

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA SHOWROOM NAZWAN AULIA**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH :

AHSAN AQLI
NIM C1757201048
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA SHOWROOM NAZWAN AULIA**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :

AHSAN AQLI
NIM C1757201048
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021**

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA SHOWROOM NAZWAN AULIA

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan Pada
Tanggal 22 Maret 2021

Pembimbing I,



Rosmiati, M.Kom
NIK. 197810102005003

Pembimbing II,



Norhayati, M.Pd
NIK. 198805222011004

Mengetahui,

Ketua STMIC Palangkaraya,



Saparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

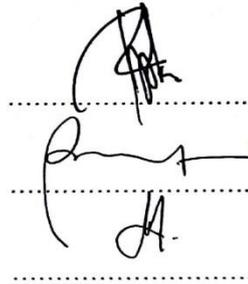
PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA SHOWROOM NAZWAN AULIA

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan Oleh Tim
Penguji Seminar Pada Tanggal 22 Maret 2021

Tim Penguji Seminar Proposal:

1. Rommi Kaestria, M.Kom
Sebagai Ketua
2. Rosmiati, M.Kom
Sebagai Sekretaris
3. Norhayati, M.Pd
Sebagai Anggota



.....
.....
.....

KATA PENGANTAR

Denga memanjat puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas Berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir dengan judul Analisis dan Perancangan Sistem Infomasi Penjualan pada Showroom Nazwan Aulia dapat diselesaikan sesuai rencana.

Pada kesempatan ini juga penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang sudah meluangkan waktu untuk membantu dalam penyelesaian Proposal Tugas Akhir ini, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada yang terhormat :

1. Suparno, M.Kom. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Fathurahman S.Pd selaku pemilik Showroom Nazwan Aulia yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian Tugas Akhir.
3. Rosmiati, M.Kom. selaku dosen pembimbing I karena telah membimbing penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Norhayati, M.Pd. selaku dosen pembimbing II karena telah membimbing penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Kedua orang tua dan selalu memberikan dukungan, doa, maupun moril dan materi selama ini.
6. Teman-temanku dan kepada ke semua pihak yang telah membantu dan banyak memberikan masukkan program yang dibuat sebagai Tugas Akhir ini.

Dalam penulisan dan penyusunan ini penulis menyadari bahwa Masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyempurna penulis dan penyusun Tugas Akhir ini di masa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih.

Palangka Raya, Maret 2021

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
E. Jenis Penelitian.....	5
F. Sistematika Penulisan	5
G. Penjelasan Istilah Kunci.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Dasar Teori.....	8
1. Teori yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian	8
2. Permodelan Yang Digunakan.....	10
3. Basis Data.....	22
4. Analisis Sistem	26
B. Perangkat Lunak Yang Digunakan	28
1. StarUML.....	28
2. Balsamiq Wireframes	29
C. Penelitian Yang Relevan	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Metode Pengumpulan Data.....	32

1) Pengamatan (<i>Observation</i>)	32
2) Wawancara (<i>Interview</i>)	32
3) Kepustakaan (<i>Library</i>)	32
4) Dokumentasi.....	33
5) Kuisisioner	33
B. Tinjauan Umum (Objek Penelitian).....	33
C. Analisis.....	34
1) Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	34
2) Analisa Kelemahan Sistem yang sedang berjalan.....	34
3) Analisa Kebutuhan	36
4) Analisis Kelayakan Sistem.....	37
D. Desain Sistem.....	38
1) Desain Antarmuka	39
2) Keluaran Antarmuka	43
E. Desain Proses	47
1) Use Case	47
2) Activity Diagram.....	48
3) Sequence Diagram.....	54
4) Class Diagram	59
F. Desain Basis Data	60
G. ERD (Entity Relationship Diagram).....	63
H. Database Relationship.....	64
I. Desain Keamanan.....	65
J. Desain Keuangan	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Use Case Diagram.....	13
Tabel. 2 Simbol Activity Diagram	15
Tabel. 3 Simbol Suquence Diagram.....	16
Tabel. 4 Simbol Class Diagram	18
Tabel. 5 Kajian Penelitian Relevan.....	31
Tabel. 6 PIECES	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Form Login User	39
Gambar 2 Form Halaman Admin.....	40
Gambar 3 Form order admin.....	40
Gambar 4 Form Produk Mobil.....	41
Gambar 5 Form login User	41
Gambar 6 Form Registrasi	42
Gambar 7 Form Halaman Home	42
Gambar 8 Form Pemesanan	43
Gambar 9 Form data Xpander.....	44
Gambar 10 data Mobilio	44
Gambar 11 data Avanza	45
Gambar 12 data Keranjang.....	45
Gambar 13 Form data Pemesanan.....	46
Gambar 14 Form bagian setelah melakukan pemesanan	46
Gambar 15 Use Case Diagram	47
Gambar 16 Activity Diagram Login admin	48
Gambar 17 Activity Diagram kelola Oder	48
Gambar 18 Activity Diagram kelola Produk Mobil.....	49
Gambar 19 Activity Diagram masu ke dalam website.....	50
Gambar 20 Activity Diagram sebelum Registrasi	50
Gambar 21 Activity Diagram melakukan Registrasi	51
Gambar 22 Activity Diagram menampilkan produk.....	52
Gambar 23 Activity Diagram masukkan keranjang.....	52
Gambar 24 Activity Diagram melakukan pemesanan	53
Gambar 25 Sequence Diagram login admin	54
Gambar 26 Sequence Diagram mengelola oder	55
Gambar 27 Sequence Diagram Mengelola produk	56
Gambar 28 Sequence Diagram login	56
Gambar 29 Sequence Diagram informasi informasi data produk	57
Gambar 30 Sequence Diagram masukkan keranjang.....	58
Gambar 31 Sequence Diagram melakukan pemesanan	58
Gambar 32 Class Diagram	59
Gambar 33 ERD (Entity Relationship Diagram)	63
Gambar 34 Database Relationship	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas	68
Lampiran 2. Surat Izin.....	69
Lampiran 3. Surat Izin BalasanPenelitian	70
Lampiran 4. Surat Observasi.....	71
Lampiran 5. Wawancara	72
Lampiran 6 Dokumentasi	73
Lampiran 7. Kuisisioner	74
Lampiran 8. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir	76
Lampiran 9. Berita Acara Seminar Proposal.....	77
Lampiran 10. Screenshot Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir (Online)	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, seiring dengan era perdagangan bebas maka hampir setiap perusahaan ingin mendapatkan segmen pasar yang seluas-luasnya. Hal ini didukung dengan perkembangan teknologi internet dan berbagai software di internet yang semakin mudah bagi pengguna. Penerapan pengguna internet dalam sejumlah bidang bisnis merupakan strategi jitu dalam menembus pasar global dan mendekatkan kepada para konsumen lokal maupun manca negara melalui internet, seakan – akan perusahaan membuka tempat transaksinya tersebar di berbagai lokasi, misalnya seperti jualan online seperti Shopee dan Tokopedia. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat dapat mendukung penerapan sistem *e-commerce* dalam penjualan produk.

Showroom Nazwan Aulia adalah sebuah showroom mobil yang berlokasi di Cilik Riwut Km. 2 - Palangkaraya yang masih menggunakan cara manual seperti dalam melakukan pencatatan data showroom mobil, hal ini sangat membatasi ruang gerak pembeli apabila terkendala jarak untuk mendatangi showroom sekaligus sulit dalam menentukan waktu pertemuan antara kedua pihak (pembeli dan penjual). Kegiatan pemasaran yang dilakukan selama ini juga pemasaran yang hanya mengandalkan lokasi yang strategis dan kenalan-kenalan dekat. Cara ini kurang efektif karena belum bisa memberikan

kemudahan dan efisiensi. Apalagi pada era globalisasi seperti sekarang ini setiap perusahaan dituntut agar lebih meningkatkan kualitas sistem informasinya untuk mendukung proses bisnis perusahaan sehingga dapat bersaing dengan perusahaan yang lain.

Maka dari kendala diatas penulis akan merancang sistem penjualan online mobil bekas. dirancang sebagai sistem seperti tampilan data penjualan pada showroom nazwan aulia. Hal ini berguna untuk mempromosikan secara luas dan mempermudah yang dilakukan pembeli dan penjual, serta antara penjual dan pembeli tidak perlu melakukan pertemuan sehingga dapat mengefisienkan waktu, misalnya seperti (COD) *Cash On Delivery* penjual akan mengantarkan mobil kerumah konsumen dan diadakan pengecekan kondisi mobil itu oleh konsumen sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai analisis dan perancangan sistem informasi showroom mobil di Nazwan Aulia untuk pembuatan tugas akhir dengan judul Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada Showroom Nazwan Aulia. Dengan adanya rancangan ini, diharapkan dapat mempercepat dan memudahkan konsumen melihat secara online dan lebih banyak fitur salah satu nya (COD) *Cash On Delivery* sehingga proses jauh lebih menjadi mudah dan menjadi *website* yang berguna di bidang usaha tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana Analisis Dan Merancang Sistem Informasi Penjualan pada Showroom Nazwan Aulia Motor?”.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak melebar maka penulis perlu membatasi permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Analisis dan perancangan sistem informasi ini hanya dibuat untuk Showroom Nazwan Aulia.
2. Sistem informasi penjualan mobil bekas saja pada Showroom Nazwan Aulia.
3. Merancang sistem penjualan mobil bekas pada Showroom Nazwan Aulia
4. Konsumen yang akan melakukan melihat secara registrasi terlebih dahulu yang sudah tersedia di halaman *website*.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Adapun tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

- a. Menganalisis sistem pada Penjualan Showroom Nazwan Aulia.
- b. Merancang sebuah sistem informasi penjualan pada showroom nazwan aulia. Dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan

mengetahui penjualan mobil dan dapat memberikan kemudahan bagi admin dalam mengolah data.

- c. Memberikan kemudahan karena mobil dapat diantar ke alamat pembeli.

2. Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Pengguna

Sebagai rekomendasi bagi pelaku usaha dalam membuat suatu sistem penjualan menggunakan media *web* atau internet yang dapat membantu divisi marketing atau pemasaran dalam memasarkan mobil sehingga transaksi penjualan dapat dilakukan dengan cepat dimana saja dan kapan saja oleh semua kalangan masyarakat.

b. Bagi Penulis

Agar mampu mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat saat perkuliahan dan menerapkannya serta disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

- 1) Sebagai bahan referensi dan menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan kampus STMIK Palangka Raya
- 2) Untuk menambah ilmu pengetahuan dan sebagai rujukan bagi penulis selanjutnya.

E. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini adalah Kuantitatif. Penelitian ini adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian – bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan – hubungannya. Tujuan penelitian Kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model – model matematis, teori-teori atau hipotesis.

Tahapan jenis penelitian sebagai berikut :

1. Menganalisis pada sistem penjualan
2. Merancang sistem informasi penjualan

F. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan menurut pedoman penulisan proposal tugas akhir STMIK Palangkaraya, secara garis besar sistematika penulisan ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Agar mendapat arah dan gambaran yang jelas mengenai hal yang tertulis, berikut ini sistematika penulisannya secara lengkap:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan landasan teori yang berkaitan dengan konsep, analisa, dan perancangan sistem beserta komponen-komponen yang berkaitan dengan penjualan Showroom Nazwan Aulia.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi mengenai serangkaian langkah atau cara yang peneliti tempuh dalam mencari data dan informasi serta langkah-langkah yang peneliti tempuh dalam perancangan sistem selama melaksanakan penelitian pada Showroom Nazwan Aulia.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan pembahasan hasil analisis dan perancangan dari penelitian

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang berisi pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil studi literatur atau landasan teori dan penyusunan laporan, sedangkan saran berupa perbaikan/peningkatan yang diperlukan saat ini ataupun pada masa yang akan datang.

G. Penjelasan Istilah Kunci

Penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis dalam penelitian ini menganalisa sebuah sistem penjualan pada Showroom Nazwan Aulia.
2. Perancangan adalah merancang sebuah sistem penjualan pada Showroom Nazwan Aulia.
3. Sistem adalah merancang sebuah sistem untuk memudahkan informasi dan penjualan pada Showroom Nazwan Aulia.
4. Informasi adalah sebuah kumpulan informasi, pada penelitian ini akan lebih banyak lagi sebuah informasi yang akan di rancang.
5. Sistem Informasi adalah pada penelitian ini akan ada sebuah rancangan sistem informasi yang akan membuat sistem informasi yang menyatukan informasi dan sistem penjualan nya.
6. Penjualan adalah dalam penelitian ini penjualan akan lebih memudahkan konsumen melihat dan mengecek barang dan akan di antarkan barang nya tujuan konsumen

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar Teori

Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, permodelan yang digunakan, dan perangkat lunak yang digunakan.

1. Teori yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian

a. Analisis

Menurut Joyianto dan Mujianti (2017:26), Analisis adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Menurut Muntihana (2017:9), Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti menguraikan, membedakan, memilah suatu digolongkan dan di kelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan diafsirkan maknanya.

Dapat di simpulkan bahwa Analisis adalah kajian mendalam untuk meneliti struktur sebuah sistem menganalisis sistem informasi kedalam bagian komponen untuk mengevaluasi dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu.

b. Perancangan

Menurut Nur dan Suyuti (2017:5) Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

c. Sistem Informasi

Menurut Kismanji (2015:5) Sistem informasi adalah cara – cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara – cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Agus Irawan, dkk (2016:8), Sistem informasi merupakan sistem yang disusun secara sistematis dan teratur dari jaringan-jaringan aliran informasi yang menghubungkan setiap bagian dari sistem, sehingga memungkinkan diadakannya komunikasi antar bagian atau satuan fungsional..

Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan sesuatu sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi.

1) Komponen Sistem Informasi

Dalam suatu sistem terdapat komponen-komponen sebagai berikut :

- a. Perangkat keras (*hardware*), mencakup berbagai peranti fisik seperti komputer dan printer.

- b. Perangkat lunak (*Software*), atau program, yaitu sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras memproses data.
- c. Prosedur, yaitu sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
- d. Orang, yaitu semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembang sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- e. Basis data (*database*), yaitu sekumpulan table, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
- f. Jaringan komputer dan komunikasi data, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sumber (resource) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

d. Penjualan

Menurut Abdullah dan Tantri (2016,3) Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran.

2. Permodelan Yang Digunakan

a. Metode *Pieces* framework

kerangka yang dipakai untuk mengklasifikasikan suatu problem, opportunities, dan directives yang terdapat pada bagian scope

definition analisis dan perancangan sistem. Dengan kerangka ini, dapat dihasilkan hal-hal baru yang dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan sistem. Dalam PIECES terdapat enam buah variabel yang digunakan untuk menganalisis sistem informasi, yaitu:

1) Performance (Keandalan)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kinerja sebuah sistem, apakah berjalan dengan baik atau tidak. Kinerja ini dapat diukur dari jumlah temuan data yang dihasilkan dan seberapa cepat suatu data dapat ditemukan.

2) Information and Data (Data dan Informasi)

Dalam sebuah temuan data pasti akan dihasilkan sebuah informasi yang akan ditampilkan, analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa banyak dan seberapa jelas informasi yang akan dihasilkan untuk satu pencarian.

3) Economics (Nilai Ekonomis)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah suatu sistem itu tepat diterapkan pada suatu lembaga informasi dilihat dari segi finansial dan biaya yang dikeluarkan. Hal ini sangat penting karena suatu sistem juga dipengaruhi oleh besarnya biaya yang dikeluarkan.

4) Control and Security (Pengendalian dan Pengamanan)

Dalam suatu sistem perlu diadakan sebuah kontrol atau pengawasan agar sistem itu berjalan dengan baik. Analisis ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengawasan dan kontrol yang dilakukan agar sistem tersebut berjalan dengan baik.

5) Efficiency (Efisiensi)

Efisiensi dan efektivitas sebuah sistem perlu dipertanyakan dalam kinerja dan alasan mengapa sistem itu dibuat. Sebuah sistem harus bisa secara efisien menjawab dan membantu suatu permasalahan khususnya dalam hal otomasi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah suatu sistem itu efisien atau tidak, dengan input yang sedikit bisa menghasilkan sebuah output yang memuaskan.

b. Unified Modeling Language (UML)

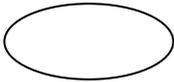
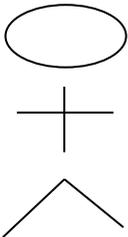
Menurut Munawar (2018:49) UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal didunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa permodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.

UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut :

1. Use Case Diagram

Menurut Munawar (2018:101) *Use Case Diagram* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. Simbol-simbol yang ada pada Use Case Diagram dapat di lihat pada table 1.

Tabel. 1 Use Case Diagram

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1	<p>Use case</p> 	<p><i>Fungsionalitas</i> yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling bertukar antar unit atau actor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase name use case</p>
2	<p><i>Aktor</i></p> 	<p>Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan Ketika berinteraksi dengan use case</p>
3	<p><i>Asosiasi/Assonciation</i></p> 	<p>Komunikasi antar actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki dengan actor.</p>

(1)	(2)	(3)
4	Ekstensi/Extend <<extend>> ----->	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berisi sendiri walaupun tanpa use case tambahan
5	Generalisasi/Generalization -----▶	Hubungan Generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya misalnya
6	Include / user <<include>> ----->	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini menjelaskan fungsinya atau sebagai syarat yang dijalankan use case. Include berarti use case yang di tambahkan akan selalu di panggil saat use case tambahan dijalankan

2. Activity Diagram

Menurut Munawar (2018:127) *Activity Diagram* adalah untuk menangkap tingkah laku dinamis dari sistem dengan cara menunjukkan aliran pesan dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya. Simbol-simbol yang ada pada *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel. 2 Simbol *Activity Diagram*

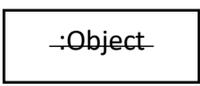
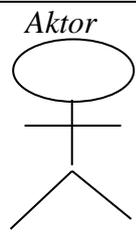
No.	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1		Titik Awal
2		Titik Akhir
3		Activity
4	 <i>Decisions</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
5		Fork; Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.
6		Rake; Menunjukkan adanya dekomposisi
7		Tanda waktu
8		Tanda pengiriman

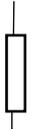
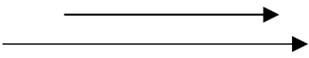
(1)	(2)	(3)
9		Tanda penerima
10		Aliran akhir (Final Flow)

3. Sequence Diagram

Menurut Munawar (2018:137) Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan message (pesan) yang diletakkan antara obyek-obyek ini dalam use case. Simbol-simbol yang ada pada Sequence Diagram dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel. 3 Simbol *Sequence Diagram*

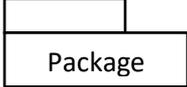
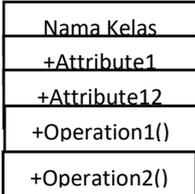
No.	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1		Object merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horisontal. Digambarkan sebagai sebuah class (kotak) dengan nama object didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
2		Aktor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka aktor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol aktor sama dengan simbol pada Actor Use Case Diagram.

(1)	(2)	(3)
3	<p style="text-align: center;">Lifeline</p> 	<p>Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu. Notasi untuk lifeline adalah garis putus-putus Vertikal yang ditarik dari sebuah object</p>
4	<p style="text-align: center;">Activation</p> 	<p>Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambarkan pada sebuah Lifeline. Mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi</p>
5	<p style="text-align: center;">Message</p> 	<p>Message, digambarkan dengan anak panah horizontal antara Activation Message mengindikasikan komunikasi antara Object-Object.</p>

4. Class Diagram

Menurut Munawar (2018:101) Class Diagram adalah diagram statis. Ini mewakili pandangan statis dari suatu aplikasi. Class Diagram tidak hanya digunakan untuk memvisualisasikan, menggambarkan dan mendokumentasi berbagai aspek sistem tetapi untuk membangun kode eksekusi (executable code) dari aplikasi perangkat lunak. Symbol-simbol yang ada pada Class diagram.

Tabel. 4 Simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1	<p style="text-align: center;"><i>Package</i></p> 	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas.
2	<p style="text-align: center;"><i>Kelas</i></p> 	Kelas pada struktur sistem, tiap kelas memiliki nama, Attribute, dan Operation atau Method/
3	<p style="text-align: center;">Antarmuka / Interface</p> 	Sama seperti konsep <i>Interface</i> dalam pemrograman berorientasikan objek.
4	<p style="text-align: center;">Asosiasi</p> 	Relasi antar kelas dengan pengertian umum
5	<p style="text-align: center;">Asosiasi Berarah</p> 	Relasi antar kelas dengan pengertian kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
6	<p style="text-align: center;">Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan pengertian generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).

c. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2016:142), kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan siapa variabel akan diukur dan tahu apa bisa yang diharapkan dari

responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Angkat keterampilan menjelaskan dan bertanya, untuk mengetahui persepsi siswa mengenai keterampilan mengajar guru dikelas. Dalam angket tersebut terdapat komponen-komponen yang dapat dinilai oleh siswa terhadap kemampuan guru dalam keterampilan menjelaskan dan bertanya selama pembelajaran berlangsung. Untuk angket data yang diperoleh angket berupa nilai skor.

d. Skala *Likert*

Menurut Sugiyono (2016:93) bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh penelitian yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan menggunakan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau *respons* dalam skala ukur yang telah disediakan.

Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pertanyaan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut:
 Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Netral (N) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1, dengan contoh analisis *respons* dalam menggunakan skala *likert* adalah sebagai berikut :

Dalam bentuk teknik pengumpulan data angket, maka disebarkan kepada 70 responden untuk menjawab pertanyaan :
 Pedoman pembuatan struktur organisasi Dewan Sekolah telah disosialisasikan, lalu datanya direkapitulasi.

Misalnya : Menjawab 5 = 2 orang, menjawab 4 = 8 orang, menjawab 3 = 15 orang, menjawab 2 = 25 orang, menjawab 1 = 20 orang. Untuk menghitung skor dengan cara :

Jumlah skor untuk 2 orang menjawab SS (5) : $2 \times 5 = 10$

Jumlah skor untuk 8 orang menjawab S (4) : $8 \times 4 = 32$

Jumlah skor untuk 15 orang menjawab N (3) : $15 \times 3 = 45$

Jumlah skor untuk 25 orang menjawab TS (2) : $25 \times 2 = 50$

Jumlah skor untuk 20 orang menjawab STS (1) : $20 \times 1 = 20$

Jumlah = 157

Jumlah skor tertinggi = $5 \times 70 = 350$ (SS)

Jumlah skor terendah = $1 \times 70 = 70$ (STS)

Adapun kriteria penafsiran skornya adalah sebagai berikut :

Angka 0 – 70 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 71 – 140 = Tidak Setuju (TS)

Angka 141 – 210 = Netral (N)

Angka 211 – 280 = Setuju (S)

Angka 281 – 350 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 70 responden, dapat diketahui bahwa sosialisasi pedoman pembuatan struktur organisasi Dewan Sekolah terletak pada daerah netral. Jadi, berdasarkan data yang diperoleh dari 70 responden sosialisasi pedoman pembuatan struktur organisasi dewan sekolah, yaitu $157/350 = 44,86\%$ tergolong netral

Keterangan :

Angka 0% - 20% = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 21% – 40% = Tidak Setuju (ST)

Angka 41% - 60% = Netral (N)

Angka 61% - 80% = Setuju (S)

Angka 82% - 100% = Sangat Setuju (SS)

Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka peneliti dapat mengambil pada :

2 orang menyatakan Sangat Setuju (SS) = $2/70 \times 100\% = 2,86\%$

8 orang menyatakan Setuju (S) = $8/70 \times 100\% = 11,43\%$

15 orang menyatakan Netral (N) = $15/70 \times 100\% = 21,43\%$

25 orang menyatakan Tidak Setuju (TS) = $25/70 \times 100\% = 35,71\%$

$$\begin{aligned} & 20 \text{ orang menyatakan Sangat Tidak Setuju (STS)} = 20/70 \times 100\% \\ & = 28,67\% \end{aligned}$$

3. Basis Data

a. Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Indrajani (2015:70), Basis Data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi.

Untuk mendapatkan informasi yang berguna dari kumpulan data maka diperlukan suatu perangkat lunak (*software*) untuk memanipulasi data sehingga mendapatkan informasi yang berguna. *Database Manajement System* (DBMS) merupakan *software* yang digunakan untuk membangun sebuah sistem basis data yang berbasis komputerasi. *DBMS* membantu dalam pemeliharaan dan pengolahan kumpulan data dalam jumlah besar, sehingga dengan menggunakan *DBMS* tidak menimbulkan kekacauan dan dapat digunakan oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan. *DBMS* merupakan perantara bagi bagi pemakai dengan basis data. Untuk berinteraksi dengan *DBMS* (basis data) menggunakan bahasa basis data yang telah ditentukan oleh perusahaan *DBMS*. Bahasa asing data biasa terdiri atas perintah-perintah yang diformulasikan sehingga biasanya ditentukan oleh. Ada 2 (dua) bahasa basis data antara lain:

1) *Data Definition Language* (DDL)

Struktur/skema *database* yang menggambar desain *database* secara keseluruhan. Bahasa inilah dapat dibuat tabel baru, membuat *indeks*, mengubah tabel, menentukan struktur penyimpanan tabel, dan sebagainya. Secara umum *Data Definition Language* yang digunakan antara lain:

1. *CREATE* untuk membuat objek baru
2. *USE* untuk menggunakan objek
3. *ALTER* untuk mengubah objek yang sudah ada
4. *DROP* untuk menghapus objek

2) *Data Manipulation Language* (DML)

Merupakan bentuk bahasa *database* yang berguna untuk melakukan manipulasi dan pengambilan data pada suatu *database*. Manipulasi data dapat berupa penyisipan/penambahan data baru ke suatu basis data, penghapusan data, dan perubahan data di suatu *database*, perintah yang umum dilakukan DML, yaitu:

- a. *SELECT* untuk menampilkan data.
- b. *INSERT* untuk menambahkan data baru.
- c. *UPDATE* untuk mengubah data yang sudah ada.
- d. *DELETE* untuk menghapus data.

b. Konsep Basis Data

Konsep dasar basis data merupakan kumpulan dari catatan-catatan atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan di dalamnya, penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan objek tersebut. Ada banyak cara untuk mengorganisasikan skema, atau memodelkan struktur basis data, ini dikenal sebagai basis data atau model data.

Ada beberapa komponen dasar *database* yang di gunakan antara lain:

1) *Field*

Field merupakan implementasi dari suatu atribut data. *Field* merupakan unit terkecil dari data yang disimpan dalam suatu file atau basis data. *Field-field* tersebut diorganisasikan dalam *record-record*.

2) *Record*

Record merupakan koleksi dari *field-field* yang disusun dalam format yang telah ditentukan. Selama desain sistem *record* akan diklasifikasikan sebagai *fixed-length record* adalah tipe *intance record* punya *field*, jumlah *field* , dan ukuran logik yang sama *variabel-length record* adalah mengijinkan *record-record*

yang berbeda dalam *file* yang sama memiliki panjang yang berbeda.

3) *File dan table*

Record-record yang serupa diorganisasikan dalam group-group yang disebut *file*. Jadi *file* merupakan kumpulan semua kejadian dari struktur *record* yang diberikan. Tabel merupakan *ekuivalen* basis data relasional dari sebuah *file*.

4) Kunci (*key*)

Kunci merupakan elemen record yang dipakai untuk menemukan *record* tersebut pada waktu akses atau bisa digunakan untuk identifikasi tiap *record* kesebuah *file*. Adapun jenis-jenis kunci adalah:

a) *Superkey*

Kumpulan atribut dari suatu tabel yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi *entry* atau *record* dari tabel tersebut secara unik.

b) *Candidate Key*

Superkey dengan jumlah atribut minimal. *Candidate key* ini boleh berisi atribut dari tabel yang lain.

c) *Primary Key*

Atribut atau satu set minimal *atribut* yang tidak hanya mengidentifikasi secara unik suatu kejadian yang spesifik tapi juga dapat diwakili setiap kejadian dari suatu *entity*.

d) *Alternate Key*

Setiap atribut dari *candidate key* yang tidak terpilih sebagai *primary key* akan dinamakan *alternate key*.

e) *Foreign Key*

Merupakan sembarang atribut yang menunjuk kepada *primary key* pada tabel lain. Akan terjadi pada suatu relasi yang memiliki kardinalitas *one to many* atau *many to many*.

4. Analisis Sistem

Menurut Nugroho (2017:89) Analisis sistem didefinisikan bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem.

Didalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh sistem sebagai berikut :

- a) *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
- b) *Understand*, yaitu memahami dari sistem yang ada.
- c) *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
- d) *Report*, yaitu membuat laporan dari hasil analisis.

Sebagai alat pembanding dalam menentukan sistem baru layak atau tidak digunakan, maka penulis menggunakan 4 (empat) aspek sebagai pembanding antara sistem baru yang akan digunakan, aspek-aspek tersebut antara lain adalah :

a) *Identify*

Identify, yaitu mengidentifikasi masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Masalah dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan yang ingin dipecahkan. Hal yang dilakukan dalam mengidentifikasi masalah yaitu :

- a) Mengidentifikasi penyebab masalah
- b) Mengidentifikasi titik keputusan
- c) Mengidentifikasi personil-personil kunci/utama

b) *Understand*

Understand, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada dengan mempelajari secara terinci bagaimana sistem yang ada beroperasi. Diperlukan data yang diperoleh dengan cara melakukan penelitian. Bila ditahap perencanaan sudah pernah diadakan penelitian, sifatnya masih penelitian pendahuluan (*Preliminary Survey*), sedangkan pada tahap analisis sistem, penelitiannya bersifat penelitian terinci (*Detailed Survey*).

c) *Analyze*

Menganalisis hasil dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan guna menemukan kelemahan sistem dan kebutuhan informasi pemakai/manajemen.

Sasaran yang harus dicapai untuk menemukan kriteria penilaian adalah antara lain *relevance, capacity, efficiency, timeliness, accessibility, flexibility, accuracy, reliability, security, economy, simplicity*.

d) *Report*

Report, merupakan kegiatan membuat laporan-laporan hasil analisis nantinya akan diteruskan ke pihak manajemen. Pihak manajemen bersama-sama dengan pemakai sistem akan mempelajari temuan-temuan dan analisis yang telah dilakukan oleh analisis sistem yang disajikan dalam laporan.

B. Perangkat Lunak Yang Digunakan

1. StarUML

StarUML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. StarUML terbaru 4.0.0 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu diagram Interchange Specification, UML Infrastructure, UML Superstructure, Object Constraint Language (OCL).

2. Balsamiq Wireframes

Balsamiq Wireframe adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi. Software ini sudah menyediakan tools yang dapat memudahkan dalam membuat desain prototyping aplikasi yang akan kita buat. Software ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

C. Penelitian Yang Relevan

1. Hasil penelitian dari Pertumpun Sinaga (2018), yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mobil Pada CV, Karya Selatan Motor Berbasis *Web*” Menunjukkan bahwa menjelaskan sistem penjualan Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pejualan Mobil Pada CV. Karya Selatan tidak menggunakan sistem COD, sedangkan Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Showroom Nazwan Aulia Menngunakan sistem Cod Persamaan penelitian di atas ini dengan tugas akhir penulis yaitu, merancang sistem informasi penjualan nya. Perbedaan penelitian sistem penjualan nya tidak melakukan COD atau di antarkan kerumah konsumen, sedangkan penelitian dengan tugas akhir penulis menggunakan metode COD langsung di antarkan kerumah konsumen

2. Hasil Penelitian Muhammad Rheza Syafruddin (2018), yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Showroom Mobil (SISMOB) Dengan Pendekatan Berorientasi Objek” hasil penelitian ini menjelaskan sistem penjualannya dahulu menggunakan manual sedangkan sekarang sudah menggunakan sistem informasi penjualannya sudah berbasis *web*. Persamaan penelitian di atas ini dengan tugas akhir penulis yaitu, merancang sistem informasi penjualannya. Perbedaan penelitian dengan tugas akhir penulis memakai metode dengan Pendekatan Objek sedangkan penelitian dengan tugas akhir penulis menggunakan metode *PIECES*.
3. Hasil Penelitian Asep Deddy (2017), yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mobil Di Dealer Lung Ma Motor” hasil penelitian ini menjelaskan sistem informasi penjualannya dahulu menggunakan manual sedangkan sekarang sudah menggunakan sistem informasi penjualannya sudah berbasis *web*. Persamaan penelitian di atas ini dengan tugas akhir penulis yaitu, merancang sistem informasi penjualannya. Perbedaan penelitian dengan tugas akhir penulis memakai metode *Unified Approach* (UA) sedangkan penelitian dengan tugas akhir penulis menggunakan metode *PIECES*.

Tabel. 5 Kajian Penelitian Relevan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembang an PL	Hasil	Perbedaan
1.	Pertumpun Sinaga/ 2018	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Showroom	Waterfall Model	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mobil Pada CV. Karya Selatan Motor Berbasis <i>Web</i>	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pejualan Mobil Pada CV. Karya Selatan tidak menggunakan sistem COD, sedangkan Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Showroom Nazwan Aulia Mennggunakan sistem Cod.
2.	Muhammad Rheza Syafruddin / 2018	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Showroom	Pendekatan Berorientasi Objek	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Showroom Mobil (SISMOB) Dengan Pendekatan Objek.	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Showroom Mobil (SISMOB) Dengan Pendekatan Objek menggunakan Metode Pendekatan Berorientasi Objek sedangkan sedangkan Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Showroom Nazwan Aulia Menggunakan Metode PIECES
3.	Asep Deddy / 2017	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Showroom	Unified Approach (UA)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mobil Di Dealer Lung Ma Motor	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Showroom menggunakan Metode Unfied Approach (UA) Sedangkan sedangkan Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Showroom Nazwan Aulia Menggunakan Metode PIECES

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis selama penelitian adalah sebagai berikut :

1) Pengamatan (*Observation*)

Melakukan kegiatan observasi yaitu mengamati seperti apa dan bagaimana sistem pengelolaan arsip yang berjalan saat ini pada Showroom Nazwan Aulia.

2) Wawancara (*Interview*)

Metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data adalah dengan cara bertanya secara langsung kepada Pemilik mengenai permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta sistem atau bagaimana cara pengelolaan arsip yang sedang berjalan saat ini pada Showroom Nazwan Aulia.

3) Kepustakaan (*Library*)

Penulis melakukan kegiatan kepustakaan yaitu dengan membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan-bacaan dari media buku maupun internet yang berhubungan dengan aspek yang diteliti.

4) Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, yaitu meliputi buku-buku yang relevan, foto-foto dan data-data yang berkaitan dengan penelitian.

5) Kuisisioner

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Yang dimana jawaban tersebut digunakan untuk mengukur sikap terhadap perancangan sistem yang dibuat.

B. Tinjauan Umum (Objek Penelitian)

Adapun tempat yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah Showroom Nazwan Aulia yang beralamatkan di jalan Cilik Riwut Km. 2 Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Proses pelaksanaan sistem informasi dalam melakukan pencatatan data showroom mobil dan hanya bisa bertransaksi sebatas di showroom mobil nya saja tanpa memberikan transaksi secara online. Kegiatan pemasaran yang dilakukan selama ini juga pemasaran yang hanya mengandalkan lokasi yang strategis dan kenalan-kenalan dekat.

C. Analisis

1) Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.

Sistem yang sedang berjalan masih menggunakan sistem penjualan yang manual seperti pencatatan data, konsumen harus mendatangi ketempat showroom itu sendiri. Pemasaran nya melalui lokasi strategis dan kenalan orang – orang terdekat.

2) Analisa Kelemahan Sistem yang sedang berjalan

Dalam menyusun tugas akhir ini, penulis mencoba memaparkan analisis sistem PIECES yaitu (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*). Sebagai alat atau metode untuk mengidentifikasi, menganalisis dan memecahkan permasalahan yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk pengembangan sistem kedepannya. Berikut ini hasil analisis sistem dari Showroom Nazwan Aulia :

Tabel. 6 PIECES

Jenis Analisis	Sistem Lama	Solusi
Performance	Pada Showroom Nazwan Aulia, proses pengolahan data masih beberapa tahapan karena masih menggunakan manual	Dengan adanya perancangan ini semua dan informasi dapat secara otomatis tanpa sering menanyakan kepada <i>Admin</i>

Information	Informasi tentang Showroom Nazwan Aulia hanya dari orang orang terdekat saja	Dengan adanya perancangan sistem ini informasi yang didapat tidak hanya dari orang lain saja tapi bisa melalui <i>web</i>
Economy	Pemborosan biaya kertas atau buku besar dan tinta untuk membuat data mobil itu sendiri	Dengan adanya perancangan sistem ini diharapkan kedepannya pemilik dan Konsumen hanya menggunakan paket data saja untuk mengecek data mobil
Control	Informasi data yang di buat melalui kertas atau buku bisa saja hilang	Dengan adanya perancangan sistem ini tidak perlu mencatat data mobil di kertas atau buku besar karena suda tertera dalam sistem dan pencatatan tidak lagi dilakukan dengan manual
Effeciency	Pencatatan dan pencarian data memerlukan waktu luamyan	Dengan adanya perancangan sistem ini diharapkan lebih mudah dan cepat mencari data dan pencatatat dan dengan menggunakan sistem di <i>web</i>

Services	Pelanggan harus mendatangi ketempat showroom itu memerlukan waktu dan bahan bakar ke tempat nya	Dengan adanya perancangan sistem ini diharapkan Pemilik showroom akan mendatangi ketempat konsumen yang ditelah melakukan pemesanan melalui <i>web</i>
----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3) Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk merealisasikan sistem yang diusulkan, diantaranya adalah analisis kebutuhan perangkat keras (*hardware*), analisis kebutuhan perangkat lunak (*software*), analisis kebutuhan pengguna (*brainware*). Analisis tersebut dirinci baik pada saat pembuatan sistem maupun pada saat implementasi menjalankan sistem.

a) Kebutuhan Informasi Bagi Pengguna

Adapun kebutuhan informasi yang didapat dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi dengan sumber data atau pihak Showroom Nazwan Aulia adalah sebagai produk :

- 1) Mengumpulkan data-data atau informasi penjualan mobil.
- 2) Mengumpulkan data-data atau informasi user.

b) Kebutuhan Perangkat Lunak Bagi Pengguna

- 1) *StarUML*
- 2) *Balsamiq Mockups 3*

c) Kebutuhan Perangkat Keras Bagi Pengguna

- 1) *Type* : Asus X200M
- 2) *Processor* : Intel Pentium Quad-Core
- 3) *Hardisk* : 500GB HDD RPM
- 4) *Memory* : 2 GB

d) Pengguna Sistem

- 1) Admin, Bertugas untuk mengoperasikan sistem yang memiliki wewenang atau hak akses paling banyak, meliputi input data, edit data, pemeliharaan data, dan melihat semua data yang ada di dalam sistem.
- 2) User, untuk mengoperasikan sistem yang dibuat seperti memasukkan data user dan memesan.

4) Analisis Kelayakan Sistem

a. Kelayakan Teknologi

Rancangan sistem yang dibuat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi informasi dimana perangkat berkembang

sehingga sistem nantinya benar-benar dapat digunakan dan memberikan dalam user.

b. Kelayakan Hukum

Rancangan sistem ini secara hukum tidak adanya kesalahan informasi yang melanggar hukum karena diperoleh langsung pihak Showroom Nazwan Aulia yang mengetahui informasi yang dapat dipertanggung jawabkan secara hukum.

c. Kelayakan Operasional

Sistem ini dirancang untuk mudah dioperasikan dan dalam proses pengembangannya dilakukan dengan penyerapan kebutuhan informasi dari pihak manajemen maupun personil.

D. Desain Sistem

Desain sistem adalah tahap setelah analisis sistem dari siklus pengembangan sistem yang mendefinisikan dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, persiapan untuk rancang bangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak

dan perangkat keras dari suatu sistem. Berikut ini akan diuraikan mengenai desain sistem yang penulis rancang, yaitu sebagai berikut :

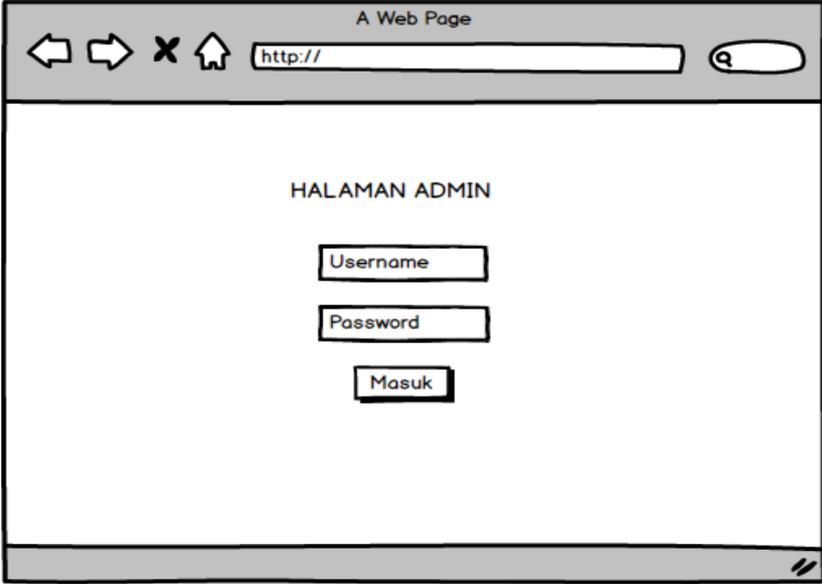
1) Desain Antarmuka

a. Masukkan Antarmuka

Sebuah sistem tidak akan dapat dibuat dengan baik tanpa adanya perancangan, diantaranya adalah merancang jenis masukan apa saja yang akan dipakai didalam sistem. Adapun bentuk dari rancangan masukan adalah sebagai berikut :

1) *Form login Admin*

Form login admin adalah halaman awal buat admin dari *website* sistem informasi penjualan.

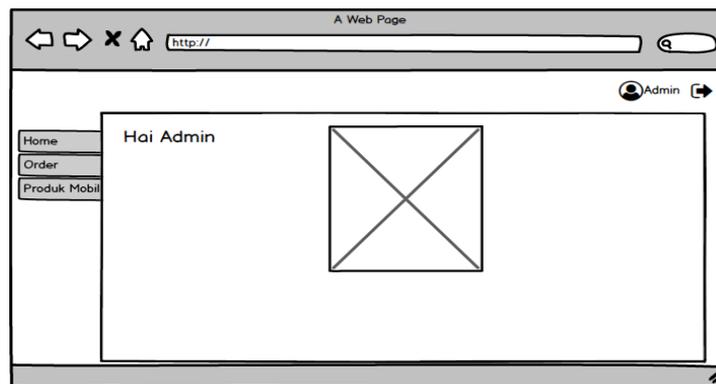


The image shows a web browser window with the title "A Web Page". The address bar contains "http://". The main content area displays the text "HALAMAN ADMIN" centered. Below this text are three input fields: "Username", "Password", and a "Masuk" button.

Gambar 1 Form Login User

2) *Form* Halaman Admin

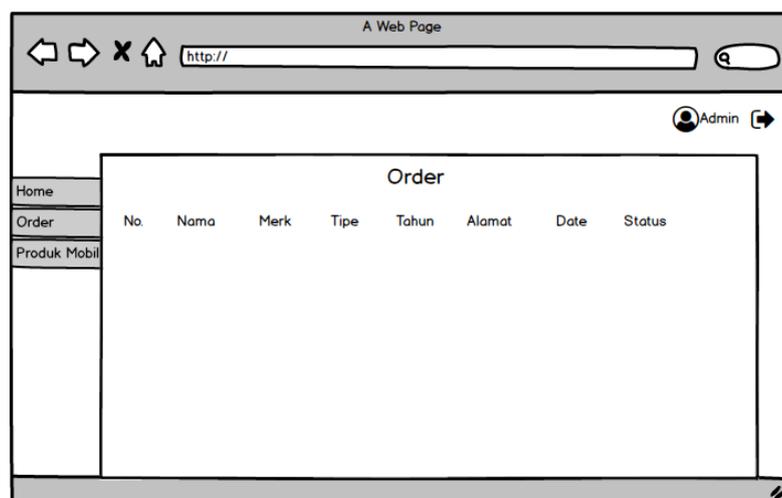
Form Halaman Admin tampilan beranda setelah melakukan login admin.



Gambar 2 *Form* Halaman Admin

3) *Form* Order admin

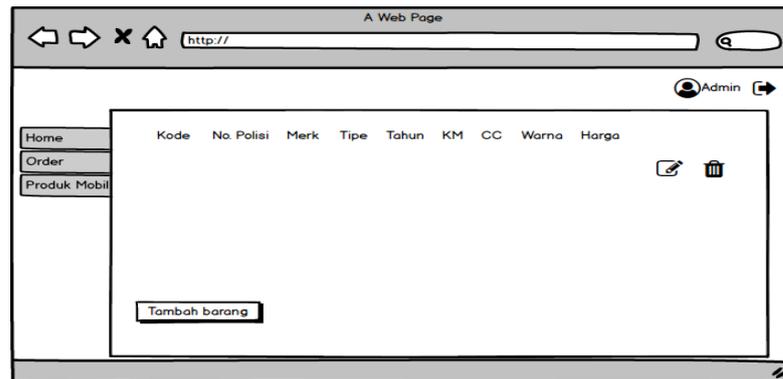
Form Order admin adalah halaman yang berisikan detail daftar order dari *User*



Gambar 3 *Form* order admin

4) *Form* Produk Mobil

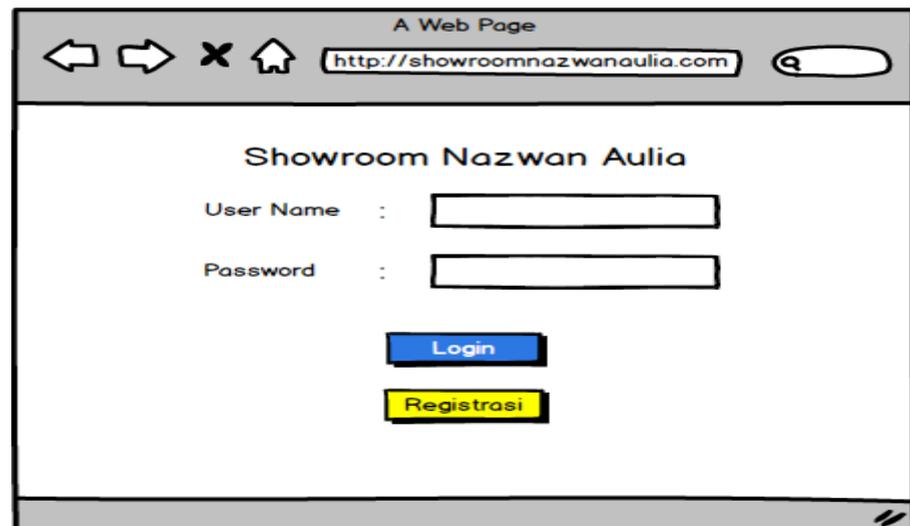
Form Produk Mobil adalah halaman untuk mengganti atau menambah produk mobil yang ada di showroom Nazwan Aulia



Gambar 4 *Form* Produk Mobil

5) *Form* login User

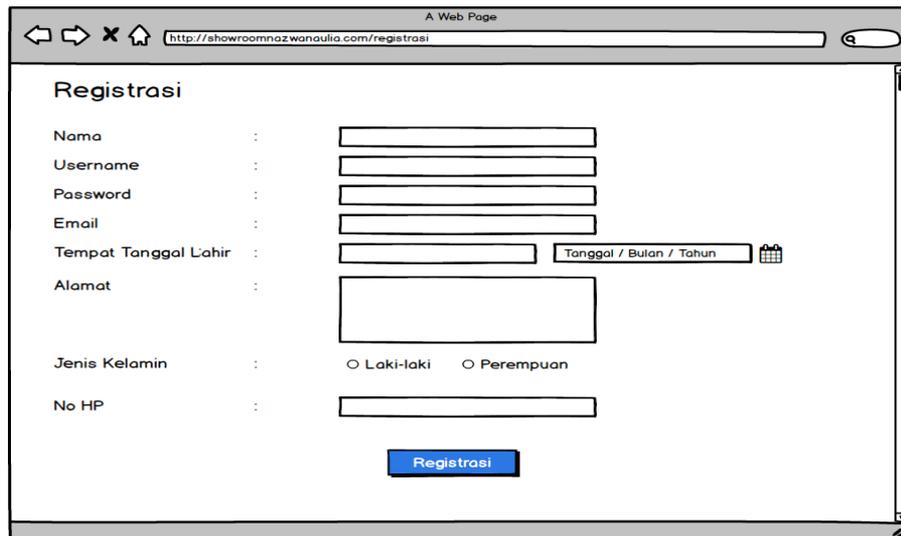
Form login User adalah halaman awal buat user dari website sistem informasi penjualan.



Gambar 5 *Form* login User

6) *Form Registrasi*

Form Registrasi adalah langkah pendaftaran akun agar bisa login menjadi user.



The screenshot shows a web browser window with the URL <http://showroomnazwanaulia.com/registrasi>. The page title is "Registrasi". The form contains the following fields and options:

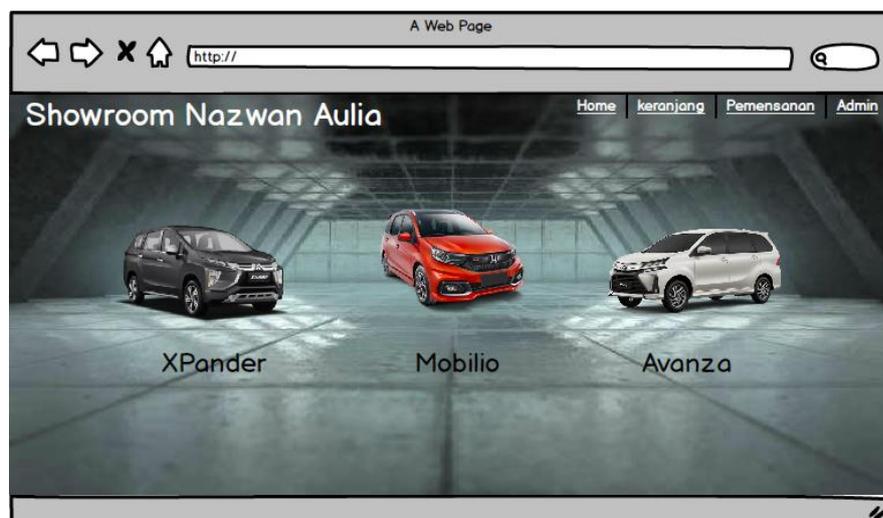
- Nama :
- Username :
- Password :
- Email :
- Tempat Tanggal Lahir : Tanggal / Bulan / Tahun
- Alamat :
- Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan
- No HP :

A blue "Registrasi" button is located at the bottom of the form.

Gambar 6 Form Registrasi

7) *Form Halaman Home*

Form Halaman Home adalah tampilan beranda setelah melakukan login *user*.



Gambar 7 Form Halaman Home

8) *Form* Pemesanan

Form Pemesanan adalah halaman untuk melakukan pemesanan yang sudah di pilih.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a search bar containing 'http://'. Below the browser window is a form titled 'Pemesanan'. The form contains a table with six columns: 'ID Mobil', 'Plat Polisi', 'Merk', 'Tipe', 'Tahun', and 'Harga'. Below the table are three input fields: 'Nama Penerima', 'No.Telpon', and 'Alamat'. At the bottom of the form are two buttons: 'Selesai Belanja' and 'Lanjut Belanja'.

ID Mobil	Plat Polisi	Merk	Tipe	Tahun	Harga

Nama Penerima No.Telpon

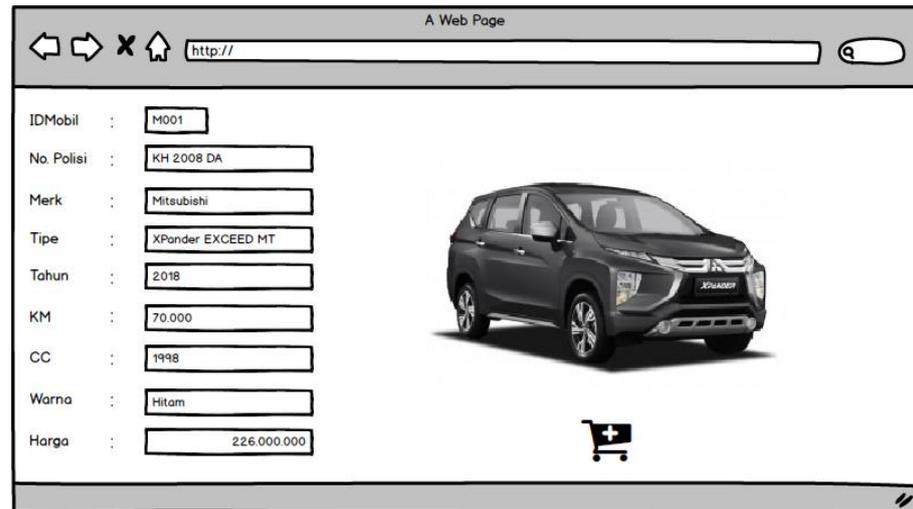
Alamat

Gambar 8 Form Pemesanan

2) Keluaran Antarmuka

Desain *Output* yang akan menjadi dari keluaran sistem ini adalah berupa dialog layar terminal dari media perangkat lunak *web browser*. Berikut adalah output atau keluaran sistem ini :

- a) Informasi data mobil di Showroom nazwan Aulia, yaitu keluaran informasi mobil berupa dialog layar terminal dari media perangkat lunak *web browser* berupa tampilan yang berisikan tentang spesifikasi mobil, membuat pesanan kedalam keranjang dan melakukan pemesanan.

1) *Form data Xpander*

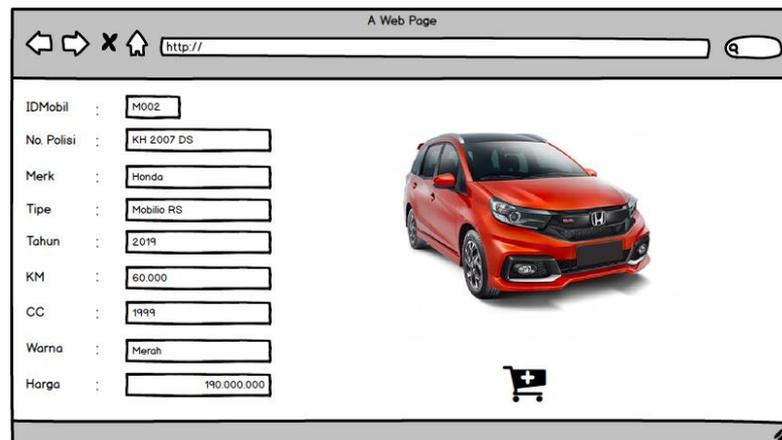
A Web Page

http://

ID Mobil :	M001
No. Polisi :	KH 2008 DA
Merk :	Mitsubishi
Tipe :	Xpander EXCEED MT
Tahun :	2018
KM :	70.000
CC :	1998
Warna :	Hitam
Harga :	226.000.000



Gambar 9 Form data Xpander

2) *Form data Mobilio*

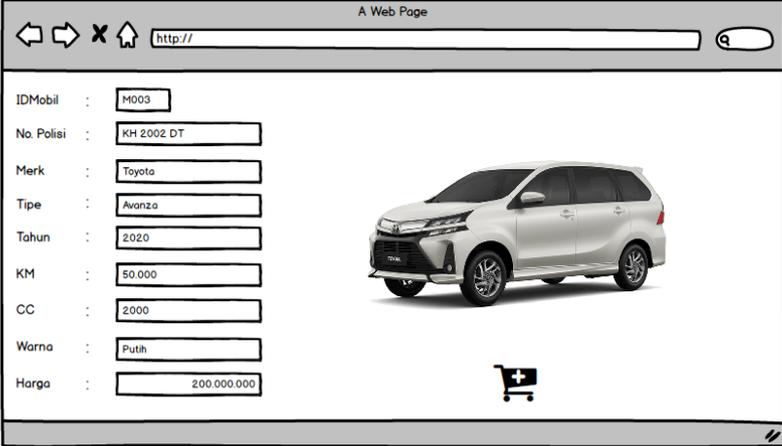
A Web Page

http://

ID Mobil :	M002
No. Polisi :	KH 2007 DS
Merk :	Honda
Tipe :	Mobilio RS
Tahun :	2019
KM :	60.000
CC :	1999
Warna :	Merah
Harga :	190.000.000



Gambar 10 data Mobilio

3) *Form data Avanza*

A Web Page

http://

ID Mobil : M003

No. Polisi : KH 2002 DT

Merk : Toyota

Tipe : Avanza

Tahun : 2020

KM : 50.000

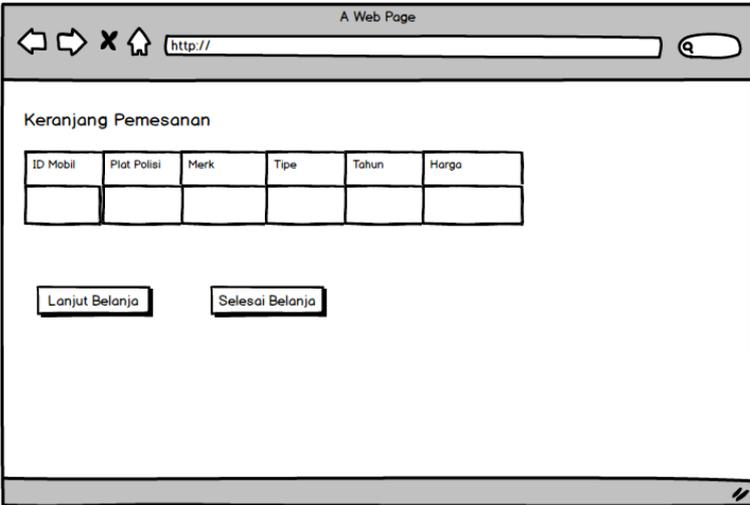
CC : 2000

Warna : Putih

Harga : 200.000.000



Gambar 11 data Avanza

4) Informasi keranjang pemesanan yang akan di tampilkan *website*

A Web Page

http://

Keranjang Pemesanan

ID Mobil	Plat Polisi	Merk	Tipe	Tahun	Harga

[Lanjut Belanja](#) [Selesai Belanja](#)

Gambar 12 data Keranjang

- 5) Bagian data yang akan di masukkan ke dalam bagian pemesanan dan akan ditampilkan dihalaman *website*.

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a search bar containing "http://". The main content area is titled "Pemesanan" and contains a form with the following fields:

ID Mobil	Plat Polisi	Merk	Tipe	Tahun	Harga
<input type="text"/>					

Below the table are two input fields: "Nama Penerima" and "No.Telpon".

Below these is a single input field for "Alamat".

At the bottom of the form are two buttons: "Selesai Belanja" and "Lanjut Belanja".

Gambar 13 Form data Pemesanan

- 6) Tampilan setelah melakukan pemesanan yang akan di tampilkan di bagian halaman *website*.

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a search bar containing "http://". The main content area displays a confirmation message:

Terima Kasih, Pesanan anda akan kami proses

ID Mobil	Plat Polisi	Merk	Tipe	Tahun	Harga
<input type="text"/>					

Below the table is a text box containing the message: "Mobil akan di antarkan ke tempat yang akan di tuju, mohon anda mengecekkan mobil terlebih dahulu".

At the bottom of the page is the text "Showroom Nazwan Aulia".

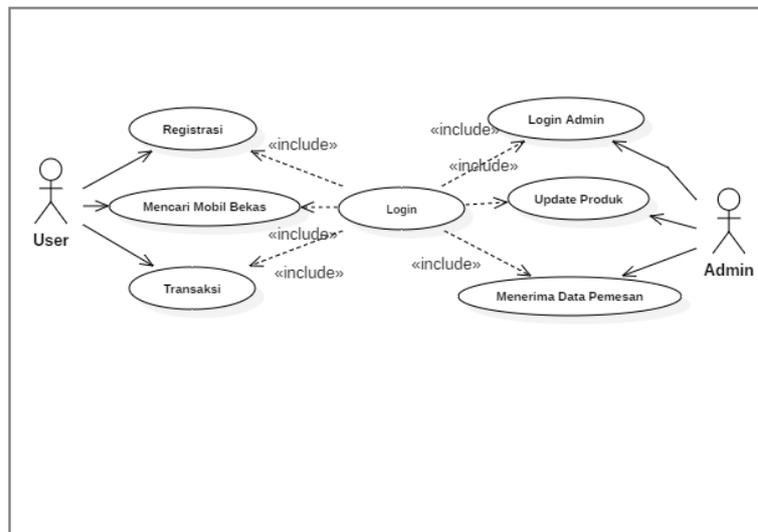
Gambar 14 Form bagian setelah melakukan pemesanan

E. Desain Proses

Tahapan desain proses ini didefinisikan sebagai proses-proses dalam bentuk desain, menerapkan sebagaimana suatu proses bekerja serta asumsi-asumsi yang menjadi dasar bagaimana proses tersebut. Dalam tahapan ini ada beberapa proses yang terjadi berkaitan dengan inputan yang mengalami proses pada form sebagai berikut :

1) Use Case

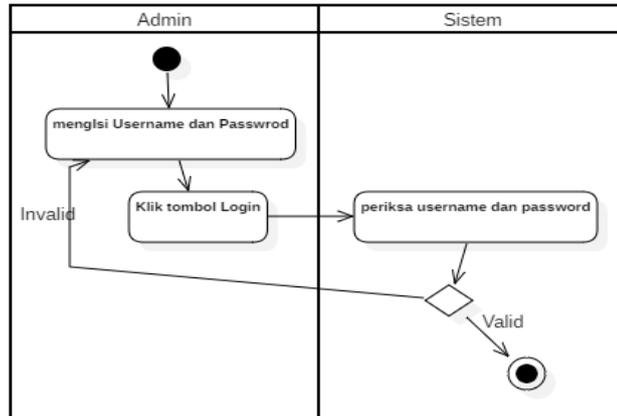
Sebuah diagram usecase mengidentifikasi aktor dalam kegiatan yang dapat dilakukan terhadap sistem. User/Konsumen dapat melakukan melihat data informasi produk, memesan produk. Admin bertanggung jawab pada mengelola data admin, data produk.



Gambar 15 Use Case Diagram

2) Activity Diagram

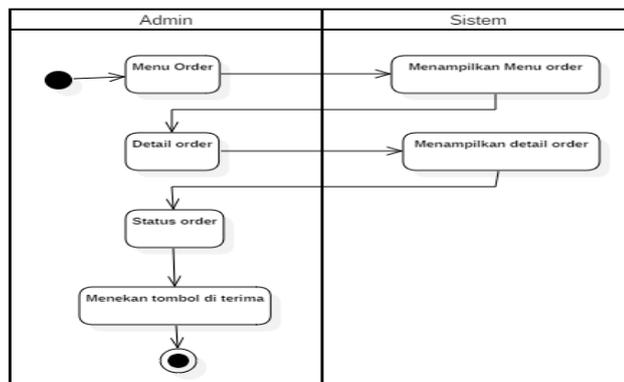
a) Activity Diagram login admin



Gambar 16 Activity Diagram Login admin

Admin di mulai melakukan login lalu kemudian sistem apa proses periksa *username* dan *password admin*, jika benar akun *admin* akan dialihkan ke halaman admin, namun jika salah proses login akan kembali mengisi *username* dan *password*.

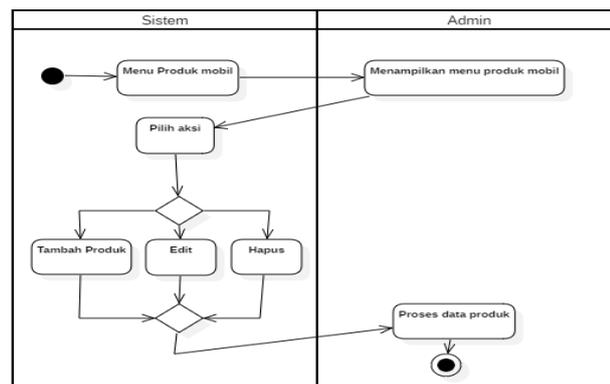
b) Activity Diagram Halaman kelola Order



Gambar 17 Activity Diagram kelola Oder

Halaman ini untuk mengelola data Order dari *User*, proses dimulai dengan Admin mengklik menu order, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman order. Kemudian admin dapat menekan tombol diterima.

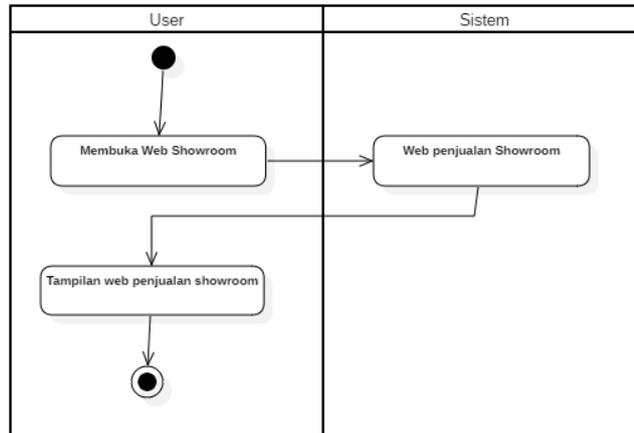
c) *Activity Diagram* Kelola Produk Mobil



Gambar 18 Activity Diagram kelola Produk Mobil

Halaman ini untuk mengelola data produk mobil, proses dimulai dengan Admin mengklik menu Produk mobil. Kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman Produk Mobil. Lalu admin dapat melakukan aksi tambah, edit dan hapus.

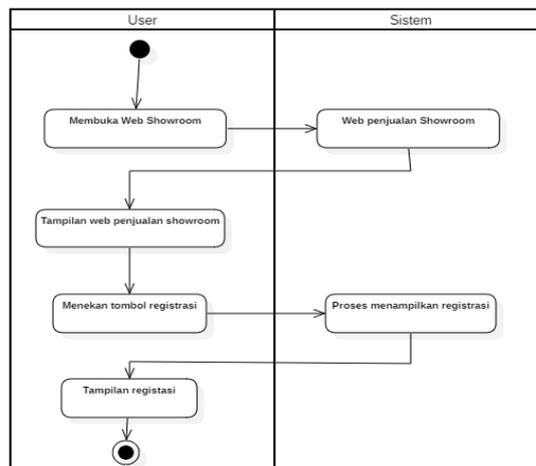
d) *Activity Diagram* user melakukan masuk ke dalam *website*



Gambar 19 Activity Diagram masu ke dalam *website*

User membuka website sistem informasi penjualan lalu tampil *web* penjualan Showroom Nazwan Aulia.

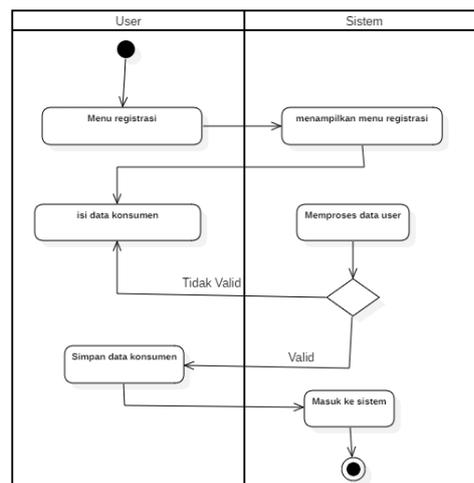
e) *Activity Diagram* User melakukan sebelum registrasi pada tampilan nya



Gambar 20 Activity Diagram sebelum Registrasi

User membuka *website* sistem informasi penjualan kemudian melakukan menekan tombol *registrasi*.

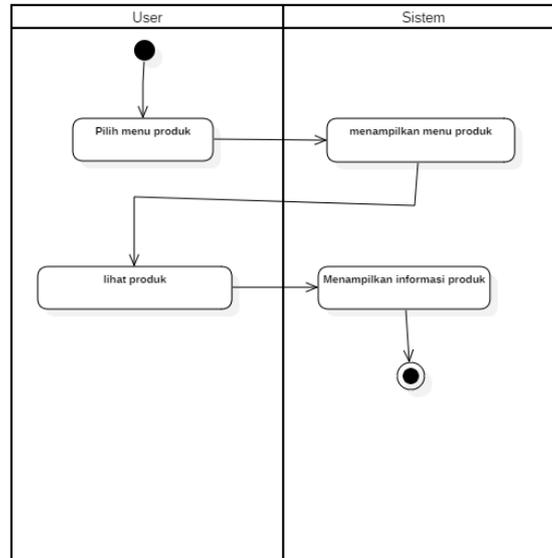
f) *Activity Diagram User* melakukan *registrasi*



Gambar 21 Activity Diagram melakukan Registrasi

User melakukan memilih registrasi kemudian mengisi data *user* dan menekan tombol registrasi. *Registrasi* dikatakan berhasil apabila *user* mengisi semua data, jika ada bagian data yang tidak di isi maka *registrasi* gagal dan akan kembali ke isi data konsumen.

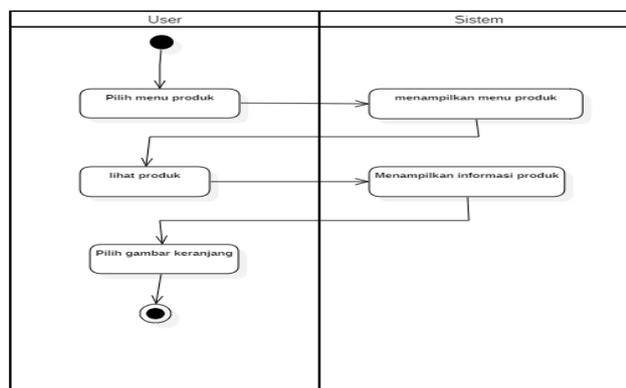
g) *Activity Diagram* user menampilkan informasi data produk



Gambar 22 Activity Diagram menampilkan produk

User dapat menampilkan data informasi produk saat menekan gambar produk lalu muncul di sistem informasi produk.

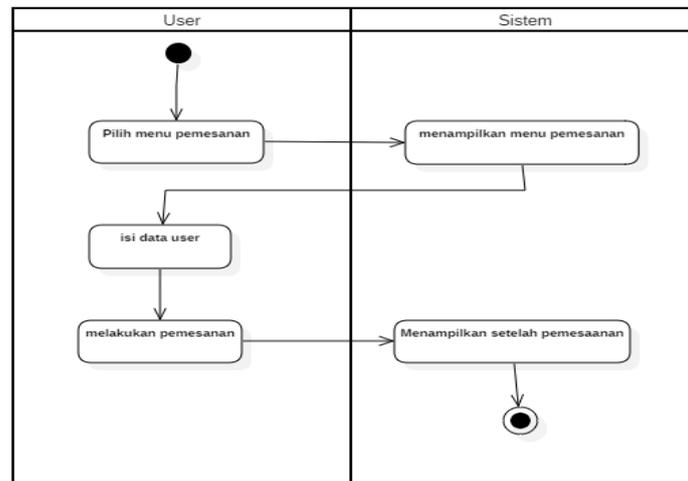
h) *Activity Diagram* User memasukkan produk ke menu keranjang



Gambar 23 Activity Diagram masukkan keranjang

User dapat memasukkan produk yang telah di pilih ke menu keranjang pada saat menekan tombol keranjang.

i) *Activity Diagram User* melakukan pemesanan

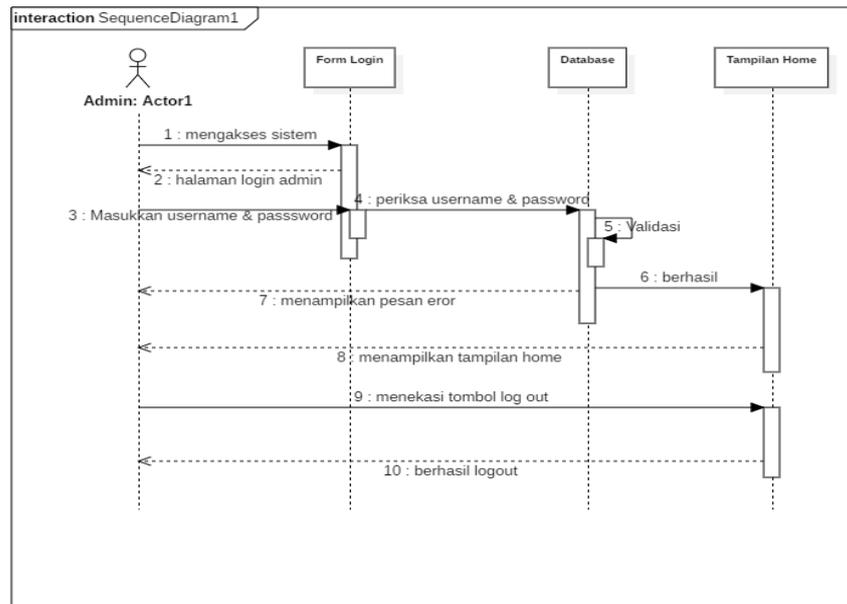


Gambar 24 Activity Diagram melakukan pemesanan

User dapat melakukan pemesanan produk setelah melakukan pemesanan lalu isi data *user* lalu menekan tombol pemesanan.

3) Sequence Diagram

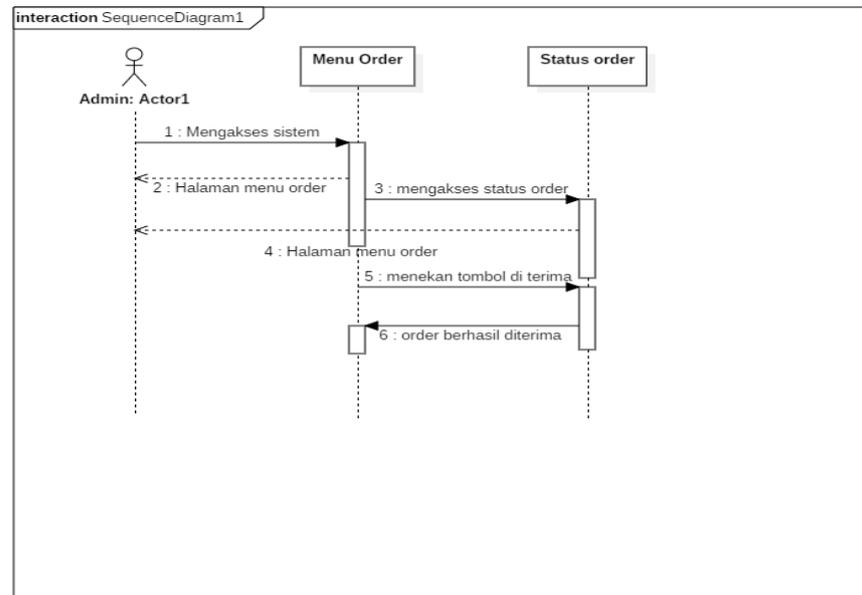
a) *Sequence Diagram login admin*



Gambar 25 Sequence Diagram login admin

Admin mengakses sistem, kemudian sistem akan menampilkan halaman login, kemudian admin memasukkan *username & password*, lalu data akan di periksa apakah sudah benar atau tidak. Apabila benar akan berhasil masuk ke tampilan home. admin akan mengklik tombol *logout* apabila melakukan proses *Logout*.

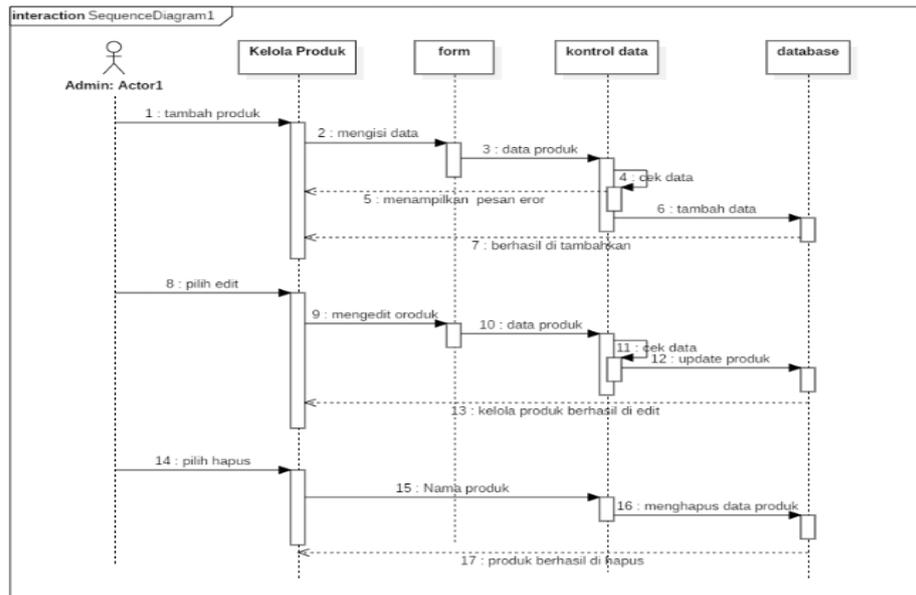
b) *Sequence Diagram* mengelola *order*



Gambar 26 Sequence Diagram mengelola oder

Admin mengakses Menu *order*, kemudian sistem akan menampilkan halaman menu *order*, kemudian admin mengakses data order lalu sistem akan kembali ke halaman menu *order* dan kemudian *order* berhasil di terima.

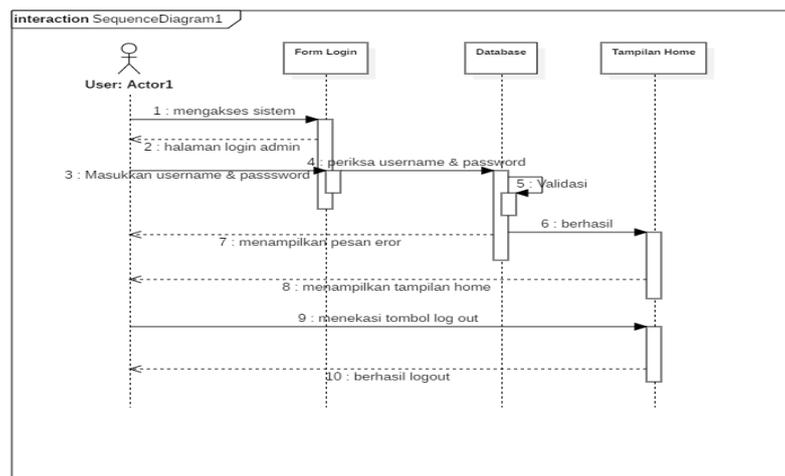
c) *Sequence Diagram* mengelola produk



Gambar 27 Sequence Diagram Mengelola produk

Admin dapat melakukan mengelola data produk, seperti menambah, edit, dan hapus.

d) *Sequence Diagram* login

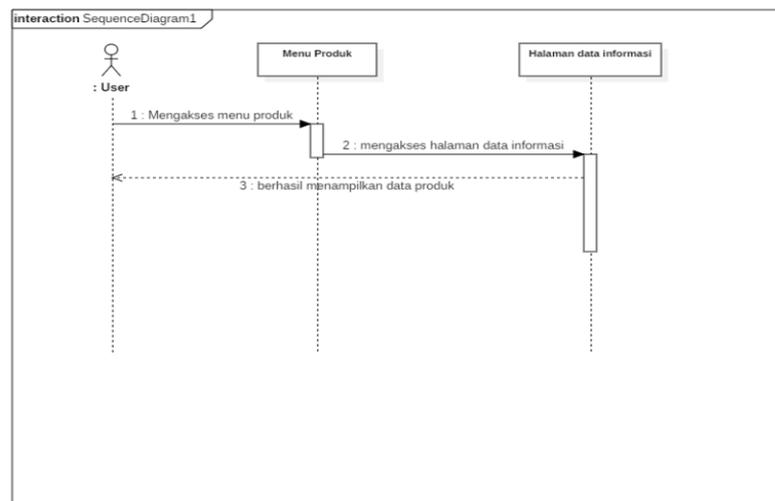


Gambar 28 Sequence Diagram login

User mengakses sistem, kemudian sistem akan menampilkan halaman login, kemudian admin memasukkan *username & password*, lalu data akan di periksa apakah sudah benar atau tidak. Apabila benar akan berhasil masuk ke tampilan home.

user akan mengklik tombol *logout* apabila melakukan proses *Logout*.

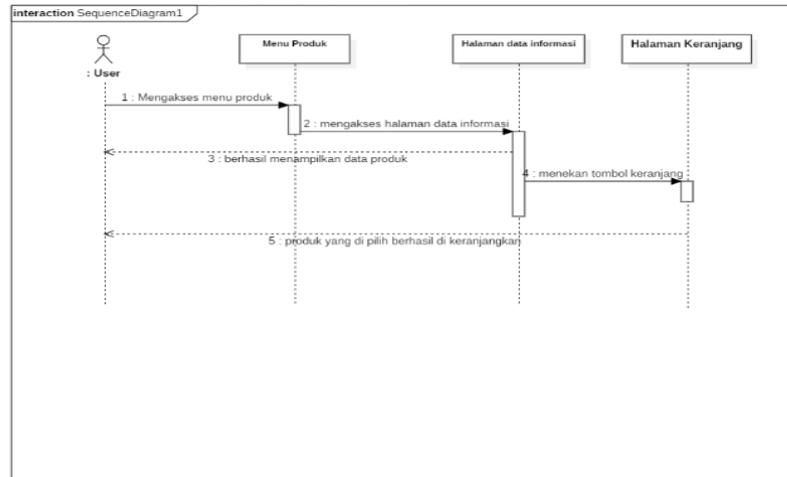
e) *Sequence Diagram* informasi data produk



Gambar 29 Sequence Diagram informasi informasi data produk

User mengakses menu produk kemudian user kembali mengakses halaman data informasi kemudian berhasil menampilkan data produk.

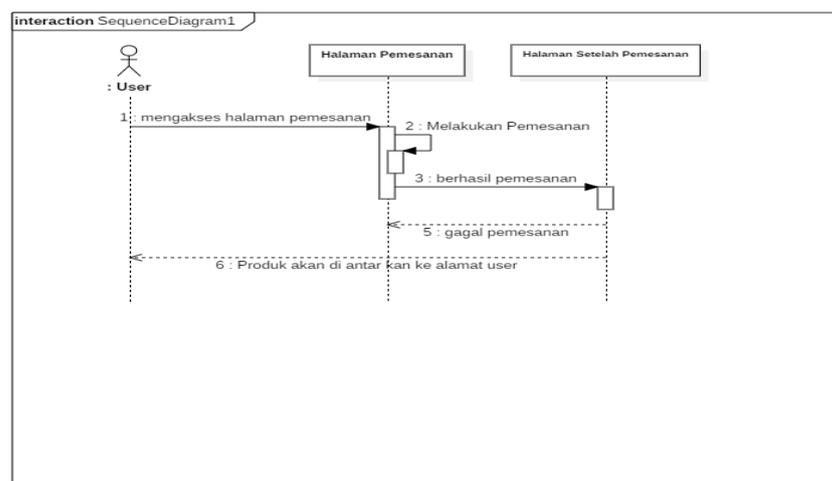
f) *Sequence Diagram* memasukkan ke keranjang



Gambar 30 Sequence Diagram masukkan keranjang

user dapat melakukan memasukkan produk ke keranjang dengan cara menekan tombol keranjang yang ada di bagian informasi produk.

g) *Sequence Diagram* melakukan pemesanan

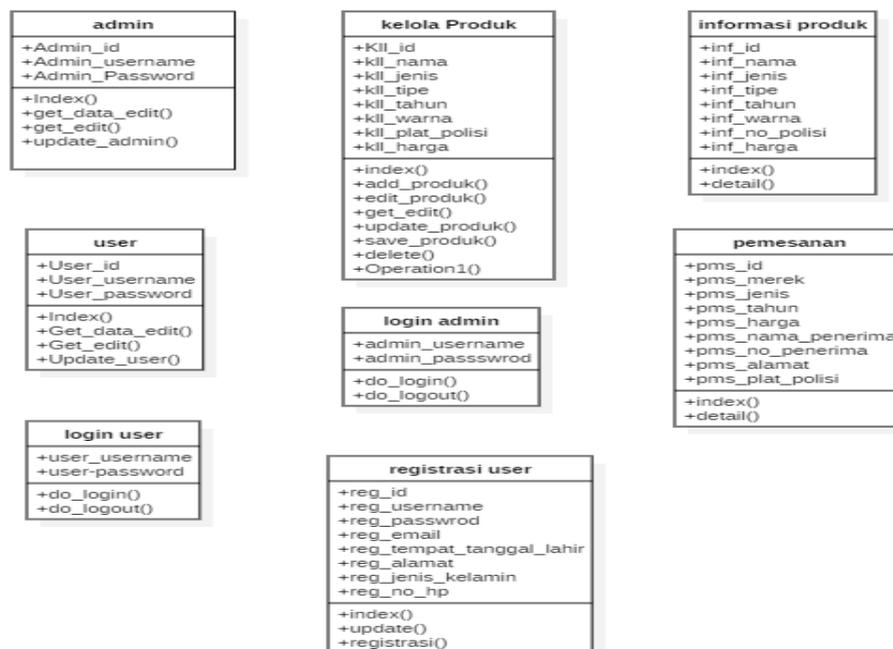


Gambar 31 Sequence Diagram melakukan pemesanan

User mengakses ke halaman pemesanan setelah itu user melakukan pemesanan produk lalu setelah memesan produk akan langsung di antarkan produk ke tempat *user*/konsumen.

4) Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang menunjukkan kelas-kelas yang ada dari sebuah sistem yang hubungannya secara logika. Karena itu Class Diagram merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorientasi objek termasuk UML. Class Diagram bersifat statis yang digambarkan dengan kotak yang terbagi atas tiga bagian yaitu nama, kelas, atribut dan operasi.



Gambar 32 Class Diagram

F. Desain Basis Data

Basis data merupakan tempat penyimpanan informasi dari sebuah aliran data dalam Sistem Informasi Penjualan Pada Showroom Nazwan Aulia, yaitu :

a) Nama Tabel : *User*

Fungsi : Untuk User

Primary Key : Id

Field	Size	Tipe Data	Keterangan
Id*	15	int	Id dari admin
username	50	varchar	Username untuk admin
passsword	20	varchar	Password untuk admin

b) Nama Tabel : Informasi Produk

Fungsi : Untuk informasi data produk

Primary Key : Id

Field	Size	Tipe Data	Keterangan
Id*	30	int	Id dari admin
nama	20	varchar	Nama produk untuk user
jenis	25	varchar	Deskripsi untuk user
tipe	15	varchar	Gambar untuk user
tahun	10	int	Harga untuk user
warna	10	varchar	Warna untuk user
no polisi	25	varchar	No polisi untuk user
harga	30	int	Harga untuk user

- c) Nama Tabel : Admin
 Fungsi : Untuk Admin
Primary Key : Id

Field	Size	Tipe Data	Keterangan
Id*	3	int	Id dari admin
username	30	varchar	Nama untuk admin
password	30	varchar	Passwrod untuk admin

- d) Nama Tabel : Login Admin
 Fungsi : Untuk Admin
Primary key : Username

Field	Size	Tipe Data	Keterangan
Username*	50	varchar	username dari admin
Password	20	varchar	password dari admin

- e) Nama Tabel : Kelola Produk
 Fungsi : Untuk Mengelola Produk
Primary : Id

Field	Size	Tipe Data	Keterangan
Id*	15	Int	Id untuk user
Nama	50	Varchar	Nama untuk user
Jenis	30	Varchar	Jenis untuk user
Tipe	20	Varchar	Tipe untuk user
Tahun	10	Int	Tahun untuk user
Warna	10	Varchar	Warna untuk user
Plat Polisi	25	Varchar	Plat Polisi untuk user
Harga	30	Int	Harga untuk user

f) Nama Tabel : Registrasi User

Fungsi : Untuk registrasi user

Primary : Id

Field	Size	Tipe Data	Keterangan
Id*	15	Int	Id untuk admin
Username	25	Varchar	Username untuk admin
Password	30	Varchar	Password untuk admin
Email	20	Varchar	Email untuk admin
Tempat tanggal lahir	30	Varchar	Tempat tanggal lahir untuk admin
Alamat	30	Varchar	Alamat untuk admin
Jenis Kelamin	20	Varchar	Jenis Kelamin untuk admin
No hp	20	Int	No hp untuk admin

g) Nama Tabel : Pemesanan

Fungsi : Untuk User

Primary : Id

Field	Size	Tipe Data	Keterangan
Id*	15	int	Id untuk admin
merek	15	varchar	Merek untuk admin
tahun	20	varchar	Tahun untuk admin
harga	20	int	Harga untuk admin
nama pengguna	30	varchar	Nama pengguna untuk admin
no penerima	20	int	No penerima untuk admin
alamat	15	varchar	Alamat untuk admin
harga	20	int	Harga untuk admin

h) Nama Tabel : Login User

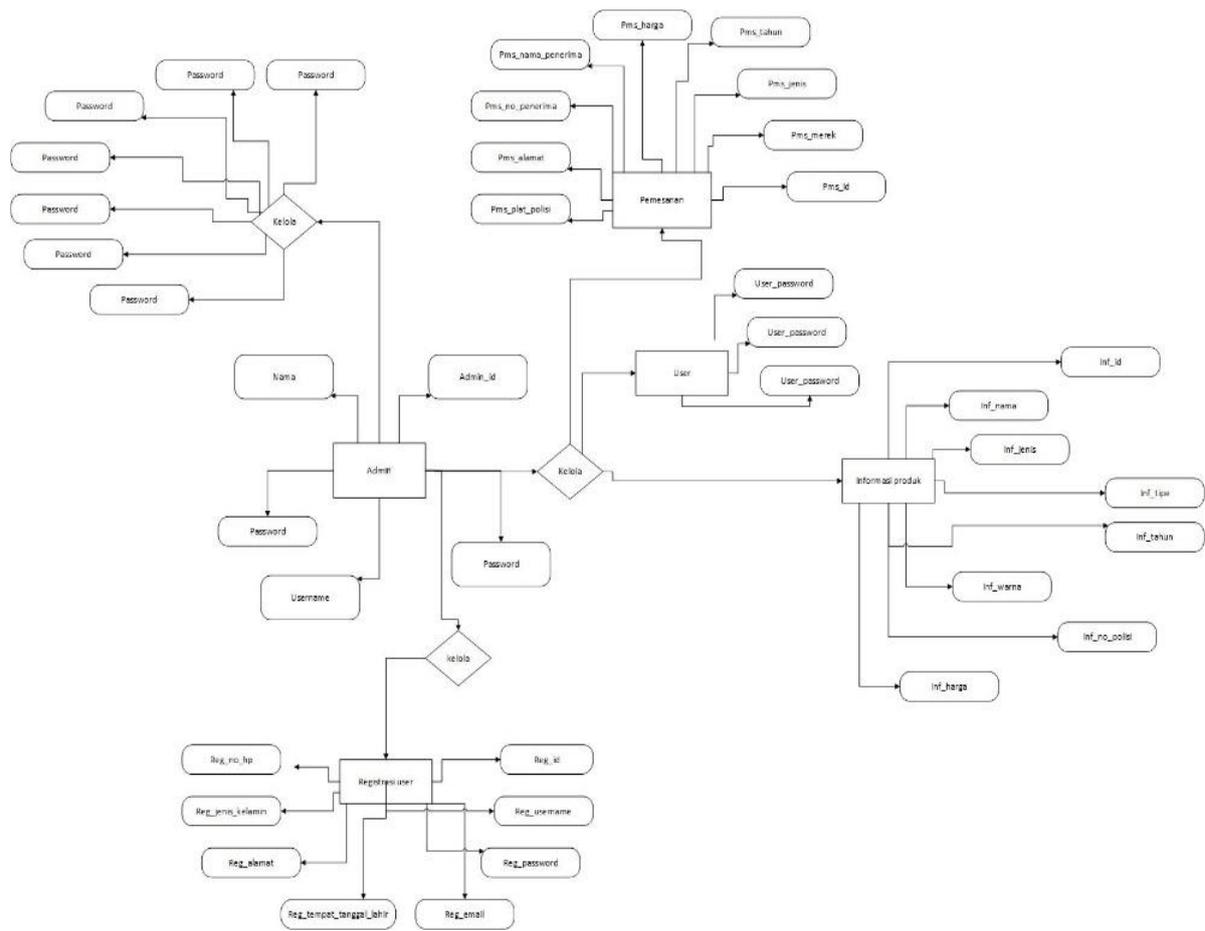
Fungsi : Untuk user

Primary : username

Field	Size	Type Data	Keterangan
Username*	30	varchar	username dari user
Password	30	varchar	password dari user

G. ERD (Entity Relationship Diagram)

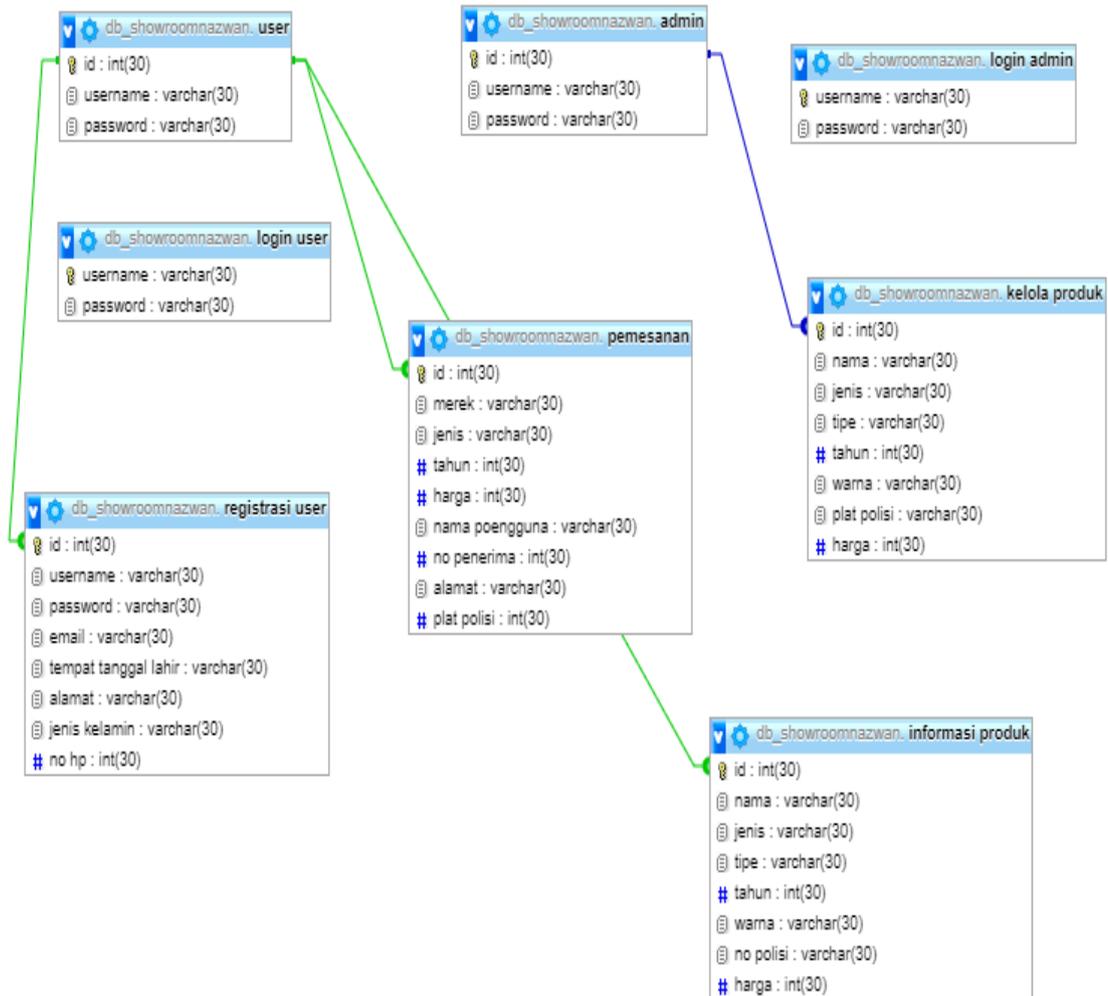
Berikut ini merupakan ERD (Entity Relationship Diagram) dari rancangan sistem informasi penjualan Showroom Nazwan Aulia.



Gambar 33 ERD (Entity Relationship Diagram)

H. Database Relationship

Database relationship menggambarkan relasi antara tabel yang terdapat pada tabel basis data sistem. Berikut ini merupakan database relationship dari rancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Showroom Nazwan Aulia.



Gambar 34 Database Relationship

I. Desain Keamanan

Sistem ini dilengkapi dengan sistem login agar terhindar dari penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, jadi Admin maupun *user* diwajibkan untuk login terlebih dahulu dengan menggunakan *username* dan *password* yang sudah terdaftar didalam *database*.

J. Desain Keuangan

Desain keuangan dan biaya ialah rincian biaya yang dibutuhkan terkait dengan pembuatan sistem sampai dengan implementasi sistem.

No	Uraian	Biaya (Rp)
1	<i>Internet</i>	Rp. 375.000,-
2	Konsumsi	Rp.100.000,-
TOTAL		Rp. 475.000,-

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T., & Tantri, F. (2016). *Maanajemen Pemasaran, PT*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Indrajani. (2015). *Database Design*. Jakarta: PT Elex Media Komputindi.
- Irawan, A., Hasna, A., & Pahlevi, R. (2016). SISTEM INFORMASI PERDAGANGAN PADA PT YOLTAN SARI. *Jurnal Positif*, 1, 8.
- Jogiyanto, M. (2017, Maret 29). *Mesin Penjual*. Retrieved from SI1233473113 - widuri: <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1233473113>
- Krismiaji. (2015). Sistem Informasi Akuntansi. 4, 514.
- Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling language)*. Bandung: Alfabeta.
- Muntihana. (2017). *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB DAN ANDROID PADA KLINIK GIGI LISDA MEDICA DI KABUPATEN BULUKUMBA SULAWESI SELATAN*. Retrieved from docplayer.info: <https://docplayer.info/72386675-Analisis-dan-perancangan-sistem-informasi-berbasis-web-dan-android-pada-klinik-gigi-lisda-medica-di-kabupaten-bulukumba-sulawesi-selatan.html>
- Nugroho, A. S. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Trans Tekno.
- Nur, R., & Suyuti, M. A. (2017). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Yogyakarta: DEEPUBLHIS.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. Surat Tugas



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS No.178/STMIK-C.1/AK/X/2020

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Rosmiati, M.Kom.
NIK : 197810102005003
Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**
2. Nama : Norhayati, M.Pd.
NIK : 198805222011004
Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Ahsan Aqli
NIM : C1757201048
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan
Pada Show Room Nazwan Aulia
Berlaku s/d : 26 Oktober 2021

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 26 Oktober 2020

Ketua Program Studi
Sistem Informasi



Rosmiati, M.Kom.
197810102005003

Lampiran 2. Surat Izin



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 1006/STMIK.S.I./A.U./XII/2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Showroom Nazwan Aulia**
Di -
Palangka Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama : AHSAN AQLI
NIM : C1757201048
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2020/2021 (7)
Lama Penelitian : 04 Desember 2020 s.d 04 Januari 2021
Tempat Penelitian : Showroom Nazwan Aulia

Dengan judul Tugas Akhir:

**Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Showroom
Nazwan Aulia**

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 04 Desember 2020

Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3. Surat Izin Balasan Penelitian

	SHOWROOM NAZWAN AULIA <i>Jl. Cilik Riwit KM. 2 telp. 081352970755 Palangka Raya</i>
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------

Palangka Raya, 22 Desember 2020

Nomor : 004/Shwrm-Naz-Au/PKY/III/21
Lampiran : --
Perihal : Ijin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada

Yth. Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK Palangka Raya)

di-
Palangka Raya.-

Dengan Hormat

Berdasarkan Surat Nomor : 004/Shwrm-Naz-Au/PKY/III/21 Perihal :
Pemohon Ijin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir pada
Showroom Nazwan Aulia, dengan Mahasiswa :

Nama	: Ahsan Aqli
NIM	: C1757201048
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Tahun Akademik (Semester)	: 2020/2021 (7)
Lama Penelitian	: 04 Desember 2020 s.d 04 Januari 2021
Tempat Penelitian	: Showroom Nazwan Aulia

Pada prinsip Showroom menyetujui mahasiswa yang bersangkutan untuk
mengadakan Penelitian untuk Tugas Akhir, dengan memperhatikan
Keamanan Data Showroom.

Demikian Surat Ijin Penelitian ini kami berikan, untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Diberikan di : Palangka Raya
Pada Tanggal : 22 Desember 2020

Pemilik

Nurrahman S.Pd

**SHOWROOM
AULIA MOTOR**
JUAL BELI MOBIL CASH & CREDIT
JL. RAJAWALI NO. 300 PALANGKA RAYA
HP. 0813 5297 0755

Lampiran 4. Surat Observasi

OBSERVASI

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung (observasi) untuk mendapatkan data mengenai:

1. Informasi mengenai gambaran umum Showroom Nazwan Aulia.
2. Informasi sistem penjualan yang sedang berjalan
3. Penggunaan sistem penjualan terkait dengan penjualan yang digunakan konsumen.

Lampiran 5. Wawancara

WAWANCARA

Dalam peneitian ini, penulis melakukan wawancara kepada narasumber secara langsung, daftar pernyataan yang diajukan penulis adalah sebagai berikut :

A. Pemilik Showroom Nazwan Aulia

Nama : FATHURAHMAN

Jabatan : Pemilik

Tempat Tanggal Lahir : Barito Kuala, 28 Juli 1967

Agama : Islam

-
- 1) Bisa ceritakan bagaimana proses penjualan yang sedang berjalan di Showroom Nazwan Aulia ?
 - 2) Berapakah jumlah pegawai dalam showroom ini ?
 - 3) Apakah ada sistem yang mendukung dalam penjualan ?
 - 4) Apa kendala dalam proses penjualan pada showroom ?
 - 5) Bagaimana usaha dari pihak showroom dalam mengatasi permasalahan tersebut ?

Lampiran 6 Dokumentasi

DOKUMENTASI

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data yang relevan langsung dari tempat penelitian.

A. Bukti Fisik

- A. Data penjualan tahunan
- B. Daftar harga dan informasi mobil
- C. Susun Organisasi

B. Bukti Foto

- A. Foto Kegiatan Wawancara

Lampiran 7. Kuisisioner

KUISISIONER

A. Kuisisioner untuk Pemilik Showroom

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan					
2.	Saya merasa perlu sistem informasi ini meningkatkan keefektifan dalam mengelola data.					
3.	Saya merasa sistem ini perlu sebuah tampilan yang menarik.					
4.	Saya merasa sistem ini bermanfaat bagi pengguna					
5.	Saya merasa sistem ini perlu berjalan dengan baik					

B. Kuisisioner untuk Pengguna

No.	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan					
2.	Saya merasa sistem ini mampu memberikan informatif untuk pengguna					
3.	Saya merasa sistem ini mempunyai menu – menu					

	serta navigasi yang mudah digunakan					
4.	Saya merasa sistem ini mempunyai tampilan (user interface) yang menarik					
5.	Saya merasa sistem ini bermanfaat bagi pengguna					

Lampiran 8. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
 Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
 Email: tumas@stmipk.ac.id - website: www.stmikpk.ac.id

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : AHSAN ROLI
 NIM : 195720098
 No. Hp : 085348888494
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul :
 Judul Tugas Akhir : ANALIS DAN PERANCANGAN SISTE INFORMATI PEJUJARAN
PADA SHOWROOM NAZWAN ALLIA

No	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	07-11-2020		Revisi latar belakang, batasan masalah dan tujuan dan manfaat	<i>[Signature]</i>
2.	12-11-2020		Lengkap bab I,	<i>[Signature]</i>
3.	14-12-2020		Revisi 2 bab II	<i>[Signature]</i>
4.	17-12-2020		Revisi yg ditanda (kalo emang baru revisi yg kemarin)	<i>[Signature]</i>
5.	21-12-2020		Lengkap Bab III	<i>[Signature]</i>
6.	23-12-2020		Kembali	<i>[Signature]</i>
7.	3-1-2021		Lengkap lampiran proposal	<i>[Signature]</i>
8.	8-1-2021		Semua proposal / doc	<i>[Signature]</i>
9.	19-1-2021		Jelaskan secara rinci maksud kalimat yang ditandai	<i>[Signature]</i>
10.	19-1-2021		Di bagian tujuan point 2 dan 3 digabung jadi satu poin saja	<i>[Signature]</i>
11.	19-1-2021		Di jenis penelitian itu bukan kualitatif.	<i>[Signature]</i>
			acc proposal	<i>[Signature]</i>

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,
[Signature]
Rasmia ti
Dosen Pembimbing II,
[Signature]
Norhayati M. Pd.

Lampiran 9. Berita Acara Seminar Proposal



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536 3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id - www.stmikplk.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Maret Tahun 2021

1. Hari / Tanggal Ujian : Senin / 22 Maret 2021
2. Waktu (Jam) : 11.00 Wib Sampai selesai
3. Nama Mahasiswa : Ahsan Aqli
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1757201048
5. Program Studi : Sistem Informasi
6. Tahun Angkatan : 2017
7. Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Showroom Nazwan Aulia
8. Dosen Penguji :

Nama	Nilai	Tanda Tangan
1. Rommi Kaestria, M.Kom.	=.....	(.....)
2. Rosmiati, M.Kom.	=.....	(.....)
3. Norhayati, M.Pd.	=.....	(.....)
9. Hasil Ujian : **LULUS / TIDAK LULUS*)** NILAI = 78,6
Dengan Perbaikan/ Tanpa Perbaikan*)
10. Catatan Penting :
 1. Lama Perbaikan : hari (Maks. 15 hari)
 2. Jika lebih dari 15 hari s/d 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 300.000,- (tiga ratus ribu rupiah), dan jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan denda Rp. 600.000,- (enam ratus ribu rupiah) per bulan.
 3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal seminar maka hasil seminar dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru. Wajib membayar Denda dan membayar biaya seminar ulang.

Palangka Raya, 22 Maret 2021

Mengetahui :
Ketua Prodi Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Ketua Penguji,

Rommi Kaestria, M.Kom.
NIK. 198605242011103

Tembusan :

1. Ketua Prodi Sistem Informasi
 2. Kabag AKMA
 3. Mahasiswa yang bersangkutan
- Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
*) Coret yang tidak perlu

Lampiran 10. *Screenshot* Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir (Online)

