

## Goods Sales Information System Using Website-Based Agile Development Methods (Case Study At XYZ Store)

<sup>1</sup>Wisard Widsly Kalengkongan, <sup>2</sup>Eric Alfonsius, <sup>3</sup>Mahardika Inra Takaendengan

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi,

Fakultas MIPA, Universitas Sam Ratulangi

Email: <sup>1</sup> wisard.kalengkongan@unsrat.ac.id, <sup>2</sup>ericalfonsius@unsrat.ac.id, <sup>3</sup>mahardika@unsrat.ac.id

### ABSTRAK

Goods sales information system is a system that can manage the process of managing the sale of goods from inventory management to the sales process in XYZ Stores. The purpose of this research is to design and create a media that can manage the process of inventory management and website-based sales of goods. This system can make it easier for the research site in terms of the process of managing the goods to be sold. In this study using several research methods such as data collection techniques used are observation, documentation and interview methods as well as testing methods used using the blackbox method. In addition, in developing this system using the agile system development method. The conclusions in this study are the results of the design and manufacture of the existing system both in terms of website display results and from the function of buttons such as login, save, edit and delete buttons resulting in a 95.83% test..

#### Keyword:

Agile Method  
Informatio System  
Good Sales  
Website-Based

#### Corresponding Author:

Eric Alfonsius,  
Program Studi Sistem Informasi,  
Universitas Sam Ratulangi,  
Jl. Kampus **unsrat** bahu, Kec. Malalayang, Kota Manado, Provinsi Sulawesi Utara.  
Email: [ericalfonsius@unsrat.ac.id](mailto:ericalfonsius@unsrat.ac.id)

### 1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi informasi komputer semakin pesat. Hal ini didukung oleh perkembangan hardware dan software yang juga tumbuh setiap tahunnya. Dengan perkembangan tersebut, teknologi informasi semakin dituntut untuk bekerjasama dalam pengolahan data informasi, baik pengolahan data yang sederhana maupun pengolahan data yang lebih komprehensif [1]. Saat memproses informasi ini, sistem informasi yang terstruktur dengan baik diperlukan untuk mendapatkan keluaran data yang akurat dan ringkas yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan pengembangan toko/usaha di masa mendatang.

Toko XYZ merupakan retailer yang menjual barang berupa pakaian pria seperti celana, kemeja dan sweater berbagai merk secara grosir dan eceran yang ada di salah satu kota yang ada di Sulawesi Tengah. Saat berhadapan dengan pelanggan, Toko XYZ mengalami beberapa kendala baik dalam manajemen stok barang maupun penjualan barang. Hal ini dikarenakan Toko XYZ memiliki beberapa tempat dimana stok barang yang dipesan dari gudang tidak cepat diketahui saat menjual ke pelanggan. Hal ini dikarenakan sistem pengendalian gudang penerimaan dan penjualan barang pada toko XYZ yang menggunakan sistem akuntansi belum menggunakan sistem informasi yang terkomputerisasi secara menyeluruh [2].

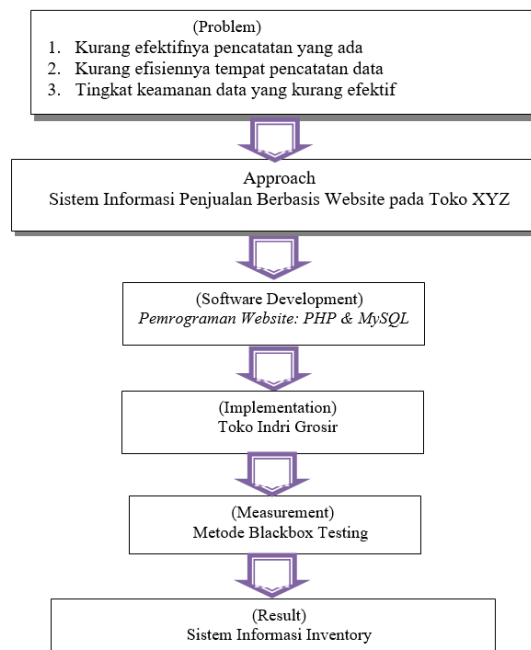
Pengendalian penerimaan persediaan yang dibukukan dalam sistem akuntansi meliputi pembelian tunai dan pembelian persediaan non tunai, sedangkan pengendalian penjualan persediaan yang dibukukan meliputi penjualan persediaan toko cabang/kelontong harian dan bulanan[3]. Sistem akuntansi yang beroperasi tanpa komputer atau sistem pencatatan memiliki kekurangan dalam pengolahan data. Kekurangan yang dikemukakan oleh peneliti adalah belum adanya sistem yang tercatat dalam pembukuan secara

terkomputerisasi sehingga meningkatkan resiko duplikasi data (data redundancy) dan jika terjadi kehilangan data persediaan stok dan penjualan tidak dapat dikembalikan secara real time dan proses yang memakan waktu lama dan mengganggu operasi – operasi yang berhubungan dengan pengelolaan persediaan di toko juga menyebabkan terjadinya kesalahan pada data pembukuan yang ada [4]. Menimbang hal tersebut maka peneliti berkeyakinan ingin membangun suatu sistem manajemen inventory dan penjualan berupa sistem point of sales dengan database yang berfungsi dengan baik dan tentunya mendukung proses manajemen inventory [5] pada Gudang dan Toko XYZ itu sendiri, dengan harapan sistem yang dibuat atau dirancang oleh peneliti dapat berfungsi dengan baik serta memberikan data yang akurat atas barang-barang yang sering dibeli dan jarang dibeli serta keamanan dalam penggunaan persediaan stok agar dapat mengurangi risiko-risiko yang telah dijelaskan di atas dan memenuhi harapan perusahaan/toko tersebut. Diharapkan dengan sistem yang dikembangkan dapat membantu pihak terkait dalam hal ini pihak toko XYZ dalam pengelolaan persediaan dan penjualan yang ada pada toko tersebut [6].

## 2. METODE PENELITIAN

### Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan proses yang sangat penting dalam menyusun suatu penelitian, karena dalam proses ini pembaca dapat mengetahui apa yang akan dilakukan oleh peneliti, dan bagaimana urutan penelitian itu dilakukan. kerangka pikir yang digunakan dalam melakukan penelitian ini sesuai yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

### Sumber Data

Sumber data yang dikumpulkan dan digunakan dari toko XYZ berdasarkan objek penelitian adalah sebagai berikut:

#### a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara) [7]. Data primer yang telah diperoleh oleh peneliti adalah data penerimaan, penjualan dan stok barang pada toko XYZ itu sendiri.

#### b. Data Sekunder.

Data sekunder yang telah diperoleh adalah arsip – arsip dokumen kegiatan penerimaan/pencatatan akuntansi dan penjualan serta stok inventori dari tahun – tahun sebelumnya, yang kemudian akan menjadi bahan acuan dalam pengembangan sistem baru.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara.

Metode Wawancara adalah Proses penggalan informasi melalui tanya jawab antara pewawancara (interviewer) dengan narasumber (interviewee) [8]. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan karyawan toko yang bekerja dalam toko, khususnya yang bekerja dan bertanggung jawab dalam penyusunan laporan kontrol inventori .

b. Observasi

Observasi ialah metode atau cara-cara yang menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai kehadiran yang diamati [9] . Dalam metode ini peneliti sendiri yang mengumpulkan data dan mengamati secara langsung pada toko XYZ.

c. Dokumentasi

Dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan membaca data-data yang tersedia yang di peroleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan yang berkaitan dengan penelitian [10].

### Metode Pengembangan Sistem Agile

Konsep Agile Software Development dikembangkan pertama kali oleh Kent Beck dan 16 rekannya dengan mengemukakan bahwa *agile software development* adalah sebuah proses membangun software dengan proses pembuatannya saling bantu-membantu dan membangunnya secara sekaligus bersama-sama [11][12]. *Agile software development methods* atau secara singkat *agile methodology* merupakan sekumpulan cara metode pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan iteratif, di mana persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir. Di dalam penelitian ini, model pengembangan sistem yang digunakan menggunakan model scrum. Model scrum adalah metode pengembangan peranti/perangkat lunak secara cepat (agile) [13]. Prinsip scrum sesuai dengan prinsip-prinsip yang terdapat pada metode pengembangan peranti secara cepat yang digunakan untuk menuntun kegiatan pengembangan peranti lunak, seperti pemenuhan kebutuhan, analisa, desain, dan penyampaian (delivery). Rangkaian kegiatan dalam model scrum terdiri dari 1) Aktivitas Backlog, 2) Aktivitas Sprints, 3) Aktivitas Scrum Meeting, dan 4) Demo [14].

### Metode Pengujian Sistem Blackbox Testing

Metode uji coba *black box testing* memfokuskan pengujian pada keperluan fungsional dari software yang dibuat. *Black box testing* memungkinkan pengembangan software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. *Black Box testing* bukanlah solusi alternative dari *Whitebox Testing* tapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *whitebox Testing* cenderung untuk menemukan hal-hal berikut [15]:

1. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
2. Kesalahan antar muka (interface errors).
3. Kesalahan pada struktur data dan akses basis data.
4. Kesalahan performansi (performance error)

### 3. HASIL DAN ANALISIS

Tahapan selanjutnya adalah menerangkan hasil dan analisis implementasi sistem yang akan dibangun. Setelah melakukan analisis dalam penelitian ini, agar supaya dapat meningkatkan penjualan pada tempat penelitian dibutuhkan suatu media khusus yang dapat mengelola manajemen stok barang dan penjualan barang yang ada di toko XYZ. Setelah melakukan pengumpulan data, tahapan selanjutnya adalah merancang database sebagai media data terlebih dahulu. Setelah itu mengimplementasikan website tersebut dalam bentuk hasil screenshot dari sistem yang telah dibuat. Langkah terakhir adalah menguji website dengan menggunakan metode pengujian blackbox.

Adapun yang menjadi rancangan website dimulai dari hasil analisis yang menggambarkan alur website yang dibuat akan diuraikan dalam beberapa diagram sebagai berikut:

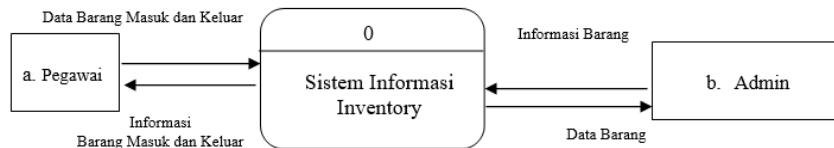
### 3.1 Hasil Analisis

Hasil analisis dalam penelitian ini dibagi atas dua yakni: analisis system lama dan analisis system baru: **Analisis Sistem Lama:** Analisis system lama dalam penelitian ini yakni proses pengelolaan inventory penjualan yang ada dalam penelitian ini masih menggunakan pencatatan barang masuk dan keluar secara manual dimana pegawai toko XYZ menuliskan semua barang masuk dan keluar ke dalam buku agenda yang ada; **Analisis Sistem Baru:** Setelah observasi dan melihat masalah yang ada dalam penelitian ini, maka peneliti membuat suatu rancangan sistem baru untuk menjawab permasalahan yang ada di latar belakang. Sistem baru yang ditawarkan adalah system pengelolaan inventory berbasis penjualan dimana setiap barang masuk akan dicatat ke dalam aplikasi komputer dan secara real time informasi tentang inventory akan tersaji secara otomatis.

### 3.2 Hasil Rancangan Diagram

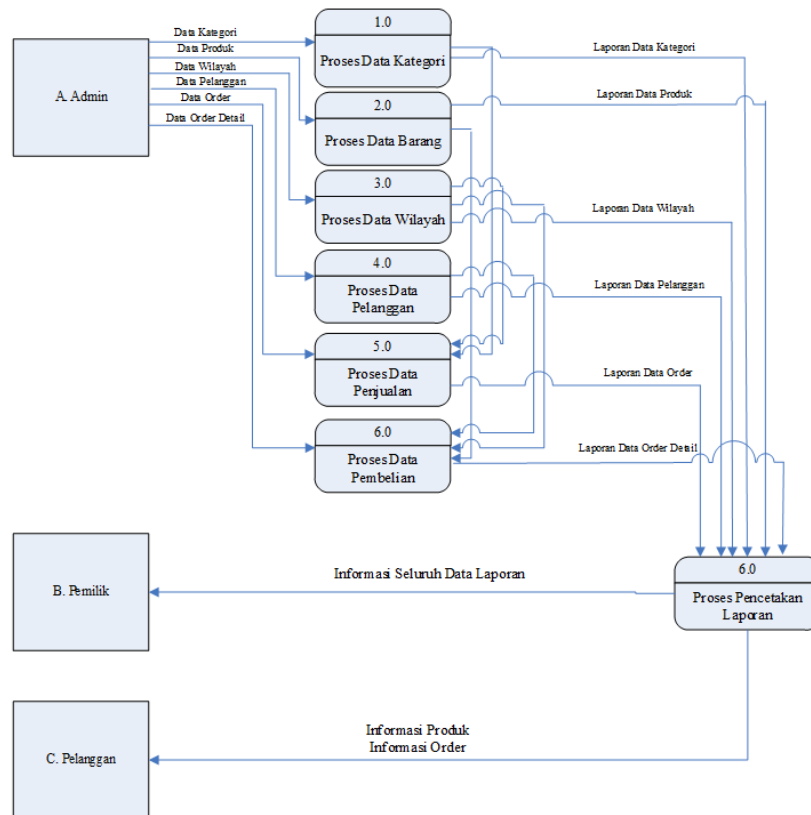
Desain dalam penelitian ini, terdiri dari konteks diagram dan diagram alir data yang digunakan dalam website inventory penjualan yang ada. Berikut ini hasil desain yang dibuat dalam penelitian ini:

#### Konteks Diagram



Gambar 2. Konteks Diagram

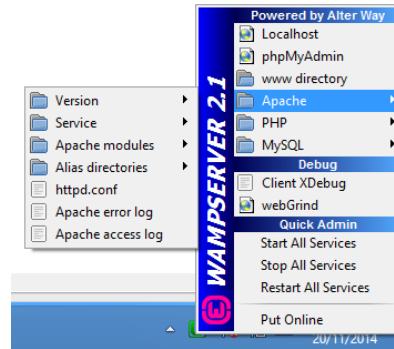
#### Diagram Alir Data



Gambar 3. Diagram Alir Data

### 3.3 Hasil Implementasi Sistem

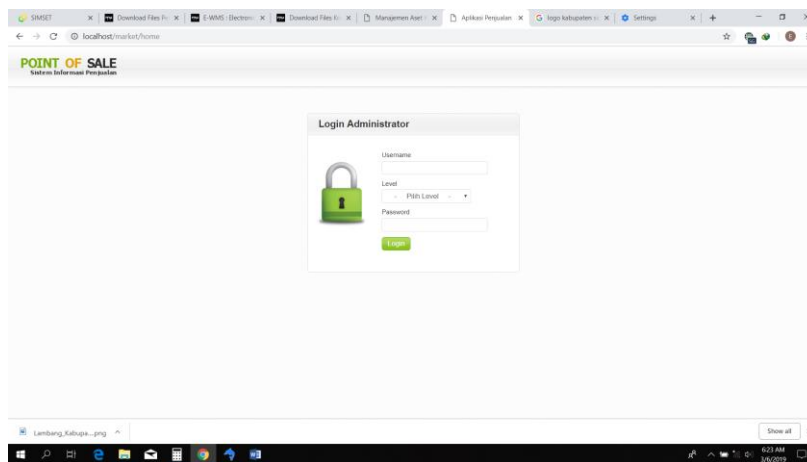
Hasil implementasi dari sistem yang dibuat dituangkan dalam bentuk hasil screenshot aplikasi yang telah dibuat. Adapun hasil tampilan pertama adalah proses instalasi perangkat lunak (*software*) server lokal yang dibutuhkan antara lain *Wamp Server/Xampp Server* dengan spesifikasi *driver Apache* dan *MySQL* yang berfungsi sebagai penghubung antara website (*driver apache*) dan *database* penyimpanan data *MySQL*. Adapun yang digunakan dalam penelitian ini adalah server lokal *Wamp Server* yang Nampak pada gambar 4.



Gambar 4. Wamp Server

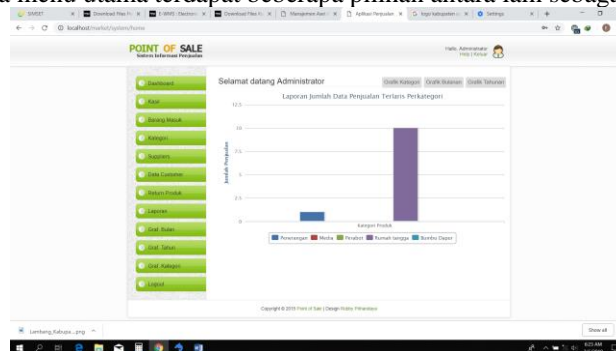
Setelah membuka *web browser* dan koneksi terhubung sukses, maka website tersebut dapat digunakan. Adapun implementasi website ini terdiri dari beberapa menu formulir sebagai berikut.

- a. Form *login*, adalah *form* untuk melakukan login ke website tersebut, yang berfungsi untuk mengamankan data dari seseorang yang tidak diinginkan. *Form* terdiri atas 2 (dua) inputan yaitu nama pengguna dan kode pengaman.



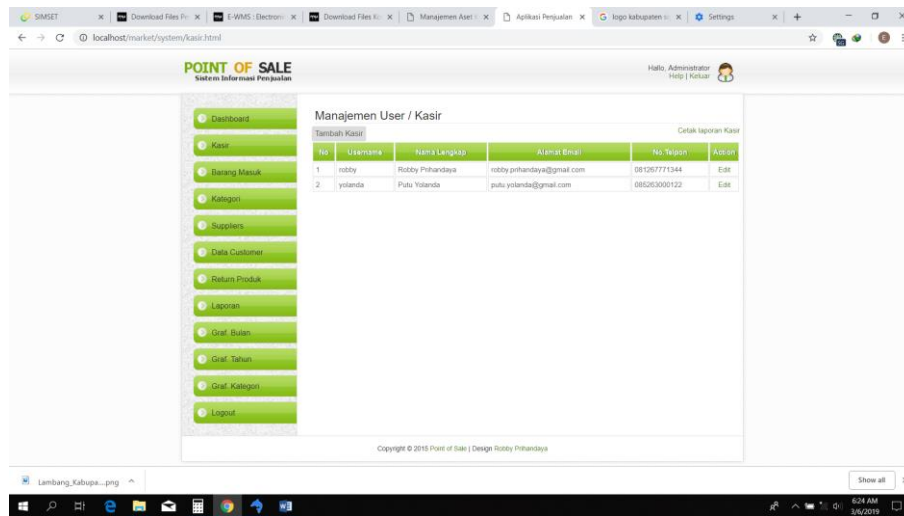
Gambar 5. Form Login

- b. Menu Utama Admin (Admin Panel), merupakan *form* untuk menampilkan informasi yang ada pada website ini. Pada menu utama terdapat beberapa pilihan antara lain sebagai berikut :



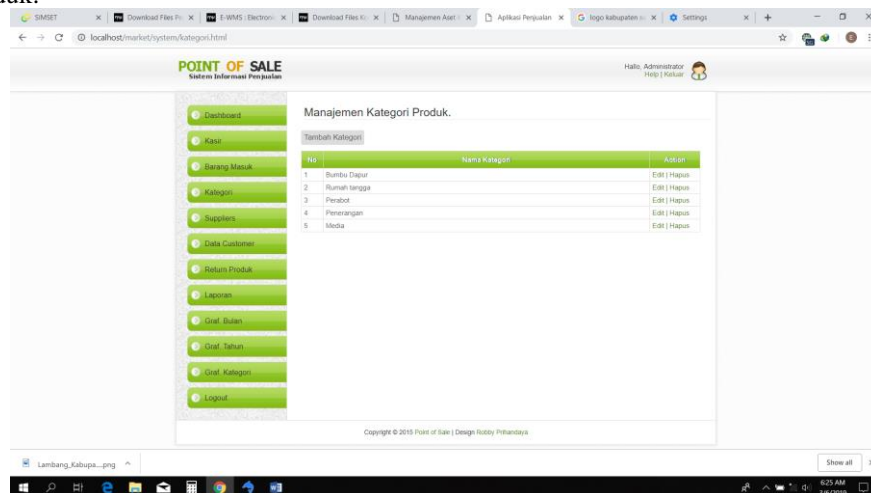
Gambar 6. Form Menu Utama Admin

- c. *Form input* data kasir, terdapat pada pilihan data admin yang digunakan untuk menginput data kasir.



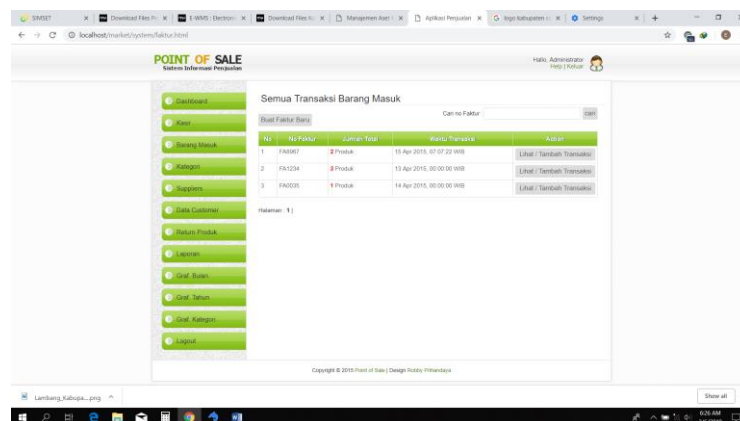
**Gambar 7. Form Input Data Kasir**

- d. *Form input* data kategori, terdapat pada pilihan data kategori yang digunakan untuk menginput data produk.



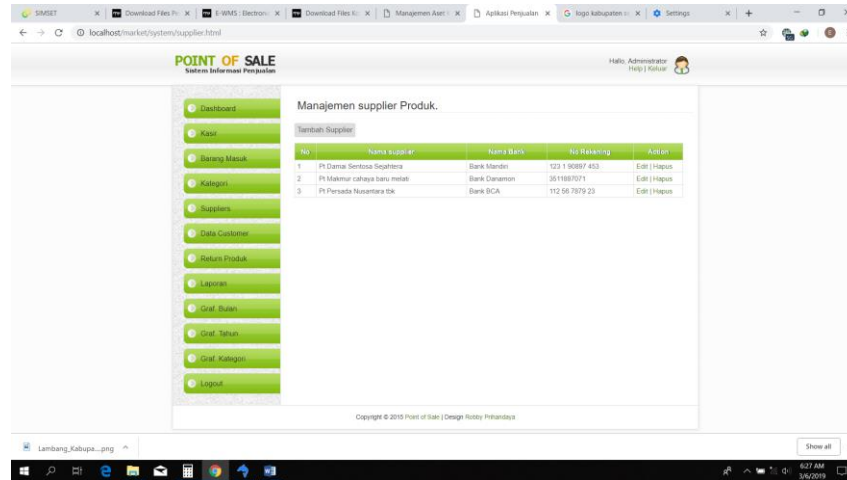
**Gambar 8. Form Input Data Kategori**

- e. *Form input* data produk, terdapat pada pilihan data produk yang digunakan untuk menginput data produk.



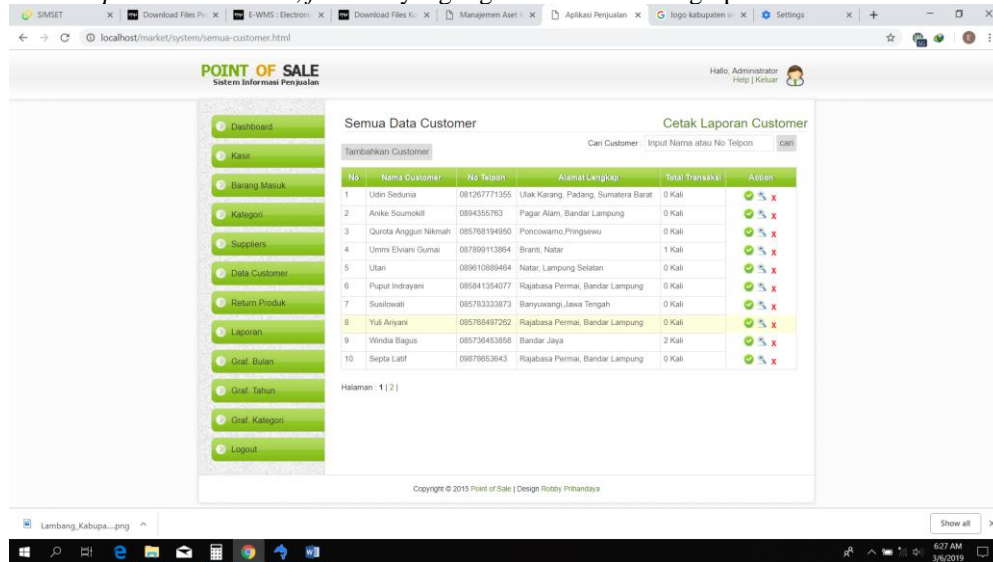
**Gambar 9. Form Input Data Produk**

- f. *Form input* data supplier, terdapat pada pilihan data order yang digunakan untuk menginput data supplier.



**Gambar 10. Form Input Data Supplier**

- g. *Form input* data customer, form ini yang digunakan untuk menginput data customer.



**Gambar 11. Form Input Data Customer**

### 3.4 Hasil Pengujian

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan pengujian black-box, perancang perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black-box adalah pengujian fasilitas-fasilitas tombol-tombol yang ada pada suatu system seperti tombol simpan, edit dan hapus. Berdasarkan rencana pengujian, maka dapat dilakukan pengujian black-box dengan menguji fasilitas yang ada pada website sistem informasi penjualan yang dijelaskan sesuai gambar 12, 13 dan 14 berikut ini.

No	Item Pengujian	Jumlah Tombol	Jumlah Rencana	Form	Pengujian	Kesimpulan	Poin
1	Fasilitas Tombol login	1 Tombol	3 Kali	Login	Pengujian Login 1	Berhasil	1
					Pengujian Login 2	Gagal	0
					Pengujian Login 3	Gagal	0
2	Fasilitas Tombol Simpan	1 Tombol	3 Kali	Input Data Kategori	Pengujian Input 1	Berhasil	1
					Pengujian Input 2	Berhasil	1
					Pengujian Input 3	Berhasil	1
		1 Tombol	3 Kali	Input Data Pelanggan	Pengujian Input 1	Berhasil	1
					Pengujian Input 2	Berhasil	1
					Pengujian Input 3	Berhasil	1
		1 Tombol	3 Kali	Input Data Produk	Pengujian Input 1	Berhasil	1
					Pengujian Input 2	Berhasil	1
					Pengujian Input 3	Berhasil	1
	1 Tombol	3 Kali	Input Data Wilayah	Pengujian Input 1	Berhasil	1	
				Pengujian Input 2	Berhasil	1	
				Pengujian Input 3	Berhasil	1	
	1 Tombol	3 Kali	Input Data Order	Pengujian Input 1	Berhasil	1	
				Pengujian Input 2	Berhasil	1	
				Pengujian Input 3	Berhasil	1	

Gambar 12. Hasil Pengujian Tombol Login dan Simpan

No	Item Pengujian	Jumlah Tombol	Jumlah Rencana	Form	Pengujian	Kesimpulan	Poin
3	Fasilitas Tombol Edit	1 Tombol	3 Kali	Input Data Kategori	Pengujian Edit 1	Berhasil	1
					Pengujian Edit 2	Berhasil	1
					Pengujian Edit 3	Berhasil	1
		1 Tombol	3 Kali	Input Data Pelanggan	Pengujian Edit 1	Berhasil	1
					Pengujian Edit 2	Berhasil	1
					Pengujian Edit 3	Berhasil	1
		1 Tombol	3 Kali	Input Data Produk	Pengujian Edit 1	Berhasil	1
					Pengujian Edit 2	Berhasil	1
					Pengujian Edit 3	Berhasil	1
	1 Tombol	3 Kali	Input Data Wilayah	Pengujian Edit 1	Berhasil	1	
				Pengujian Edit 2	Berhasil	1	
				Pengujian Edit 3	Berhasil	1	
	1 Tombol	3 Kali	Input Data Order	Pengujian Edit 1	Berhasil	1	
				Pengujian Edit 2	Berhasil	1	
				Pengujian Edit 3	Berhasil	1	

Gambar 13. Hasil Pengujian Tombol Edit

No	Item Pengujian	Jumlah Tombol	Jumlah Rencana	Form	Pengujian	Kesimpulan	Poin
4	Fasilitas Tombol Hapus	1 Tombol	3 Kali	Input Data Kategori	Pengujian Hapus 1	Berhasil	1
					Pengujian Hapus 2	Berhasil	1
					Pengujian Hapus 3	Berhasil	1
		1 Tombol	3 Kali	Input Data Pelanggan	Pengujian Hapus 1	Berhasil	1
					Pengujian Hapus 2	Berhasil	1
					Pengujian Hapus 3	Berhasil	1
		1 Tombol	3 Kali	Input Data Produk	Pengujian Hapus 1	Berhasil	1
					Pengujian Hapus 2	Berhasil	1
					Pengujian Hapus 3	Berhasil	1
	1 Tombol	3 Kali	Input Data Wilayah	Pengujian Hapus 1	Berhasil	1	
				Pengujian Hapus 2	Berhasil	1	
				Pengujian Hapus 3	Berhasil	1	
	1 Tombol	3 Kali	Input Data Order	Pengujian Hapus 1	Berhasil	1	
				Pengujian Hapus 2	Berhasil	1	
				Pengujian Hapus 3	Berhasil	1	

Gambar 14. Hasil Pengujian Tombol Hapus

Dari Hasil Pengujian *blackboxtext* =  $(16 + 15 + 15)/48 \times 100\% = 95.83\%$ . Dari Hasil pengujian yang dilakukan dengan metode *black box testing*, semua komponen tombol *simpan*, tombol *edit* dan tombol *delete*, dapat berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, pengujian ini dikatakan berhasil dengan nilai 95.83% dan system ini dikategorikan sangat baik.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat hasil perancangan sistem yang sudah ada dan baik adanya, terdapat hasil implementasi dari sistem tampilan tercetak yang dibuat, dan untuk mengetahui apakah website berhasil dibuat peneliti mengukurnya dengan uji black box dengan hasil yang diperoleh mencapai nilai 95,83% dari seluruh pengujian black box yang dilakukan. Sesuai dengan implementasi website pada toko XYZ dapat menerima tingkat keberhasilan sistem tersebut dengan sangat positif.






**UCAPAN TERIMA KASIH (10 PT)**

Ucapan terima kasih ditujukan kepada tempat penelitian yang bersedia dan memberikan kesempatan bagi peneliti dalam mengembangkan sistem ini. Selain itu ucapan terimakasih kepada Universitas Sam Ratulangi yang telah menjadi tempat bernaung bagi ketiga peneliti.

**REFERENSI**

- [1] S. Sukardi, E. Alfonsius, dan A. Y. Safitri, “Sistem Informasi E-Menu Pada Café Raego Berbasis Web Mobile,” *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, vol. 9, no. 1, hlm. 9–17, 2020.
- [2] W. Nugraha, M. Syarif, dan W. S. Dharmawan, “Penerapan Metode Sdlc Waterfall Dalam Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Desktop,” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 3, no. 1, hlm. 22–28, 2018.
- [3] H. Sulistiani, A. Yuliani, dan F. Hamidy, “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming,” *Technomedia Journal*, vol. 6, no. 1 Agustus, hlm. 1–14, 2021.
- [4] E. Alfonsius dan M. Rifai, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG BERBASIS VENDOR MANAGED INVENTORY (VMI),” *PROSIDING SEMANTIK*, vol. 1, no. 2, hlm. 253, 2015.
- [5] N. Oktaviani dan I. M. Widiarta, “Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada SMP Negeri 1 Buer,” *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, vol. 1, no. 2, hlm. 160–168, 2019.
- [6] H. H. Muflihini, H. Dhika, dan S. Handayani, “Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Rosadah,” *Bianglala Informatika*, vol. 8, no. 2, hlm. 91–99, 2020.
- [7] S. Sintaro dan E. Alfonsius, “SISTEM CERDAS SEBAGAI KEAMANAN KANDANG TERNAK SAPI MENGGUNAKAN CAMERA ESP-CAM DAN SELENOID,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Tertanam*, vol. 4, no. 1, 2023.
- [8] E. Alfonsius, S. W. C. Ngangi, dan C. F. Lagimpu, “Sistem Informasi Layanan Surat Bebas Pustaka Pada Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Provinsi Sulawesi Tengah Berbasis Website,” *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, vol. 1, no. 2, hlm. 66–74, 2023.
- [9] M. Rifai, E. Alfonsius, dan L. Sanjaya, “PEMODELAN SISTEM INFORMASI ALUMNI STMIK ADHI GUNA BERBASIS WEBSITE,” *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, vol. 5, no. 1, hlm. 1–2, 2017.
- [10] E. Alfonsius dan Z. Arifin, “SISTEMPENENTUAN CALON PENERIMA BEASISWA BIDIKMISI MENGGUNAKAN FUZZY MULTI CRITERIA DECISION MAKING,” dalam *SISITI: Seminar Ilmiah Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 2017.
- [11] S. H. Nova, A. P. Widodo, dan B. Warsito, “Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review,” *Techno. Com*, vol. 21, no. 1, hlm. 139–148, 2022.
- [12] A. Kurniawan, “SIMPEL (Sistem Informasi Manajemen Pelatihan) Internal BRI Menggunakan Metode Agile dengan Model Extreme Programming dan Algoritma Brute Force,” *Jurnal JTIIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, vol. 7, no. 2, hlm. 270–279, 2023.
- [13] T. Fuady, D. Amirudin, A. Surahmat, dan A. Rifai, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI CATATAN DAN PENGAWASAN HEWAN TERNAK MENGGUNAKAN QR CODE BERBASIS WEB DENGAN METODE AGILE,” *Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, vol. 7, no. 1, hlm. 33–42, 2023.
- [14] F. Nurzaman, “PENGEMBANGAN SISTEM OTOMATISASI TAGIHAN MENGGUNAKAN METODE AGILE S OFTWARE 1 DEVELOPMENT,” *ikraith-informatika*, vol. 4, no. 1, hlm. 46–57, 2020.
- [15] S. W. C. Ngangi, C. A. J. Soewoeh, E. Alfonsius, D. Lapihu, dan I. G. N. A. Putra, “Sistem Informasi Penjualan Sparepart Motor Berbasis Website (Studi Kasus Pada Bengkel Motorindo),” *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, vol. 1, no. 2, hlm. 75–83, 2023.

**BIBLIOGRAPHY OF AUTHORS (10 PT)**

	<p>Wisard Widsli Kalengkongan, seorang dosen dan praktisi di bidang IT. Lulusan dari Institut Pertanian Bogor dan saat ini sedang bekerja di Universitas Sam Ratulangi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Jurusan Matematika, Program Studi Sistem Informasi. Memiliki spesifikasi keahlian di bidang Artificial Intelligent, Image Processing, Computer Vision dan Software Development.</p>
	<p>Eric Alfonsius, seorang dosen dan praktisi di bidang komputer terapan dalam problem solving terkait sistem informasi. Lulusan dari Universitas Diponegoro dan saat ini sedang bekerja di Universitas Sam Ratulangi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Jurusan Matematika, Program Studi Sistem Informasi. Memiliki spesifikasi keahlian di bidang pemrograman (desktop, website dan mobile), Sistem pendukung Keputusan, Remote Sensing, Sistem Informasi Geografis, Internet of Things dan Intelligent System.</p>
	<p>Mahardika Inra Takaendengan, seorang dosen dan praktisi di bidang IT. Lulusan dari Institut Teknologi Bandung dan saat ini sedang bekerja di Universitas Sam Ratulangi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Jurusan Matematika, Program Studi Sistem Informasi. Memiliki spesifikasi keahlian di bidang Sistem Analis, Software Engineering, Web Engineering dan Database Engineering.</p>