

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAMBING
PADA PETERNAKAN HERU'S FARM
BERBASIS WEB MOBILE**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH

FERRA LISKHA
NIM C1857201042
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAMBING
PADA PETERNAKAN HERU'S FARM
BERBASIS WEB MOBILE**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

FERRA LISKHA
NIM C1857201042
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **FERRA LISKHA**

Nim : C1857201042

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAMBING PADA PETERNAKAN HERU'S FARM BERBASIS WEB MOBILE

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

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

Palangka Raya, Mei 2022
Yang membuat pernyataan



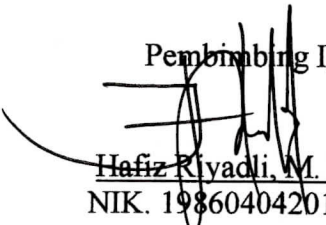
Ferra Liskha

PERSETUJUAN

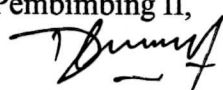
SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAMBING PADA PETERNAKAN HERU'S FARM BERBASIS WEB MOBILE

Tugas Akhir ini Telah Disetujui Untuk Diujikan Pada
Tanggal 9 Mei 2022

Pembimbing I,


Hafiz Riyadli, M. Kom.
NIK. 198604042010103

Pembimbing II,


Deden Andriawan, M. Kom.
NIK. 198610172018102

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,



Suparno, M. Kom.
NIK. 196901041995105

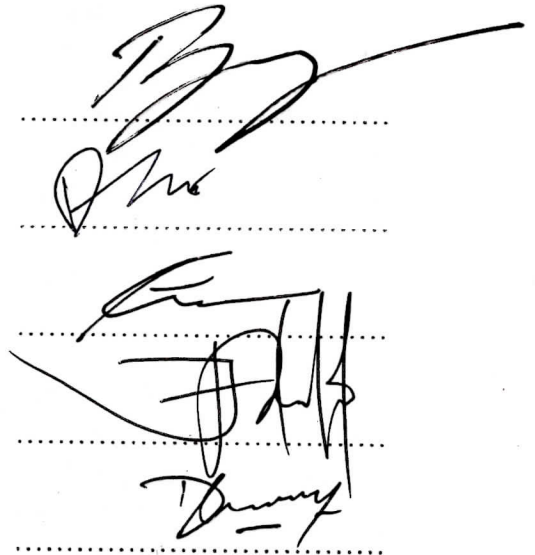
PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAMBING PADA PETERNAKAN HERU,S FARM BERBASIS WEB MOBILE

Tugas Akhir Ini Telah Diuji, Dinilai dan Disahkan Oleh Tim Penguji
Pada Tanggal 13 Mei 2022

Tim Penguji :

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M. T
Ketua
2. Dewanto Zulkarnaen, M. Pd
Sekretaris
3. Fenroy Yedithia, S. Kom., M.TI
Anggota
4. Hafiz Riyadli, M. Kom
Anggota
5. Deden Andriawan, M. Kom
Anggota



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Saya Datang, Saya Bimbingan, Saya Ujian, Saya Revisi dan Saya Menang”

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk:

Kedua orang tua yang tercinta, terimakasih atas Do'a yang telah diberikan untuk anaknya.

Teman-teman yang membantu dan memberikan saran untuk kelancaran penulisan tugas akhir ini.

Bapak, Ibu Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berharga.

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya yang memberikan pengamalan pendidikan kepada saya sehingga seperti sekarang ini. Saya ucapkan terimakasih banyak, maju terus Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya kampusku tercinta.

INTISARI

Ferra Liskha, C1857201042, 2022. *Sistem Informasi Penjualan Kambing Pada Peternakan Heru'S Farm Berbasis Web Mobile*, Pembimbing I Hafiz Riyadli, M. Kom., Pembimbing II Deden Andriawan, M. Kom.

Heru's Farm menjadi salah satu penyedia hewan ternak qurban bagi masyarakat untuk menyambut Hari Raya Idul Adha, acara Aqiqah, dan acara selamatan, selain itu ada juga pembeli yang membeli kambing untuk dijadikan usaha kuliner. dimana banyak masyarakat akan datang ke peternakan untuk melihat dan mengecek secara langsung kondisi kambing yang akan dibeli. Namun, seringkali masyarakat kurang mengetahui akan keberadaan peternakan Heru's Farm dikarenakan lokasi peternakan yang jauh dari pusat kota dan kurangnya media promosi kepada masyarakat tentang peternakan Heru's Farm.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan kepustakaan. Menggunakan metode analisis PIECES, dan alat analisis *Unified Modeling Language* (UML), perancangan antarmuka (*Interface*) menggunakan *Balsamiq Mockup* serta aplikasi pengolahan kode program menggunakan *Visual Studio Code* dan menggunakan *MySQL* sebagai pengolahan database sistem.

Hasil akhir dari penelitian tugas akhir ini adalah berupa Sistem Informasi Penjualan Kambing Pada Peternakan Heru,S Farm Berbasis *Web Mobile* dengan hasil dari perhitungan kuesioner menggunakan Metode Skala Likert, dengan pertanyaan yang diajukan kepada 20 responden dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Penjualan Kambing Pada Peternakan Heru'S Farm Berbasis *Web Mobile* sudah layak digunakan, karena memperoleh nilai interpretasi sebesar 90%.

Kata Kunci: Sistem, Informasi, Penjualan, Kambing, Peternakan, *Website*, *Web Mobile*.

ABSTRACT

Ferra Liskha, C1857201042, 2022. *Goat Sales Information System on Heru Farm, S Farm Based on Mobile Web*, Supervisor I Hafiz Riyadli, M. Kom., Supervisor II Deden Andriawan, M. Kom.

Heru's Farm is one of the providers of qurban livestock for the community to welcome Eid al-Adha, Aqiqah events, and rescue events, besides that there are also buyers who buy goats to be used as culinary businesses. where many people will come to the farm to see and directly check the condition of the goat to be purchased. However, often people are less aware of the existence of Heru's Farm farms due to the location of farms far from the city center and the lack of promotional media to the public about Heru's Farm farms.

The data collection techniques used in this study are observation, interview, documentation, and literature. Using the PIECES analysis method, and the Unifield Modeling Language (UML) analysis tool, interface design using Balsamiq Mockup as well as program code processing applications using Visual Studio Code and using MySql as a system database processing.

The final result of this final project research is in the form of a Goat Sales Information System on Heru Farms, S Farm Based on Mobile Web with the results of questionnaire calculations using the Likert Scale Method, with questions asked to 20 respondents it can be concluded that the Goat Sales Information System on Heru Farms, Mobile Web-Based S Farm is feasible to use, because it produces an interpretation value of 90%.

Keywords: System, Information, Sales, Goat, Animal Husbandry, *Website, Mobile Web*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa, karna atas kasih karunianya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Kambing Pada Peternakan Heru’s Farm Berbasis Web Mobile” sebagai salah satu syarat kelulusan pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Suparno, M.Kom selaku Ketua STMIK Palangkaraya.
2. Heru Setiawan, SP. selaku pemilik peternakan kambing Heru’s Farm.
3. Hafiz Riyadli, M. Kom selaku dosen pembimbing I yang banyak memberikan saran dan masukan serta bimbingan selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Deden Andriawan, M. Kom selaku dosen pembimbing II yang juga banyak memberikan saran dan masukan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir.
5. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik materi maupun mental, mendoakan, dan menjadi motivasi bagi saya untuk cepat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Teman-teman yang selalu membantu, dan memberi dukungan kepada saya.

Penulis menyadari bahwasannya tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk dapat memperbaiki dimasa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, inspirasi, dan menambah pengetahuan dalam bidang teknologi serta bisa menjadi bahan referensi bagi pihak yang membutuhkan.

Palangka Raya, Mei 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
INTISARI.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Dasar Teori	7
2.2 Penelitian Yang Relevan	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Desain Penelitian.....	27
3.3 Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data	28
3.4 Batasan Istilah	29
3.5 Data dan Sumber Data.....	31
3.6 Tinjauan Umum.....	32
3.7 Teknik Analisis Data	34
3.8 Desain Sistem	38
3.9 Jadwal Penelitian.....	60
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi	61
4.2 Pembahasan.....	69
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	94

DAFTAR ISI

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol Use Case Diagram	11
Tabel 2.2. Simbol <i>Activity Diagram</i>	13
Tabel 2.3. Simbol <i>Sequence Diagram</i>	14
Tabel 2.4. Simbol ERD	15
Tabel 2.5. Kajian Penelitian Yang Relevan	23
Tabel 3.1. Analisis PIECES	34
Tabel 3.2. Kebutuhan Perangkat Keras	36
Tabel 3.3. Kebutuhan Perangkat Lunak	37
Tabel 3.4. Tabel Admin	58
Tabel 3.5. Tabel Katalog Kambing	59
Tabel 3.6. Tabel Pesanan	59
Tabel 3.7. Jadwal Rencana Penelitian	60
Tabel 4.1. Hasil Pengujian Black Box Testing	66
Tabel 4.2. Persentase Nilai	86
Tabel 4.3. Daftar Poin Poin Pernyataan	86
Tabel 4.4. Hasil Perhitungan Pernyataan Pertama	87
Tabel 4.5. Hasil Perhitungan Pernyataan Kedua	88
Tabel 4.6. Hasil Perhitungan Pernyataan Ketiga	88
Tabel 4.7. Hasil Perhitungan Pernyataan Keempat	89
Tabel 4.8. Hasil Perhitungan Pernyataan Kelima	90
Tabel 4.9. Ukuran Ketentuan Nilai	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Personal Home Page (PHP).....	16
Gambar 2.2. MySQL.....	16
Gambar 2.3. Visual Studio Code.....	17
Gambar 2.4. Balsamiq Mockup	17
Gambar 3.1. Metode Software Development Life Cycle (SDLC)	27
Gambar 3.2. Struktur Organisasi Peternakan Heru's Farm	33
Gambar 3.3. Halaman Dashboard	38
Gambar 3.4. Halaman Detail Kambing	39
Gambar 3.5. Halaman Form Pemesanan	40
Gambar 3.6. Menu Navigasi	40
Gambar 3.7. Halaman About	41
Gambar 3.8. Halaman Contact	42
Gambar 3.9. Halaman Keranjang	42
Gambar 3.10. Halaman Login Admin	43
Gambar 3.11. Menu Navigasi Admin	43
Gambar 3.12. Halaman Data Admin	44
Gambar 3.13. Halaman Data Pemesanan	45
Gambar 3.14. Halaman Detail Pemesanan	45
Gambar 3.15. Halaman Data Katalog Kambing	46
Gambar 3.16. Halaman Tambah Data Katalog Kambing	46
Gambar 3.17. Use Case Diagram	47
Gambar 3.18. Activity Diagram Login Admin	48
Gambar 3.19. Activity Diagram Kelola Katalog Kambing	49
Gambar 3.20. Activity Diagram Kelola Data Admin	49
Gambar 3.21. Activity Diagram Kelola Data Pemesanan	50
Gambar 3.22. Activity Diagram Halaman About	51
Gambar 3.23. Activity Diagram Halaman Contact	51
Gambar 3.24. Activity Diagram Pelanggan	52
Gambar 3.25. Sequence Diagram Login Admin	54
Gambar 3.26. Sequence Diagram Kelola Data Kambing	54
Gambar 3.27. Sequence Diagram Kelola Data Pesanan	55
Gambar 3.28. Sequence Diagram Kelola Data Admin	56
Gambar 3.29. Sequence Diagram Form Pemesanan	57
Gambar 3.30. Class Diagram	57
Gambar 3.31. ERD (Entity Relationship Diagram)	58
Gambar 4.1. Source Code Login Admin	61
Gambar 4.2. Source Code Keranjang	63
Gambar 4.3. Source Code Pesanan	64
Gambar 4.4. Halaman Utama Aplikasi	70
Gambar 4.5. Halaman Detail Kambing	71
Gambar 4.6. Halaman Keranjang Belanja	72
Gambar 4.7. Halaman Input Informasi Data Pelanggan	73
Gambar 4.8. Halaman Tentang	74

Gambar 4.9. Halaman Kontak	75
Gambar 4.10. Halaman Login Admin	76
Gambar 4.11. Halaman Admin	77
Gambar 4.12. Halaman Data Katalog Kambing	78
Gambar 4.13. Halaman Tambah Data Kambing	79
Gambar 4.14. Halaman Edit Data Kambing	80
Gambar 4.15. Halaman Data Admin	81
Gambar 4.16. Halaman Tambah Data Admin	82
Gambar 4.17. Halaman Edit Data Admin	83
Gambar 4.18. Halaman Data Pesanan	84
Gambar 4.19. Halaman Detail Pesanan	85
Gambar 4.20. Skala Likert Hasil Persentase Responden	92

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Tugas
- Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3. Lembar Wawancara
- Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara Bersama Pemilik Peternakan Heru's Farm
- Lampiran 5. Dokumentasi Observasi Ke Peternakan Heru's Farm
- Lampiran 6. Kartu Konsultasi Laporan Tugas Akhir
- Lampiran 7. Surat Balasan Izin Penelitian Pada Peternakan Heru's Farm
- Lampiran 8. Hasil Pengisian Kuesioner Penelitian
- Lampiran 9. Pengujian Black Box Testing

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini perkembangan teknologi dan komunikasi dari waktu ke waktu dirasakan semakin meningkat pesat, terlebih lagi perkembangan di bidang teknologi komputer yang mendorong penggunaan dan pemanfaatan perkembangan teknologi tersebut secara luas di berbagai bidang dan aspek kehidupan.

Pemanfaatan teknologi komputer saat ini khususnya sistem informasi berbasis *web mobile* sangat beragam salah satunya di bidang penjualan. Penjualan pada dasarnya merupakan kegiatan jual beli yang dijalankan oleh dua belah pihak atau lebih dengan alat pembayaran yang sah. Peternakan Heru's Farm adalah salah satu pihak yang berperan sebagai pedagang dalam penjualan ternak kambing di kota Palangka Raya.

Peternakan Heru's Farm merupakan salah satu usaha peternakan kambing yang berada di kota Palangka Raya beralamatkan di Jalan Pasir Panjang RT.05 RW.01 Kelurahan Kereng Bangkirai Kecamatan Sabangau Kota Palangka Raya. Heru's Farm yang dikelola oleh Heru Setiawan, SP memulai bisnis ternak kambing sejak 01 Oktober 2020 dengan jumlah awal ternak kambing sebanyak 25 ekor yang merupakan kambing peranakan etawah didapatkan dari BPTU HPT Pelaihari.

Manajemen pelayanan yang dimiliki oleh peternakan Heru's Farm ada 4 manajemen, yaitu *breeding*, education, trading dan *agrotourism*. Khususnya

dalam hal *trading* (jual beli) kambing, Heru's Farm menjadi salah satu penyedia hewan ternak qurban bagi masyarakat untuk menyambut Hari Raya Idul Adha, acara Aqiqah, dan acara selamatan, selain itu ada juga pembeli yang membeli kambing untuk dijadikan usaha kuliner. dimana banyak masyarakat akan datang ke peternakan untuk melihat dan mengecek secara langsung kondisi kambing yang akan dibeli. Namun, seringkali masyarakat kurang mengetahui akan keberadaan peternakan Heru's Farm dikarenakan lokasi peternakan yang jauh dari pusat kota dan kurangnya media promosi kepada masyarakat tentang peternakan Heru's Farm. Lokasi peternakan yang jauh juga membuat masyarakat yang ingin membeli kambing harus menempuh jarak yang jauh untuk melihat kondisi ternak kambing, dimana sering kali masyarakat mengurungkan niat nya untuk membeli karena lokasi peternakan yang jauh dan kurangnya informasi tentang kondisi kambing yang ada di peternakan Heru's Farm.

Dengan adanya masalah diatas dibutuhkannya sebuah sistem agar proses transaksi jual beli kambing di Heru's Farm menjadi lebih mudah dan efisien dengan membangun suatu sistem informasi dalam membantu proses penjualan ternak kambing. Dengan dukungan teknologi informasi berbasis komputerisasi yang ada sekarang ini, proses pengelolaan data dapat lebih cepat dan mudah juga lebih ekonomis. Maka dibutuhkan suatu teknologi informasi penjualan kambing berbasis *web mobile* yang dapat mempermudah penjualan ternak kambing di Heru's Farm.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka penulis dalam kesempatan ini merasa tertarik untuk mengangkat judul “Sistem Informasi Penjualan Kambing Pada Peternakan Heru’s Farm Berbasis *Web Mobile*”.

1.2 Perumusan Masalah

Bedasarkan dari latar belakang tersebut masalah yang diangkat oleh penulis adalah “Bagaimana Membangun Sistem Informasi Penjualan Kambing Pada Peternakan Heru’s *Farm* Berbasis *Web Mobile*?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis melakukan pembatasan masalah, yang mana hal ini dimaksud agar pembahasan tidak menyimpang dari topik pembahasan maka penulis merasa perlu membatasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibangun berbasis *web mobile*.
2. Sistem informasi ini dibuat untuk menangani data penjualan kambing, data katalog kambing, dan data admin.
3. Sistem informasi yang dibangun menyediakan 2 level pengguna, yaitu admin (penjual) dan pelanggan.
4. Satu katalog kambing hanya bisa dipesan oleh satu pembeli dan kambing yang terjual tidak akan ditampilkan di halaman katalog kambing lagi.
5. *Software* yang digunakan untuk membangun sistem informasi penjualan kambing menggunakan aplikasi *Visual Studio Code*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi untuk membantu proses penjualan ternak kambing dan menampilkan informasi yang ada di Heru's Farm.

2. Manfaat

a. Penulis

Menambah pengetahuan, pengalaman, ketrampilan dalam mempraktikan ilmu pengetahuan yang didapat saat perkuliahan dan menerapkannya serta disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

b. Peternakan Heru's Farm

Sistem informasi ini dapat memberikan kesempatan kepada peternakan heru's farm dalam melakukan inovasi dan meningkatkan pelayanan informasi peternakan khususnya proses penjualan kambing agar lebih cepat, praktis dan efisien.

c. STMIK Palangkaraya

Adapun manfaat bagi STMIK Palangkaraya adalah untuk menambah referensi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan juga untuk rujukan, perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini dapat terarah, maka penyusunan ini disusun menurut sistematika berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, jenis penelitian, sistematika penulisan, dan penjelasan istilah kunci yang digunakan dalam pembuatan 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 : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi antara lain tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran objek penelitian, data yang dapat dipergunakan untuk memecahkan masalah, serta mengurai tentang analisis terhadap masalah yang diteliti.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diharapkan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

2.1.1 Sistem

Istilah sistem paling sering digunakan untuk menunjukkan pengertian metode atau cara dan himpunan dan unsur atau komponen yang saling terhubung satu sama lain menjadi kesatuan yang utuh.

Menurut anggraeni dan irviani (2017:23) sistem adalah sekumpulan elemen saling terkait/terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.2 Informasi

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:13) menjelaskan bahwa informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima.

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah di mengerti dan bermanfaat bagi penerimanya

2.1.3 Penjualan

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

Kegiatan penjualan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan terjadinya transaksi. Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak atau transaksi. Oleh karena itu, kegiatan penjualan seperti halnya kegiatan pembelian seperti halnya kegiatan pembelian, terdiri dari serangkaian kegiatan yang meliputi penciptaan permintaan, menemukan si pembeli, negosiasi harga, dan syarat-syarat pembayaran dalam hal ini, penjualan ini, seperti penjual harus menentukan kebijaksanaan dan prosedur yang akan diikuti memungkinkan dilaksanakannya rencana penjualan yang ditetapkan.

2.1.4 Kambing

Kambing adalah salah satu ternak yang termasuk golongan ruminansia kecil. Kambing banyak dipelihara oleh masyarakat Indonesia karena memiliki banyak keunggulan. Salah satunya adalah kemampuan dalam reproduksi. Seekor kambing betina dewasa mampu menghasilkan anak lebih dari satu perkelahiran. Hal ini menjadi motivasi bagi peternak untuk membudidayakan kambing (Segara, et al., 2018).

2.1.5 Peternakan

Peternakan adalah kegiatan mengembangbiakkan dan pemeliharaan hewan ternak untuk mendapatkan manfaat dan hasil dari kegiatan tersebut. Hewan yang banyak ditanakkan di antaranya sapi, ayam, kambing, domba, dan babi (Segara, Hartono, & Suharyati, 2018).

Peternakan merupakan suatu kegiatan usaha untuk meningkatkan biotik berupa hewan ternak dengan cara meningkatkan produksi ternak yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Untuk meningkatkan produktivitas ternak tersebut, peternak hendaknya

menerapkan sapta usaha ternak yang meliputi bibit, pakan, perkandangan, reproduksi, pengendalian penyakit, pengolahan pascapanen, dan pemasaran.

2.1.6 Heru's Farm

Peternakan Heru's Farm merupakan salah satu usaha peternakan kambing yang berada di kota Palangka Raya beralamatkan di Jalan Pasir Panjang RT.05 RW.01 Kelurahan Kereng Bangkirai Kecamatan Sabangau Kota Palangka Raya.

2.1.7 Web

Menurut Sidik dalam Arizona (2017:107) situs Web (*Website*) awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hiperlink* yang memudahkan *surfer* (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di Internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci (*detail*).

Menurut Puspitosari dalam Kesuma & Rahmawati (2017:3) menjelaskan bahwa *website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet.

2.1.8 Web Mobile

Web Mobile merupakan aplikasi akses internet menggunakan peralatan yang bersifat *mobile* berbasis *browser* yang bertujuan untuk mengakses layanan data secara wireless dengan menggunakan perangkat *mobile* seperti handphone, PDA dan perangkat *portable* yang tersambung ke sebuah jaringan telekomunikasi seluler (Khairullah, 2016).

Secara *platform*, pengembangan sistem informasi penjualan kambing berbasis *web mobile* memiliki berbagai keunggulan dari pada

platform web biasa. Pertama, sistem informasi berbasis *web mobile* menggunakan *browser* untuk mengakses sistem, sehingga tidak membebani memori perangkat untuk instalasi sistem. Kedua, sistem informasi berbasis *web mobile* menghasilkan tampilan yang lebih *user friendly* ketika diakses lewat perangkat *mobile*. Dan ketiga, perangkat *mobile* yang digunakan untuk mengakses sistem ini memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi dibanding perangkat akses web konvensional seperti PC dan Laptop.

2.1.9 UML

Menurut Munawar (2018:49) UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek.

UML adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan artifacts (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, artifact tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya. Selain itu UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi object.

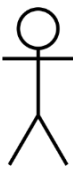
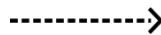
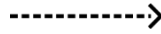
UML mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang akan dikembangkan.

a. *Use Case Diagram*

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

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Use Case Diagram*.

Tabel 2.1. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergabung pada elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalitation</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dengan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

b. *Activity Diagram*

Diagram ini adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi - fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

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 Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:161).

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam Activity Diagram.

Tabel 2.2. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	Action	<i>State</i> dari sebuah sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
	Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

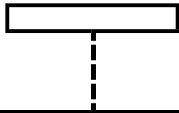
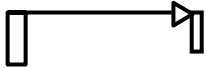
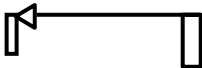
c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. *Sequence diagram* merupakan diagram yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan.

Message atau pesan apa yang dikirimkan dan kapan pelaksanaannya, diagram ini diatur berdasarkan waktu. Objek – objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya secara terurut Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:165).

Berikut ini adalah symbol-simbol dalam *Sequence Diagram*.

Tabel 2.3. Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>LifeLine</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

d. *Class Diagram*

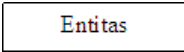
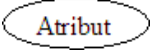
Diagram kelas dibuat agar para pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai dengan rancangan yang ada di dalam diagram kelas sehingga antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron. Kelas terdiri dari atribut yang mendeskripsikan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas dan operasi atau metode yang menjelaskan tentang fungsi-fungsi yang dimiliki oleh kelas (Hendini, 2016).

2.1.10 ERD

Pemodelan rancangan basis data dapat didokumentasikan atau digambarkan dengan *entity relationship diagram* (ERD). *Entity relationship diagram* (ERD) menggambarkan suatu rancangan basis data yang memiliki relasi antar entitasnya. Teknik ini sering digunakan karna entitas, atribut dan relasi serta derajat relasinya digambarkan dengan jelas (Pratama, Sihombing & Putra, 2014).

Teknik pemodelan rancangan basis data dengan *entity relationship diagram* (ERD) ini terdiri dari beberapa simbol atau komponen yang memiliki fungsi tertentu. Berikut ini adalah komponen-komponen penyusun ERD.

Tabel 2.4. Simbol ERD

Komponen	Keterangan
	Persegi panjang mewakili entitas.
	Elips mewakili atribut.
	Belah Ketupat mewakili relasi.
	Garis menghubungkan atribut dengan kumpulan entitas dan kumpulan entitas dengan relasi.

2.1.11 Basis Data (*Database*)

Menurut Sutarman (2012), *database* sekumpulan *file* yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan *record-record* yang menyimpan data dan hubungan diantaranya.

Menurut Ladjamudin (2013), *database* adalah sekumpulan data store (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam *magnetic disk*, *optical disk*, *magnetic drum*, atau media penyimpanan sekunder lainnya.

2.1.12 Personal Home Page (PHP)



Gambar 2.1. Personal Home Page (PHP)

Menurut Abdulloh (2016), PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programing*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi *server*. Fungsi utama PHP dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data *website* akan dimasukkan ke *database*, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh PHP. PHP berasal dari kata *Hypertext Preprocessor*, yaitu bahasa pemrograman *universal* untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs *web* dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

2.1.13 MySQL



Gambar 2.2. MySQL

Menurut Arief (2011), MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya.

MySQL adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah *database server* yang gratis dengan lisensi GNU

General Public License (GPL) sehingga dapat Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada.

2.1.14 Visual Studio Code



Gambar 2.3. Visual Studio Code

Menurut Edy Winarno dan Ali Zaki (2014) *Visual Studio Code* adalah kode editor yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk debugging, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan refactoring kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan.

2.1.15 Balsamiq



Gambar 2.4. Balsamiq Mockup

Menurut (Hanifah, 2015) Balsamiq Mockup adalah salah satu *software* yang di gunakan dalam pembuatan desain atau *prototype* dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi.

2.1.16 Analisis PIECES

Pengertian analisis pieces adalah suatu system yang di gunakan untuk analisis sistem kerja pada suatu perusahaan atau organisasi. Ada 6 kriteria analisis pieces yaitu kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economic*), kontrol (*Control*), efisiensi (*Efficiency*), dan pelayanan (*Services*).

Analisis pieces juga sangat banyak diterapkan untuk penelitian pada suatu perusahaan atau organisasi. Selain mudah dan dapat dipahami analisis pieces juga bersifat ringan tidak membutuhkan data yang banyak. Berikut ini kriteria yang wajib ada pada analisis pieces menurut Wetherbe (2012):

a) *Performance*

Menilai apakah ada peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) pada sistem yang baru sehingga lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari throughput dan response time. *Throughput* adalah jumlah dari pekerja yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. *Response time* adalah rata-rata waktu yang tertunda diantara dua transaksi atau pekerjaan ditambah dengan waktu response untuk menangani pekerjaan tersebut.

b) *Information*

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang disajikan menjadi semakin baik dan memiliki nilai yang berguna. Informasi dapat diukur dari *inputs* dan *outputs*. Pada bagian ini dideskripsikan pada situasi saat tentang kurangnya informasi yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan, baik itu dalam jumlah, informasi maupun dalam hal macam informasinya.

c) *Economic*

Menilai apakah prosedur yang saat ini masih ada peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.

d) *Control*

Menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih ada peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kecurangan yang akan terjadi.

e) *Efficiency*

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih ada peningkatan terhadap efisiensi operasi, efisiensi berbeda dengan ekonomi. Bila ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumberdaya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efisiensi dapat diukur dari outputnya dibagi dengan inputnya.

f) *Service*

Pada bagian ini dideskripsikan situasi saat ini tentang layanan yang disediakan oleh sistem yang berjalan saat ini. Bagaimana pelayanan sistem yang diberikan saat ini.

2.1.17 Skala Likert

Menurut Oktavia (2015:25), skala likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu gejala atau phenomena tertentu dan memberi peluang kepada responden untuk mengekspresikan perasaan mereka dalam bentuk persetujuan terhadap suatu pertanyaan.

Dalam fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh penelitian yang selanjutnya disebut sebagai variable penelitian. Maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indicator variable. Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau respons dalam skala ukur yang telah disediakan.

Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pertanyaan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata kata sebagai berikut : Sangat setuju (SS) = 5, setuju (S) = 4, Ragu-ragu (R) = 3, tidak setuju (TS) = 2, sangat tidak setuju (STS) = 1, dengan contoh analisis respon menggunakan skala likert adalah sebagai berikut :

Dalam bentuk teknik pengumpulan data angket, maka disebarkan kepada 70 responden untuk menjawab pertanyaan: pedoman pembuatan struktur organisasi dewan sekolah telah disosialisasikan, lalu ditanya direkaputasi. Misalnya: menjawab 5 = 2 orang, menjawab

4 = 8 orang, menjawab 3=15 orang, menjawab 2 = 25orang, menjawab 1 = 20 orang.

Untuk menghitung skor dengan cara:

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

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

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

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

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

Jumlah = 157

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

Jumlah skor terendah = 1×70 (STS)

Adapun kriteria penafsiran skornya adalah sebagai berikut :

Angka 0– 70 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 71– 140 = Tidak Setuju (TS)

Angka 141– 210 = Ragu-ragu (R)

Angka 211– 280 = Setuju (S)

Angka 281– 350 = Sangat Setuju (SS)

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

Keterangan:

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

Angka 21%-40% = Tidak Setuju (TS)

Angka 41%- 60% = Ragu-ragu (R)

Angka 61%- 80% = Setuju(S)

Angka 81% - 100% = Sangat Setuju (SS)

Apabila berdasarkan pada kelompok responden:

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

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

15 orang menyatakan Ragu-ragu (R) = $15/70 \times 100\% = 21,43\%$

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

20 orang menyatakan sangat tidak setuju (STS) = $20/70 \times 100\% = 28,57\%$

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relavan merupakan kajian yang berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relavan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah berhasil dihimpun oleh penulis, yang dapat dilihat pada Tabel 2.5.

Tabel 2.5. Kajian Penelitian Yang Relevan

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Ferdika & Kuswara (2017)	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi	<i>Prototype</i>	Dalam dibangunnya sistem informasi ini, untuk lebih memudahkan dalam penjualan, melakukan transaksi dengan mudah, memudahkan pembeli dalam pembelian barang secara online jika jauh dengan memanfaatkan teknologi web.	Perbedaan terletak pada sistem yang akan dikembangkan oleh penulis, dimana penulis mengembangkan sistem informasi penjualan kambing ini berbasis <i>web mobile</i> dan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode <i>waterfall</i> .
2	Wardani & Sari (2017)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Suku Cadang Mobil Berbasis Web Studi Kasus: Kreasi Auto Parts	<i>Waterfall</i>	Hasil perancangan sistem informasi penjualan berbasis web ini, diharapkan pemasaran suku cadang semakin luas, dalam melakukan perhitungan dan proses data penjualan semakin cepat dan tidak terjadi kesalahan dalam pencatatan transaksi dan dalam pembuatan laporan penjualan menjadi lebih cepat.	Perbedaan terletak pada hasil penelian yang dihasilkan, dimana pada penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sampai pada tahap membangun sistem informasi penjualan berbasis <i>web mobile</i> dan aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan sistem informasi ini adalah <i>Visual Studio Code</i> .
3	Dari & Prahartiwi (2018)	Sistem Informasi Penjualan Alat Musik Menggunakan Model Waterfall	<i>Waterfall</i>	Dengan sistem informasi yang berbasis web sebagai media penjualan dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi penjualan, melihat harga produk, dan bisa langsung transaksi tanpa harus bertemu dengan penjual dan tentunya	Perbedaan sistem informasi yang dibuat oleh penulis dengan hasil penelitian tersebut adalah produk yang di jual, dimana disini penulis mengembangkan sistem informasi untuk penjualan hewan ternak kambing dan aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
				membuat kinerja operasional pengusaha dapat terlaksana dengan efisien dan efektif.	sistem informasi ini adalah <i>Visual Studio Code</i> dengan bahasa PHP dan HTML. .
4	Christian (2020)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Rumah Berbasis Web	<i>Waterfall</i>	Dengan adanya rancangan <i>website e-commerce</i> diharapkan pengembang perumahan ini dapat mempermudah dan memperluas wilayah pemasaran penjualan rumahnya sehingga penjualan dapat ditingkatkan serta agar lebih mudah masyarakat dalam mendapatkan informasi dan booking rumah.	Perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Christian dengan penulis adalah dari hasil yang dicapai dimana penulis disini membangun sebuah sistem informasi penjualan ternak kambing tidak hanya merancang saja dan <i>software</i> yang digunakan untuk mendesain <i>user interface</i> sistem informasi ini menggunakan <i>Balsamiq Mockup</i> .
5	Wulandari et al., (2021)	Rancangan Aplikasi Penjualan Hewan Ternak Untuk Qurban Dan Aqiqah Berbasis Web Pada Raisha Farm Guna Memperluas Area Penjualan	<i>Prototype</i>	Menghasilkan sebuah aplikasi penjualan dengan harapan sistem yang telah dibangun membuat <i>raisha farm</i> dapat memperluas area penjualan tidak hanya disekitaran daerahnya saja tetapi dapat menjangkau masyarakat luas. Dengan meningkatnya area penjualan tentunya akan meningkatkan omset perusahaan.	Perbedaan terletak pada sistem yang akan dikembangkan oleh penulis dan juga metode pengembangan perangkat lunak, dimana penulis mengembangkan sistem informasi penjualan kambing ini berbasis <i>web mobile</i> dan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode <i>waterfall</i> .

Berdasarkan pembahasan pada tabel 2.5 dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dikembangkan dari beberapa peneliti sebelumnya dengan penelitian yang dibuat penulis memiliki perbedaan. Pada penelitian lain menggunakan metode *Prototype*, sedangkan peneliti menggunakan metode *waterfall* dan produk yang dijual pada sistem informasi penjualan pada penelitian sebelumnya berbeda dengan produk yang dijual oleh penulis, dimana penulis disini membangun sistem informasi penjualan ternak kambing berbasis *web mobile*

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*. Pada dasarnya penelitian *Research and Development* memiliki karakteristik adanya produk yang dihasilkan dari penelitiannya. Produk yang dihasilkan ini diawali dari analisis kebutuhan dari lokasi penelitian. Pada bidang pendidikan, produk yang dihasilkan umumnya berupa media belajar. Namun, pada bidang lain dapat berupa produk yang dinilai lebih efisien dibandingkan produk yang sudah ada. Secara umum, model *Research and Development* telah dikembangkan oleh beberapa ahli salah satunya model yang dikembangkan oleh Bolt and gall didalam bukunya yang berjudul *Educational Research : An Introduction, Fifth Edition* yang mengembangkan model *Research and Development* melalui beberapa tahapan, yakni:

- 3.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research & Information Collecting*).
- 3.1.2 Perencanaan Penelitian (*Planning*).
- 3.1.3 Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*).
- 3.1.4 Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*).
- 3.1.5 Merivisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*).
- 3.1.6 Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*).
- 3.1.7 Revisi Hasil Uji Lapangan (*Operational Product Revision*).
- 3.1.8 Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*).

3.1.9 Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*).

3.1.10 Diseminasi dan Implementasi Produk (*Dissemination and Implementation*).

3.2 Desain Penelitian

Adapun dalam penelitian ini, untuk mempermudah proses membangun sistem informasi penjualan kambing ini maka penulis menggunakan sebuah kerangka kerja agar proses penelitian menjadi lebih terstruktur. Metode yang penulis gunakan sebagai kerangka kerja penelitian ini adalah metode *software development life cycle* (SDLC).



Gambar 3.1. Metode *Software Development Life Cycle* (SDLC)
Menurut Sri Mulyani (2017), tahapan pengembangan software melalui

proses SDLC (*Software Development Life Cycle*) mempunyai 5 tahap, *Requirement Analysis* atau Analisa Kebutuhan, *Design* atau Rancangan, Implementasi, *Testing* dan *Evolution* atau bisa diganti dengan *Maintenance Program*. Berikut ini adalah 5 tahap proses SDLC:

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan meneliti dan menganalisa data kebutuhan yang bisa didapatkan melalui observasi lapangan atau

wawancara. Hasil dari tahap ini akan digunakan sebagai acuan dalam merancang *software* yang akan dikembangkan.

3.2.2 Merancang *Software*

Tahap *design* atau rancangan adalah menentukan cara kerja sistem dalam hal arsitektur, interface, database dan rancangan alur program. Hasil dari proses perancangan ini akan didapatkan spesifikasi sistem.

3.2.3 Implementasi *Software*

Dalam tahap ini, *software* akan dikembangkan dengan landasan *design* atau rancangan yang sudah dibuat sebelumnya dan kemudian diimplementasikan pada piranti terkait.

3.2.4 Testing *Software*

Sebelum *software* diterbitkan secara keseluruhan perlu dilakukan testing untuk memastikan bahwa *software* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang sudah ditentukan sebelumnya.

3.2.5 Pemeliharaan *Software*

Maintenance atau pemeliharaan *software* dapat dilakukan secara berkala untuk memeriksa jika *software* bekerja sebagai mana mestinya.

3.3 Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data

Adapun teknik dan prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Metode Observasi

Observasi yang dilakukan penulis merupakan metode pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diamati yaitu proses

penjualan ternak kambing yang berjalan saat ini di peternakan Herus's Farm.

3.3.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi atau tanya jawab langsung dengan narasumber, yaitu pemilik peternakan Heru's Farm. Untuk mengumpulkan data, penulis bertanya secara langsung permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta sistem atau bagaimana proses penjualan kambing yang diterapkan pada saat ini.

3.3.3 Metode Studi Pustaka

Penulis juga akan melakukan kegiatan studi pustaka yaitu dengan membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan-bacaan baik dari media buku dan jurnal maupun internet yang berhubungan dengan aspek yang diteliti.

3.3.4 Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar-gambar yang diperoleh dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan laporan kegiatan, foto-foto, serta data-data yang berkaitan dengan penelitian.

3.4 Batasan Istilah

Adapun dalam penulisan penelitian ini, terdapat beberapa istilah-istilah, dan untuk memahami judul yang diangkat penulis, berikut penjelasan istilah - istilah tersebut:

3.3.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

3.3.2 Informasi

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah di proses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.

3.3.3 Penjualan

Penjualan adalah aktivitas atau bisnis menjual produk atau jasa. Dalam proses penjualan, penjual atau penyedia barang dan jasa memberikan kepemilikan suatu komoditas kepada pembeli untuk suatu harga tertentu.

3.3.4 Kambing

Kambing merupakan binatang memamah biak yang berukuran sedang. Kambing ternak (*Capra aegagrus hircus*) adalah subspecies kambing liar yang secara alami tersebar di Asia Barat Daya (daerah "Bulan sabit yang subur" dan Turki) dan Eropa.

3.3.5 Peternakan

Peternakan adalah kegiatan mengembangbiakkan dan pemeliharaan hewan ternak untuk mendapatkan manfaat dan hasil dari kegiatan tersebut. Hewan yang banyak ditanakkan di antaranya sapi, ayam, kambing, domba, dan babi.

3.3.6 Heru's Farm

Peternakan Heru's Farm merupakan salah satu usaha peternakan kambing yang berada di kota Palangka Raya beralamatkan di Jalan Pasir Panjang RT.05 RW.01 Kelurahan Kereng Bangkirai Kecamatan Sabangau Kota Palangka Raya.

3.3.7 Web Mobile

Web mobile adalah sebuah kumpulan halaman html dengan berbasis *browser* yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat portabel seperti smartphone dan gadget/tablet.

3.5 Data dan Sumber Data

Dalam pengumpulan sumber data, penulis melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

3.5.1 Data Primer

Menurut Wardiyanta dalam Sugiarto (2017:87) data primer ialah jenis dan sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber pertama (tidak melalui perantara), baik individu maupun kelompok. Jadi data yang di dapatkan secara langsung. Data primer secara khusus di lakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penulis mengumpulkan data primer dengan metode wawancara dan juga metode observasi. Metode wawancara ialah metode yang pengumpulan data primer yang menggunakan pertanyaan lisan dan tertulis. Penulis melakukan wawancara kepada pemilik peternakan Heru's Farm untuk mendapatkan data atau informasi yang di butuhkan. Kemudian penulis

juga melakukan pengumpulan data dengan metode observasi. Metode observasi ialah metode pengumpulan data primer dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan kejadian tertentu yang terjadi. Jadi penulis datang ke peternakan Heru's Farm untuk mengamati aktivitas yang terjadi pada usaha tersebut untuk mendapatkan data atau informasi berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip atau data dokumenter yang sesuai dengan apa yang di lihat dan sesuai dengan kenyataannya.

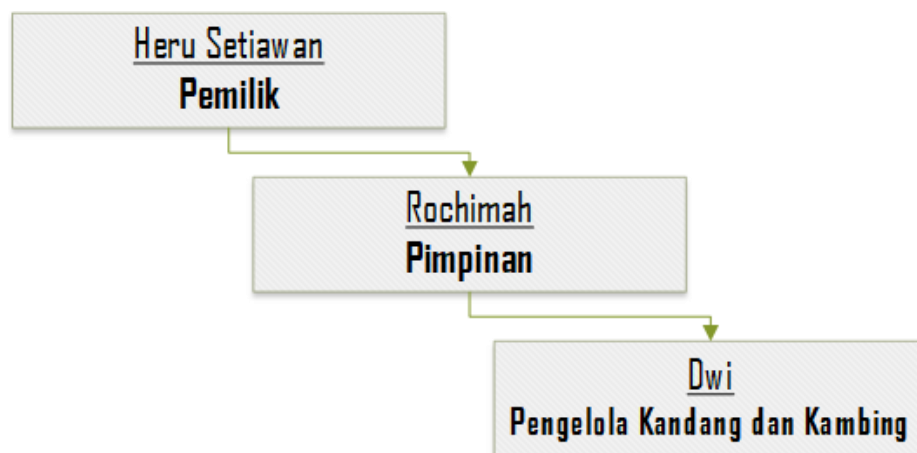
3.5.2 Data Sekunder

Menurut Wardiyanta dalam Sugiarto (2017:87) data sekunder merupakan sumber data suatu penelitian yang di peroleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Penulis mendapatkan data sekunder ini dengan membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan-bacaan baik dari media buku dan jurnal maupun internet yang berhubungan dengan aspek yang diteliti.

3.6 Tinjauan Umum

Peternakan Heru's Farm merupakan salah satu usaha peternakan kambing yang berada di kota Palangka Raya beralamatkan di Jalan Pasir Panjang RT.05 RW.01 Kelurahan Kereng Bangkirai Kecamatan Sabangau Kota Palangka Raya. Heru's Farm yang dikelola oleh Heru Setiawan, SP memulai bisnis ternak kambing sejak 01 Oktober 2020 dengan jumlah awal ternak kambing sebanyak 25 ekor yang merupakan kambing peranakan etawah didapatkan dari BPTU HPT Pelaihari.

Manajemen pelayanan yang dimiliki oleh peternakan Heru's Farm ada 4 manajemen, yaitu *breeding*, education, trading dan *agrotourism*. Khususnya dalam hal *trading* (jual beli) kambing, Heru's Farm menjadi salah satu penyedia hewan ternak qurban bagi masyarakat untuk menyambut Hari Raya Idul Adha, acara Aqiqah, dan acara selamatan, selain itu ada juga pembeli yang membeli kambing untuk dijadikan usaha kuliner. dimana masyarakat akan datang ke peternakan untuk melihat dan mengecek secara langsung kondisi kambing yang akan dibeli. Berikut ini adalah struktur organisasi pada peternakan Heru's Farm.



Gambar 3.2 Struktur Organisasi Peternakan Heru's Farm

Pada penelitian ini yang menjadi fokus utama penulis adalah seringkali masyarakat kurang mengetahui akan keberadaan peternakan Heru's Farm dikarenakan lokasi peternakan yang jauh dari pusat kota dan kurangnya media promosi kepada masyarakat tentang peternakan Heru's Farm. Lokasi peternakan yang jauh juga membuat masyarakat yang ingin membeli kambing harus menempuh jarak yang jauh untuk melihat kondisi ternak kambing, dimana sering kali masyarakat mengurungkan niat nya untuk membeli karena

lokasi peternakan yang jauh dan kurangnya informasi tentang kondisi kambing yang ada di peternakan Heru's Farm.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu hal dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunannya untuk dikaji lebih lanjut.

3.7.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Untuk menganalisa sistem kerja yang ada dan sistem yang akan dibangun maka metode analisa yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode PIECES.

Tabel 3.1. Analisis PIECES

No	Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1.	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	Pada sistem ini, konsumen yang tertarik untuk membeli kambing mengharuskan konsumen untuk datang langsung ke toko untuk melihat kondisi tanaman dan proses pembayaran secara tunai ke toko.	Pada sistem yang di usulkan oleh penulis, konsumen cukup mengakses web dan melihat katalog kambing yang tersedia tanpa harus ke toko dan melakukan proses pembayaran secara online ataupun tunai kepada penjual.
2.	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	Saat ini proses penyimpanan data informasi kambing yang ada di peternakan masih manual melalui pencatatan di buku sehingga saat ada konsumen harus mengecek satu satu data kambing.	Sistem informasi penjualan ini dapat mempermudah Heru's Farm dalam mengelola data kambing yang ada di peternakan sehingga konsumen dapat melihat sendiri data kambing yang ada di peternakan melalui website.

No	Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
3.	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	Proses pencatatan kondisi kambing – kambing masih dilakukan secara manual ditulis di buku yang mana hal ini membuat heru's farm harus membeli dan menyediakan buku untuk mencatat data kambing.	Sistem informasi penjualan ini mempermudah dalam melakukan pencatatan data kambing tanpa ada biaya untuk membeli buku karena data masuk ke dalam database sistem dan dapat diakses kapanpun.
4.	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	Setiap ada yang membeli kambing pencatatan data penjualan ditulis di kertas sehingga resiko data penjualan bisa hilang.	Dengan sistem informasi ini proses pencatatan penjualan akan disimpan di database sehingga data penjualan terjamin aman.
5.	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Konsumen banyak menghabiskan waktu dalam mengecek kondisi kambing di peternakan.	Dengan adanya perancangan ini, konsumen menjadi lebih mudah melihat informasi tentang kondisi kambing yang ada di peternakan.
6.	Analisis Layanan (<i>Service</i>)	Pada sistem lama kurangnya informasi yang disediakan akan kondisi kambing yang ada di peternakan sehingga konsumen yang ingin membeli diharuskan datang langsung ke peternakan.	Sistem ini mempermudah heru's farm dalam menyampaikan informasi tentang kondisi kambing kepada konsumen.

Berdasarkan analisis diatas, dapat diketahui bahwa sistem yang ada di peternakan Heru's Farm yang berjalan saat ini masih kurang efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan pencatatan informasi kambing masih menggunakan cara manual dicatat di buku. Konsumen luar kota yang

ingin mengetahui kondisi kambing di peternakan juga harus mengecek langsung ke peternakan yang mana ini akan berdampak pada minat konsumen yang takut kondisi kambing tidak sesuai dengan keinginan. Sehingga perlu dilakukan peningkatan pada pelayanan penjualan kambing di Heru's Farm melalui sistem informasi penjualan ternak kambing berbasis web mobile yang dapat memberikan kemudahan bagi konsumen dan peternakan Heru's Farm.

3.7.2 Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Informasi

Analisis kebutuhan informasi menjelaskan apa saja informasi yang terdapat pada sistem. Informasi yang terdapat pada sistem adalah:

- 1) Informasi data kambing.
- 2) Informasi data konsumen yang akan membeli
- 3) Data pencatatan penjualan kambing

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan untuk mengembangkan sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2. Kebutuhan Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Type	Acer Aspire E 14
2	Processor	Intel Core i3 – 6006U
3	Memmmory	500 GB
4	RAM	RAM 6 GB
5	Keyboard	Standar
6	Mouse	Standar

c. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat Lunak (Software) yang digunakan untuk mendesain sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3. Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	<i>Microsoft Windows 10</i>	Sebagai sistem operasi perangkat keras yang digunakan
2	<i>Visual Studio Code</i>	Sebagai perangkat lunak yang digunakan sebagai tempat pengkodean program web yang akan dibuat
3	<i>StarUML</i>	Sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain UML sistem informasi
4	<i>Balsamiq</i>	Sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain user interface sistem informasi
5	<i>XAMPP</i>	Perangkat lunak ini digunakan sebagai server yang berdiri sendiri (<i>localhost</i>)
6	<i>MySQL</i>	Sebagai tempat penyimpanan atau <i>database</i> program
7	<i>Google Chrome</i>	Sebagai perangkat lunak yang digunakan sebagai tempat percobaan program web yang sedang dalam proses pembuatan

3.7.3 Analisis Kelayakan Sistem

a. Kelayakan Teknologi

Teknologi yang akan digunakan pada aplikasi ini berbasis *web mobile*. Teknologi berbasis *web mobile* ini mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Karena teknologi ini dapat diakses melalui perangkat komputer dan juga perangkat *mobile*.

b. Kelayakan Hukum

Sistem informasi penjualan ini memastikan tidak adanya kesalahan informasi yang melanggar hukum karena diperoleh langsung dari pihak peternakan *heru's farm* yang mengetahui informasi yang dapat dipertanggung jawabkan secara hukum.

c. Kelayakan Operasional

Kelayakan operasional sebuah aplikasi nantinya akan digunakan pihak peternakan Heru's Farm untuk mempermudah proses penjualan kambing kepada konsumen berbasis arsitektur *web* menggunakan perangkat *computer* dan juga *mobile*.

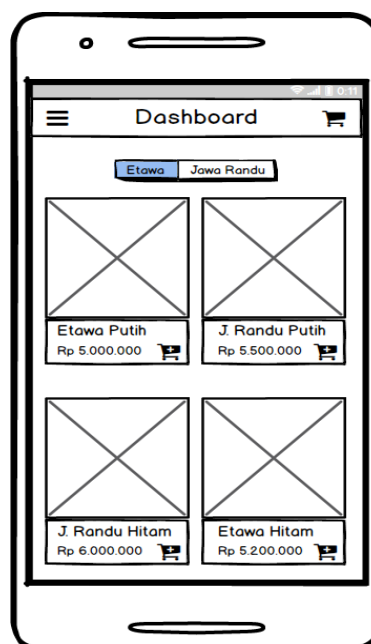
3.8 Desain Sistem

3.8.1 Desain Antarmuka

Pada tahapan ini akan diterangkan rancangan desain *interface* pada halaman-halaman didalam sistem informasi penjualan ini nantinya. Adapun rancangan desain *interface*-nya adalah sebagai berikut:

a. Halaman *Dashboard*

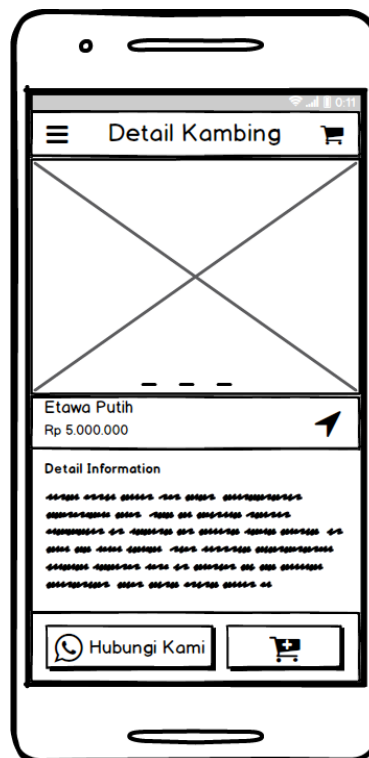
Halaman *dashboard* merupakan halaman utama dari sistem informasi penjualan kambing, pada halaman ini ditampilkan data kambing – kambing yang dijual.



Gambar 3.3 Halaman *Dashboard*

b. Halaman Detail Kambing

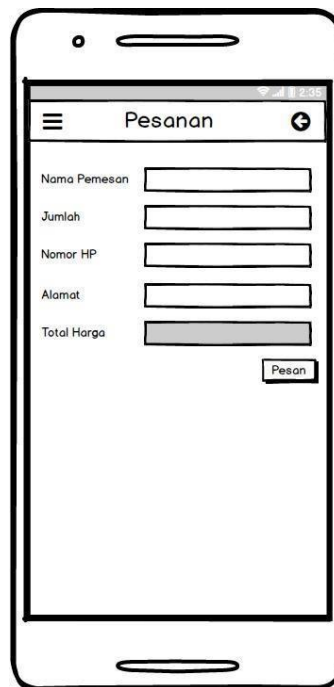
Halaman detail kambing merupakan halaman ketika pembeli mengklik katalog kambing dimana pada halaman ini ditampilkan informasi tentang kambing seperti berat, warna dan kondisi kesehatan kambing.



Gambar 3.4. Halaman Detail Kambing

c. Halaman *Form* Pemesanan

Halaman *form* pemesanan merupakan halaman bagi konsumen yang ingin membeli kambing dengan mengisi data konsumen seperti.

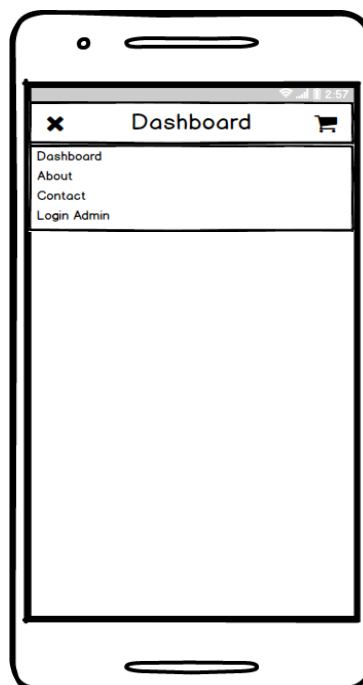


The screenshot displays a mobile application interface for placing an order. The title bar at the top is labeled 'Pesanan'. Below the title bar, there are five input fields stacked vertically, each with a label to its left: 'Nama Pemesan', 'Jumlah', 'Nomor HP', 'Alamat', and 'Total Harga'. The 'Total Harga' field is highlighted with a grey background. To the right of the 'Total Harga' field, there is a small button labeled 'Pesan'.

Gambar 3.5. Halaman *Form* Pemesanan

d. Menu Navigasi

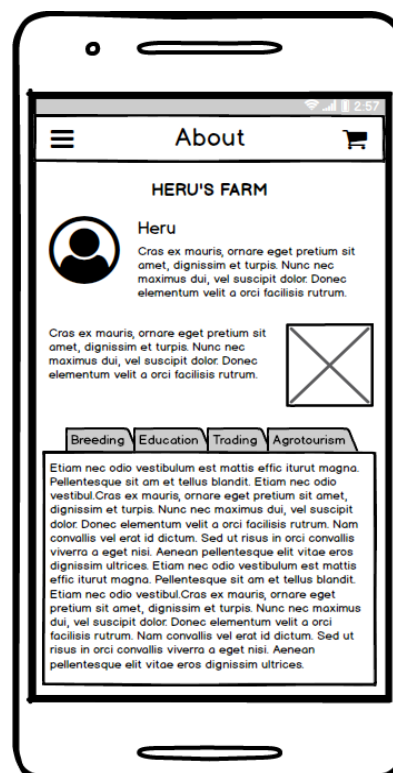
Halaman ini menampilkan menu navigasi sistem informasi seperti menu *dashboard*, *about*, *contact* dan login admin.



Gambar 3.6. Menu Navigasi

e. Halaman *About*

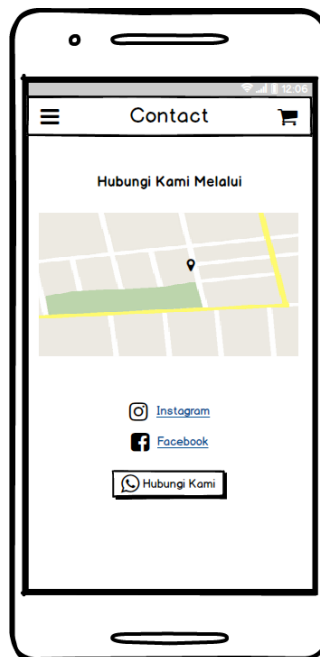
Halaman *about* menampilkan informasi peternakan heru's farm dan juga informasi pelayanan yang disediakan oleh peternakan heru's farm kepada pengunjung seperti *breeding*, *education*, *trading* dan *agrotourism*.



Gambar 3.7. Halaman *About*

f. Halaman *Contact*

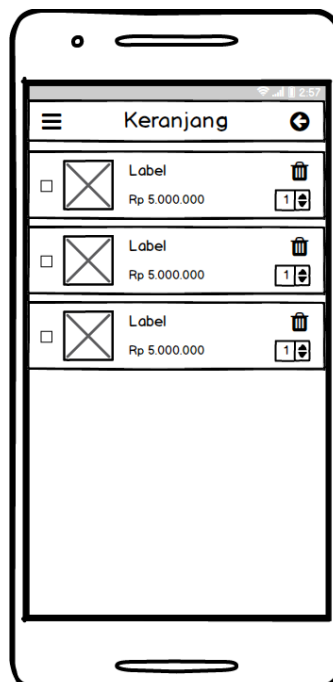
Halaman *contact* menampilkan informasi kontak peternakan heru's farm yang bisa dihubungi oleh konsumen.



Gambar 3.8. Halaman *Contact*

g. Halaman Keranjang

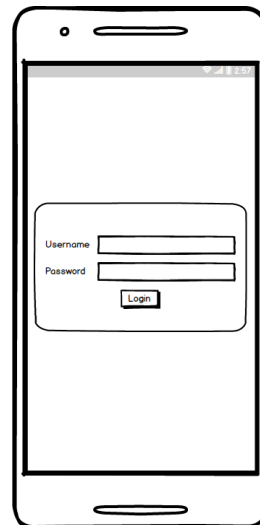
Halaman keranjang menampilkan data kambing yang diminati atau yang ingin dibeli oleh konsumen.



Gambar 3.9. Halaman *Keranjang*

h. Halaman Login Admin

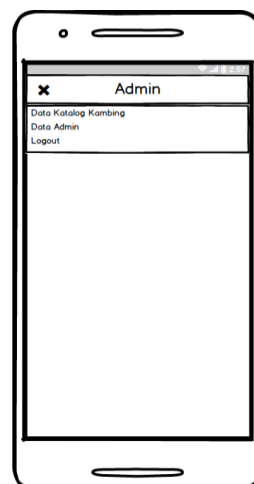
Halaman login admin merupakan halaman untuk admin dapat mengakses dan mengelola data di sistem informasi dimana admin akan memasukkan *username* dan *password* untuk masuk.



Gambar 3.10. Halaman Login Admin

i. Menu Navigasi Admin

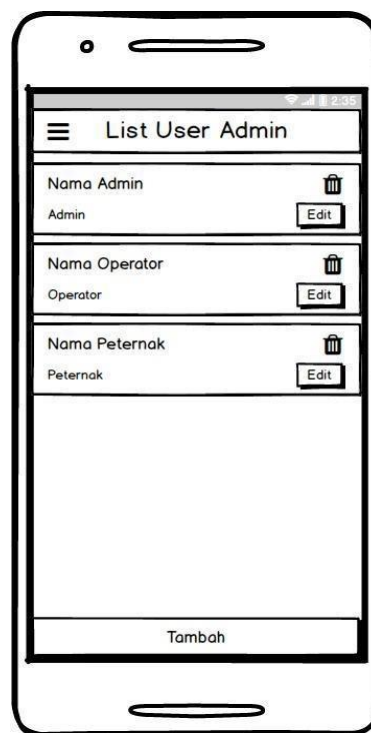
Halaman ini menampilkan menu navigasi pada halaman admin seperti halaman katalog kambing, data admin dan *logout*.



Gambar 3.11. Menu Navigasi Admin

j. Halaman Data Admin

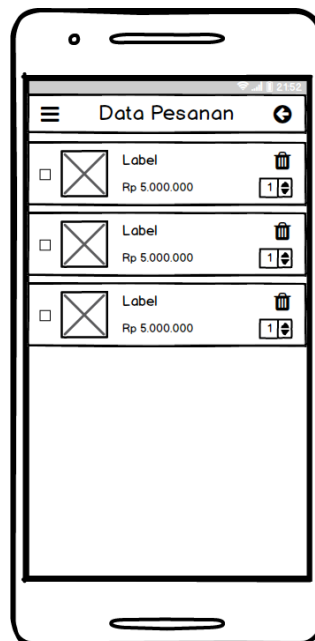
Halaman data admin menampilkan data admin yang bisa mengakses sistem informasi.



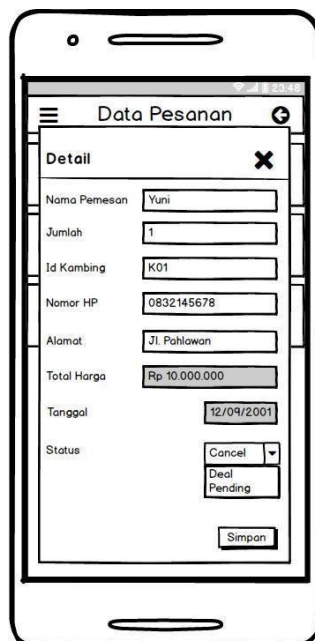
Gambar 3.12. Halaman Data Admin

k. Halaman Data Pemesanan

Halaman data pemesanan kambing menampilkan data konsumen yang berminat untuk membeli kambing yang ada di peternakan heru's farm dan admin dapat memproses pesanan dengan menghubungi nomor telepon pemesan untuk melanjutkan transaksi.



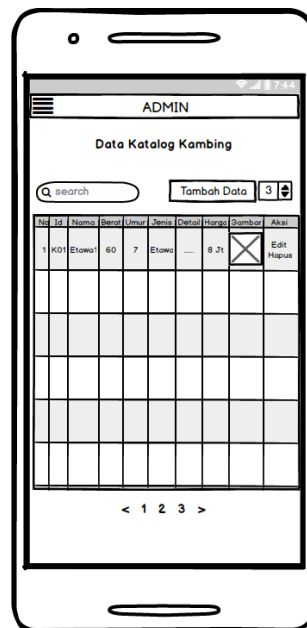
Gambar 3.13. Halaman Data Pemesanan



Gambar 3.14v. Halaman Detail Pemesanan

1. Halaman Data Katalog Kambing

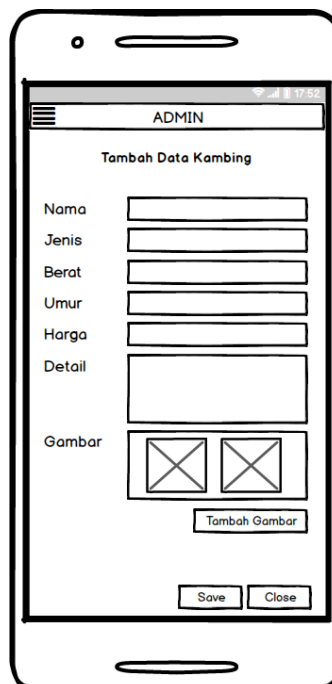
Halaman data katalog kambing menampilkan data kambing yang ada di peternakan heru's farm serta admin dapat menambah data katalog kambing di halaman ini.



Gambar 3.15. Halaman Data Katalog Kambing

m. Tambah Data Katalog Kambing

Halaman ini merupakan halaman bagi admin untuk menambahkan data kambing di sistem informasi.



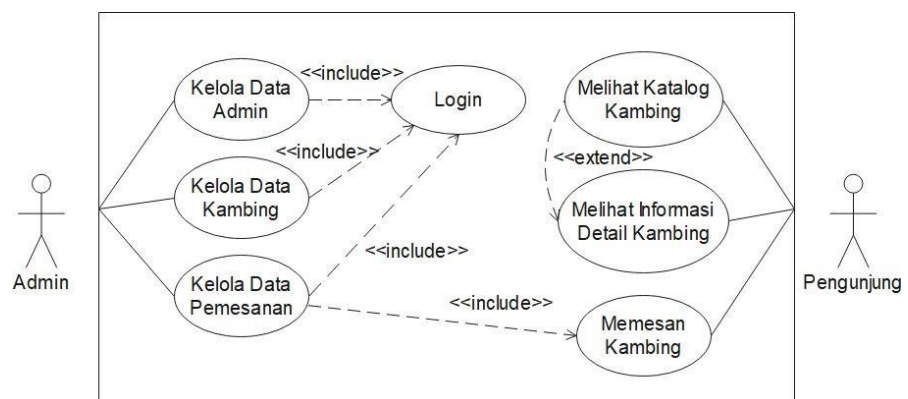
Gambar 3.16. Halaman Tambah Data Katalog Kambing

3.8.2 Desain Proses

Dalam desain proses akan diuraikan bagan alir program yaitu *user case diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram*.

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 dibawah ini.



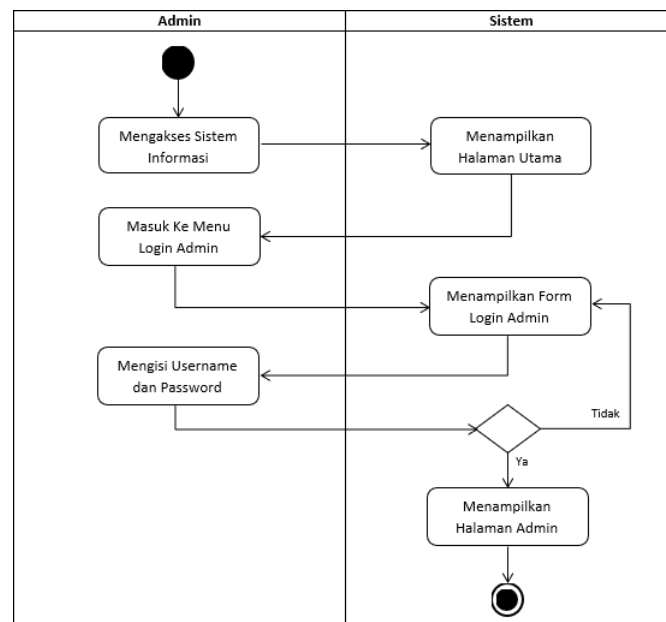
Gambar 3.17. *Use Case Diagram*

Dari *use case diagram* di atas, maka dapat dilihat bahwa admin dapat melakukan beberapa hal yaitu mengelola data kambing, mengelola data admin dan mengelola data pesanan. Sedangkan untuk *user* pelanggan dapat melihat katalog kambing, melakukan pemesanan dan melihat informasi detail kambing.

b. Activity Diagram

Berikut ini merupakan *activity diagram* dari sistem informasi penjualan pada peternakan heru's farm.

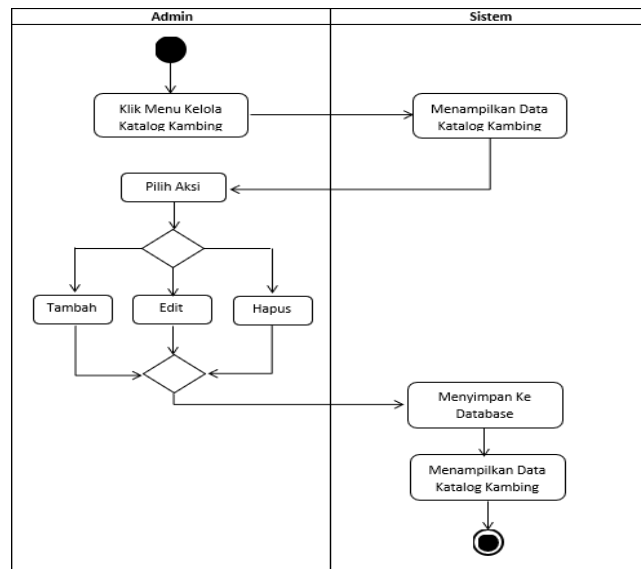
1) Activity Diagram Login Admin



Gambar 3.18. Activity Diagram Login Admin

Admin mengakses sistem lalu sistem menampilkan halaman utama dan admin memilih menu *login* admin, sistem akan menampilkan halaman *login* lalu admin memasukkan *username* dan *password*, jika *username* dan *password* benar maka akan masuk ke halaman admin namun jika *username* atau *password* salah akan menampilkan pesan *login* gagal.

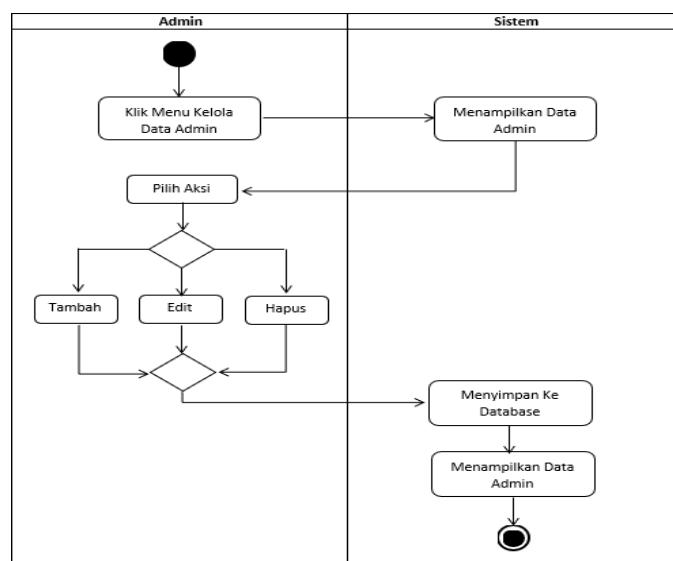
2) Activity Diagram Kelola Data Katalog Kambing



Gambar 3.19. Activity Diagram Kelola Katalog Kambing

Admin memilih menu data katalog kambing dan sistem akan menampilkan data katalog kambing, admin dapat mengelola data katalog kambing seperti menambah data kambing, mengubah dan menghapus data kambing.

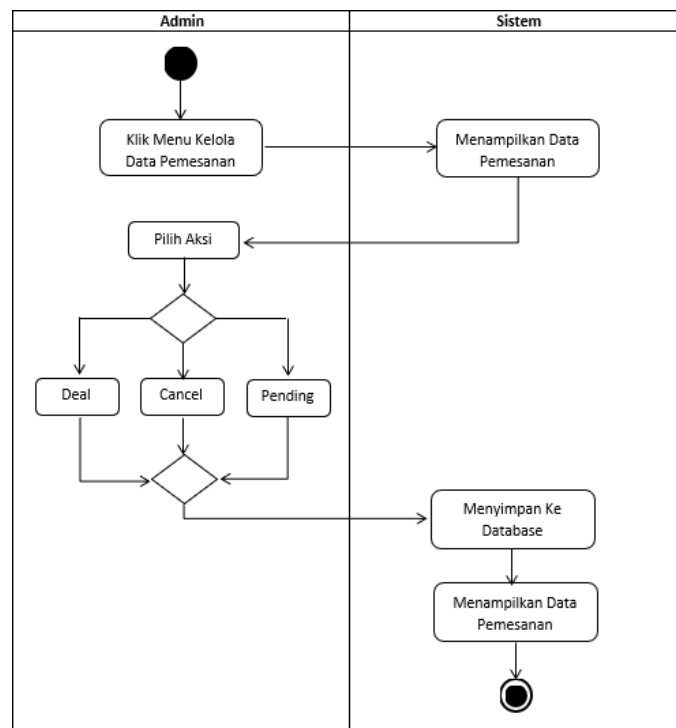
3) Activity Diagram Kelola Data Admin



Gambar 3.20. Activity Diagram Kelola Data Admin

Admin memilih menu data admin dan sistem akan menampilkan data admin, admin dapat mengelola data pengguna admin seperti menambah data admin, mengubah dan menghapus data admin.

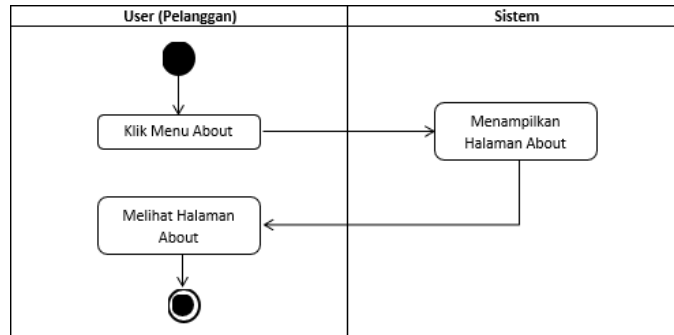
4) Activity Diagram Kelola Data Pemesanan



Gambar 3.21. Activity Diagram Kelola Data Pemesanan

Admin memilih menu data pemesanan dan sistem akan menampilkan data pemesanan oleh pelanggan, admin dapat mengelola dan memproses data pemesanan dimana ada 3 status pemesanan yaitu *deal* ketika pelanggan sudah melakukan pembayaran, *pending* ketika pelanggan masih bertanya tanya atau belum pasti ingin membeli dan *cancel* ketika pelanggan membatalkan pesanan.

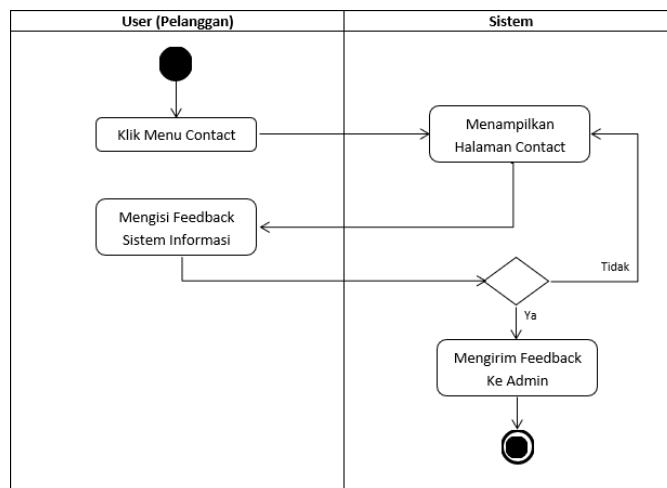
5) *Activity Diagram* Halaman About



Gambar 3.22. *Activity Diagram* Halaman About

User (konsumen) memilih menu *about* dan sistem akan menampilkan halaman *about* yang berisikan informasi tentang peternakan heru's farm.

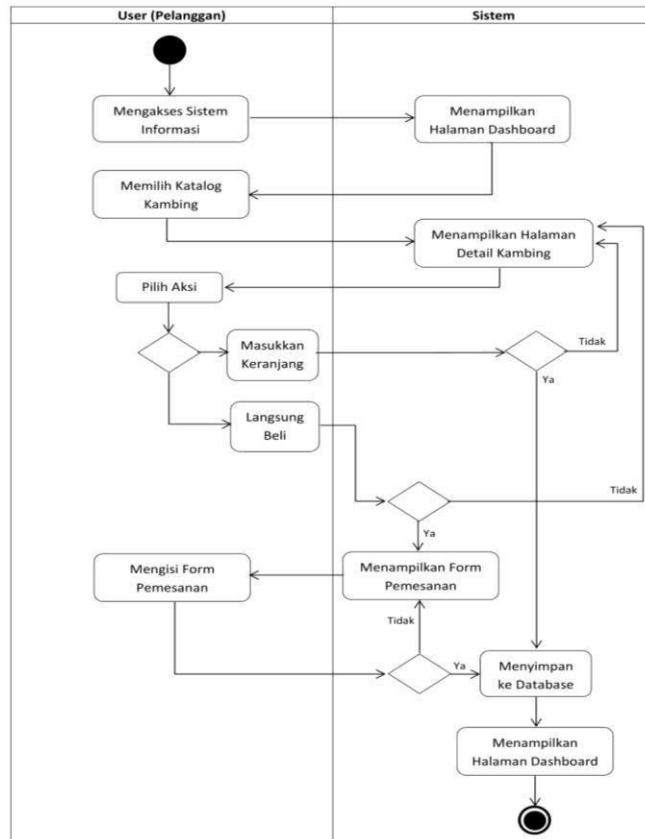
6) *Activity Diagram* Halaman Contact



Gambar 3.23. *Activity Diagram* Halaman Contact

User (konsumen) memilih menu *contact* dan sistem akan menampilkan halaman *contact* yang berisikan informasi tentang alamat dan nomor peternakan heru's farm yang bisa dihubungi.

7) Activity Diagram Pelanggan



Gambar 3.24. Activity Diagram Pelanggan

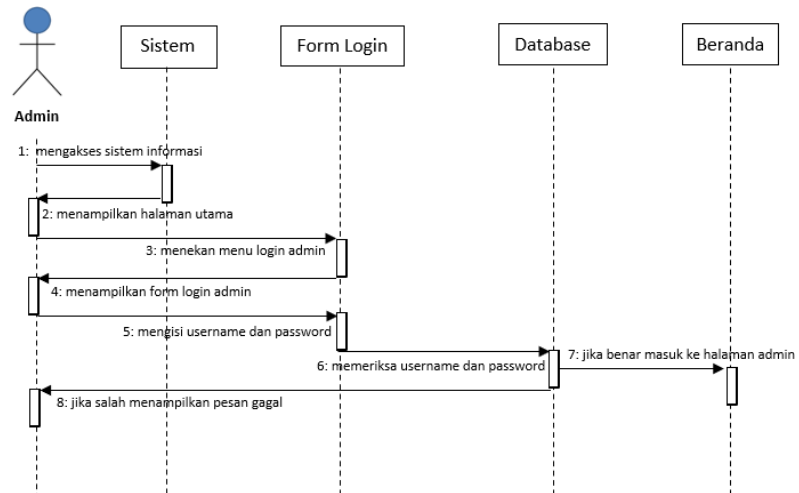
User (konsumen) mengakses sistem dan sistem akan menampilkan halaman utama berupa katalog kambing yang dijual, lalu *user* memilih kambing yang ingin dibeli dan sistem menampilkan halaman detail kambing yang menginformasikan keadaan kambing yang dijual. *User* diberikan opsi untuk membeli langsung atau masukan keranjang, dimana ketika *user* membeli langsung *user* akan mengisi *form* pemesanan kambing sedangkan jika *user* memasukan ke keranjang data kambing akan dimasukan ke halaman keranjang.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram adalah diagram yang menampilkan interaksi antara satu dengan lainnya, bagaimana message pesan dikirimkan dari satu kelas ke kelas lainnya, dengan penekanan lebih pada urutan kejadian-kejadian menurut waktu. Selain itu, *sequence diagram* memperlihatkan dengan baik urutan-urutan yang terjadi antara satu kelas dengan kelas lainnya, tetapi mengabaikan pengorganisasiannya. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal waktu dan dimensi horizontal objek-objek yang terkait. *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan scenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu.

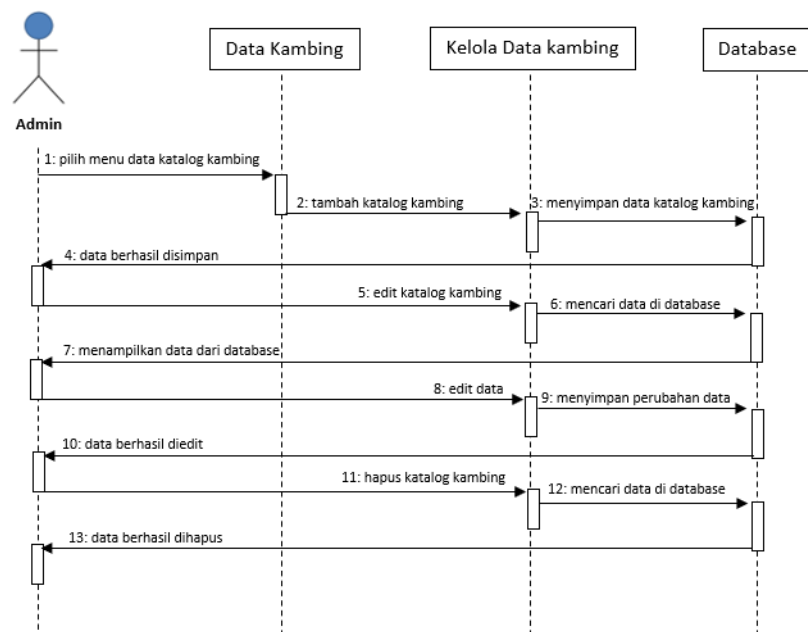
1) *Sequence Diagram Login Admin*

Admin mengakses sistem lalu sistem menampilkan halaman utama dan admin memilih menu login admin, sistem akan menampilkan halaman login lalu admin memasukkan *username* dan *password*, jika *username* dan *password* benar maka akan masuk ke halaman admin namun jika *username* atau *password* salah akan menampilkan pesan login gagal.

Gambar 3.25. *Sequence Diagram Login Admin*

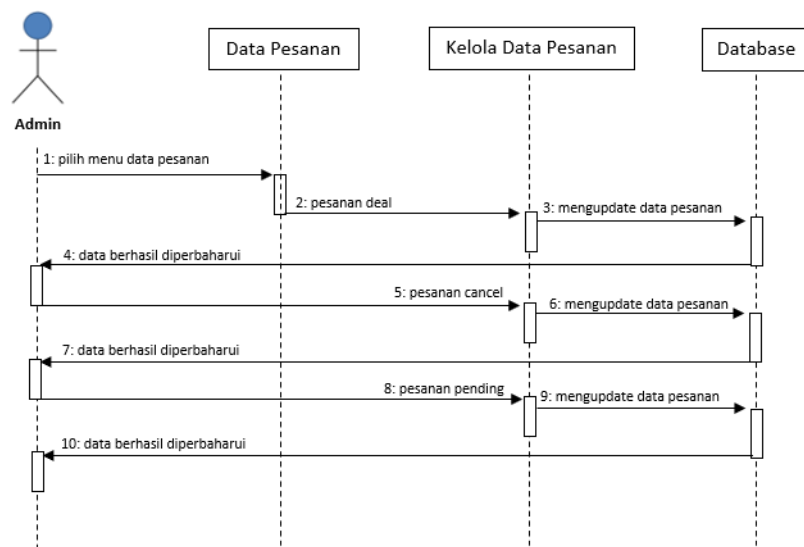
2) *Sequence Diagram Kelola Data Kambing*

Admin memilih menu data katalog kambing dan sistem akan menampilkan data katalog kambing, admin dapat mengelola data katalog kambing seperti menambah data kambing, mengubah dan menghapus data kambing.

Gambar 3.26. *Sequence Diagram Kelola Data Kambing*

3) Sequence Diagram Kelola Data Pesanan

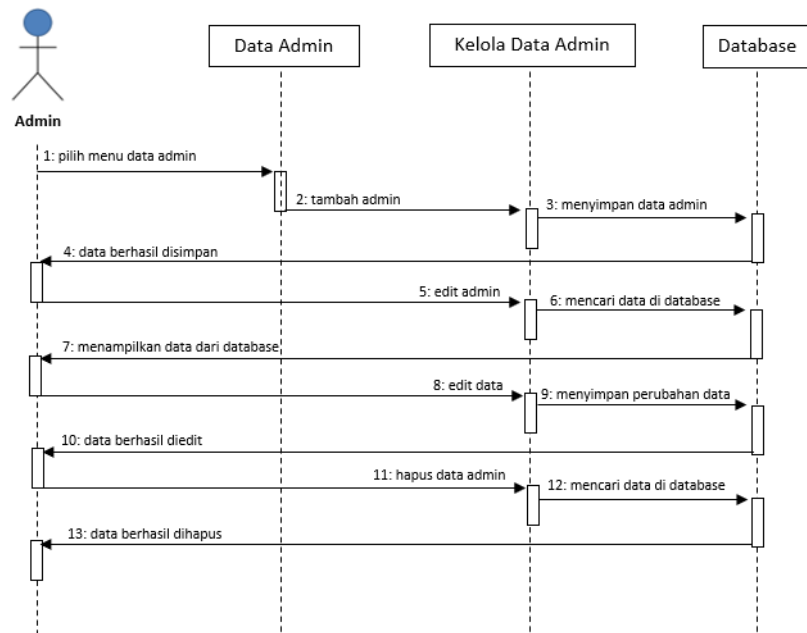
Admin memilih menu data pemesanan dan sistem akan menampilkan data pemesanan oleh pelanggan, admin dapat mengelola dan memproses data pemesanan dimana ada 3 status pemesanan yaitu *deal* ketika pelanggan sudah melakukan pembayaran, *pending* ketika pelanggan masih bertanya tanya atau belum pasti ingin membeli dan *cancel* ketika pelanggan membatalkan pesanan



Gambar 3.27. Sequence Diagram Kelola Data Pesanan

4) Sequence Diagram Kelola Data Admin

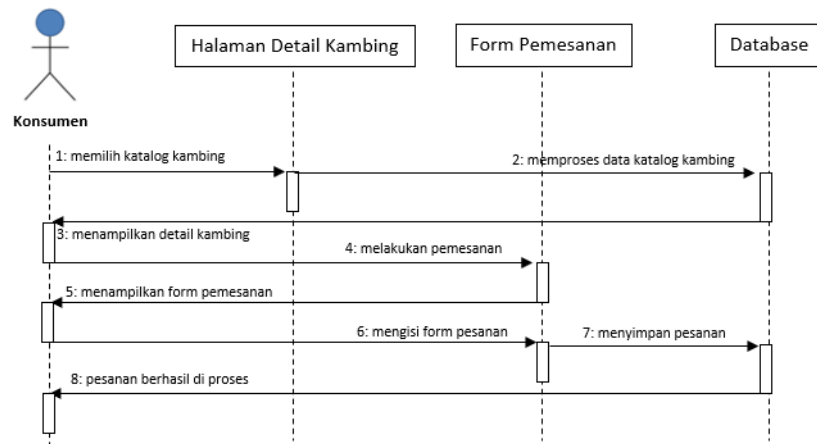
Admin memilih menu data admin dan sistem akan menampilkan data admin, admin dapat mengelola data pengguna admin seperti menambah data admin, mengubah dan menghapus data admin



Gambar 3.28. *Sequence Diagram* Kelola Data Admin

5) *Sequence Diagram* Form Pemesanan

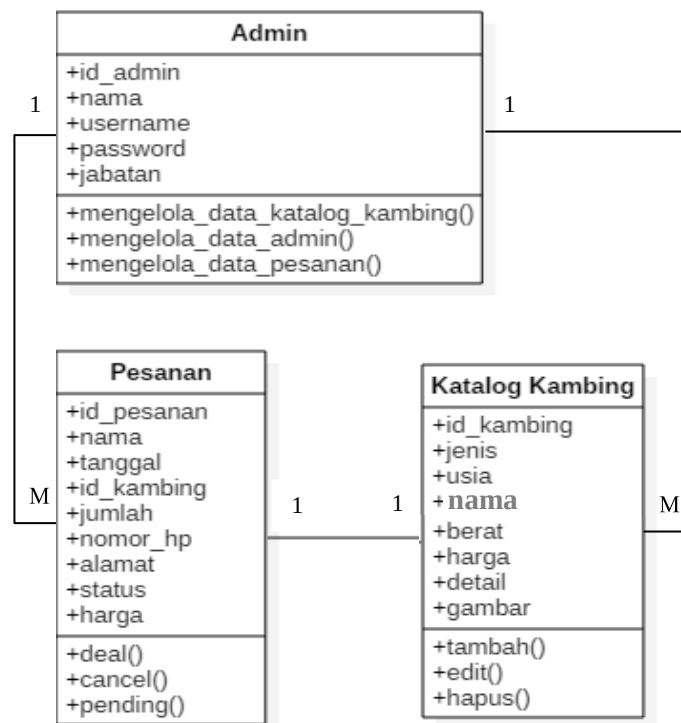
User (konsumen) mengakses sistem dan sistem akan menampilkan halaman utama berupa katalog kambing yang dijual, lalu *user* memilih kambing yang ingin dibeli dan sistem menampilkan halaman detail kambing yang menginformasikan keadaan kambing yang dijual. *User* diberikan opsi untuk membeli langsung atau masukan keranjang, dimana ketika *user* membeli langsung *user* akan mengisi *form* pemesanan kambing sedangkan jika *user* memasukan ke keranjang data kambing akan dimasukan ke halaman keranjang.



Gambar 3.29. Sequence Diagram Form Pemesanan

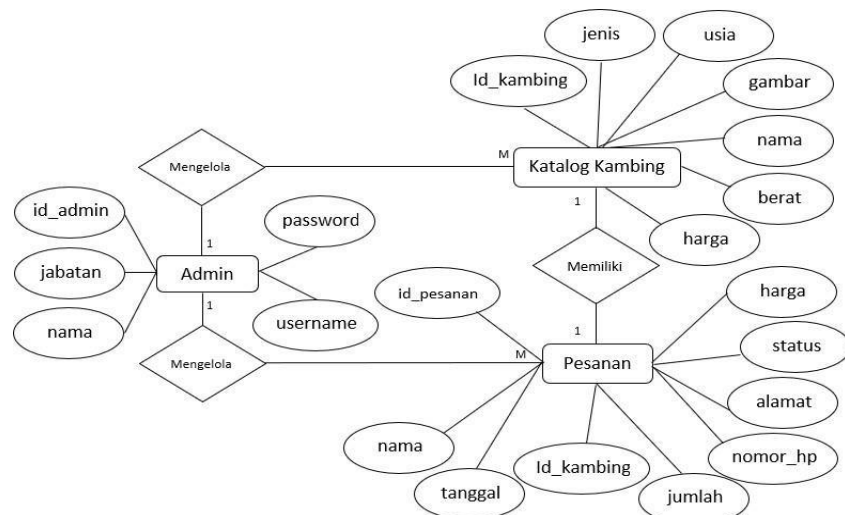
3.8.3 Desain Basis Data

Class Diagram menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan (metode/fungsi) tersebut. Berikut adalah *Class Diagram* dari sistem informasi penjualan kambing pada peternakan heru's farm.



Gambar 3.30. Class Diagram

3.8.4 ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 3.31. ERD (Entity Relationship Diagram)

Dalam perancangan suatu aplikasi sebuah program banyak digunakan tabel-tabel untuk mempermudah pengguna dalam rangka menyimpan sebuah data sesuai yang diinginkan dan biasa juga digunakan sebagai dokumentasi. Berikut adalah rincian rancangan database yang akan dirancang.

a. Tabel Admin

Primary key : *id_admin*

Keterangan : tabel admin merupakan tabel yang berisikan data admin yang memiliki hak akses untuk mengelola sistem informasi.

Tabel 3.4. Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
id_admin	Int	11	Primary Key
Nama	Varchar	255	Nama admin
Username	Varchar	55	Username admin
Password	Varchar	255	Password admin
Jabatan	Varchar	55	Jabatan admin

b. Tabel Katalog Kambing

Primary key : id_kambing

Keterangan: tabel ini merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data katalog kambing.

Tabel 3.5. Tabel Katalog Kambing

Nama Field	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
id_kambing	Int	11	Primary Key
Jenis	Varchar	25	Jenis kambing
Usia	Int	11	Usia kambing
Nama	Varchar	20	Penamaan kambing
Berat	int	12	Berat kambing
Harga	Int	10	Harga kambing
Detail	text	255	Detail Info kambing
Gambar	Blob	55	Gambar kambing

c. Tabel Pesanan

Primary key : id_pesanan

Keterangan : tabel ini merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data pemesanan oleh konsumen.

Tabel 3.6. Tabel Pesanan

Nama Field	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
id_pesanan	Int	55	Primary Key
id_kambing	Int	55	Foreign Key
Nama	Varchar	255	Nama pelanggan
Tanggal	Date	Date	Tanggal pesanan
Jumlah	Int	10	Jumlah kambing yang dipesan
nomor_hp	Int	15	Nomor hp pelanggan
Alamat	Text	Text	Alamat pelanggan
Status	Varchar	55	Status pemesanan
Harga	int	12	Total harga pembelian

3.9 Jadwal Penelitian

Agar proses penelitian menjadi terstruktur dan terjadwal, maka disini peneliti melakukan penjadwalan aktivitas yang akan dilakukan oleh peneliti selama 8 bulan dimulai dari bulan Oktober 2021 sampai dengan Mei 2022. Berikut jadwal pelaksanaan penelitian yang sedang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7. Jadwal Rencana Penelitian

No	Kegiatan	Oktober 2021-Mei 2022							
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Tahap Persiapan Penelitian								
	n. Penyusunan dan pengajuan judul								
	b. Pengajuan Proposal								
	c. Perizinan Penelitian								
	d. Seminar Proposal								
2	Tahap Pelaksanaan								
	a. Pembuatan Website								
	b. Pengujian								
3	Tahap Penyusunan Laporan								
	a. Penyusunan Laporan								

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

4.1.1 Implementasi Sistem

Dalam pembahasan implementasi sistem akan dijelaskan mengenai kode program yang ada beserta penjelasannya. Akan tetapi dalam pembahasan ini penulis tidak membahas *source code* secara menyeluruh, melainkan hanya membahas *source code* yang dirasa penting dan bisa menjadi bahan referensi dalam membangun sebuah sistem informasi penjualan.

a) *Source Code* Login Admin

Source code ini berfungsi untuk mengecek apakah *user* yang sedang melakukan login di halaman login terdaftar sebagai admin di *database* sistem informasi.

Gambar 4.1. *Source Code* Login Admin

```
<?php
namespace App\Controllers\admin;
use CodeIgniter\Controller;
use App\Models\UsersModel;
use Config\App;

class Login extends Controller
{
    public function index()
    {
        helper('form');
        $config = new App;
        $session = \Config\Services::session($config);
        $model = new UsersModel();
        if ($this->validate([
```

```

        'username'      => 'required',
        'password'      => 'required'
    )) {
        $username = $this->request->getVar('username');
        $password = $this->request->getVar('password');
        // Check user
        $check_user = $model->login($username, $password);
        if ($check_user) {
            $session->set('username', $username);
            $session->set('id_admin', $check_user['id_admin']);
            $session->set('jabatan', $check_user['jabatan']);
            $session->set('nama', $check_user['nama']);
            // Login success
            $session->setFlashdata('sukses', 'Anda berhasil login');
            return redirect()->to(base_url('admin'));
        } else {
            $data = array(
                'title'   => 'Login Admin - Heru\'s Farm',
                'error'   => 'Username/password salah'
            );
            return view('admin/login', $data);
        }
    }

    $data = array(
        'title'   => 'Login Admin - Heru\'s Farm'
    );
    return view('admin/login', $data);
}

// Logout
public function logout()
{
    $config = new App;
    $session = \Config\Services::session($config);
    $session->remove('username');
    $session->remove('jabatan');
    $session->remove('nama');
    $session->setFlashdata('sukses', 'Anda berhasil logout');
    return redirect()->to(base_url('admin/login'));
}
}

```

b) *Source Code* Keranjang

Source code ini berfungsi untuk menyimpan sementara data kambing yang diminati oleh pengguna.

Gambar 4.2. *Source Code* Keranjang

```
<?php
namespace App\Controllers;
use App\Models\KambingModel;
use App\Models\PesananModel;

class Cart extends BaseController
{
    protected $kambingModel;
    protected $pesananModel;
    public function __construct()
    {
        $this->kambingModel = new KambingModel();
        $this->pesananModel = new PesananModel();
    }
    public function index()
    {
        $uri = service('uri');

        $data = [
            'title' => 'Keranjang - Heru\'s Farm',
            'uri' => $uri
        ];
        $nomor_hp = $this->request->getVar('nomor_hp');
        // $nomor_hp = '082218867597';

        if (isset($nomor_hp) && strlen($nomor_hp) > 0) {
            $data['pesanan'] = $this->pesananModel-
                >get_nomor($nomor_hp);
        } else {
            $data['pesanan'] = $this->pesananModel-
                >get_nomor($nomor_hp);
        }
        $data['jumlah'] = count($data['pesanan']);
        return view('cart', $data);
    }
}
```

c) *Source Code* Pesanan

Source code ini berfungsi untuk menyimpan data pesanan kambing oleh konsumen di dalam database sehingga admin dapat melihat pesanan konsumen dan memproses nya.

Gambar 4.3. *Source Code* Pesanan

```
<?php
namespace App\Controllers\admin;
use CodeIgniter\Controller;
use App\Models\UsersModel;
use App\Models\PesananModel;
use App\Models\KambingModel;
use Config\App;

class Pesanan extends Controller
{
    protected $kambingModel;
    protected $pesananModel;

    public function __construct()
    {
        $this->kambingModel = new KambingModel();
        $this->pesananModel = new PesananModel();
    }

    public function index()
    {
        $config = new App;
        $session = \Config\Services::session($config);
        // Proteksi
        if ($session->get('username') == '') {
            $session->setFlashdata('Gagal', 'Anda belum login');
            return redirect()->to(base_url('admin/login'));
        }
        // End proteksi
        $uri = service('uri');
        $model = new UsersModel();
        $admin = $model->listing();

        $data = array(
            'title'    => 'Data User',
            'admin'    => $admin,
            'name'     => $session->get('nama'),
```

```

        'jabatan'    => $session->get('jabatan'),
        'content'    => 'admin/pesanan/index',
        'pesanan'    => $this->pesananModel->get_all(),
        'uri'        => $uri
    );
    // \dd($data);
    return view('admin/pesanan', $data);
}

public function edit($id_pesanan)
{
    \helper('form');
    $config = new App;
    $session = \Config\Services::session($config);
    // Proteksi
    if ($session->get('username') == '') {
        $session->setFlashdata('Gagal', 'Anda belum login');
        return redirect()->to(base_url('admin/login'));
    }

    $this->pesananModel->save([
        'id_pesanan' => $id_pesanan,
        'nama'       => $this->request->getVar('nama'),
        'nomor_hp'   => $this->request->getVar('nomor_hp'),
        'alamat'     => $this->request->getVar('alamat'),
        'harga'      => $this->request->getVar('harga'),
        'jumlah'     => $this->request->getVar('jumlah'),
        'status'     => $this->request->getVar('status'),
        'tanggal'    => $this->request->getVar('tanggal')
    ]);

    return redirect()->to(base_url('pesanan'));
}

public function delete($id_pesanan)
{
    $config = new App;
    $session = \Config\Services::session($config);
    if ($session->get('username') == '') {
        $session->setFlashdata('sukses', 'Anda belum login');
        return redirect()->to(base_url('admin/login'));
    }
    $model = new PesananModel();
    $model->hapus($id_pesanan);
    return redirect()->to(base_url('pesanan'));
}
}

```


4.1.2 Pengujian Sistem dan Uji Coba Program

Tahap pengujian program merupakan pengujian terhadap unit-unit program, dimana fungsi dan prosedur dalam program dijalankan satu persatu sehingga mengecek atau meminimalkan kesalahan program.

Adapun metode yang digunakan dalam uji coba program ini menggunakan metode pendekatan *black box testing*. *Black box* merupakan metode pengujian perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang berfokus pada persyaratan fungsional untuk mengerjakan serangkaian kondisi masukan yang akan mencoba semua persyaratan fungsional software dan hardware. Setelah melakukan uji coba program secara keseluruhan maka hasil diperoleh bahwa program dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian sistem dilakukan dengan cara mencoba menjalankan sistem ini pada perangkat mobile aplikasi android berekstensi APK.

Tabel 4.1. Hasil Pengujian *Black Box Testing*

No	Tujuan yang ingin dicapai	Input	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Menampilkan halaman detail kambing	Memsilih data kambing di katalog kambing	Sistem menampilkan halaman informasi detail data kambing	Sesuai Harapan	Valid
2	Menampilkan form pengisian data konsumen	Memilih tombol tambahkan ke keranjang pada katalog kambing	Sistem menampilkan halaman form isian data pelanggan	Sesuai Harapan	Valid
3	Menampilkan halaman keranjang	Memilih tombol menu keranjang pada halaman utama	Sistem akan menampilkan halaman data kambing di keranjang	Sesuai Harapan	Valid
4	Menampilkan data kambing di keranjang	Memasukan nomor hp sesuai dengan yang di isi	Sistem akan menampilkan data kambing di keranjang berdasarkan nomor hp pelanggan	Sesuai Harapan	Valid

No	Tujuan yang ingin dicapai	Input	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan
5	Menghubungkan ke whatsapp pembeli	Memilih tombol whatsapp di keranjang	Sistem akan menghubungkan otomatis pengguna ke whatsapp penjual	Sesuai Harapan	Valid
6	Menampilkan halaman tentang	Memilih tombol menu tentang	Sistem akan menampilkan halaman tentang peternakan heru,s farm	Sesuai Harapan	Valid
7	Menampilkan halaman kontak	Memilih tombol menu kontak	Sistem akan menampilkan halaman kontak yang bisa dihubungi	Sesuai Harapan	Valid
8	Menampilkan Halaman login admin	Memilih tombol menu login admin	Sistem akan menampilkan halaman login admin	Sesuai Harapan	Valid
9	Menampilkan halaman admin	Memasukan username dan password di halaman login	Sistem akan menampilkan halaman admin	Sesuai Harapan	Valid
10	Menampilkan data katalog kambing	Memilih menu data katalog kambing	Sistem akan menampilkan halaman data katalog kambing	Sesuai Harapan	Valid
11	Menambah data katalog kambing	Memilih tombol tambah data dan memasukan data kambing	Sistem akan menampilkan halaman tambah data kambing dan berhasil menyimpan data kambing	Sesuai Harapan	Valid
12	Mengubah data katalog kambing	Memilih tombol edit data dan memasukan perubahan data	Sistem akan menampilkan halaman edit data kambing dan berhasil menyimpan perubahan data kambing	Sesuai Harapan	Valid
13	Menampilkan data admin	Memilih menu data admin	Sistem akan menampilkan data admin yang terdaftar di aplikasi	Sesuai Harapan	Valid
14	Menambah data admin	Memilih tombol tambah data dan memasukan data admin baru	Sistem akan menampilkan halaman tambah data admin dan berhasil menyimpan data admin	Sesuai Harapan	Valid
15	Mengubah data admin	Memilih tombol edit data dan memasukan perubahan data	Sistem akan menampilkan halaman edit data admin dan berhasil menyimpan perubahan data kambing	Sesuai Harapan	Valid
16	Menampilkan data pesanan	Memilih menu data pesanan	Sistem akan menampilkan data pesanan yang ada di keranjang pengguna	Sesuai Harapan	Valid
17	Menampilkan detail pesanan	Memilih tombol detail pesanan	Sistem akan menampilkan data detail dari pesanan oleh pengguna	Sesuai Harapan	Valid

4.1.3 Manual Program

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan sistem informasi penjualan kambing pada perangkat mobile Android. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi ini bagi konsumen yang ingin melihat katalog kambing.

- a) Instal aplikasi di smartphone android.
- b) Klik icon aplikasi Heru,s Farm untuk memulai aplikasi.
- c) Tampilan awal aplikasi menampilkan data katalog kambing.
- d) Pada tampilan awal terdapat beberapa menu seperti kontak, tentang dan login admin.
- e) Konsumen dapat mengklik add to cart jika berminat dengan jenis kambing, saat mengklik konsumen akan mengisi data diri seperti nama alamat dan nomor hp.
- f) Jika konsumen sudah yakin dengan pesanan dapat menekan tombol hubungi kami dan akan terhubung ke whatsapp penjual untuk proses pemesanan kambing.

4.1.4 Manual Instalasi

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan instalasi aplikasi sistem informasi penjualan kambing heru,s farm pada perangkat mobile Android. Adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut.

- a) Pastikan file aplikasi yang berekstensi .apk ada pada smartphone android pengguna

b) Tekan file installer tersebut, maka perangkat akan meminta persetujuan untuk menginstall aplikasi, jika diizinkan oleh pengguna maka secara otomatis akan menjalankan proses instalasi. Setelah proses instalasi selesai, klik finish atau OK.

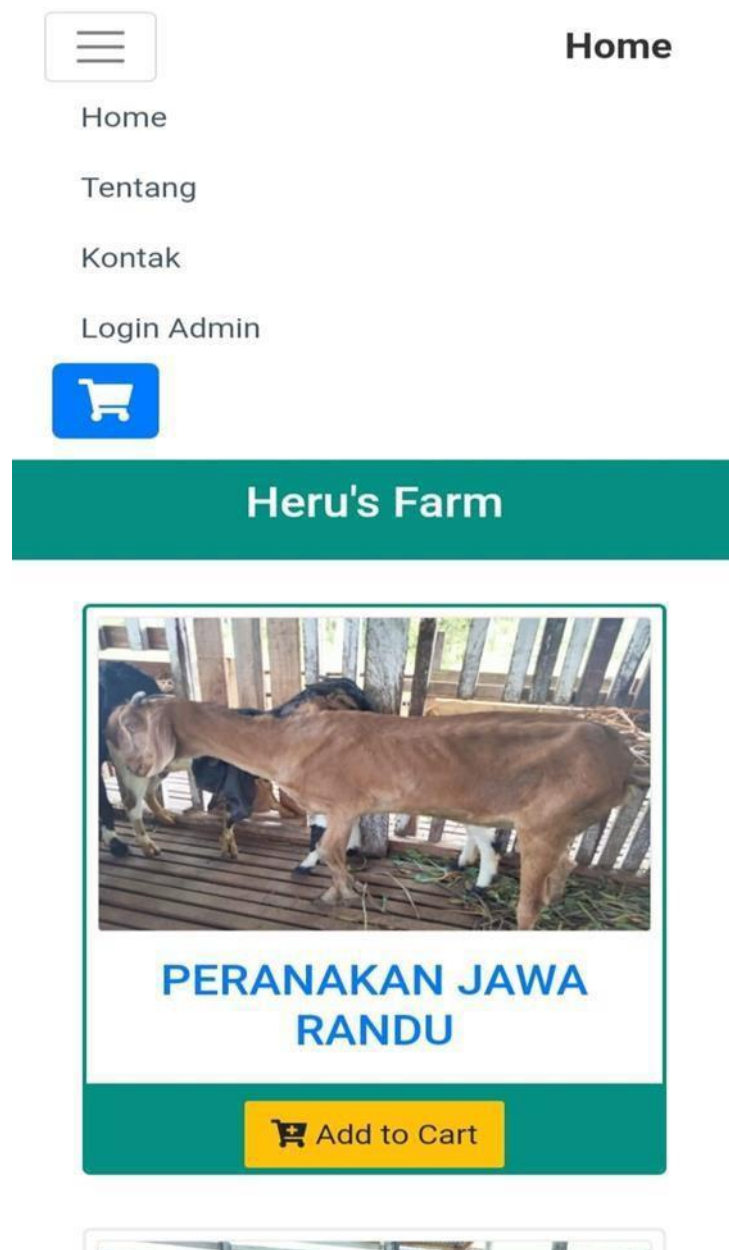
4.2 Pembahasan

4.2.1 Pembahasan Implementasi Sistem

Pada pembahasan ini penulis akan menampilkan hasil dari implementasi sistem ke dalam bentuk aplikasi sistem informasi penjualan kambing berbasis aplikasi mobile pada smartphone android. Berikut adalah hasil implementasi sistem dalam bentuk tampilan user interface.

a) Halaman Utama

Halaman ini merupakan halaman yang muncul pertama kali ketika aplikasi di akses oleh pengguna, pada halaman ini akan ditampilkan data katalog kambing. Pada halaman ini ada beberapa menu seperti menu tentang, kontak dan login admin.



Gambar 4.4. Halaman Utama Aplikasi

b) Halaman Detail Kambing

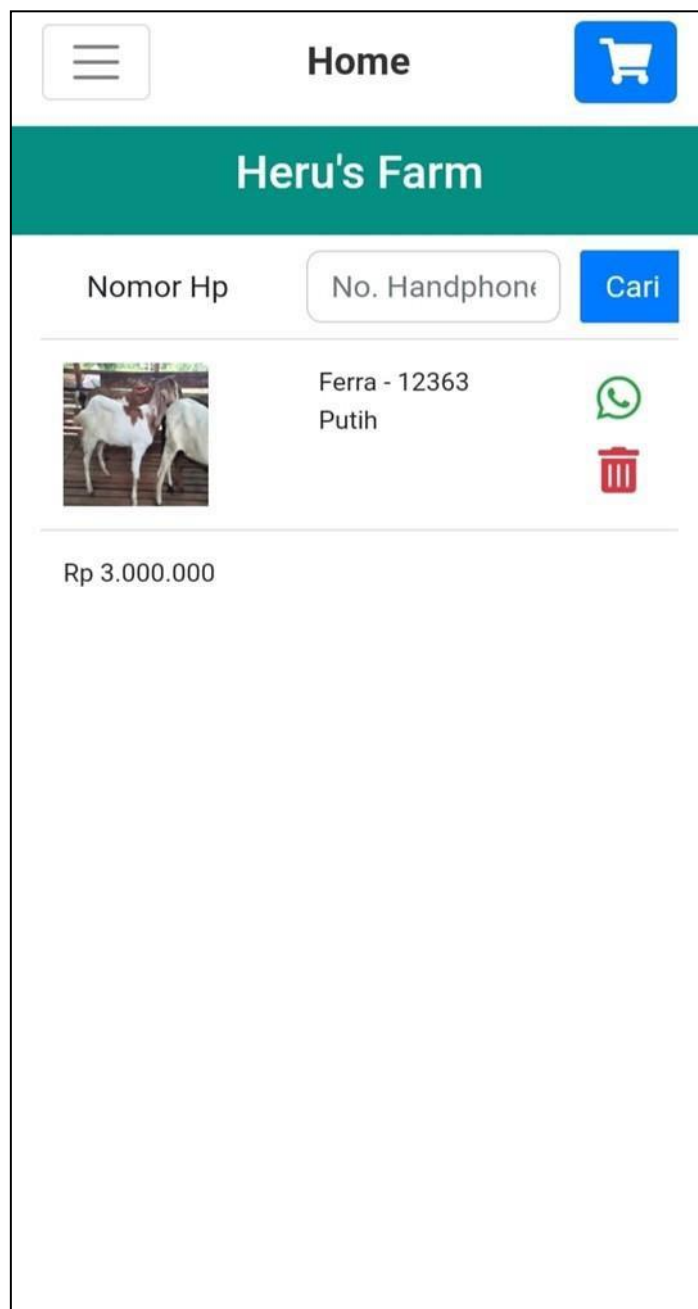
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan informasi detail dari kambing.



Gambar 4.5. Halaman Detail Kambing

c) Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini merupakan halaman yang menyimpan data kambing yang diminati oleh pengguna aplikasi.



Gambar 4.6. Halaman Keranjang Belanja

d) Halaman Input Informasi Data Pelanggan

Halaman ini merupakan halaman bagi pengguna yang berminat untuk membeli kambing dengan mengisi informasi data pribadi seperti alamat dan nomor hp.

Isi Data Pelanggan

Nama

Ferra

Nomor Hp

0852324573

Alamat

DESA MANEN KALEKA, RT/RW
002/000, Kel/Desa MANEN KALEKA,
Kecamatan BANAMA TINGANG

Harga

3.500.000

Kembali Simpan

PERANAKAN IAWA

Gambar 4.7. Halaman Input Informasi Data Pelanggan

e) Halaman Tentang

Halaman ini menampilkan informasi tentang peternakan heru,s farm dan layanan apa saja yang diberikan oleh peternakan kepada konsumen.



Gambar 4.8. Halaman Tentang

f) Halaman Kontak

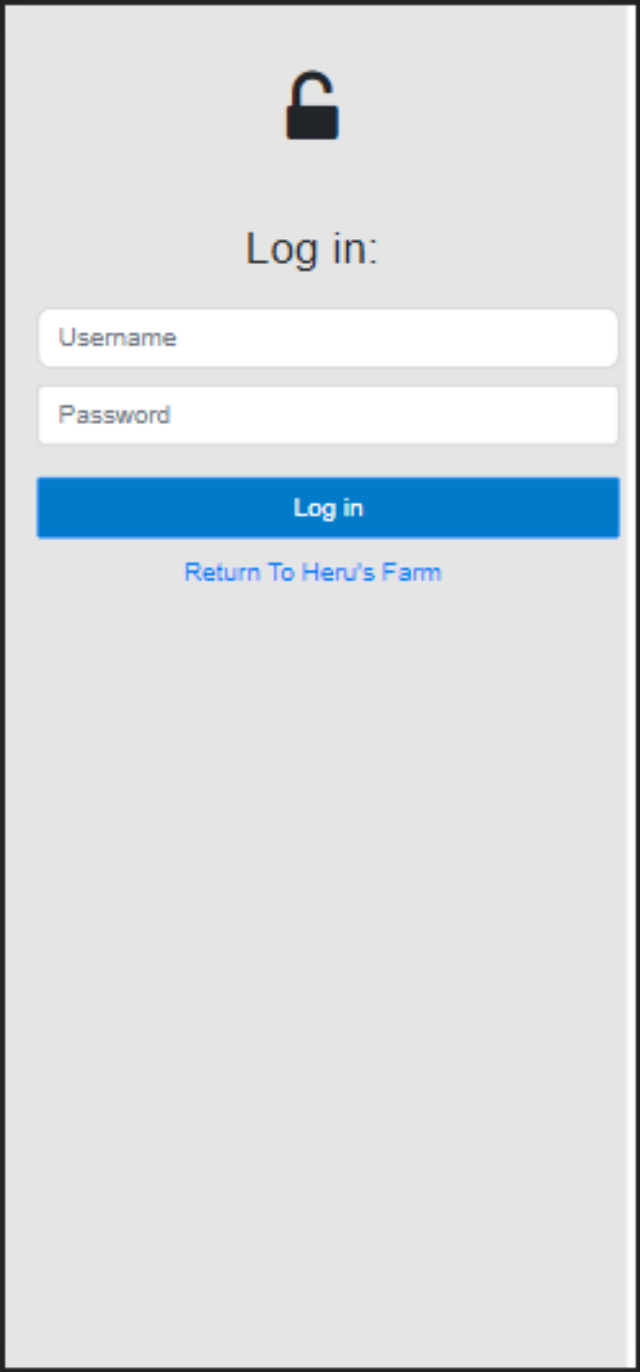
Halaman ini menampilkan informasi kontak dari peternakan heru,s farm yang bisa dihubungi.



Gambar 4.9. Halaman Kontak

g) Halaman Login Admin

Halaman ini merupakan halaman bagi admin yang ingin masuk ke halaman admin untuk mengelola data aplikasi.

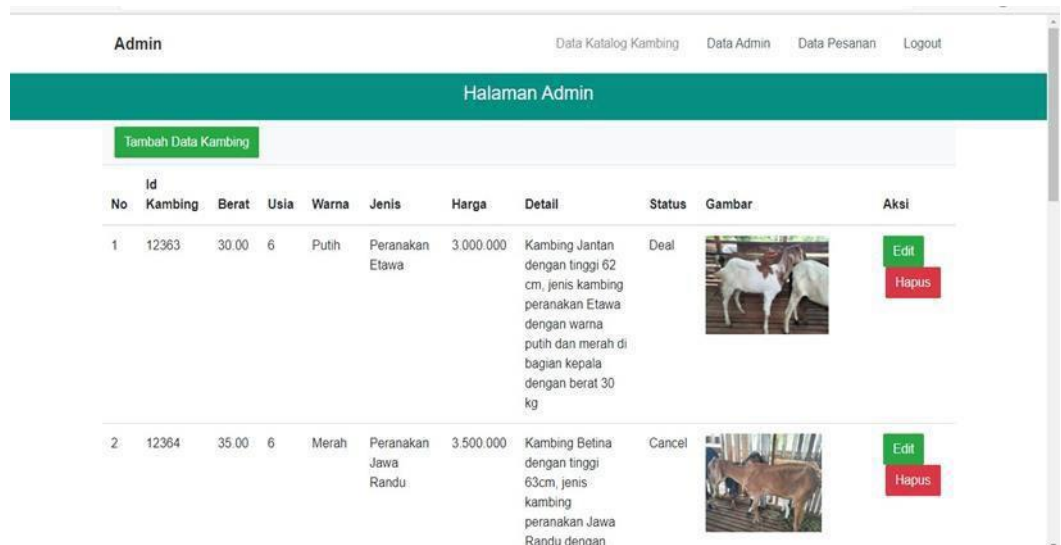


A mockup of an admin login page. At the top center is a black padlock icon. Below it is the text "Log in:". There are two input fields: "Username" and "Password". Below the input fields is a blue button with the text "Log in". At the bottom is a blue link that says "Return To Heru's Farm".

Gambar 4.10. Halaman Login Admin

h) Halaman Admin

Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika admin berhasil melakukan login.



The screenshot shows the Admin Dashboard with a green header bar labeled 'Halaman Admin'. Below the header is a button 'Tambah Data Kambing'. The main content is a table with columns: No, Id Kambing, Berat, Usia, Warna, Jenis, Harga, Detail, Status, Gambar, and Aksi. There are two rows of data, each with an 'Edit' button and a 'Hapus' button in the 'Aksi' column.

No	Id Kambing	Berat	Usia	Warna	Jenis	Harga	Detail	Status	Gambar	Aksi
1	12363	30.00	6	Putih	Peranakan Etawa	3.000.000	Kambing Jantan dengan tinggi 62 cm, jenis kambing peranakan Etawa dengan warna putih dan merah di bagian kepala dengan berat 30 kg	Deal		Edit Hapus
2	12364	35.00	6	Merah	Peranakan Jawa Randu	3.500.000	Kambing Betina dengan tinggi 63cm, jenis kambing peranakan Jawa Randu dengan	Cancel		Edit Hapus

Gambar 4.11 . Halaman Admin

i) Halaman Kelola Katalog Kambing

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan data katalog kambing yang tersimpan di database, admin dapat mengelola data kambing seperti menambah, mengedit dan menghapus data kambing.

Admin Data Katalog Kambing Data Admin Data Pesanan Logout

Halaman Admin

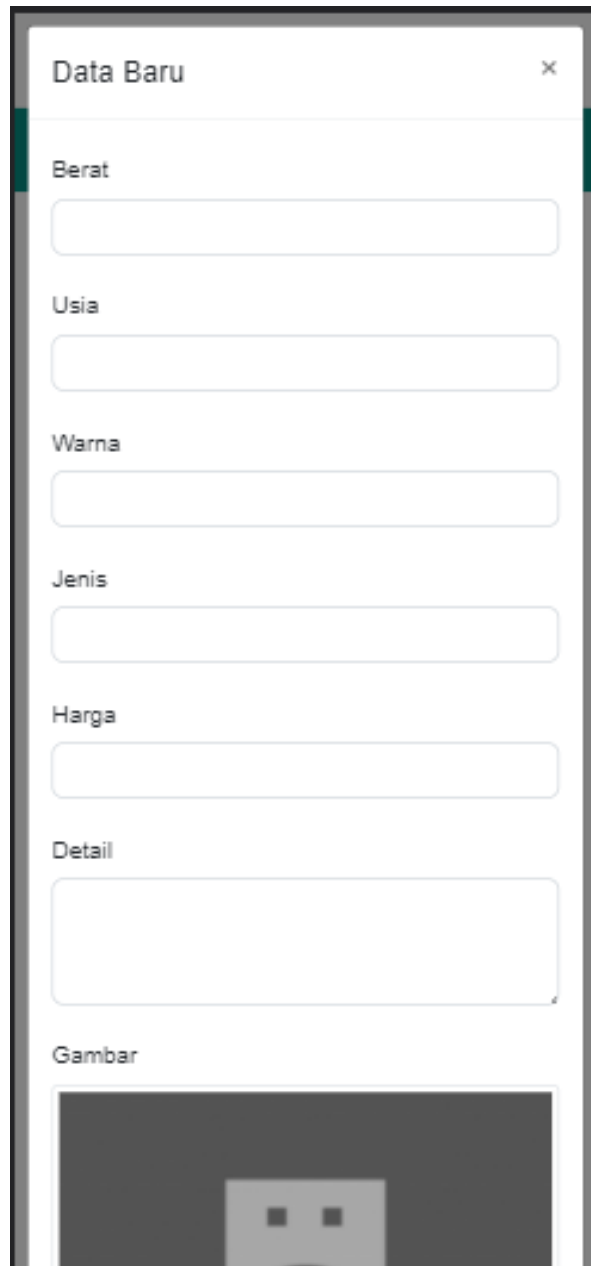
Tambah Data Kambing

No	Id Kambing	Berat	Usia	Warna	Jenis	Harga	Detail	Status	Gambar	Aksi
1	12363	30.00	6	Putih	Peranakan Etawa	3.000.000	Kambing Jantan dengan tinggi 62 cm, jenis kambing peranakan Etawa dengan warna putih dan merah di bagian kepala dengan berat 30 kg	Deal		Edit Hapus
2	12364	35.00	6	Merah	Peranakan Jawa Randu	3.500.000	Kambing Betina dengan tinggi 63cm, jenis kambing peranakan Jawa	Cancel		Edit Hapus

Gambar 4.12. Halaman Data Katalog Kambing

j) Halaman Tambah Data Kambing

Halaman ini merupakan halaman bagi admin untuk menambah data kambing dengan memasukan data kambing seperti berat kambing, jenis peranakan, dan warna kambing.



The image shows a mobile application interface for adding new goat data. The form is titled "Data Baru" and contains the following fields:

- Berat (Weight)
- Usia (Age)
- Warna (Color)
- Jenis (Type)
- Harga (Price)
- Detail
- Gambar (Image)

The "Gambar" field features a placeholder image of a goat.

Gambar 4.13. Halaman Tambah Data Kambing

k) Halaman Edit Data Kambing

Halaman ini merupakan halaman bagi admin untuk melakukan update data kambing ketika kambing tersebut mengalami perubahan berat maupun tinggi.



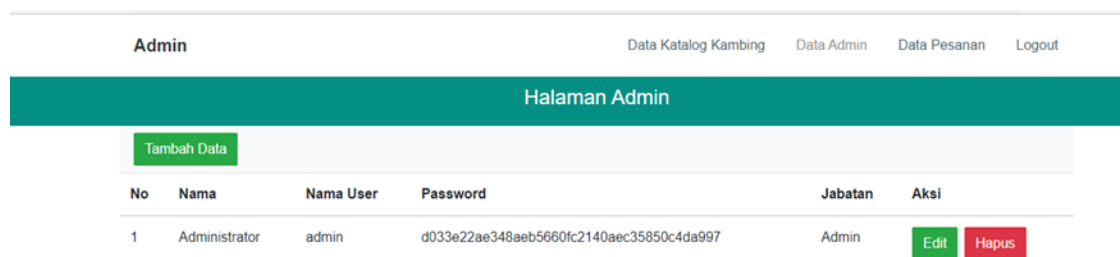
The screenshot shows a mobile application interface for editing goat data. The form is titled "Edit Data" and contains the following fields:

- Berat**: 30.00
- Usia**: 6
- Warna**: Putih
- Jenis**: Peranakan Etawa
- Harga**: 3.000.000
- Detail**: Kambing Jantan dengan tinggi 62 cm, jenis kambing peranakan Etawa dengan warna putih dan berat 30 kg
- Gambar**: A photograph of a white goat.

Gambar 4.14. Halaman Edit Data Kambing

l) Halaman Data Admin

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan data admin yang terdapat di database aplikasi. Admin dapat mengelola data seperti menambah, mengubah serta menghapus data admin.

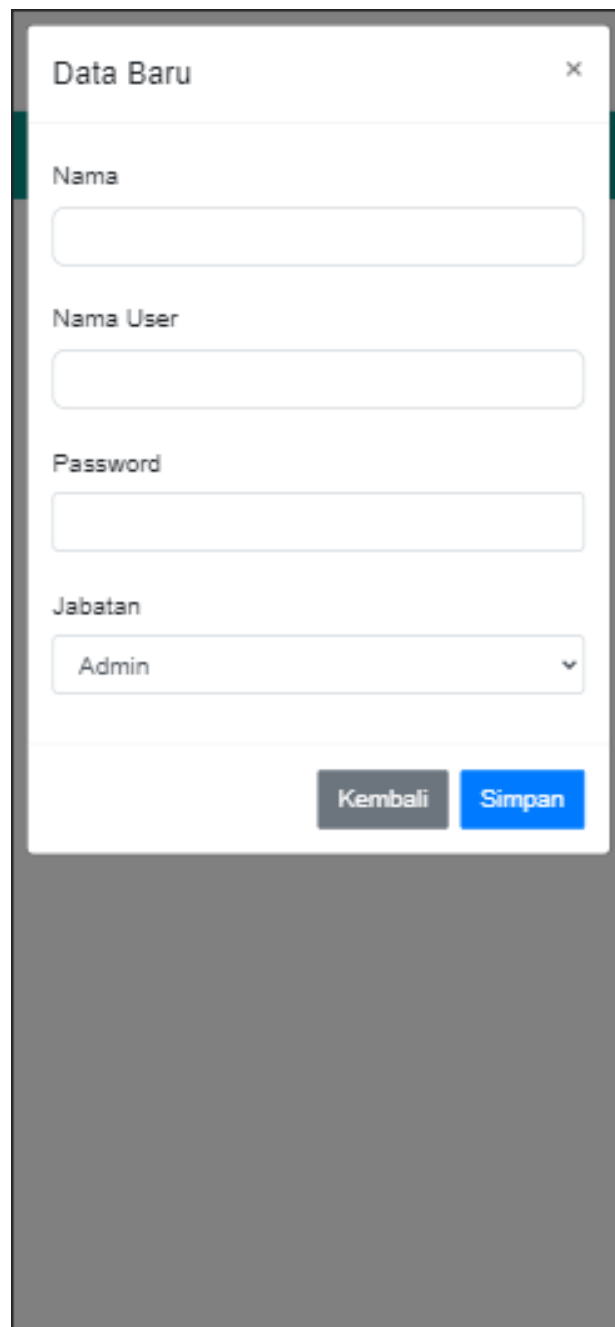


Halaman Admin					
Tambah Data					
No	Nama	Nama User	Password	Jabatan	Aksi
1	Administrator	admin	d033e22ae348aeb5660fc2140aec35850c4da997	Admin	Edit Hapus

Gambar 4.15. Halaman Data Admin

m) Halaman Tambah Data Admin

Halaman ini merupakan halamn untuk menambahkan data admin baru yang dapat mengakses halaman admin.

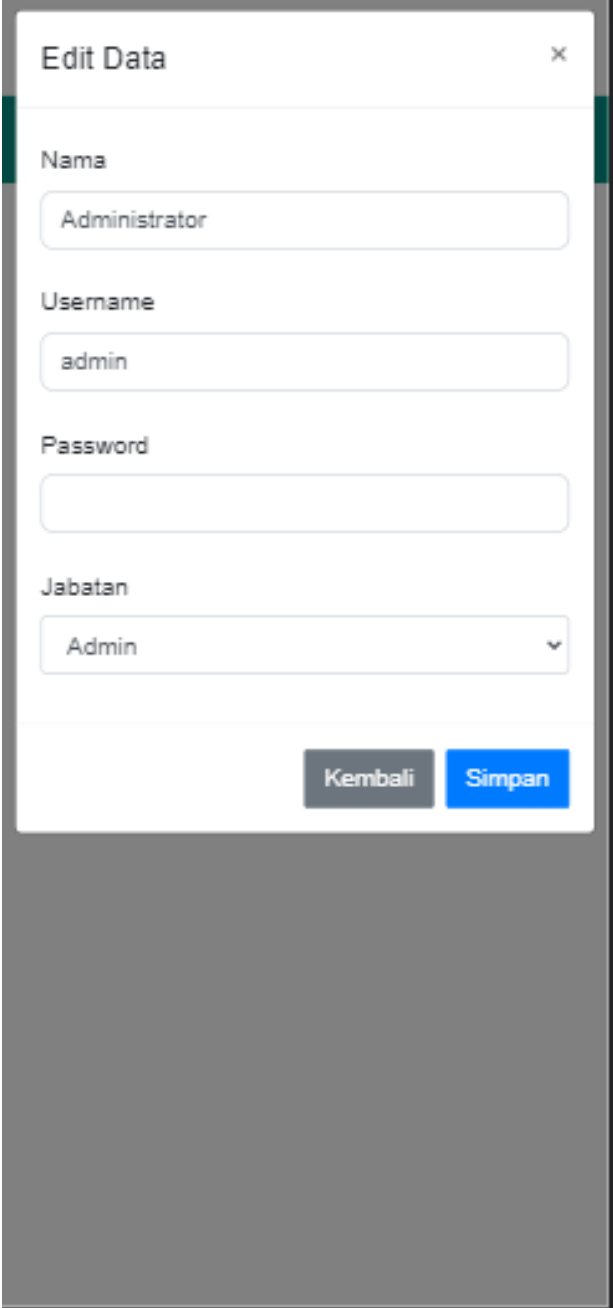


The image shows a mobile application interface for adding a new admin user. It features a modal window titled "Data Baru" with a close button (X) in the top right corner. The form contains four input fields: "Nama" (Name), "Nama User" (Username), "Password", and "Jabatan" (Position). The "Jabatan" field is a dropdown menu currently showing "Admin". At the bottom right of the form, there are two buttons: "Kembali" (Back) in a grey box and "Simpan" (Save) in a blue box. The background of the app is a solid grey color.

Gambar 4.16. Halaman Tambah Data Admin

n) Halaman Edit Data Admin

Halaman ini merupakan halaman bagi admin untuk melakukan perubahan pada data admin.



The image shows a mobile application interface for editing admin data. It features a modal window titled "Edit Data" with a close button (X) in the top right corner. The form contains four input fields: "Nama" (Name) with the value "Administrator", "Username" with the value "admin", "Password" (empty), and "Jabatan" (Position) with a dropdown menu showing "Admin". At the bottom right of the form are two buttons: "Kembali" (Back) in grey and "Simpan" (Save) in blue. The background of the app is a solid grey color.

Gambar 4.17. Halaman Edit Data Admin

o) Halaman Data Pesanan

Halaman ini menampilkan data kambing yang diminati oleh konsumen sehingga admin dapat menghubungi konsumen untuk menindaklanjuti pesanan kambing.

Admin									
Data Katalog Kambing Data Admin Data Pesanan Logout									
Halaman Admin									
No	Id Kambing	Gambar	Nama	Nomor Hp	Alamat	Harga	Status	Tanggal Beli	Aksi
1	12364		Putri Aninda	081222448899	Jl. Pangeran Samudra	3.500.000	Cancel	06-04-2022	Detail Pesanan Hapus
2	12363		Ferra	082352324573	DESA MANEN KALEKA, RT/RW 002/000, Kel/Desa MANEN KALEKA, Kecamatan BANAMA TINGANG	3.000.000		06-04-2022	Detail Pesanan Hapus

Gambar 4.18. Halaman Data Pesanan

p) Halaman Detail Pesanan

Halaman ini menampilkan detail dari pesanan konsumen dan admin disini dapat memberikan hasil dari proses follow up konsumen apakah deal, pending atau cancel.

Edit Data	
Id Pesanan	140
	12363
Nama	Ferra
Nomor Hp	082352324573
Alamat	DESA MANEN KALEKA, RT/RW 002/000, Kel/Desa MANEN KALEKA, Kecamatan BANAMA TINGANG
Harga	3.000.000
Status	Deal
Kembali Simpan	

Gambar 4.19. Halaman Detail Pesanan

4.2.2 Pembahasan Hasil Responden Pengguna

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap kualitas aplikasi penjualan kambing Heru,s Farm, harus diketahui terlebih dahulu skor tertinggi (Y) dan angka terendah (X) untuk item penilaian dengan rumus berikut.

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

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

Jadi, jika total skor sudah diperoleh, maka penilaian interpretasi responden terhadap aplikasi penjualan kambing Heru,s Farm saat ini yang digunakan adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan rumus index % adalah sebagai berikut.

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

Tabel 4.2. Persentase Nilai

Jawaban	Keterangan
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
40% - 59,99%	Netral
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

Berikut adalah daftar poin-poin pernyataan yang diberikan kepada responden.

Tabel 4.3. Daftar Poin Poin Pernyataan

No	Pernyataan
1	Sistem yang dibuat mudah di akses
2	Sistem yang dibuat sesuai kebutuhan pengguna
3	Tampilan sistem informatif dan mudah dimengerti
4	Sistem bermanfaat untuk pengguna
5	Tampilan sistem menarik

Berikut ini merupakan penghitungan skala likert Kuesioner dari 20 Responden.

a) Hasil Perhitungan Pernyataan Pertama

Tabel 4.4. Hasil Perhitungan Pernyataan Pertama

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	11	55
Setuju	4	8	32
Netral	3	1	3
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total		20	90

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

$$Y = 5 \times 20 = 100$$

$$X = 1 \times 20 = 20$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

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

$$= 90/100 \times 100$$

$$= 90\%$$

=Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 90% Sangat Setuju jika Aplikasi penjualan kambing Heru,s Farm mudah untuk diakses.

b) Hasil Perhitungan Pernyataan Kedua

Tabel 4.5. Hasil Perhitungan Pernyataan Kedua

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	14	70
Setuju	4	5	20
Netral	3	1	3
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total		20	93

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

$$Y = 5 \times 20 = 100$$

$$X = 1 \times 20 = 20$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

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

$$= 93/100 \times 100$$

$$= 93\%$$

=Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 93% Sangat Setuju jika Aplikasi penjualan kambing Heru,s Farm sesuai dengan kebutuhan pengguna.

c) Hasil Perhitungan Pernyataan Ketiga

Tabel 4.6. Hasil Perhitungan Pernyataan Ketiga

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	13	65
Setuju	4	6	24
Netral	3	1	3
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total			92

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

$$Y = 5 \times 20 = 100$$

$$X = 1 \times 20 = 20$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

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

$$= 92/100 \times 100$$

$$= 92\%$$

=Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 92%

Sangat Setuju jika Aplikasi penjualan kambing Heru,s Farm informatif dan mudah dimengerti pengguna.

d) Hasil Perhitungan Pernyataan Keempat

Tabel 4.7. Hasil Perhitungan Pernyataan Keempat

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	10	50
Setuju	4	9	36
Netral	3	1	3
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total		20	89

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

$$Y = 5 \times 20 = 100$$

$$X = 1 \times 20 = 20$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

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

$$= 89/100 \times 100$$

= 89%

=Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 89% Sangat Setuju jika Aplikasi penjualan kambing Heru,s Farm bermanfaat untuk pengguna.

e) Hasil Perhitungan Pernyataan Kelima

Tabel 4.8. Hasil Perhitungan Pernyataan Kelima

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	10	50
Setuju	4	7	28
Netral	3	3	9
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total			87

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

$$Y = 5 \times 20 = 100$$

$$X = 1 \times 20 = 20$$

Jadi, dari data diatas dapat dicari hasilnya sebagai berikut.

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

$$= 87/100 \times 100$$

$$= 87\%$$

=Kategori Sangat Setuju

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa responden 87% Sangat Setuju jika Aplikasi penjualan kambing Heru,s Farm menarik bagi pengguna.

Tabel 4.9. Ukuran Ketentuan Nilai

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

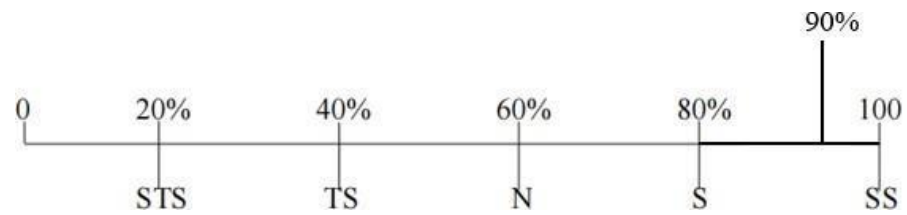
Dengan menggunakan skala Likert, maka Hasil Responden dari keseluruhan, yaitu:

Jumlah Kriteria	X	Jumlah Responden	X	Bobot	Nilai Kategori
5	X	20	X	5	500
5	X	20	X	4	400
5	X	20	X	3	300
5	X	20	X	2	200
5	X	20	X	1	100

Berdasarkan soal kesatu, kedua, ketiga, keempat dan kelima telah diperoleh jumlah skor hasil pengumpulan data Yaitu 451, dan jumlah skor nilai kategori maksimum adalah 500. Dengan demikian “Sistem Informasi Penjualan Kambing Pada Peternakan Heru’s Farm Berbasis Web Mobile” menurut 20 responden yaitu :

$$\begin{aligned}
 \text{Total Hasil Responden} &= (451/500) \times 100 \\
 &= 0,9 \times 100 \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Jadi sikap responden terhadap sistem informasi yang dibuat sebesar 90% dan termasuk dalam kategori interval sangat setuju maka dapat digambarkan hasil presentasi respon yang telah diperoleh dengan menggunakan *skala likert* sebagai Berikut:



Gambar 4.20. Skala Likert Hasil Persentase Responden

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS =Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner dengan skala likert yang di nilai dari 20 responden dan 5 kriteria uji maka didapat hasil interprestasi sebesar 90% atau dengan nilai 451 dari nilai maksimal 500, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini “Sangat Setuju” dan layak untuk digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada perancangan serta pengujian yang sudah dilakukan pada sistem informasi penjualan kambing pada peternakan Heru's Farm berbasis web mobile, maka ditarik kesimpulan yaitu:

- 5.1.1 Dalam penelitian ini telah dihasilkan sebuah sistem informasi penjualan kambing pada peternakan heru's farm berbasis web mobile.
- 5.1.2 Sistem Informasi penjualan kambing pada peternakan heru's farm berbasis web mobile ini dibangun dengan menggunakan *Visual Studio Code* dan *Framework Codeigniter*.
- 5.1.3 Dari hasil pengujian black box yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yang telah dibangun berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna tanpa ada error yang terjadi pada sistem informasi.
- 5.1.4 Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner dengan skala likert yang di nilai dari 20 responden dan 5 kriteria uji maka di dapat hasil interpretasi sebesar 90% atau dengan nilai 451 dari nilai maksimal 500, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini “Sangat Setuju” dan layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Dari hasil penulisan dan kesimpulan dapat diambil beberapa saran dalam penelitian ini, penulis ingin memberikan beberapa saran yang mungkin berguna untuk pengembangan lebih lanjut yaitu:

- 5.2.1 Menambahkan fitur pembayaran dan konfirmasi pembayaran melalui sistem informasi penjualan secara langsung.
- 5.2.2 Menambahkan fitur notifikasi yang langsung terhubung kepada penjual ketika ada pembeli yang memesan kambing.
- 5.2.3 Menambahkan fitur live chat di dalam sistem informasi penjualan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Thamrin, & Tantri, F. (2016). *Manajemen Pemasaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple Web Programing*. Jakarta: Elex Media Komputeindo.
- Anggraeni, E., & Irvini, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan*. Yogyakarta: Andi.
- Arizona. (2017). Aplikasi Pengolahan Data Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (APBDES) Pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawai Berbasis Web. *Program Studi Teknik Informatika*, 1.
- Christian, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Rumah Berbasis Web. *JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA*, 7, 61-70.
- Dari, W., & Prahartiwi, L. I. (2018). Sistem Informasi Penjualan Alat Musik Menggunakan Model Waterfall. *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, VI, 87-96.
- Ferdika, M., & Kuswara, H. (2017). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi. *Information System for Educators and Professionals*, 1, 175-188.
- Hanifah, R. (2015). *Apa itu Balsamiq Mockup*. Retrieved November 15, 2020, from <https://prakerinmalang.wordpress.com/2015/12/08/apa-itu-balsamiq-mockup/>
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok. *KHATULISTIWA INFORMATIKA*, IV, 107-116.
- Kesuma, C., & Rahmawati, L. (2017). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMK Purnama 2 Banyumas. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 7, 1-9.
- Khairullah. (2016). Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Inventaris Aset Universitas Muhammadiyah Bengkulu Menggunakan Metode MCCALL. *Jurnal Informasi Interaktif*.
- Ladjamudin, A.-B. B. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi SisteMatika.
- Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. Bandung: Informatika Bandung.
- Oktavia, N. (2015). *Sistematika Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pratama, E., Sihombing, D., & Putra, A. (2014). Aplikasi E-library Untuk Pengelolaan Data Buku Berbasis Web Pada SMA N 1 Sungai Raya Menggunakan Model Waterfall. *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*2, 97-102.
- Rosa dan Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Segara, R. B., Hartono, M., & Suharyati, S. (2018). Pengaruh Infestasi Cacing Saluran Pencernaan Terhadap Bobot Tubuh Kambing Saburai Pada Kelompok Ternak Di Kecamatan Gedong Tataan, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung. *Jurnal Riset dan Inovasi Peternakan*, 2, 14-19.
- Sugiarto. (2017). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: ANDI.
- Sutarman. (2012). *Buku Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, A., & Sari, R. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Suku Cadang Mobil Berbasis Web Studi Kasus: Kreasi Auto Parts. *JURNAL ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI KOMPUTER*, 3.
- Wetherbe, J. (2012). *PIECES Analysis*.
- Wulandari, Prayoga, I., Putro, B. H., & Wahyuni, R. S. (2021). Rancangan Aplikasi Penjualan Hewan Ternak Untuk Qurban Dan Aqiqah Berbasis Web Pada Raisha Farm Guna Memperluas Area Penjualan. *INDONESIA JOURNAL INFORMATION SYSTEM (IDEALIS)*, 4, 215-222.

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

Lampiran 1. Surat Tugas

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

SURAT TUGAS
No.594/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 : Hafiz Riyadli, M. Kom.
NIK : 198604042010103
Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**

2. Nama : Deden Andriawan, M. Kom.
NIK : 198610172018102
Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Ferra Liskha
NIM : C1857201042
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penjualan Kambing pada Peternakan Heru's Farm berbasis Web Mobile
Berlaku s/d : 28 September 2022

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

Palangka Raya, 28 September 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi


Nurtayati, M.Pd.
NIK 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 Permohonan Izin Penelitian

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

Nomor : 211/STMIK-C-1/Ak/XII/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **PEMILIK HERU'S FARM**
Jalan Pasir Panjang RT.05 RW.01 Kelurahan Kereng Bangkirai
Palangka raya

Dengan hormat,

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

Nama : FERRA LISKHA
NIM : C1857201042
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2021/2022 (7)
Lama Penelitian : 02 Desember 2021 s.d 02 Januari 2021
Tempat Penelitian : HERU'S FARM

Dengan judul Tugas Akhir:

SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAMBING PADA PETERNAKAN HERU'S FARM BERBASIS WEB MOBILE

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, 02 Desember 2021


Suparno, M.Kom.
NIK 496901041995105

Lampiran 3. Lembar Wawancara

Daftar Pertanyaan Wawancara Kepada Bapak Heru selaku Pemilik Peternakan
Heru's Farm

Tanggal Wawancara : 09 September 2021

1. Bagaimana sejarah awal pendirian usaha peternakan kambing ini pak ?

Jawaban : Sejarah awal usaha peternakan kambing ini dimulai sejak 01 Oktober 2020, dengan jumlah awal kambing 25 ekor.

2. Ada berapa jenis kambing yang bapak pelihara ?

Jawaban : Jenis kambing yang saat ini kami pelihara terdiri dari 4 jenis, yaitu ; peranakan etawa, jawa randu, kambing kacang, dan turunan sanen/safira.

3. Bagaimana cara bapak selaku pemilik peternakan dalam menentukan harga kambing yang akan dijual ?

Jawaban : Harga kambing yang dijual relative, melihat besar kecilnya dari jenis kambing itu, kalau kambing kacang relative lebih murah dari jawa randu yang badannya besar, ada juga peranakan etawa kita tidak bisa melihat besar kecilnya, tapi bagus tidaknya kambing itu, melihat dari kondisi kesehatannya karna bisa saja kambingnya kecil harganya mahal.

4 Bagaimana system penjualan kambing bapak untuk saat ini jika ada yang ingin membeli kambing bapak ?

Jawaban : system penjualan saat ini yang kami gunakan pertama dan muJut ke mulut, yang kedua Instagram,facebook tapi tidak intensif yang ditampilkan,karena belum memiliki web kbusus.

5. Adakah permasalahan yang terjadi selama peternakan ini beroperasi pak?

Jawaban : Ya, permasalahan pastinya ada, yang mengakibatkan kematian pada kambing , kambing yang akan dijual *mati*, tapi itu kan bagian dari resiko dalam bisnis perdagangan kambing jadi kami menerima dengan senyum ikhlas karena itu bagian dari proses, penjualan dan pemeliharaan kambing itu,tetapi kami juga tidak luput istiyar nya adalah mengobati kambing yang sakit,kita berusaha untuk kambing tidak sakit dengan memberikan obat-obatan jamu-jamuan, makanan bergizi,dan mineral untuk nutrisi kambing tersebut.

6. Apa yang pembeli sering kali tanyakan pada saat membeli kambing Pak?

Jawaban : Yang sering itu ,berapa harganya, umurnya berapa,udah layak di aqiqah apa belum, ada juga untuk acara selamatan, tapi yang sering ditanyakan ialah berapa harganya dari yang murah sampai yang mahal.

7 | Siapa saja konsumen yang biasanya membeli ternak kambing, dalam usaha peternakan ini pak ?

Jawaban · Yang pastinya masyarakat, teman-teman yang tau dari media sosial .

Palangkaraya, 09 September 2021

Pemilik I--Jeru's Farm

d

Heru Setiawan, SP

NIP.19751016200802001

Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara Bersama Pemilik Peternakan Heru's Farm



Lampiran 5. Dokumentasi Observasi Ke Peternakan Heru's Farm



Lampiran 6. Kartu Konsultasi Sidang Tugas Akhir



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
 Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax 0536-3236833 Palangkaraya
 Email : humas@stmikpa.ac.id - website : www.stmikpa.ac.id

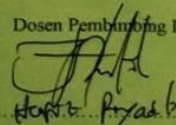
**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Ferra Lisetho
 NIM : C1857201042
 No. Hp : 082352324573
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul : 29 September 2021
 Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penjualan Kambing Rado Paternakan Heru's Farm Berbasis web mobile

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1		29/3-22	Perbaiki tampilan program pada perangkat mobile	
2		29/3-22	Konsultasi BAB IV	
3		6/4-22	Perbaiki format penulisan pada aplikasi	
4		6/4-22	Perbaiki format bagian bab IV dan V	
5		18/4-22	Ace Sidang	
6		21/4-22	Ace Sidang	

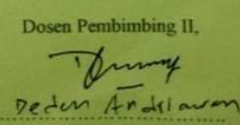
Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



.....

Dosen Pembimbing II,



.....

Lampiran 7. Surat Balasan Izin Penelitian Pada Peternakan Heru's Farm



HERU'S FARM
Breeding - Education - Trading – Agrotourism
Jalan Pasir Panjang RT.05 RW.01 Kelurahan Kereng Bangkirai
Kecamatan Sebangau Kota Palangka Raya
HP. 081348083571 / 08125034703

Nomor : 08/HFP/XI/2021

Lampiran : -

Peihal : Ijin Penelitian dan Pengumpulan Data

Kepada Yth,

Ketua STMIK Palangka Raya

Di –

Tempat

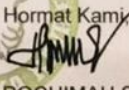
Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya Nomor :711/STMIK-C.1/AK/XII/2021 perihal Permohonan ijin penelitian dan Pengumpulan data untuk tugas akhir. Maka, kami sebagai pimpinan Peternakan HERU'S FARM PALANGKA RAYA mempersilahkan sebagaimana maksud surat tersebut.

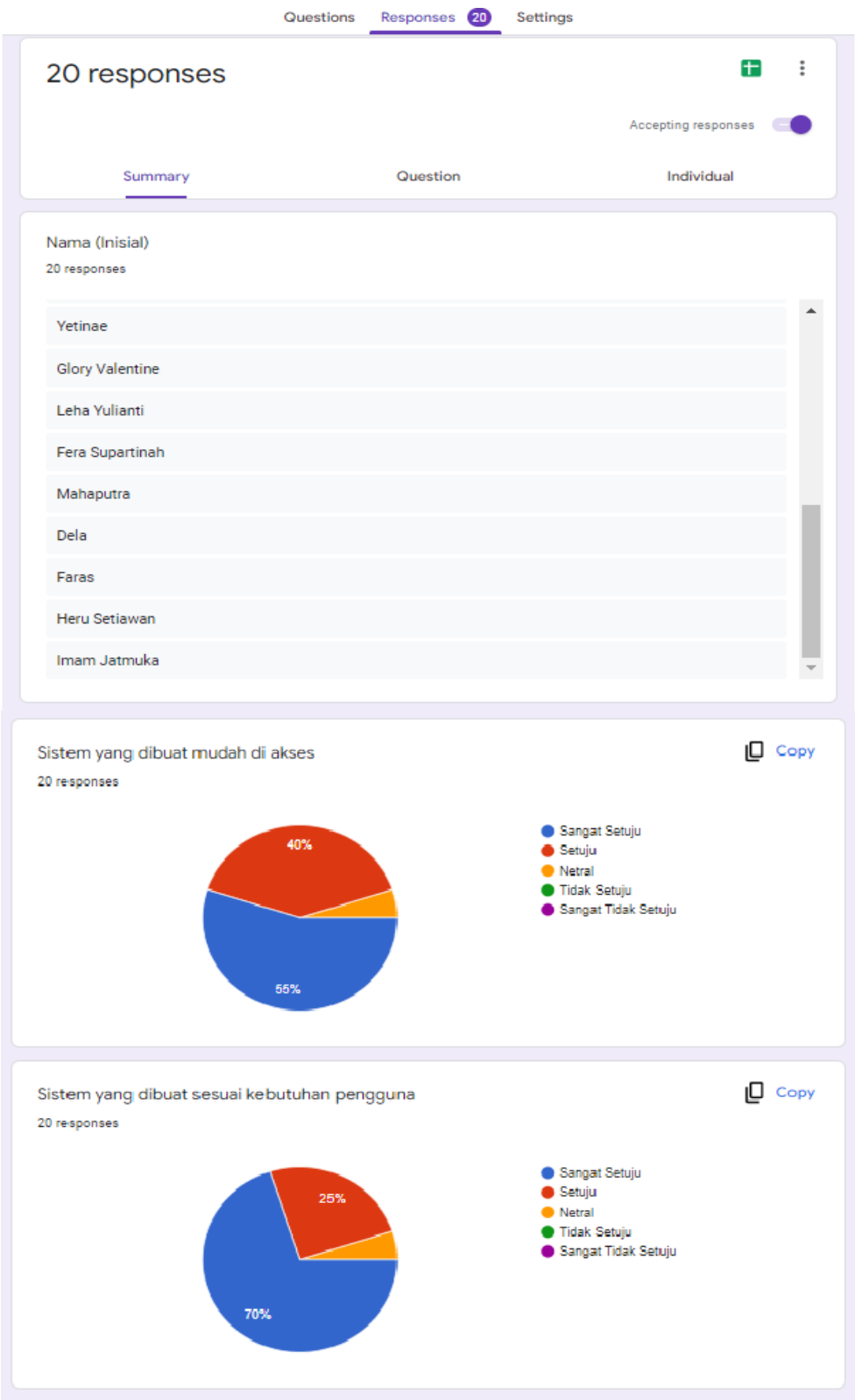
HERU'S FARM PALANGKA RAYA akan memberikan informasi tugas akhir kepada mahasiswa atas nama Ferra Liskha, NIM:C1857201042 dengan Judul Tugas Akhir **Sistem Informasi Penjualan Kambing Pada Peternakan HERU'S FARM Berbasis WEB Mobile**. Adapun proses penelitian dan pengambilan data kami persilahkan sebagaimana lama penelitian.

Demikian surat kesediaan ini kami sampaikan, semoga hasil tugas akhir dapat mengembirakan peternakan di Provinsi Kalimantan Tengah dan pada khususnya di Kota Palangka Raya.



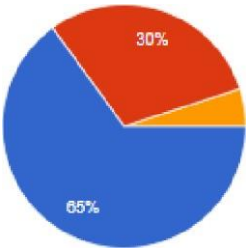
Palangka Raya, 3 Desember 2021
Hormat Kami

ROCHIMAH, S.Pd
Pimpinan

Lampiran 8. Hasil Pengisian Kuesioner Penelitian



Tampilan sistem informasi dan mudah dimengerti
20 responden

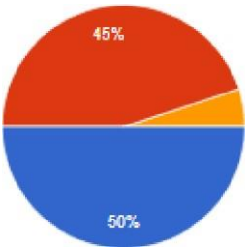
ID [Copy](#)



- Sa. 1ut SELuju
- Seluju
- Netra.
- Tidak Setuju
- Sa.n, -n; - Seluju

Sistem bermanfaat untuk pengguna
re-s n-ses

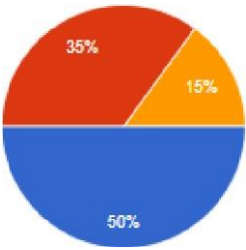
IQ [Copy](#)



- Sa.r, -1 Setuju
- Seluju
- Netra.1
- Tidak Setuju
- Sa.r, -1 Ti -l< Seluju

Tampilan sistem menarik
20 responden

ID [Copy](#)



- Sa.n -r SeUJju
- Seluju
- etra.1
- Tidak Setuju
- & r, -i Ti Setuju

Timestamp	Nama (Inisial)	Sistem yang dibuat mudah di akses	Sistem yang dibuat sesuai kebutuhan pengguna	Tampilan sistem informatif dan mudah dimengerti	Sistem bermanfaat untuk pengguna	Tampilan sistem menarik
4/23/2022 11:08:51	Heru Setiawan	Sangat Setuju	Netral	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Netral
4/23/2022 11:09:17	Dela	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Netral
4/23/2022 11:09:41	Marbo	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Netral
4/23/2022 11:13:32	Perdi	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju
4/23/2022 11:13:56	Ipandi	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju
4/23/2022 11:14:19	Rosa	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju
4/23/2022 11:14:41	Andini	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Netral	Sangat Setuju	Setuju
4/23/2022 11:15:07	Mahaputra	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju
4/23/2022 11:15:29	Imam Jatmuka	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju
4/23/2022 11:15:49	Yetinae	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju
4/23/2022 11:16:14	Leha Yulianli	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Sangat Setuju
4/23/2022 11:16:56	Fera Supartinah	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju
4/23/2022 11:17:40	Herlina	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju
4/23/2022 11:18:01	Faras	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju
4/23/2022 11:18:24	Tory	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju
4/23/2022 11:18:47	Faizal	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju
4/23/2022 11:19:12	Yudha Panjaitan	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju
4/23/2022 11:19:44	Glory Valentine	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju
4/23/2022 11:20:08	Deviyanli	Netral	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju
4/23/2022 11:20:28	Nius	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Total						20

Lampiran 9. Pengujian Black Box Testing

PENGUJIAN BLACK BOX SISTEM INFORMASI PENJUALAN KAMBING PADA PETERNAKAN HERU,S FARM BERBASIS WEB MOBILE

Nama Penguji : YUHAUS

Tipe Smartphone : Android

**Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut

No	Input	Hasil yang diharapkan	Hasil	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1	Memsilih data kambing di katalog kambing	Sistem menampilkan halaman informasi detail data kambing	✓	
2	Memilih tombol tambahkan ke keranjang pada katalog kambing	Sistem menampilkan halaman form isian data pelanggan	✓	
3	Memilih tombol menu keranjang pada halaman utama	Sistem akan menampilkan halaman data kambing di keranjang	✓	
4	Memasukan nomor hp sesuai dengan yang di isi	Sistem akan menampilkan data kambing di keranjang berdasarkan nomor hp pelanggan	✓	
5	Memilih tombol whatsapp di keranjang	Sistem akan menghubungkan otomatis pengguna ke whatsapp penjual	✓	
6	Memilili tombol menu tentang	Sistem akan menampilkan halaman tentang peternakan heru,s farm	✓	
7	Memilih tombol menu kontak	Sistem akan menampilkan halaman kontak yang bisa dihubungi	✓	
8	Memilih tombol menu login admin	Sistem akan menampilkan halaman login admin	✓	
9	Memasukan username dan password di halaman login	Sistem akan menampilkan halaman admin	✓	
10	Memilih menu data katalog kambing	Sistem akan menampilkan halaman data katalog kambing	✓	
11	Memilih tombol tambah data dan memasukan data kambing	Sistem akan menampilkan halaman tambah data kambing dan berhasil menyimpan data kambing	✓	
12	Memilih tombol edit data dan memasukan perubahan data	Sistem akan menampilkan halaman edit data kambing dan berhasil menyimpan perubahan data kambing	✓	
13	Memilih menu data admin	Sistem akan menampilkan data admin yang terdaftar di aplikasi	✓	

No	Input	Hasil yang diharapkan	Hasil	
			Sesuai	Tidak Sesuai
14	Mcmilih tombol tambah data dan memasukkan data admin baru	Sistem akan menampilkan halaman tambah data admin dan berhasil menyimpan data admin	-...../	
15	Memilih tombol edit data dan memasukkan perubahan data	Sistem akan menampilkan halaman edit data admin dan berhasil menyimpan perubahan data	<i>J</i>	
16	Memilih menu data pesanan	Sistem akan menampilkan data pesanan yang ada di keranjang	<i>J</i>	
17	Memilih tombol detail pesanan	Sistem akan menampilkan detail dari pesanan oleh pengguna		

Komentar :

Palangkaraya, 13 April 2022

Yt::m