

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori/Konsep Terkait

2.1.1 Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (SIM) merupakan sistem perencanaan bagian dari pengendalian internal suatu bisnis yang meliputi pemanfaatan manusia, dokumen, teknologi, dan prosedur oleh akuntansi manajemen untuk memecahkan masalah bisnis seperti biaya produk, layanan, atau suatu strategi bisnis, sebagai sistem informasi yang digunakan untuk mengambil keputusan, mengkoordinasi, mengontrol, menganalisis, serta memvisualisasi suatu informasi dalam organisasi[1].

Komponen sistem informasi manajemen adalah semua elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem informasi. Komponen sistem informasi manajemen umumnya terbagi menjadi dua jenis[2] yaitu:

1. Komponen sistem informasi manajemen fungsional
2. Komponen sistem informasi manajemen fisik

2.1.1.1 Komponen Sistem Informasi Manajemen Fungsional

Komponen Sistem Informasi Manajemen secara fungsional terdiri dari:

- Sistem administrasi dan operasional

Sistem administrasi dan operasional meliputi bagian-bagian manajemen yang melakukan kegiatan rutin sesuai prosedur seperti pada bagian administrasi, personalia, gudang dan bagian yang lainnya.

- Sistem pelaporan manajemen

Sistem pelaporan manajemen merupakan sebuah komponen sistem informasi manajemen yang tugas utamanya menyusun laporan kinerja secara rutin.

- Sistem pencarian
Sistem pencarian memberi informasi yang diperlukan sesuai dengan permintaan namun bentuknya belum terstruktur. Informasi tersebut diperlukan untuk pengambilan sebuah keputusan.
- Sistem *database*
Sistem *database* adalah komponen yang berguna untuk menyimpan semua data dan informasi mengenai kegiatan perusahaan.
- Manajemen data
Manajemen data merupakan komponen yang memastikan bahwa data bersifat akurat, kekinian, aman dan siap untuk digunakan. Manajemen data juga berguna sebagai penghubung antara *database* dan komponen sistem informasi lainnya.

2.1.1.2 Komponen Sistem Informasi Manajemen Fisik

Komponen sistem informasi manajemen fisik terdiri dari:

- Perangkat keras
Perangkat keras merupakan peralatan fisik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memasukan, memproses, menyimpan dan mengeluarkan hasil pengolahan data dalam bentuk informasi.
- Perangkat lunak
Perangkat lunak merupakan komponen yang terdiri dari kumpulan program untuk menjalankan komputer atau aplikasi tertentu pada komputer.
- Personil
Personil merupakan sumber daya manusia yang merupakan terpenting dalam sistem informasi manajemen.
- Prosedur pengoperasian

Prosedur merupakan komponen fisik yang berupa panduan atau intruksi dalam menjalankan sistem informasi manajemen.

- *Database*

Database merupakan tempat penyimpanan data dan informasi yang dikumpulkan dan disimpan secara sistematis sehingga bisa diakses dengan mudah.

- Jaringan

Jaringan merupakan gabungan dari beberapa perangkat keras dan lunak yang dirancang sedemikian rupa sehingga bisa saling berbagi informasi, komunikasi dan akses data dari beberapa tempat sekaligus antar bagian perusahaan.

2.1.2 Agile Development

Agile merupakan kata sifat yang berarti tangkas, gesit, dan lincah. Definisi *Agile* menurut Agile Manifesto adalah pemberdayaan untuk orang-orang yang ada di dalam perusahaan agar mereka dapat merasa aman untuk berkolaborasi dalam menghantarkan produk yang berkualitas tinggi di tengah perubahan dengan turbulensi tinggi[3]. Metode *Agile Software Development* mampu melakukan pengembangan sistem jangka pendek yang membutuhkan adaptasi cepat dari sisi pengembang terhadap perubahan yang ada di lapangan [4].

Pengembangan perangkat lunak dengan metodologi *Agile Development* memiliki beberapa tahapan sebagai berikut[5]:

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan proses untuk membuat rencana sistem yang akan dikembangkan dengan mengumpulkan data kebutuhan pengguna. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui komunikasi langsung berupa wawancara, observasi, melihat langsung arsip dokumen yang ada dan kuisioner. Selanjutnya dilakukan analisis sistem berjalan, desain secara menyeluruh menggunakan *tool* UML dan rancangan antar muka.

2. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahapan dimana *programmer* melakukan implementasi pengembangan sistem. Pengembangan sistem berbasis *web* dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *Framework Codeigniter*.

3. Tes Perangkat Lunak (*Testing*)

Tahap tes perangkat lunak merupakan pengujian terhadap sistem yang telah dikembangkan untuk menemukan celah sistem, mencegah *bug* dan dilakukan perbaikan sehingga dapat menghasilkan kualitas perangkat lunak yang baik. Penelitian ini menggunakan jenis pengujian *Black Box Testing* yang berfokus pada kebutuhan fungsional perangkat lunak.

4. Dokumentasi (*Documentation*)

Tahap dokumentasi merupakan tahapan dimana dilakukan dokumentasi modul dan fungsi sebagai catatan selama pengembangan sistem untuk mempermudah tim pengembangan selanjutnya.

5. Penyebaran (*Deployment*)

Tahap penyebaran merupakan tahap penyediaan sistem yang telah dikembangkan untuk pengguna akhir. Pada penelitian ini pengguna akhir yaitu admin, direktur, *project manager*, *leader*, *developer* dan *tester*.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap pemeliharaan merupakan pemeliharaan terhadap perangkat lunak apabila ada keinginan dari pengguna untuk merubah atau memperbaiki kerusakan komponen pada sistem guna mengoptimalkan kinerja dari perangkat lunak yang telah dikembangkan.

2.1.3 Metode Analisis SWOT

SWOT adalah singkatan dari *Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities*, dan *Threats*, dan analisis SWOT adalah teknik untuk menilai keempat aspek

bisnis. Analisis SWOT adalah alat yang dapat membantu menganalisis apa yang paling baik dilakukan perusahaan saat ini, dan untuk merancang strategi yang sukses untuk masa depan. SWOT juga dapat mengungkap area bisnis atau pesaing bisnis [6].

Analisis SWOT dipergunakan untuk menganalisis sebuah organisasi yang didasari oleh dua faktor yang melingkupi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Analisis kondisi internal dan eksternal dipakai sebagai kerangka acuan membuat rencana strategis. Unsur-unsur internal terdiri atas dua hal yaitu kekuatan serta kelemahan dan kondisi eksternal yaitu ancaman dan peluang [7].

2.2 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan penelitian sebelumnya sebagai sumber referensi dan acuan untuk mengetahui metode yang tepat dalam penelitian ini serta dapat menyempurnakan kekurangan-kekurangan penelitian sebelumnya. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu:

- Penelitian yang dilakukan oleh Kamil & Pramulia (2019) dengan judul “Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Ujian pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Andalas” menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian adalah ujian di Jurusan Sistem Informasi Universitas Andalas dilaksanakan dengan cara konvensional. Pelaksanaan ujian secara konvensional membutuhkan biaya yang banyak, rentan terhadap kecurangan dan membutuhkan waktu pemeriksaan yang lama. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, wawancara dan pengumpulan dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Sistem Informasi Manajemen Ujian pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Andalas telah berhasil dibuat menggunakan metode *waterfall* sesuai dengan kebutuhan fungsional sistem. Namun, Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Ujian masih memerlukan

pengembangan lebih lanjut untuk menambah fitur-fitur yang dapat dilakukan oleh sistem.

- Penelitian yang dilakukan oleh Kaleb, B. J., Lengkong V. P. K., dan Taroreh R.N. dengan judul “Penerapan Sistem Informasi Manajemen dan Pengawasannya di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Manado” menggunakan metode kualitatif. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian adalah pengawasan di KPP Pratama Manado masih manual sehingga pengawasannya menjadi terbatas. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengambilan sampel *purposive* atau pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Hasil penelitian tersebut adalah penerapan Sistem Informasi Manajemen di KPP Pratama Manado meningkatkan produktivitas kinerja pegawai dan pengawasan bisa dilakukan secara maksimal sehingga mempersempit kemungkinan terjadinya penyalahgunaan.
- Penelitian yang dilakukan oleh Chrisdianto & Putri dengan judul “Pengembangan Sistem Manajemen Tema *Website* Berbasis Metode *Agile Scrum*” menggunakan metode pengembangan aplikasi *Agile Scrum*. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian adalah PT. Pilihanmu Indonesia Jaya berencana untuk membuat Aplikasi Tes Psikologi yang dapat diakses pada semua perangkat. Penulis mengubah metode pengembangan aplikasi menjadi metode *Agile Scrum* karena berbagai faktor yang dihadapi yaitu keterbatasan jumlah anggota dan tingkat kerumitan yang cukup tinggi memicu waktu perilisan semakin mundur dari waktu yang diharapkan. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode *Agile Scrum* dan beberapa teknologi tambahan seperti TailwindCSS, dan AlpineJS mampu mempercepat proses pengerjaan dalam pengembangan Sistem Manajemen Tema *Website* yang bersifat berulang. Pada metode *Agile Scrum* proses pengembangan dibagi kedalam beberapa proses iterasi yang lebih kecil, sehingga dapat diproses berdasarkan susunan tingkat prioritas dan kebutuhan.

- Penelitian yang dilakukan oleh Hariman & Meilisa dengan judul “Sistem Informasi Manajemen *Training* Menggunakan Metode *Agile Software Development* The Papandayan Hotel Bandung” menggunakan metode pengembangan *Agile*. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian adalah kesulitan dalam mendistribusikan informasi *training*, kesulitan menentukan calon peserta *training*, belum ada media untuk mengelola penyelenggaraan daftar *training* karyawan dan proses kenaikan jabatan tidak dilakukan secara terbuka. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif. Informasi mengenai perusahaan diperoleh melalui metode wawancara dan observasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembangunan Sistem Informasi Manajemen *Training* dapat memenuhi kebutuhan perusahaan, diantaranya yaitu *training officer* dapat menyampaikan syarat yang dibutuhkan untuk daftar *training* dan para karyawan dapat mengakses informasi terkait *training* serta kenaikan jabatan karyawan.
- Penelitian yang dilakukan oleh Pratasik & Rianto dengan judul “Pengembangan Aplikasi E-DUK Dalam Pengelolaan SDM Menggunakan Metode *Agile Development*” menggunakan metode pengembangan *Agile*. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian yaitu pengolahan dan manajemen data SDM di Universitas Negeri Manado masih belum maksimal sehingga menyebabkan banyak kesulitan dalam proses administrasi pegawai. Pengumpulan data dilakukan melalui penelitian kepustakaan, metode wawancara dan metode observasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *Agile development* dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi sistem informasi pada perguruan tinggi salah satunya aplikasi e-DUK Universitas Negeri Manado yang dalam pengembangannya hanya membutuhkan waktu yang singkat.
- Penelitian yang dilakukan oleh Amri & Aji dengan judul “*Agile Development Methods* Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis *Web* (Studi Kasus: Bank BRI Unit Kolonel Sugiono)” menggunakan metode *Agile Development Methods* dengan

Model *Scrum*. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian adalah proses pengajuan kredit pada Bank BRI Unit Kolonel Sugiono masih dilakukan secara manual. Hal ini mengakibatkan proses pengajuan kredit tidak efektif dan membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga dapat berdampak negatif terhadap kemajuan bisnis perusahaan di tengah persaingan bisnis yang semakin ketat. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Hasil penelitian tersebut adalah implementasi model *Scrum* dalam pengembangan sistem informasi pengajuan kredit berbasis *web* pada Bank BRI Unit Kolonel Sugiono menghasilkan sistem informasi yang berkualitas dalam waktu yang singkat.

- Penelitian yang dilakukan oleh Irsandi J. S., Fitri I., dan Nathasia N. D. dengan judul “Sistem Informasi Pemasaran dengan Penerapan CRM (*Customer Relationship Management*) Berbasis *Website* menggunakan Metode *Waterfall* dan *Agile*” menggunakan metode pengembangan aplikasi *waterfall* dan *Agile*. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian adalah Toko Bella Frame ART berfokus pada bidang penjualan lukisan, kaligrafi dan bingkai. Metode promosi Toko Bella Frame ART masih menggunakan brosur, poster dan pamflet akibatnya pemilik membutuhkan biaya yang cukup besar untuk menyampaikan informasi ke target pasar. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian tersebut adalah penerapan Sistem Informasi Pemasaran dengan menggunakan *Customer Relationship Management* (CRM) telah berhasil memenuhi kebutuhan toko. Penggunaan metode CRM untuk pelayanan transaksi secara *online* menjadikan hubungan antara toko dengan konsumen lebih dekat dan efisien karena konsumen tidak lagi harus datang ke toko untuk membeli barang. Selain itu, hasil respon atau pesan dari pelanggan juga dibutuhkan untuk membantu toko dalam melakukan pengambilan keputusan mengenai pemasaran produk dan pelayanan pelanggan.
- Penelitian yang dilakukan oleh Sudianto & Simon dengan judul “*Development Application of A Quality Assurance Management*

Information System for Paulus Indonesia Christian University” menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan *System Development Life Cycle (SLDC)*. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian adalah Universitas Kristen Indonesia Paulus (UKI Paulus) memiliki standar, kebijakan dan kualitas untuk dokumen. Namun penerapannya belum didukung oleh sistem informasi, sehingga proses sosialisasi untuk penjaminan mutu dokumen tidak efektif dan akses yang masih terbatas. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Hasil penelitian tersebut adalah sistem informasi manajemen penjaminan mutu perguruan tinggi di UKI Paulus mampu memudahkan audit dan memberikan informasi secara lengkap mengenai dokumentasi terkait proses bisnis manajemen mutu.

- Penelitian yang dilakukan oleh Tam N. R. A., Prasetyo K. W., dan Kristanto B. K. dengan judul “Analisis Kebutuhan Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Kemahasiswaan STIKI Malang Menggunakan *Agile Requirements Engineering*” menggunakan model pengembangan aplikasi *Scrum*. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian adalah STIKI Malang membutuhkan mekanisme pengelolaan data kemahasiswaan yang efisien. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara. Penelitian ini menguraikan susunan kebutuhan aplikasi sistem informasi bidang kemahasiswaan dalam format artefak *product backlog* dan *sprint backlog*. Hasil dari analisis kebutuhan menggunakan metode *Agile requirements engineering* adalah 31 *product backlog item*. *Product backlog item* tersebut kemudian akan diolah untuk menunjang sejumlah interval *sprint* yang diterapkan pada proyek pengembangan aplikasi.
- Penelitian yang dilakukan oleh Febrita et al. dengan judul “*Analysis of Hospital Information Management System Using Human Organization Fit Model*” menggunakan metode *cross sectional*. Penelitian ini menganalisis penerapan dari Sistem Manajemen Informasi Rumah Sakit di Instalasi Rawat Jalan RSUD Daerah Sabang. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang didistribusikan kepada responden. Hasil

penelitian tersebut adalah penerapan Sistem Manajemen Informasi Rumah Sakit dengan Model *Human Organization Technology Fit* di RSU daerah Sabang perlu disempurnakan khususnya terkait kualitas sistem yang tersedia. Perbaikan kualitas sistem dapat dilakukan melalui pelatihan kepada pengguna dan menyediakan sistem yang aplikatif dan menarik bagi para pengguna sistem.

- Penelitian yang dilakukan oleh Bahar et al. dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek (SIMPEG) Berbasis *Web* Pada Universitas Negeri Makassar”. Penelitian ini menganalisis sistem yang sudah ada dan berjalan (sistem lama), kemudian dikembangkan sistem usulan (sistem baru). Pada subbagian tenaga kependidikan kepegawaian pada biro umum dan keuangan Universitas Negeri Makassar proses pengolahan data masih manual, sehingga dalam pengolahan data butuh waktu yang lama dan tidak efisien dalam pengerjaannya. Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan oleh peneliti, aplikasi ini dibuat berbasis *web*, sehingga dapat dimudah diakses dengan komputer ataupun telepon genggam.
- Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Nirmalasari N. dengan judul “Sistem Informasi Manajemen Penggajian dan Penilaian Kinerja Pegawai Pada SMK Taman Wisata Lampung” menggunakan model pengembangan *waterfall*. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian adalah pengelolaan data penggajian dan penilaian kinerja guru ataupun pegawai pada SMK Taman Siswa Teluk Betung masih dilakukan secara manual. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, tinjauan pustaka dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi manajemen penggajian dan penilaian kinerja pegawai SMK Taman Siswa Teluk Betung. Sistem informasi manajemen yang dibangun dapat memberikan kemudahan dalam kegiatan penggajian dan penilaian kinerja pegawai.
- Penelitian yang dilakukan oleh Yuri Rahmanto, Istikomah, dan Styawati. dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Koperasi Menggunakan Metode *Web Engineering* (Studi Kasus: Primkop Kartika

Gatam)”. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *web engineering* (rekayasa *web*). Proses pengelolaan data simpan pinjam dilakukan secara manual sehingga integrasi data antar divisi tidak dapat dilakukan dengan cepat. Selain itu, proses penghitungan data simpanan masih menggunakan kalkulator sehingga memiliki risiko terjadinya kesalahan penghitungan. Pengumpulan data dilakukan melalui kualitatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembangunan Sistem Informasi Manajemen Koperasi menggunakan metode *web engineering* menghasilkan aplikasi berbasis *web* dengan kualitas yang baik, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil pengujian sistem terhadap *usability* yang diperoleh sebesar 94,17%.

- Penelitian yang dilakukan oleh Meidyana Permata Putri dan Bobb dengan judul “Sistem Informasi Manajemen Proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi Berbasis *Web*” menggunakan model pengembangan *waterfall*. Perusahaan belum memiliki sistem pengolahan data yang baik dan proses pencarian informasi membutuhkan waktu lama sehingga terdapat masalah yang timbul, diantaranya terjadinya ketidaksesuaian pada rencana, progres proyek dan realisasi proyek. Pengumpulan data dilakukan melalui metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sistem Informasi Manajemen Proyek berhasil dibangun sesuai dengan kebutuhan perusahaan yakni dapat mengelola data proyek, progress proyek, data RAB, data konsumen, data pegawai, data material, data pekerjaan, dan pembayaran.
- Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Restu Purwanti, Nandang Hidayat, dan Entis Sutisna dengan judul “Peningkatan Produktivitas Kerja Dosen Melalui Pengembangan Efektivitas Sistem Informasi Manajemen dan Budaya Organisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara produktivitas kerja dosen, budaya organisasi dan sistem informasi manajemen. Data untuk setiap variabel penelitian dikumpulkan melalui kuesioner. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, korelasi, regresi parsial dan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara

efektivitas sistem informasi manajemen dengan produktivitas kerja dosen, terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara budaya organisasi dengan produktivitas kerja dosen, dan terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara efektivitas sistem informasi manajemen dan budaya organisasi secara bersama-sama dengan produktivitas kerja dosen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produktivitas kerja dosen dapat ditingkatkan melalui efektivitas sistem informasi manajemen dan budaya organisasi baik secara parsial maupun bersama-sama.

Persamaan penelitian [8][9][10][11][13][14][15][17][18][20][21] dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode pengumpulan data yakni metode kualitatif sehingga dapat dijadikan referensi bagi peneliti. Penelitian[9][10][11][13][14] juga memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam penggunaan metode *Agile* untuk pengembangan perangkat lunak. Selain itu kesamaan penelitian[11][18][19] dengan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitian untuk pengelolaan Sumber Daya Manusia di suatu instansi atau organisasi. Penelitian sebelumnya[22] juga memiliki domain yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan karena penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara produktivitas kerja, budaya organisasi dan sistem informasi manajemen.

Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah adalah teori, objek, waktu dan tempat penelitian. Penelitian[8][19][21] menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Penelitian[8] meneliti fungsi dan kendala penerapan Sistem Informasi Manajemen menggunakan teknik sampling kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Penelitian[9] menggunakan Codeigniter namun dikombinasikan dengan teknologi tambahan seperti TailwindCSS, dan AlpineJS. Penelitian[10] dibangun dengan memanfaatkan framework Yii. Penelitian[11][13] membangun sistem informasi berbasis *web* namun tidak dikemukakan bahasa pemrograman yang digunakan.

Penelitian[14][18][19] membangun sistem informasi berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*. Penelitian[16] memanfaatkan kerangka kinerja *Scrum* yang diambil dari prinsip metode *Agile* untuk menguraikan susunan kebutuhan aplikasi. Penelitian[17] menggunakan metode *cross sectional* untuk menganalisis penerapan sistem informasi manajemen rumah sakit dengan menggunakan model *human organization fit*. Penelitian[20] menggunakan metode pengembangan sistem *web engineering* (*rekayasa web*). Pengumpulan data pada penelitian[22] dilakukan menggunakan metode kuantitatif. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, korelasi, regresi parsial dan ganda.

2.3 Analisis Literature Review

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peranan penting dalam perkembangan sistem informasi manajemen. Penelitian sebelumnya mengidentifikasi bahwa sistem informasi manajemen mampu meminimalisir waktu, biaya, dan memaksimalkan proses bisnis.

Penelitian sebelumnya [10], [11], [12], [13], dan [14] telah dilakukan pengembangan sistem informasi manajemen menggunakan metode *Agile* dan berhasil menghasilkan sistem informasi yang berkualitas dalam waktu yang singkat. Penelitian yang paling relevan dengan penelitian yang akan dilakukan mengenai pembangunan sistem informasi manajemen menggunakan metode *Agile* untuk pengelolaan Sumber Daya Manusia [11][18][19]. Namun penelitian tersebut belum relevan karena objek penelitian berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi penulis ingin membangun Sistem Informasi Manajemen yang diperuntukkan untuk meninjau kinerja pegawai guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi kinerja perusahaan di suatu konsultan Informasi Teknologi dengan metode pembangunan *Agile*. Sistem ini dibangun berbasis *web* sehingga dapat diakses disemua perangkat dengan internet.