# BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

## Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan diatas dengan menggunakan Aplikasi ERP Odoo untuk mendukung prosess bisnis pengeolaan barang,pejualan dan pembelian pada Captain Gadget dapat di tarik kesimpulan , sebagai beikut :

1. Dalam konfigurasi sistem ERP di Captain gadget yang menghasilkan beberapa proses yaitu pemetaan proses bisnis menggunakan analisis value chain untuk membedakan aktifitas utama dan aktifitas pendukung dalam proses bisnis perusahaan dan perbandingan dari setiap proses bisnis dilakukan menggunakan Gap analisis atau analisis kesenjangan.
2. Model bisnis yang digambarakan diatas berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Captain Gadget. Pembuatan model proses binis yang sedang berjalan dan yang setelah menggunakan sistem ERP Odoo digambarkan dengan BPMN (Business process model and notation) yaitu penjualan dan pembelian.
3. Hasil dari perbandingan proses bisnis sebelum dan sesudah menggunakan Aplikasi ERP Odoo terdapat beberapa gap atau kesenjangan sebagai berikut :
4. Pencatatan penjualan maupun pembelian yang berbentuk nota dalam odoo disebut faktura tau invoice
5. Serial barang pada Odoo disebut dengan Lot/Serial yang berguna untuk tracking barang yang meliputi masa garansi dan lokasi barang
6. Persetujuan estimasi harga pada Odoo sebelum adanya transaksi penjualan maupun pembelian menjadi bentuk quotation yang nantinya akan divalidasi oleh pihak terkait setelah adanya persetujuan harga.
7. Pada metode data pembayaran barang tempo pada Odoo dapat di inputkan dan disimpan dalam database untuk memudahkan admin dalam pengecekkan jatuh tempo pembayaran.
8. Pencatatan data pembelian dan penjualan pada Odoo disimpan kedalam database sistem untuk mengurangi waktu pekerjaan dan efektifitas penyimpanan.
9. Laporan data pembelian barang dan penjualan barang pada Odoo lebih terstruktur dan jelas guna pengolahan data dan evaluasi untuk pihak Captain Gadget.
10. Data Supplier dan Data customer pada Odoo tersimpan dalam database.
11. Recommendasi perubahan dalam proses bisnis yang diberikan kepada Captain gadget adalah sebagai berikut :
12. Bagian Admin pengadaan barang dan penjualan pada Captain Gadget akan melakukan pencatatan transaksi barang penjualan dan informasi mengenai metode pembayaran dengan menggunakan Aplikasi ERP Odoo pada modul sales order.
13. Bagian penjualan di Captain Gadget akan membuat catatan penjualan di sistem ERP Odoo yang kemudian akan secara otomatis berbentuk invoice setelah adanya pencatatan pesanan untuk setiap penjualan.
14. Bagian gudang akan menginputkan setiap infromasi barang termasuk dengan infromasi lot/serial barang dan varian barang pada sistem Aplikasi ERP Odoo dalam modul inventory bagian produk/varian produk
15. Bagian Admin yang melakukan pencatatan setelah ada nya transaksi pembelian dengan supplier di inputkan kedalam sistem aplikasi ERP Odoo pada bagian purchase order atau menu pembelian yang nantinya tersimpan pada database dan pengajuan estimasi harga menggunakan quotation serta memberikan informasi mengenai metode pembayaran.

## Hasil dan Analisa Pengujian Sistem

Dalam penerapan Sistem ERP Odoo open source pada UMKM Captain Gadget yang telah dilakukan, Peneliti menggunakan *User Acceptance Test* (UAT) dalam pengujian sistem yang berbentuk kuesioner dengan jumlah responden adalah 4 karyawan inti dalam menjalankan proses bisnis pada Captain Gadget. Dalam Kuesioner terdapat 10 pertanyaan dengan kategori penilaian yang digunakan yaitu TS (Tidak Setuju), S (Setuju), dan SS (sangat Setuju). Data dari jawaban pengisian kuesioner tertera pada tabel berikut

Tabel 6 Hasil Data Jawaban Kuesioner

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Pertanyaan** | **SS** | **S** | **TS** |
| 1 | 2 | 2 | 0 |
| 2 | 2 | 2 | 0 |
| 3 | 2 | 2 | 0 |
| 4 | 1 | 3 | 0 |
| 5 | 0 | 4 | 0 |
| 6 | 1 | 3 | 0 |
| 7 | 1 | 3 | 0 |
| 8 | 1 | 3 | 0 |
| 9 | 0 | 4 | 0 |
| 10 | 0 | 4 | 0 |

Pengujian dari hasil jawaban kuesioner yang dilakukan peneliti mengacu pada skala Likert. Pertama kali akan dilakukan pembobotan jawaban dari setiap kategori dan juga membuat index presentase nilai yang terdapat pada table dibawah ini.

Tabel 7 Kategori Penilaian

|  |  |
| --- | --- |
| **Kategori** | **Bobot** |
| SS (Sangat Setuju) | 3 |
| S (Setuju) | 2 |
| TS (Tidak Setuju) | 1 |

Tabel 8 Persentase Penilaian

|  |  |
| --- | --- |
| **Jawaban** | **Keterangan** |
| 0% - 33,33% | Tidak Setuju, atau Kurang Sekali |
| 33,34% - 66,66% | Setuju atau Cukup Baik |
| 66,67% - 100% | Sangat Setuju atau Sangat Baik |

Setelah melakukan pembobotan pada setiap kategori jawaban dan indeks presentase nilai, kemudian melakukan proses perhitungan hasil jawaban kuesioner yang didapatkan dari mengkalikan poin jawaban dengan bobot yang telah ditentukan dan tertera pada table bobot nilai. Contoh perhitungan jawaban responden pada pertanyaan nomor 1 adalah sebagai berikut :

1. Responden dengan jawaban Sangat Setuju (SS) : 2 x 3 = 6
2. Responden dengan jawaban Setuju (S) : 2 x 2 = 4
3. Respnden dengan jawaban Tidak Setuju (TS) : 0 x 1 = 0
4. Total Skor dari Pertanyaan pertama : 6 + 4 + 0 = 10

Setelah mendapatkan hasil dari semua jawaban dari responden lalu mengitung presentase dari setiap jawaban responden, Untuk menghitung persentase nilainya menggunakan rumus sebagai berikut :

Menghitung Persentase : (x/nilai bobot tertinggi ) x 100 %

X : Nilai rata-rata = jumlah nilai dari pertanyaan/jumlah responden.

***Nilai rata-rata (x) Pertanyaan Pertama :* 10 / 4 = 2.5**

***Pertanyaan pertama :*** **(2,5/3) x 100 % = 83% ( Sangat setuju/Sangat Baik)**

Tabel 9 Hasil Uji Kuesioner

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pertanyaan** | **SS** | **S** | **TS** | **Total Skor Index** |
| 1 | 2 | 2 | 0 | 83 % |
| 2 | 2 | 2 | 0 | 83 % |
| 3 | 2 | 2 | 0 | 83 % |
| 4 | 1 | 3 | 0 | 75 % |
| 5 | 0 | 4 | 0 | 66 % |
| 6 | 1 | 3 | 0 | 75 % |
| 7 | 1 | 3 | 0 | 75 % |
| 8 | 1 | 3 | 0 | 75 % |
| 9 | 0 | 4 | 0 | 66 % |
| 10 | 0 | 4 | 0 | 66 % |
| **Rata - rata** | | | | **74,7 %** |

Berdasarkan hasil pengujian User Acceptance Test (UAT) yang telah dilakukan dengan menggunakan Kuesioner dalam pengambilan data menunjukkan hasil rata-rata dari seluruh jawaban adalah 72%, yang mana pengujian Aplikasi Odoo ERP pada Captain Gadget untuk mendukung aktivitas persediaan, pembelian dan penjualan mendapatkan hasil yang dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

## Saran

Berikut saran yang dihasilkan dari penelitian yang telah dilakukan pada Captain Gadget untuk dijadikan acuan atau pertimbangan dalam penerapan Sistem ERP Odoo kedepannya adaIah sebagai berikut :

1. Dalam melakukan penerapan sistem ERP Odoo perusahaan harus bersedia dan terbiasa dengan proses bisnis yang nantinya akan berubah meliputi dengan yang diinputkan kedalam sistem ERP Odoo.
2. Konfigurasi modul ERP Odoo dalam metode pengujian yang digunakan masih minim sehingga masih bisa dikembangkan lagi untuk kedepannya.