

OPTIMALISASI SISTEM PENGELOLAAN ADMIN BERBASIS DESKTOP PADA CV RAM-SAWIT GAJAH TUNGGAL JAMBI

Muhammad Haikal Fathurachman

Teknik Informatika, STIMIK IKMI Cirebon

Jl. Perjuangan No.10B, Karyamulya, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45135

haikalfath20@gmail.com

ABSTRAK

Pengelolaan admin yang baik menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi bagi setiap perusahaan untuk diterapkan pada *stake holder* terkait. Terselenggaranya proses pengelolaan admin yang baik, dan terstruktur perlu didukung oleh sistem teknologi yang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem informasi pengelolaan admin yang mencakup proses pekerjaan admin pada CV RAM-Sawit Gajah Tunggal Jambi. Dimana pada perusahaan tersebut masih menerapkan sistem pekerjaan admin yang belum menggunakan sistem teknologi yang memadai dan sering mengalami kendala pada proses pencatatan setiap data sehingga menyulitkan untuk pengelolaan data, pencarian data, pengumpulan data, dan pembuatan laporan karena harus diproses dengan mencari dan mencatat satu persatu. Pembangunan sistem informasi pengelolaan admin tersebut akan diimplementasikan dalam sebuah sistem berbasis aplikasi desktop. Pembangunan tersebut menggunakan bahasa pemrograman C# dengan bantuan IDE *Microsoft Visual Studio* dan *XAMPP* sebagai *server local* untuk penyimpanan *database* dengan menggunakan *MYSQL*. Tahapan yang dilakukan untuk membangun aplikasi desktop ini dengan melakukan identifikasi kebutuhan sistem, perancangan aplikasi, dan pengujian aplikasi menggunakan metode *user acceptance test* dengan hasil nilai 85,71% % telah terpenuhi, dan metode pengujian *black box* yang telah berjalan dengan sesuai. Dengan begitu dibangunnya sistem informasi pengelolaan admin berbasis desktop ini diharapkan dapat membantu dalam proses pekerjaan admin, sehingga menjadi lebih optimal, efisien dan terkontrol.

Kata kunci : perancangan, sistem informasi, pengelolaan admin, aplikasi desktop.

1. PENDAHULUAN

Teknologi komputer berkembang begitu pesat karena lebih banyak dipilih sebagai alat penunjang pekerjaan manusia. Salah satunya adalah dengan pengelolaan admin pada perusahaan. Dengan menggunakan teknologi komputer pekerjaan admin dapat dilakukan dengan lebih mudah dimana setiap proses pekerjaan dapat dilakukan dengan cepat dan terstruktur sehingga pekerjaan yang dihasilkan lebih akurat dan efisien. Sebuah aplikasi komputer yang mendukung terciptanya proses pengelolaan admin dengan baik dan efisien telah banyak digunakan dibandingkan dengan proses sistem pengelolaan admin yang ditulis dalam buku besar. Sistem ini dapat dikembangkan dengan menambahkan atau menghapus fitur sesuai dengan kebutuhan.

Ram sawit adalah tempat jual beli buah kelapa sawit hasil perkebunan masyarakat atau petani kelapa sawit. Kata "ram" sendiri merupakan sebutan masyarakat lokal yang merujuk pada alat timbangan truk digital yang digunakan untuk menimbang kendaraan angkut kelapa sawit. Fungsi utama dari ram sawit sebagai pedagang perantara antara petani dan perusahaan pengolah kelapa sawit dan hanya berfokus pada pembelian, penjualan, pengiriman buah kelapa sawit ke pabrik pengolahan. CV. RAM-Sawit Gajah Tunggal Jambi yang merupakan pengumpul besar buah kelapa sawit yakni berfungsi sebagai pemasok buah kelapa sawit ke pabrik pengolahan buah kelapa sawit. Dengan rangkaian proses kerja yang dimulai dengan penimbangan buah milik petani di jembatan

timbangan elektronik untuk mendapatkan total berat kotor yaitu berat mobil dengan muatan buah sawit nya. Selanjutnya buah akan dipindahkan dari mobil milik petani ke armada truk milik RAM Sawit. Setelah itu mobil milik petani kembali ditimbang di jembatan timbangan elektronik untuk mendapatkan total berat bersih buah yaitu jumlah berat kotor dikurangi berat mobil milik petani. Selanjutnya admin akan menghitung jumlah total harga yang harus dibayarkan kepada petani yaitu dengan menghitung jumlah berat bersih dikali harga sawit perkilo nya dan dikurangi potongan persen yang besaran nya di sesuai kan dengan kualitas buah sawit dari petani. Jika buah sudah terkumpul dengan penuh di dalam armada truk RAM Sawit, maka armada truk RAM Sawit akan terlebih dahulu ditimbang di jembatan timbangan elektronik untuk mengetahui total berat buah yang dikirim ke pabrik pengolahan. Selanjutnya admin akan menghitung dan mencatat total berat buah yang dikirim ke pabrik pengolahan. Dan sesampainya di pabrik armada truk kembali ditimbang untuk memastikan jumlah berat buah yang dibawa sama nilainya dengan timbangan di RAM Sawit dan pabrik pengolahan memberikan nota total berat buah yang diterima kepada supir.

Penelitian ini di bangun dan dikembangkan dari hasil beberapa referensi terdahulu yang memiliki kesamaan dalam objek penelitian. Penggunaan referensi ini bertujuan sebagai batasan dan acuan terhadap sistem yang nantinya akan dibuat dan dikembangkan lebih lanjut. Berikut merupakan

beberapa referensinya: dalam skripsinya yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Perkebunan Kelapa Sawit Pada Cv. Cahya Gemilang” tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan suatu sistem informasi manajemen berbasis web untuk mempermudah dalam manajemen perkebunan kelapa sawit yang mencakup pendataan karyawan, absensi, penggajian, pendapatan dan juga pengeluaran. dalam jurnal manajemen sistem informasi yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pelaporan Data Hasil Panen Berbasis Web Pada Dinas Pertanian Tanaman Pangan Provinsi Jambi” tujuan dari penelitian ini yaitu merancang suatu sistem informasi manajemen berbasis web untuk pelaporan data hasil panen yang dapat mendukung proses pencatatan, pengolahan, pencarian data sampai pada proses penyajian laporan pada Dinas Pertanian Tanaman Pangan Provinsi Jambi. [1] dalam jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Administrasi Harian Kerja Perkebunan Kelapa Sawit Pt.Tunas Agro Subur Kencana-2 Berbasis Web” tujuan dari penelitian ini yaitu merancang suatu sistem informasi berbasis web untuk membantu dalam pengolahan data yang meliputi pengolahan data afdeling, data blok, data mandor, data karyawan. Dari analisis yang telah penulis lakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan admin dan pemilik CV RAM-Sawit Gajah Tunggal Jambi dimana pemilik CV menginginkan adanya sistem aplikasi untuk menyelesaikan beberapa faktor yang menjadi kendala pada sistem pekerjaan admin di CV RAM-Sawit Gajah Tunggal Jambi. Seperti halnya pegawai admin masih melakukan pekerjaan dengan proses mencatat setiap data pembelian buah kelapa sawit dari petani, data pengiriman buah kelapa sawit ke pabrik pengolahan, data gaji supir, dan data kas pengeluaran dalam buku besar. Sehingga menyulitkan proses pengelolaan data, pencarian data, pengumpulan data, dan pembuatan laporan karena harus diproses dengan mencari dan mencatat satu persatu.

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi admin di CV RAM-Sawit Gajah Tunggal Jambi yang masih mengolah data secara manual book. Sehingga pekerjaan admin dapat dilakukan dengan lebih mudah dimana setiap proses pekerjaan dapat dilakukan dengan cepat dan terstruktur sehingga pekerjaan yang dihasilkan lebih akurat dan efisien. Dalam penelitian ini penulis membangun sistem menggunakan metode *Software Development Live Cycle* (SDLC) model *waterfall*. Model *Waterfall* (model air terjun) merupakan suatu model pengembangan secara sekuensial. Model *Waterfall* bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Proses pembuatannya mengikuti alur dari mulai analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Model pengembangan *waterfall* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: dapat mudah dipahami dan dapat diterapkan dalam proses pengembangan perangkat lunak (Pressman, 2002). Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, maka penulis tertarik untuk

melakukan perancangan sebuah sistem aplikasi berbasis desktop dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan MySQL sebagai *database manajemen sistem*. Dengan harapan sistem tersebut dapat berdampak pada sistem pengelolaan admin di CV RAM-Sawit Gajah Tunggal Jambi menjadi lebih akurat dan lebih cepat dalam mengelola data administrasi. Salah satu penerapan hasil penelitian ini adalah untuk dapat memberikan manfaat bagi admin di CV RAM-Sawit Gajah Tunggal Jambi. Sistem pengelolaan admin yang efektif dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan administrasi. Hal ini dapat dicapai dengan mengurangi waktu dan tenaga yang dibutuhkan untuk melakukan administrasi secara manual. Misalnya, sistem pengelolaan admin yang terintegrasi dapat mengurangi duplikasi data dan proses, sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga karyawan. Adapun Sistem pengelolaan admin yang mudah digunakan dapat membantu meningkatkan produktivitas karyawan. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan sistem yang memiliki antarmuka yang sederhana dan intuitif. Misalnya, sistem pengelolaan admin yang menggunakan menu yang jelas dan mudah dipahami dapat membantu karyawan dalam menggunakan sistem dengan cepat dan mudah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian terdahulu

Penelitian ini di bangun dan dikembangkan dari hasil beberapa referensi terdahulu yang memiliki kesamaan dalam objek penelitian. Penggunaan referensi ini bertujuan sebagai batasan dan acuan terhadap sistem yang nantinya akan dibuat dan dikembangkan lebih lanjut. Berikut merupakan beberapa referensinya : [2]

dalam skripsinya yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Perkebunan Kelapa Sawit Pada Cv. Cahya Gemilang” tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan suatu sistem informasi manajemen berbasis web untuk mempermudah dalam manajemen perkebunan kelapa sawit yang mencakup pendataan karyawan, absensi, penggajian, pendapatan dan juga pengeluaran.

2.2. Definisi *Management Information System*

Sebuah informasi berasal dari data yang kemudian diproses menjadi sebuah informasi. Dahulu informasi dicatat kemudian diarsipkan agar dapat memudahkan proses pencarian ketika dibutuhkan dan penyebaran informasi pun dahulu hanya terbatas seperti melalui koran dan selebaran, tetapi karena zaman telah berkembang cara tersebut sudah ketinggalan dan muncullah sebuah hasil pemikiran yang dijadikan sebuah ilmu yang disebut Sistem Informasi Manajemen.

2.3. Basis Data

Basis Data merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada

suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu. Basis data bisa diartikan juga sebagai sekumpulan data yang disusun dalam bentuk beberapa tabel yang saling memiliki relasi maupun berdiri sendiri [3]. Menurut Priyadi “Basis Data adalah sekumpulan fakta berupa representasi tabel yang saling berhubungan dan disimpan dalam media penyimpanan secara digital” [4].

2.4. Xampp

Menurut Kartini “Xampp merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket”[5]. Sedangkan Menurut Purbadian berpendapat bahwa “XAMPP merupakan suatu software yang bersifat open source yang merupakan pengembangan dari LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP dan Perl)”[6]. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Xampp merupakan tool pembantu pengembangan paket perangkat lunak berbasis open source yang menggabungkan Apache web server, MySQL, PHP dan beberapa modul lainnya di dalam satu paket aplikasi.

2.5. Pemrograman C#

Visual C-Sharp atau C# merupakan salah satu bahasa pemrograman berorientasi objek yang dikeluarkan Microsoft. Proyek pembuatannya ditangani oleh Anders Helsing dan diperkenalkan untuk pertama kali pada bulan Juli 2000. Visual C# merupakan bahasa pemrograman modern berorientasi objek yang menjadi bahasa pemrograman utama dalam platform Microsoft.NET Framework. Visual C# dianggap sebagai kombinasi antara efisiensi pemrograman C++, kesederhanaan pemrograman java, dan penyederhanaan dari pemrograman visual basic. Saat ini, visual C# dapat ditemukan dalam paket Microsoft visual studio[7].

Dalam pemrograman C# memiliki 5 struktur dasar atau biasa disebut juga sebagai kode dasar dalam pemrograman diantaranya yaitu :

- 1) *Resource* atau *library*
Struktur pertama ini merupakan pendefinisian *library* apa yang harus ada pada program yang akan dibuat atau *library* apa yang akan di impor.
- 2) *Namespace*
Struktur kedua ini adalah nama dari *project* yang akan dibuat.
- 3) Nama *Class*
Struktur ketiga ini berbicara tentang apa nama dari *Class* yang akan di buat dan bisa juga langsung diberi penanda seperti *Main Class* yang menandakan bahwa *Class* tersebut *Class* utama.
- 4) Deklarasi *Method*
Struktur keempat ini merupakan pendeklarasian *method* sebagai awalan untuk menjalankan *method* atau perintah yang ada di dalamnya, jika didefinisikan dengan "*Main*" maka *method*

tersebut yang dijalankan pertama kali oleh *compiler*.

5) *Method* atau *Command*

Struktur kelima adalah *method* atau perintah yang di berikan untuk di eksekusi oleh *compiler*[8].

2.6. UML (Unified Modeling Language)

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk visualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OOP (*Object-Oriented Programming*). Dalam hal ini, *Unified Modeling Language* (UML) bukanlah merupakan bahasa pemrograman tetapi model-model yang tercipta berhubungan langsung dengan berbagai macam bahasa pemrograman, sehingga memungkinkan melakukan pemetaan (*mapping*) langsung dari model-model yang dibuat dengan *Unified Modeling Language* (UML), alat bantu sistem tersebut antara lain sebagai berikut :

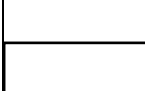
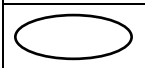
2.7. Use case Diagram

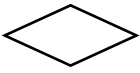
Use-case diagram merupakan model *diagram* UML yang digunakan untuk menggambarkan *requirement* fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. *Use-case diagram* menekankan pada “siapa” melakukan “apa” dalam lingkungan sistem perangkat lunak yang akan dibangun.

2.8. Entity Relasional Diagram (ERD)

ERD merupakan konsep yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan dan didasarkan pada persepsi dari sebuah dunia nyata yang terdiri dari sekumpulan objek. Menurut Rosa dan Salahudin “Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional

Tabel 1. Simbol pada ERD. (Pressman, 2002)

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Entitas	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penanaman entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
	Atribut	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.

	Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan yang lain disebut dengan kardinalitas.

2.9. Pengujian Perangkat Lunak

2.9.1. Blackbox Testing

Blackbox testing atau dapat disebut juga *Behavioral Testing* adalah pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil *input* dan *output* dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan di akhir pembuatan perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik. Untuk melakukan pengujian, penguji tidak harus memiliki kemampuan menulis kode program. Pengujian ini dapat dilakukan oleh siapa saja [9]. *Blackbox testing* cenderung digunakan untuk permasalahan berikut :

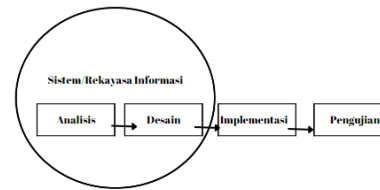
1. Fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan pada interface.
3. Kesalahan struktur data dan basis data.
4. Kesalahan fungsi.
5. Kesalahan deklarasi dan terminasi.

2.9.2. User acceptance test (UAT)

UAT merupakan sekumpulan urutan langkah pengujian aplikasi dari sisi pengguna, menggunakan *format* yang telah disepakati bersama yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman pengguna terhadap aplikasi yang disajikan, menentukan aplikasi sudah mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan menyelesaikan masalah yang terjadi. Pengujian UAT menjadi langkah akhir yang penting dilakukan dalam pengembangan aplikasi karena pengembang dapat memahami pengguna dan pengguna dapat berkomunikasi lebih dengan pengembang terkait dengan kebutuhannya [10]

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis membangun sistem menggunakan metode Software Development Live Cycle (SDLC) model waterfall. Model Waterfall (model air terjun) merupakan suatu model pengembangan secara sekuensial. Model Waterfall bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Proses pembuatannya mengikuti alur dari mulai analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Model pengembangan waterfall memiliki beberapa kelebihan, antara lain: dapat mudah dipahami dan dapat diterapkan dalam proses pengembangan perangkat lunak



Gambar. 1 Ilustrasi model waterfall

Sumber : [11]

Berikut ini adalah tahapan dari model waterfall yaitu:

1) Analisis

Pada tahap ini penulis melakukan analisis dengan observasi lingkungan sumber data secara langsung. Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data dengan mengamati proses kerja dan permasalahan yang terjadi secara langsung dan melakukan wawancara terhadap admin dan pemilik CV Gajah Tunggal. Hasil dari wawancara dan observasi tersebut digunakan untuk menganalisa data yang digunakan untuk pembangunan sistem dalam membantu memenuhi kebutuhan user.

2) Desain

Desain perangkat lunak adalah proses beberapa tahapan langkah pada rancangan pembuatan program perangkat lunak meliputi struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahapan analisis kebutuhan kerepresentasi rancangan agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Setelah dianalisa maka penulis membuat rancangan antarmuka dan sistem berdasarkan kebutuhan fungsi software. Adapun rancangan antarmuka menggunakan software Mockup dan rancangan sistem menggunakan flowchart dan beberapa UML (Unified Modelling Language) seperti usecase diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Class diagram, dan Deployment diagram.

3) Implementasi

Setelah tahap desain selesai selanjutnya ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap pengkodean ini penulis menggunakan bahasa pemrograman C# dan Microsoft Visual Studio sebagai Integrated Development Environment (IDE)

4) Pengujian

Tahapan ini penulis melakukan pengujian terhadap program yang telah dibuat untuk mengetahui kekurangan dari program tersebut. Pada tahapan ini penulis menggunakan metode pengujian black box dan User acceptance test (UAT). [10]

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Rancangan Sistem

Implementasi rancangan dialog layar merupakan penerapan format perancangan tampilan yang telah dibuat sebelumnya. Berikut merupakan implementasi rancangan dialog layar sistem informasi pengelolaan admin Berbasis desktop :

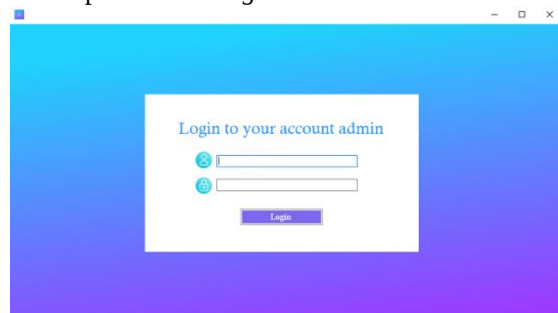
1. Tampilan Splash Screen



Gambar. 2 Tampilan splash screen

Pada gambar ini menampilkan halaman splash screen sebelum melakukan ke tahap login admin diharuskan untuk meng-klik tombol get started.

2. Tampilan Menu Login



Gambar. 3 Tampilan menu login

Pada gambar ini menampilkan halaman login sebelum melakukan tahapan berikutnya admin diharuskan untuk login.

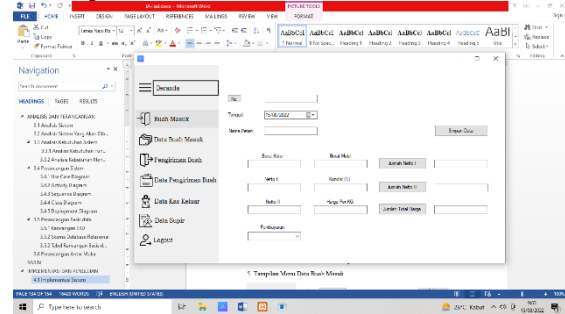
3. Tampilan Menu Beranda



Gambar. 4 Tampilan menu beranda

Pada gambar ini menampilkan halaman dashboard, untuk menunjukan semua items dan fitur yang ada pada sistem ini.

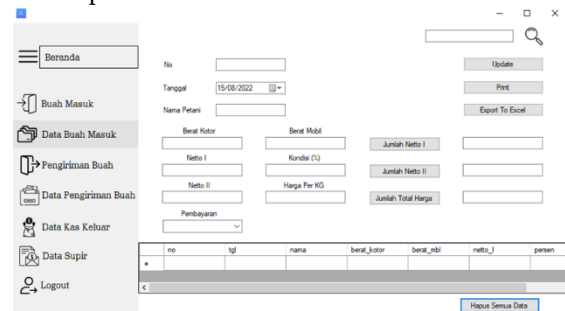
4. Tampilan Menu Buah Masuk



Gambar. 5 Tampilan Menu Buah Masuk

Pada gambar ini menampilkan halaman menu buah masuk, untuk melakukan *input* buah masuk.

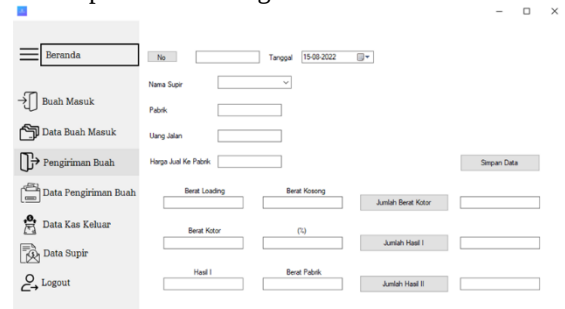
5. Tampilan Menu Data Buah Masuk



Gambar. 6 Tampilan Menu Data Buah Masuk

Pada gambar ini menampilkan halaman menu data buah masuk, untuk melakukan *update*, *search*, *delete*, *export* buah masuk, dan fitur untuk cetak nota.

6. Tampilan Menu Pengiriman Buah



Gambar. 7 Tampilan Menu Pengiriman Buah

Pada gambar ini menampilkan halaman menu pengiriman buah, untuk melakukan *input* pengiriman buah.

7. Tampilan Menu Data Pengiriman Buah

Gambar. 8 Tampilan Menu Data Pengiriman Buah

Pada gambar ini menampilkan halaman menu data pengiriman buah, untuk melakukan *update*, *search*, *delete*, *export* buah masuk.

8. Tampilan Menu Data Kas Keluar

Gambar. 9 Tampilan Menu Data Kas Keluar

Pada gambar ini menampilkan halaman menu data kas keluar, untuk melakukan *input*, *update*, *search*, *delete*, *export* data kas keluar.

9. Tampilan Menu Data Supir

Gambar. 10 Tampilan Menu Data Supir

Pada gambar ini menampilkan halaman menu data supir, untuk melakukan *input*, *update*, *search*, *delete* data supir.

10. Tampilan Menu Gaji Supir

Gambar. 11 Tampilan Menu Gaji Supir

Pada gambar ini menampilkan halaman menu gaji supir, untuk melakukan *input*, *update*, *search*, *delete*, *export* gaji supir, dan fitur untuk cetak slip gaji.

11. Tampilan Menu Ubah Password

Gambar. 12 Tampilan Menu Ubah Password

Pada gambar ini menampilkan halaman menu ubah password, untuk melakukan perubahan pada password akun admin.

4.2. Pengujian Sistem Metode Black Box

1) Pengujian sistem splash screen

Pengujian splash screen dilakukan untuk memastikan bahwa sistem menampilkan splash screen saat aplikasi dijalankan. Splash screen adalah tampilan awal yang ditampilkan oleh sistem sebelum aplikasi masuk ke halaman utama. Pengujian splash screen ini dilakukan dengan cara menjalankan aplikasi dan melihat apakah sistem menampilkan splash screen. Dalam kasus ini, sistem menampilkan splash screen sesuai dengan yang diharapkan, yaitu menampilkan logo aplikasi dan nama aplikasi.

Tabel 2. Hasil pengujian *splash screen*

Pengujian <i>splash screen</i>				
No	Pengujian	Yang diharapkan	Hasil pengujian	Keterangan
1	Menjalankan aplikasi	Sistem menampilkan <i>splash screen</i>	Tampil <i>splash screen</i>	sesuai

2) Pengujian sistem *login*

Pada pengujian ini, pengguna memasukkan username dan password yang benar. Hasil

pengujian menunjukkan bahwa sistem dapat menerima input username dan password tersebut dan pengguna berhasil masuk ke sistem. Pengguna juga dapat mengakses dashboard menu. Dan jika pengguna memasukkan username dan password yang salah. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem dapat mendeteksi username dan password yang salah dan menampilkan pesan kesalahan. Pengguna juga dikembalikan ke halaman login.

Tabel 3. Pengujian sistem *login*

Pengujian menu <i>login</i>				
No	Pengujian	Yang diharapkan	Hasil pengujian	Keterangan
1	Input username dan password benar	Masuk ke sistem dan dapat mengakses dashboard menu	Masuk dashboard menu	sesuai
2	Input username dan password salah	Sistem akan menampilkan pesan username dan password yang dimasukan salah dan kembali ke halaman <i>login</i>	Login gagal	Sesuai

3) Pengujian sistem *dashboard* menu

Pengujian dashboard menu dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat menampilkan dashboard menu dengan benar dan dapat mengarahkan pengguna ke halaman yang sesuai. Pengujian ini dilakukan dengan cara mengklik tombol slide menu, menu buah masuk, menu data buah masuk, menu pengiriman buah, menu data pengiriman buah, menu data kas keluar, dan menu gaji supir.

populasi 35 karyawan CV Ram Sawit Gajah Tunggal Jambi diperoleh nilai yang hampir sama disetiap kategori dengan nilai rata-rata kategori design dan fitur adalah 4.7, dan untuk kepuasan pengguna 4,8 dengan persentase secara keseluruhan kebutuhan pengguna (*user requirement*) memperlihatkan 85,71% telah terpenuhi.

Setelah melakukan analisis dan observasi penulis menyarankan beberapa hal di bawah ini yang mungkin dapat menjadi suatu masukan yang bermanfaat, dan dapat dijalankan dalam mengatasi permasalahan yang ada di CV Ram-Sawit Gajah Tunggal Jambi, diantaranya yaitu : Diharapkan sistem informasi pengelolaan admin berbasis desktop ini dapat dikembangkan dalam hal keamanan data dan pemilik Ram-Sawit dapat melihat data secara *realtime* dan *online*. Pemilik Ram-Sawit perlu menambah pegawai admin agar setiap data dapat diolah oleh masing-masing admin sehingga pengolahan data tidak menumpuk dikerjakan oleh satu admin saja.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian pada sistem informasi pengelolaan admin berbasis desktop dengan penerapannya. Kini CV Ram Sawit Gajah Tunggal dapat mengatasi beberapa permasalahan administrasi yang sering timbul sebelumnya. Maka dengan begitu penulis menarik kesimpulan sebagai berikut : Sistem informasi pengelolaan admin ini memudahkan pegawai admin untuk mengerjakan pengelolaan data administrasi menjadi lebih akurat dan cepat. Perancangan sistem informasi pengelolaan admin ini menggunakan metode *waterfall* yang memiliki beberapa tahapan yaitu analisis, desain, pengodean, dan pengujian. Serta Pembangunan sistem informasi pengelolaan admin ini menggunakan bahasa pemrograman C# dengan microsoft visual studio 2022 sebagai IDE (*Integrated Development Environment*) dan MySQL *database server* sebagai RDBMS (*Relasional Database Management system*) untuk penyimpanan data dalam sistem informasi pengelolaan admin ini. Hasil pengujian menggunakan *black box testing* telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan hasil uji UAT berdasarkan ketiga kategori (desain, fitur dan kepuasan pengguna) dan 10 parameter uji kepada 30 responden dari total

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. Saputri and H. Mulyono, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pelaporan Data Hasil Panen Berbasis Web Pada Dinas Pertanian Tanaman Pangan Provinsi Jambi," *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, p. 114, 2019, doi: 10.33998/jurnalmanajemensisteminformasi.2019.4.2.616.
- [2] A. Auliawati and J. C. W, "Sistem Informasi Manajemen Kebun Kelapa Sawit Pada CV . Cahya Gemilang Palm Oil Plantation Management Information System at CV . Cahya Gemilang," pp. 1–7, 2019.
- [3] C. A. Pamungkas, *Pengantar dan Implementasi*

- Basis Data*. Deepublish, 2017.
- [4] Y. Priyadi, *Kolaborasi SQL dan ERD Dalam Implementasi Database*. Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2014.
- [5] D. Kartini, *Corporate social responsibility transformasi konsep sustainability management dan implementasi di indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama, 2013.
- [6] Y. Purbadian, *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.
- [7] L. Hakim, *Bahasa Pemrograman (C# dan EmguCV)*. Deepublish, 2018.
- [8] T. Filus, "Pengenalan Bahasa Pemrograman C#," *codepolitan.com*, 2017.
- [9] R. Setiawan, "Black Box Testing Untuk Menguji Perangkat Lunak," *dicoding.com*, 2021.
- [10] I. P. A. E. Pratama, "UAT Sistem Pendataan Penduduk Pendatang di," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, p. 164, 2018.
- [11] S. Shalahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. informatika, 2018.