

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

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I 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**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I 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**

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : **AHSAN AQLI**
NIM : C1757201048

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA SHOWROOM NAZWAN AULIA

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagai atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan tugas akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap tugas akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 14 Juli 2021

Yang membuat Pernyataan



AHSAN AQLI

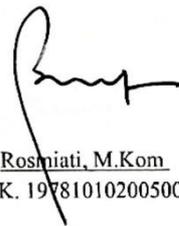
PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA SHOWROOM NAZWAN AULIA

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
pada tanggal 14 Juli 2021

Pembimbing I,



Rosmiati, M.Kom
NIK. 197810102005003

Pembimbing II,



Norhayati, M.Pd
NIK. 19880522011004

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,



Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA SHOWROOM NAZWAN AULIA

Tugas Akhir Ini Telah Diuji, Dinilai dan Disahkan Oleh Tim Penguji
Pada Tanggal 14 Juli 2021

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
Ketua
2. Sulistiyowati, S.Kom, M.Cs.
Sekertaris
3. Rommi Kaestria, M. Kom
Anggota
4. Rosmiati, M. Kom
Anggota
5. Norhayati, M.Pd.
Anggota



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Barang siapa bertakwa kepada Allah maka Dia akan menjadikan jalan keluar baginya, dan memberinya rezeki dari jalan yang tidak ia sangka, dan barang siapa yang bertawakal kepada Allah maka cukuplah Allah baginya, Sesungguhnya Allah Melaksanakan kehendak-Nya, Dia telah menjadikan untuk setiap suatu kadarnya”.

(QS. Ar-Ra'd:11)

Persembahan :

Dengan Mengucapkan Puji dan Syukur kepada Allah SWT, Karena atas Rahmat dan Karunia-Nya, Saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik, kupersembahkan karyaku yang sederhana ini kepada :

- 1) Kedua Orang tua-ku yang tercinta, Adek-Ku, serta keluarga besar-ku yang tersayang, terima kasih telah memberikan dukungan, nasihat serta doa kepadaku.
- 2) Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya, terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami.
- 3) Teman-temanku yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama mengerjakan tugas akhir ini lalui Bersama, Terima Kasih semua.

INTISARI

Ahsan Aqli, C1757201048, 2021. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Showroom Nazwan Aulia*, Pembimbing I Rosmiati, S.Kom, Pembimbing II Norhayati, M.Pd.

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). Hal ini mendorong penulis untuk memberikan solusi kepada Showroom Nazwan Aulia dengan merancang sebuah *Website* yang dapat memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mengetahui informasi yang terdapat pada Showroom Nazwan Aulia. Dengan adanya rancangan *website* ini diharapkan dapat membantu pemasaran Showroom Nazwan Aulia agar usaha nya lebih berkembang.

Dalam melakukan penelitian skripsi ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode penumpukan data yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, kepustakaan, dan kuisisioner. Alat bantu yang digunakan untuk menganalisis dan perancangan sistem informasi penjualan ini diantaranya UML (*Unified Modeling Language*), PIECES (*Performance, Informations, Economic, Control, Efficiency, Services*). Serta perancangan desain antarmuka menggunakan Balsamic MockUp dan Adobe XD.

Hasil dari penelitian berdasarkan kuisisioner adalah rata-rata sebesar 100% Pemilik dan 86,7% Pengguna merasa perlunya pembaharuan sistem yang ada, dan dengan itu maka penulis juga mendesain antarmuka sistem informasi penjualan untuk meningkatkan sistem informasi penjualan.

Kata Kunci : Analisis, Perancangan, Showroom , Sistem Informasi, Penjualan

ABSTRACT

Ahsan Aqli, C1757201048, 2021. *Analysis and Design of Sales Information System In Showroom Nazwan Aulia*, Supervisor I Rosmiati, S.Kom, Supervisor II Norhayati, M.Pd.

Showroom Nazwan Aulia is a car showroom located in Cilik Riwut Km. 2 - Palangkaraya which still uses manual methods such as recording car showroom data, this greatly limits the space for buyers to move if they are constrained by distance to visit the showroom as well as difficult to determine the meeting time between the two parties (buyer and seller). This encourages the author to provide solutions to the Nazwan Aulia Showroom by designing a website that can provide convenience for consumers to find out the information contained in the Nazwan Aulia Showroom. With the design of this website, it is hoped that it will help the marketing of Nazwan Aulia's Showroom so that its business can develop more.

In conducting this thesis research, the author uses qualitative research with data collection methods, namely observation, documentation, interviews, literature, and questionnaires. The tools used to analyze and design this sales information system include UML (*Unified Modeling Language*), PIECES (*Performance, Informations, Economic, Control, Efficiency, Services*). As well as designing the interface design using Balsamic MockUp and Adobe XD.

The results of research based on questionnaires are an average of 100% Owners and 86.7% Users feel the need for updating the existing system, and with that, the authors also design a sales information system interface to improve the sales information system.

Keywords : Analysis, Design, Showroom, Information System, Sales

KATA PENGANTAR

Denga memanjat puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas Berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan 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 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 masukan 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, Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| PERSETUJUAN | iii |
| PENGESAHAN | v |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | vi |
| INTISARI..... | vii |
| ABSTRACT..... | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvi |
| 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..... | 8 |
| TINJAUAN PUSTAKA | 8 |
| A. Dasar Teori..... | 8 |
| 1) Teori yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian | 8 |
| 2) Permodelan Yang Digunakan..... | 11 |
| 3) Basis Data..... | 22 |
| 4) Analisis Sistem | 26 |
| B. Perangkat Lunak Yang Digunakan | 29 |
| 1) StarUML..... | 29 |

| | |
|--|----|
| 2) Balsamiq Wireframes | 29 |
| C. Penelitian Yang Relevan | 29 |
| BAB III | 33 |
| METODE PENELITIAN | 33 |
| A. Metode Pengumpulan Data | 33 |
| 1) Pengamatan (<i>Observation</i>) | 33 |
| 2) Wawancara (<i>Interview</i>) | 33 |
| 3) Kepustakaan (<i>Library</i>) | 33 |
| 4) Dokumentasi | 34 |
| 5) Kuisisioner | 34 |
| B. Tinjauan Umum (Objek Penelitian) | 34 |
| C. Analisis | 35 |
| 1) Analisa Sistem yang Sedang Berjalan | 35 |
| 2) Analisa Kelemahan Sistem yang sedang berjalan | 35 |
| 3) Analisa Kebutuhan | 37 |
| 4) Analisis Kelayakan Sistem | 38 |
| D. Desain Sistem | 39 |
| 1) Desain Antarmuka | 40 |
| 2) Keluaran Antarmuka | 44 |
| E. Desain Proses | 48 |
| 1) <i>Use Case</i> | 48 |
| 2) <i>Activity Diagram</i> | 49 |
| 3) <i>Sequence Diagram</i> | 54 |
| 4) <i>Class Diagram</i> | 59 |
| F. Desain Basis Data | 60 |
| G. Database Relationship | 64 |
| H. Desain Keamanan | 65 |
| I. Desain Keuangan | 65 |
| BAB IV | 66 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | 66 |

| | |
|---|----|
| A. Hasil Penelitian Secara Umum | 66 |
| 1) Profil Usaha | 66 |
| 2) Struktur Usaha Showroom Nazwan Aulia | 66 |
| 3) Hal yang diperoleh pada saat pemelitan..... | 67 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian | 68 |
| 1) Implementasi Desain | 68 |
| 2) Analisi Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 76 |
| 3) Pembahasan Hasil Respon Pengguna (Kuisisioner) : | 77 |
| 4) Pembahasan Hasil Pemilik Showroom Nazwan Aulia (Kuisisioner) | 78 |
| BAB V..... | 92 |
| KESIMPULAN DAN SARAN..... | 92 |
| A. Kesimpulan | 92 |
| B. Saran..... | 93 |
| DAFTAR PUSTAKA | 94 |
| 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 | 35 |
| Tabel. 7 Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 76 |
| Tabel. 8 Daftar Point Yang Diajukan (User) | 77 |
| Tabel. 9 Daftar Point Yang Diajukan (Pemilik)..... | 78 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1 Form Login User | 40 |
| Gambar 2 Form Halaman Admin..... | 41 |
| Gambar 3 Form order admin..... | 41 |
| Gambar 4 Form Produk Mobil..... | 42 |
| Gambar 5 Form login User | 42 |
| Gambar 6 Form Registrasi | 43 |
| Gambar 7 Form Halaman Home | 43 |
| Gambar 8 Form Pemesanan | 44 |
| Gambar 9 data Calya..... | 45 |
| Gambar 10 data Mobilio | 45 |
| Gambar 11 data Avanza..... | 46 |
| Gambar 12 data Keranjang | 46 |
| Gambar 13 Form data Pemesanan | 47 |
| Gambar 14 Form bagian setelah melakukan pemesanan | 47 |
| Gambar 15 Use Case Diagram..... | 48 |
| Gambar 16 Activity Diagram Login Admin | 49 |
| Gambar 17 Database Relationship..... | 64 |
| Gambar 18. Tampilan Halaman Login Admin | 68 |
| Gambar 19. Tampilan Halaman Beranda Admin..... | 69 |
| Gambar 20. Tampilan Halaman Order Admin..... | 69 |
| Gambar 21. Tampilan Halaman Produk Mobil Admin..... | 70 |
| Gambar 22. Tampilan Halaman Login User | 70 |
| Gambar 23. Tampilan Halaman Registrasi User..... | 71 |
| Gambar 24. Tampilan Halaman Home User..... | 72 |
| Gambar 25. Tampilan Halaman Produk Mobil Honda Mobilio | 72 |
| Gambar 26. Tampilan Halaman Produk Mobil Toyota Avanza | 73 |
| Gambar 27. Tampilan Halaman Produk Mobil Toyota Calya | 74 |
| Gambar 28. Tampilan Halaman Keranjang User..... | 74 |
| Gambar 29. Tampilan Halaman Pemesanan User..... | 75 |
| Gambar 30. Tampilan Bagian Setelah Melakukan Pemesanan User | 76 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1. Surat Tugas | 96 |
| Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian | 97 |
| Lampiran 3. Surat Balasan Izin Penelitian | 98 |
| Lampiran 4. Pengumpulan Data Observasi..... | 99 |
| Lampiran 5. Pengumpulan Data Wawancara..... | 100 |
| Lampiran 6. Dokumentasi..... | 102 |
| Lampiran 7. Lembar Kuisioner | 105 |
| Lampiran 8. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir | 123 |
| Lampiran 9. Berita Acara Sidang Laporan | 124 |
| Lampiran 10. <i>Screenshot</i> Kegiatan Sidang Laporan Tugas Akhir (Online) | 125 |

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 pada Showroom Nazwan Aulia.
3. Merancang sistem penjualan mobil bekas pada Showroom Nazwan Aulia
4. Konsumen yang akan membeli harus melakukan 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. Untuk mempermudah 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) Palangkaraya.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

- 1) Sebagai bahan referensi dan menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan kampus STMIK Palangkaraya
- 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 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 Mujiанти (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 diafirsirkan 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 bagian 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. Analisis Sistem

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)

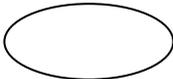
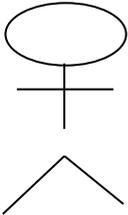
Menurut Munawar (2018:49) UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal didunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa permodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi 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 <i>actor</i>, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase name use case</p> |
| 2 | <p>Aktor</p>  | <p>Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan Ketika berinteraksi dengan use case</p> |
| 3 | <p><i>Asosiaso/Assonciantion</i></p>  | <p>Komunikasi antar <i>actor</i> dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki dengan <i>actor</i>.</p> |

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

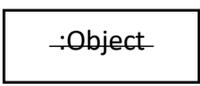
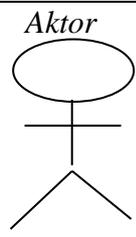
| No. | Simbol | Keterangan |
|-----|---|--|
| (1) | (2) | (3) |
| 1 |  | Titik Awal |
| 2 |  | Titik Akhir |
| 3 |  | <i>Activity</i> |
| 4 |  <i>Decisions</i> | Pilihan untuk mengambil keputusan |
| 5 |  | Fork: Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan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

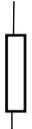
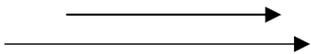
| (1) | (2) | (3) |
|-----|---|------------------------------------|
| 9 |  | Tanda penerima |
| 10 |  | Aliran akhir (<i>Final Flow</i>) |

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*

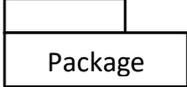
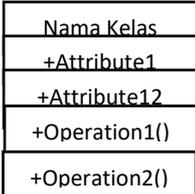
| No. | Simbol | Keterangan |
|-----|---|--|
| (1) | (2) | (3) |
| 1 |  | <i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara <i>horizintal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama <i>object</i> didalamnya yang diawali dengan sebuah titik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

| (1) | (2) | (3) |
|-----|---|---|
| 3 | <p style="text-align: center;">Lifeline</p>  | <p><i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu. Notasi untuk <i>lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>Vertikal</i> yang ditarik dari sebuah <i>object</i></p> |
| 4 | <p style="text-align: center;">Activation</p>  | <p><i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambarkan pada sebuah <i>Lifeline</i>. Mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi</p> |
| 5 | <p style="text-align: center;">Message</p>  | <p><i>Message</i>, digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>Activation</i>. <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>Object-Object</i>.</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. Simbol-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>  <p style="text-align: center;">Package</p> | <i>Package</i> 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) = $25/70 \times 100\% = 35,71\%$

20 orang menyatakan Sangat Tidak Setuju (STS) = $20/70 \times 100\%$
= 28,67%

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 pemelihara 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 di tentukan 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 Menggunakan sistem Cod Persamaan penelitian di atas ini dengan tugas akhir penulis yaitu, merancang sistem informasi penjualannya. Perbedaan penelitian sistem penjualannya 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 Pengembangan an PL | Hasil | Perbedaan |
|----|---|--|-------------------------------------|---|---|
| 1. | Pertumpun Sinaga/ 2018 | Merancangan 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 Menggunakan sistem Cod. |
| 2. | Muhammad Rheza Syafruddin / 2018 | Merancangan 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 Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Showroom Nazwan Aulia Menggunakan Metode PIECES |

| | | | | | |
|----|-------------------|--|-----------------------|--|---|
| 3. | Asep Deddy / 2017 | Merancangan 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 Unified 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 Palangkaraya, 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 |
|-----------------------|---|---|
| <i>Performance</i> | 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> |

| | | |
|--------------------|--|---|
| <i>Information</i> | 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> |
| <i>Economy</i> | 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 |
| <i>Control</i> | 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 |
| <i>Effeciency</i> | 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 :

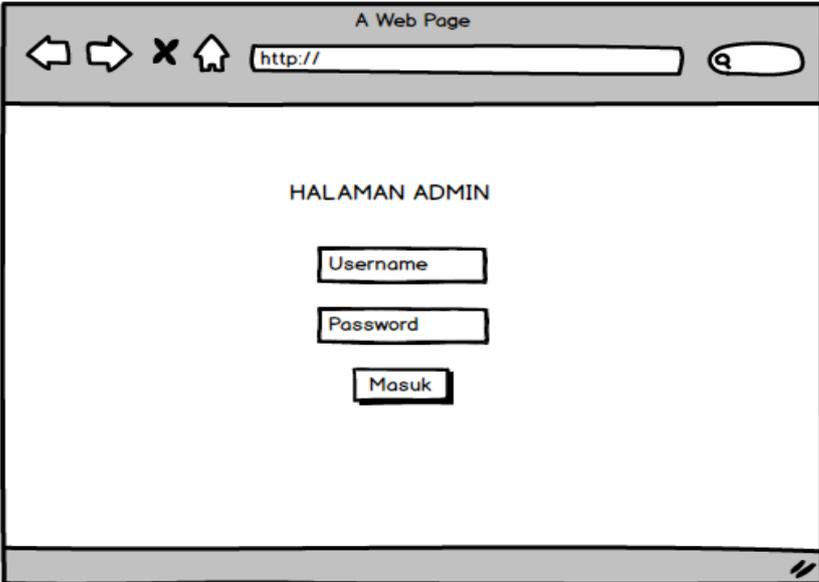
1) Desain Antarmuka

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.

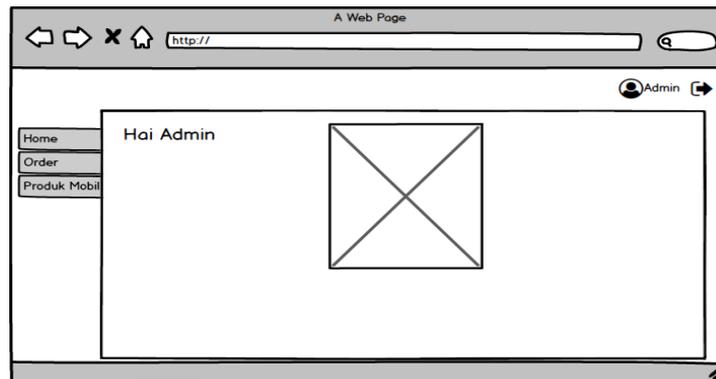


The image shows a hand-drawn representation of a web browser window. The title bar at the top reads "A Web Page". Below the title bar is a navigation bar with icons for back, forward, close, and home, followed by an address bar containing "http://". The main content area of the browser displays the text "HALAMAN ADMIN" centered. Below this text are three input fields: "Username", "Password", and a button labeled "Masuk". The browser window has a standard border and a small icon in the bottom right corner.

Gambar 1 Form Login User

2) *Form* Halaman Admin

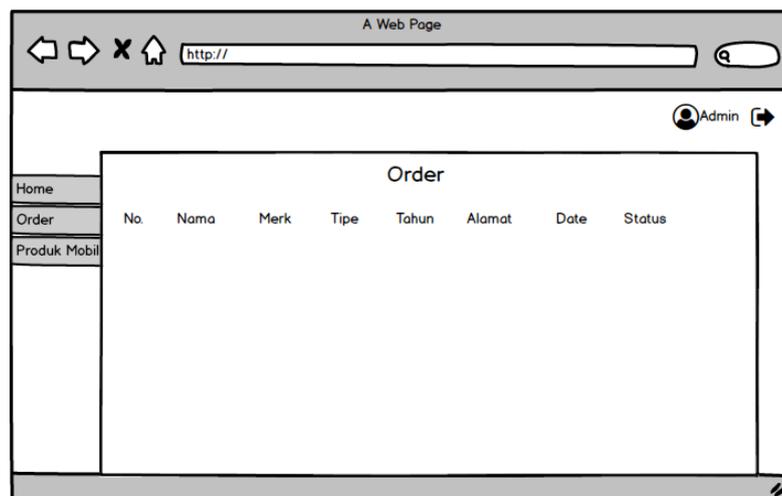
Form Halaman Admin tampilan beranda setelah melakukan login admin.



Gambar 2 *Form* Halaman Admin

3) *Form* Order admin

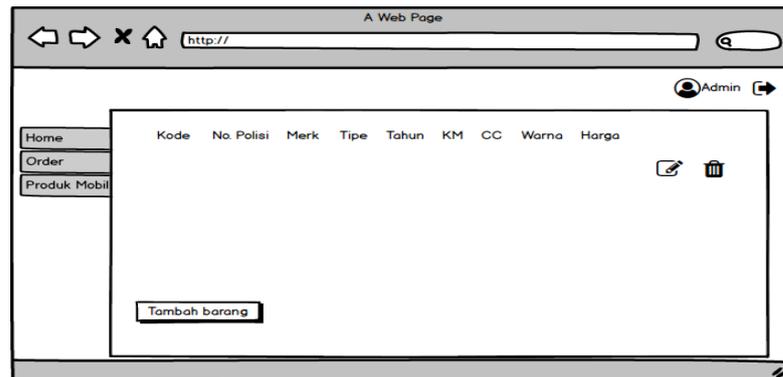
Form Order admin adalah halaman yang berisikan detail daftar order dari *User*



Gambar 3 *Form* order admin

4) *Form* Produk Mobil

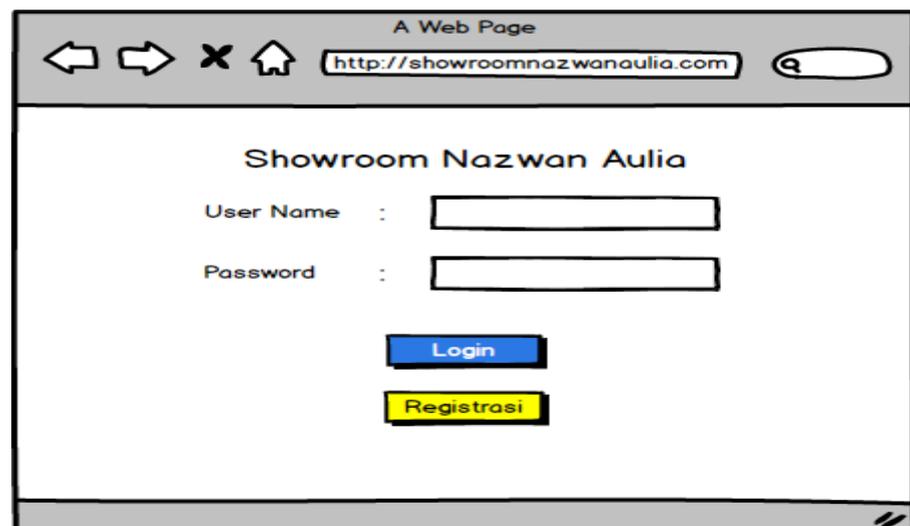
Form Produk Mobil adalah halaman untuk mengganti atau menambah produk mobil yang ada di showroom Nazwan Aulia



Gambar 4 *Form* Produk Mobil

5) *Form* login User

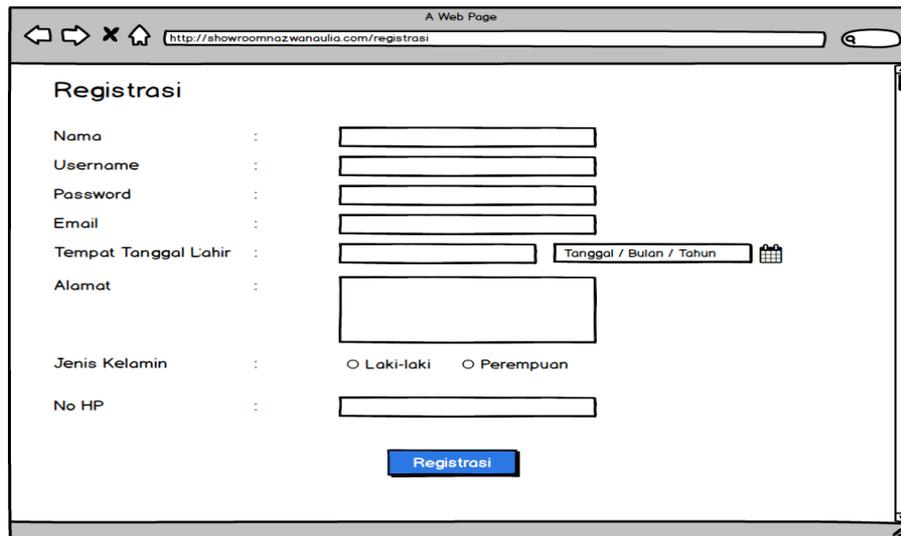
Form login User adalah halaman awal buat user dari website sistem informasi penjualan.



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 button labeled "Registrasi" 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 input fields for '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

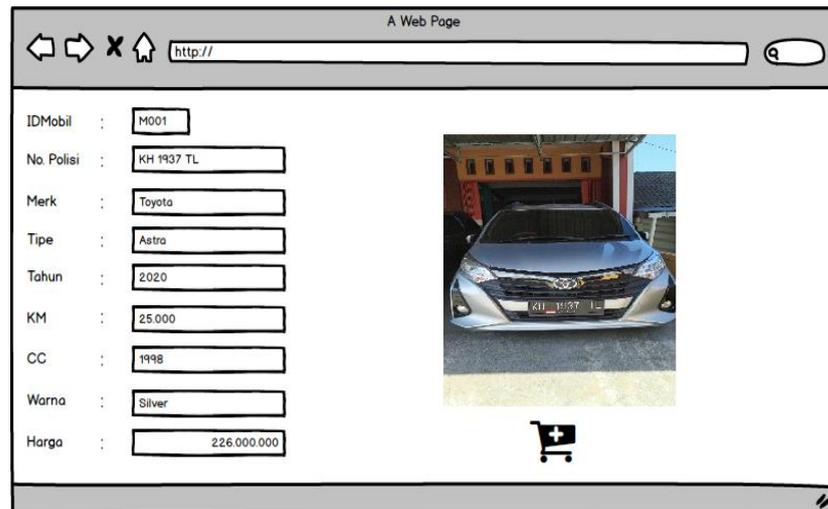
Alamat

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*

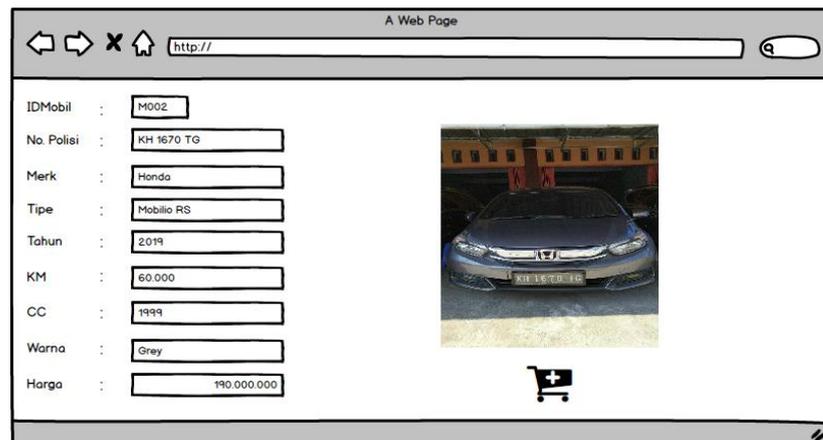
A Web Page

http://

| | |
|--------------|-------------|
| ID Mobil : | M001 |
| No. Polisi : | KH 1937 TL |
| Merk : | Toyota |
| Tipe : | Astra |
| Tahun : | 2020 |
| KM : | 25.000 |
| CC : | 1998 |
| Warna : | Silver |
| Harga : | 226.000.000 |



Gambar 9 data Calya

2) *Form data Mobilio*

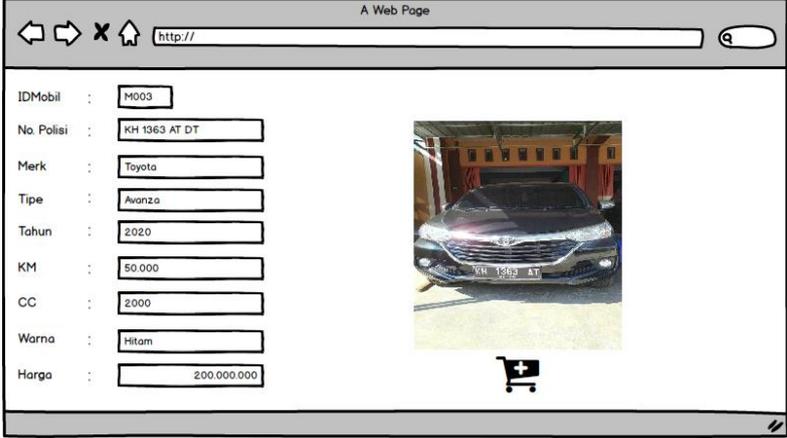
A Web Page

http://

| | |
|--------------|-------------|
| ID Mobil : | M002 |
| No. Polisi : | KH 1670 TG |
| Merk : | Honda |
| Tipe : | Mobilio RS |
| Tahun : | 2019 |
| KM : | 60.000 |
| CC : | 1999 |
| Warna : | Grey |
| Harga : | 190.000.000 |



Gambar 10 data Mobilio

3) *Form data Avanza*

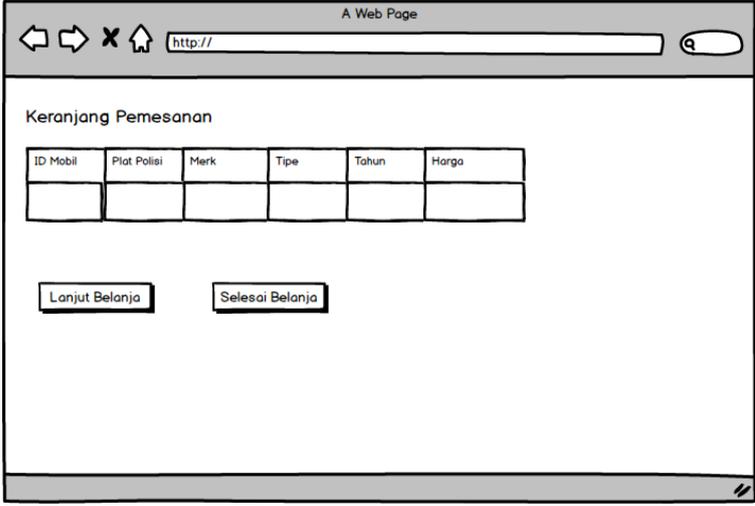
A screenshot of a web browser window titled "A Web Page" showing a form for a car listing. The form fields are as follows:

| | | |
|------------|---|--|
| IDMobil | : | <input type="text" value="M003"/> |
| No. Polisi | : | <input type="text" value="KH 1363 AT DT"/> |
| Merk | : | <input type="text" value="Toyota"/> |
| Tipe | : | <input type="text" value="Avanza"/> |
| Tahun | : | <input type="text" value="2020"/> |
| KM | : | <input type="text" value="50.000"/> |
| CC | : | <input type="text" value="2000"/> |
| Warna | : | <input type="text" value="Hitam"/> |
| Harga | : | <input type="text" value="200.000.000"/> |

To the right of the form is a photograph of a dark-colored Toyota Avanza car. Below the photo is a shopping cart icon with a plus sign.

Gambar 11 data Avanza

4) Informasi keranjang peemsanan yang akan di tampilkan Website



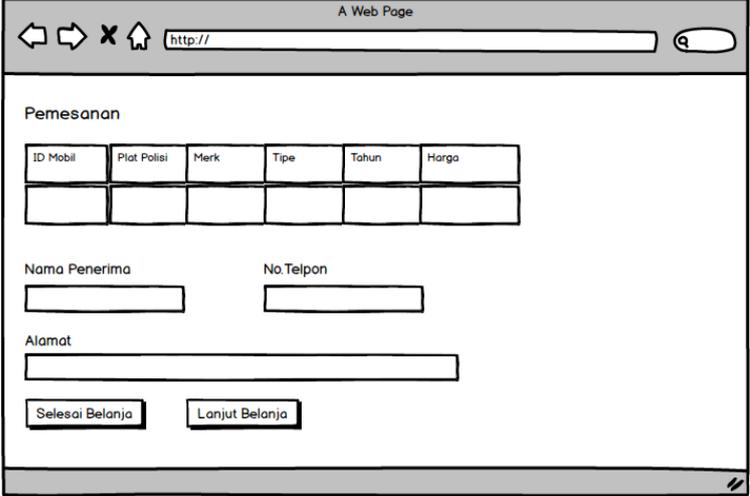
A screenshot of a web browser window titled "A Web Page" showing a shopping cart interface. The cart is titled "Keranjang Pemesanan" and contains a table with the following columns:

| ID Mobil | Plat Polisi | Merk | Tipe | Tahun | Harga |
|----------|-------------|------|------|-------|-------|
| | | | | | |

Below the table are two buttons: "Lanjut Belanja" and "Selesai Belanja".

Gambar 12 data Keranjang

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



A Web Page

http://

Pemesanan

| ID Mobil | Plat Polisi | Merk | Tipe | Tahun | Harga |
|----------|-------------|------|------|-------|-------|
| | | | | | |

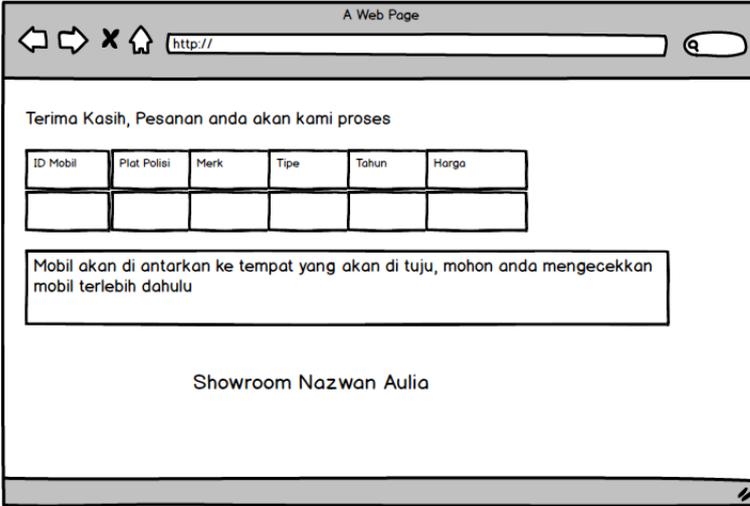
Nama Penerima

No.Telpon

Alamat

Gambar 13 Form data Pemesanan

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



A Web Page

http://

Terima Kasih, Pesanan anda akan kami proses

| ID Mobil | Plat Polisi | Merk | Tipe | Tahun | Harga |
|----------|-------------|------|------|-------|-------|
| | | | | | |

Mobil akan di antarkan ke tempat yang akan di tuju, mohon anda mengecekkan mobil terlebih dahulu

Showroom Nazwan Aulia

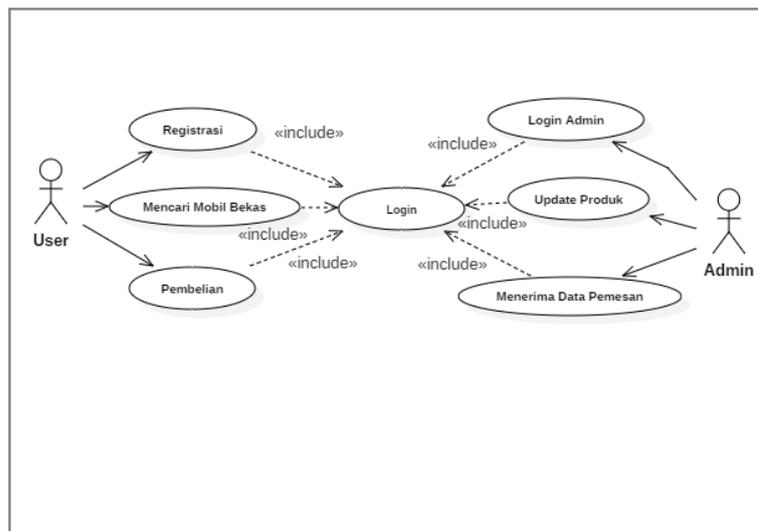
Gambar 14 Form bagian setelah melakukan pemesanan

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

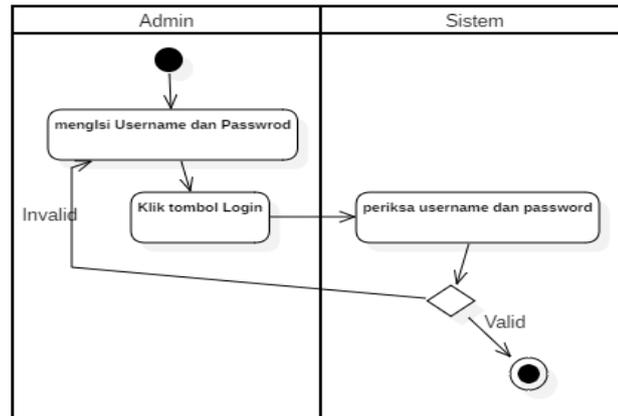
Sebuah diagram usecase mengidentifikasi aktor dalam kegiatan yang dapat dilakukan terhadap sistem. *User*/Konsumen dapat melakukan melihat data informasi produk, memesan produk. Admin bertanggung jawab pada mengelola data admin, data produk.



Gambar 15 Use Case Diagram

2) Activity Diagram

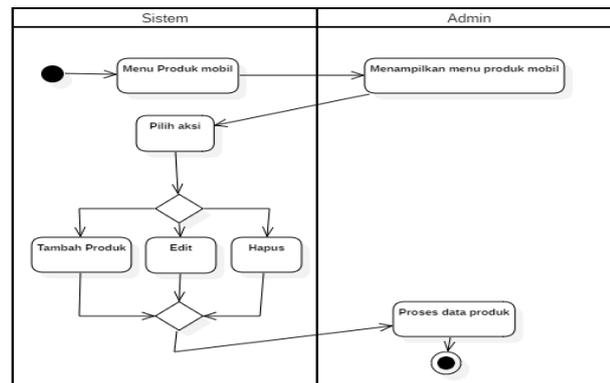
a) Activity Diagram login admin



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*.

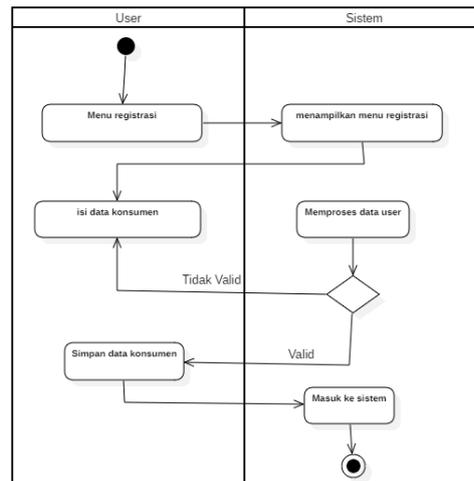
b) *Activity Diagram* Kelola Produk Mobil



Gambar 17 *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.

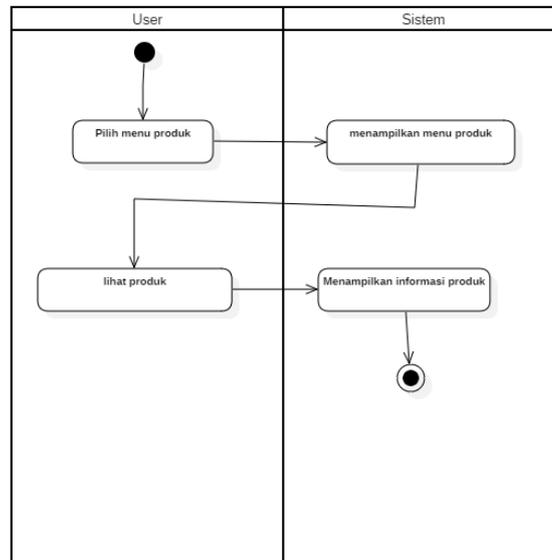
c) *Activity Diagram User melakukan registrasi*



Gambar 18 *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.

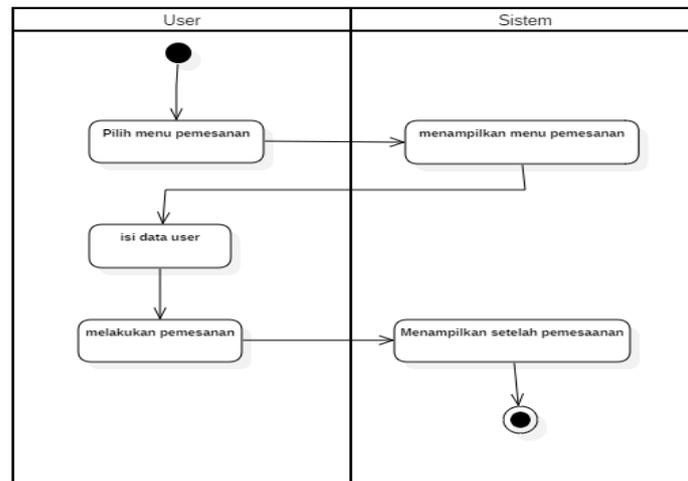
d) *Activity Diagram* user menampilkan informasi data produk



Gambar 19 *Activity Diagram* menampilkan produk *user*

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

e) *Acitivity Diagram User* melakukan pemesanan

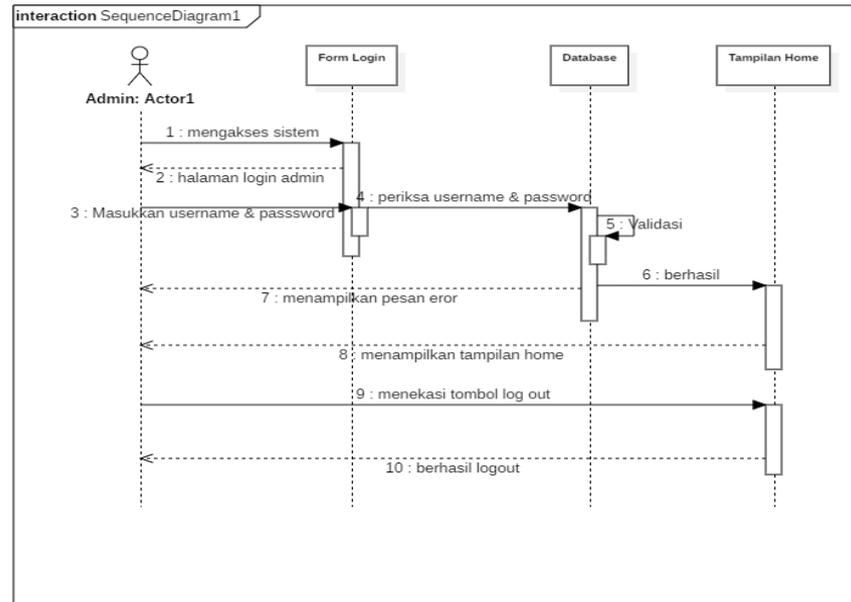


Gambar 21 *Activity Diagram* melakukan pemesanan

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

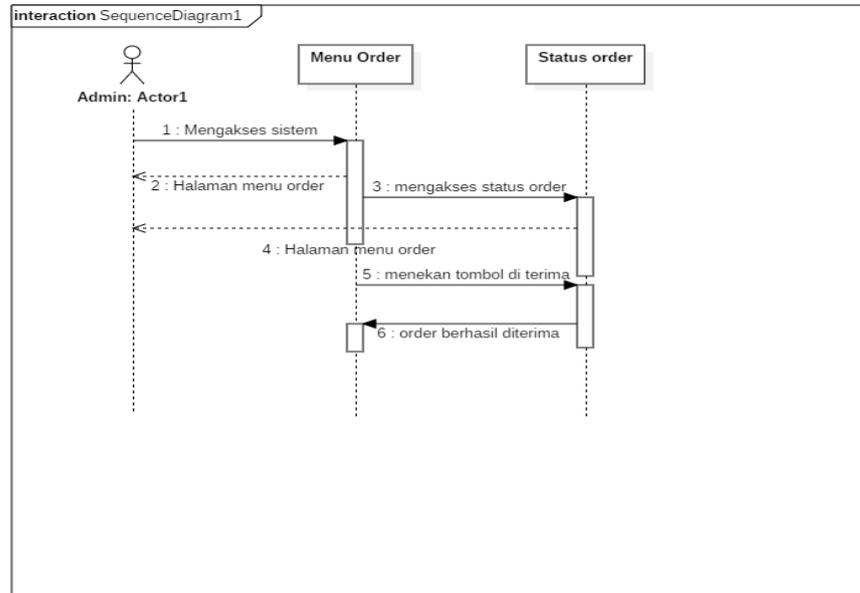
3) Sequence Diagram

a) Sequence Diagram login admin



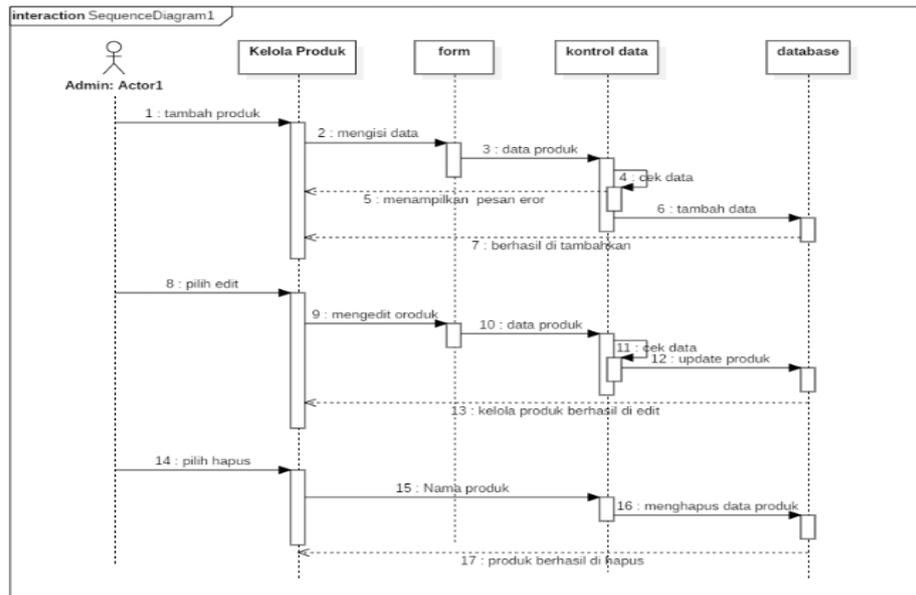
Gambar 22 Sequence Diagram login admin

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 23 *Sequence Diagram* mengelola *order* admin

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.

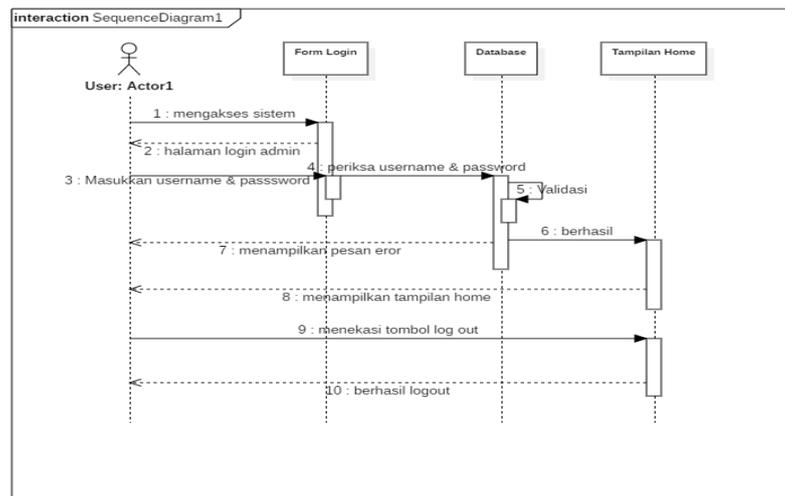
c) *Sequence Diagram* mengelola produk



Gambar 24 *Sequence Diagram* Mengelola produk *admin*

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

d) *Sequence Diagram* login

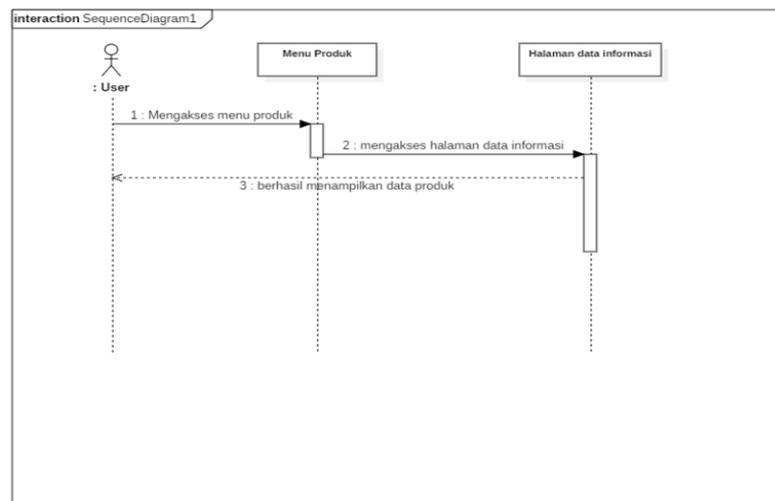


Gambar 25 *Sequence Diagram* login *user*

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*.

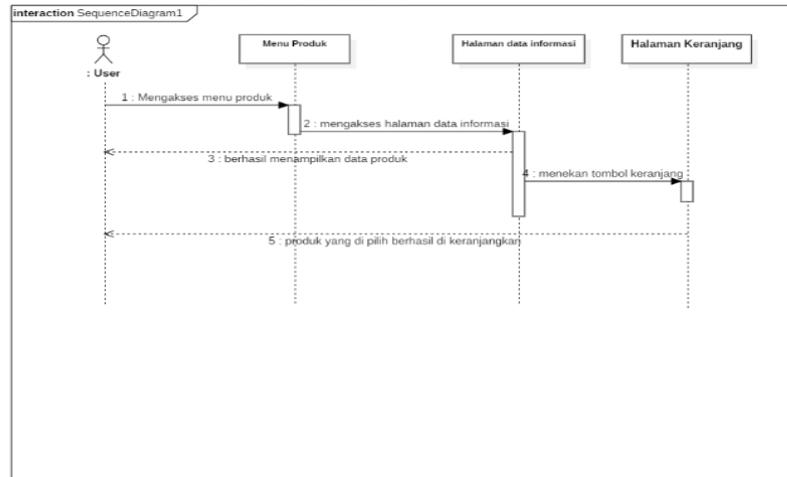
e) *Sequence Diagram* informasi data produk



Gambar 26 *Sequence Diagram* informasi informasi data produk

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

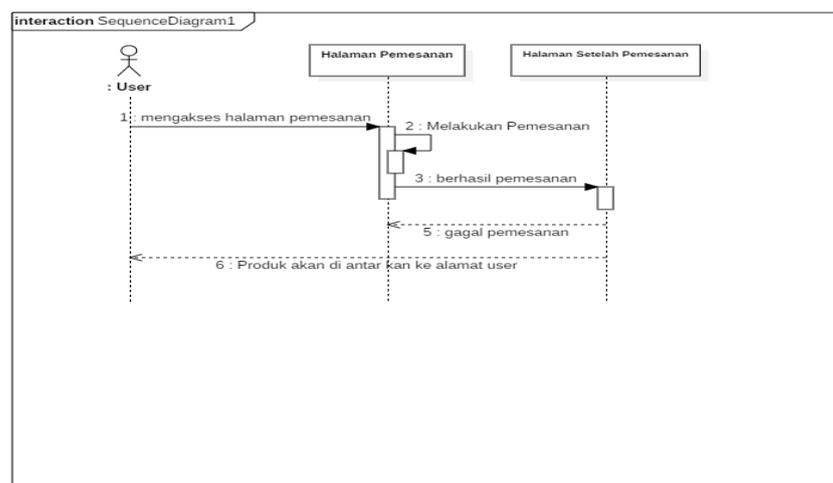
f) *Sequence Diagram* memasukkan ke keranjang



Gambar 27 *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

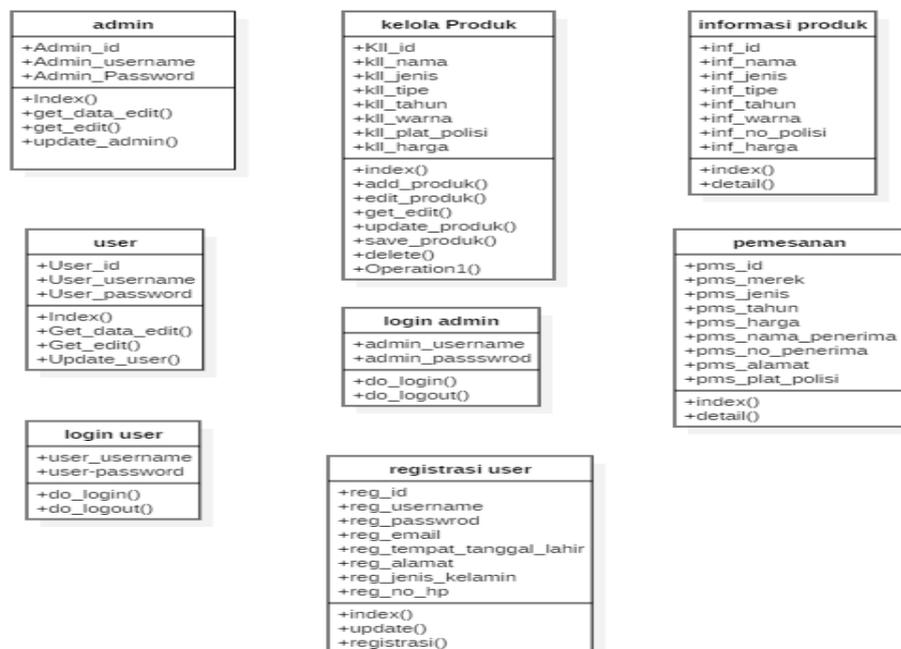


Gambar 28 *Sequence Diagram* melakukan pemesanan

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 29 *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 Admin

Primary : Id

| Field | Size | Tipe Data | Keterangan |
|---------------|------|-----------|---------------------------|
| Id* | 15 | int | Id untuk admin |
| merek | 15 | varchar | Merek untuk admin |
| jenis | 30 | varchar | Jenis 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

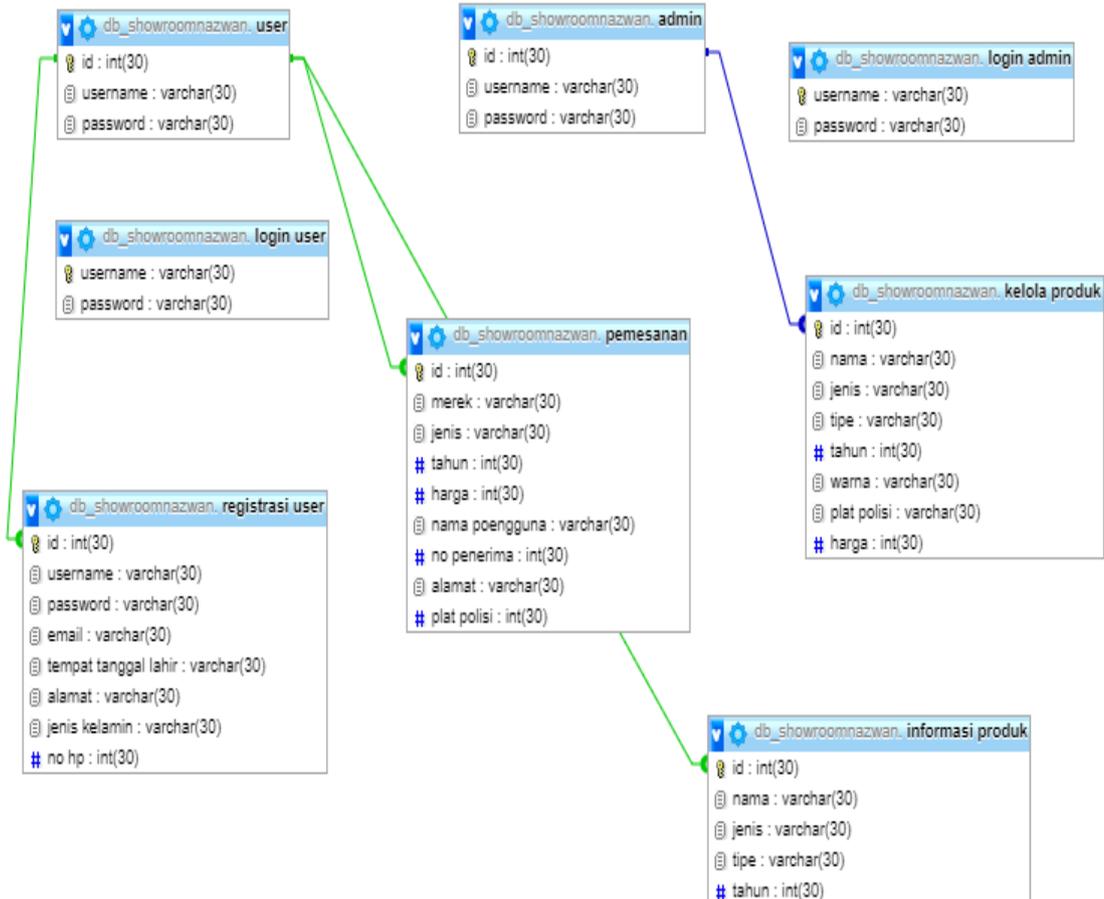
Fungsi : Untuk user

Primary : username

| Field | Size | Tipe Data | Keterangan |
|-----------|------|-----------|--------------------|
| Username* | 30 | varchar | username dari user |
| Password | 30 | varchar | password dari user |

G. 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 17 Database Relationship

H. 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*.

I. 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,- |

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

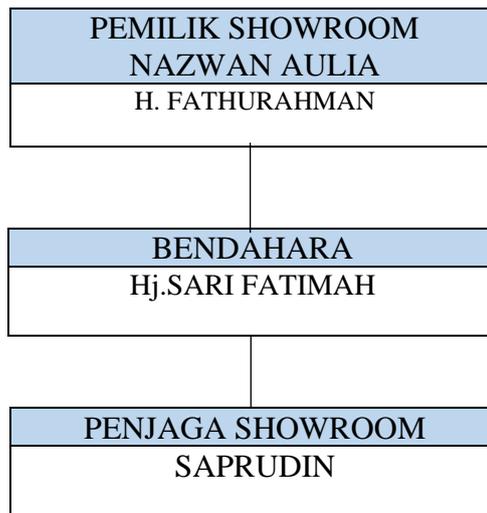
A. Hasil Penelitian Secara Umum

1) Profil Usaha

Showroom Nazwan Aulia adalah salah satu usaha di bidang jual beli mobil bekas. Showroom ini beralamatkan di Jalan Tjilik Riwut KM. 2.5, Palangka, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112 dan showroom ini terdiri tepat nya pada tahun 2015.

2) Struktur Usaha Showroom Nazwan Aulia

STRUKTUR USAHA



3) Hal yang diperoleh pada saat penelitian

Adapun hasil yang didapat pada saat penelitian di Showroom Nazwan Aulia antara lain :

- a) Sistem penjualan masih dilakukan secara manual dan itu memakan waktu dan uang dengan cara masih mulut ke mulut tidak menggunakan sistem penjualan yang efisien.
- b) Para Pengguna harus mendatangi ke showroom itu dan itu memakan waktu cukup banyak dan uang buat bahan bakar ke tempat showroom itu sendiri.
- c) Melakukan wawancara kepada Pemilik Showroom Nazwan Aulia, serta susunan kepengurusan pada Showroom.

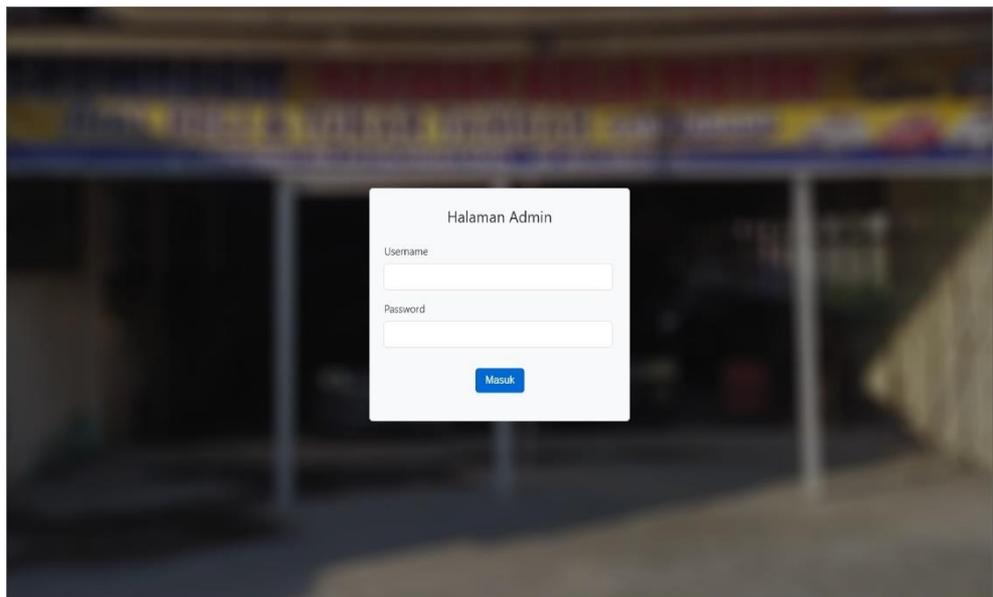
B. Pembahasan Hasil Penelitian

1) Implementasi Desain

Implementasi desain sistem yang dibuat sebagai gambaran aplikasi ini nantinya. Desain sistem yang penulis rancang merupakan desain tampilan dalam perangkat *web*. Adapun desain *interface* pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a) Tampilan Halaman Login (*admin*)

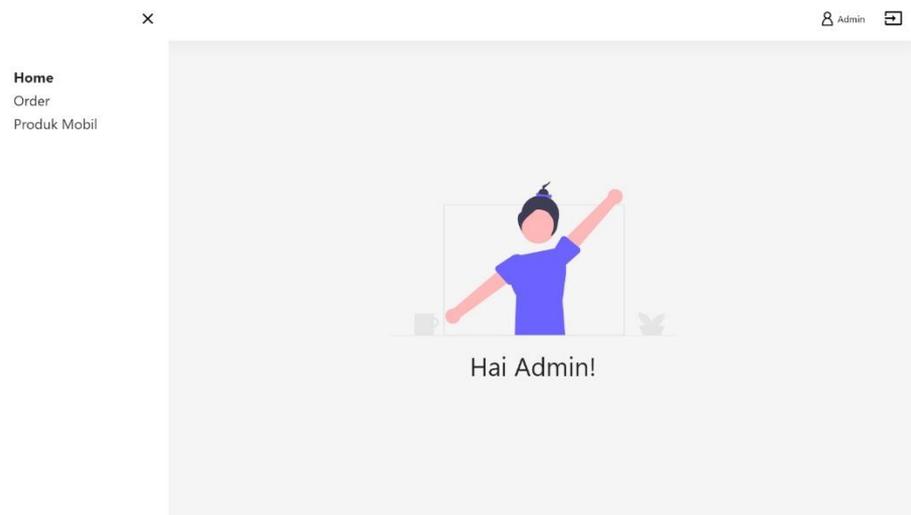
Halaman *login admin* adalah halaman dimana admin harus memasukkan *username* dan *password* untuk memasuki halaman utama dan mampu mengelola sistem. Berikut adalah tampilan halamannya :



Gambar 17. Tampilan Halaman Login Admin

b) Tampilan Halaman Beranda *Admin*

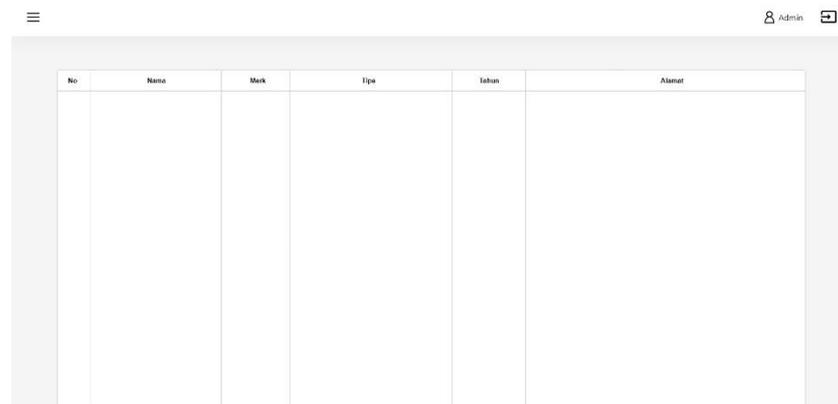
Tampilan halaman beranda *admin* adalah halaman tampil setelah admin melakukan *login* dan sistem menampilkan halaman beranda. Berikut ini adalah halaman tampilan beranda *admin* :



Gambar 18. Tampilan Halaman Beranda Admin

c) Tampilan Halaman *Order Admin*

Tampilan Halaman *Order Admin* adalah tampilan detail data *order* dari *user*

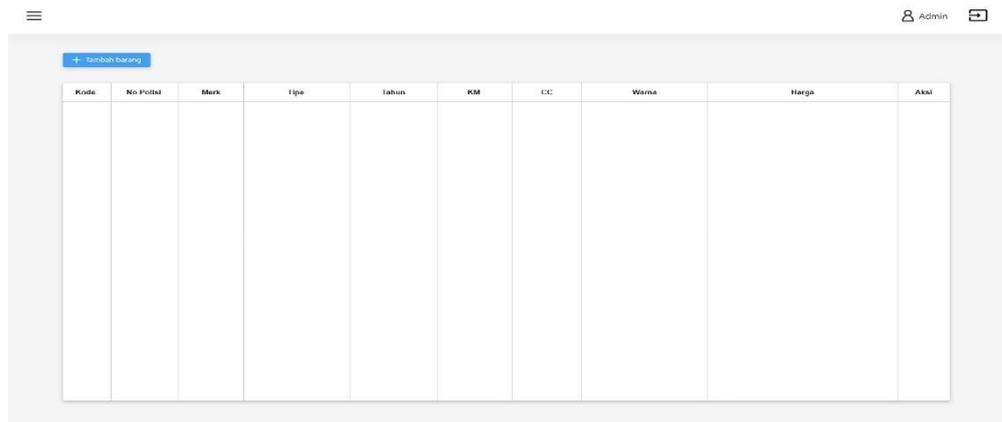


| No | Nama | Merk | Tipe | Tahun | Alamat |
|----|------|------|------|-------|--------|
|----|------|------|------|-------|--------|

Gambar 19. Tampilan Halaman *Order Admin*

d) Tampilan Halaman Produk Mobil *Admin*

Tampilan halaman produk mobil admin adalah mampu untuk mengelola isi data produk si *website* Showroom. Berikut adalah tampilan dari produk mobil *admin* :



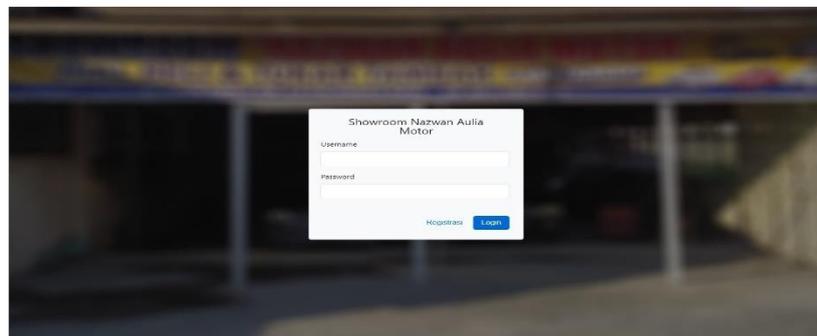
The screenshot shows an admin interface with a table for car products. The table has the following columns: Kode, No Plat, Merk, Tipe, Tahun, KM, C/C, Warna, Harga, and Aksi. There is a 'Tambah barang' button at the top left and a user profile 'Admin' at the top right.

| Kode | No Plat | Merk | Tipe | Tahun | KM | C/C | Warna | Harga | Aksi |
|------|---------|------|------|-------|----|-----|-------|-------|------|
|------|---------|------|------|-------|----|-----|-------|-------|------|

Gambar 20. Tampilan Halaman Produk Mobil *Admin*

e) Tampilan Halaman Login *User*

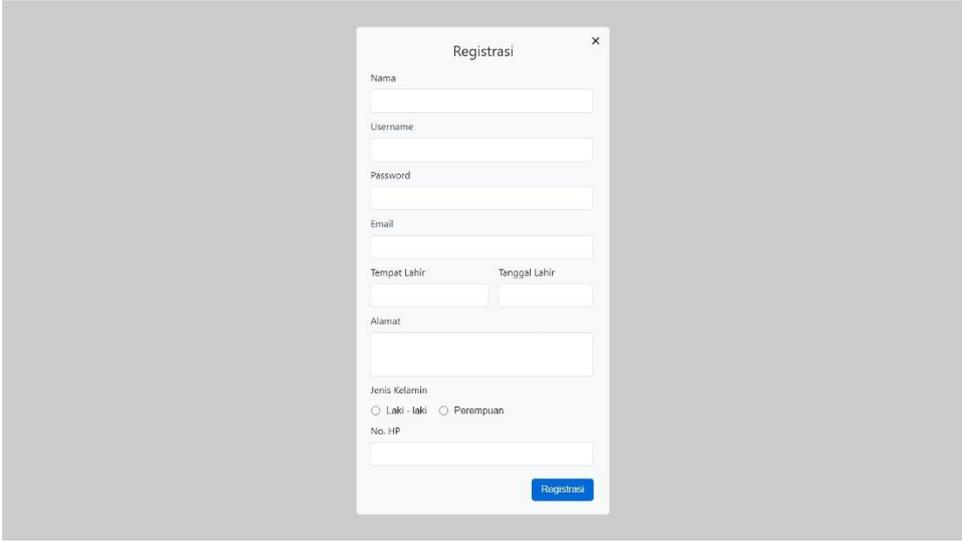
Tampilan halaman login *user* adalah halaman dimana *user* harus memasukkan *Username* dan *Password* terlebih dahulu agar bisa melakukan akses sistem. Berikut adalah tampilan dari halaman login *user* :



Gambar 21. Tampilan Halaman Login *User*

f) Tampilan Halaman *Registrasi User*

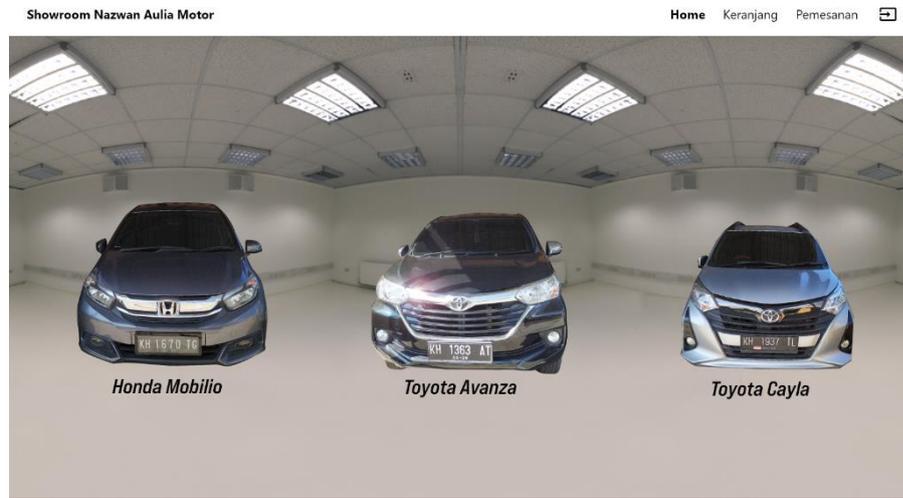
Halaman *registrasi user* adalah Langkah pendaftaran akun agar bisa menjadi *user*. Berikut adalah tampilan dari halaman *registrasi user* :

A screenshot of a user registration form titled "Registrasi" with a close button (X) in the top right corner. The form contains several input fields: "Nama", "Username", "Password", "Email", "Tempat Lahir", "Tanggal Lahir", "Alamat", "No. HP", and "Jenis Kelamin". The "Jenis Kelamin" field has two radio button options: "Laki - laki" and "Perempuan". A blue "Registrasi" button is located at the bottom right of the form.

Gambar 22. Tampilan Halaman *Registrasi User*

g) Tampilan Halaman Home *User*

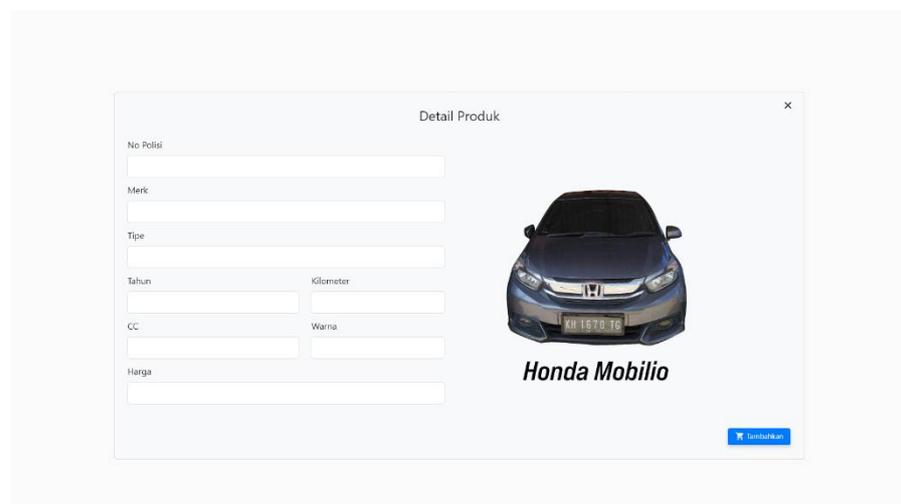
Tampilan halaman home *user* adalah tampilan setelah melakukan login *user*. Berikut adalah tampilan dari halaman home *user* :



Gambar 23. Tampilan Halaman Home User

h) Tampilan Halaman Produk Mobil Honda Mobilio

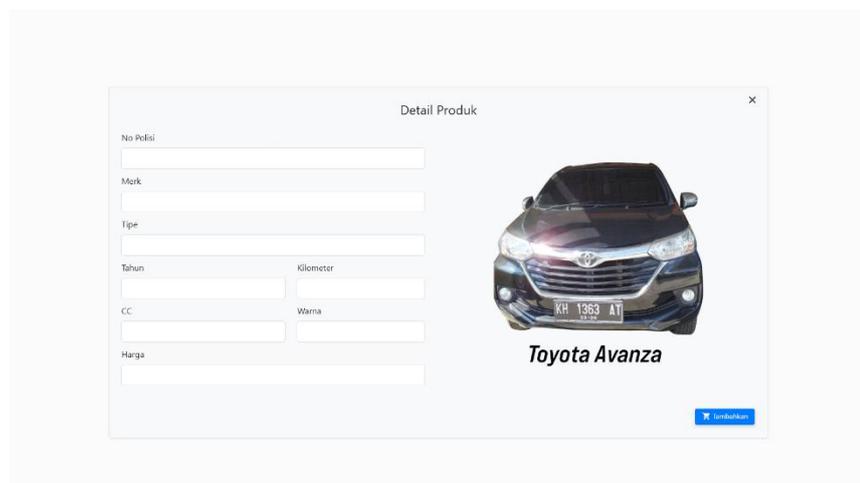
Tampilan halaman produk mobil honda mobilio adalah data sebuah produk mobil honda mobilio. Berikut adalah tampilan dari produk mobil honda mobilio :



Gambar 24. Tampilan Halaman Produk Mobil Honda Mobilio

i) Tampilan Halaman Produk Mobil Toyota Avanza

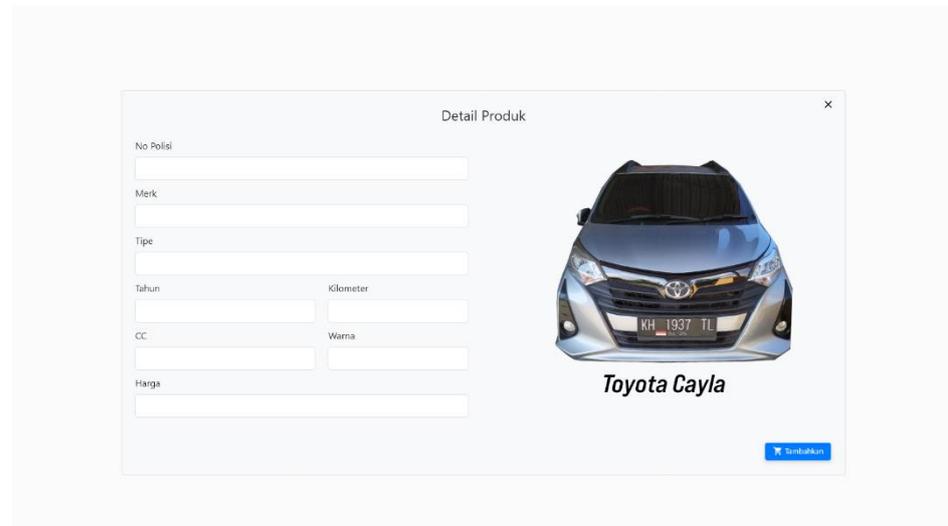
Tampilan halaman produk mobil Toyota Avanza adalah data sebuah produk mobil Toyota Avanza. Berikut adalah tampilan dari produk mobil Toyota avanza :



Gambar 25. Tampilan Halaman Produk Mobil Toyota Avanza

j) Tampilan Halaman Produk Mobil Mitsubishi Xpander

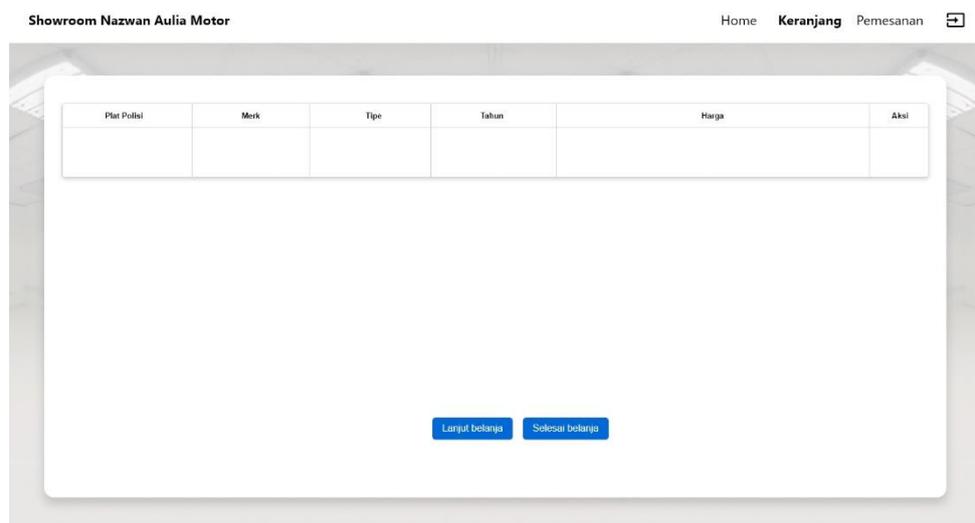
Tampilan halaman produk mobil Mitsubishi Xpander adalah data sebuah produk mobil Mitsubishi Xpander. Berikut adalah tampilan dari produk mobil Mitsubishi Xpander :



Gambar 26. Tampilan Halaman Produk Mobil Toyota Calya

k) Tampilan Halaman Keranjang *User*

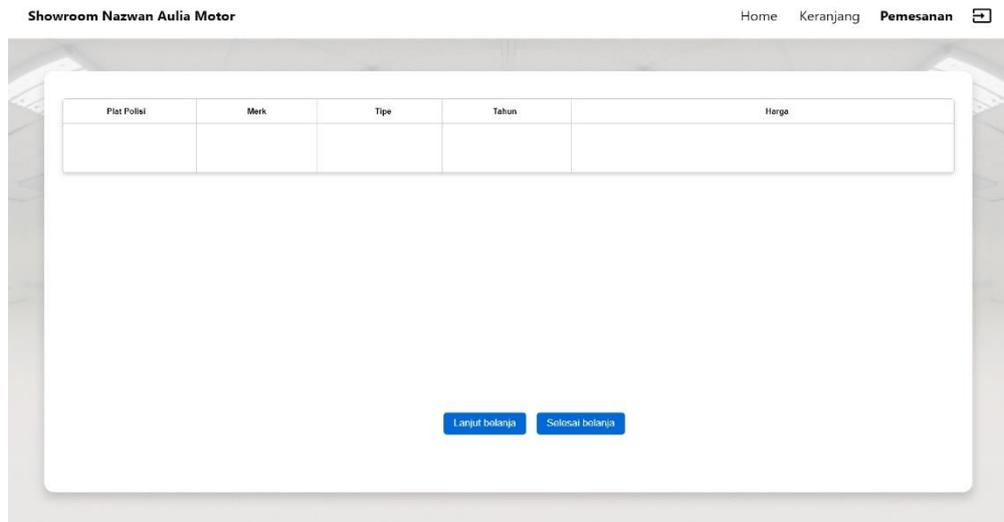
Tampilan halaman keranjang *user* adalah tampilan setelah melakukan penambahan pada bagian produk mobil. Berikut adalah tampilan halaman dari keranjang *user* :



Gambar 27. Tampilan Halaman Keranjang *User*

l) Tampilan Halaman Pemesanan *User*

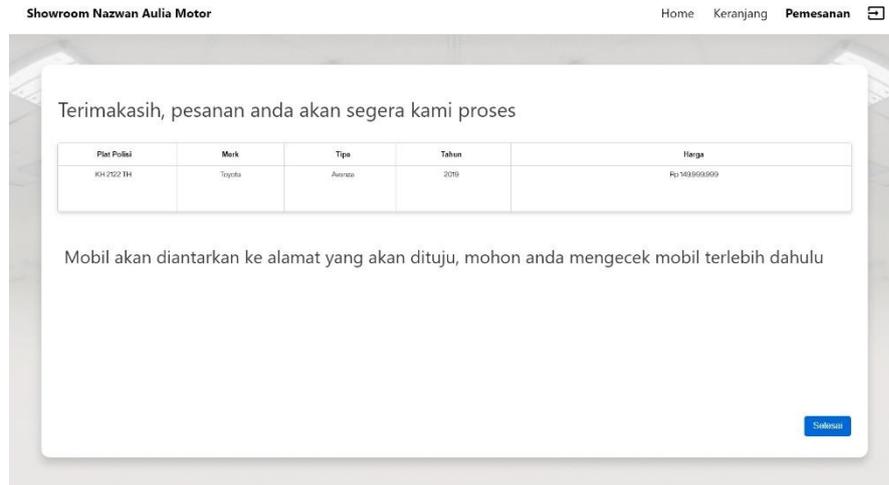
Tampilan halaman pemesanan *user* adalah tampilan yang akan melakukan pemesanan pada produk mobil lalu memasukkan. Berikut adalah tampilan halaman pemesanan *user*



Gambar 28. Tampilan Halaman Pemesanan *User*

m) Tampilan Bagian Setelah Melakukan Pemesanan (*User*)

Tampilan bagian setelah melakukan pemesanan *user* adalah tampilan akhir atau final pada bagian pemesanan sebuah produk. Berikut adalah tampilan bagian setelah pemesanan (*user*) :



Gambar 29. Tampilan Bagian Setelah Melakukan Pemesanan User

2) Analisi Kebutuhan Perangkat Lunak

Untuk membangun sistem yang telah dirancang terdapat beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan yaitu :

Tabel. 7 Kebutuhan Perangkat Lunak

| No | Nama Perangkat Lunak | Keterangan |
|----|----------------------|---|
| 1 | PHP | Sebagai pemrograman pembangun <i>web</i> . |
| 2 | BOOSTRAP | Sebagai <i>library framework</i> CSS yang di buat khusus untuk bagian pengembang <i>web</i> . |
| 3 | mySQL | Sebagai perangkat lunak yang dapat memanajemen basis data. |
| 4 | WEB BROWSER | Sebagai tempat melihat <i>web</i> yang telah dibuat. |

3) Pembahasan Hasil Respon Pengguna (Kuisisioner) :

Untuk mengetahui terhadap responden terhadap kualitas desain rancangan sistem padaar Showroom Nazwan Aulia diukur dengan metode *skala likert*. Skala likert merupakan metode perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk mengetahui skala sikap suatu objek tertentu. Berikut ini adalah daftar *point-point* pernyataan yang diajukan.

Tabel. 8 Daftar Point Yang Diajukan (*User*)

| No | Pernyataan |
|----|---|
| 1 | Saya dapat terbantu jika adanya rancangan penjualan yang mudah dan siap digunakan |
| 2 | Saya merasa rancangan ini mampu memberikan informatif untuk pengguna |
| 3 | Saya merasa rancangan ini mempunyai menu – menu serta navigasi yang mudah digunakan |
| 4 | Saya merasa rancangan ini mempunyai tampilan (<i>user interface</i>) yang menarik |
| 5 | Saya merasa rancangan ini bermanfaat bagi pengguna |

Keterangan :

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Netral (N) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

4) Pembahasan Hasil Pemilik Showroom Nazwan Aulia (Kuisisioner)

Tabel. 9 Daftar Point Yang Diajukan (Pemilik)

| No | Pernyataan |
|----|--|
| 1 | Saya dapat terbantu jika adanya rancangan penjualan yang mudah dan siap digunakan |
| 2 | Saya merasa perlu rancangan informasi ini meningkatkan keefektifan dalam mengelola data. |
| 3 | Saya merasa rancangan ini perlu sebuah tampilan yang menarik. |
| 4 | Saya merasa rancangan ini bermanfaat bagi pengguna |
| 5 | Saya merasa rancangan ini perlu berjalan dengan baik |

Keterangan :

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Netral (N) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Jawaban – jawaban dari responden tersebut dapat diberi bobot nilai atau skor likert seperti dibawah ini :

Angka 0 %– 19.99% = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 20% – 39.99% = Tidak Setuju (ST)

Angka 40% – 59.99% = Netral (N)

Angka 60% – 79.99% = Setuju (S)

Angka 80% – 100% = Sangat Setuju (SS)

Untuk mengetahui hasil interpretasi dari data diatas, harus diketahui terlebih dahulu skor tertinggi (Y) dan angka terendah (X) untuk item penilaian dengan rumus berikut :

$$Y = \text{Skor tertinggi Likert} \times \text{Jumlah responden}$$

$$X = \text{Skor terendah Likert} \times \text{Jumlah responden}$$

Jadi, Jika total skor sudah diperoleh, maka penilaian interpretasi responden terhadap media pembelajaran saat ini pembelajaran saat ini digunakan adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan rumus indeks % adalah sebagai berikut.

$$\text{Indeks \%} = \text{total skor} / Y \times 100$$

a. Perhitungan Skala Likert Kuisisioner Pemilik Showroom

1) Dari soal pertama didapatkan

| No | Respon | Bobot Nilai | Respon | Jumlah |
|-------------------|---------------------|-------------|--------|--------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 | 2 | 10 |
| 2 | Setuju | 4 | 0 | 0 |
| 3 | Netral | 3 | 0 | 0 |
| 4 | Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Total Skor | | | | 10 |

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

$$Y = 5 \times 2 = 10$$

$$X = 0 \times 2 = 0$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

$$\text{Indeks \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 10 / 10 \times 100$$

$$= 100\%$$

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 100% Sangat Setuju jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat membantu pengguna.

2) Dari soal kedua didapatkan

| No | Respon | Bobot Nilai | Respon | Jumlah |
|-------------------|---------------------|-------------|--------|--------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 | 2 | 10 |
| 2 | Setuju | 4 | 0 | 0 |
| 3 | Netral | 3 | 0 | 0 |
| 4 | Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Total Skor | | | | 10 |

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

$$Y = 5 \times 2 = 10$$

$$X = 0 \times 2 = 2$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

$$\text{Indeks \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 10 / 10 \times 100$$

$$= 100\%$$

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 100% Sangat Setuju jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat membantu pengguna.

3) Dari soal ketiga didapatkan

| No | Respon | Bobot Nilai | Respon | Jumlah |
|-------------------|---------------------|-------------|--------|--------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 | 2 | 10 |
| 2 | Setuju | 4 | 0 | 0 |
| 3 | Netral | 3 | 0 | 0 |
| 4 | Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Total Skor | | | | 10 |

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

$$Y = 5 \times 2 = 10$$

$$X = 0 \times 2 = 2$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

$$\text{Indeks \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 10 / 10 \times 100$$

$$= 100\%$$

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 100% Sangat Setuju jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat membantu pengguna.

4) Dari soal keempat didapatkan

| No | Respon | Bobot Nilai | Respon | Jumlah |
|-------------------|---------------------|-------------|--------|--------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 | 2 | 10 |
| 2 | Setuju | 4 | 0 | 0 |
| 3 | Netral | 3 | 0 | 0 |
| 4 | Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Total Skor | | | | 10 |

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

$$Y = 5 \times 2 = 10$$

$$X = 1 \times 2 = 2$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

$$\text{Indeks \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 10 / 10 \times 100$$

$$= 100\%$$

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 100% Sangat Setuju jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat membantu pengguna.

5) Dari soal kelima didapatkan

| No | Respon | Bobot Nilai | Respon | Jumlah |
|-------------------|---------------------|-------------|--------|--------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 | 2 | 10 |
| 2 | Setuju | 4 | 0 | 0 |
| 3 | Netral | 3 | 0 | 0 |
| 4 | Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Total Skor | | | | 10 |

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

$$Y = 5 \times 2 = 10$$

$$X = 1 \times 2 = 2$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

$$\text{Indeks \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 10 / 10 \times 100$$

$$= 100\%$$

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 100% Sangat Setuju jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat membantu pengguna.

b. Perhitungan Skala Likert Kuisisioner Pengguna Showroom

1) Dari soal pertama didapatkan

| No | Respon | Bobot Nilai | Respon | Jumlah |
|-------------------|---------------------|-------------|--------|--------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 | 12 | 60 |
| 2 | Setuju | 4 | 3 | 12 |
| 3 | Netral | 3 | 0 | 0 |
| 4 | Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Total Skor | | | | 72 |

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

$$Y = 5 \times 15 = 75$$

$$X = 1 \times 15 = 15$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

$$\text{Indeks \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 72 / 75 \times 100$$

$$= 96\%$$

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 96% Sangat Setuju jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat membantu pengguna.

2) Dari soal kedua didapatkan

| No | Respon | Bobot Nilai | Respon | Jumlah |
|-------------------|---------------------|-------------|--------|--------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 | 10 | 50 |
| 2 | Setuju | 4 | 5 | 20 |
| 3 | Netral | 3 | 0 | 0 |
| 4 | Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Total Skor | | | | 70 |

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

$$Y = 5 \times 15 = 75$$

$$X = 1 \times 15 = 15$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

$$\text{Indeks \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 70 / 75 \times 100$$

$$= 93,3\%$$

$$= \text{Kategori Sangat Setuju}$$

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 93,3% Sangat Setuju jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat membantu pengguna.

3) Dari soal ketiga didapatkan

| No | Respon | Bobot Nilai | Respon | Jumlah |
|-------------------|---------------------|-------------|--------|--------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 | 7 | 35 |
| 2 | Setuju | 4 | 6 | 24 |
| 3 | Netral | 3 | 0 | 0 |
| 4 | Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Total Skor | | | | 59 |

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

$$Y = 5 \times 15 = 75$$

$$X = 1 \times 15 = 15$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

$$\text{Indeks \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 59 / 75 \times 100$$

$$= 90\%$$

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 90% Sangat Setuju jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat membantu pengguna.

4) Dari soal empat didapatkan

| No | Respon | Bobot Nilai | Respon | Jumlah |
|-------------------|---------------------|-------------|--------|--------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 | 7 | 35 |
| 2 | Setuju | 4 | 7 | 28 |
| 3 | Netral | 3 | 0 | 0 |
| 4 | Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Total Skor | | | | 63 |

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

$$Y = 5 \times 15 = 75$$

$$X = 1 \times 15 = 15$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

$$\text{Indeks \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 63 / 75 \times 100$$

$$= 84\%$$

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 84% Sangat Setuju jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat membantu pengguna.

5) Dari soal kelima didapatkan

| No | Respon | Bobot Nilai | Respon | Jumlah |
|-------------------|---------------------|-------------|--------|--------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 | 10 | 50 |
| 2 | Setuju | 4 | 5 | 20 |
| 3 | Netral | 3 | 0 | 0 |
| 4 | Tidak Setuju | 2 | 0 | 0 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 | 0 | 0 |
| Total Skor | | | | 70 |

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut.

$$Y = 5 \times 15 = 75$$

$$X = 1 \times 15 = 15$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

$$\text{Indeks \%} = \text{Total skor} / Y \times 100$$

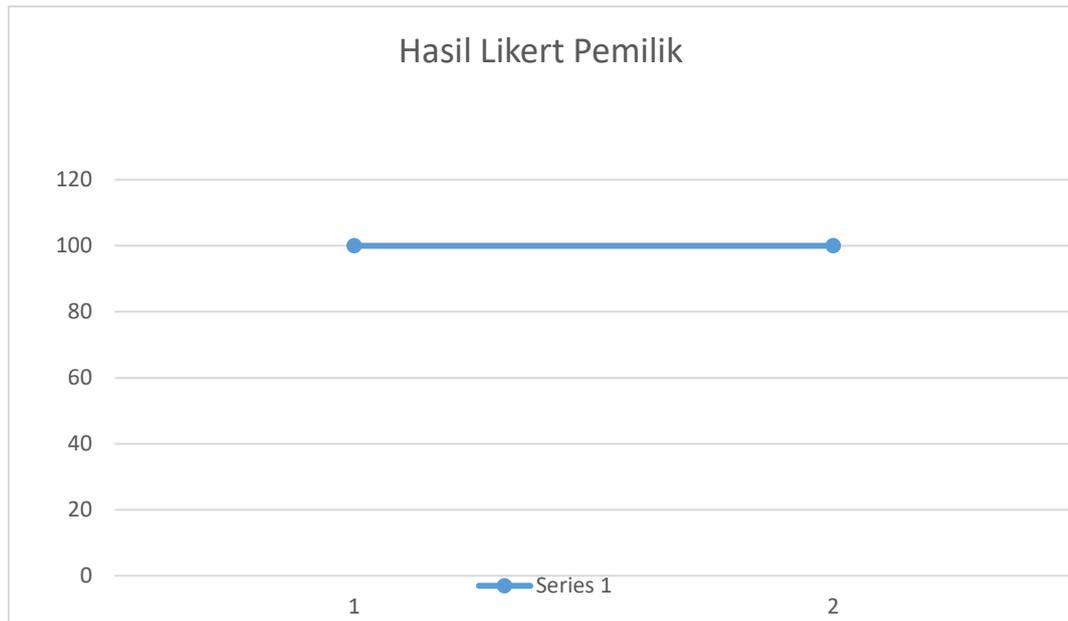
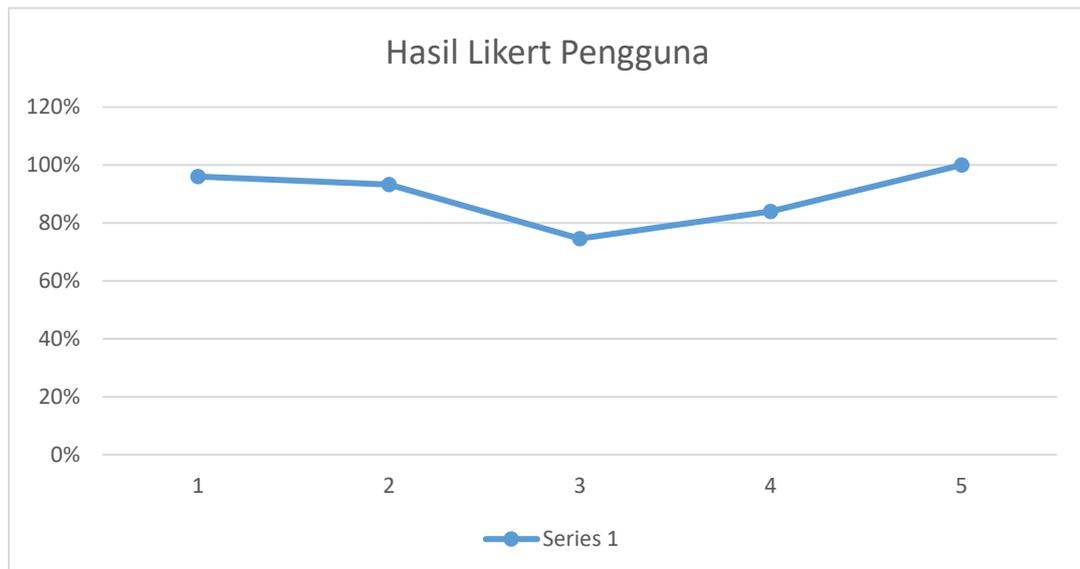
$$= 70 / 75 \times 100$$

$$= 93,3\%$$

= Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 93,3% Sangat Setuju jika adanya media pembelajaran yang mudah dan siap digunakan dapat membantu pengguna.

c. Tabel indeks hasil perhitungan skala likert

Tabel. 10 *Indeks Perhitungan Skala Likert Pemilik*Tabel. 11 *Indeks Perhitungan Skala Likert Pengguna*

Dengan banyaknya populasi 2 kemudian dengan menggunakan metode perhitungan skala likert penulis mendapatkan sampel sebanyak 2 orang responden. Dan pengguna pada populasi 20 orang juga menggunakan skala likert penulis mendapat sampel sebanyak 15 orang dengan rentan usia 19-22. Pengambilan data dilaksanakan dengan menyebarkan kuisioner dengan 5 butir pernyataan untuk pengguna dan 5 butir pernyataan untuk pemilik untuk pemilik guna mengetahui kebutuhan perancangan sistem informasi penjualan ini. Dimana jawaban mengacu pada skala likert sebagai berikut :

| No. | Respon | Bobot Nilai |
|------------|---------------------|--------------------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 |
| 2 | Setuju | 4 |
| 3 | Netral | 3 |
| 4 | Tidak Setuju | 2 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 |

Dari perhitungan sebelumnya dapat dihitung nilai rata-rata dari responden adalah sebesar 100% untuk pemilik dan 100% untuk pengguna yang ingin adanya inovasi yang baik dalam pelaksanaan sistem penjualan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini, yaitu :

1. Hasil analisis yang telah dilakukan penulis, sistem lama memiliki beberapa kekurangan seperti penjualan mobil yang masih manual seperti konsumen harus datang ke tempat showroom itu sendiri dan itu kurang efektif dan efisien. Maka dibuatlah rancangan sistem yang baru sehingga memudahkan konsumen maupun pemilik dari Showroom Nazwan Aulia.
2. Pada tahap analisis yang dilakukan dengan menggunakan 5 metode yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, kuisioner, dan studi Pustaka didapatkan sebuah data yang kemudian diolah dengan menggunakan perhitungan skala likert yang mana nilai rata-rata menunjukkan sebesar 86,7 % pengguna dan 100% pemilik setuju dengan adanya inovasi yang baik dalam Showroom Nazwan Aulia.
3. Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan Balsamiq MockUp dan Adobe XD hanya mengandalkan *tools* bawaan yang terbatas dalam penggunaannya. Sehingga menyebabkan beberapa bagian pada desain kurang apik

B. Saran

Berikut saran dari penulis untuk objek penelitian maupun pengembang penelitian ini, yaitu :

1. Untuk peneliti selanjutnya, hendaknya perancangan ini dapat diprogramkan dan direalisasikan dalam wujud *web* Bersama objek agar nantinya dapat diterapkan dalam sistem penjualan Showroom Nazwan Aulia.
2. Untuk Pemilik Showroom Nazwan Aulia, kiranya penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan sistem penjualan yang lebih baik untuk konsumen dengan menggunakan perancangan sistem penjualan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T., & Tantri, F. (2016). *Maanjemen 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 Permohonan Izin Penelitian



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-C.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 Balasan Izin Penelitian



SHOWROOM NAZWAN AULIA

Jl. Cilik Riwut KM. 2 telp. 081352970755 Palangka Raya

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



Lampiran 4. Pengumpulan Data 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. Pengumpulan Data 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 | Penulis | : Bisa ceritakan bagaimana proses penjualan yang sedang berjalan di Showroom Nazwan Aulia ? |
| | Narasumber | Disini proses penjualannya membentarkan informasi langsung kepada konsumen tentang mobil pada Showroom Nazwan Aulia, apabila konsumen tertarik dengan mobil pada Showroom Nazwan Aulia konsumen memilih mobil yang diinginkan maka selanjutnya konsumen mengisi tanda jadi bahwa konsumen membeli mobil tersebut dan transaksi tunai ke bagian pihak Showroom Nazwan Aulia. |
| 2 | Penulis | : Berapakah jumlah pegawai dalam showroom ini ? |
| | Narasumber | Pegawai 1 orang |
| 3 | Penulis | : Apakah ada sistem yang mendukung dalam penjualan ? |

| | | |
|---|------------|---|
| | Narasumber | Belum ada sistem pendukung yang digunakan |
| 4 | Penulis | : Apa kendala dalam proses penjualan pada showroom ? |
| | Narasumber | Ada, proses penjualan pada Showroom Nazwan Aulia ini masih menggunakan mulut ke mulut orang sekitar dan memberitahukan ke konsumen yang sedang mencari mobil. |
| 5 | Penulis | : Bagaimana usaha dari pihak showroom dalam mengatasi permasalahan tersebut ? |
| | Narasumber | Dengan cara membuat sebuah sistem yang lebih efisien dan lebih terjangkau dan mudah melakukan penjualan pada Showroom Nazwan Aulia. |

Mengetahui,
Narasumber



(H. FATHURRAHMAN)

Pewawancara

Ahsan Aqli
C1757201048

Lampiran 6. Dokumentasi

DOKUMENTASI

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

A. Bukti Fisik

1) Data penjualan tahunan

| Year | Brand | Name | PLATTAIR | MDL | Global |
|------|-------------------|------|----------------|--------|-----------|
| 2007 | 1 AVANZA | 2011 | 1608-A6-05-21 | 95 jt | - |
| 2005 | 2 CRV | 2005 | 1883-TG-03-23 | 135 jt | - |
| 2007 | 3 VITARA | 2007 | 12.64-AB-01-24 | 80 jt | 12/121 95 |
| 2011 | 4 XARIS | 2011 | 1988-TD-05-21 | 120 jt | 13/160 |
| 2016 | 5 AVANZA G | 2016 | 1758-TE-10-21 | 145 | 4/20 |
| 2008 | 6 INNOVA | 2008 | 1821-AM-03-23 | 110 | 30/11 |
| 2017 | 7 MOBILIO | 2017 | 1381-T6-09-22 | 135 | 12/20 |
| 1997 | 8 LX 6 | 1997 | 1316-AM-05-22 | 40. | - |
| 2002 | 9 LX 6 | 2002 | 1874-AL-02-22 | 50 | - |
| 2011 | 10 AVANZA | 2011 | | 55. | 12/20 |
| 2007 | 11 INNOVA | 2007 | | 90. | 23/10 |
| | 12 EB00 / L300 | | KH 9587-A-21 | 60. | 18/20 |
| | 13 FERROSA | | | 25 | 25/20 |
| | 14 ESCUDO. NM9 | | | 60. | 65. 15/5 |
| 2006 | 15 ESCUDO | 2006 | | 63. | - |
| 2000 | 16 LX 6 | 2000 | | 50 | - |
| | 17 CRYSTA | | | 50. | - |
| | 18 CRYSTA | | | 40 | - |
| | 19 NISSAN TERRANO | | | 40. | 11/20 |
| | 20 SOPAR - G - | | 1458-13-6-21 | 30. | 30/19/20 |
| | 21 STEDAN | | | 25. | - |

2) Daftar harga dan informasi mobil

| No | Model | Tahun | Plat | MDL | Info |
|----|----------------|-------|---------------|--------|-----------|
| 1 | AVANZA | 2011 | 1600-A6-05-21 | 95 jt | - |
| 2 | CRV | 2005 | 1883-T6-03-23 | 135 jt | - |
| 3 | VITARA | 2007 | 1264-1B-01-24 | 80 jt | 12/121 95 |
| 4 | YARIS | 2011 | 1988-TD-05-21 | 120 jt | 13/10 |
| 5 | AVANZA C | 2016 | 1758-TE-10-21 | 145 | 12/20 |
| 6 | INNOVA | 2008 | 1821-AM-03-23 | 110 | 30/11 |
| 7 | MOBILIO | 2017 | 1381-Y6-09-22 | 135 | 12/20 |
| 8 | LX G | 1997 | 1316-AM-05-22 | 40. | - |
| 9 | LX G | 2002 | 1874-AL-02-22 | 50 | - |
| 10 | AVANZA | 2011 | | 55. | 12/20 |
| 11 | INNOVA | 2007 | | 90. | 13/10 |
| 12 | EB00 / L300 | | KH 9587-A1-21 | 60. | 19/20 |
| 13 | FERROSA | | | 25 | 23/20 |
| 14 | ESCUDDO. NM9 | | | 60. | 65. 15/5 |
| 15 | ESCUDDO | 2006 | | 63. | - |
| 16 | LX G | 2000 | | 50 | - |
| 17 | CRYSTA | | | 50 | - |
| 18 | CRYSTA | | | 40 | - |
| 19 | NISSAN TERRANO | | | 40 | - |
| 20 | SOPR-G | | 1458-13-6-21 | 30. | 30/11/20 |
| 21 | STEDAN | | | 25. | - |

B. Bukti Foto

1) Foto Kegiatan Wawancara



2) Foto Kegiatan Observasi



Lampiran 7. Lembar Kuisisioner

KUISISIONER

A. Kuisisioner untuk Pemilik Showroom

KUISISIONER

Kuisisioner untuk Pemilik Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (√). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : H. FATHURAHMAN .
Jabatan : 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 | ✓ | | | | |

Kriteria Pilihan :

- a. Sangat Bagus = SS
- b. Setuju = S
- c. Netral = N
- d. Tidak Setuju = TS
- e. Sangat Tidak Setuju = STS

TTD

(H. FATHURAHMAN)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pemilik Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (√). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Hj. S. FATIMAH

Jabatan : BENDAHARA.

| 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 | ✓ | | | | |

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

TTD

(Hj. S. FATIMAH)

B. Kuisioner untuk Pengguna Showroom

KUISIONER

Kuisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Rizky Inayat Akbari

| 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 | ✓ | | | | |

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju =STS

TTD



(..Rizky Inayat Akbari...)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : *Desi Nor Aulia*

| 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 | ✓ | | | | |

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

TTD

Desi
(...*Desi Nor Aulia*...)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (√). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Nur Ainah

| 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 | ✓ | | | | |

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

TTD
NUR ANAH
(.....)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : JIHAT BATULLAH

| 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 | ✓ | | | | |

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

TTD


(...JIHAT BATULLAH...)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (√). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : MALANA ARI ISLAMI

| 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 | √ | | | | |

TTD

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

(.....

.....)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (√). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : HENI RAHAYU

| 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 | | ✓ | | | |

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

TTD


(..... HENI RAHAYU)

KUISIONER

Kuisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : DAVID B. BRAHIM

| 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 | | ✓ | | | |

TTD

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS



KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : *lely Nospita Zebua*

| 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 | ✓ | | | | |

TTD

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

lely
(*lely Nospita Zebua*)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : Muhammad Viji

| 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 | ✓ | | | | |

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

FTD
M.
(Muhammad Viji)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : *ANIF NUCURHO*

| 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 | ✓ | | | | |

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

TTD

Anif
(... *ANIF NUCURHO* ...)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : *Danu Prayogi*

| 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 | ✓ | | | | |

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

TTD

Danu Prayogi
(.....)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (√). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : *Muhammad Ridwan*

| 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 | | ✓ | | | |

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

TTD


(.....)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : *Basrudin Saourra*

| 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 | | ✓ | | | |

TTD

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

(Basrudin Saourra)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : *Abdu muhohb*

| 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 | | ✓ | | | |

TTD

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju = STS

(.....*Abdu muhohb*.....)

KUISIONER

Kuisisioner untuk Pengguna Showroom Nazwan Aulia

Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik diri anda dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda check list (✓). Check list atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang diminati.

Nama : *Muhammad Fajar*

| 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 | ✓ | | | | |

Kriteria Pilihan :

- Sangat Bagus = SS
- Setuju = S
- Netral = N
- Tidak Setuju = TS
- Sangat Tidak Setuju =STS

TTD
Muhammad Fajar
(.....)

Lampiran 9. Berita Acara Sidang Laporan



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 UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Juli Tahun 2021

1. Hari/Tanggal Ujian : Rabu / 14 Juli 2021
2. Waktu (Jam) : 13.00 WIB sampai selesai
3. Nama Mahasiswa : Ahsan Aqli
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1757201032
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. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI. | =..... | (.....) |
| 2. Sulistyowati, S.Kom, M.Cs. | =..... | (.....) |
| 3. Rommi Kaestria, M.Kom | =..... | (.....) |
| 4. Rosmiati, M.Kom. | =..... | (.....) |
| 5. Norhayati, M.Pd. | =..... | (.....) |
9. Hasil Ujian : **LULUS / TIDAK LULUS*)** NILAI = 79,99
Dengan Perbaikan/ Tanpa Perbaikan *)
10. Catatan Penting :
 1. Lama Perbaikan : 14 hari
 2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 600.000,- (Enam ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
 3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru



Palangkaraya, 14 Juli 2021

Ketua Penguji,

Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
NIK.197603272016107

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. *Screenshoot* Kegiatan Sidang Laporan Tugas Akhir (Online)