

## ABSTRACT

*Young Collection is an online shop business focusing in sales. The problem of the Young Collection Store is the unavailability of a sales and inventory system so it cannot control the stock of available goods. Therefore, this final project will build a web-based sales and inventory information system. Data collection techniques used interviews, observation, literature study and questionnaires. This research used the waterfall method as a system development method. The method of analysis and modeling of object-oriented systems was UML (Unified Modeling Language). The system testing used the webqual method. This research results a system of sales and inventory of goods at the web-based Young Collection Store. System testing shows that the quality of usability has a negative effect on user satisfaction since it has a significance value of  $0.31 > 0.05$ , while information quality has a negative effect on user satisfaction because it has a significance value of  $0.88 > 0.05$ . Moreover, the quality of service interactions has a positive effect on user satisfaction because it has a significance value of  $0.007 < 0.05$ . Usability quality, information quality, and service quality interaction simultaneously affect user satisfaction since it has a significance value of  $0.000 < 0.05$ . Therefore, it can be concluded that the user is satisfied with the sales and inventory system.*

**Keywords:** Sales, Inventory, Young Collection, Waterfall, Webqual



PUSAT PELAYANAN DAN  
PENGEMBANGAN BAHASA

## ABSTRAK

Young Collection merupakan bentuk usaha *online shop* yang bergerak dibidang penjualan. Permasalahan pada Toko Young Collection ini adalah belum tersedianya sistem penjualan dan persediaan barang, sehingga belum bisa mengontrol stok barang yang tersedia. Oleh karena itu, pada tugas akhir ini akan dibangun sistem informasi penjualan dan persediaan barang yang berbasis web. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, studi literatur dan kuesioner. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem. Metode analisis dan pemodelan sistem berorientasi objek dengan *UML (Unified Modelling Language)*. Sedangkan pengujian sistem menggunakan metode *webqual*. Penelitian ini menghasilkan sistem penjualan dan persediaan barang pada Toko Young Collection berbasis *web*. Pengujian sistem menunjukkan bahwa kualitas kegunaan berpengaruh negatif pada kepuasan pengguna karena memiliki nilai signifikansi  $0,31 > 0,05$ , sedangkan kualitas informasi berpengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna karena memiliki nilai signifikansi  $0,88 > 0,05$ , serta kualitas layanan interaksi berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna karena memiliki nilai signifikansi  $0,007 < 0,05$ . Kualitas kegunaan, kualitas informasi, dan kualitas layanan interaksi secara simultan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna karena memiliki nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa puas terhadap sistem penjualan dan persediaan barang.

Kata kunci: Penjualan, Persediaan, Young Collection, *Waterfall*, *Webqual*