

**IMPLEMENTASI METODE *DYNAMIC SYSTEM DEVELOPMENT*
(DSDM) UNTUK MENINGKATKAN *USER ACCEPTANCE* PADA
SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN AKUROPIC 55**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

SIDIK WISNU WIBOWO

20.11.3558

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

**IMPLEMENTASI METODE *DYNAMIC SYSTEM
DEVELOPMENT (DSDM)* UNTUK MENINGKATKAN *USER
ACCEPTANCE* PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
PENJUALAN AKUOPTIC 55**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

SIDIK WISNU WIBOWO

20.11.3558

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE *DYNAMIC SYSTEM DEVELOPMENT*
(DSDM) UNTUK MENINGKATKAN *USER ACCEPTANCE* PADA SISTEM
INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN AKUOPTIC 55**

yang disusun dan diajukan oleh

Sidik Wisnu Wibowo

20.11.3558

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juni 2026

Dosen Pembimbing,


Sudarmawan, S.T., M.T.

NIK. 190302035

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI METODE *DYNAMIC SYSTEM DEVELOPMENT*
(DSDM) UNTUK MENINGKATKAN *USER ACCEPTANCE* PADA SISTEM
INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN AKUOPTIC 55

yang disusun dan diajukan oleh

Sidik Wisnu Wibowo

20.11.3558

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Pilu Hartato, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302707

Alfie Nur Rahmi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302240

Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juni 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sidik Wisnu Wibowo
NIM : 20.11.3558

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI METODE *DYNAMIC SYSTEM DEVELOPMENT* (DSDM) UNTUK MENINGKATKAN *USER ACCEPTANCE* PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN AKUOPTIC 55

Dosen Pembimbing : Sudarmawan, ST. MT.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Juni 2026

Yang Menyatakan,

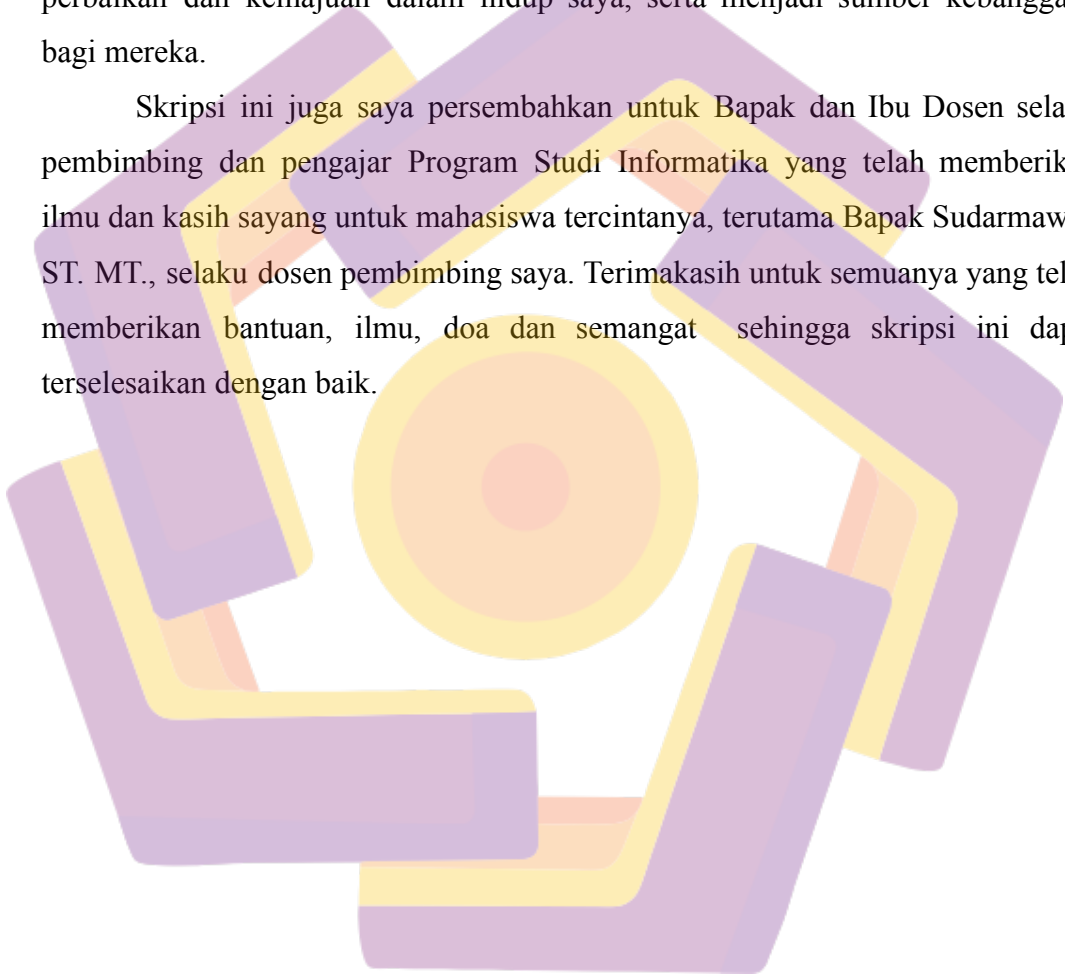


Sidik Wisnu Wibowo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, saya mengucapkan Alhamdulillah atas selesainya skripsi ini. Skripsi ini juga saya persembahkan kepada Orang Tua dan Rekan-Rekan saya yang selalu memberikan semangat, doa, kasih sayang, dan pengorbanan dengan ikhlas. Saya berharap bahwa skripsi ini dapat menjadi bukti perbaikan dan kemajuan dalam hidup saya, serta menjadi sumber kebanggaan bagi mereka.

Skripsi ini juga saya persembahkan untuk Bapak dan Ibu Dosen selaku pembimbing dan pengajar Program Studi Informatika yang telah memberikan ilmu dan kasih sayang untuk mahasiswa tercintanya, terutama Bapak Sudarmawan ST. MT., selaku dosen pembimbing saya. Terimakasih untuk semuanya yang telah memberikan bantuan, ilmu, doa dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah Swt yang hanya kepada-Nya atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsinya yang berjudul “IMPLEMENTASI METODE *DYNAMIC SYSTEM DEVELOPMENT* (DSDM) UNTUK MENINGKATKAN *USER ACCEPTANCE* PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN AKUROPIC 55” ini pada waktu yang tepat. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, ST. MT. , selaku Dosen Pembimbing yang sudah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi.
3. Segenap Dosen Prodi Informatika yang telah memberikan ilmu dan teladan yang baik serta seluruh staf yang sudah memberikan pelayanan terbaik selama proses perkuliahan dan penelitian ini.
4. Trisanto, Agus Cahyo Nugroho, Vendy Alifian, Nurokhman Wachid, Michal Wardah, seluruh jajaran manajemen akuroptic 55 dan juga seluruh teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah memberikan dorongan, semangat dan juga ilmu yang bermanfaat.
5. Semua pihak yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 26 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

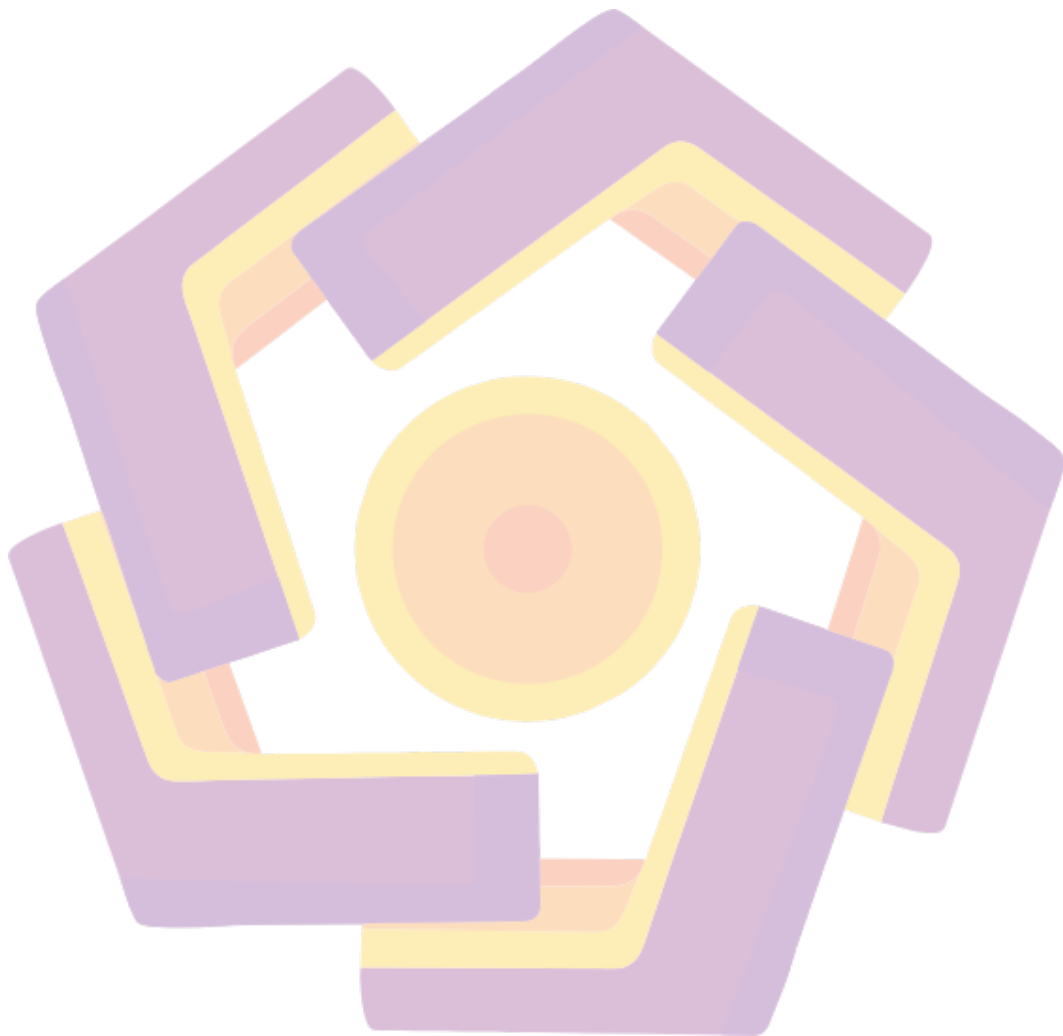
HALAMAN JUDUL.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	4
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	12
DAFTAR GAMBAR.....	14
DAFTAR LAMPIRAN.....	18
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	19
DAFTAR ISTILAH.....	20
INTISARI.....	22
ABSTRACT.....	23
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori.....	12
Sistem Informasi Manajemen.....	12
Metode Dynamic System Development Method (DSDM).....	12
PHP.....	15
PostgreSQL.....	15
jQuery.....	15
Bootstrap.....	15
Framework CodeIgniter 3.....	16
Unified Modeling Language.....	16
1. Class Diagram.....	16
2. Use Case Diagram.....	16

3. Activity Diagram.....	17
4. Sequence Diagram.....	19
Technology Acceptance Model (TAM).....	20
1. Perceived Usefulness (PU).....	20
2. Perceived Ease of Use (PEOU).....	20
3. Attitude Toward Using (ATU).....	20
4. Behavioral Intention to Use (BIU).....	21
5. Actual System Use (ASU).....	21
PIECES.....	21
NGINX.....	22
Docker.....	22
Git & Gitlab.....	22
BAB III	
METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Objek Penelitian.....	23
3.2 Alur Penelitian.....	23
3.2.1 Feasibility Study.....	24
a. Kelayakan Teknis.....	25
b. Kelayakan Ekonomi.....	25
c. Kelayakan Operasional.....	25
d. Kelayakan Hukum dan Waktu.....	26
3.2.2 Business Study.....	27
3.2.2.1 Analisis Proses Bisnis.....	27
3.2.2.2 Analisis Permasalahan.....	27
3.2.3 Functional Model Iteration.....	29
3.2.3.1 Identify Functional Iteration.....	29
3.2.3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
3.2.3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	30
3.2.3.2 Agree Plan.....	30
3.2.3.3 Create Functional Prototype.....	32
3.2.3.3.1 Entity Relational Diagram.....	33
3.2.3.3.2 Class Diagram.....	35
3.2.3.3.3 Use Case Diagram.....	36
3.2.3.3.4 Activity Diagram & Rancangan Antarmuka.....	36
3.2.3.3.4.1 Activity Diagram - Proses Login.....	36
3.2.3.3.4.2 Activity Diagram - Pengelolaan Pelanggan.....	38
3.2.3.3.4.3 Activity Diagram - Pengelolaan Transaksi.....	41
3.2.3.3.4.4 Activity Diagram - Pemasangan Lensa.....	46

3.2.3.3.4.5 Activity Diagram - Laporan Penjualan.....	49
3.2.3.3.4.6 Activity Diagram - Laporan Mutasi.....	51
3.2.3.3.5 Sequence Diagram.....	53
3.2.3.3.5.1 Sequence Diagram - Proses Login.....	54
3.2.3.3.5.2 Sequence Diagram - Pengelolaan Pelanggan.....	54
3.2.3.3.5.3 Sequence Diagram - Pengelolaan Transaksi.....	55
3.2.3.3.5.4 Sequence Diagram - Cetak Nota Transaksi.....	55
3.2.3.3.5.5 Sequence Diagram - Memperbarui Status Transaksi...	56
3.2.3.3.5.6 Sequence Diagram - Pemasangan Lensa.....	56
3.2.3.3.5.7 Sequence Diagram - Pelunasan Transaksi.....	57
3.2.3.3.5.8 Sequence Diagram - Laporan Penjualan.....	57
3.2.3.3.5.9 Sequence Diagram - Laporan Mutasi Produk.....	58
3.2.3.3.5.10 Sequence Diagram - Pembatalan Transaksi.....	58
3.2.4 Review Prototype.....	58
3.2.4.1 Prosedur Review.....	59
3.2.4.2 Umpan Balik Pengguna.....	59
3.2.5 Design and Build Iteration.....	62
3.2.5.1 Identify Design Prototype.....	62
3.2.5.1.1 Desain Basis Data.....	62
3.2.5.1.2 Desain Antarmuka (UI Design).....	62
3.2.5.1.3 Desain Alur Sistem (Process Design).....	62
3.2.5.2 Agree Plan.....	63
3.2.5.3 Create Design Prototype.....	64
3.2.5.3.1 Basis Data PostgreSQL.....	64
3.2.5.3.2 Pembangunan Antarmuka Sistem.....	65
1. Halaman Login.....	65
2. Halaman Pelanggan.....	65
3. Form Tambah Pengguna.....	66
4. Form Edit Pengguna.....	66
5. Konfirmasi Hapus Pengguna.....	67
6. Halaman Transaksi.....	67
7. Form Tambah Transaksi - Pilih Pelanggan & Waktu Transaksi.....	68
8. Form Tambah Transaksi - Keranjang.....	68
9. Form Tambah Transaksi - Diskon.....	73
10. Form Tambah Transaksi - Tagihan Akhir dan Pembayaran... 74	
11. Halaman Pemasangan Lensa.....	76

12. Form Keranjang Pemasangan Lensa.....	76
13. Form Pemasangan Lensa.....	77
14. Form Produksi.....	78
15. Update Proses Ke Tahapan Selanjutnya (Selesai).....	79
16. Update Proses Ke Tahapan Selanjutnya (Terima).....	80
17. Laporan Mutasi Produk.....	81
18. Laporan Penjualan.....	82
3.2.5.4 Review Design Prototype.....	82
3.2.5.4.1 Prosedur Review.....	82
3.2.5.4.2 Umpan Balik Pengguna.....	83
3.2.6 Implementation.....	84
3.2.6.1 User Approval & User Guideline.....	85
3.2.6.2 Train User.....	85
3.2.6.3 Implementation.....	85
3.2.6.4 Review Business.....	86
3.3 Alat dan Bahan.....	87
3.3.1 Perangkat Keras.....	87
3.3.2 Perangkat Lunak.....	87
3.3.3 Data Penelitian.....	89
a. Metode Literatur.....	89
b. Metode Wawancara.....	89
c. Metode Kuisioner.....	89
d. Uji Validitas Instrumen.....	95
e. Uji Reliabilitas Instrumen.....	96
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	97
4.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	97
4.1.1 Uji Validitas.....	98
4.1.2 Uji Reliabilitas.....	101
4.2 Uji Normalitas.....	103
4.3 Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test).....	104
4.4 Pembahasan.....	107
4.4.1 Dampak Keterlibatan Pengguna terhadap Kemudahan dan Kegunaan.	107
4.4.2 Transformasi Sikap dan Niat Pengguna.....	108
4.4.3 Keberhasilan Implementasi melalui Actual System Use.....	108
BAB V	
PENUTUP.....	110

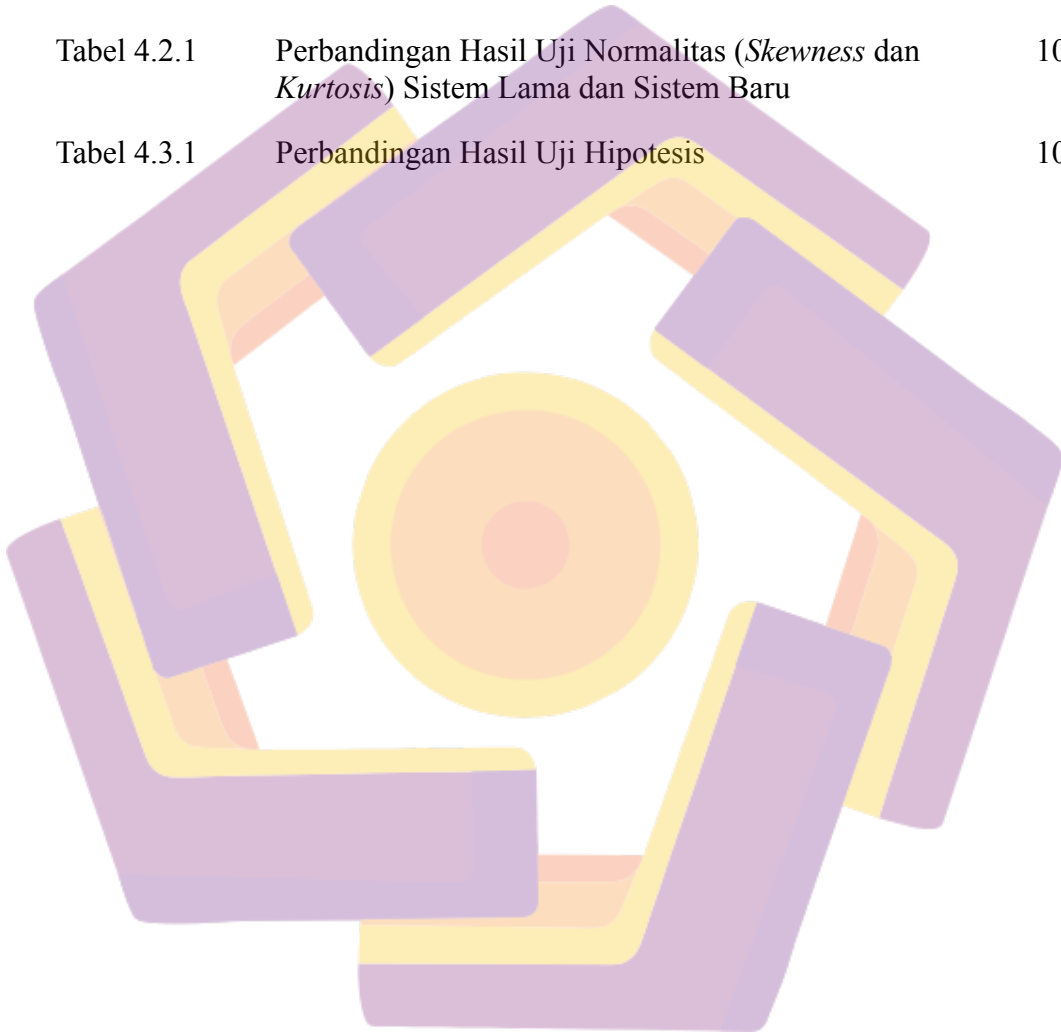
5.1 Kesimpulan.....	110
5.2 Saran.....	111
REFERENSI.....	113
LAMPIRAN.....	117



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Metode	9
Tabel 2. 2.2	Simbol-simbol pada <i>Use Case Diagram</i>	17
Tabel 2. 2.3	Simbol-simbol pada <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 2.2.4	Simbol-simbol pada <i>Activity Diagram</i>	19
Tabel 3.2.1.1	Hasil Studi Kelayakan	26
Tabel 3.2.2.1	Hasil Analisis Permasalahan	28
Tabel 3.2.3.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	30
Tabel 3.2.3.2.1	Kesepakatan Rencana Iterasi	31
Tabel 3.2.3.2.2	Rencana Waktu Pelaksanaan	31
Tabel 3.2.3.3.1	Relasi antar tabel pada database	34
Tabel 3.2.4.2	Umpan Balik Pengguna	59
Tabel 3.2.5.2	Kesepakatan dan Rencana Pengembangan	63
Tabel 3.2.5.4.2	Umpan Balik Pengguna	83
Tabel 3.3.3.1	Butir Pernyataan Variabel Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness)	90
Tabel 3.3.3.2	Butir Pernyataan Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>)	91
Tabel 3.3.3.3	Butir Pernyataan Variabel Persepsi Sikap Terhadap Penggunaan (<i>Attitude Toward Using</i>)	92
Tabel 3.3.3.4	Butir Pernyataan Variabel Persepsi Niat Perilaku Penggunaan (<i>Behavioral Intention to Use</i>)	93
Tabel 3.3.3.5	Butir Pernyataan Variabel Persepsi <i>Actual System Use</i>	94
Tabel 3.3.3.6	Tabel Skor Skala Pengukuran	94

Tabel 4.1.1	Perbandingan Hasil Uji Validitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	98
Tabel 4.1.2	Perbandingan Hasil Uji Reliabilitas Sistem Lama dan Sistem Baru	101
Tabel 4.2.1	Perbandingan Hasil Uji Normalitas (<i>Skewness</i> dan <i>Kurtosis</i>) Sistem Lama dan Sistem Baru	103
Tabel 4.3.1	Perbandingan Hasil Uji Hipotesis	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1	Alur Metode <i>Dynamic System Development Method</i>	13
Gambar 3.2.1	Alur Penelitian	24
Gambar 3.2.3.3.1	<i>Entity Relational Diagram</i> Sistem Informasi Manajemen Penjualan Kacamata	33
Gambar 3.2.3.3.2	<i>Class Diagram</i> Sistem Informasi Manajemen Penjualan Kacamata	35
Gambar 3.2.3.3.3	<i>Use Case Diagram</i> sistem informasi manajemen penjualan kacamata Akuroptic 55	36
Gambar 3.2.3.3.4.1.1	<i>Activity Diagram</i> Proses Login	37
Gambar 3.2.3.3.4.1.2	<i>Mockup</i> Halaman Login	38
Gambar 3.2.3.3.4.2.1	<i>Activity Diagram</i> Pengelolaan Pelanggan	39
Gambar 3.2.3.3.4.2.2	<i>Mockup</i> Halaman Pelanggan	40
Gambar 3.2.3.3.4.2.3	<i>Mockup Form</i> Tambah Pelanggan	40
Gambar 3.2.3.3.4.2.4	<i>Mockup Form</i> Edit Pelanggan	40
Gambar 3.2.3.3.4.2.5	<i>Mockup</i> Konfirmasi Hapus Pelanggan	41
Gambar 3.2.3.3.4.3.1	<i>Activity Diagram</i> Pengeloaan Transaksi	42
Gambar 3.2.3.3.4.3.2	<i>Mockup</i> Pengelolaan Transaksi	43
Gambar 3.2.3.3.4.3.3	<i>Mockup Form</i> Tambah Transaksi - Keranjang	44
Gambar 3.2.3.3.4.3.4	<i>Mockup Form</i> Tambah Transaksi - Pembayaran	45
Gambar 3.2.3.3.4.3.5	<i>Mockup Form</i> Pembatalan Transaksi	45
Gambar 3.2.3.3.4.3.6	<i>Mockup</i> Konfirmasi Update Status	46
Gambar 3.2.3.3.4.4.1	<i>Activity Diagram</i> Pemasangan Lensa	47
Gambar 3.2.3.3.4.4.2	<i>Mockup</i> Halaman Pemasangan Lensa	48
Gambar 3.2.3.3.4.4.3	<i>Mockup Form</i> Keranjang Pemasangan Lensa	48

Gambar 3.2.3.3.4.4.4	<i>Mockup Form Pemasangan Lensa</i>	48
Gambar 3.2.3.3.4.4.5	Mockup Form Keranjang Setelah Pemasangan Lensa	49
Gambar 3.2.3.3.4.4.5.1	Activity Diagram Laporan Penjualan Toko	50
Gambar 3.2.3.3.4.4.5.2	Mockup Laporan Penjualan Toko	51
Gambar 3.2.3.3.4.4.6.1	Activity Diagram Laporan Mutasi Produk	52
Gambar 3.2.3.3.4.4.6.2	Mockup Laporan Mutasi Produk	53
Gambar 3.2.3.3.5.1	Sequence Diagram - Proses Login	54
Gambar 3.2.3.3.5.2	Sequence Diagram - Pengelolaan Pelanggan	54
Gambar 3.2.3.3.5.3	Sequence Diagram - Pengelolaan Transaksi	55
Gambar 3.2.3.3.5.4	Sequence Diagram - Cetak Nota Transaksi	55
Gambar 3.2.3.3.5.5	Sequence Diagram - Memperbarui Status Transaksi	56
Gambar 3.2.3.3.5.6	Sequence Diagram - Pemasangan Lensa	56
Gambar 3.2.3.3.5.7	Sequence Diagram - Pelunasan Transaksi	57
Gambar 3.2.3.3.5.8	Sequence Diagram - Laporan Penjualan	57
Gambar 3.2.3.3.5.9	Sequence Diagram - Laporan Mutasi Produk	58
Gambar 3.2.3.3.5.10	Sequence Diagram - Pembatalan Transaksi	58
Gambar 3.2.4.2	ERD Hasil Umpan Balik Pengguna	61
Gambar 3.2.5.3.1	<i>Database Sistem Informasi Penjualan</i>	64
Gambar 3.2.5.3.2.1	Antarmuka Login	65
Gambar 3.2.5.3.2.2	Antarmuka Halaman Pelanggan	65
Gambar 3.2.5.3.2.3	Antarmuka Form Tambah Pelanggan	66

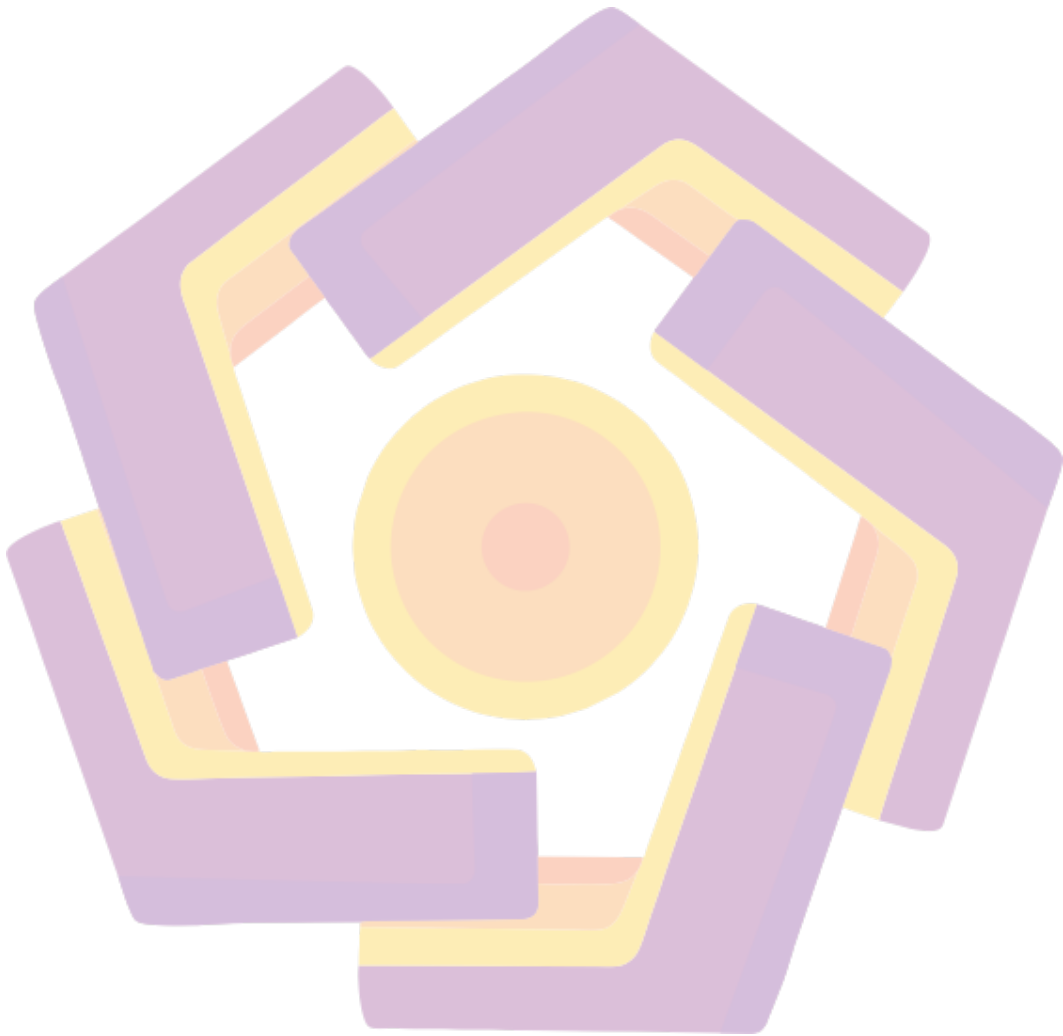
Gambar 3.2.5.3.2.4	Antarmuka Form Edit Pelanggan	66
Gambar 3.2.5.3.2.5	Antarmuka Konfirmasi Hapus Pelanggan	67
Gambar 3.2.5.3.2.6	Antarmuka Halaman Transaksi	67
Gambar 3.2.5.3.2.7	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Pilih Pelanggan & Waktu Transaksi)	68
Gambar 3.2.5.3.2.8.1	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Tabel Keranjang)	68
Gambar 3.2.5.3.2.8.2	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Form Tambah Frame)	69
Gambar 3.2.5.3.2.8.3	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Keranjang Frame)	69
Gambar 3.2.5.3.2.8.4	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Form Tambah Lensa Kanan)	70
Gambar 3.2.5.3.2.8.5	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Form Tambah Lensa Kiri)	70
Gambar 3.2.5.3.2.8.6	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Keranjang Frame & Lensa)	71
Gambar 3.2.5.3.2.8.7	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Form Tambah Softlens)	71
Gambar 3.2.5.3.2.8.8	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Form Tambah Aksesoris)	72
Gambar 3.2.5.3.2.8.9	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Keranjang Frame, Lensa dan Aksesoris)	72
Gambar 3.2.5.3.2.9.1	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Penampilan Tagihan dan Diskon)	73
Gambar 3.2.5.3.2.9.2	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Tambah Diskon Frame dan / atau Lensa)	73
Gambar 3.2.5.3.2.9.3	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Penampilan Tagihan dan Diskon Setelah Submit Tambah Diskon)	74

Gambar 3.2.5.3.2.10.1	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Penampilan Tagihan Akhir dan Form Pembayaran)	74
Gambar 3.2.4.3.2.10.2	Antarmuka Form Tambah Transaksi (Pengisian Form Pembayaran)	75
Gambar 3.2.5.3.2.10.3	Antarmuka Halaman Transaksi Setelah Submit Tagihan	75
Gambar 3.2.5.3.2.11	Antarmuka Halaman Pemasangan Lensa	76
Gambar 3.2.5.3.2.12	Antarmuka Keranjang Pemasangan Lensa	76
Gambar 3.2.5.3.2.13.1	Antarmuka Form Pemasangan Lensa	77
Gambar 3.2.5.3.2.13.2	Antarmuka Keranjang Setelah Pemasangan Lensa	77
Gambar 3.2.5.3.2.14.1	Antarmuka Laporan Penjualan	78
Gambar 3.2.5.3.2.14.2	Antarmuka Laporan Penjualan	79
Gambar 3.2.5.3.2.15.1	Antarmuka Laporan Penjualan	79
Gambar 3.2.5.3.2.15.2	Antarmuka Laporan Penjualan	80
Gambar 3.2.5.3.2.16.1	Antarmuka Laporan Penjualan	80
Gambar 3.2.5.3.2.16.2	Antarmuka Laporan Penjualan	81
Gambar 3.2.5.3.2.17	Antarmuka Laporan Penjualan	81
Gambar 3.2.5.3.2.18	Antarmuka Laporan Penjualan	82
Gambar 3.2.5.4.2	ERD Hasil Umpan Balik Pengguna	84
Gambar 4.3.1	Diagram Batang Rata-Rata Hasil Uji TAM	106

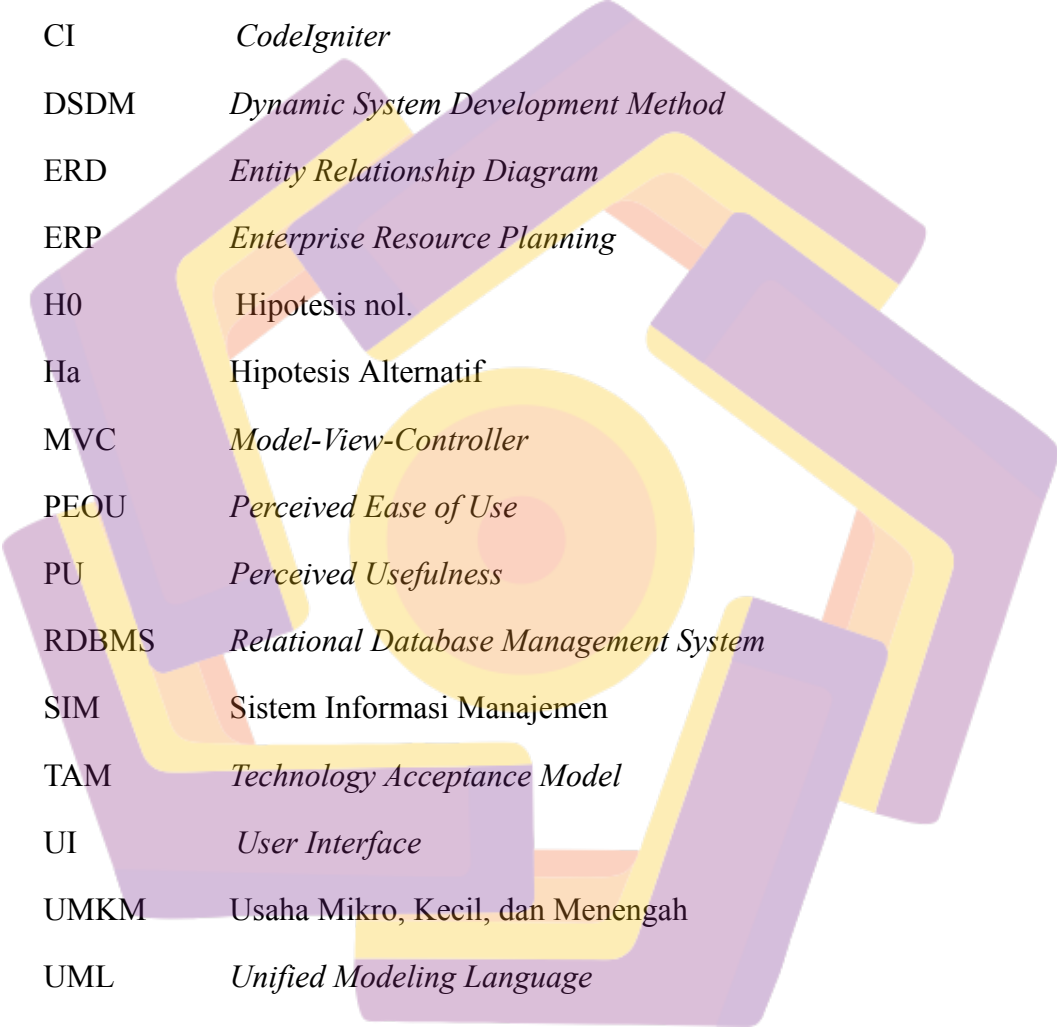
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian

116



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



ASU	<i>Actual System Use</i>
ATU	<i>Attitude Toward Using</i>
BIU	<i>Behavioral Intention to Use</i>
CI	<i>CodeIgniter</i>
DSDM	<i>Dynamic System Development Method</i>
ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>
ERP	<i>Enterprise Resource Planning</i>
H0	Hipotesis nol.
Ha	Hipotesis Alternatif
MVC	<i>Model-View-Controller</i>
PEOU	<i>Perceived Ease of Use</i>
PU	<i>Perceived Usefulness</i>
RDBMS	<i>Relational Database Management System</i>
SIM	Sistem Informasi Manajemen
TAM	<i>Technology Acceptance Model</i>
UI	<i>User Interface</i>
UMKM	Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah
UML	<i>Unified Modeling Language</i>
UX	<i>User eXperience</i>
α	<i>Cronbach's Alpha</i>
Σ	<i>Sigma</i>
PIECES	<i>Performance, Information, Economic, Control, Eficiency, Service</i>

DAFTAR ISTILAH

Activity Diagram: Diagram yang dapat menggambarkan alur kerja atau proses-proses yang terjadi pada suatu sistem, termasuk urutan tindakan dalam suatu use case.

Actual System Use (ASU): Tingkat penggunaan sistem secara nyata.

Attitude Toward Using (ATU): Evaluasi pengguna mengenai ketertarikan menggunakan sistem informasi.

Behavioral Intention to Use (BIU): Kecenderungan perilaku pengguna untuk terus menggunakan sistem informasi.

Class Diagram: Diagram UML digunakan untuk memodelkan struktur statis sistem. Menampilkan kelas, atribut, metode, dan hubungan antar kelas.

CodeIgniter 3 (CI): Kerangka kerja (*framework*) berbasis PHP yang menggunakan pola *Model-View-Controller (MVC)*, dirancang untuk mempermudah dan mempercepat pengembangan aplikasi web.

Dynamic System Development Method (DSDM): Metode pengembangan perangkat lunak Agile yang fokus pada iterasi, kolaborasi erat antara pengguna dan pengembang, serta mengutamakan pengiriman produk tepat waktu.

Perceived Ease of Use (PEOU): Sejauh mana pengguna menilai bahwa penggunaan sistem tidak memerlukan usaha yang besar.

Perceived Usefulness (PU): Persepsi pengguna mengenai kemampuan suatu sistem dalam meningkatkan kinerja pekerjaan mereka.

PHP: Bahasa *server-side scripting* yang tertanam dalam HTML, dirancang untuk menghasilkan konten web dinamis dan berinteraksi dengan *database*.

PostgreSQL: Sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang bersifat *open source*, berskala besar, dan dirancang untuk mendukung praktik desain basis data yang baik, ketahanan, dan skalabilitas.

Sequence Diagram: Diagram interaksi yang bertujuan untuk menggambarkan komunikasi antar objek dalam menyelesaikan suatu fungsionalitas sistem, menggambarkan alur kronologis komunikasi.

Sistem Informasi Manajemen (SIM): Sebuah sistem manusia/mesin yang terpadu untuk menyajikan informasi guna mendukung fungsi operasi manajemen dan pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi.

Technology Acceptance Model (TAM): Model yang dikembangkan oleh Davis (1986, 1989) untuk memprediksi dan menjelaskan perilaku penggunaan teknologi dengan menekankan hubungan antara keyakinan, sikap, niat, dan perilaku aktual pengguna.

Unified Modeling Language (UML): Bahasa pemodelan visual yang bersifat *general-purpose* dan digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, serta mendokumentasikan artefak sistem perangkat lunak.

Use Case Diagram: Penggambaran interaksi atau tindakan antara sistem dan aktor yang bertujuan untuk menunjukkan fungsionalitas yang terlihat dari luar.

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi mendorong perusahaan untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan data dan proses bisnis. Akuroptic55 sebagai perusahaan yang bergerak di bidang penjualan kacamata dan layanan optik masih menghadapi proses operasional *semi-manual*, seperti pencatatan penjualan menggunakan kertas dan diarsipkan pada *microsoft excel* yang tergolong kuno dan rawan terjadi kehilangan data. Akuroptic55 telah memiliki sistem informasi manajemen penjualan, akan tetapi fungsionalitasnya tidak mampu mencakup kebutuhan bisnis, sehingga proses tetap dilakukan secara *semi-manual*. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mempunyai gagasan untuk mengembangkan sistem informasi manajemen penjualan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan disusun dengan metode *Dynamic System Development Method (DSDM)* yang menekankan keterlibatan aktif pengguna, khususnya admin dan *stockist*, sedangkan pengukuran tingkat penerimaan pengguna dilakukan menggunakan variabel *Technology Acceptance Model (TAM)*, yaitu *Perceived Usefulness (PU)*, *Perceived Ease of Use (PEOU)*, *Attitude Toward Using (ATU)*, *Behavioral Intention to Use (BIU)*, dan *Actual System Use (ASU)*, yang dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Penelitian ini bertujuan membuktikan bahwa penerapan Metode *DSDM* pada Sistem Informasi Manajemen Penjualan Akuroptic 55 mampu meningkatkan tingkat penerimaan pengguna dibandingkan sistem sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh variabel TAM mengalami peningkatan nilai rata-rata yang signifikan pada sistem baru dibandingkan sistem lama, dengan rata-rata peningkatan sebesar 2,251 poin dan nilai signifikansi $p < 0,001$. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *DSDM* mampu menghasilkan sistem yang lebih mudah digunakan, lebih bermanfaat, meningkatkan sikap positif pengguna, memperkuat niat penggunaan, serta mendorong penggunaan aktual sistem dalam aktivitas operasional.

Kata kunci: *DSDM*, *user acceptance*, *TAM*, sistem informasi manajemen penjualan, Akuroptic 55.

ABSTRACT

The development of information technology encourages companies to improve the effectiveness of data management and business processes. Akuroptic55, a company engaged in the sale of eyeglasses and optical services, still faces semi-manual operational processes, such as recording sales using paper and archiving them in Microsoft Excel, which is considered outdated and prone to data loss. Akuroptic55 already has a sales management information system; however, its functionality is unable to accommodate business needs, causing processes to continue being carried out semi-manually. Based on these conditions, the researcher proposed the development of a sales management information system tailored to user needs and designed using the Dynamic System Development Method (DSDM), which emphasizes active user involvement, particularly administrators and stockists. Meanwhile, the measurement of user acceptance levels was conducted using the Technology Acceptance Model (TAM) variables, namely Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), Attitude Toward Using (ATU), Behavioral Intention to Use (BIU), and Actual System Use (ASU), which were analyzed using the Paired Sample T-Test. This study aims to prove that the implementation of the DSDM method in the Akuroptic55 Sales Management Information System is capable of improving user acceptance levels compared to the previous system. The results show that all TAM variables experienced a significant increase in average values in the new system compared to the old system, with an average increase of 2.251 points and a significance value of $p < 0.001$. These findings indicate that the implementation of DSDM is capable of producing a system that is easier to use, more useful, improves users' positive attitudes, strengthens usage intentions, and encourages actual system use in operational activities.

Keyword: DSDM, user acceptance, TAM, sales management information system, Akuroptic 55