

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO 27 PKY BERBASIS WEB**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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



OLEH

IMAM GAZALI

NIM C1557201123

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO 27 PKY BERBASIS WEB**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

OLEH

IMAM GAZALI

NIM C1557201123

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO 27 PKY BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
pada Tanggal 10 Maret 2022

Pembimbing I,


Ferdiyani Haris, M. Kom
NIK. 198102232005104

Pembimbing II,


Norhayati, M. Pd
NIK. 198805222011004

Mengetahui

Ketua STMIK Palangkaraya,



Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

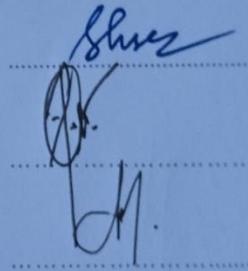
PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO 27 PKY BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Seminar pada Tanggal 19 Maret 2022

Tim Seminar Proposal :

1. Susi Hendartie, M. Kom
Ketua/Anggota
2. Ferdiyani Haris, M. Kom
Sekretaris/Anggota
3. Norhayati, M. Pd
Anggota



Handwritten signatures of the seminar team members over dotted lines. The first signature is 'Susi', the second is 'F. Haris', and the third is 'N. Pd'.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya maka penulis dapat menyusun Proposal Tugas Akhir yang berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko 27 PKY Berbasis Web” tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya
2. Faisal Abdi sebagai pemilik toko 27 PKY
3. Ferdiyani Haris, M.Kom selaku pembimbing 1
4. Norhayati, M.Pd selaku pembimbing 2
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Proposal TA ini.

Oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik, demi kesempurnaan proposal ini. Akhirnya semoga proposal tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan, akhir kata dan bimbingannya penulis ucapkan terima kasih.

Palangka Raya, Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang Masalah	6
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
1.5 Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Dasar Teori	11
2.2 Penelitian yang Relevan	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Desain Penelitian	22
3.3 Batasan Istilah	25
3.4 Data dan Sumber Data	26
3.5 Instrumen Penelitian	26
3.6 Teknik Analisis dan Pengumpulan Data	27
3.7 Tinjauan Penelitian (Objek Penelitian)	27
3.8 Desain Sistem	27
3.9 Jadwal Penelitian	54

DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-simbol Use Case Diagram.....	13
Tabel 2.2. Simbol-simbol Activity Diagram.....	14
Tabel 2. 3. Perbandingan Penelitian yang Relevan.....	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Metode WDLC	17
Gambar 3.1. Use Case yang dirancang	29
Gambar 3.2. Activity Diagram Login (admin).....	30
Gambar 3.3. Activity Diagram data admin (admin)	31
Gambar 3.4. Activity Diagram data produk (admin)	32
Gambar 3.5. Activity Diagram kelola transaksi (admin)	33
Gambar 3.6. Activity Diagram data laporan (admin)	34
Gambar 3.7. Activity Diagram pelanggan	35
Gambar 3.8. Sequence Diagram Login (admin)	36
Gambar 3.9. Sequence Diagram data admin (admin)	37
Gambar 3. 10. sequence Diagram data produk (admin).....	38
Gambar 3.11. Activity Diagram kelola transaksi (admin)	39
Gambar 3.12. Sequence Diagram data laporan (admin)	40
Gambar 3.13. Sequence Diagram pelanggan	41
Gambar 3.14. Class Diagram	42
Gambar 3.15. Rancangan Halaman Login	43
Gambar 3. 16. Rancangan Halaman Produk	44
Gambar 3.17. Rancangan Halaman Laporan	45
Gambar 3.18. Rancangan Halaman Transaksi	46
Gambar 3.19. Rancangan Halaman Beranda	47
Gambar 3. 20. Rancangan Halaman Register	48
Gambar 3. 21. Rancangan Halaman Pemesanan.....	49
Gambar 3. 22. Rancangan Halaman Konfirmasi Pemesanan	50
Gambar 3. 23. Rancangan Halaman Upload Pembayaran	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko 27 PKY bergerak di bidang penjualan fashion yang terdiri dari baju, celana dan aksesoris lainnya. Dari berbagai barang yang ada semua merupakan barang dagangan yang akan diperjual belikan, toko 27 PKY ini masih mempunyai kendala masalah dalam proses transaksi penjualannya dan manajemen data barang. Hal ini dikarenakan pada setiap transaksi dilakukan dengan mencatat data-data transaksi secara manual. Secara manual disini maksudnya adalah mencatat data transaksi di sebuah buku pembukuan, cara tersebut kurang efisien dikarenakan jumlah pengunjung bisa mencapai kategori tidak sedikit dalam perharinya dan yang sering terjadi pengunjung atau pembeli berdatangan pada waktu bersamaan sedangkan pekerja yang bertugas sebagai kasir hanya satu orang, sehingga kesulitan bagi karyawan untuk melakukan transaksi dan selain itu juga rentan melakukan kesalahan dalam bentuk tertukarnya data maupun kehilangan data karena bisa saja data tercecer dan rentan terjadi kesalahan dikarenakan kurang teliti mencatat datanya.

Teknologi informasi berperan penting sebagai penunjang kemajuan sebuah bisnis dalam mengolah data-data maupun transaksi yang lebih detail, akurat serta efisien. semua proses penjualan di toko tersebut dapat dikerjakan lebih cepat. dengan demikian diharapkan dapat

meningkatkan pelayanan dan memberikan kemudahan dalam pengolahan data-data transaksi penjualan.

Secara rinci rancangan yang akan dibuat mencakup analisis dan rancangan dengan maksud untuk mengidentifikasi permasalahan serta hambatan yang terjadi sehingga dapat memberikan solusi yang ada.

Dengan semakin berkembangnya teknologi perkembangan aplikasi yang lebih tepatnya ditujukan untuk toko saat ini begitu pesat dan beragam pula jenis dan cara penggunaan maupun fitur-fitur pada setiap aplikasi, karena sistem transaksi penjualan maupun manajemen data ini dilakukan dengan sistem komputer maka diharapkan kedepannya memudahkan karyawan toko tersebut dalam melakukan pekerjaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengambil sebuah judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko 27 PKY Berbasis Web”** sebagai bahasan pada penulisan judul tugas akhir ini.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang dibahas dalam penulisan ini adalah “Bagaimana menganalisa dan merancang sistem informasi penjualan pada toko 27 PKY berbasis web ?”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Rancangan ini di buat untuk transaksi penjualan di toko 27 PKY berbasis web

b. Rancangan yang di olah adalah :

1. Rancangan halaman dashboard
2. Rancangan halaman transaksi
3. Rancangan halaman halaman admin
4. rancangan halaman pelanggan

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan perancangan sistem informasi penjualan berbasis web.

1.4.2 Manfaat

a. Bagi pengguna

Manfaat bagi pemilik toko adalah memberikan analisis dan rancangan agar dapat digunakan untuk membuat *website*.

b. Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh penulis adalah dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah dan meningkatkan kemampuan serta menambah pengetahuan.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Manfaat yang diberikan kepada kampus adalah sebagai penambah literatur pustaka pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan dapat digunakan sebagai referensi dan dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi Akademika STMIK Palangkaraya.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penulisan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab dan masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda, sebagai gambaran disini penulis menyertakan garis-garis besarnya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka berisi penelitian yang relevan, susunan kajian teori disesuaikan dengan tema Tugas Akhir, isi sesuai dengan penjelasan yang digunakan selama melakukan TA seperti perangkat yang digunakan (perangkat lunak atau keras) dan lainnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang penyusunan laporan tugas akhir dan dengan menambahkan jadwal penelitian pada proposal.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi terhadap analisis dan rancangan yang dipaparkan pada bab 3.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dalam penulisan Tugas Akhir.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

2.1.1. Analisis

Menurut Komaruddin (2001:53) Pengertian analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.

Menurut Spradley (Sugiyono, 2015) mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.

Jadi, analisis dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah mengawali sebuah proyek atau sebuah produk.

2.1.2. Perancangan

Menurut Soetam Rizky (2011 : 140) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Menurut Pressman (2014:291), perancangan yang sesungguhnya merupakan suatu aktivitas rekayasa perangkat lunak yang dimaksud untuk membuat keputusan-keputusan utama seringkali bersifat struktural.

Dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah tahapan setelah analisis sistem yang tujuannya untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahap analisis.

2.1.3. Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2012:11), sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolah transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan

strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Kadir (2014:8), sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran dan tujuan.

Jadi sistem informasi adalah komponen yang mencakup manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang saling berhubungan dan berinteraksi, yang dikemas dalam suatu penyajian informasi guna mencapai tujuan tertentu seperti kegiatan strategi organisasi.

2.1.4. Penjualan

Menurut Moekijat dalam Widharta dan Sugiharto (2017:2), penjualan adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk mencari pembeli mempengaruhi dan memberi petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produk yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak.

2.1.5. *Website*

Menurut Abdulloh (2015:1), *website* dan *internet* adalah hal yang berbeda. *website* atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi *internet*.

Lebih jelasnya, *website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh browser seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* atau yang lainnya, sedangkan *internet* adalah jaringan yang digunakan untuk mengirim informasi pada *website*.

2.1.6. *UML (Unified Modeling Language)*

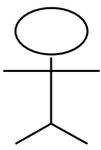
Dikutip dari (Hendini 2016), *Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa spesifikasi standar yang di pergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. *UML* merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem.

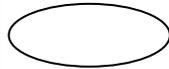
UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi dan mendokumentasikan *artifac* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak, dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak seperti pada permodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya.

2.1.6.1 *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram*.

Tabel 2.1. Simbol-simbol *Use Case Diagram*

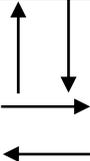
No	Gambar / Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> atau Aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i> , tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i>
2		<i>Generalization</i>	Mengindikasikan bila <i>actor</i> berinteraksi secara pasif dengan sistem
3		<i>Association</i>	Mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya

			mengindikasikan data
3		<i>Use Case</i>	<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja

2.1.6.2 Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*)

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity Diagram*.

Tabel 2.2. Simbol-simbol Activity Diagram

No.	Gambar / Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Initial Node</i>	Simbol ini menunjukkan bagaimana objek dibentuk atau diawali.
2		<i>Activiti Final Mode</i>	Menunjukkan bagaimana objek dibentuk atau diakhiri
3		<i>Activity</i>	Menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis
4		<i>Line Connector</i>	Simbol ini digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.

2.1.7. *Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service* (*PIECES*)

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan. Panduan ini dikenal dengan analisis *PIECES*. Analisis dilakukan penulis pada tahap pertama dalam *prototype* yaitu Komunikasi dan pengumpulan data awal dimana perlu diketahui apa yang menjadi kelemahan sistem lama sehingga sistem baru benar-benar dapat mengatasi permasalahan yang ada.

Untuk lebih jelasnya lagi mengenai *PIECES*, dipaparkan sebagai berikut:

2.1.7.1 Analisis Kinerja Sistem (*Performance*)

Kinerja adalah suatu kemampuan sistem dalam menyelesaikan tugas dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi (*throughput*) dan waktu yang digunakan untuk menyesuaikan perpindahan pekerjaan (*response time*).

2.1.7.2 Analisis Informasi (*Information*)

Informasi merupakan hal penting karena dengan informasi tersebut pihak manajemen (*marketing*) dan user dapat melakukan langkah selanjutnya. Apabila kemampuan sistem informasi baik, maka *user* mendapatkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan sesuai dengan yang diharapkan.

2.1.7.3 Analisis Ekonomi (*Economy*)

Pemanfaatan biaya yang digunakan dari pemanfaatan informasi. Peningkatan terhadap kebutuhan ekonomis mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat. Saat ini banyak perusahaan dan manajemen mulai menerapkan *paperless system* (meminimalkan penggunaan kertas) dalam rangka penghematan. Oleh karena itu dilihat dari penggunaan bahan kertas yang berlebihan dan biaya iklan di media cetak untuk media publikasi, sistem ini dinilai kurang ekonomis.

2.1.7.4 Analisis Pengendalian (*Control*)

Analisis ini digunakan untuk membandingkan sistem yang dianalisa berdasarkan pada segi ketepatan waktu, kemudahan akses, dan ketelitian data yang diproses.

2.1.7.5 Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Efisiensi berhubungan dengan sumber informasi dapat digunakan secara optimal. Operasi pada suatu perusahaan dikatakan efisien atau tidak biasanya didasarkan pada tugas dan tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan.

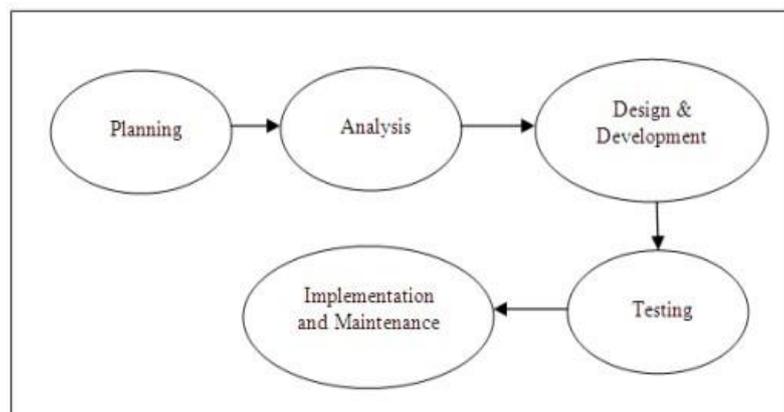
2.1.7.6 Analisis Pelayanan (*Service*)

Peningkatan pelayanan memperlihatkan kategori yang beragam. Proyek yang dipilih merupakan peningkatan pelayanan yang lebih baik bagi manajemen (*marketing*), *user* dan bagian lain yang merupakan simbol kualitas dari suatu sistem informasi..

2.1.8. WDCL

Dikuti dari (Kaban & , 2017) *Web Development Life Cycle (WDLC)* adalah metode yang digunakan dalam membangun sebuah website. Tahapan tahapan dalam WDLC terdiri dari Planning, Analisis, Design and Development, Testing dan Implementation and Maintenance.

Gambar 2. 1. *Metode WDLC*



2.1.8.1 *Planning*

Tahap perencanaan merupakan tahapan awal perancangan sebuah website dengan metode WDLC. Identifikasi tujuan dan sasaran dari website yang akan dibangun merupakan langkah awal dalam proses perencanaan. Setelah tujuan diketahui, maka harus memahami kriteria pengguna sistem. Kemudian menentukan teknologi website yang akan digunakan dan mengidentifikasi siapa saja nantinya akan terlibat dalam website. Setelah itu, tentukan kemana saja nantinya informasi akan didistribusikan.

2.1.8.2 *Analysis*

Pada tahap ini, diidentifikasi kebutuhan pengguna dengan mengumpulkan informasi dari pengguna, menganalisa secara sistematis

fungsi dari sistem yang akan dibuat, data apa saja yang dibutuhkan dan darimana data tersebut dikumpulkan serta apa hasil yang ingin didapatkan dari sistem. Setelah hal tersebut dilakukan, maka analisis fungsi dari sistem sudah dapat dilakukan dengan mempertimbangkan proses yang dibutuhkan untuk mendukung fitur yang ada didalam website.

2.1.8.3 Website Design and Development

Pada tahap ini disiapkan blueprint dari website yang akan dibuat. Persiapkan juga berbagai representasi diagram dari objek logis dan fisik Jurnal Ilmiah Informatika Volume 2 No. 1 / Juni 2017 85 untuk dikembangkan selama tahap perancangan. Objek utama termasuk model data, model proses dan model penyajian. Selanjutnya dokumentasikan desain sistem.

2.1.8.4 Testing

Tahap testing menunjukkan bagaimana hasil kerja dari pembuat website, apakah hasil website yang sudah dibuat sama seperti harapan dari pengguna, mulai dari informasi yang dibutuhkan hingga performa yang didapatkan. Komponen yang di uji dalam tahap ini mencakup konten, fungsi, usability dan akurasi sistem.

2.1.8.5 Website Implementation and Maintenance

Dalam tahap implementasi, website diletakkan dalam dalam komputer pengguna untuk berinteraksi langsung dengan sistem dan pengguna mendapatkan kesempatan untuk bekerja di dalamnya untuk pertama kalinya.

2.2 Penelitian yang Relevan

Dalam suatu penelitian diperlukan dukungan hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian serupa. Untuk menghindari duplikasi dan mendukung penelitian, maka penulis melakukan penelusuran untuk membandingkan antara penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh pihak yang lain. Berikut hasil-hasil penelitian yang relevan dan perbandingan penelitian yang telah ada sebelumnya yang serupa dengan penelitian yang sedang dilakukan yang disajikan dalam bentuk table pada tabel 2.3.

Tabel 2. 3. Perbandingan Penelitian yang Relevan

No	Penelitian / Tahun	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Trisakti Pratama, Tahun 2020	Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada CV.Jawi	<i>Waterfall</i>	Perancangan aplikasi penjualan berbasis web ini memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi semua produk yang dijual oleh perusahaan tersebut.	memudahkan dalam manajemen keseluruhan transaksi secara digital untuk menghindari kemungkinan terjadinya kehilangan data.
2	Pebriansyah, Tahun 2019	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop pada Distro IDCL	<i>Prototype</i>	Gambaran umum yang diusulkan adalah berupa aplikasi baru berdasarkan penjualan yang dapat mempermudah dalam pengolahan, penyimpanan data penjualan barang dan stok barang.	Gambaran umum aplikasi Penjualan yang penulis buat tujuannya yaitu mempermudah dalam pengolahan maupun pengelolaan data barang meliputi stok, data transaksi serta identitas.
3	Fitri Yaningsih, Tahun 2019	Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Vespa Berbasis Web Pada CV. A.S. Hikmat Motor Bekasi	Waterfall	Pemodelan menggunakan UML, Sistem dibangun dengan <i>web native</i> dan isi dari penelitian fokus ke pemasaran, pendaftaran customer dan transaksi	Metode yang digunakan adalah <i>PIECES</i> Pemodelan sistem menggunakan UML, sistem dirancang menggunakan <i>web</i> dan isi dari penelitian lebih berfokus ke pemasaran, Laporan dan transaksi via whatsapp tanpa register

1	2	3	4	5	6
4	Fajar Agustini, Tahun 2015	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Mobil Berbasis Web	Waterfall	Pemodelan menggunakan Logical Record Structure (LRS), Sistem dibangun dengan <i>web native</i> dan isi dari penelitian fokus ke pendaftaran costumer dan transaksi	Metode yang digunakan adalah <i>PIECES</i> Pemodelan sistem menggunakan UML, sistem dirancang menggunakan <i>web</i> dan isi dari penelitian lebih berfokus ke pemasaran web, Laporan dan pemesanan via whatsapp tanpa register member
5	Ririn Restu Aria, Tahun 2013	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Jasa Motor Berbasis Web pada Auto39 Bike Shop Menggunakan Unifed Modeling Language	<i>Prototype</i>	Sistem dibangun dengan <i>UML</i> dan isi dari penelitian fokus ke pemesanan, pembayaran costumer dan pembuatan laporan	Metode yang digunakan adalah <i>PIECES</i> Pemodelan sistem menggunakan UML, sistem dirancang menggunakan <i>web</i> dan isi dari penelitian lebih berfokus ke pemasaran, Laporan dan transaksi via whatsapp tanpa register

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif atau *naturalistic inquiry* adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Jenis penelitian kualitatif menggunakan metode wawancara atau observasi secara mendalam kesubject penelitian.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan bagian dari penelitian kualitatif dengan tahapan sebagai berikut :

1. Merumuskan masalah sebagai fokus penelitian.
2. Mengumpulkan data di lapangan.
3. Menganalisis data.
4. Merumuskan hasil studi.
5. Menyusun rekomendasi untuk rancangan sistem.

Pada penelitian ini penulis menerapkan metode *PIECES* untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan sehingga nantinya dapat memberikan usulan untuk perancangan sistem yang digunakan.

Tabel 3. 3 Analisis PIECES

Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
Kinerja (<i>Performance</i>)	Transaksi penjualan dilakukan dengan mencatat data-data transaksi secara manual dengan menggunakan sebuah buku pembukuan, pencatatan dalam satu transaksi kurang lebih memakan waktu 5 menit	Dengan adanya rancangan yang di buat kinerja akan lebih meningkat sehingga dalam melakukan transaksi lebih cepat.
Informasi (<i>Information</i>)	Kurang cepatnya dalam mencari informasi mengenai data yang telah disimpan, karena harus mencari data satu persatu.	Dengan perancangan yang di buat pengguna dapat lebih mudah melakukan pencarian data karna rancangan yang dibuat dapat mempersingkat waktu.
Ekonomi (<i>Economy</i>)	Secara ekonomi iaya untuk membeli alat tulis kantor seperti buku nota, buku arsip dan pulpen yang terbilang mahal, mengingat diperlukan banyak disetiap melakukan transaksi maupun mencatat data-data	Dengan menerapkan sistem yang baru setiap data barang maupun transaksi diharapakan tidak lagi menggunakan kertas.

	barang.	
Pengendalian (<i>Control</i>)	Setiap data barang maupun transaksi dicatat di buku catatan sehingga memungkinkan terjadinya data yang hilang	Dengan sistem yang baru proses penjualan akan di simpan di data base sehingga data penjualan d jamin aman.
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Kurang efisien untuk digunakan secara optimal, karena pengguna tidak bisa melihat semua data melainkan hanya dapat melihat satu persatu. Sehingga memakan waktu cukup lama.	Efisien digunakan oleh <i>user</i> terhadap data yang bisa melihat dari hasil inputan maupun transaksi secara langsung dengan waktu yang Bersama, dan tentunya mempersingkat waktu.
Layanan (<i>Service</i>)	Sistem sebelumnya kurang efisien karna selain memakan waktu lama, manajemen data kurang akurat juga rentan terjadinya kehilangan informasi mengenai data.	Sistem terbaru merupakan upaya agar pekerjaan lebih mudah di manajemen dan akurat, dari segi waktu, penyimpanan data, pencarian, pembaharuan data, melakukan transaksi serta data transaksi.

3.3 Batasan Istilah

Dalam penyusunan penelitian ini terdapat beberapa penjelasan istilah yang harus dipahami, antara lain adalah :

1. Analisis adalah suatu kegiatan dalam mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan atau kasus yang terjadi.
2. Perancangan adalah suatu aktivitas membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.
3. sistem informasi adalah sebuah kombinasi yang membentuk sistem guna mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan.
4. Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan
5. UML (*unified model language*) adalah visualisasi, perancangan, pendokumentasian sistem, bahkan saat ini menjadi standar dalam penyusunan sebuah *blue print*.
6. *Pieces* adalah metode analisis yang di gunakan untuk menganalisis suatu sistem. Analisis *pieces* dapat di lakukan dengan meneliti kinerja, informasi, ekonomi, kemandirian aplikasi, efisiensi, dan pelayanan.

3.4 Data dan Sumber Data

Data dan sumber data Adalah dalam penelitian subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu :

1. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari sumber pertamanya.
2. Sumber data skunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan dan memperoleh data agar penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat dilaksanakan dengan mudah. Instrumen yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi, dan observasi. Dalam melakukan wawancara, penulis membutuhkan sebuah pedoman wawancara yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang hendak diajukan kepada narasumber dalam bentuk jawaban yang singkat maupun panjang. Dalam melakukan observasi, penulis langsung turun ke objek penelitian untuk meneliti secara langsung proses atau sistem yang berjalan pada objek tersebut.

3.6 Teknik Analisis dan Pengumpulan Data

3.6.1 Metode Observasi

Observasi yang dilakukan penulis dengan mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap objek yang diamati yaitu Toko 27 PKY.

3.6.2 Metode Dokumentasi

Pada tahap ini dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan bukti hasil dari penelitian berupa foto dengan pihak penelitian sebagai bukti melakukan penelitian.

3.6.3 Metode Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara berupa pertanyaan pada pihak lokasi penelitian yaitu bapak Abdi sebagai pemilik di toko tempat penelitian mengenai sistem yang diterapkan saat ini dan apa saja yang dibutuhkan pada sistem dan yang perlu dikembangkan pada sistem.

3.7 Tinjauan Penelitian (Objek Penelitian)

Toko 27 PKY bergerak di bidang penjualan fashion yang terdiri dari baju, celana dan aksesoris lainnya. Tempat penelitian ini ber alamat kan di Jl. Temanggung Tilung No. 2 atau samping menteng 6, Kel. Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya.

3.8 Desain Sistem

3.8.1 Desain Perancangan Proses

Dalam perancangan sistem, disini penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Adapun diagram

yang digunakan adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*.

3.8.1.1 *Use Case Diagram*

Use Case diagram adalah gambaran graphical dari atau semua actor, *usecase*, 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.

a. Identifikasi *Actor* dan Interaksi rancangan sistem

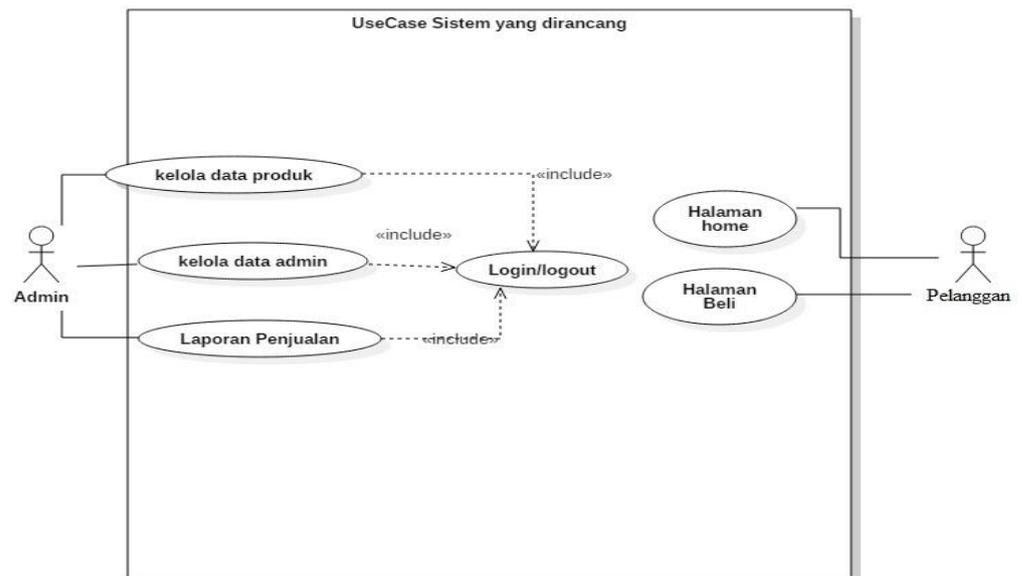
Sistem yang dirancang ini digunakan oleh dua actor yakni admin dan user. Interaksinya actor dengan sistem ini akan dijelaskan pada table berikut ini.

Tabel 3.1. Kegiatan Actor dan Interaksi

<i>Actor</i>	Kegiatan
Admin	Login Logout Kelola Data Admin Kelola Data Produk Cetak Laporan Penjualan
Pelanggan	Halaman Home Halaman Keranjang

a. Pembuatan *Use Case Diagram*

Berdasarkan table didapatkan spesifikasi kebutuhan sehingga *use case* diagram dari sistem dapat dilihat pada gambar 3.9 berikut :



Gambar 3.1. Use Case yang dirancang

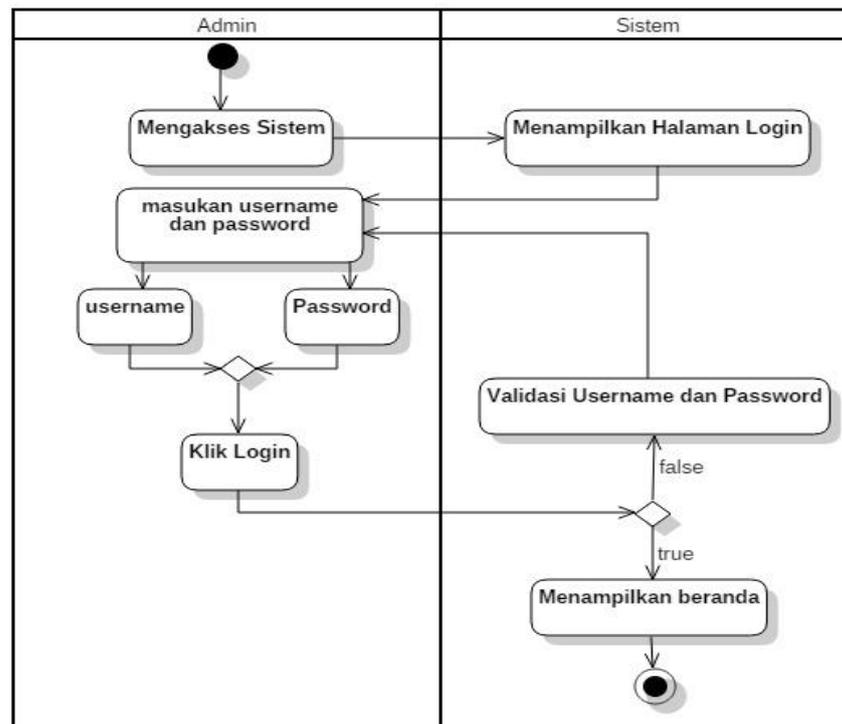
Use case ini terdiri dari sub-sistem yaitu sistem yang dirancang. Dalam sub-sistem ini aktor harus login terlebih dahulu untuk dapat mengelola data admin, kelola data produk, kelola kategori dan cetak laporan penjualan.

3.8.1.2 *Activity Diagram*

Pada Pemodelan UML, *Activity Diagram* dapat digunakan untuk menjelaskan bisnis dan alur kerja operasional setra step-by-step dari komponen suatu sistem. *Activity*

Diagram menunjukkan keseluruhan dari aliran control. Berikut adalah *Activity Diagram* dari sistem yang dirancang.

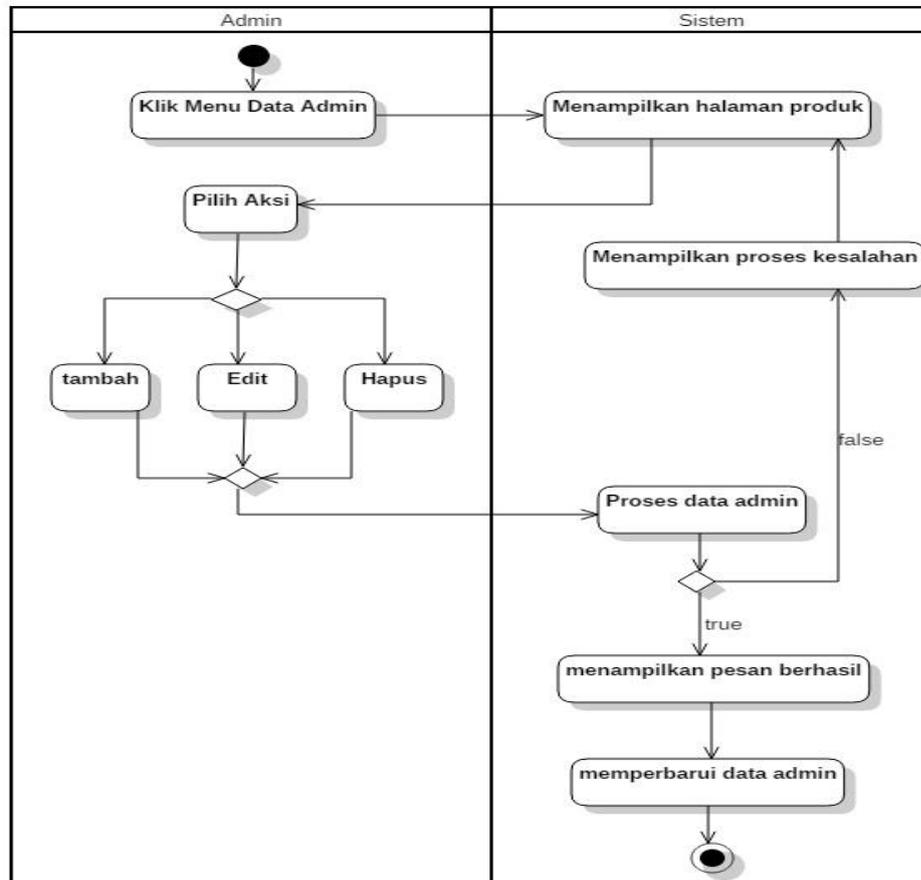
a. *Activity Diagram Login (admin)*



Gambar 3.2. *Activity Diagram Login (admin)*

Pada activity diagram login ini pengguna akan melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan password. Apabila data yang telah dimasukan benar maka sistem akan menampilkan halaman beranda, jika salah sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan admin diminta untuk memasukkan username dan password kembali.

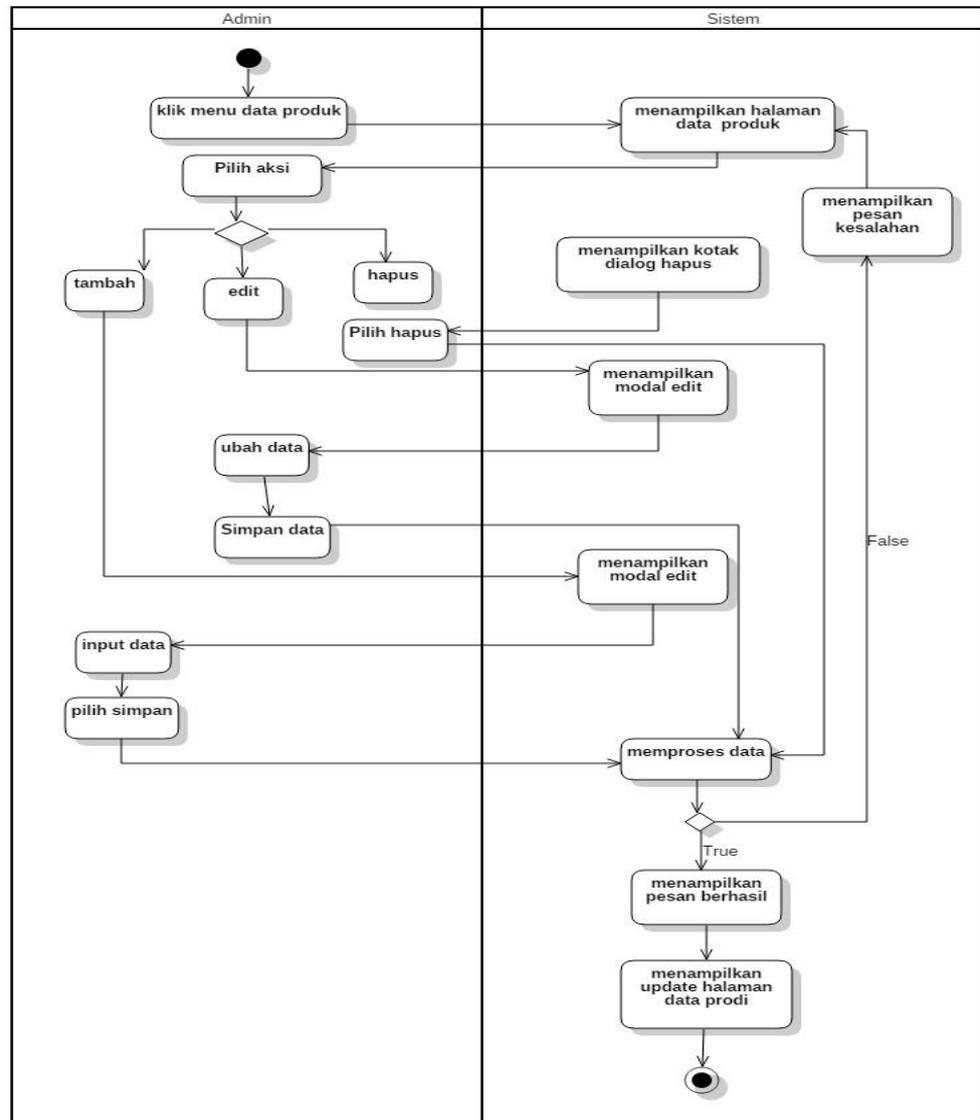
b. Activity Diagram data admin



Gambar 3.3. Activity Diagram data admin (admin)

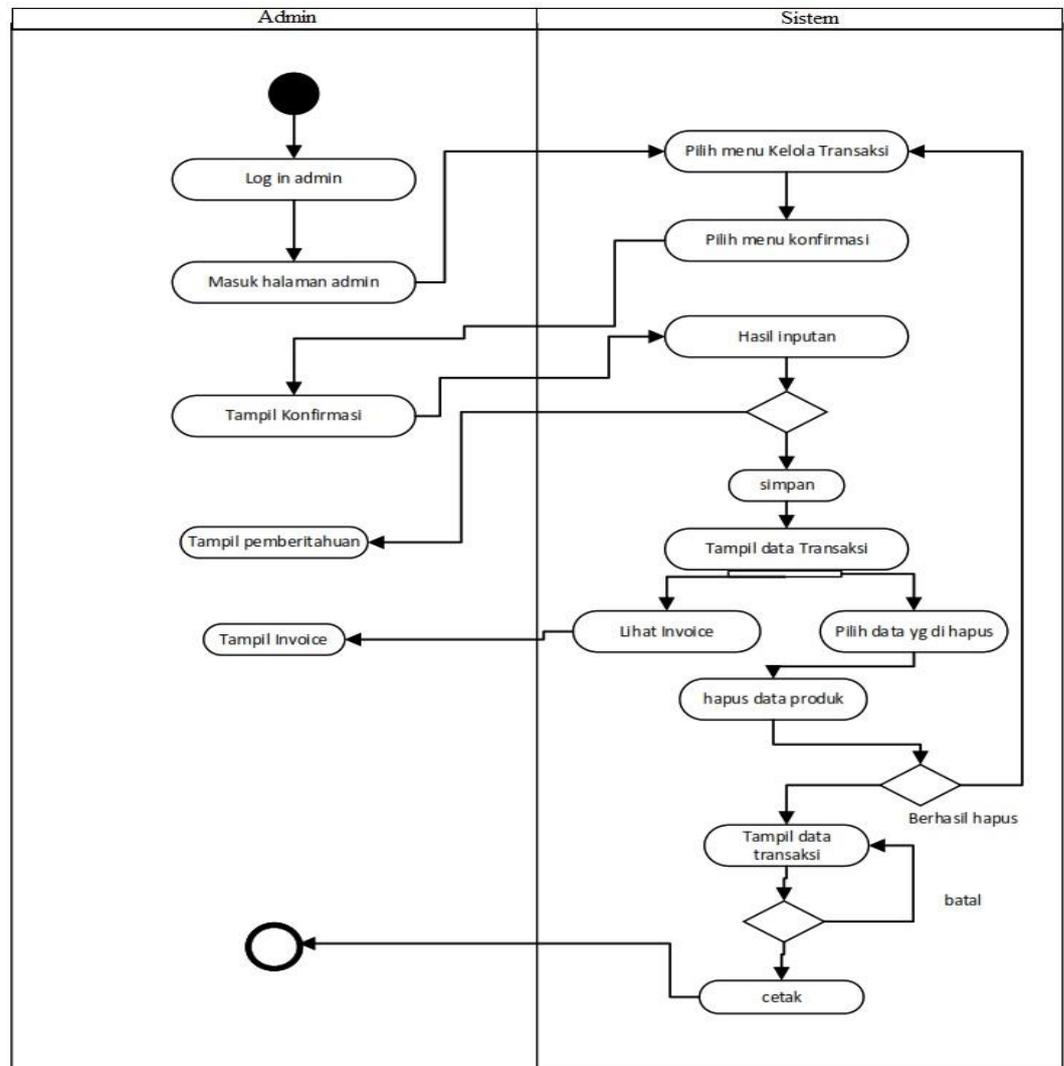
Activity Diagram Data Admin merupakan aktivitas untuk mengelola data admin, aktivitas ini dimulai dengan admin mengklik menu data admin kemudian sistem menampilkan halaman data admin. Admin dapat memilih aksi tambah, edit dan hapus.

c. Activity Diagram data produk



Gambar 3.4. Activity Diagram data produk (admin)

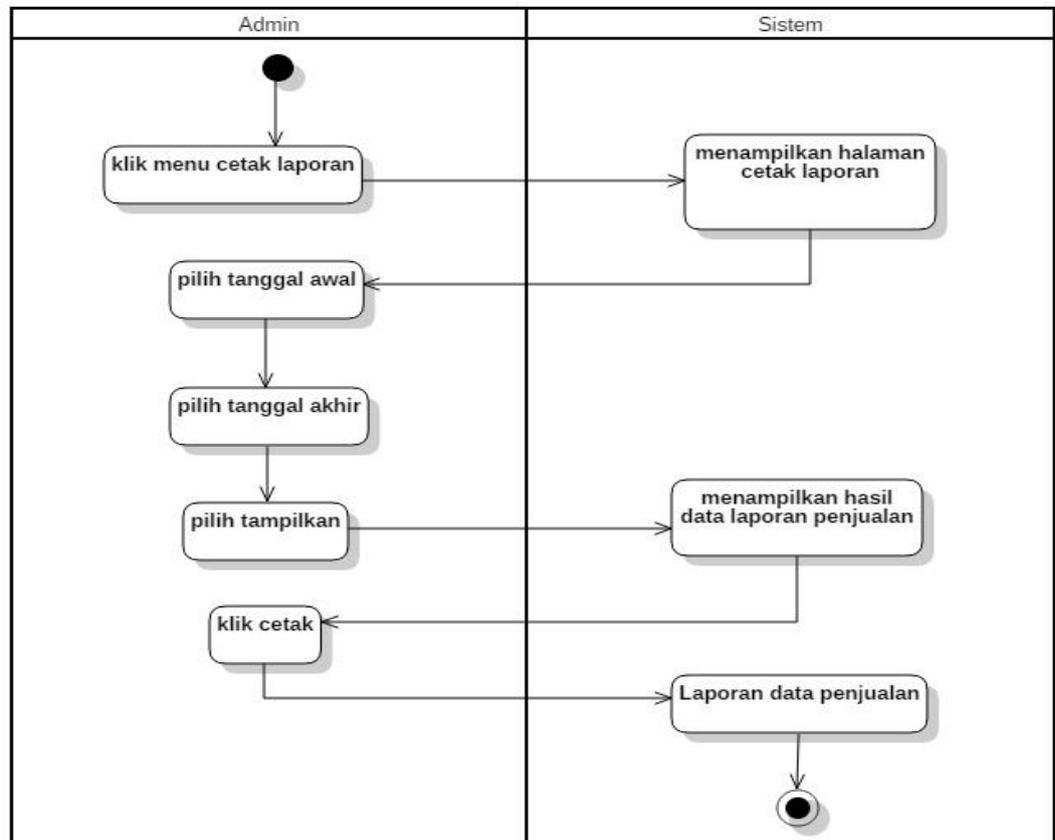
Activity Diagram Data Produk merupakan aktivitas untuk mengelola data produk, aktivitas ini dimulai dengan admin mengklik menu data admin kemudian sistem menampilkan halaman data admin. Admin dapat memilih aksi tambah, edit dan hapus.

d. *Activity Diagram* kelola transaksi

Gambar 3.5. Activity Diagram *kelola transaksi (admin)*

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk admin masuk ke sistem melakukan kelola transaksi pada sistem proses dimulai saat admin masuk ke menu transaksi dan dapat mengkonfirmasi pesanan yang masuk kalau pembayaran sudah di transfer dan di konfirmasi oleh pelanggan.

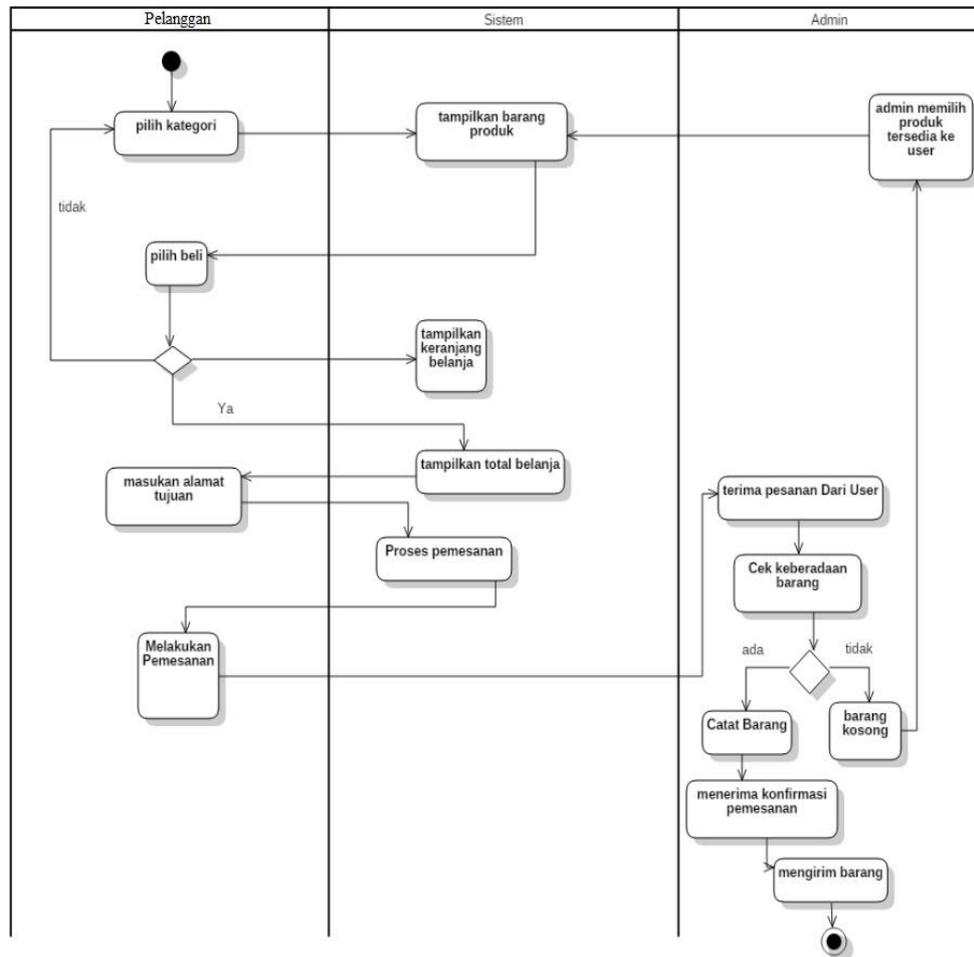
e. *Activity Diagram data laporan*



Gambar 3.6. Activity Diagram data laporan (admin)

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk melakukan cetak laporan. Aktivitas ini dimulai dengan admin mengklik menu cetak laporan kemudian sistem akan merespon dengan menampilkan halaman cetak laporan. Selanjutnya admin harus memilih tanggal awal tersebut dengan tanggal akhir kemudian admin memilih tampilan. Selanjutnya apabila data hasil filter telah dtampilkan maka admin dapat mengklik cetak, dan sistem akan merespon dengan menampilkan laporan data penjualan.

f. Activity Diagram pelanggan



Gambar 3.7. Activity Diagram pelanggan

Aktivitas ini dimulai dengan pelanggan mengakses sistem, sistem akan menampilkan halaman kategori.

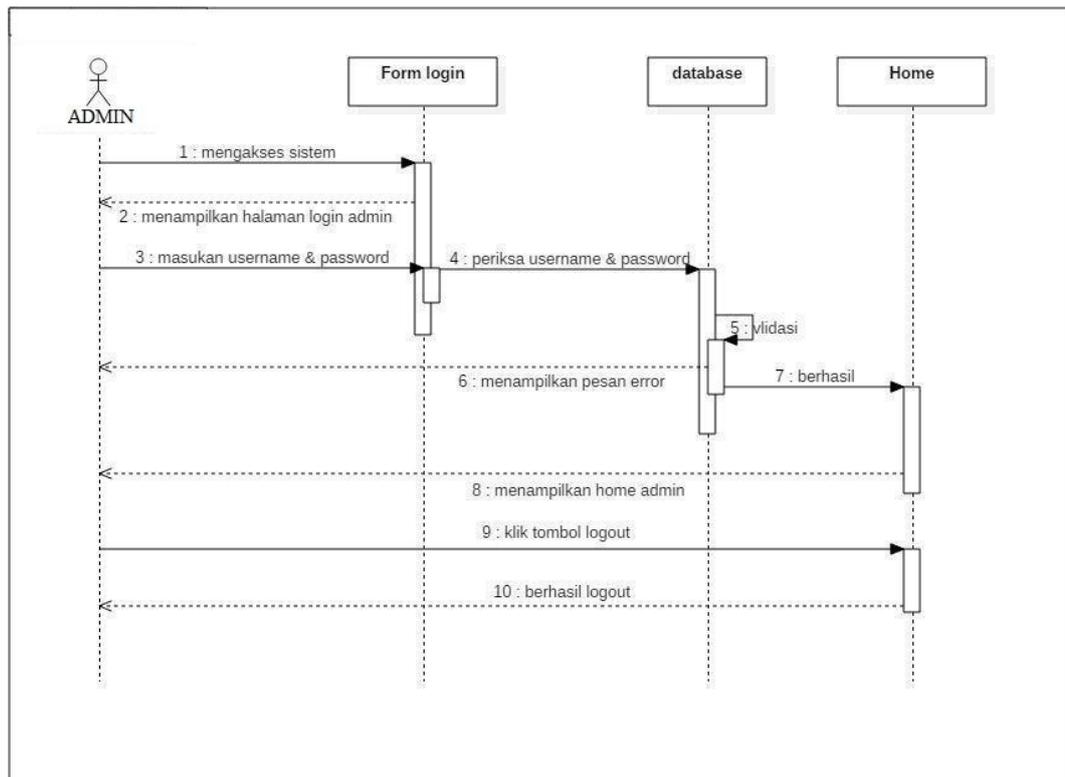
Dan pelanggan dapat memesan barang tersebut.

3.8.1.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan gambaran tahapan-tahapan interaksi antar sistem dan pengguna agar menghasilkan sesuatu

yang sesuai dengan *use case diagram*. Berikut adalah rancangan *sequence diagram* sistem.

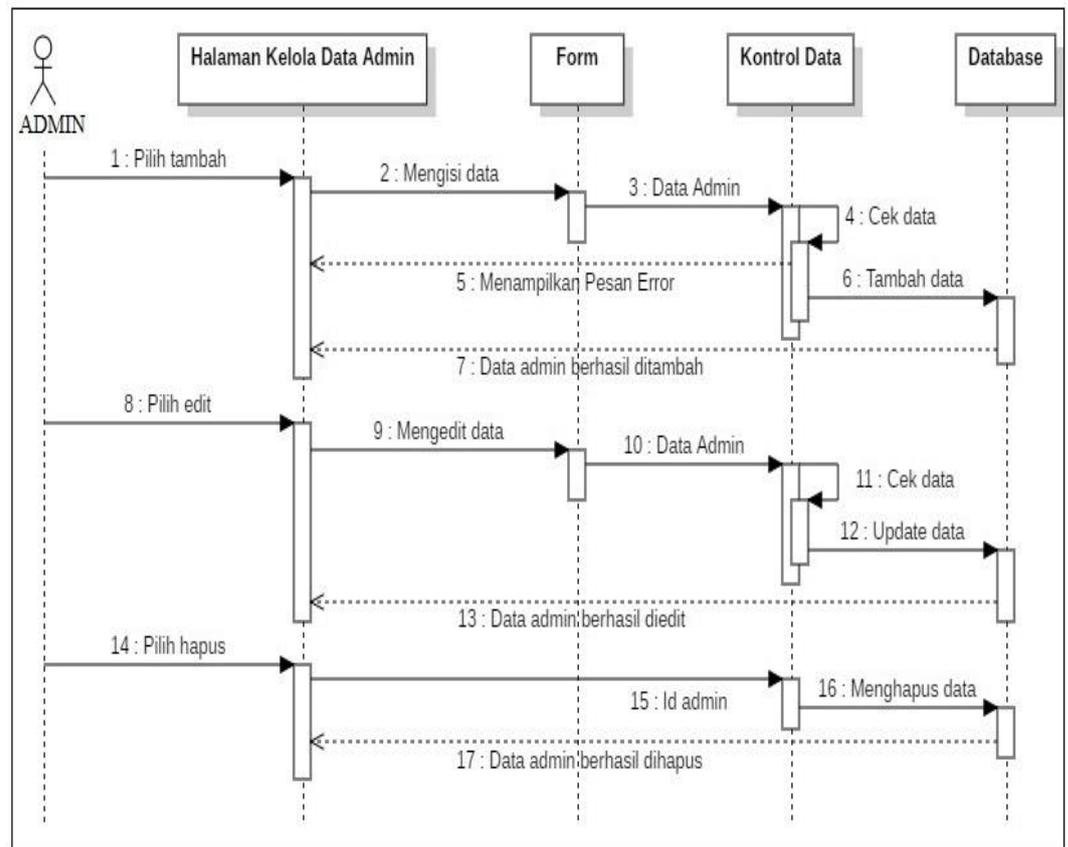
a. *Sequence Diagram Login (admin)*



Gambar 3.8. Sequence Diagram Login (admin)

Admin mengakses sistem, sistem akan merespon dengan menampilkan halaman login. Kemudian admin memasukkan username & password, lalu data akan diperiksa di database. Apabila data ada maka akan berhasil masuk ke beranda. Admin juga dapat melakukan logout dengan mengklik tombol logout.

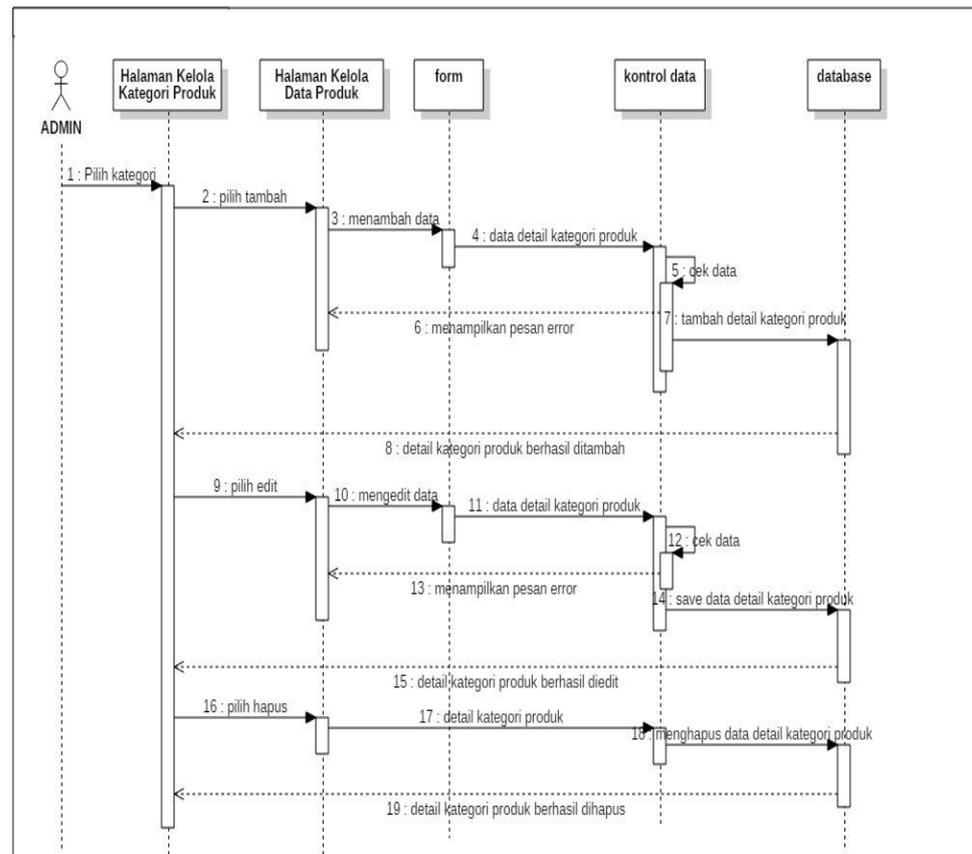
b. *Sequence Diagram data admin (admin)*



Gambar 3.9. Sequence Diagram data admin (admin)

Sequence Diagram Data Admin adalah proses pengelolaan data admin, admin dapat melakukan beberapa aktivitas yaitu tambah, edit, dan hapus data.

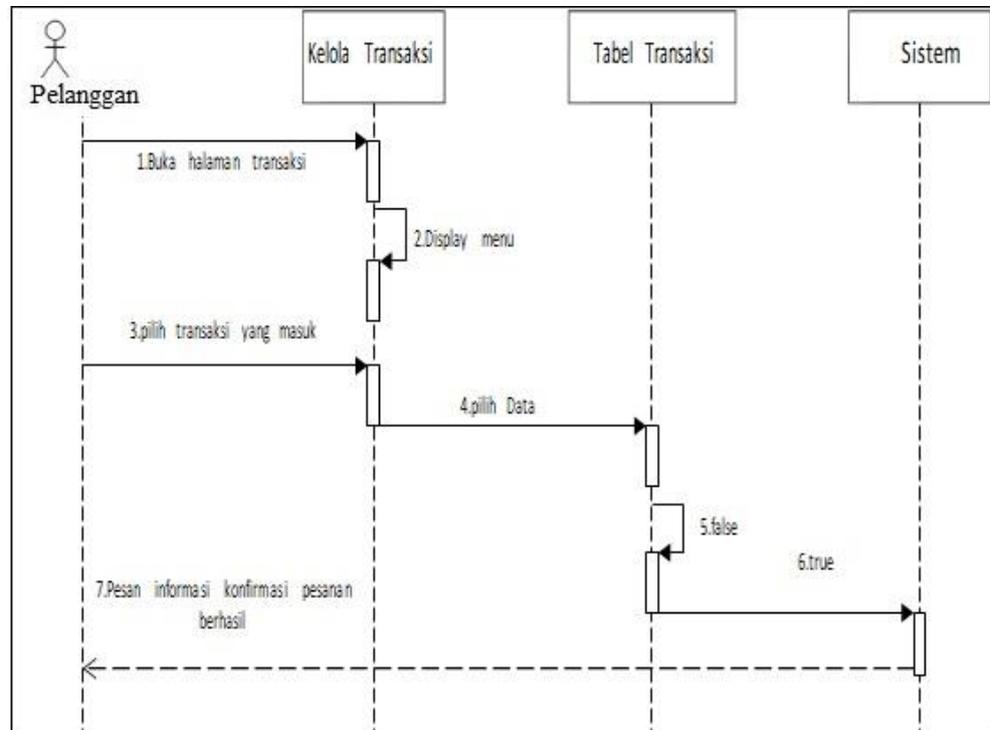
c. *Sequence Diagram* kelola data produk (admin)



Gambar 3. 10. sequence Diagram data produk (admin)

Sequence Diagram data produk adalah proses pengelolaan data produk, admin dapat melakukan beberapa aktivitas yaitu tambah, edit, dan hapus data.

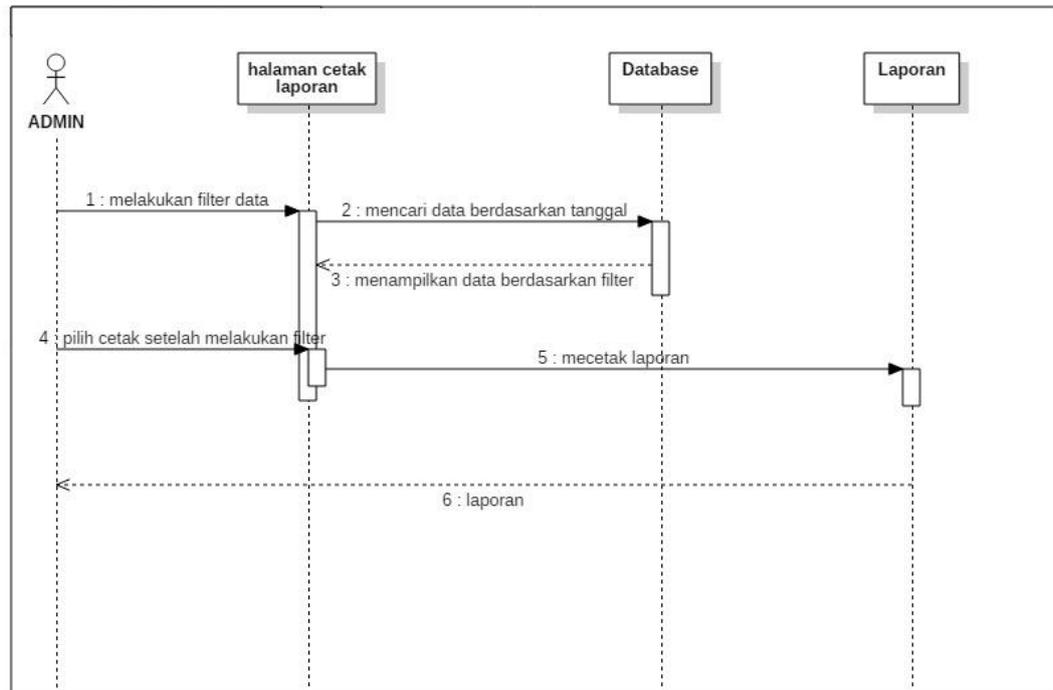
d. *Sequence Diagram* kelola transaksi (admin)



Gambar 3.11. Activity Diagram *kelola transaksi (admin)*

Admin mengakses kelola transaksi dan akan muncul list transaksi yang masuk pada sistem. Jika admin ingin mengkonfirmasi pemesanan, maka admin dapat klik konfirmasi pemesanan sehingga pemesanan terkonfirmasi, admin juga bisa melihat invoice pemesanan dari pelanggan, bisa melakukan cancel pemesanan dan bisa menghapus data transaksi yang sudah sukses dilakukan.

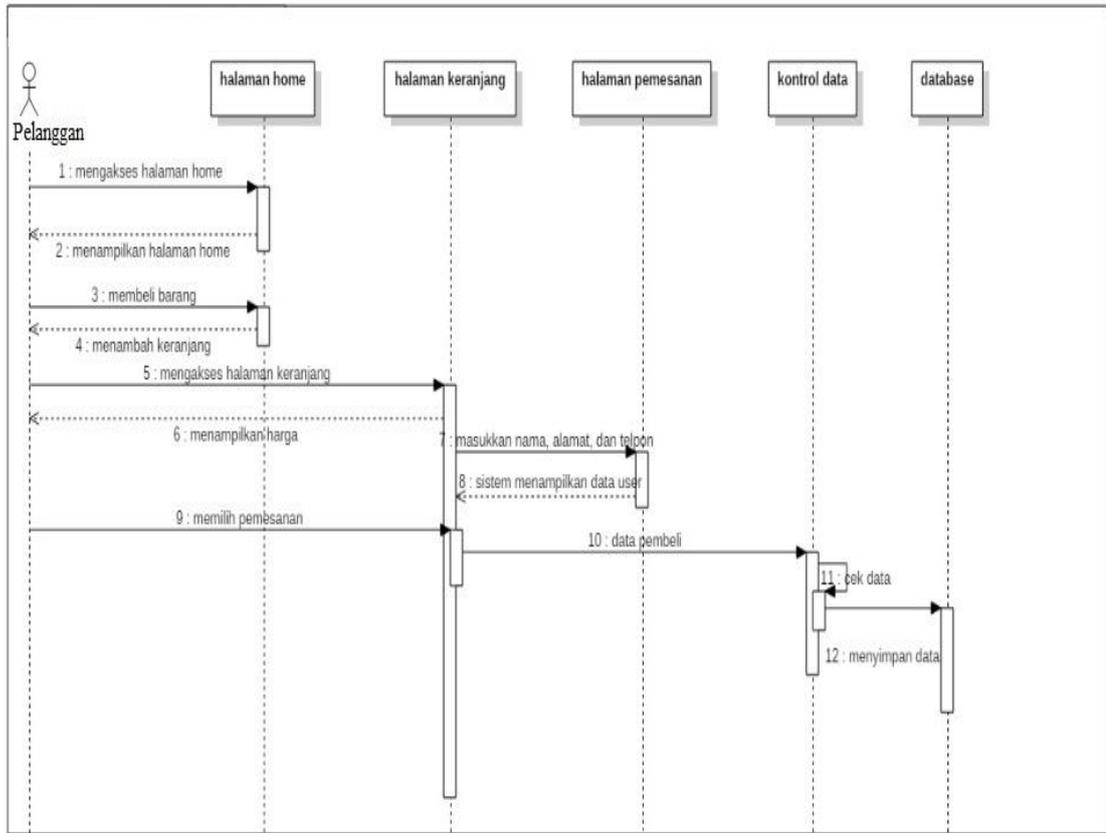
e. *Sequence Diagram data laporan (admin)*



Gambar 3.12. Sequence Diagram data laporan (admin)

Sequence Diagram Data Laporan Penjualan adalah proses pengelolaan Cetak. Admin melakukan filter data pada halaman cetak laporan, kemudian data akan dicari ke database. Apabila ditemukan maka akan tampil data hasil filter. Setelah data hasil filter tampil, admin dapat melakukan cetak laporan dengan klik cetak.

f. *Sequence Diagram* pelanggan

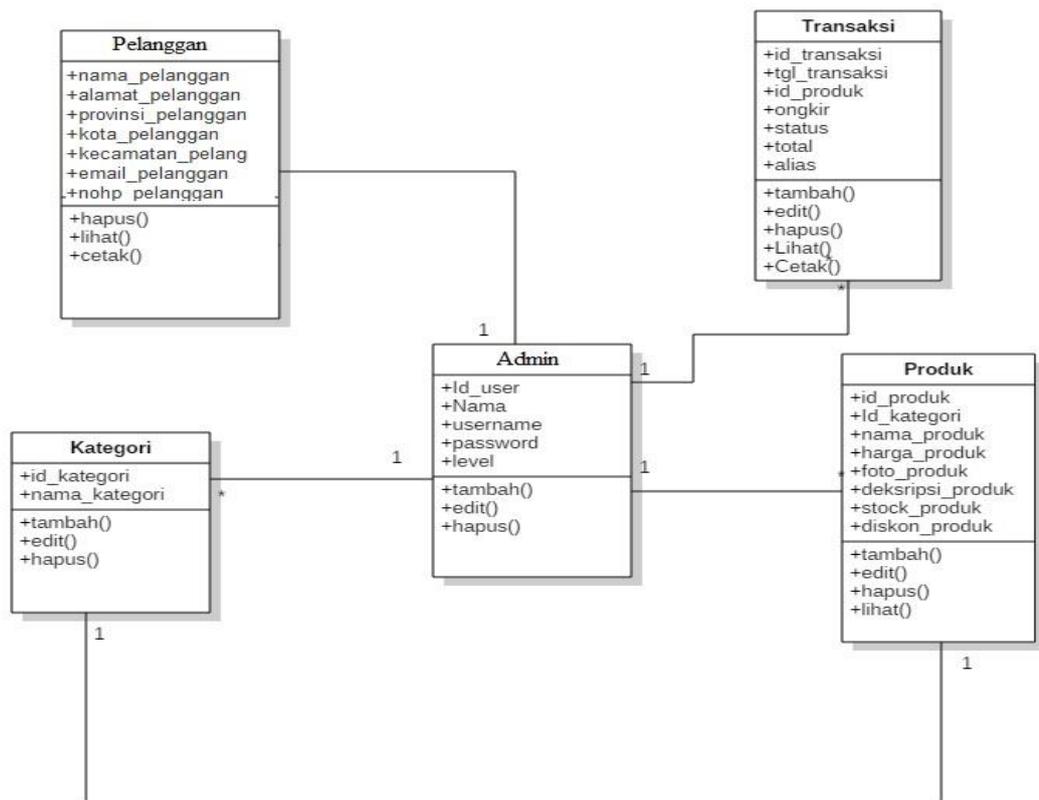


Gambar 3.13. *Sequence Diagram* pelanggan

Pelanggan mengakses halaman dashboard dan sistem merespon dengan menampilkan halaman dashboard lalu memilih barang yang akan di beli dan sistem merespon dengan menambah halaman keranjang. Pada halaman keranjang selanjutnya pelanggan melakukan pesanan barang lalu pelanggan mengisi data diri, dan data tersebut masuk ke database.

3.8.1.4 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 3 bagian kelas yaitu atribut, operasi, dan nama. Gambar 3.18 menggambarkan diagram kelas dari sistem yang akan dibangun.

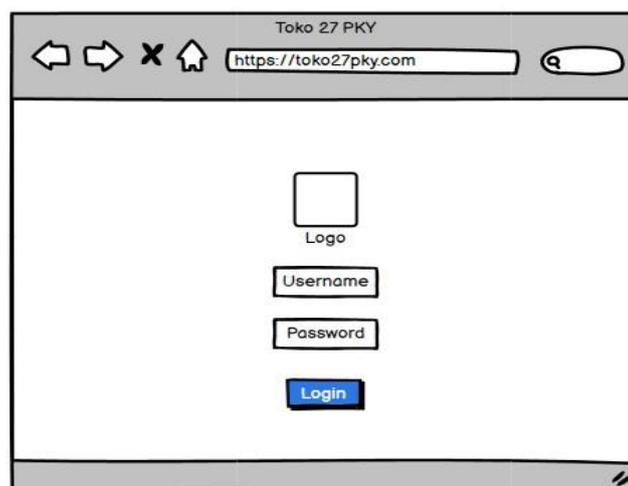


Gambar 3.14. Class Diagram

3.8.2 Desain Antar Muka

3.8.2.1 Rancangan Halaman Login (admin)

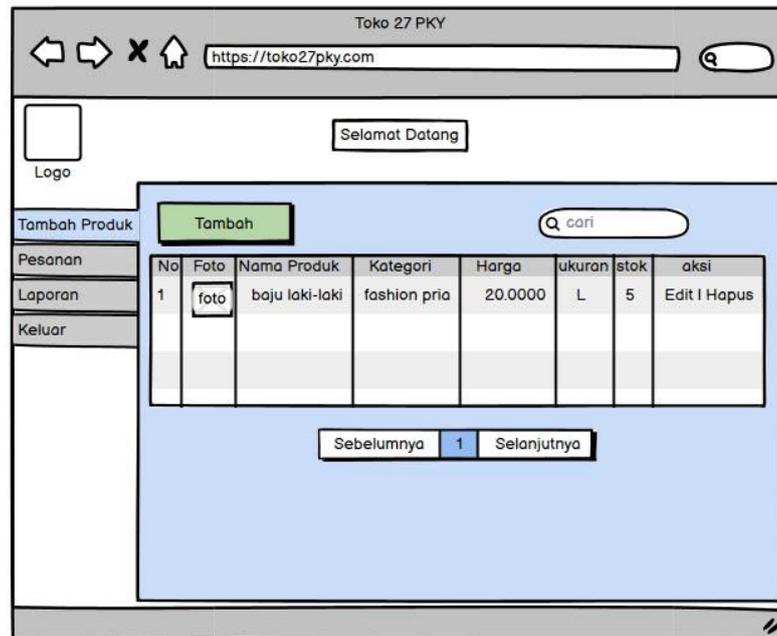
Halaman Login (*admin*) adalah halaman yang digunakan *admin* untuk masuk ke halaman beranda *admin* dan membutuhkan *username* dan *password*, jika *username* dan *password* benar maka *admin* dapat masuk kesistem untuk mengelola seluruh website jika gagal login maka muncul peringatan login gagal. Rancangannya seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.15. Rancangan Halaman Login

3.8.2.2 Rancangan Halaman Produk (admin)

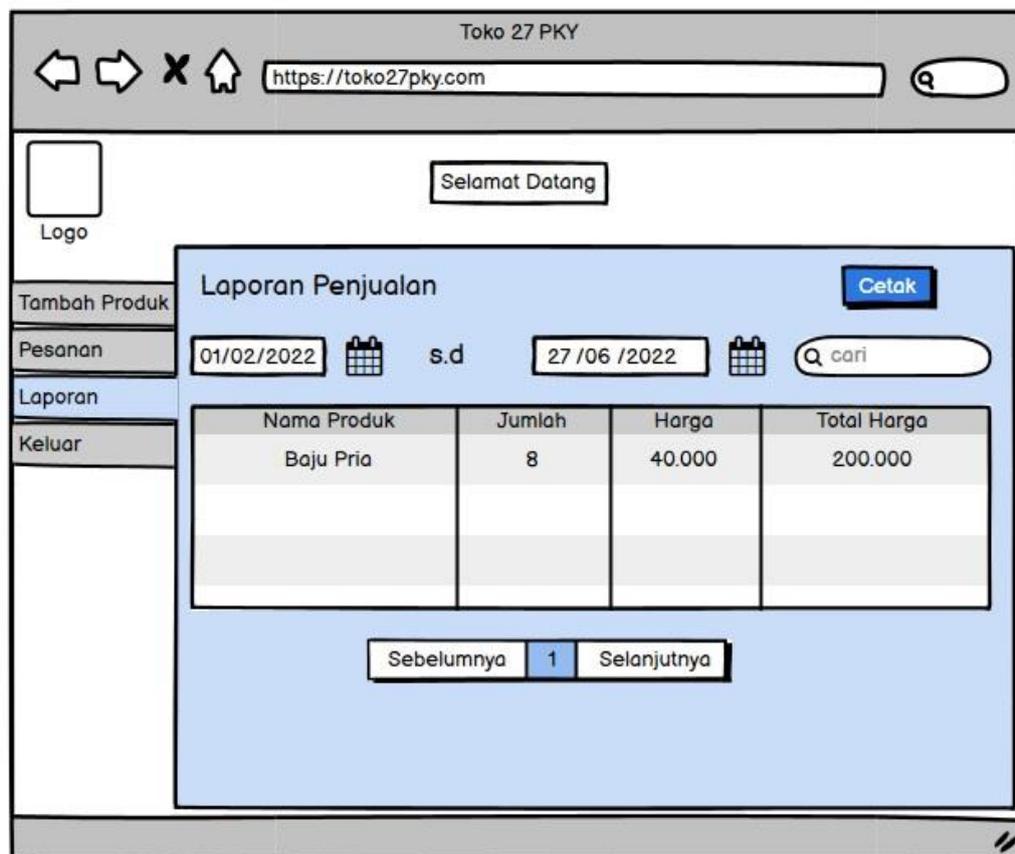
Perancangan Halaman Data Produk Adalah halaman yang muncul ketika menu data produk di klik, Halaman ini digunakan oleh *admin* untuk menambah produk penjualan dan menampilkan penjualan produk di website untuk konsumen. Rancangannya seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. 16. Rancangan Halaman Produk

3.8.2.3 Rancangan Halaman Laporan (admin)

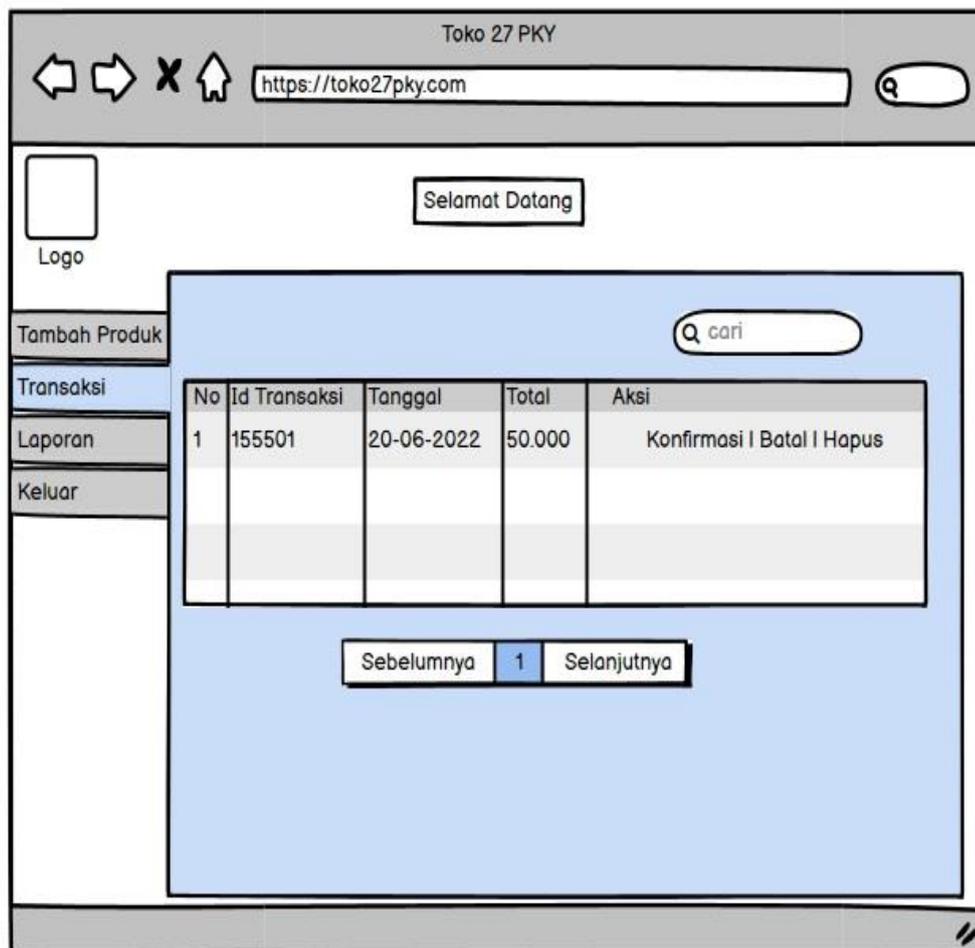
Halaman Kelola Laporan (admin) adalah halaman yang muncul apabila admin membuka menu kelola Laporan. Disini admin dapat melihat dan mencetak laporan hasil transaksi penjualan produk. Rancangannya seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.17. Rancangan Halaman Laporan

3.8.2.4 Rancangan Halaman Transaksi

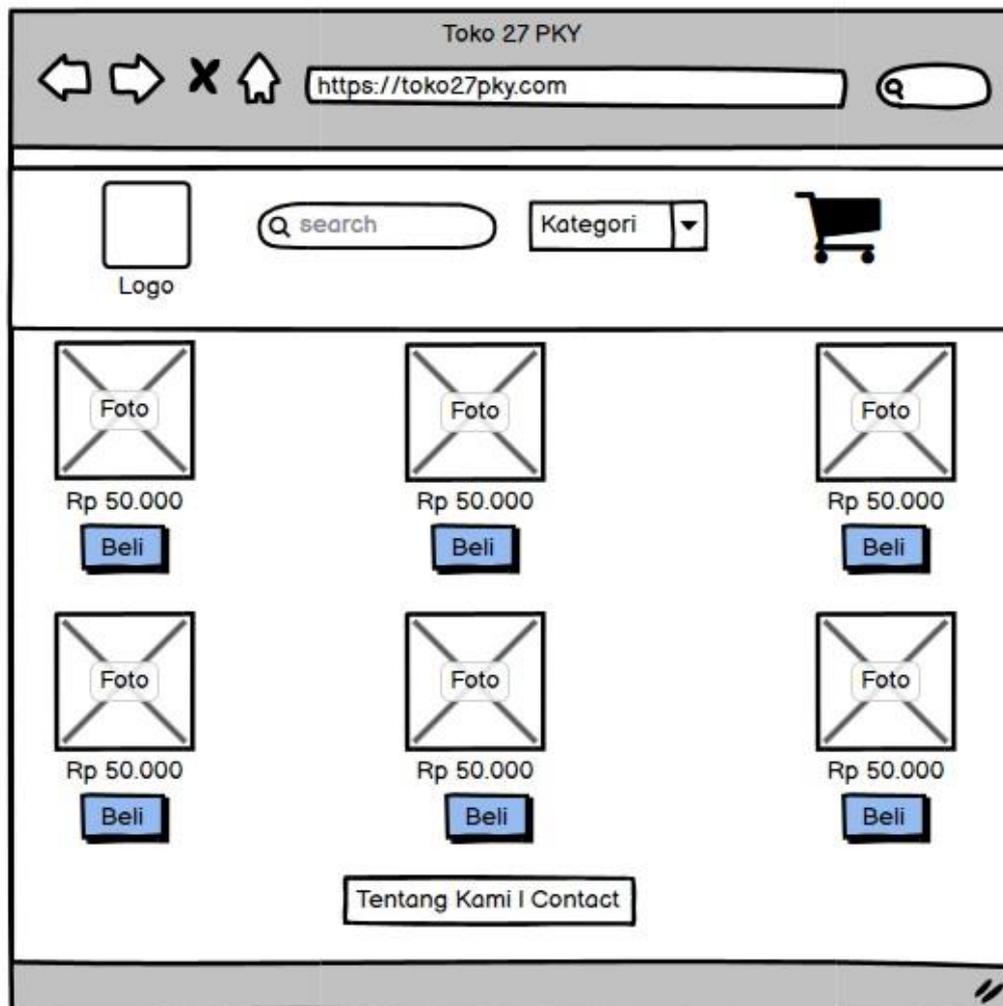
Halaman Transaksi adalah halaman yang muncul apabila admin membuka menu transaksi. Disini admin dapat mengkonfirmasi pemesanan dari pelanggan, dapat membatalkan pemesanan pelanggan, dan dapat menghapus transaksi yang di telah di batalkan atau transaksi yang telah sukses. Rancangannya seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.18. Rancangan Halaman Transaksi

3.8.2.5 Rancangan Halaman Beranda (pelanggan)

Halaman Beranda (Pelanggan) adalah halaman awal yang muncul ketika sistem diakses dengan menampilkan produk kepada pelanggan tersebut. Rancangannya seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.19. Rancangan Halaman Beranda

3.8.2.6 Rancangan Halaman Register (pelanggan)

Dihalaman register pelanggan mendaftarkan akun agar dapat melakukan pembelian produk yang telah di sediakan di website. Rancangannya seperti pada gambar dibawah ini:

The image shows a web browser window with the title 'Toko 27 PKY'. The address bar contains 'https://toko27pky.com'. The main content area is titled 'Daftar Akun' and features a registration form. The form includes a 'Logo' placeholder, and several input fields: 'Nama', 'Username', 'Nohp', 'Password', 'Alamat', 'Tanggal Lahir' (with a date picker icon), and 'Jenis Kelamin' (a dropdown menu currently showing 'Laki-laki'). A blue 'Daftar' button is positioned to the right of the form fields.

Gambar 3. 20. Rancangan Halaman Register

3.8.2.7 Rancangan Halaman Pemesanan (pelanggan)

Dihalaman pemesanan adalah halaman yang muncul ketika pelanggan ingin membeli suatu barang di halaman ini pelanggan mengisi alamat, metode pembayaran, dan ekspedisi yang disediakan. Rancangannya seperti pada gambar dibawah ini:

Toko 27 PKY

← → × 🏠 🔍

Informasi Pembayaran

Nama

No Hp

Alamat

Provinsi

Kabupaten

Kecamatan

Kurir Pengiriman

Metode Pembayaran

Rekening Tujuan

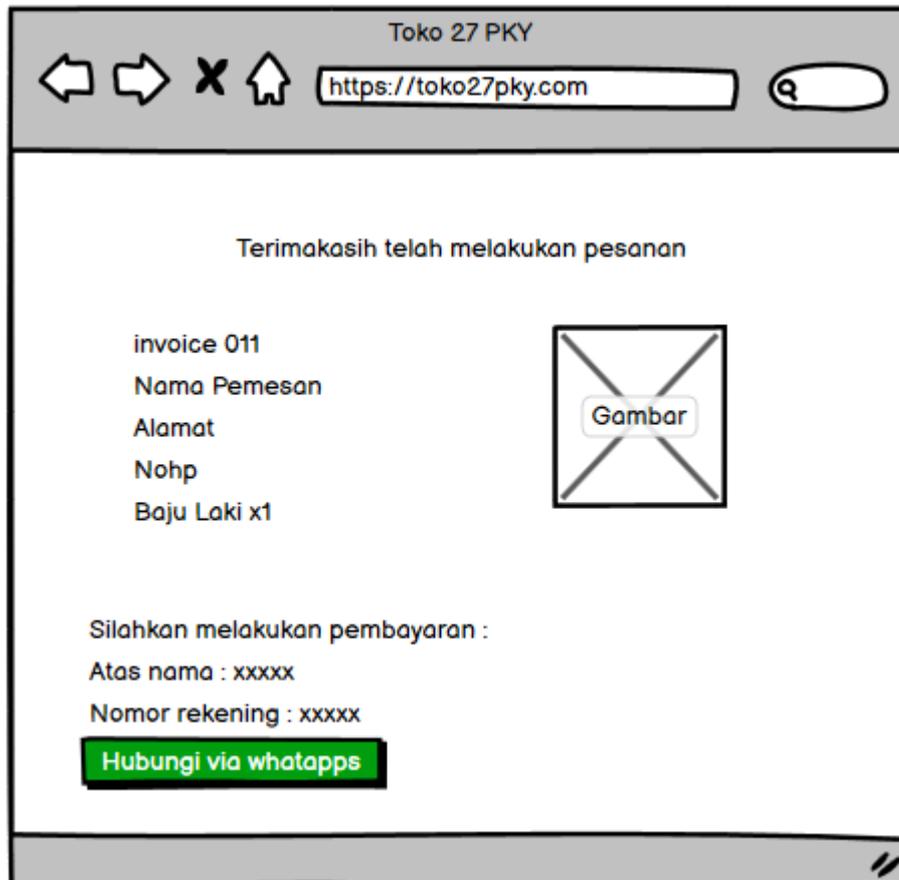
Rincian Pesanan	
Baju laki- laki	: 60.000
Ongkir	: 15.000
Total	: 75.000

Catatan :
Harap menambahkan kode unik di tiga digit terakhir pembayaran. Contoh 100.000 pembayaran 100.562

Gambar 3. 21. Rancangan Halaman Pemesanan

3.8.2.8 Rancangan Halaman Konfirmasi pemesanan (pelanggan)

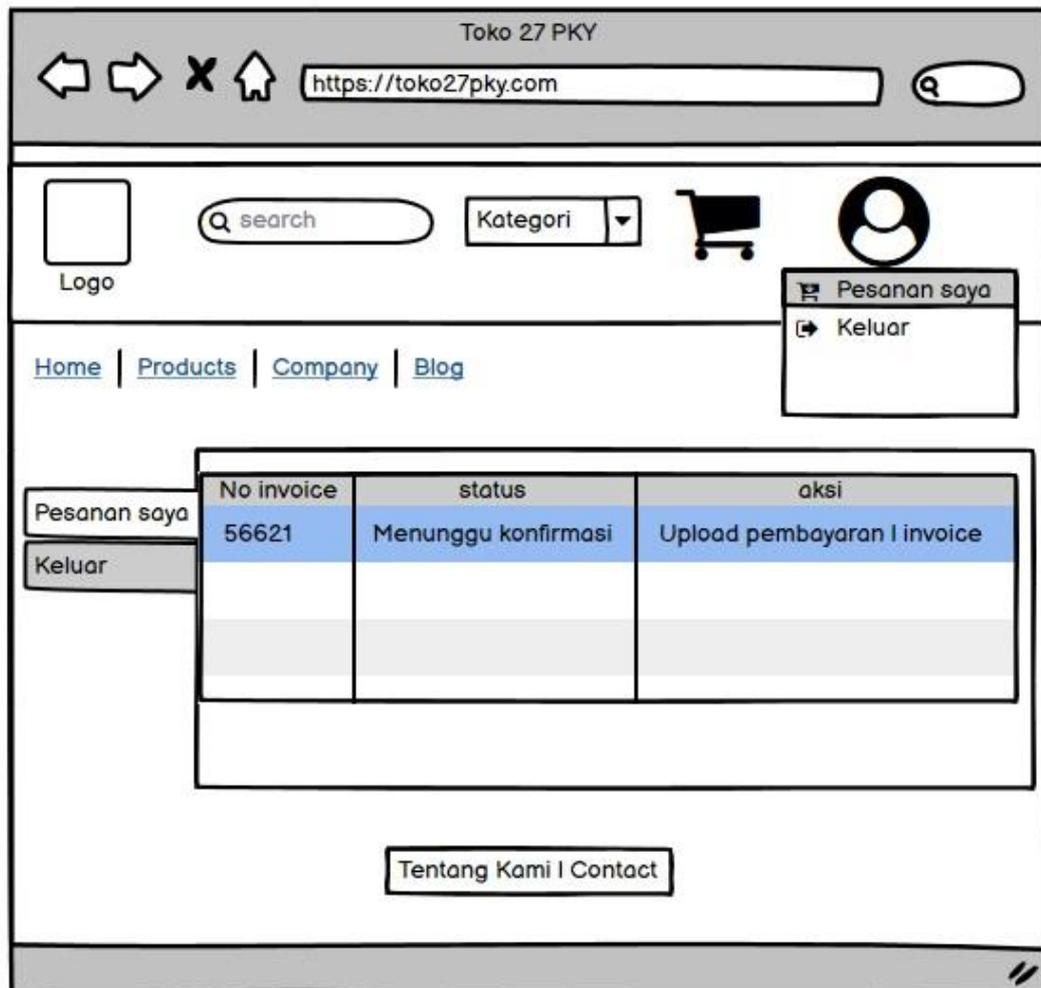
Dihalaman konfirmasi adalah halaman yang muncul ketika pengunjung telah melakukan pesanan. Rancangannya seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. 22. Rancangan Halaman Konfirmasi Pemesanan

3.8.2.9 Rancangan Halaman Upload Pembayaran

Dihalaman upload pembayaran adalah halaman proses dimana pelanggan meng-upload bukti pembayaran agar selanjutnya dapat barang dapat segera d proses.



Gambar 3. 23. Rancangan Halaman Upload Pembayaran

3.8.3 Desain Basis Data

3.8.3.1 Desain Tabel Basis Data

Dalam suatu aplikasi sebuah program banyak digunakan tabel-tabel untuk mempermudah user dalam rangka menyimpan sebuah data sesuai yang diinginkan dan biasa juga sebagai dokumentasi. Berikut ini akan dijelaskan tabel-tabel basis data yang digunakan dalam perancangan :

a. Tabel Admin

Nama tabel : tb_admin

Keterangan : Tabel yang menyimpan data admin yang digunakan untuk login admin pada sistem.

Tabel 3.2. Tabel Admin

Field Name	Data type	Size	Keterangan
Id_admin	<i>Int</i>	3	<i>Auto Increment (Primary key)</i>
Nama	<i>Varchar</i>	30	Nama admin
Username	<i>Varchar</i>	30	Username admin
Password	<i>Varchar</i>	30	Password admin
Status	<i>Varchar</i>	30	Status admin

b. Tabel Tambah Produk

Nama tabel : tb_tmpro

Keterangan : Tabel menambah data produk

Tabel 3.3. Tabel Tambah Produk

Field name	Data type	Size	Keterangan
Id_produk	<i>Int</i>	3	<i>Auto Increment (Primary key)</i>
Nama	<i>Varchar</i>	30	Nama produk
gambar	<i>Blob</i>	-	Menambah gambar Produk
Warna	<i>Varchar</i>	30	Warna produk
Stock	<i>Varchar</i>	5	Jumlah stok produk
Harga	<i>Int</i>	30	Harga produk
Ukuran	<i>Varchar</i>	5	Ukuran prduk

kategori	<i>Varchar</i>	30	Kategori produk
----------	----------------	----	-----------------

c. Tabel Pelanggan

Nama tabel : tb_pelanggan

Keterangan : Tabel pelanggan bila ingin memesan barang

Tabel 3.6 Tabel Pelanggan

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
id_pelanggan	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
nama_pelanggan	<i>char</i>	11	Nama pelanggan
alamat_pelanggan	<i>Varchar</i>	100	Alamat pelanggan
provinsi_pelanggan	<i>Varchar</i>	100	Provinsi pelanggan
kota_pelanggan	<i>Varchar</i>	100	Kota pelanggan
kecamatan_pelanggan	<i>Varchar</i>	100	Kecamatan pelanggan
email_pelanggan	<i>Varchar</i>	100	Alamat email pelanggan
nohp_pelanggan	<i>Int</i>	11	Nomor handphone

c. Tabel Laporan

Nama tabel : tb_laporan

Keterangan : Tabel laporan penjualan

Tabel 3.6 Tabel Laporan

Field name	Data type	Size	Keterangan
tgl_awal	<i>Date</i>	-	Date
tgl_akhir	<i>Date</i>	-	Date

3.9 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang direncanakan penulis agar proses penelitian dapat terkonsep dan berjalan dengan baik dan selesai tepat waktu. Berikut rencana penelitian yang akan di lakukan penulis:

Tabel 3.6 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2022					
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Pengumpulan Kebutuhan						
2	Konsultasi Dan Bimbingan						
3	Pengumpulan Data dan Analisis						
4	Observasi						
4	Penulisan Proposal						
5	Seminar Proposal Tugas Akhir						
6	Sidang Tugas Akhir						

DAFTAR PUSTAKA

- Kaban , R. & F., 2017. *Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan dengan Framework css bootstrap dan web development life cycle*. Jurnal Ilmiah Informatika, pp. 83-84.
- Wahyono, Teguh. 2014. *Sistem Informasi : Konsep Dasar, Analisis, Desain Dan Implentasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Ana Naela Nurhayati, 2018, *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih*. Fakultas Komputerisasi Akuntansi, Perguruan Tinggi STMIK Prabumulih.
- Luthfie, Abdurrahman, Farid, Muhammad, dan Joko Sutrisno. 2019. *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Jasa Service Aksesoris Motor Berbasis Web Pada AUTO39 Bike Shop Menggunakan Unified Modeling Language*. Universitas Budi Luhur. Kebayoran Lama, Jakarta Selatan.
- Rosa dan Shalahuddin. 2017. *UML (Unified Modelling Language)*. Bandung.
- STMIK Palangkaraya, 2022. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Palangkaraya.
- Batubara, F. A. 2018. *Perancangan Website Pada PT. Ratu Eni Palembang*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Terapan*. Palembang.
- Ugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Amirullah Amirullah, 2018, *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran perumahan Permata Bening Berbasis Web*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau
- Dewa, M. a. W. A., 2017. *Analisis dan Pengembangan Sistem Self Services Terminal (SST) dengan Pendekatan PIECES pada STMIK Pradnya Paramita Malang*. vol. 9, no. 1, pp. 12–17, 2017 ed. Malang: s.n.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1. Kartu konsultasi


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

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Iman Ghozali
 NIM : C1557201123
 No. Hp : 08981260890
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul : _____
 Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
Pengujian Pada Toko Zf PKY berbasis
web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	14/ Feb 2021		<ul style="list-style-type: none"> - Penastan cover dengan corakh pada pedaman - Perbaiki bagian latar belakang masalah sesuai - Catatan pada masalah - perbaiki nomor masalah - Perbaiki uraian manfaat penelitian - perbaiki gambaran penelitian bisnis kekinian - perbaiki nomor halaman isi isi pedaman - lengkapi / perbaiki penulisan dan isi sesuai petunjuk. - perbaiki tata pengantar sesuai catatan pada masalah - lengkapi penulisan sub !! - perbaiki nomor urut sub - perbaiki paragraf judul tabel - perbaiki paragraf yang keluan - tambahkan pengalasan tentang sumber data. - tambahkan pengetahuan ttg instrumen penelitian - penulisan dipublisasi semi online - perbaiki penulisan beberapa asyng, lengkapi lg Naha 	    
Menyetujui				
Dosen Pembimbing I,			Dosen Pembimbing II,	

Lampiran 2. Kartu Kegiatan Seminar

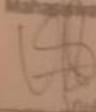

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
 J. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
 Email : stmik@stmikpal.com - website : www.stmikpal.ac.id

**KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Iqram Gazali
 NIM : C1553201123
 Jurusan : Sistem Informasi (Telekomunikasi)

No.	Hari/Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Senin 14/11-2017	Sistem Informasi, Pengolahan data PT Alinda Lintas Net Berbasis web.	Sahyudi C1357201079	1. M. HAFIS RIYADI M. Kom. ST. Ms. Koin. 1. 2. HAFIZ RIYADI M. Kom. 2. 3. FERDIYANI HAN S M. Kom. 3.	A1
2.	JASA 19/07-2018	PROTOTYPES smart Home menggunakan arduino uno R3 berbasis android.	Jumarto C1455701026	1. HOFMAN SITOMANGUNG, M. Kom. 2. HERRI SUTAWAN, M. Kom. 3. ETI ZULKHANA, MT.	+
3.	JUMAT 12/10-2018	Sistem Informasi, Pengolahan Data Penduduk TCHang Kabupaten Gunung Mas.	MICHAEL C1357201062	1. BAYU NUGRANO, S. Kom, MT 2. ROSMIATI, M. Kom. 3. ROMMI HASSTRIA, M. Kom.	+
4.	...	Sistem Informasi, Paket wisata Palangkaraya Triples Key Tour and Travel Palangkaraya berbasis web. mobile	ALINDA YANI C1357201021	1. HAFIS RIYADI, M. Kom. 2. SUSI HENDAR, M. Kom. 3. FRANGKIN, M. Kom.	+
5.	KANIS 07/02-2018	Media Informasi, Fmd Cmpn I TCHang Sang yang berbasis web. mobile menggunakan web.	HAFIZ RIYADI C1457201084	1. AGUNG PRABUDI, S. Kom, M. MS. 2. HAFIZ RIYADI, M. Kom. 3. SYUKRIATI, M. Pd.	+

Keterangan :
 - *) Coret yang tidak perlu
 - Hampir kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
 - Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangkaraya, 11-NOVEMBER-2017
 Mahasiswa ybs,

 Iqram Gazali

Lampiran 3. Surat Tugas Penguji Seminar



**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

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
 No. 145/STMIK-3.C.1/AK/III/2022

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

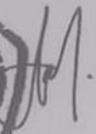
1. Nama : Susi Hendartie, M. Kom
 NIK : 197803202008001
 Sebagai Ketua
2. Nama : Ferdiyani Haris, M. Kom
 NIK : 198102232005104
 Sebagai Sekretaris
3. Nama : Norhayati, M. Pd
 NIK : 198805222011004
 Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama : Imam Gajali
 NIM : C1557201023
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 26 Maret 2022
 Waktu : 08.00 sd 09.00 WIB
 Judul Proposal : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko 27 PKY berbasis Web

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

Palangka Raya, 24 Maret 2022
 Ketua Program Studi
 Sistem Informasi,



 Norhayati, M.Pd.
 NIK. 198805222011004

Tembusan :

1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal & Pengembangan (UPMIP)
2. Dosen Yang Menguji
3. Mahasiswa Yang Bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 4. Surat 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 : 215/STMIK-C.I./Ak/IV/2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
 Yth. **Pemilik Toko 27 PKY**
 Jl. Temanggung Tilung
 Palangkaraya, Kalimantan Tengah

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	: IMAM GAZALI
NIM	: C1557201123
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	: 2021/2022 (14)
Lama Penelitian	: 13 April 2022 s.d 13 Mei 2022
Tempat Penelitian	: Toko 27 PKY

Dengan judul Tugas Akhir:

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko 27 PKY Berbasis Web

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, 13 April 2022
 Ketua,
Suparno, M.Kom.
 NIK. 196901041995105