



# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN E-PERON DALAM PENJUALAN DAN PEMBELIAN BUAH SAWIT DI DESA RIDAN PERMAI KEC.BANGKINANG

M.alvimmatul Virza<sup>1\*</sup>, Safni Marwa<sup>2</sup>, Resy Kumala Sari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

<sup>3</sup>Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

[alfimatulvirza@gmail.com](mailto:alfimatulvirza@gmail.com)\*

## ABSTRAK

Teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat, baik di lingkungan masyarakat maupun perusahaan. Salah satu penerapan teknologi informasi pada saat ini adalah sistem informasi dikarenakan segala bentuk pekerjaan manusia akan menjadi lebih mudah dan efisien. Salah satu bentuk sistem informasi yang dapat diterapkan yaitu pada perusahaan sawit seperti sistem informasi jual beli sawit ataupun hasil panen sawit. Pada penelitian ini akan dibahas tentang pengelolaan keuangan di Peron X yang berlokasi di Kec. Bangkinang, Kab. Kampar. Saat ini pengelolaan keuangan di Peron X masih dilakukan secara manual menggunakan buku. Kegiatan ini dapat dibilang tidaklah efektif dan efisien dikarenakan data di dalam buku rentan hilang, tercecer, dan lain seandainya. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis sistem pengelolaan keuangan jual-beli buah sawit di Peron X serta merancang sistem informasi manajemen jual-beli E-Peron. Metode yang digunakan dalam menganalisis sistem jual-beli sawit di Peron X adalah menggunakan metode PIECES dan model waterfall sebagai metode pengembangannya. Hasil penelitian ini adalah sebuah rancangan sistem informasi manajemen E-Peron yang dirancang menggunakan UML serta diuji menggunakan User Acceptance Testing.

**KataKunci:** E-peron, peron, ram, sistem informasi sawit, portal jual beli buah sawit

## ABSTRACT

Information technology is currently growing so rapidly, both in the community and in the company. One of the applications of information technology at the moment is information systems because of all forms of human work would be easier and more efficient. One of the applicable forms of information systems is in palm companies such as palm exchange information systems or palm crops. In this study, it will be discussed on financial management in platform x located in the Kec. Bangkinang, Kab. Kampar. The current financial management on platform x is still done manually using books. This activity is hardly effective and efficient because the data in the book is vulnerable, scattered, and others as well. The purpose of this research is to analyse the financial management system, sell the palms on platform x, and design e-person selling management information systems. Method used in analysing the palm trade system on platform x.

**Keywords:** E-peron, peron, ram, information system palm oil, portal of selling and buying palm oil fruit

## I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi pada saat ini berkembang begitu pesat, baik di lingkungan masyarakat maupun perusahaan. Dengan adanya teknologi informasi, manusia akan menjadi lebih mudah dalam menyebarkan ataupun mengumpulkan informasi berbasis *web*. Salah satu penerapan teknologi informasi pada saat ini adalah sistem informasi. Segala bentuk pekerjaan manusia akan menjadi lebih mudah dan

efisien dengan adanya sistem informasi ini. Hal ini dikarenakan sistem berbasis *website* dapat diakses dengan mudah.

Salah satu bentuk sistem informasi yang dapat diterapkan yaitu pada perusahaan sawit seperti sistem informasi jual beli sawit ataupun hasil panen sawit. Hasil panen sawit dari kebun milik petani biasanya dijual langsung kepada peron ataupun ram. Selain lokasinya lebih dekat

dengan kebun petani, untuk bisa menjual ke pabrik langsung, ada persyaratan atau kriteria target tonase yang harus dicapai. Di samping itu, tidak semua petani memiliki kendaraan untuk mengangkut dan mengantarkan hasil panen ke pabrik.

Untuk petani yang tidak memiliki kendaraan untuk mengangkut hasil panen untuk dijual ke peron maupun ram, biasanya akan dijemput oleh peron ataupun ram ke kebun milik petani tersebut. Hal ini tentu akan sangat membantu petani, sehingga petani lebih memilih menjual ke peron maupun ram. Tidak hanya itu, beberapa petani menjual hasil panen sawit dari kebun sendiri ke peron karena memiliki sangkutan dengan pihak peron seperti petani memiliki hutang atau petani meminjam pupuk/bibit dari peron.

Peron sawit merupakan tempat penampungan sementara dimana disini terjadi pembelian buah sawit dari hasil panen kebun milik petani. Petani yang menjual hasil panen ke peron bisa mendapatkan harga tinggi karena peron memiliki kesepakatan dengan PKS (Pabrik Kelapa Sawit) dan juga peron harus memiliki surat perjanjian jual beli TBS (Tandan Buah Segar) terlebih dahulu (Kurniawan *et al.*, 2022). Sedangkan ram, Sama halnya dengan peron, ram juga menjadi tempat untuk petani menjual hasil panen dari kebun milik petani. Akan tetapi, perbedaannya terletak pada luas lahan antara peron dan ram, dimana kapasitas penampungan buah sawit pada ram lebih besar dari pada peron.

Studi kasus penelitian ini mengambil tempat di Peron X Kec. Bangkinang, Kab. Kampar. Peron X berdiri kurang lebih satu tahun, dengan karyawan beranggotakan Lima orang. Pengelolaan keuangan di Peron X masih dilakukan secara manual dengan pencatatan di buku sehingga data yang didapatkan tidak akurat dan lupa disimpan atau dicatat.

Setiap buah sawit yang dibeli dari petani dan buah sawit yang dijual ke ram atau pabrik dicatat ke buku penjualan. Pencatatan juga dilakukan untuk pengeluaran seperti konsumsi supir saat mengantarkan buah sawit ke pabrik. Oleh karena itu, proses manajemen keuangan di Peron X ini tidak efisien, karena masih menggunakan buku yang sama dan buku itu harus tersimpan dan terjaga dengan baik. Permasalahan bahan lainnya adalah pengumpulan data tidak akurat, data yang telah ditulis di dalam buku rentan hilang jika koyak, basah terkena air, terbakar, atau dicuri, bahkan dimakan rayap. Hal ini juga berdampak pada pembuatan laporan jika beberapa data hilang, sehingga data pada laporan yang tidak akurat dapat merugikan kepada pemilik peron.

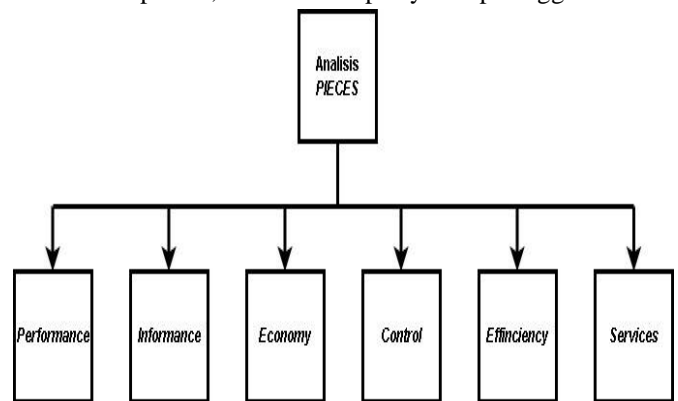
Dari identifikasi masalah sistem keuangan di Peron X yang secara umum juga terjadi hal yang sama di peron lainnya, maka perlu dilakukan analisis terhadap sistem tersebut. Analisis dilakukan dengan menggunakan Metode PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency and Service) guna perbaikan dan pengembangan sistem pengelolaan keuangan jual-beli di Peron X sebagai studi kasus. Untuk rancangan sistem, dilakukan dengan

asumsi sistem yang dibangun adalah sistem informasi berorientasi objek. Oleh karena itu, perancangan proses dibuat dengan menggunakan UML (Unified Modelling Language).

## II. METODOLOGI PENELITIAN

### A. Metode Analisis PIECES

Metode Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *PIECES*. menurut Ragil (2010) yaitu “Metode Analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan”.



**Gambar 1. Model *PIECES***

Berikut ini kriteria yang wajib ada pada Analisis *PIECES* (Irji, 2020):

#### 1. Performance (Performa)

Masalah kinerja terjadi ketika tugas-tugas yang dijalankan oleh sistem mencapai sasaran. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu tanggap. Jumlah produksi adalah jumlah pekerjaan yang dilaksanakan selama jangka waktu tertentu. Waktu tanggap adalah keterlambatan rata-rata antara suatu transaksi dengan tanggapan yang diberikan kepada transaksi tersebut.

#### 2. Information (Informasi)

Informasi merupakan komoditas yang penting bagi pemakai akhir. Karena informasi yang akan dihasilkan dapat memenuhi keinginan dari pengguna dan juga dapat mengatasi masalah-masalah yang ada. Informasi yang ada ini dapat dimanfaatkan oleh pihak internal atau pihak eksternal.

#### 3. Economics (Ekonomi)

Ekonomi merupakan motivasi paling umum bagi suatu lembaga. Pijakan dasar bagi kebanyakan manajer adalah biaya yang murah.

**4. Control (Kontrol)**

Tugas-tugas dari suatu sistem informasi perlu dimonitor dan dibetulkan jika ditemukan adanya kinerja yang dibawah standar. Kontrol dipasang untuk meningkatkan kinerja sistem, mencegah atau mendeteksi penyalahgunaan kesalahan sistem dan menjamin keamanan data.

**5. Efficiency (Efisiensi)**

Efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber tersebut digunakan dengan pemborosan yang minimal. Oleh karena itu, masalah efisien membutuhkan peningkatan output (hasil). Karena sistem yang ada telah dapat menghasilkan output sesuai dengan yang diharapkan.

**6. Services (Pelayan)**

Pelayanan yang baik dapat menceminkan suatu lembaga itu baik atau tidak baik, sehingga pelayanan harus juga diperhitungkan secara baik.

Dalam menganalisis sebuah sistem, perlu adanya digunakan metode analisa salah satu metode analisa yang dapat digunakan, adalah metode *PIECES*. Analisa menggunakan metode *PIECES*, dilakukan terhadap aspek kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency and Service*).

Hal yang pertama dilakukan dalam menganalisa sebuah sistem yaitu sebagai berikut :

1. Menganalisa bagaimana kinerja Peron X dalam melakukan kegiatan usahanya. Penekanan dilakukan pada data pembukuan serta pembuatan laporan dalam mengelola keuangan.
2. Peron X dalam penyampaian dan mendapatkan informasi diperoleh melalui telepon. Seperti informasi harga sawit saat ini, dll.
3. Sistem manajemen keuangan saat ini pada Peron X masih dilakukan secara manual dengan menggunakan buku catatan.
4. Biasanya harga sawit sering berganti-ganti tergantung harga dari pabrik.
5. Penggunaan buku pada sistem manajemen keuangan, saat ini sudah tidak efektif dan efisien.
6. Data berpotensi hilang apabila terjadi kerusakan atau kehilangan pembukuan.

**B. Metode Waterfall**

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi manajemen E-Peron ini adalah model waterfall. Dalam penelitian ini fokus pembahasan pada analisa dan perancangan sistem untuk E-Peron. Adapun tahapan yang dilakukan adalah mulai dari:

1. Requirement

Saat ini, manajemen keuangan di Peron X untuk sistem lama memiliki kelemahan. Kelemahan yang teridentifikasi sebagai masalah yaitu: perlu waktu yang lama dalam proses pencatatan yang masih dilakukan

secara manual (buku dan nota), adanya kemungkinan kesalahan dalam pencatatan data, tidak adanya pengamanan data sehingga rentan hilang dan kesulitan dalam pembuatan laporan bulanan karena validitas data yang diragukan. Sehingga, manajemen keuangan yang sudah terkomputerisasi tersebut tidak memerlukan buku lagi sebagai media pembukuan, pembuatan laporan dapat dilakukan secara manual berdasarkan data-data yang telah tersimpan di dalam database, juga data dapat tersimpan ke dalam database dimana data tersebut dapat diakses kembali apabila diperlukan.

Oleh karena itu, penerapan sistem informasi manajemen keuangan E-Peron yang terkomputerisasi dapat memberikan keuntungan kepada para pemilik peron untuk mengatasi masalah, seperti: meminimalisir kesalahan pencatatan, kemudahan penggunaan dan pengoperasian, serta kemudahan akses secara online bila di buat berbasis web.

2. Design

Dalam melakukan perancangan sistem, terdapat beberapa tahapan, meliputi:

- a. Deskripsi Sistem: yang merupakan penjelasan dari sistem yang akan dibuat.
- b. Rancangan Proses: dilakukan dengan menggunakan diagram pada UML untuk use case, activity dan class diagram.

**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Analisis Sistem Lama dengan Sistem Baru**

Berikut perbandingan antara sistem lama dan sitem baru menggunakan metode *PIECES*

**Tabel 1. Perbandingan Sistem Lama Dan Sistem Baru**

Metode <i>PIECES</i>	Sistem Lama	Sistem Baru
<i>Performa</i>	1. Masih menggunakan buku sebagai media pencatatan/penyimpanan data.	1. Terkomputerisasi, data tersimpan di dalam <i>database</i> dan dapat diakses dengan cepat dan mudah.
	2. Laporan data harus ditulis ulang untuk diorganisir dan disampaikan.	2. Data penjualan, pembelian dan pengeluaran lebih mudah dikelola dan dioperasikan.
	3. Masih menggunakan kertas yang rawan basah, hilang, rusak dan terbakar.	
<i>Informati on</i>	1. Adanya jarak dan waktu yang menghambat untuk akses cepat terhadap informasi.	1. Informasi bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Sehingga untuk petani yang jaraknya cukup jauh bisa
	2. Rawan kesalahan dalam akses informasi dan	

komunikasi. mendapatkan informasi lebih mudah.

2. Sama dan seragam dalam komunikasi dan akses informasi.

1. Butuh pengeluaran untuk alat tulis kantor khususnya kertas.

**Economy**

2. Adanya pengeluaran untuk komunikasi berupa telpon.

1. Data keuangan dicatat di dalam buku. Sehingga data rentan hilang atau dicuri orang. Apabila data hilang, maka akan sulit untuk diakses.

**Control**

2. Kesalahan penulisan.
3. Kehilangan data.

1. Ketersediaan alat tulis seperti kertas harus selalu ada.

**Efficiency**

1. Penulisan data pada kertas memakan waktu.
2. Apabila terjadi kesalahan penulisan data, maka harus ditulis kembali pada kertas yang baru.

**Services**

1. Paperless
1. Data keuangan di-input ke dalam sistem dan tersimpan di dalam database sehingga dapat diakses kembali jika diperlukan.
2. Data bisa di-update
3. Data tersimpan di dalam database.
1. Tidak harus selalu menyediakan kertas karena sistem sudah terkomputerisasi.
1. Data yang diperoleh dapat di-input kedalam sistem tidak membutuhkan waktu yang lama.
2. Kesalahan data input-an dapat diedit kembali, sehingga tidak memerlukan lembar baru untuk peng-input-an ulang.

**B. Perancangan**

**1. Usecase Diagram**

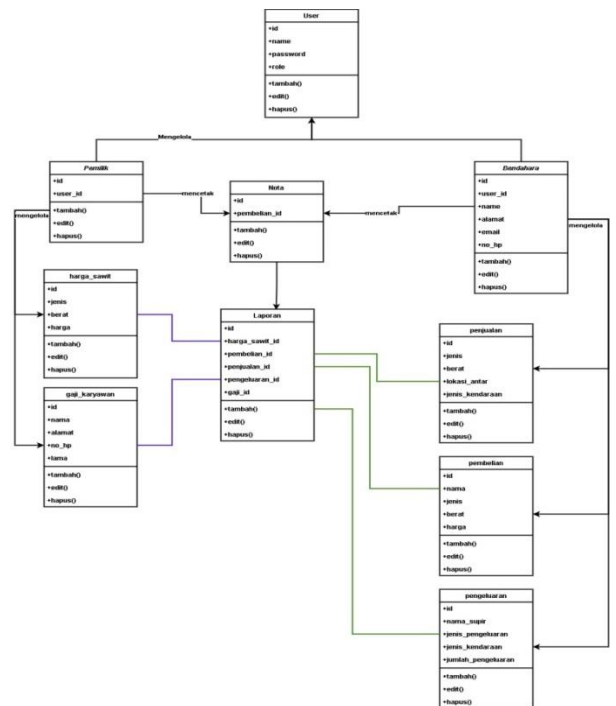
Berikut adalah usecase diagram yang dibuat menggunakan UML serta digunakan dalam merancang sistem informasi E-Peron dalam penjualan dan pembelian buah sawit di Desa Ridan Permai, Kec. Bangkinang. Usecase diagram ini terdapat 2 aktor yaitu pemilik dan bendahara.



**Gambar 2. Usecase Diagram**

**2. Class Diagram**

Class Diagram merupakan deskripsi lengkap dari class-class yang ditangani oleh sistem, dimana tiap class dilengkapi dengan atribut dan operasional yang diperlukan. Berikut adalah class diagram sistem informasi manajemen E-Peron.

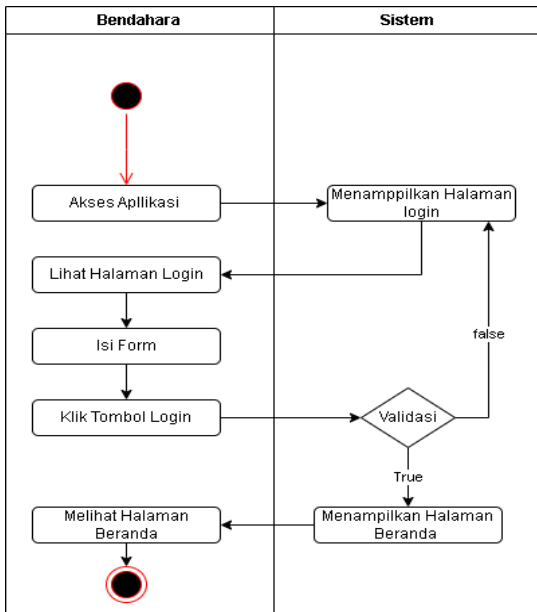


**Gambar 3. Class Diagram**

3. Activity Diagram

Activity diagram dibuat untuk menentukan apa saja aktifitas antara aktor dengan sistem E-Peron.

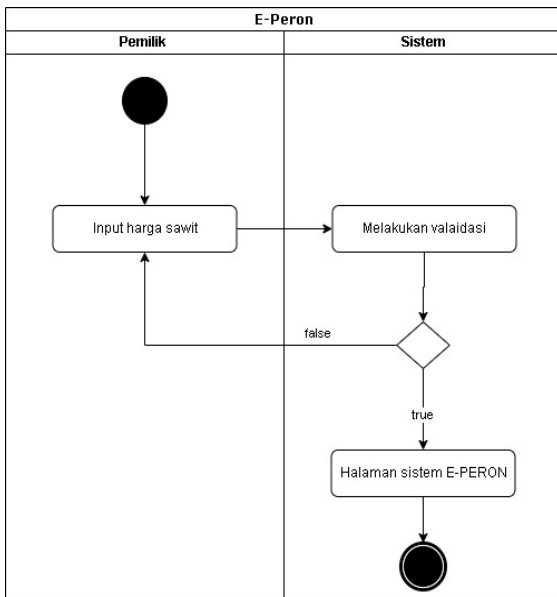
a. Activity Diagram Login



Gambar 4. Activity Diagram login Sebagai Pemilik

b. Activity Diagram Input Harga Sawit

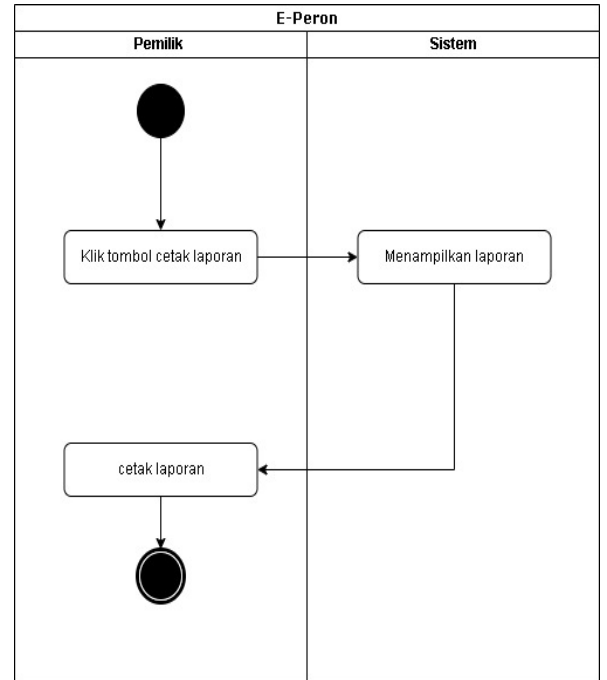
Activity diagram untuk input harga sawit yang dimana hanya dapat dilakukan oleh aktor pemilik saja.



Gambar 5. Activity Diagram Input Harga Sawit

c. Activity Diagram Cetak Laporan.

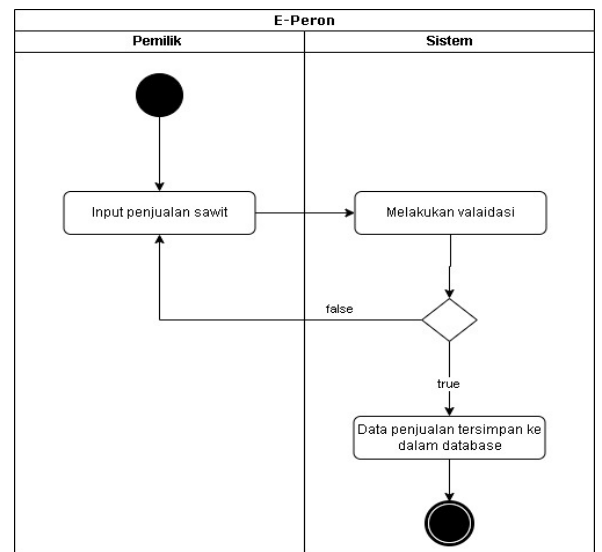
Activity diagram Cetak Laporan untuk pemilik melakukan cetak laporan.



Gambar 6. Activity Diagram Cetak Laporan

d. Activity Diagram Input Penjualan Sawit.

Activity Diagram untuk pemilik melakukan input data penjualan buah sawit.



Gambar 7. Activity Diagram Input Harga Sawit

4. Rancangan Interface

Perancangan user interface pada sistem informasi manajemen E-Peron ini dapat dilihat sebagai berikut:

**Gambar 8. Tampilan Rancangan Halaman Login**

Tampilan rancangan halaman *login* yang dimana pada halaman *login* terdapat *form* untuk memasukkan *username* dan *password*.

**Gambar 9. Tampilan Halaman Pemilik**

**Gambar 10. Tampilan Rancangan Halaman Bendahara**

Pada Gambar 9 dan 10 merupakan tampilan rancangan halaman pemilik dan bendahara. Pada halaman pemilik terdapat cukup banyak fitur daripada halaman bendahara.

**Gambar 11. Tampilan Rancangan Halaman Input Harga Sawit**

Pada Gambar 11 merupakan tampilan rancangan halaman harga sawit, pada tampilan halaman ini terdapat *form* jenis sawit, berat sawit dan harga sawit untuk melakukan *input* data harga sawit.

**Gambar 12. Tampilan Rancangan Halaman Input Gaji**

Pada Gambar 12 ini merupakan tampilan rancangan halaman untuk melakukan *input* data gaji karyawan.

**Gambar 13. Tampilan Rancangan Halaman Input Penjualan**

Pada Gambar 13 menampilkan rancangan halaman *input* penjualan yang dimana pada halaman ini digunakan untuk melakukan *input* data penjualan.

**C. Pengujian Rancangan**

Pengujian yang dilakukan dalam merancang sistem Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen E-Peron Dalam Penjualan Dan Pembelian Buah Sawit Di Desa Ridan Permai Kec. Bangkinang adalah menggunakan *User Accetance Testing* yang dimana pengujian ini dilakukan dengan maksud tujuan untuk mengetahui kesesuaian sistem terhadap kebutuhan *user*. Pengujian ini juga berfokus untuk kenyamanan *user* dalam menggunakan sistem serta dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

**1. User Acceptance**

Berikut adalah tabel kuesioner mengenai rancangan sistem yang telah dibuat.

**Tabel 2 Tabel Kuesioner 1**

NO	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1.	Apakah tampilan rancangan sistem sesuai dengan yang diharapkan?					
2.	Apakah fitur-fitur yang akan disediakan sesuai harapan?					
3.	Apakah fitur input data sesuai harapan?					
4.	Apakah fitur laporan sudah sesuai harapan?					
5.	Apakah fitur cetak nota sudah sesuai harapan?					
6.	Apakah interface yang dirancang sesuai harapan?					

Keterangan: SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 CS : Cukup Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

**Tabel 3 Tabel Kuesioner 2**

NO	Pertanyaan	SM	M	CM	TM	STM
1.	Pemahaman tentang rancangan interface sistem?					
2.	Fitur-fitur yang disediakan mudah dipahami?					
3.	Peng-inputan data mudah dipahami?					
4.	Alur sitem yang dibuat mudah dipahami?					

Keterangan: SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 CS : Cukup Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

**Tabel 4. Rekap Hasil Kuisisioner I**

NO	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1.	Apakah tampilan rancangan sistem sesuai dengan yang diharapkan?	3	2	1	0	0
2.	Apakah fitur-fitur yang akan disediakan sesuai harapan?	3	2	0	0	0
3.	Apakah fitur input data sesuai harapan?	2	2	1	0	0
4.	Apakah fitur laporan sudah sesuai harapan?	5	0	0	0	0
5.	Apakah fitur cetak nota sudah sesuai harapan?	2	2	1	0	0
6.	Apakah interface yang dirancang sesuai harapan?	3	2	0	0	0

Pada tabel 4 dapat dilihat data-data yang telah terisi berdasarkan kuisisioner yang telah dilakukan, maka dapat ditentukan persentase menggunakan rumus *likert*.

1. Menghitung total skor dari responden.

Rumus:  $T \times Pn$

Ket : T = Total responden

Pn = Angka skor

- a. Sangat Setuju 18 (Skor 5) =  $18 \times 5 = 90$
- b. Setuju 10 (Skor 4) =  $10 \times 4 = 40$
- c. Cukup Setuju 3 (Skor 3) =  $3 \times 3 = 9$
- d. Tidak Setuju 0 (Skor 2) =  $0 \times 2 = 0$
- e. Sangat Tidak Setuju 0 (Skor 1) =  $0 \times 1 = 0$
- f. Total keseluruhan skor dari responden adalah 139

2. Menghitung skor tertinggi dan terendah.

Y = skor tertinggi "Sangat Setuju" x jumlah responden

X = skor terendah "Sangat Tidak Setuju" x jumlah responden

Maka,

$Y = 5 \times 5 = 25$

$X = 1 \times 5 = 5$

3. Penyelesaian.

Berikut kriteria interpretasi skor berdasarkan interval antara lain:

- a. 0% - 19,99% = Sangat Tidak Setuju
- b. 20% - 39,99% = Tidak Setuju
- c. 40% - 59,99% = Cukup Setuju
- d. 60% - 79,99% = Setuju
- e. 80% - 100% = Sangat Setuju

Rumus Interval

Rumus index% = total skor / Y x 10

Maka, penyelesaiannya adalah

$$= 139 / Y \times 10$$

$$= 139 / 25 \times 10$$

= **55,6%**, berada pada kategori “Cukup Setuju”.

Hasil ini menunjukkan bahwa responden secara keseluruhan memiliki skor yang cukup setuju dengan kategori **55,6%**. Ini berarti bahwa sebagian besar responden memiliki opini yang positif dan cukup puas

**Tabel 5 Tabel Rekap Hasil Kuisioner II**

NO	Pertanyaan	SM	M	CM	TM	STM
	Pemahaman tentang					
1.	rancangan interface sistem?	3	2	0	0	0
	Fitur-fitur yang					
2.	disediakan mudah dipahami?	4	0	1	0	0
	Peng-inputan data mudah					
3.	dipahami?	4	0	0	0	0
	Alur sitem yang dibuat					
4.	mudah dipahami?	0	4	1	0	0

Pada tabel 5 dapat dilihat data-data yang telah terisi berdasarkan kuisioner yang telah dilakukan, maka dapat ditentukan persentase menggunakan rumus *likert*.

4. Menghitung total skor dari responden.

Rumus :  $T \times P_n$

Ket : T = Total responden

Pn = Angka skor

- b. Sangat Mudah 11 (Skor 5) =  $11 \times 5 = 55$
- c. Mudah 6 (Skor 4) =  $6 \times 4 = 24$
- d. Cukup Mudah 2 (Skor 3) =  $2 \times 3 = 6$
- e. Tidak Mudah 0 (Skor 2) =  $0 \times 2 = 0$
- f. Sangat Tidak Mudah 0 (Skor 1) =  $0 \times 1 = 0$
- g. Total keseluruhan skor dari responden adalah 85

1. Menghitung skor tertinggi dan terendah.  
Y = skor tertinggi “Sangat Mudah” x jumlah responden  
X = skor terendah “Sangat Tidak Mudah” x jumlah responden

Maka,

$$Y = 5 \times 5 = 25$$

$$X = 1 \times 5 = 5$$

2. Penyelesaian.

Berikut kriteria interpretasi skor berdasarkan interval antara lain:

- a. 0% - 19,99% = Sangat Tidak Mudah
- b. 20% - 39,99% = Tidak Mudah
- c. 40% - 59,99% = Cukup Mudah
- d. 60% - 79,99% = Mudah
- e. 80% - 100% = Sangat Mudah

Rumus Interval

Rumus index% = total skor / Y x 10

Maka, penyelesaiannya adalah

$$= 85 / Y \times 10$$

$$= 85 / 25 \times 10$$

= **34%**, berada pada kategori “Tidak Mudah”.

Hasil ini menunjukkan bahwa responden secara keseluruhan memiliki skor yang cukup setuju dengan kategori **34%**, bisa tidak mudah

#### IV. KESIMPULAN

Sistem E-Peron dianalisis menggunakan metode PIECES untuk membuat perbandingan antara sistem lama dan sistem baru Sehingga diperoleh bahwa sistem baru lebih praktis penggunaannya daripada sistem lama yang mana masih menggunakan buku/secara manual. Rancangan sistem E-Peron diuji menggunakan metode UAT (User Acceptance Testing) untuk mendapatkan rancangan sistem yang seharusnya.

#### REFERENSI

- Kurniawan, R., Ekonomi, F., Bisnis, D., Raya, I. P., Dwi, I., & Putri, R. (2022). *Sistem Jual Beli Kelapa Sawit oleh Peron CV Ibrahim Putra di Pangkalan Dewa Persfektif Ekonomi Syariah*. 2(2).
- Ragil, W. (2010). *Pedoman Sosialisasi Prosedur Operasi Standart (POS)*. Mitra Wacana Media.
- Irji, M. M. R. (2020). Metode PIECES Dalam Menganalisa Sistem Informasi Manajemen Tracking Barang. *Jurnal DINAMIS*, 17(2), 33–39.