

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO KOSMETIK RAIPUTANI**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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



OLEH

ANDIKA
NIM C1757201082
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

2022

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO KOSMETIK RAIPUTANI**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

OLEH

ANDIKA
NIM C1757201082
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022**

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO KOSMETIK RAIPUTANI

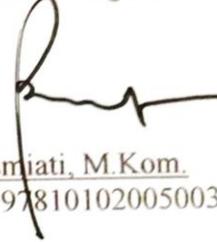
Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan
Pada Tanggal 7 Januari 2022

Pembimbing I,



Rommi Kaestria, M.Kom.
NIK. 198605242011103

Pembimbing II,



Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,



Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

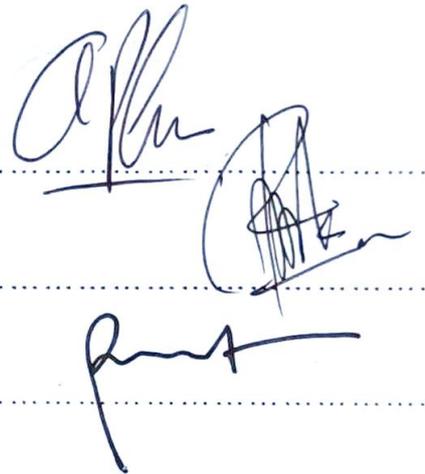
PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO KOSMETIK RAIPUTANI

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji Seminar Pada Tanggal 18 Januari 2022

Tim Penguji :

1. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
Ketua
2. Rommi Kaestria, M.Kom.
Sekretaris
3. Rosmiati, M.Kom.
Anggota



The image shows three handwritten signatures in black ink, each placed on a horizontal dotted line. The first signature is the most legible, appearing to be 'Agung'. The second signature is more stylized and less legible. The third signature is also stylized and less legible.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO KOSMETIK RAIPUTANI” Pembuatan proposal tugas akhir ini untuk melengkapi salah satu persyaratan untuk kelulusan pada STMIK Palangkaraya.

Berkat pertolongan dari berbagai pihak yang meluangkan waktu dan pikiran sehingga penulis bisa menyelesaikan pembuatan proposal tugas akhir ini. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Suparno, M.Kom., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Raiputani Selaku pemilik dari Toko Kosmetik Raiputani yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian.
3. Rommi Kaestria, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam materi penelitian Proposal Tugas Akhir ini.
4. Rosmiati, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Proposal Tugas Akhir ini.

5. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.
6. Bapak dan ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya. Yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Kepada teman yang selalu mendukung dalam penyusunan proposal tugas akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan , oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan Proposal Tugas Akhir ini. Semoga Proposal Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Palangkaraya, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Dan Manfaat.....	3
E. Jenis penelitian.....	4
F. Sistematika Penulisan.....	4
G. Penjelasan Istilah Kunci	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Dasar teori.....	9
B. Penelitian Relevan.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
A. Metode Pengumpulan Data.....	27
B. Tinjauan Umum	28
C. Analisis	28
D. Desain Sistem.....	32
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol Use Case Diagram.....	14
Tabel 2. Simbol Activity Diagram.....	15
Tabel 3. Simbol Sequence Diagram	17
Tabel 4. Penelitian Relevan.....	25
Tabel 5. Spesifikasi Tb_admin	48
Tabel 6. Spesifikasi Tb_transaksi.....	49
Tabel 7. Spesifikasi Tb_stok	50
Tabel 8. Rincian Keuangan dan Biaya.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo StarUML	22
Gambar 2. Logo Balsamiq Mockups	23
Gambar 3. Halaman Login	33
Gambar 4. Halaman Transaksi Penjualan	33
Gambar 5. Halaman Register	34
Gambar 6. Halaman Tambah Stok.....	34
Gambar 7. Halaman Dashboard.....	35
Gambar 8. Halaman Data Transaksi	36
Gambar 9. Halaman Stok Barang	36
Gambar 10. Usecase Diagram Toko Kosmetik Raiputani	37
Gambar 11. Activity Diagram Login	38
Gambar 12. Activity Diagram Halaman Transaksi Penjualan	39
Gambar 13. Activity Diagram Halaman Stok Barang	40
Gambar 14. Activity Diagram Halaman Data Transaksi	41
Gambar 15 Activity Diagram Halaman Data Transaksi	42
Gambar 16. Sequence Diagram Halaman Login	43
Gambar 17. Sequence Diagram Halaman Transaksi Penjualan	44
Gambar 18. Sequence Diagram Halaman Stok Barang	45
Gambar 19. Sequence Diagram Halaman Data Transaksi	46
Gambar 20. Sequence Diagram Register	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Penelitian Tugas Akhir

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian Tugas Akhir

Lampiran 3. Surat Balasan Ijin Penelitian

Lampiran 4. Instrumen Wawancara (Interview)

Lampiran 5. Instrumen Dokumentasi

Lampiran 6. Kartu Kegiatan Seminar

Lampiran 7. Kartu Kegiatan Konsultasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi yang sangat pesat sejalan dengan besarnya kebutuhan terhadap informasi. Teknologi Informasi membantu untuk memenuhi kebutuhan hidup seperti adanya fasilitas untuk mengolah informasi dan menyediakan berbagai informasi. Perkembangan teknologi informasi terjadi diberbagai bidang salah satunya pada dunia ekonomi yaitu penjualan.

Sistem informasi berbasis komputer akan sangat membantu dalam penjualan dari pada sistem yang manual. Yang dimaksud dengan sistem manual yaitu masih menggunakan buku untuk mengarsipkan data-datanya. Hal ini terlihat pada suatu pembisnis bahkan umkm yang memiliki jumlah data yang banyak dan memerlukan penanganan yang khusus serta waktu yang terbatas. Salah satu diantaranya yaitu pada Toko Kosmetik Raiputani.

Toko Kosmetik Raiputani merupakan toko yang menjual kosmetik. Dalam perharinya toko tersebut melayani sejumlah pembeli dengan datang langsung ke toko. Pada toko Kosmetik Raiputani pengolahan data masih dilakukan secara manual. Seperti pada proses penjualan produk masih ditulis pada buku penjualan dan untuk mengetahui stok produk kosmetik yang ada juga harus mengecek satu-satu. Tentu hal tersebut dapat membuat proses pengelolaan bisnis menjadi lambat atau kurang otomatis dan

memungkinkan catatan bisa hilang hingga salah tulis karena masih ditulis pada buku.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka dari itu penulis tertarik untuk merancang sebuah sistem yang akan dijadikan penelitian pada tugas akhir. Dengan dirancangnya sistem ini diharapkan dapat mempermudah dan membantu meningkatkan kinerja dalam pengelolaan data pada Toko Kosmetik Raiputani. Untuk itu dalam tugas akhir ini peneliti mengambil judul “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Kosmetik Raiputani”.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian Latar Belakang Masalah di atas, dapat didefinisikan masalah sebagai berikut : “Bagaimana Menganalisa dan Merancang Sistem Informasi Penjualan Kosmetik Pada Toko Raiputani”.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ada, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut :

- a. Analisis dan perancangan Sistem Informasi penjualan pada toko raiputani ini hanya sampai pada tahapan perancangan antarmuka (interface) dan tidak membangun aplikasi.

- b. Metode analisis yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan observasi dan wawancara.
- c. Desain atau perancangan yang dilakukan adalah melakukan perancangan sistem dengan menggunakan *Unified Language Model* (UML).
- d. Sistem informasi yang dirancang hanya mencatat data penjualan.

D. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari penulisan penelitian ini adalah menghasilkan Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko raiputani.

2. Manfaat

a. Bagi pengelola toko Raiputani

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu semua pihak toko Raiputani dalam memberikan gambaran serta acuan untuk membangun sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi.

b. Bagi STMIK Palangkaraya

Manfaat yang diberikan kepada kampus adalah sebagai referensi mahasiswa selanjutnya atau mahasiswa yang akan mengajukan judul skripsi yang relevan sehingga menciptakan lulusan yang siap dan kompeten di dalam dunia kerja nantinya.

c. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis yaitu, menambah pengetahuan, pengalaman, serta ide-ide baru dalam pembuatan “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi penjualan kosmetik pada toko Raiputani”

E. Jenis penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penilaian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti dan terduga suatu data yang didapatkan maka bisa diartikan pula bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Maka dari segi besarnya responden atau objek penelitian, metode penelitian kualitatif memiliki objek yang lebih sedikit dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, sebab lebih mengedepankan kedalaman data, bukan kuantitas data.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun menjadi beberapa bab yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, jenis penelitian, sistematika penulisan, dan penjelasan istilah kunci yang digunakan dalam membuat penelitian ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Landasan teori ini berbentuk penyelesaian-penyelesaian yang langsung berkaitan dengan permasalahan yang dikerjakan.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Berisi tentang tinjauan umum, analisis perangkat lunak, dan kebutuhan pengguna. Analisis kelayakan sistem juga dibahas pada bab ini, kelayakan hukum, kelayakan operasional, dan kelayakan ekonomi. Selain itu desain sistem yang digunakan juga dibahas di bab ini yaitu desain antar muka.

BAB IV : DESAIN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dilakukan desain yang meliputi fungsi dan penjelasan apa saja yang digunakan. Hasil dari

penelitian dan pembahasannya juga dibahas pada bab ini. Pembahasan tentang antar muka program, dan hasil *response* pengguna bila perlu.

BAB V : PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian dan berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

G. Penjelasan Istilah Kunci

1. Analisis

Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail sesuatu hal atau benda dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunnya untuk di kaji lebih lanjut. Analisa berasal dari kata Yunani kuno analisis yang artinya melepaskan. Analisis terbentuk dari dua suku kata, yaitu ana yang berarti kembali, dan luein yang berarti melepas sehingga jika di gabungkan maka artinya adalah melepas kembali atau menguraikan. Kata analisis ini di serap kedalam bahasa Inggris menjadi analysis yang kemudian di serap juga ke dalam bahasa Indonesia menjadi analisis.

2. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem.

3. Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari berbagai komponen atau unsur yang saling berkaitan, saling tergantung, saling mendukung, dan secara keseluruhan bersatu untuk mencapai tujuan tertentu.

4. Informasi

Informasi adalah sekumpulan data yang sudah diolah dan dikelola sehingga menjadi mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.

5. Penjualan

Penjualan adalah aktivitas atau bisnis yang menjual produk atau jasa. Dalam proses penjualan, penjual atau penyedia barang atau jasa memberikan kepemilikan suatu komoditas kepada pembeli untuk suatu harga tertentu. Penjualan dapat dilakukan melalui berbagai metode, secara langsung dan melalui agen penjualan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar teori

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

1. Teori yang berkaitan dengan Topik penelitian

a. Analisis

Analisis sistem adalah sebuah istilah yang secara kolektif mendeskripsikan fase-fase awal pengembangan sistem. (Muslihudin dan Oktaflianto, 27:2016).

Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah dan penguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus komponen tersebut berkerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka, (Muslihudin dan Oktaflianto, 27:2016).

Analisis sistem merupakan penjabaran dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam berbagai macam bagian komponennya dengan maksud agar kita dapat mengidentifikasi atau mengevaluasi berbagai macam masalah maupun hambatan yang akan timbul pada sistem sehingga nantinya dapat dilakukan penanggulangan, perbaikan atau juga pengembangan, (Pengajarku : 2019)

b. Perancangan

Wahyu hidayat (2016:49) perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan

menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik.

Menurut Syifaun Nafisah (2016:2) Perancangan adalah penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturam dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu yaitu dalam penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dan tidak teratur, berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan kedalam satu kesatuan yang utuh dan menghasilkan hal-hal yang teratur.

c. Sistem

Menurut Tata sutabri (2016:7) pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu dan sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan bekerjasama sama dalam melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan dan juga saling berhubungan untuk mencapai satu tujuan tertentu dan kemudian diolah menjadi sebuah sistem.

Menurut Anggun Nugroho (2015:974), sistem informasi adalah kumpulan elemen - elemen atau sub sistem yang disatukan yang saling berkaitan atau berhubungan untuk mengelola data sehingga menjadi berarti bagi penerima dan bermanfaat untuk pengambilan keputusan di saat ini atau di masa yang akan datang.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi sama-sama untuk mencapai tujuan tertentu dan saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan sasaran dalam waktu tertentu.

d. Informasi

Menurut Nugroho (2017:9) informasi adalah sekumpulan fakta – fakta yang telah diolah menjadi berbentuk data, sehingga dapat menjadi lebih berguna dan dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan data - data tersebut sebagai pengetahuan ataupun dapat digunakan dalam pengambilan keputusan.

Menurut Raymond McLeod (2018:2) informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam suatu organisasi, digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan. Sehubungan dengan hal ini, informasi harus berkualitas. Kualitas informasi ditentukan oleh tiga faktor, yaitu relevansi, tepat waktu, dan ukurasi. Relevansi berarti bahwa informasi benar-benar berguna bagi suatu tindakan keputusan yang dilakukan oleh seseorang.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan sebagai salah satu sumber daya penting dan berkualitas. Karena dengan adanya informasi seseorang dapat mengambil sebuah keputusan dengan baik.

e. Penjualan

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

f. Toko

Toko adalah tempat jual beli barang atau tempat bertemunya penjual dan pembeli dengan jumlah penjual lebih dari satu, baik yang disebut sebagai toko tradisional maupun toko modern atau pusat perbelanjaan, pertokoan, pusat perdagangan maupun sebutan lainnya.¹ Toko swalayan atau minimarket termasuk ke dalam toko modern, toko modern sendiri didefinisikan sebagai toko yang dikelola sendiri untuk melakukan kegiatan perdagangan barang, yang berbentuk pertokoan, mall, plaza dan pusat perdagangan.

g. Kosmetik

Kosmetik disebut juga *make-up*. Kosmetik adalah produk yang digunakan untuk membuat tubuh manusia terlihat berbeda. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kosmetik adalah obat (bahan) untuk mempercantik wajah, kulit, rambut dan sebagainya (seperti bedak, pemerah bibir). Melansir Kiddle, seringkali kosmetik digunakan untuk membuat seseorang lebih memikat atau menarik atau sebagai praktik budaya. Istilah kosmetik berasal dari bahasa Inggris *cosmetics* yang berasal dari bahasa Yunani *kosmetikos* yang artinya kemampuan dalam hal penataan. Arkeolog memperkirakan penggunaan kosmetik telah dilakukan sejak zaman Yunani Kuno dan Mesir Kuno. Kosmetik disebutkan dalam Old Testament (Naskah Kuno)

h. Website

Menurut Rohi Abdulloh (2018:1), *website* atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data *digital*, baik berupa teks, gambar, *video*, *audio* dan animasi lainnya yang disediakan melalui jaringan koneksi *internet*.

2. Pemodelan yang digunakan

a. *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.

UML menyediakan diagram-diagram yang sangat kaya dan diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah representasi secara grafis dari elemen-elemen tertentu beserta hubungan-hubungannya. Diagram penting karena diagram menyediakan representasi secara grafis dari sistem atau bagiannya. Representasi grafis sangat memudahkan pemahaman terhadap sistem.

UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau Visual Basic NET.

UML mendeskripsikan Object Oriented Programming (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang akan dikembangkan.

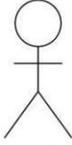
1) *Use Case Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:155) *Use Case* merupakan pemodelan untuk melakukan (behaviour) sistem informasi yang dibuat. *Use Case* mendiskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang dibuat.

Use Case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistem sendiri. Use case melalui sebuah cerita yang mana sebuah sistem itu dipakai.

Simbol-simbol yang ada pada Activity Diagram dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
<p style="text-align: center;">1</p>  <p style="text-align: center;"><i>Actor</i></p>	<p style="text-align: center;">2</p> <p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat sendiri, jadi walaupun disimbol aktor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal <i>frase</i> nama aktor.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>dependency</i></p>	<p>Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).</p>
 <p style="text-align: center;"><i>generalization</i></p>	<p>Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku struktur data dari object yang di atasnya objek induk (ancestor).</p>
 <p style="text-align: center;"><i>include</i></p>	<p>Menspesifikasikan bahwa use case sumber eksplisit.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>extend</i></p>	<p>Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Association</i></p>	<p>Apa yang menghubungkan antara object satu dengan object lainnya.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>System</i></p>	<p>Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.</p>

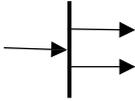
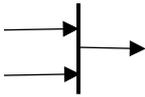
2) *Activity Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:161) *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan workflow aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Activity Diagram*.

Tabel 2. Simbol Activity Diagram

Simbol	Keterangan
1	2
 <i>Start Point</i>	Mempresentasikan dimulainya alur kerja atau sistem dalam activity diagram. Disimbolkan dengan lingkaran solid.
 <i>End Point</i>	Mempresentasikan diakhiri dengan alur kerja suatu sistem dalam activity diagram disimbolkan dengan lingkaran diluarnya.
 <i>Activity</i>	Mempresentasikan performa dari beberapa tingkah laku didalam alur kerja. Disimbolkan dengan segi empat.

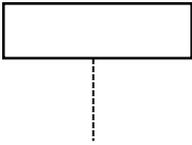
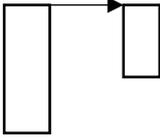
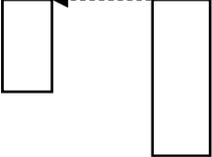
 <p><i>Fork (percabangan)</i></p>	<p>Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.</p>
 <p><i>join (Penggabungan)</i></p>	<p>Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.</p>
 <p><i>Decisionpoint</i></p>	<p>Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang.</p>

3) *Sequence Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:165) *Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *Mesasage* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Sequence Diagram*

Tabel 3. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Keterangan
<p style="text-align: center;">1</p>  <p style="text-align: center;"><i>Lifeline</i></p>	<p style="text-align: center;">2</p> <p>Object entry, antar muka yang saling berinteraksi.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Message Entry</i></p>	<p>Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat pengiriman pesan asinkron tentang aktivitas yang terjadi.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Message to Self</i></p>	<p>Spesifikasi dari komunikasi antar object yang memuat panggilan metode dengan hasil nilai pengembalian tentang aktivitas yang terjadi.</p>

b. 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 analisis 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 anataran 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 :

- (1) Mengidentifikasi penyebab masalah

- (2) Mengidentifikasi titik keputusan
- (3) 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, sifatnyamasih penelitian pendahuluan (*Preliminary Survey*), sedangkan pada tahap analisis sistem, penelitiannya bersifat peneluitian 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/manjemen.

Sasaran yang harus dicapai untuk menemukla 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.

c. Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2016:142), kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan siapa variabel akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Angket menjelaskan dan bertanya, untuk mengetahui dan mengukur keinginan/sikap pengguna terhadap desain yang akan direncanakan. Dalam angket tersebut terdapat komponen-komponen

yang dapat dinilai oleh responden terhadap desain yang dirancangan. Untuk angket data yang diperoleh angket berupa nilai skor.

d. Penelitian Kualitatif

Menurut Sugiyono (2016:9) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.

e. Skala *Likert*

Menurut Sugiyono dalam Firhani (2019:19) Skala Likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.

3. Teori Perangkat Lunak yang digunakan

a) *StarUML*

Gambar 1. Logo StarUML

StarUML adalah platform permodelan perangkat lunak yang mendukung UML (Unified Modeling Language). StarUML berbasiskan pada UML versi 2.7.0, menyediakan sebelas jenis diagram yang berbeda dan mendukung notasi UML 2.0. StarUML mengklaim diri sebagai salah satu alat permodelan perangkat lunak terkemuka yang menjamin dapat memaksimalkan produktivitas dan kualitas proyek perangkat lunak.

b) *Balsamiq Mockups*



Gambar 2. Logo Balsamiq Mockups

Balsamiq Mockup 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.

Menurut website resmi balsamiq <https://balsamiq.com/>. Balsamiq Mockup adalah alat wireframing cepat yang membantu bekerja lebih cepat dan lebih pintar. Balsamiq Mockup menciptakan pengalaman sketsa dipapan tulis, tetapi menggunakan komputer, membuat mockup menjadi cepat. Pengguna akan menghasilkan lebih banyak ide, sehingga pengguna akan dapat membuang yang buruk dan menemukan solusi terbaik.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti sehingga berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan dalam penelitian juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas. Berikut ini adalah beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah dihimpun :

Tabel 4. Penelitian Relevan

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
1	Deni Putra Jailani, Hestya Patrie/2019	Analisa dan rancangan sistem informasi penjualan parfum berbasis e-commerce pada toko seruni parfum	<i>Waterfall</i>	Hasil yaitu berupa analisis dan rancangan penjualan parfum pada toko seruni berbasis e-commerce	Perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti kerjakan yaitu penelitian terdahulu menggunakan pengembang perangkat lunak <i>waterfall</i> , sedangkan penulis menggunakan UML.
2	Eman Sulaeman, Rum Muhamad Andri Kr/2015	Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan parfum berbasis desktop pada de'centro parfum yogyakarta	<i>Waterfall</i>	Hasil yaitu berupa analisis dan perancangan penjualan parfum pada toko de'centro berbasis desktop	Perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti kerjakan yaitu penelitian terdahulu menggunakan pengembang perangkat lunak <i>waterfall</i> , sedangkan penulis menggunakan sistem penulisan masih memakai UML
3	Irawan/2017	Perancangan sistem informasi penjualan kosmetik pada princess corner berbasis web	<i>Waterfall</i>	Hasil yaitu berupa Perancangan sistem informasi penjualan kosmetik pada princess corner berbasis web	Perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti kerjakan yaitu penelitian terdahulu menggunakan pengembang perangkat lunak <i>waterfall</i> , sedangkan penulis menggunakan sistem penulisan masih memakai UML

1	2	3	4	5	6
4	Edi umar/2018	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Parfum Berbasis Web Pada Toko Diva	<i>Waterfall</i>	Hasil yaitu berupa Perancangan Sistem Informasi Penjualan Parfum Berbasis Web	Perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti kerjakan yaitu penelitian terdahulu menggunakan pengembang perangkat lunak UML
5	Muhammad fathur prayuda/2020	Rancang bangun Sistem Informasi penjualan pada PT. DUTA PARFUM berbasis web	<i>Waterfall</i>	Hasil yaitu berupa rancangan bangun sistem informasi penjualan berbasis web	Perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti kerjakan yaitu penelitian terdahulu menggunakan sistem informasi penjualan berbasis web

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapat data-data dari objek penelitian, maka digunakan metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

1. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian, yakni pada toko Kosmetik Raiputani untuk mengetahui permasalahan yang terdapat disana, seperti apa dan bagaimana sistem penjualan yang diterapkan pada saat ini.

2. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi laporan kegiatan, foto-foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian.

3. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi atau tanya jawab langsung dengan narasumber, yaitu kepada pemilik toko tersebut. Untuk mengumpulkan data, penulis bertanya secara langsung permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta sistem atau bagaimana proses penjualan yang diterapkan pada saat ini.

4. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan mencari informasi yang berkaitan dengan pokok pembahasan pada penelitian ini diambil dari buku-buku yang ada pada perpustakaan sebagai bahan referensi . Penulis melakukan kegiatan studi pustaka yaitu membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan-bacaan baik dari media buku maupun internet yang berhubungan dengan aspek yang diteliti.

5. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab yaitu pemilik toko.

B. Tinjauan Umum

Penelitian ini dilakukan penulis pada Toko Kosmetik Raiputani yang beralamatkan di jalan lintas Palangka Raya – Buntok Kec. Timpah Kalimantan Tengah.

C. Analisis

Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu hal dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunannya untuk dikaji lebih lanjut. Analisis dan perancangan penjualan ditoko Kosmetik ini perlu dilakukan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan serta hambatan-hambatan yang terjadi dan

kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat disusulkan suatu perbaikan ataupun pengembangan.

1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.

Analisis sistem yang sedang berjalan merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini masih diterapkan di Toko Kosmetik Raiputani pada bagian penjualan. Sistem yang sedang berjalan pada toko kosmetik untuk pencatatan transaksi masih manual dan pengecekan stok masih secara langsung.

2. Analisis Kelemahan Sistem Yang Berjalan.

Untuk mengidentifikasi masalah, dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, efisiensi, pengendalian dan pelayanan. Paduan analisis ini dikenal dengan menggunakan 4 (empat) aspek yaitu : Identify, Understand, Analyze, Report. Dari analisis ini akan didapatkan masalah utama dengan jelas dan lebih spesifik. Sehingga nantinya dapat diberikan beberapa usulan yang dapat membantu perancangan sistem baru yang lebih baik. Berikut ini hasil analisis kelemahan system yang berjalan :

a. *Identify*

Identify, yaitu mengidentifikasi masalah. Pada penelitian ini masalah yang dihadapi pada bagian pendataan penjualan yang masih menggunakan cara konvensional atau belum terkomputerisasi, dinilai kurang efektif serta memakan waktu.

b. Understand

Understand, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada. Sistem yang berjalan saat ini adalah pendataan penjualan masih dengan cara konvensional, dimana pemilik toko harus merekap data penjualan kedalam buku, dan terkadang pencatatan yang dilakukan pemilik toko sering terjadi salah penulisannya maupun hilang. Hal ini mengakibatkan waktu yang dibutuhkan menjadi lebih lama.

c. Analyze

Analyze, yaitu menganalisis sistem. Dari penjelasan pada poin sebelumnya dapat diketahui bahwa proses perekapan data penjualan kedalam buku yang berjalan saat ini dinilai kurang efektif, Dikarenakan perekapan data penjualan masih menggunakan sistem yang konvensional. Hal ini mengakibatkan waktu yang dibutuhkan menjadi lama.

Dari pembahasan di atas, maka dari itu diperlukan suatu sistem yang dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dalam perekapan data penjualan. Diharapkan sistem dapat membantu meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam pendataan penjualan.

d. Report

Report, yaitu membuat laporan akhir analisis. Dari hasil analisis di atas maka akan disimpulkan bahwa sistem yang dibuat dapat menangani data barang dan transaksi penjualan.

3. Kebutuhan Sistem.

a. Kebutuhan Informasi

Adapun kebutuhan informasi yang akan didapatkan dengan melakukan wawancara, pengamatan, dan pencatatan langsung dengan sumber data atau pihak toko kosmetik Raiputani :

- 1) Kebutuhan informasi tentang transaksi penjualan.
- 2) Kebutuhan informasi tentang stok barang.

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam menjalankan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

- 1) Type : Acer Aspire E5-475G-341S
- 2) Memory : 6 GB
- 3) Processor : Intel Celeron Processor i3-6006U (2.0 GHz, 3MB L3 Cache)

c. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan dalam

mejalankan sistem adalah :

- 1) Browser
- 2) Xampp

d. Pengguna Sistem (User)

Kebutuhan pengguna sistem mengidentifikasi kategori pengguna yang dapat mengakses sistem yang dibuat. Pengguna dari sistem yang dirancang adalah admin yaitu pemilik toko itu sendiri selaku pengelola data.

D. Desain Sistem

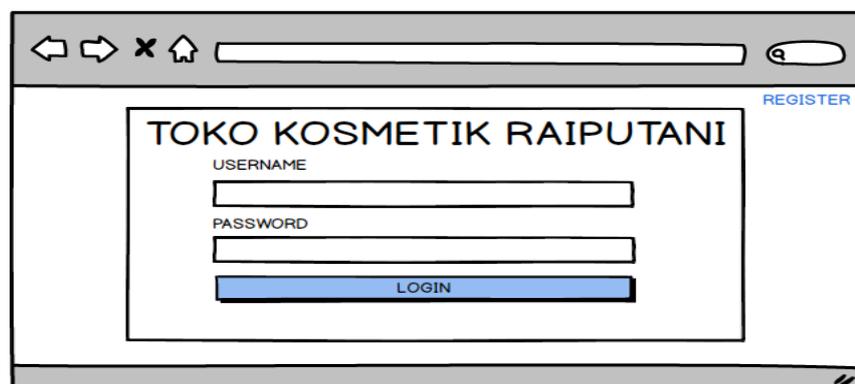
1. Desain Antarmuka

Pada tahapan ini akan diterapkan rancangan desain antarmuka atau Interface pada halaman – halaman yang ada pada sistem. Adapun rancangan desain *Interface*-nya adalah sebagai berikut :

a. Masukan (*Input*) Antarmuka

1) Halaman Login

Halaman *Login* adalah halaman awal yang muncul ketika sistem diakses, *Admin* harus memasukan *username* dan *password* sebelum ke halaman utama untuk mendapatkan akses sistem yang telah dibuat. Rancangannya seperti di gambar 3 dibawah ini :



The image shows a web browser window with a login form. The browser's address bar is empty. The page title is "TOKO KOSMETIK RAIPUTANI". The form contains the following elements:

- A "REGISTER" link in the top right corner.
- A title "TOKO KOSMETIK RAIPUTANI" in bold.
- A label "USERNAME" above a text input field.
- A label "PASSWORD" above a text input field.
- A blue "LOGIN" button below the password field.

Gambar 3. Halaman Login

2) Halaman Transaksi Penjualan

Halaman transaksi adalah halaman untuk melakukan proses transaksi yang terjadi pada toko kosmetik Raiputani dan dilakukan oleh admin dengan menginput nama barang hingga harga. Rancangannya seperti di gambar 4 dibawah ini :

ADMIN
RAIPUTANI

Dashboard
Transaksi Penjualan
Stok Barang
Data Transaksi

Logout

Nama Barang Jumlah Subtotal

Pilih Barang +

Waktu Transaksi	Nama Barang	Jumlah	Subtotal	aksi
				Hapus

Simpan Batal

Gambar 4. Halaman Transaksi Penjualan

3) Halaman Register

Halaman Register adalah Halaman untuk mendaftarkan akun admin. Rancangannya seperti pada gambar berikut :

The screenshot shows a web browser window with the title 'TOKO KOSMETIK RAIPUTANI'. The main content area contains a registration form with the following fields: NAMA, USERNAME, PASSWORD, and ULANGI PASSWORD. Below these fields is a blue 'REGISTER' button. In the top right corner of the page, there is a 'LOGIN' link. The browser's address bar and navigation icons are visible at the top.

Gambar

5. Halaman Register

4) Halaman Tambah Stok

Halaman tambah stok adalah halaman yang muncul jika admin mengklik logo tambah pada halaman stok barang. Halaman tambah stok berfungsi untuk menginput stok barang yang ada pada toko kosmetik Raiputani. Rancangannya seperti di gambar dibawah ini :

The screenshot displays the 'ADMIN RAIPUTANI' interface. On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Transaksi Penjualan, Stok Barang (highlighted), and Data Transaksi. The main content area is titled 'Tambah Stok Barang' and contains a form with the following fields: Nama Barang, Harga Beli, Harga Jual, and Stok. At the bottom of the form are 'Simpan' and 'Batal' buttons. A 'LOGOUT' link is located in the top right corner of the page.

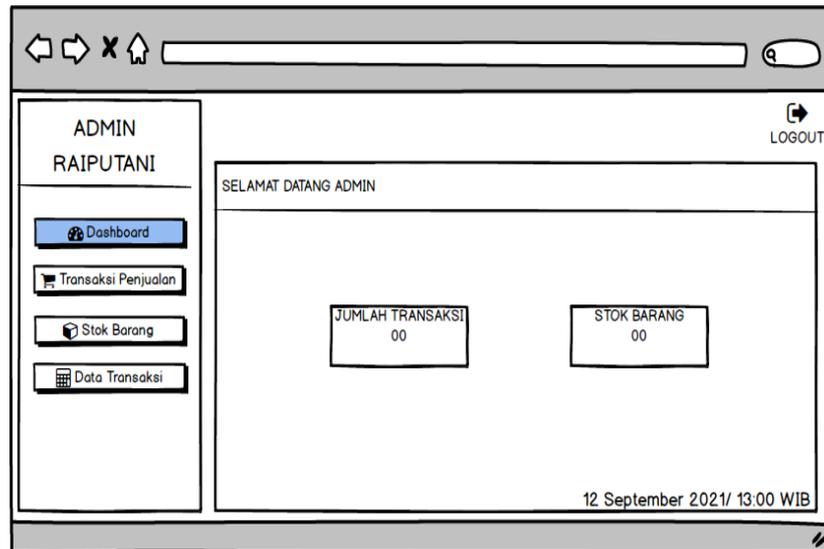
Gambar 6.

Halaman Tambah Stok

b. Keluaran (*Output*) Antarmuka

1) Halaman Dashboard

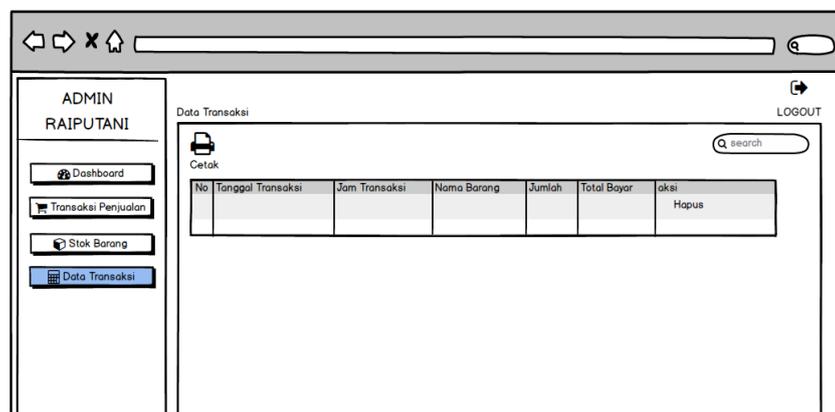
Halaman *Dashboard* adalah beranda awal ketika *Admin* berhasil *Login*. Rancangan seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 7. Halaman Dashboard

2) Halaman Data Transaksi

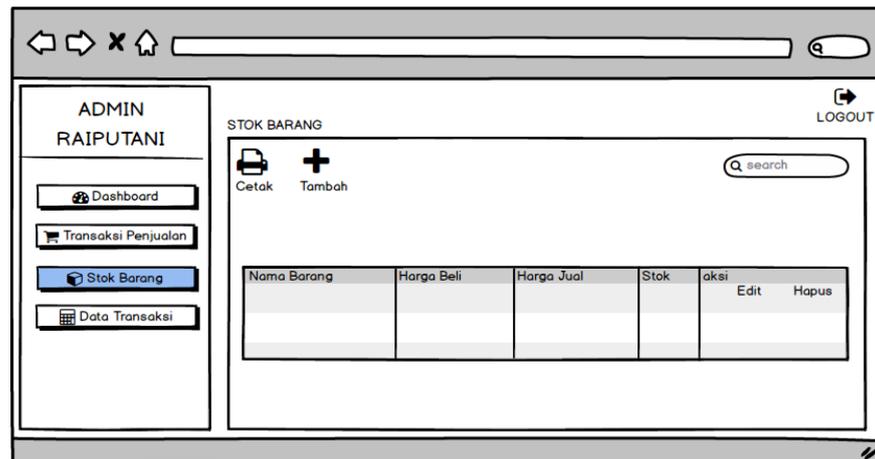
Halaman data transaksi adalah halaman yang muncul jika mengakses halaman data transaksi yang mana berisi tentang data-data transaksi yang telah dilakukan pada toko kosmetik Raiputani melalui halaman transaksi penjualan. Data transaksi dapat dihapus dan dicetak. Rancangan seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 8. Halaman Data Transaksi

3) Halaman Stok Barang

Halaman stok barang adalah halaman yang muncul jika admin mengakses halaman Stok Barang yang mana halaman tersebut berisi tentang stok-stok barang yang terdapat pada toko Kosmetik Raiputani yang mana data tersebut dapat dihapus, edit dan dicetak. Rancangan seperti pada gambar dibawah ini :



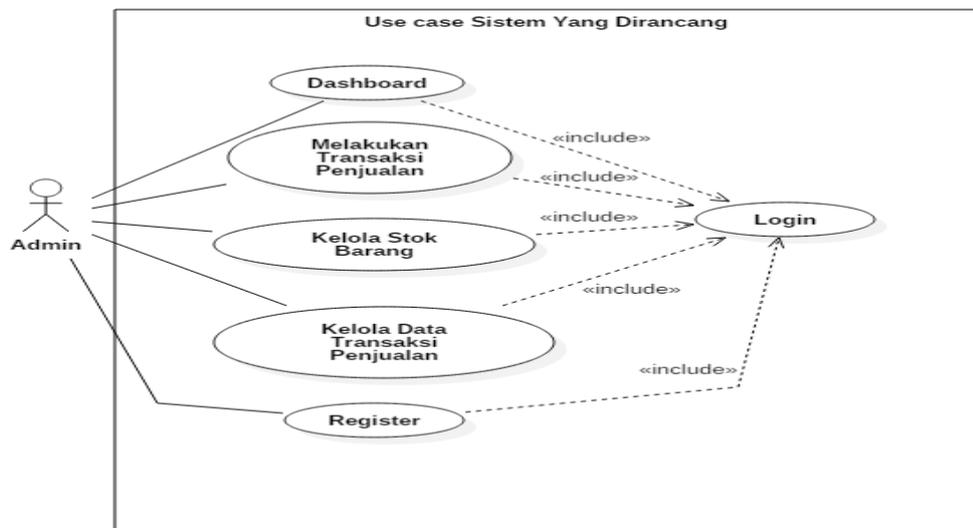
Gambar 9. Halaman Stok Barang

2. Desain Proses

Dalam perancangan sistem, penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Diagram yang digunakan adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Adapun UML (*Unified Modelling Language*) pada perancangan sistem informasi penjualan untuk toko kosmetik Raiputani adalah sebagai berikut :

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah gambaran graphical dari atau semua actor, *Use Case*, dan Interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use Case Diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *Use Case*, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara *Use Case*, aktor, dan sistem. *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah 9 berikut ini :



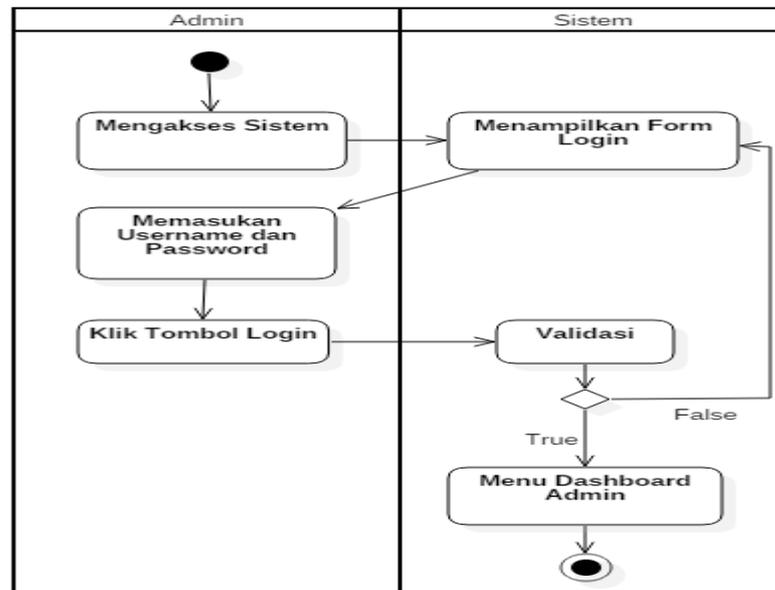
Gambar 10. *Usecase Diagram* Toko Kosmetik Raiputani

Pada gambar *usecase diagram* tersebut Aktor yaitu *Admin* dapat *Login*, *register*, mengelola Data Transaksi Penjualan, mengelola Data Stok Barang dan melakukan Transaksi Penjualan.

b. *Activity Diagram*

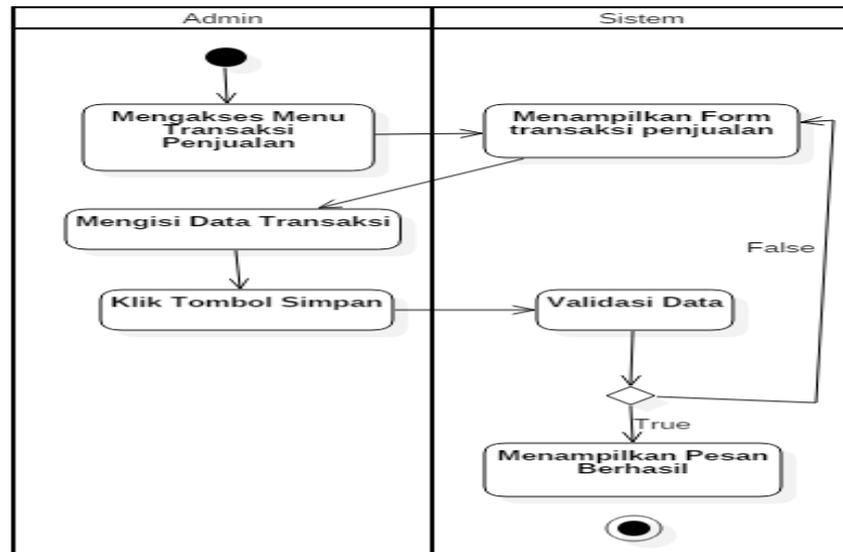
Berikut ini merupakan *Activity Diagram* dari perancangan sistem informasi penjualan pada toko kosmetik Raiputani.

1) *Activity Diagram* Halaman *Login*



Gambar 11. *Activity Diagram* Login

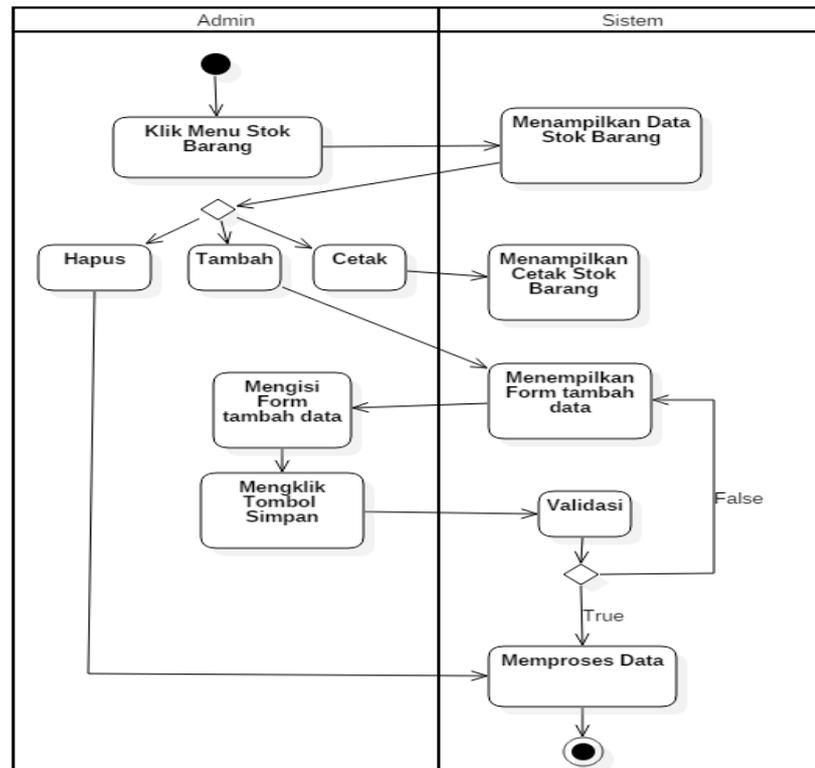
Gambar diatas merupakan aktivitas login, dimulai dengan mengakses sistem dan ditampilkan form login. Setelah memasukkan username dan password maka akan divalidasi oleh sistem jika benar maka akan masuk kehalaman *Dashboard* admin.

2) *Activity Diagram* Halaman Transaksi Penjualan

Gambar 12. *Activity Diagram* Halaman Transaksi Penjualan

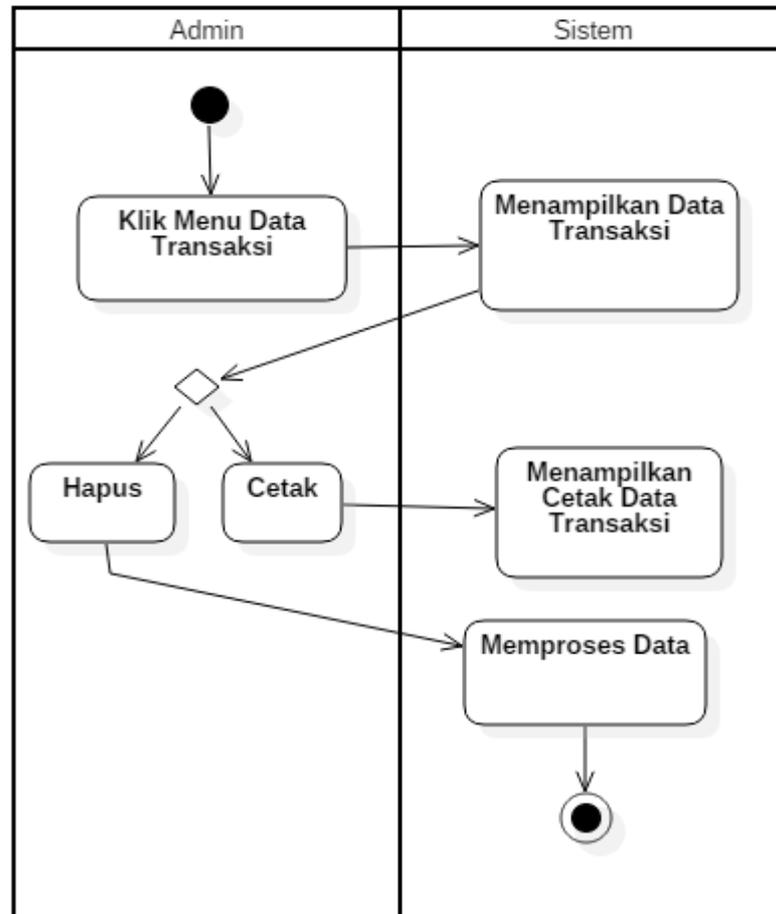
Gambar diatas merupakan aktivitas melakukan transaksi penjualan dengan mengisi form data transaksi, setelah admin mengklik tombol simpan maka data akan divalidasi jika valid maka akan menampilkan pesan berhasil namu jika tidak valid maka akan diminta mengisi form Kembali.

3) Activity Diagram Halaman Stok Barang



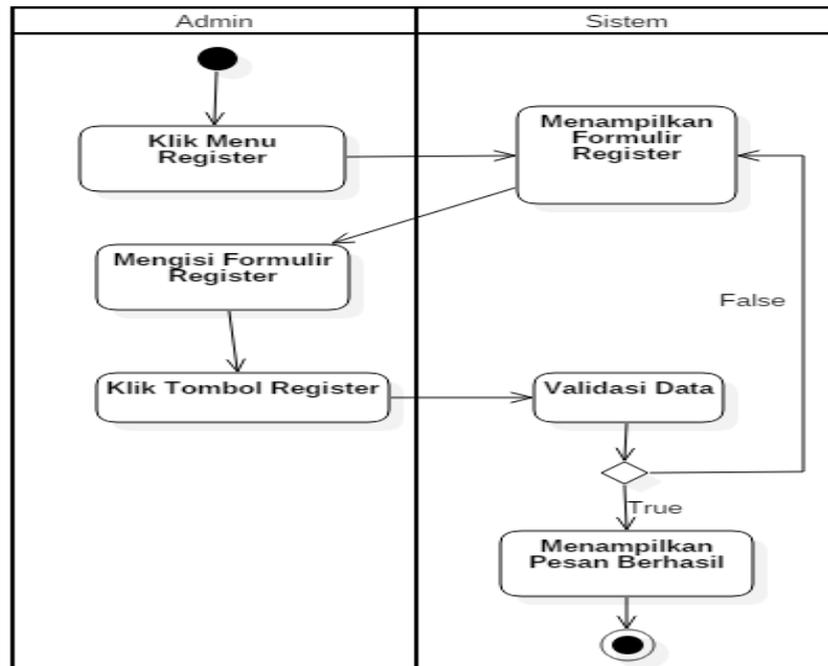
Gambar 13. Activity Diagram Halaman Stok Barang

Gambar diatas merupakan aktivitas mengakses halaman stok barang dan sistem akan menampilkan data stok barang. Pada halaman stok barang admin bisa melakukan cetak, tambah data yang mana jika admin mengklik tombol tambah data maka sistem akan menampilkan form tambah data stok barang dan pada halaman tersebut data barang dapat dihapus.

4) *Activity Diagram* Data Transaksi

Gambar 14. Activity Diagram Halaman Data Transaksi

Gambar diatas merupakan aktivitas jika mengakses halaman data transaksi, yang mana data transaksi bisa dihapus dan dicetak oleh admin.

5) *Activity Diagram Register*

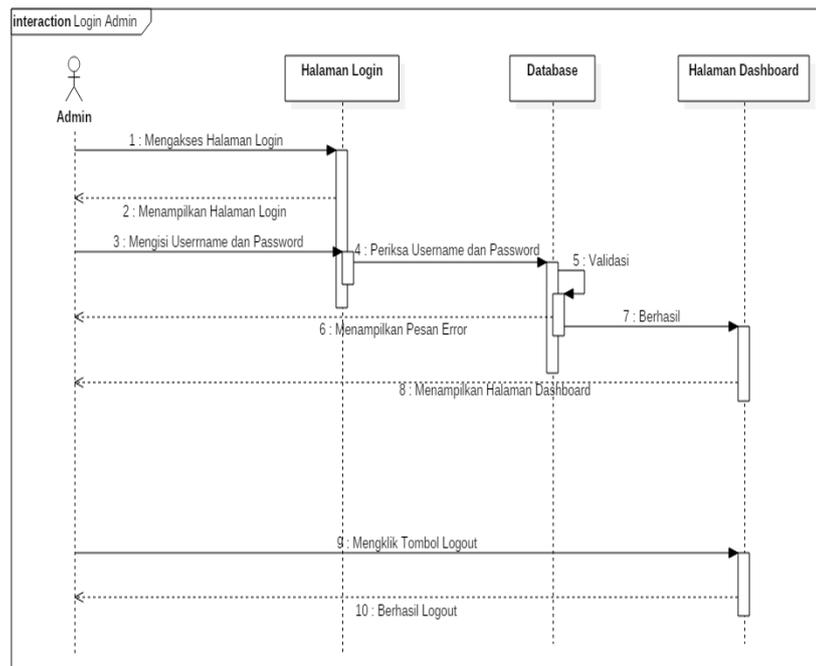
Gambar 15 Activity Diagram Halaman Data Transaksi

Merupakan proses register dimulai dengan mengklik menu register dan sistem menampilkan formulir register lalu admin mengisi formulir tersebut kemudian memvalidasinya jika valid maka sistem akan menampilkan pesan berhasil.

c. *Sequence Diagram*

Berikut ini merupakan *Sequence Diagram* dari Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko kosmetik Raiputani.

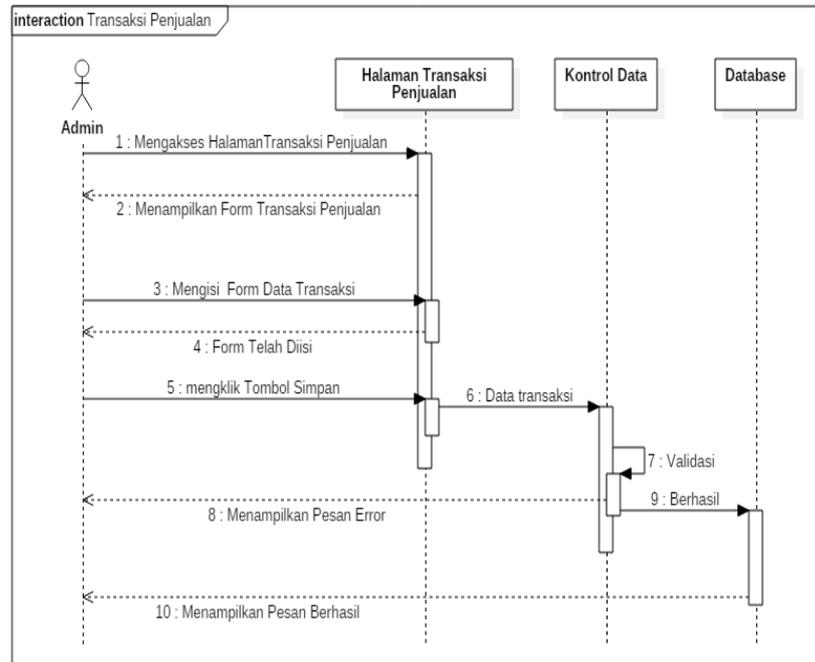
1) *Sequence Diagram Halaman Login*



Gambar 16. *Sequence Diagram Halaman Login*

Admin mengakses halaman *Login* lalu sistem merespon dengan menampilkan *form Login*. lalu mengisi *username* dan *password* jika benar maka akan dilanjutkan ke halaman *Dashboard* jika salah maka akan menampilkan pesan error. Untuk *logout*, *Admin* mengklik tombol *logout*.

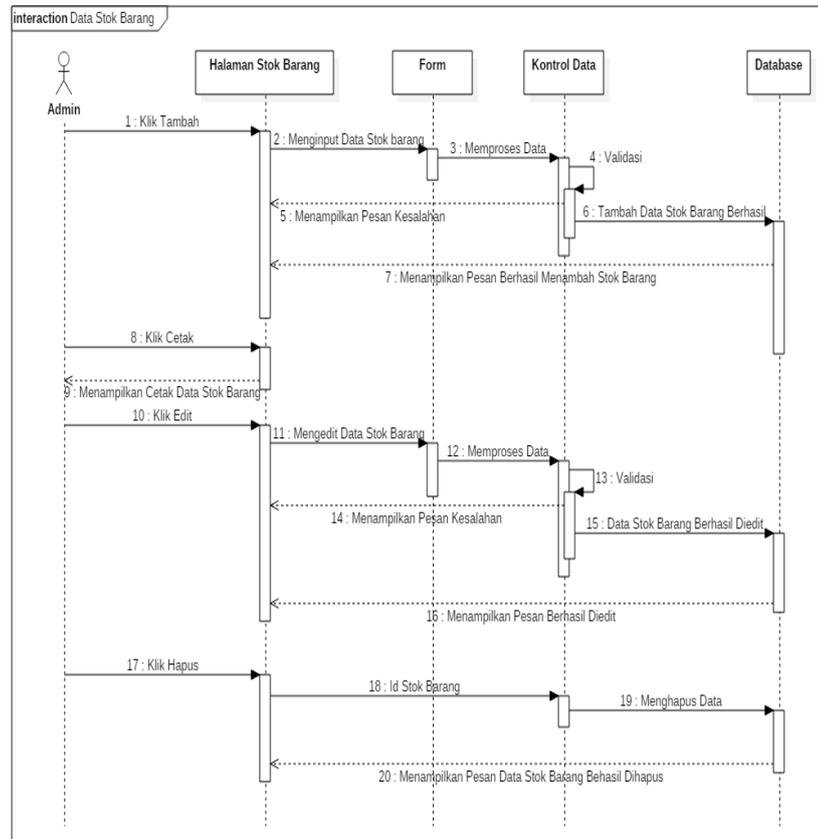
2) Sequence Diagram Halaman Transaksi Penjualan



Gambar 17. Sequence Diagram Halaman Transaksi Penjualan

Admin mengakses halaman transaksi penjualan kemudian sistem menampilkan *form* transaksi penjualan. Setelah *form* diisi kemudian divalidasi jika gagal maka menampilkan pesan *error* dan jika berhasil akan disimpan kedalam *database*.

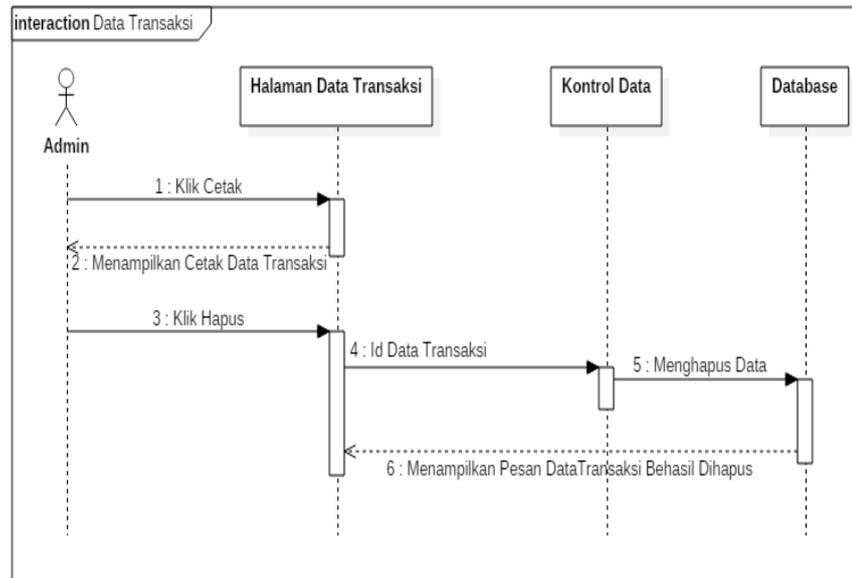
3) Sequence Diagram Halaman Stok Barang



Gambar 18. Sequence Diagram Halaman Stok Barang

Pada halaman stok barang admin mengklik tambah kemudian menginput data stok barang, setelah diinput akan divalidasi jika valid maka data stok barang berhasil ditambahkan. Pada halaman stok barang admin klik cetak maka sistem akan mencetak data stok barang. Pada halaman stok barang admin mengklik edit maka form edit akan muncul. Pada halaman stok barang juga admin bisa mengklik hapus lalu data yang dipilih akan dihapus pada database.

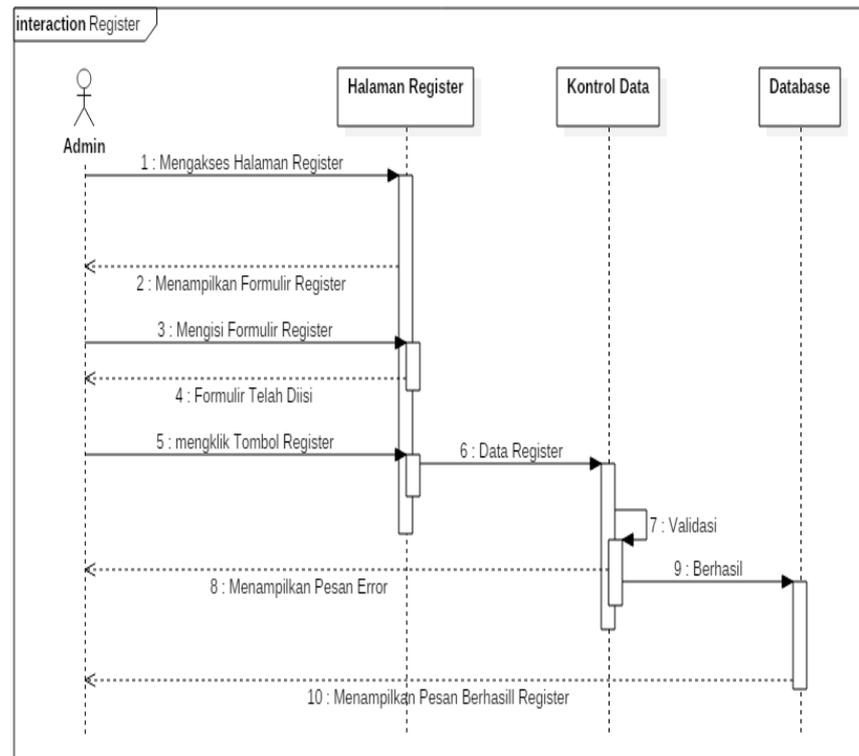
4) Sequence Diagram Data Transaksi



Gambar 19. Sequence Diagram Halaman Data Transaksi

Pada halaman data transaksi admin mengklik cetak maka sistem akan merespon dengan menampilkan cetak data transaksi. Pada halaman data transaksi juga admin mengklik hapus maka data yang dipilih akan dihapus pada *database*.

5) Sequence Diagram Register



Gambar 20. Sequence Diagram Register

Admin mengakses halaman register kemudian halaman register menampilkan formulir register untuk diisikan. Jika formulir sudah diisikan dan admin mengklik tombol register maka data register akan di validasi, jika valid data akan disimpan ke database jika tidak maka akan ditampilkan pesan error.

3. Desain Basis Data

Database db_raiputani adalah database yang dibuat untuk menyimpan data-data yang digunakan dalam proses pengolahan data admin, transaksi penjualan dan stok barang. Berikut adalah desain dari tabel - tabel yang dibuat dalam database db_raiputani ini, yaitu :

a. Tb_admin

Tb_admin merupakan tabel, yang menyimpan data Admin yang digunakan untuk *Login* dan register pada sistem. Berikut spesifikasi dari tabel Admin.

Tabel 5. Spesifikasi Tb_admin

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Id_admin	INT	11	Auto Increment (Primary Key)
nama	VARCHAR	30	-
username	VARCHAR	30	-
password	VARCHAR	12	-

b. Tb_transaksi

Tb_transaksi adalah tabel yang menyimpan data transaksi.

Berikut ini spesifikasi dari Tb_transaksi.

Tabel 6. Spesifikasi Tb_transaksi

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
kd_transaksi	VARCHAR	11	Auto Increment (Primary Key)
nama_barang	VARCHAR	20	-
tgl_transaksi	DATE	12	-
jam_transaksi	TIME	12	-
Jumlah_beli	INT	12	-
total_bayar	VARCHAR	20	-

c. Tb_stok

Tb_stok adalah tabel yang menyimpan data stok barang. Berikut ini spesifikasi dari Tb_transaksi.

Tabel 7. Spesifikasi Tb_stok

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
kd_barang	VARCHAR	20	Auto Increment (Primary Key)
nama_barang	VARCHAR	20	-
harga_beli	VARCHAR	20	-
harga_jual	VARCHAR	20	-
stok	INT	12	-

4. Desain Keamanan

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

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Rohi. 2018. *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Firhani, M. (2019). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Berobat Pasien Berbasis Web pada Apotik Medika Palangka Raya*. Palangka Raya: STMIK Palangkaraya.
- Hidayat, wahyu, 2016, *Perancangan media video Desain interior sebagai salah satu penunjang promosi dan informasi*. PT. Wans Desain Group Yogyakarta.
- Mcloed, Raymond. 2018, *Sistem Informasi Manajemen*. Edisi 10. Selemba Empat Jakarta.
- Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. Bandung: Informatika.
- Muslihudin, muhamad, Oktafianto. 2016. *Analisis dan perancangan sistem informasi menggunakan model terstruktur dan UML, ANDI OFFSENT*. Yogyakarta.
- Nasifah, Syifaun, 2016, *Grafika Komputer Graha Ilmu*. Jakarta.
- Rosa, dan shalahuddin, 2016., *Indonesian journal on computer and information Technology*. Vol 1 No 1 mei 2016.
- Subtari, Tata, 2016, *Analisis Sistem Informasi*. CV. Andi Offsent. Yogyakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Maria, b., nangoi, g. B., & mintalangi, s. S. (2020). Analisis pengendalian intern siklus penjualan pada ud. Sehat indah di gorontalo. Going concern: jurnal riset akuntansi, 15(3), 488-495.
- <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/14279/5/BAB%20II.pdf> diakses 5 April 2021. Jam 20.00 wib.
- <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/22/203000769/apaitukosmetik?page=all> diakses 5 April 2021. Jam 20.00 wib

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Penelitian Tugas Akhir



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.276/STMIK-C.1/AK/II/2021

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

1. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
NIK : 198605242011103
Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**
2. Nama : Rosmiati, M.Kom.
NIK : 197810102005003
Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

- Nama : Andika
NIM : C1757201082
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Kosmetik Raiputani
Berlaku s/d : 8 Maret 2022

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

Palangka Raya, 8 Maret 2021

Ketua Program Studi
Sistem Informasi



Norhayati, M.Pd.
198805222011004

Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Pembimbing yang bersangkutan
4. Arsip Program studi Sistem Informasi

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian Tugas Akhir



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 : 310/STMIK-C.1/IAK/IV/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Toko Kosmetik Raiputani**
Di -
Timpah

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 : ANDIKA
NIM : C1757201082
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2020/2021 (8)
Lama Penelitian : 28 April 2021 s.d 28 Mei 2021
Tempat Penelitian : Toko Kosmetik Raiputani

Dengan judul Tugas Akhir:

Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Kosmetik Raiputani

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, 28 April 2021

Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3. Surat Balasan Ijin Penelitian Tugas Akhir

KOSMETIK RAIPUTANI

Timpah, 15 Mei 2021

Nomor : -
Perihal : Balasan Surat Izin Penelitian

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

Dengan hormat,

Berdasarkan surat nomor : C19/STMIK-C.1/AK/IV/2021, perihal : Permohonan Izin Penelitian Dan Pengumpulan Data Untuk Tugas Akhir Pada Toko Kosmetik Raiputani, dengan Mahasiswa:

Nama : Andika
NIM : C1757201082
Program Studi : Sistem Informasi

Telah kami setuju untuk melaksanakan penelitian di toko Kosmetik Raiputani dengan permasalahan dan judul tugas akhir **Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Kosmetik Raiputani**. Pada umumnya, kami tidak keberatan dengan hal tersebut, dan kami berikan izin kepada mahasiswa diatas untuk melaksanakan penelitian di Toko Kosmetik raiputani.

Demikian surat balasan permohonan izin penelitian kami sampaikan,atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Hormat kami,
Pemilik Toko Kosmetik Raiputani


Raiputani

Lampiran 4. Instrumen Wawancara (Interview)

LEMBAR WAWANCARA

Narasumber : Raiputani (Pemilik Toko Kosmetik Raiputani)

Penulis : Andika, (C1757201082)

Penulis	jelaskan sejarah singkat mengenai toko kosmetiknya?
Narasumber	Awal berdirinya pada tahun 2019 bahan sembako namun banyaknya persaingan lalu, pada tahun 2020 mencoba pindah berjualan alat kosmetik.
Penulis	Bagaimana proses pengelolaan data dan informasi yang sedang berjalan ditoko ini?
Narasumber	Untuk pengelolaan data masih melakukan pencatatan dinota dan buku besar untuk pencatatan stok barang
Penulis	Berapakah jumlah karyawan yang bekerja ditoko?
Narasumber	Untuk jumlah karyawan ada 2 bagian shift pagi dan malam, kalo pagi dari jam 9.00 AM sampai 5.00 PM sore sedangkan malam dari jam 6.00 PM sampai jam 9.00 PM.

Mengetahui,
Narasumber



Raiputani

Pewawancara



Andika

Lampiran5. Instrumen Dokumentasi



Lampiran 6. Katru Kegiatan Seminar



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 – website : www.stmikplk.ac.id

**KARTU KEGIATAN SEMINAR
 PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : ANDIKA
 N I M : 21757201082
 Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Senin, 23-11-2020	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan berbasis website studi kasus: LKS Panti asuhan berkah Palangka Raya.	Cindy Agustina	1. Rosmiati, M.Kom 2. Ferdiani Haris, M.Kom 3. Deden Adriaawan, M.Kom	
2.	Kamis, 21-01-2021	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Jasa pada Photo Studio Soarn bujan Project Berbasis web	Shonathan sefbing Santi Agung	1. Bayu Pratama Nugroho, M.Kom, MT 2. Ferdiani Haris, M.Kom 3. Agung Prabowo, SKom, M. MSl.	
3.	Jumat, 13-03-2021	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Peminjaman alat berat ngaju Kalimantan tawau berbasis website untuk Media Informasi kepub nasyarat	Mega Milenia	1. Hafiz Niyaldi, M.Kom 2. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom, MT 3. Deden andriawan, M. Kom	
4.	Kamis, 25-03-2021	Sistem informasi formamen Sepak bola Marikarap CUB berbasis web	Wahyu Elsa Indrayeno	1. Susi Hendartje, M.Kom 2. Rommi Kaestria, M.Kom 3. Sherty Soemati, ST.MCS	
5.	Jumat, 16 April 2021	Aplikasi Pengingat Jadwal Praktikum untuk mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Stmik Palangka Raya Berbasis Android	Arif Nugroho	1. ferroy radithia, S.kom, M-TI 2. Rommi Kaestria, M.Kom 3. Deden Adriaawan, M.Kom.	

Keterangan :
 - Harap kartu jangan sampai hilang,
 digunakan sebagai syarat seminar
 - Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya, 23 November 2020
 Mahasiswa ybs,

Andika
ANDIKA

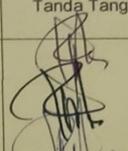
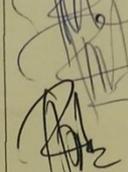
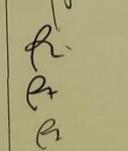
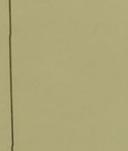
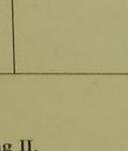
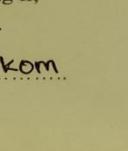
Lampiran 7. Kartu Kegiatan Konsultasi



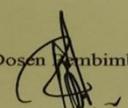
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
 Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
 Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

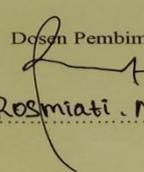
**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : ANDIKA
 NIM : C1757201082
 No. Hp : 0822-8699-5858
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul : 08-Maret-2021
 Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO KOSMETIK
RAIPUTANI

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		13-3-2021	perbaiki Babaran mardah Lansut penulisan Bab II - Perbaiki sesuai revisi. - Lengkapi sampai bab III	
		12-11-2021	Perbaiki Database & Tampilan (+)	
		20-2-2021	Lengkapi mntah mulai Cover Sampun lampiran Ace seminar proposal Lansut pembimbing II	
	20-12-21		Perbaiki yg saya mau	
	6-1-22		Lengkapi dari awal - lampiran	
	7-1-22		Ace seminar proposal	

Menyetujui :


 Dosen Pembimbing I,
Rommi Kaestria, M.kom


 Dosen Pembimbing II,
Rosmiati, M.kom