

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

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



OLEH :

YUDI ERLANGGA
NIM C1757201068
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

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

OLEH :

YUDI ERLANGGA
NIM C1757201068
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : YUDI ERLANGGA
NIM : C1757201068

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

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 suatu tugas akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 18 Juni 2022
Yang membuat pernyataan,

Yudi Erlangga

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diujikan
Pada Tanggal 28 Mei 2022

Pembimbing I.

Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK. 198604042010103

Pembimbing II.

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105



PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Tugas Akhir Ini Telah Diuji, Dinilai dan Disahkan Oleh Tim
Penguji Pada Tanggal 18 Juni 2022

Tim Penguji Tugas Akhir:

1. Rosmiati, M. Kom.
Ketua
2. Norhayati, M. Pd.
Sekretaris
3. Bayu Pratama Nugroho, S. Kom., M.T.
Anggota
4. Hafiz Riyadli, M. Kom.
Anggota
5. Suparno, M. Kom.
Anggota



Five handwritten signatures of the evaluation team members, each on a dotted line.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jangan malu dengan kegagalanmu, belajarlal darinya dan mulai lagi.

-Richard Bransan

Kupersembahkan untuk

Ibu dan saudariku yang selama ini telah memberikan aku dukungan dalam bentuk materi dan moril. Aku mengucapkan terima kasih karena kalian telah memperjuangkan ku selama ini walaupun aku sempat gagal dan aku sangat bersyukur karena kalian masih mempercayaku sampai saat ini.

Dan untuk diriku sendiri terima kasih karena tidak berhenti berjuang walaupun sempat di keadaan terpuruk. Terima kasih karena telah berjuang.

INTISARI

Yudi Erlangga, C1757201068, 2022. *Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada toko thinkwe tobacco berbasis web*, Pembimbing I Hafiz riyadli, M. Kom., Pembimbing II Suparno, M. Kom.

Toko Thinkwe Tobacco adalah salah satu toko yang menjual berbagai produk tembakau beserta kelengkapan lainnya yang masih bersangkutan dengan tembakau di Palangkaraya. Pencatatan penjualan masih dilakukan dengan menggunakan buku tulis, dan pemesanan barang dilakukan dengan datang ke tempat atau lewat media sosial dimana informasi mengenai produk belum terlalu detail. Untuk tercapainya tujuan dari penelitian ini maka penulis melakukan analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada toko thinkwe tobacco berbasis web.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, dan kuesioner. Skala pengukuran yang digunakan untuk perhitungan kuesioner adalah skala likert. Metode analisis yang digunakan adalah analisis PIECES dan Perancangan untuk interface menggunakan tools Figma.

Dengan adanya penelitian perancangan sistem informasi ini , diharapkan dapat menggambarkan hal yang akan terjadi kedepannya apabila sistem ini diterapkan. Diharapkan pula bisa menjadi bahan pertimbangan untuk dilihat kelebihan dan kekurangannya, sehingga dapat dilanjutkan kepada tahap pembangunan aplikasi atau website oleh peneliti selanjutnya.

Kata kunci: *Analisis Rancangan, Sistem Informasi, Penjualan, Tobacco, Berbasis Web*

ABSTRACT

Yudi Erlangga, C1757201068, 2022. *Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada toko thinkwe tobacco berbasis web*, Supervisor I Hafiz Riyadli, M. Kom., Supervisor II Suparno, M. Kom.

Thinkwe Tobacco shop is one of the shops that sells various tobacco products along with other fittings that are still related to tobacco in Palangkaraya. Recording sales is still carried out using a notebook, and orders for goods are made by coming to the place or via social media where information about the product is not too detailed. To achieve the objectives of this study, the author analyzed and designed a sales information system at a web-based thinkwe tobacco store.

This type of research is field research using a qualitative approach, with data collection techniques in the form of observations, interviews, documentation, literature studies, and questionnaires. The measurement scale used for the questionnaire calculation is the likert scale. The analysis method used is PIECES analysis and design for the interface using Figma tools.

With this information system design research, it is hoped that it can describe what will happen in the future if this system is implemented. It is also hoped that it can be a consideration to see the advantages and disadvantages, so that it can be continued to the stage of building an application or website by the next researcher.

Keywords: Design Analysis, Information Systems, Sales, Tobacco, Web-Based

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas Berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Thinkwe Tobacco Berbasis Web”, dapat diselesaikan sesuai dengan rencana.

Pada kesempatan ini juga penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah meluangkan waktu untuk membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, maka dari itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Suparno, M. Kom, selaku Ketua STMIK Palangkaraya karena telah memberikan ijin untuk melaksanakan tugas akhir dan sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
2. Muhammad Reza Fahlevi, selaku pemilik dari toko Thinkwe Tobacco yang telah mengijinkan untuk melakukan penelitian.
3. Hafiz Riyadli, M. Kom, selaku dosen pembimbing I karena telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir ini.
4. Ibu ku yang paling kucintai yang selalu sabar menghadapi aku dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak dan ibu dosen STMIK Palangkaraya. Yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.

6. Kepada seorang perempuan yang selalu memberikan support dan menyemangati dalam penyusunan Tugas akhir ini padahal diri dia sendiri sedang berada dalam tekanan yang sama.
7. Teman - teman yang selalu mendukung dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan penulisan dan penyusunan Tugas Akhir ini di masa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, sekian dan penulis mengucapkan terima kasih.

Palangka Raya, Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN INTISARI.....	vii
HALAMAN ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Dasar Teori	6
2.2 Pemodelan Yang Digunakan.....	9
2.3 Penelitian Relevan	22
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian.....	26
3.2 Desain Penelitian.....	26
3.3 Batasan Istilah	28
3.4 Data dan Sumber Data.....	30

3.5 Instrumen Penelitian	30
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data.....	31
3.7 Tinjauan Umum	35
3.8 Desain Sistem	35
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 67
4.1 Hasil.....	67
4.2 Pembahasan	82
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	89
 DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use Case Diagram.....	11
Tabel 2.2 Activity Diagram.....	13
Tabel 2.3 Sequence Diagram	14
Tabel 2.4 Class Diagram	15
Tabel 2.5 Entity Relationship Diagram (ERD).....	17
Tabel 2.6 Penelitian Relevan.....	22
Tabel 3.1 Analisis PIECES	32
Tabel 3.2 Database Admin	53
Tabel 3.3 Database User	53
Tabel 3.4 Database Pendaftaran	53
Tabel 3.5 Database Deskripsi Promo	54
Tabel 3.6 Database Stok Barang	54
Tabel 3.7 Database Laporan	55
Tabel 3.8 Database Pembelian	55
Tabel 4.1 Bobot Skala Likert	82
Tabel 4.2 Poin Kuesioner	83
Tabel 4.3 Skor Tabel	83
Tabel 4.4 Ketentuan Rating Scale	84
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Responden.....	84
Tabel 4.6 Perhitungan Persentase Jawaban.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Figma.....	20
Gambar 2.2 Logo StarUML.....	20
Gambar 2.3 Logo Click Chart Diagram.....	21
Gambar 3.1 Desain Penelitian	28
Gambar 3.2 Use Case Diagram	36
Gambar 3.3 Class Diagram.....	37
Gambar 3.4 Activity Diagram Halaman Login (Admin)	38
Gambar 3.5 Activity Diagram Kelola Halaman Stok	39
Gambar 3.6 Activity Diagram Halaman Deskripsi	40
Gambar 3.7 Activity Diagram Halaman Laporan.....	41
Gambar 3.8 Activity Diagram Halaman Penjualan	42
Gambar 3.9 Activity Diagram Halaman Login User	43
Gambar 3.10 Activity Diagram Daftar Bagi User	44
Gambar 3.11 Activity Diagram Memasukkan Ke Keranjang	45
Gambar 3.12 Activity Diagram Pembelian.....	46
Gambar 3.13 Sequence Diagram Login (Admin)	46
Gambar 3.14 Sequence Diagram Login (User).....	47
Gambar 3.15 Sequence Diagram Halaman Stok (Admin).....	48
Gambar 3.16 Sequence Diagram Deskripsi (Admin)	48
Gambar 3.17 Sequence Diagram Memasukkan Ke Keranjang.....	49
Gambar 3.18 Sequence Diagram Pembelian.....	50
Gambar 3.19 Sequence Diagram Daftar	50
Gambar 3.20 Sequence Diagram Penjualan.....	51
Gambar 3.21 Sequence Diagram Laporan	52
Gambar 3.22 Entity Relationshtip Diagram.....	56
Gambar 3.23 Halaman Masuk Admin	57
Gambar 3.24 Halaman Masuk User.....	58
Gambar 3.25 Halaman Daftar	58

Gambar 3.26 Halaman Utama	59
Gambar 3.27 Halaman Penjualan	60
Gambar 3.28 Halaman Data Kelola Barang	60
Gambar 3.29 Halaman tambah produk	61
Gambar 3.30 Halaman Ubah Produk	61
Gambar 3.31 Halaman Hapus Produk	62
Gambar 3.32 Halaman Cetak Laporan	62
Gambar 3.33 Halaman Keranjang	63
Gambar 3.34 Halaman Pembelian	63
Gambar 3.35 Halaman Pengisian Data Pesanan	64
Gambar 3.36 Halaman Pemesanan	65
Gambar 3.37 Halaman Pembayaran	65
Gambar 3.38 Halaman Status Pembayaran	66
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Masuk (admin)	68
Gambar 4.2 Tampilan Halaman kelola barang (admin)	69
Gambar 4.3 Tampilan Halaman tambah produk (admin)	69
Gambar 4.4 Tampilan Halaman pop-up produk berhasil ditambahkan	70
Gambar 4.5 Tampilan Halaman ubah produk (admin)	70
Gambar 4.6 Tampilan Halaman pop-up produk berhasil diubah	71
Gambar 4.7 Tampilan Halaman hapus Produk (admin)	71
Gambar 4.8 Tampilan Halaman pop-up produk berhasil dihapus	72
Gambar 4.9 Tampilan Halaman penjualan (admin)	72
Gambar 4.10 Tampilan Halaman detail pesanan client (admin)	73
Gambar 4.11 Tampilan Halaman laporan penjualan (admin)	73
Gambar 4.12 Tampilan laporan penjualan bulanan (admin)	74
Gambar 4.12 Tampilan Halaman login (<i>client</i>)	74
Gambar 4.13 Tampilan Halaman daftar (<i>client</i>)	75
Gambar 4.14 Tampilan Halaman akun (<i>client</i>)	75
Gambar 4.15 Tampilan Halaman utama (<i>client</i>)	76
Gambar 4.16 Tampilan Halaman detail produk (<i>client</i>)	76
Gambar 4.17 Tampilan Halaman keranjang kosong (<i>client</i>)	77

Gambar 4.18 Tampilan Halaman keranjang berisi (<i>client</i>)	77
Gambar 4.19 Tampilan Halaman checkout barang (<i>client</i>)	78
Gambar 4.20 Tampilan Halaman pengisian detail pesanan (<i>client</i>)	78
Gambar 4.21 Tampilan Halaman detail pesanan (<i>client</i>)	79
Gambar 4.22 Tampilan Halaman status pembayaran (<i>client</i>)	79
Gambar 4.23 Tampilan Halaman metode pembayaran (<i>client</i>)	80
Gambar 4.24 Tampilan Halaman pembelian (<i>client</i>)	80
Gambar 4.25 Tampilan Halaman informasi pengiriman (<i>client</i>)	81

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Tugas
- Lampiran 2. Surat Pengajuan Ijin Penelitian
- Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian Untuk Penyusunan Tugas Akhir
- Lampiran 4. Instrumen Dokumentasi
- Lampiran 5. Kartu Kegiatan Konsultasi Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 6. Lembar pernyataan kuesioner
- Lampiran 7. Jawaban kuesioner dari 15 responden

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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

Toko Thinkwe Tobacco adalah sebuah Toko yang menyediakan berbagai tembakau beserta kelengkapan lainnya yang masih bersangkutan dengan rokok yang berlokasi di jl. Beliang Induk - Palangkaraya yang masih menggunakan cara manual seperti dalam Pencatatan penjualan masih dilakukan dengan menggunakan buku tulis, dan pemesanan barang dilakukan dengan datang ke tempat atau lewat media sosial dimana informasi mengenai produk belum terlalu detail Kegiatan pemasaran yang dilakukan selama ini juga pemasaran yang hanya mengandalkan lokasi yang strategis, sosial media dan Teman-teman dekat. Cara ini kurang efektif karena belum bisa

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

Maka dari kendala diatas penulis akan merancang sistem penjualan online tembakau. dirancang sebagai sistem seperti tampilan data Produk dan penjualan pada Toko Thinkwe Tobacco. Hal ini berguna untuk mempromosikan secara luas dan mempermudah yang dilakukan pembeli dan penjual.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai analisis dan perancangan sistem informasi di Toko Thinkwe Tobacco untuk pembuatan tugas akhir dengan judul Analisis dan Perancangan Sistem Informasi penjualan pada Toko Thinkwe Tobacco.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana Analisis Dan Merancang Sistem Informasi Penjualan pada Toko Thinkwe Tobacco?”.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Sistem informasi menangani data stok dan data penjualan pada Toko Thinkwe Tobacco.
2. Merancang Tampilan katalog pada toko thinkwe Tobacco.

3. Metode Analisis yang digunakan ialah analisis PIECES (*Performance information, economy, control, efficiency services*).
4. Analisis dan Perancangan sistem ini memiliki 2 level Pengguna, yaitu Admin & Pembeli dengan masing masing hak akses, antara lain :
 - a. Pengguna level Admin memiliki hak akses penuh dalam mengelola data pada sistem.
 - b. Pengguna level pembeli hanya bisa melihat, memasukkan ke keranjang belanja dan melakukan pesanan sesuai langkah yang tersedia.
5. Menggunakan Figma untuk desain.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

- a. Menganalisis sistem penjualan pada toko Thinkwe Tobacco.
- b. Merancang sebuah sistem informasi penjualan pada toko Thinkwe Tobacco.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi pengguna
Mendapatkan gambaran apa saja manfaat atau kemudahan dalam penjualan jika menggunakan sistem tersebut.

b. Bagi Penulis

Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan yang telah di dapatkan saat perkuliahan dan menerapkannya.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Sebagai bahan referensi dan koleksi karya ilmiah tambahan pada perpustakaan STMIK Palangkaraya yang akan bermanfaat sebagai rujukan dan ilmu pengetahuan untuk penulis selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan landasan teori yang berkaitan dengan konsep, analisa, dan perancangan sistem beserta komponen-komponen yang berkaitan dengan penjualan Toko Thinkwe Tobacco.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi mengenai serangkaian langkah atau cara yang peneliti tempuh dalam mencari data dan informasi serta langkah-langkah yang peneliti tempuh dalam perancangan

sistem selama melaksanakan penelitian pada Toko Thinkwe Tobacco.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan pembahasan hasil analisis dan perancangan dari penelitian

BAB V : PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang berisi pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil studi literatur atau landasan teori dan penyusunan laporan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

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

2.1.1 Analisis

Menurut Sudjana (2016:27) Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan atau susunannya.

Menurut Sugiyono (2015:335) mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah sebuah pola pikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap suatu kegiatan untuk menentukan keadaan yang sebenarnya.

2.1.2 Perancangan

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

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

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

2.1.3 Sistem

Menurut Muslihudin dan Oktafianto (2016:2-3) sistem adalah sekumpulan komponen atau jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk suatu jaringan kerja untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu.

Menurut Mulyani (2016:2) Sistem bisa diartikan sebagai sekumpulan subsistem, komponen ataupun elemen yang saling bekerja sama dengan tujuan untuk menghasilkan output yang sudah di tentukan sebelumnya.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah dua atau lebih komponen yang terhubung satu antara lainnya untuk mencapai tujuan tertentu dari sistem.

2.1.4 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.

Menurut Robert dalam Fauzi (2017:10) menyatakan bahwa informasi adalah kumpulan data yang relevan dan mempunyai arti yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian atau kegiatan-kegiatan.

Dapat disimpulkan bahwa informasi adalah kumpulan data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya.

2.1.5 Penjualan

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

Menurut Swastha dalam Irwan Sahaja (2014:246) penjualan adalah suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dan pembeli.

Dari definisi para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah suatu kegiatan proses transaksi antara seorang pembeli dan penjual, saling mempengaruhi dan mempertimbangkan pertukaran antara barang atau jasa dengan uang.

2.1.6 Tobacco (Tembakau)

Menurut Susilowati (2006:6) Tembakau adalah tanaman musiman yang tergolong dalam tanaman perkebunan. Pemanfaatan tanaman tembakau terutama pada daunnya yaitu untuk pembuatan rokok.

Menurut Sukmana (2011:15) tembakau mempunyai nama latin *Nicotiana tabacum*. Tanaman ini termasuk famili Solanaceae. Asalnya dari Amerika Serikat. Sesuai dengan habitat asalnya, tembakau dapat hidup di daerah dengan iklim tropis atau sub-tropis dan daerah dingin atau panas.

Dapat disimpulkan bahwa tembakau adalah tanaman perkebunan yang bisa di manfaatkan untuk pembuatan rokok.

2.1.7 Berbasis Web

Menurut Hidayat (2010:2) Website adalah Web atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan.

Menurut Simarta (2017:185), aplikasi berbasis web adalah sistem perangkat lunak yang berdasarkan pada teknologi dan standar word wide web consortium (W3C). mereka menyediakan sumber daya web spesifik seperti konten dan layanan melalui sebuah antarmuka pengguna dan browser web.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berbasis Web adalah sistem perangkat lunak yang berdasarkan pada teknologi dan standar word wide web consortium yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait.

2.2 Pemodelan yang digunakan

2.2.1 Analisis PIECES

Menurut Wukil Ragil (2010:17), metode PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan PIECES Analysis (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Service*).

1. Performance (Kinerja)

Kinerja merupakan variabel pertama dalam metode analisis PIECES. Dimana memiliki peran penting untuk menilai apakah proses atau prosedur yang ada masih mungkin ditingkatkan kinerjanya, dan melihat sejauh mana dan seberapa handalkah suatu sistem informasi dalam berproses untuk menghasilkan tujuan yang diinginkan.

2. Information (Informasi)

Menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang dihasilkan menjadi semakin baik. Informasi yang disajikan haruslah benarbenar mempunyai nilai yang berguna.

3. Economic (Ekonomi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan manfaatnya (nilai gunanya) atau diturunkan biaya penyelenggaraannya.

4. Control (Kontrol)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan sehingga kualitas pengendalian menjadi semakin baik, dan kemampuannya untuk mendeteksi kesalahan atau kecurangan menjadi semakin baik pula.

5. Effeiciency (Efisiensi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki, sehingga tercapai peningkatan efisiensi operasi.

6. Service (Pelayanan)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki kemampuannya untuk mencapai peningkatan kualitas layanan. Buatlah kualitas layanan yang sangat user friendly untuk end-user (pengguna) sehingga pengguna mendapatkan kualitas layanan yang baik.

2.2.2 Unified Modelling Language (UML)

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

Unified Modelling Language (UML) menyediakan diagram - diagram yang sangat kaya dan dapat diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah representasi secara grafis dari elemen – elemen tertentu beserta hubungan-hubungan nya. Diagram penting karena diagram menyediakan representasi secara grafis dari sistem atau bagiannya. Representasi grafis sangat memudahkan pemahaman terhadap sistem.

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

UML mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi dikembangkan. UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisa atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut.

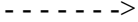
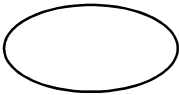
1. Use Case Diagram

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

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

Tabel 2.1 Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.

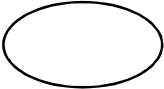
	Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergabung pada elemen yang tidak mandiri.
	Generalitation	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dengan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	Include	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	Extend	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.

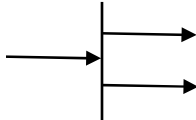
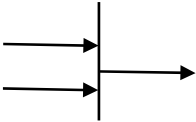
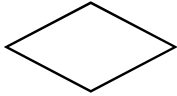
1	2	3
	Collaboration	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.
	Note	Elemen fisik saat aplikasi dijalankan.

2. Activity Diagram

Menurut Rosa dan shalahuddin (2016:161) Activity Diagram adalah aktivitas yang menggambar Workflow aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu menu yang ada pada perangkat lunak.

Tabel 2.2 Activity Diagram

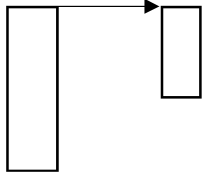
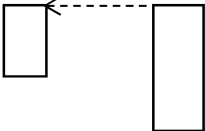
Simbol	Nama	Keterangan
	Start Point	Dimulainya alur kerja atau sistem dalam activity diagram. Disimbolkan dengan lingkaran solid.
	End Point	Diakhiri dengan alur kerja suatu sistem dalam activity diagram disimbolkan dengan lingkaran diluarnya.
	Activity	Mempresentasikan peforma dari beberapa tingkah laku didalam alur kerja. Disimbolkan dengan segi empat.

1	2	3
	Fork (Percabangan)	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel.
	Join (Penggabungan)	Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.
	Decisionpoint	Menentukan kapan alir dalam aktivitas menjadi bercabang

3. Sequence Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:156) diagram sekuen menggambar kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Tabel 2.3 Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Lifeline	Object entry, antar muka yang saling berinteraksi.
	Message Entry	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat pengiriman pesan asinkron tentang aktivitas yang terjadi.
	Message to Self	Spesifikasi dari komunikasi antar object yang memuat panggilan metode dengan hasil nilai pengembalian tentang aktivitas yang terjadi.

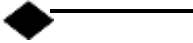
4. Class Diagram

Menurut Rosa dan shalahuddin (2016:170) class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur dalam object sistem. Dengan ini menunjukan Class Object yang menyusun sistem dan juga hubungan antara class Object.

Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi. Atribut adalah variable-variable yang mendeskripsikan property dengan bentuk sebaris teks dalam kelas tersebut, sedangkan metode adalah fungsi yang dimiliki oleh yang dalam class diagram dilambangkan menggunakan simbol-simbol seperti pada table berikut ini :

Tabel 2.4 Class Object

Simbol	Nama	Keterangan
Name Class		Simbol ini adalah simbol untuk sebuah kelas pada struktur sistem penulisan disana tidak diperbolehkan menggunakan spasi. Simbol ini memiliki 3 susunan, yaitu kotak pertama adalah name <i>class</i> , bagian tengah mendefinisikan property atau atribut <i>class</i> . Bagian akhir medenfisikan method dari setiap <i>class</i> .
+atribut		
+atribut		
+method		
+method		
Class/Kelas		

1	2	3
	Composition	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi composition terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah relationship composition digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran panjang berisi/solid.
	Defedensi	Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
	Association	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.

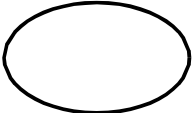
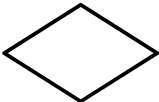
5. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem analisis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang

mendasari sistem informasi yang dikembangkan ERD (*Entity Relationship Diagram*) bersama sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirnya digunakan sebagai spesifikasi untuk database. Model ERD (*Entity Relationship Diagram*) diperkenalkan pertama kali oleh “P.P.Chen” pada tahun 1976.

Simbol-simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

Nama komponen	Simbol	Keterangan
	Entitas	Sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau data dimana terdapat data.
	Atribut	Mengambarkan karakteristik identitas
	Relasi	Penghubung antara suatu entitas dengan entitas sebuah sistem Komputer.
	Garis	Garis penghubung yang menunjukkan proses data yang terjadi antara entitas yang berada

2.2.3 Skala Likert

Menurut nova 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, netral (N) = 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 direkapitulasi. Misalnya : menjawab 5 = 2 orang, menjawab 4 = 8 orang, menjawab 3 = 15 orang, menjawab 2 = 25 orang, menjawab 1 = 20 orang. Untuk menghitung skor dengan cara : Jumlah skor untuk 2 orang menjawab SS (5) : $2 \times 5 = 10$

Jumlah skor untuk 8 orang menjawab S (4) : $8 \times 4 = 32$ Jumlah skor untuk 15 orang menjawab N (3) : $15 \times 3 = 45$ Jumlah skor untuk 25 orang menjawab TS (2) : $25 \times 2 = 50$

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

Jumlah = 147

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 = netral (N) Angka 211 – 280 = setuju (S) Angka 281 – 350 = sangat setuju (SS) Berdasarkan data yang diperoleh dari 70 responden, dapat diketahui bahwa sosialisasi pedoman pembuatan struktur organisasi dewan sekolah terletak pada daerah netral. Jadi, berdasarkan data yang diperoleh dari 70 responden sosialisasi pedoman pembuatan struktur organisasi dewan sekolah, yaitu $157/350 = 44,86\%$ tergolong netral keterangan : Angka 0% - 20% = sangat tidak setuju (STS) Angka 21% - 40% = tidak setuju (TS) Angka 41% - 60% = netral (N) Angka 61% - 80% = setuju (S) Angka 81% - 100% = sangat setuju (SS)

2.2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan

2.2.4.1 Figma

Figma adalah desain digital dan alat prototyping. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat digunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka

pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di cloud, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser. Cara ini termasuk alat zippy yang dibuat untuk desain, pembuatan prototipe, kolaborasi, dan sistem desain organisasi.



Gambar 2. 1 Logo Figma

2.2.4.2 Star UML

StarUML adalah sebuah proyek open source untuk pengembangan secara cepat, fleksibel, extensible, featureful, dan bebas-tersedia UML / platform MDA berjalan pada platform Win32. Tujuan dari proyek StarUML adalah untuk membangun sebuah alat pemodelan perangkat lunak dan juga platform yang menarik adalah pengganti alat UML komersial seperti Rational Rose, Bersama dan sebagainya.



Gambar 2. 2 Logo Star UML

2.2.4.3 Klik chart Diagram

Aplikasi ini sudah tersedia dengan banyak jenis simbol yang dapat digunakan dalam membuat diagram alur. Pengguna juga akan diberikan fitur fitur untuk menambahkan pointer, teks, dan gambar-gambar. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna juga dapat membuat diagram UML, ER-D, dan DFD. Selain itu, setelah pengguna selesai membuat diagram nantinya akan dapat di ekspor ke format gambar seperti file PNG, JPG, PDF dan lainnya.



Gambar 2. 3 Logo Click Charts Diagram

2.3 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai perbandingan dan acuan untuk membuat sistem. Berikut adalah penelitian yang relevan berupa karya tulis yang memiliki tema yang sama dilihat pada table berikut.

Tabel 2.6 Penelitian yang relevan

No.	Penulis/tahun	Topik penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Perbedaan
1	Anggun Eka Khodyas Wara/2015	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tembakau Pada Gudang Indrawati	Waterfall	Sistem informasi penjualan tembakau pada gudang indrawati	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tembakau Pada Gudang Indrawati membuat aplikasi sedangkan penulis hanya analisis dan perancangan.
2	M. Eman Sulaeman/2015	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Parfum Berbasis Desktop Pada De'centro Parfum Yogyakarta	Waterfall	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Parfum Berbasis Desktop Pada De'centro Parfum Yogyakarta	Peneliti sebelumnya masih menggunakan desktop yang hanya bisa di akses di laptop/PC yang sudah terinstall, sedangkan peneliti menggunakan web yang akses nya bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

	1	2	3	4	5
3	Ahmad Taufiq / 2018	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Ud.Sumber Rejeki Berbasis Desktop	Waterfall	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada UD.Sumber Rejeki Berbasis Desktop	Peneliti sebelumnya masih menggunakan desktop yang hanya bisa di akses di laptop/PC yang sudah terinstall, sedangkan peneliti menggunakan web yang akses nya bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.
4	Riva Tulhawa / 2019	Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pengelolaan Barang Berbasis Web (Studi Kasus: Butik Anne Riani)	Waterfall	Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pengelolaan Barang Berbasis Web (Studi Kasus: Butik Anne Riani)	Disini peneliti sebelumnya menggunakan metode waterfall sedangkan peneliti menggunakan metode PIECES
5	Eko Nurdiyanto / 2015	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web Pada PT. Tiga Serangkai Internasional Jakarta	Waterfall	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web Pada PT. Tiga Serangkai Internasional Jakarta	Disini peneliti sebelumnya menggunakan metode waterfall sedangkan peneliti menggunakan metode PIECES

	1	2	3	4	5
6	Aslamah / 2011	Perancangan E-Shop Penjualan Studi Kasus Toko Radal Smart	SDLC (System Development Life Cycle)	Perancangan E-Shop Penjualan Studi Kasus Toko Radal Smart	Pada perancangan ini pembayaran belum bisa dilakukan secara online, sedangkan pada perancangan saya sudah bisa melakukan pembayaran secara online.
7	Elldya Aris Mawarni, jaka suwita, riyanto /2020	Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Fashion Berbasis Web Pada Toko Lidya Boutique	SDLC (System Development Life Cycle)	Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Fashion Berbasis Web Pada Toko Lidya Boutique	Pada perancangan ini masih belum memiliki fitur cetak, sedangkan pada perancangan saya sudah memiliki fitur cetak.
8	Wawan Ridwan K, Puji Juliana, Rivaldi Rizki Pratama	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode Rapid Application Development (Rad) Di Pabrik Genteng Uun Super Jatiwangi	Rapid Application Development (RAD)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode Rapid Application Development (Rad) Di Pabrik Genteng Uun Super Jatiwangi	Pada perancangan ini masih belum memiliki fitur cetak, sedangkan pada perancangan saya sudah memiliki fitur cetak.

	1	2	3	4	5
9	Putri Roma Dani / 2017	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tas Wanita Pada Princessolshop Berbasis Web	Waterfall	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tas Wanita Pada Princessolshop Berbasis Web	Pada perancangan ini masih belum adanya pengelolaan data stok barang. Sedangkan pada perancangan saya sudah tersedia pengelolaan stok barang.
10	DANANG WAHYU WIJAYA / 2020	Membangun Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Berbasis Web (Studi Kasus : Toko Baju “Locdown Store” Prambanan)	SDLC (System Development Life Cycle)	Membangun Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Berbasis Web (Studi Kasus : Toko Baju “Locdown Store” Prambanan)	Pada perancangan ini peneliti menggunakan desain sistem DFD sedangkan pada perancangan saya menggunakan desain sistem UML

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Jenis penelitian lapangan (*field research*), dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mengandalkan pengamatan dan wawancara dalam pengumpulan data di lapangan. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah elemen kunci. Penelitian ini dikatakan *field research* karena dalam menggali data dengan mencari secara langsung di lapangan. Dengan menggunakan metode observasi ke Toko Thinkwe Tobacco, serta wawancara langsung kepada pemilik toko yaitu Bapak M Reza Fahlevi.

3.2 Desain Penelitian

Untuk pengembangan sistem penelitian ini penulis menggunakan metode SDLC (*System Development Lyfe Cycle*) yang merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan perangkat lunak dengan Model Air Terjun atau *Waterfall Model* atau *Classic Life Cicle*.

Kegiatan atau pengembangan yang dilakukan dalam setiap tahapan waterfall adalah sebagai berikut :

1. Requirement gathering and analysis

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap untuk dianalisis dan mendefinisikan kebutuhan apa saja yang harus dicapai oleh program. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi, atau survey.

2. Design

Melakukan perancangan desain perangkat lunak sebagai perkiraan sebelum dibuatnya kode. Desain sistem dapat dibuat menggunakan Flowchart, Mind Map, atau Entity Relationship Diagram (ERD).

3. Implementasi

Implementasi ini adalah tahap dimana seluruh desain yang sebelumnya sudah dibuat diubah menjadi kode-kode program. Kode yang dihasilkan masih berbentuk modul-modul yang harus digabungkan di tahap selanjutnya.

4. Integration & Testing

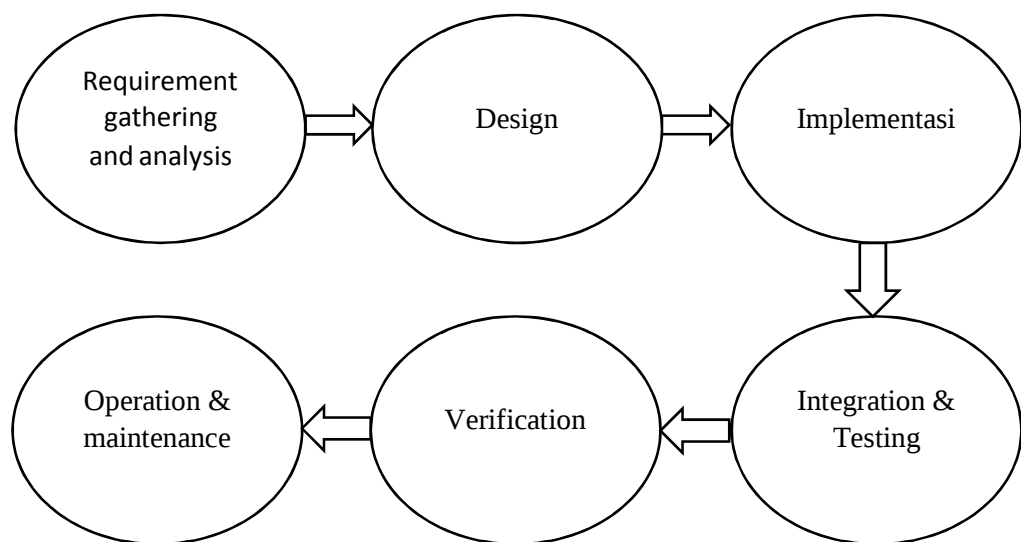
Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya dan melakukan pengujian untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat telah sesuai dengan desain dan fungsinya atau tidak.

5. Verification

Di tahap ini, pengguna atau klien yang langsung melakukan pengujian pada sistem, apakah sistem telah sesuai dengan yang disetujui atau belum sesuai.

6. Operation & Maintenance

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari model *waterfall*. Sistem yang sudah selesai dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan berupa memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

3.3 Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan pengertian istilah dalam penulisan ini, maka penulis memberikan beberapa penjelasan istilah kunci sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian bagian komponen tersebut berkerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka.

2. Perancangan

Perancangan sistem yaitu merancang atau mendesain suatu sistem yang baik yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan proses prosedur-prosedur untuk mendukung operasi sistem.

3. Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

4. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.

5. Penjualan

Penjualan adalah proses sosial manajerial di mana individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan, menciptakan, menawarkan, dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain.

6. Berbasis Web

Berbasis web adalah kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang diseluruh dunia.

3.4 Data dan Sumber Data

Data adalah keterangan atau bahan nyata yang dijadikan sebagai dasar kajian baik itu untuk analisis ataupun kesimpulan. Data dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data yang di kumpulkan. Adapun data primer adalah data yang diperoleh dari sumber data pertama dalam penelitian ini yakni hasil dari observasi dan kuesioner dari penjual dan beberapa pembeli.

Sumber data yang berasal dari hasil observasi yakni berupa gambaran bagaimana penjualan di toko Thinkwe Tobacco. Sedangkan untuk sumber data yang berasal dari kuesioner yaitu berupa jawaban dari pertanyaan – pertanyaan yang telah dibuat dan dibagikan kepala pemilik toko dan beberapa pembeli mengenai seberapa efektif dan efisien penggunaan sistem informasi pada toko Thinkwe Tobacco.

Data sekundernya adalah data yang diperoleh dari sumber yang tidak langsung berupa data dokumentasi dan buku maupun jurnal yang relevan dengan judul penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah pemilik toko Thinkwe Tobacco dan beberapa pembeli.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebuah sarana yang diperlukan atau dipergunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kepustakaan, kuesioner dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara langsung bertemu dengan pemilik toko. Dokumentasi dilakukan

menggunakan handphone pribadi peneliti dengan mengambil gambar dari produk yang di jual di toko tersebut.

3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Analisis

Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu hal dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentukannya atau penyusunannya untuk dikaji lebih lanjut. Analisis dalam perancangan aplikasi penjualan ini perlu dilakukan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan serta tambahan-tambahan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga. Untuk mengidentifikasi masalah, dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, efisiensi, pengendalian dan pelayanan. Panduan analisis ini dikenal dengan PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Dari analisis ini akan didapatkan masalah utama dengan jelas dan lebih spesifik. Sehingga nantinya dapat diberikan beberapa usulan yang dapat membantu perancangan sistem baru yang lebih baik.

Tabel 3. 1 Analisis PIECES

Jenis Analisis	Sistem Lama	Solusi
Kinerja (Performance)	Saat adanya datang barang masih belum di bukukan barang apa saja yang akan di jual, hingga laporan penjualan masih di tulis dalam buku.	Sistem yang dibuat kedepan akan memudahkan penjual maupun pembeli akan tau barang apa saja yang tersedia di toko serta kemudahan melihat laporan penjualan.
Informasi (Information)	Penjual harus melihat toko untuk mengecek barang yang sudah habis terjual dan pembeli harus dating langsung ke toko maupun menghubungi penjual menanyakan ada tidak barang yang dicari.	Sistem yang dibuat kedepan akan memudahkan penjual bisa mengecek barang yang habis dengan cepat, dan pembeli dengan mudahnya mengetahui barang yang di cari tanpa harus menunggu jawaban dari penjual.
Ekonomi (Economic)	Pemborosan biaya ATK dalam mencatat laporan.	Sistem yang dibuat kedepan akan menjadikan penjual lebih hemat dalam pembelian ATK.

1	2	3
Kendali (Control)	Laporan akan mudah hilang atau pun sobek dikarenakan masih menggunakan buku.	Sistem yang dibuat kedepan akan menjadikan laporan tidak akan mudah hilang dan pengoperasian nya sangat mudah dan cepat.
Efisiensi (Efficiency)	Pencatatan laporan dan pemeriksaan barang yang habis akan membutuhkan waktu beberapa puluh menit .	Sistem yang dibuat kedepan akan memudahkan pencatatan dan pemeriksaan barang akan jauh lebih menghemat waktu.
Pelayanan (Service)	Penjual membutuhkan beberapa menit untuk membalas pesan dari pembeli.	Sistem yang dibuat kedepan akan memudahkan pembeli untuk mengecek dan membeli barang dengan sangat mudah.

3.6.2 Prosedur Pengumpulan Data

Untuk mendukung sistem yang akan dirancang maka penulis memerlukan data dan informasi yang akurat. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan di Toko Thinkwe Tobacco adalah :

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan proses dimana penulis datang ke lapangan, guna mendapatkan data dan informasi yang diperlukan. Data yang didapat berupa data rincian barang yang dijual.

2. Metode Wawancara

Dalam metode ini, informasi didapatkan dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumbernya. Kendala yang dihadapi selama ini yakni masih belum ada sistem terintegrasi dalam pengelolaan toko khususnya pada barang.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini merupakan proses dimana penulis mengumpulkan data melalui buku, tutorial dan segala materi di internet yang berhubungan dengan proses perancangan aplikasi.

4. Metode Dokumentasi

Bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi tembakau , alat linting ,kertas , filter dan barang lainnya yang dijual.

5. Kuesioner

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sehingga bisa didapatkan sebuah kesimpulan terhadap suatu objek penelitian.

3.7 Tinjauan Umum (Toko Thinkwe Tobacco)

Penelitian ini dilakukan pada Toko Thinkwe Tobacco. Toko Thinkwe Tobacco berdiri pada tahun 2021 yang beralamat di jalan Sangga Buana (depan Coffe Shop Serupa). Toko ini bergerak di bidang penjualan tembakau dan cerutu serta kelengkapan bahan – bahan untuk membuat rokok atau yang juga disebut lintingan.

Toko Thinkwe Tobacco dibangun terinspirasi dari lingkungan perkuliahan pemilik toko yang berada di daerah pulau jawa yang dimana di daerah tersebut sudah banyak berdirinya toko tembakau. Sedangkan di Palangka Raya masih belum banyak dikenal oleh masyarakat, maka dari itu pemilik toko tertarik untuk memulai bisnis tersebut.

3.8 Desain Sistem

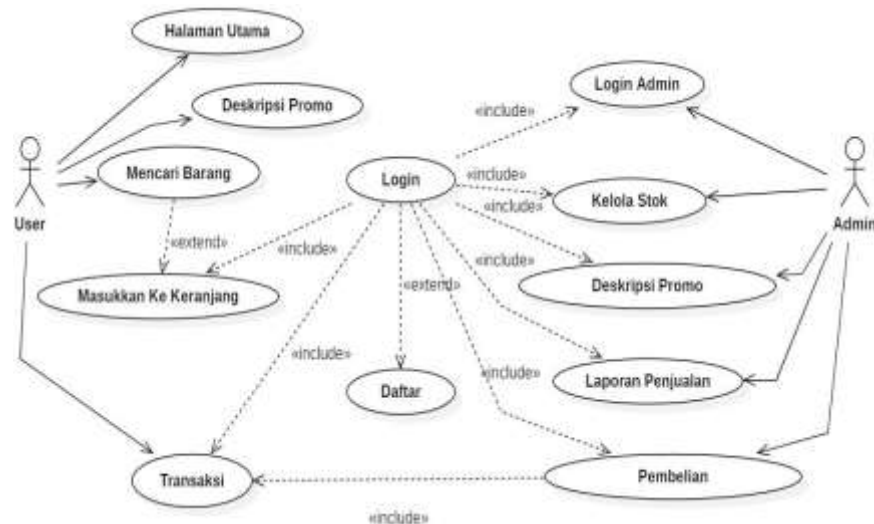
3.8.1 Desain Proses

Dalam perancangan sistem, disini penulis menggunakan diagram UML (Unified Modeling Language). Adapun diagram yang digunakan adalah Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram.

1. 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 berikut ini.

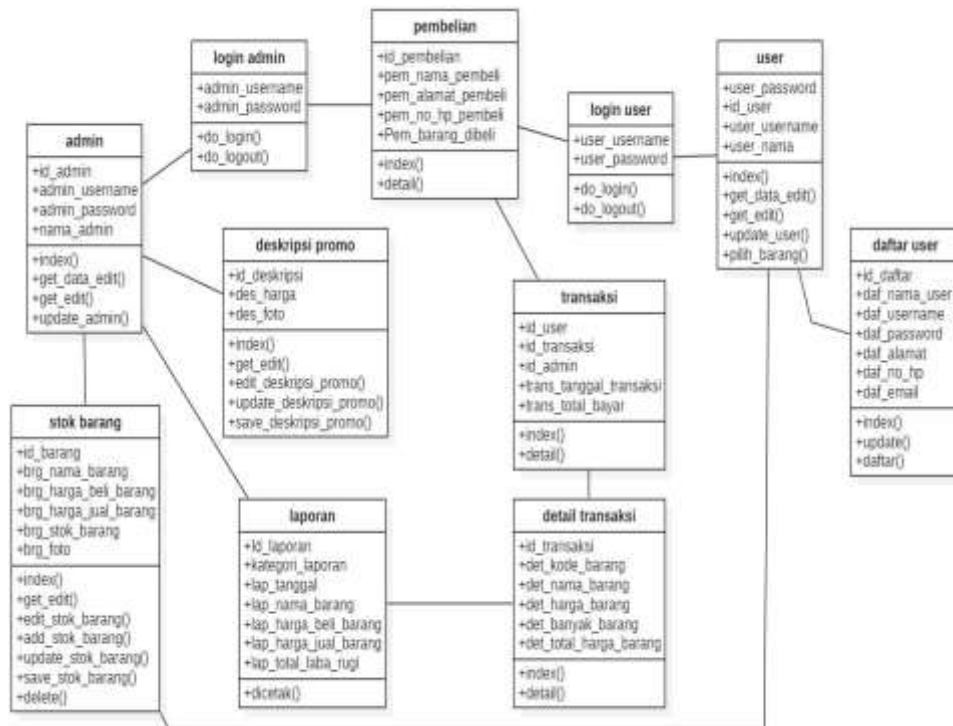


Gambar 3. 2 Use Case Diagram

Pada gambar tersebut Use Case Diagram Admin dapat mengelola update produk, dan kelola data pesanan. Pada gambar diatas juga dilihat aktor User dapat melihat serta mencari barang dan melakukan transaksi.

2. Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang menunjukan kelas-kelas yang ada dari sebuah sistem yang hubungan nya secara logika. Karena itu Class Diagram merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorinetasi objek termasuk UML. Class Diagram bersifat statis yang digambarkan dengan kotak yang terbagi atas tiga bagian yaitu nama, kelas, atribut dan operasi. Gambar dibawah menggambarkan rancangan sistem yang dirancang.



Gambar 3. 3 Class Diagram

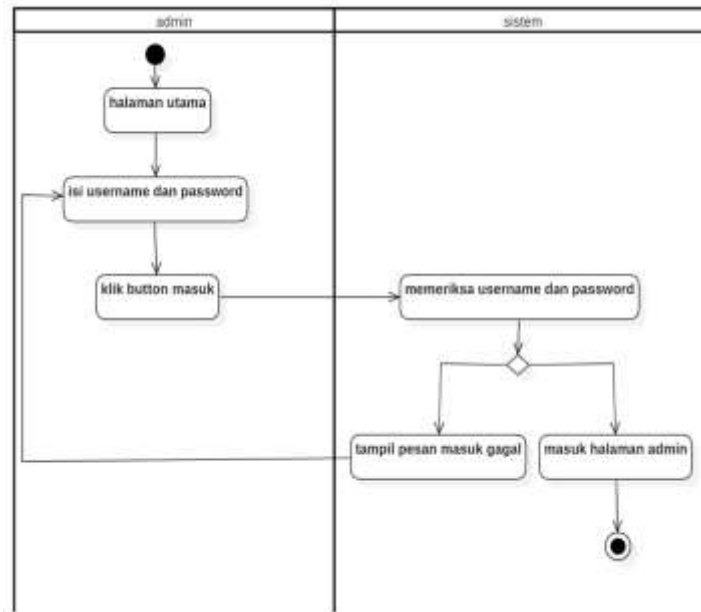
3. Activity Diagram

Berikut ini merupakan Activity Diagram dari perancangan sistem informasi penjualan pada toko Thinkwe Tobacco.

a. Activity Diagram Halaman Login (Admin)

Berdasarkan gambar dibawah ini, proses login dimulai dengan mengisi username dan password didalam form login kemudian sistem akan melakukan validasi dengan melakukan pengecekan berdasarkan username dan password yang dimasukan Admin, jika benar maka Admin

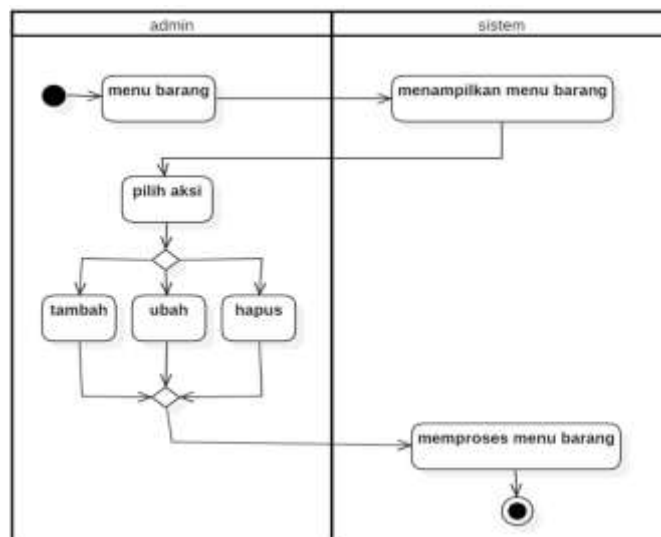
akan dialihkan ke halaman utama. Namun jika salah maka akan menampilkan pesan atau password salah.



Gambar 3. 4 Activity Diagram Halaman Login (Admin)

b. Activity Diagram Kelola Halaman Stok

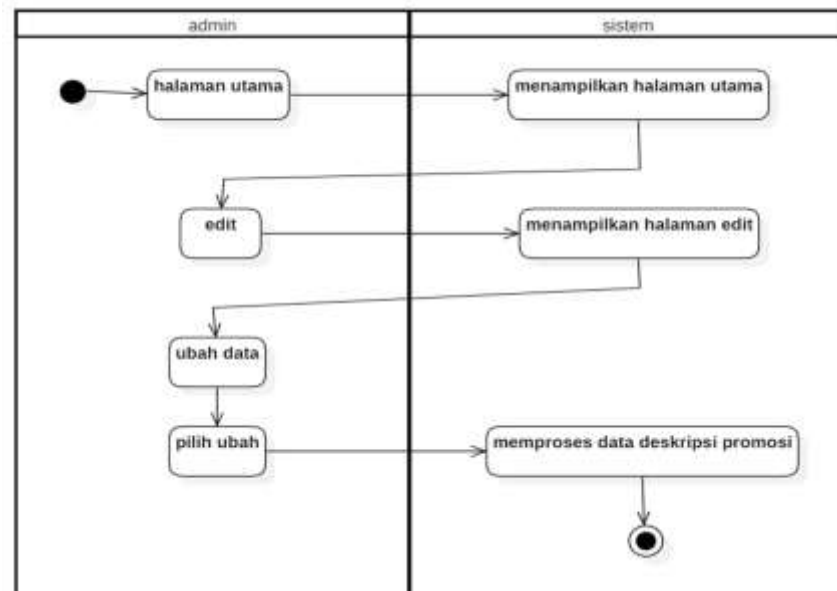
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola data barang, aktivitas dimulai dengan Admin mengklik menu barang Admin kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman data barang. Admin dapat melakukan aksi tambah, edit dan hapus.



Gambar 3. 5 *activity diagram* *kelola halaman stok (admin)*

c. Activity Diagram Halaman Deskripsi Promo

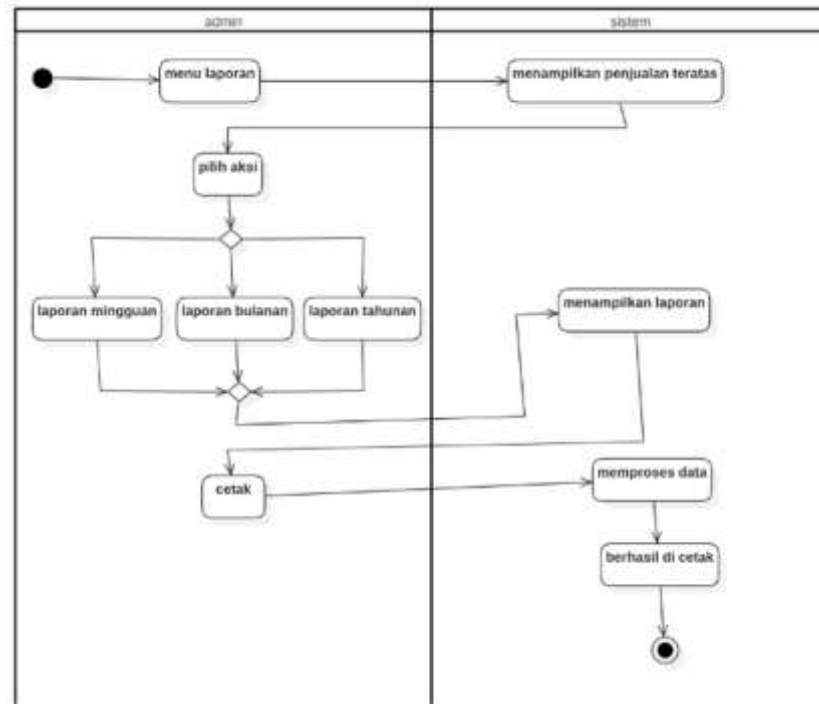
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola data deskripsi promo, aktivitas dimulai dengan Admin mengklik halaman deskripsi promo, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman deskripsi promo. Admin dapat melakukan aksi edit.



Gambar 3. 6 *halaman deskripsi promo*

d. Activity Halaman Laporan

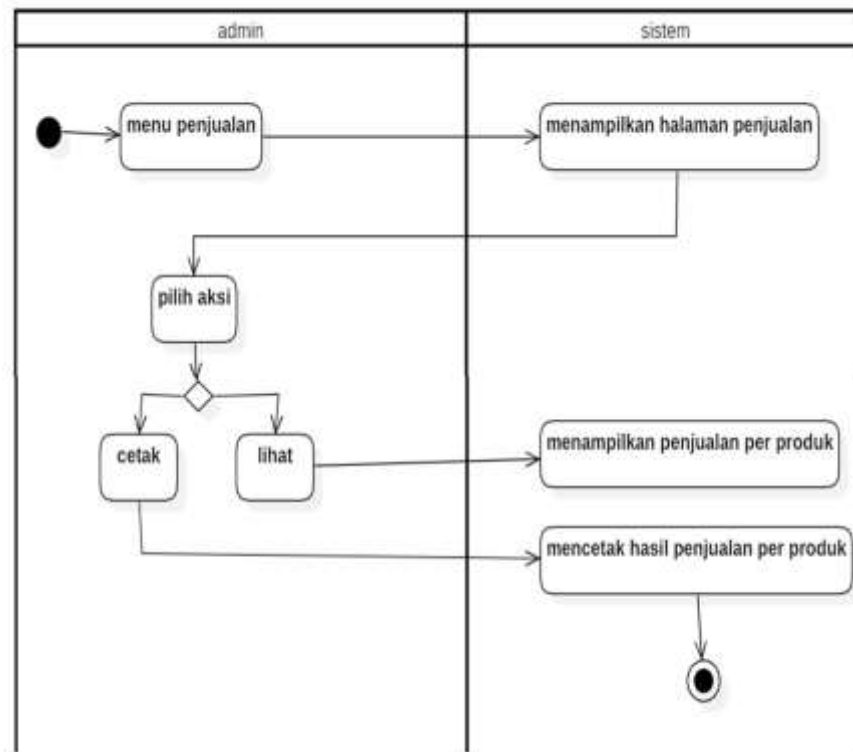
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola halaman laporan, aktivitas dimulai dengan Admin mengklik menu laporan, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman laporan. Admin dapat melakukan aksi untuk melihat dan mencetak laporan mingguan bulanan dan tahunan.



Gambar 3.7 *activity halaman laporan*

e. Activity Halaman Penjualan

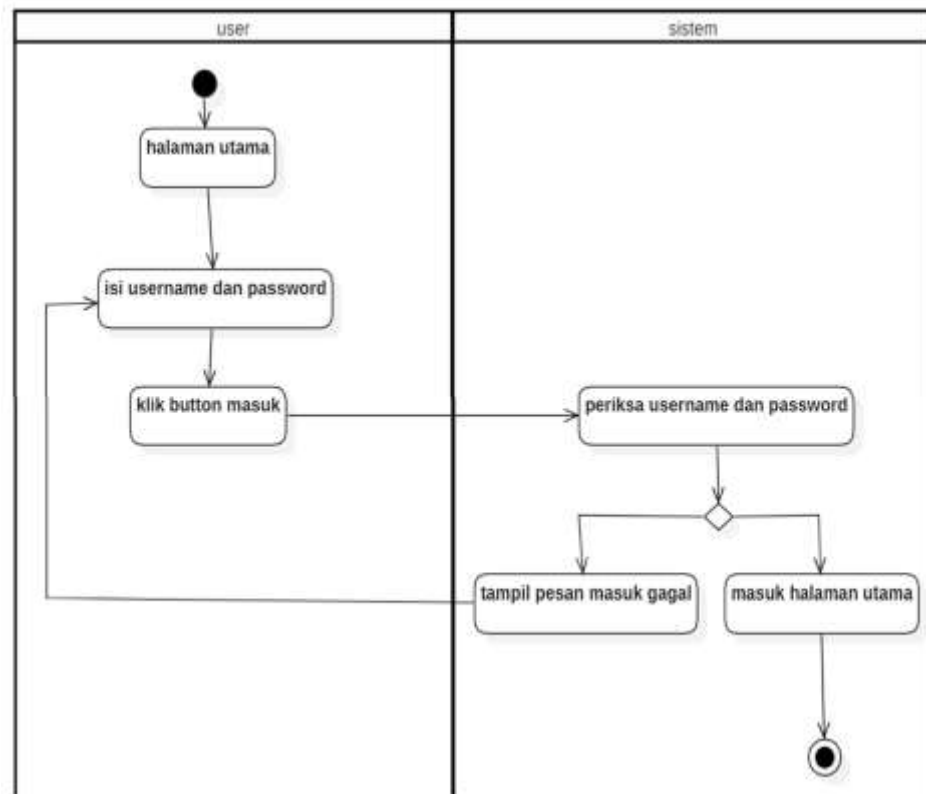
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola data penjualan, aktivitas dimulai dengan Admin mengklik menu penjualan kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman penjualan. Admin dapat melihat penjualan teratas atau yang paling banyak terjual dan admin bisa mencetak.



Gambar 3. 8 *halaman penjualan*

f. Activity halaman login user

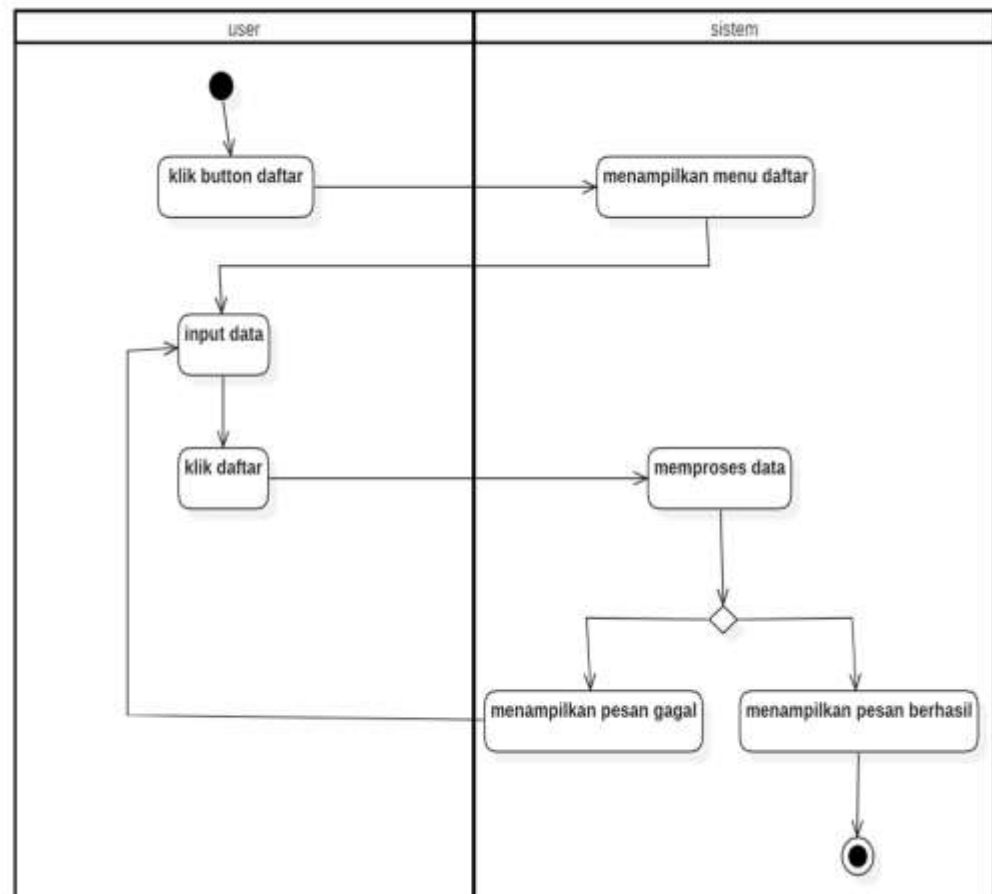
Berdasarkan gambar dibawah ini, proses login dimulai dengan mengisi username dan password didalam form login kemudian sistem akan melakukan validasi dengan melakukan pengecekan berdasarkan username dan password yang dimasukan user, jika benar maka user akan dialihkan ke halaman utama. Namun jika salah maka akan menampilkan pesan atau password salah.



Gambar 3. 9 halaman login user

g. Activity Diagram Daftar Bagi User

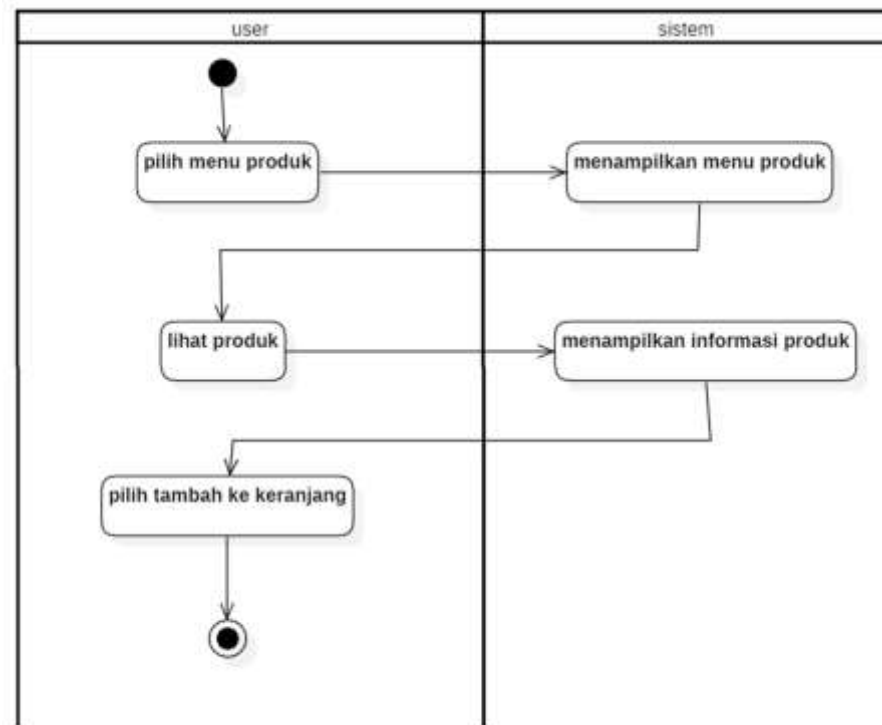
Berdasarkan gambar dibawah ini, proses daftar dilakukan dengan menekan tombol daftar dan sistem akan merespon dengan menampilkan halaman pendaftaran. Setelah itu user mengisi data yang telah di sediakan oleh sistem, jika semua data di isi dengan benar oleh user maka pendaftaran akan berhasil dan jika ada bagian data yang tidak sesuai pendaftaran akan gagal dan akan di kembalikan lagi ke form pendaftaran.



Gambar 3. 10 *activity diagram daftar bagi user*

h. Activity diagram masukkan ke keranjang

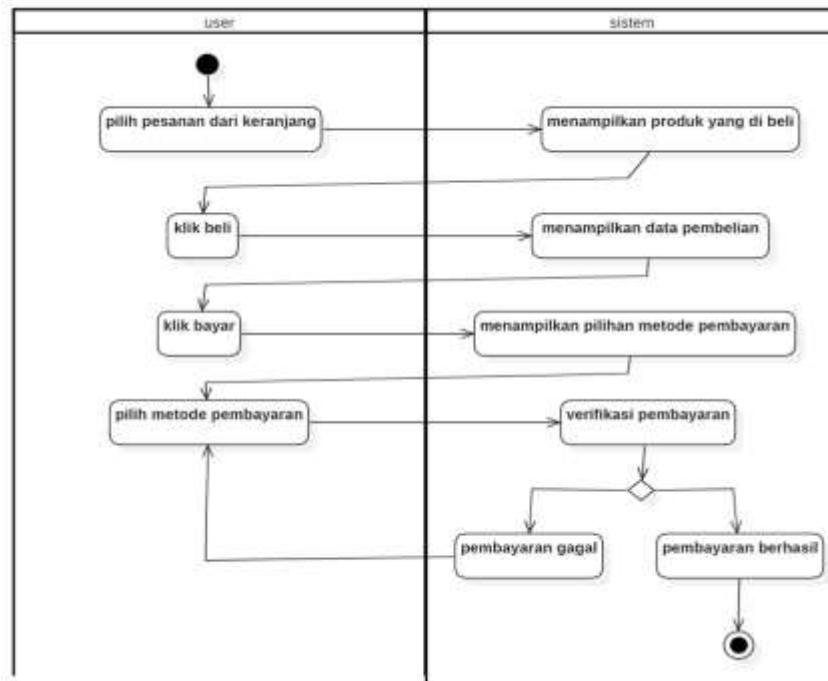
Berdasarkan gambar di bawah ini setelah user melihat barang ,jika user tertarik untuk membelinya user akan memasukkan ke dalam keranjang dengan menekan tombol tambah ke keranjang.



Gambar 3. 11 *activity diagram memasukkan ke keranjang*

i. Activity diagram Pembelian

Berdasarkan gambar dibawah ini, jika user ingin membeli barang user harus menekan tombol beli yang ada pada keranjang, setelah itu sistem akan menampilkan data pesanan jika sudah sesuai dengan biodata dan pesanan dari pembeli maka user akan melanjutkan proses pembelian yaitu memilih metode pembayaran, jika metode pembayaran yang dipilih user berhasil di verifikasi maka pembayaran akan berhasil, dan jika metode pembayaran user gagal di verifikasi dikarenakan saldo kurang atau sedang gangguan maka pembayaran akan gagal.

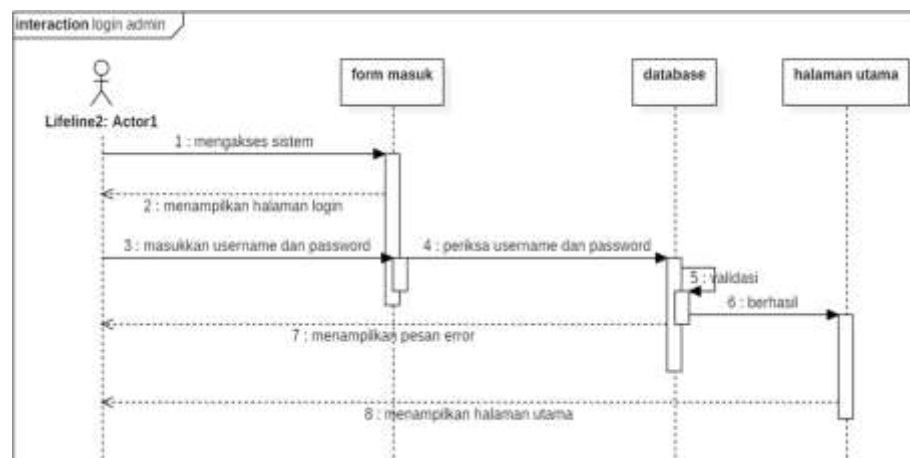


Gambar 3. 12 activity diagram pembelian

3. Sequence Diagram

Berikut ini merupakan Activity Diagram dari perancangan sistem informasi penjualan pada toko Thinkwe Tobacco.

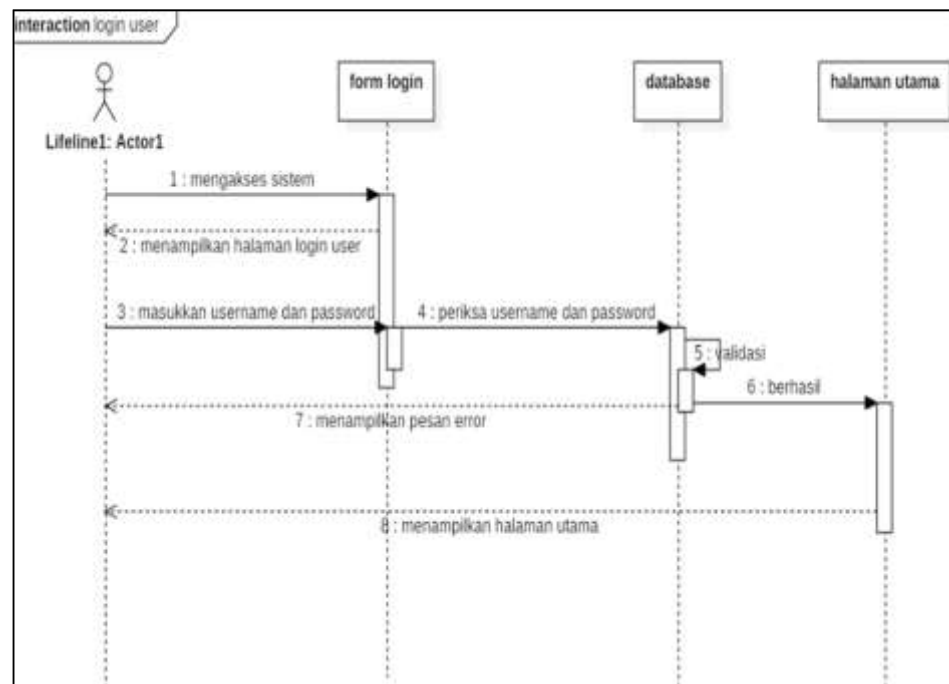
a. Sequence Diagram Login (admin)



Gambar 3. 13 sequence diagram login (admin)

Pada gambar di atas, Admin mengakses sistem, sistem akan merespon dengan menampilkan halaman login Admin. Kemudian Admin memasukkan username dan password, lalu data diperiksa apakah ada database atau tidak. Apabila data benar maka Admin akan berhasil masuk ke Halaman utama.

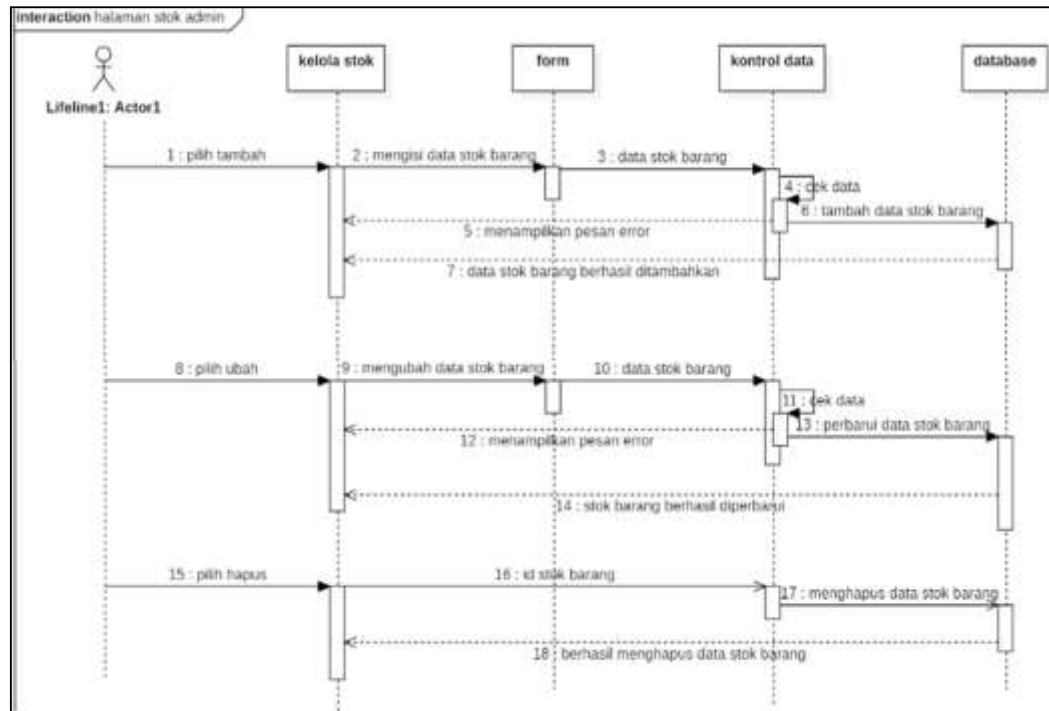
b. Sequence Diagram Login (user)



Gambar 3. 14 *sequence diagram login (user)*

User mengakses sistem, sistem akan merespon dengan menampilkan halaman login user. Kemudian User memasukkan username dan password, lalu data diperiksa apakah ada database atau tidak. Apabila data benar maka Admin akan berhasil masuk ke Halaman utama.

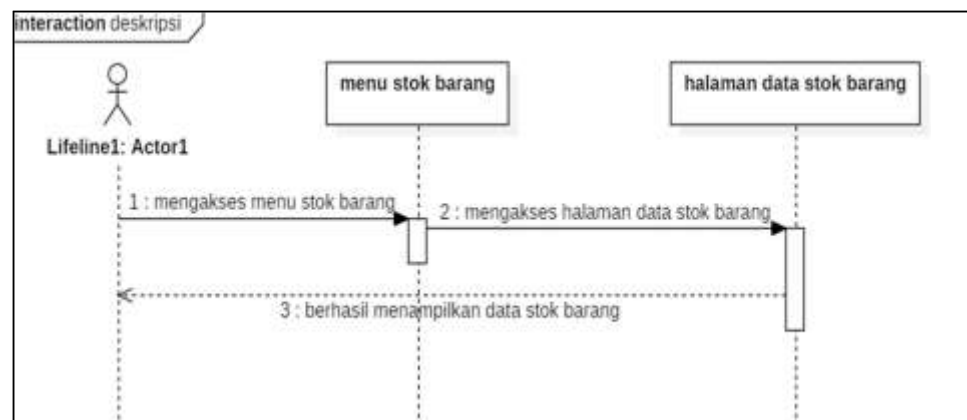
c. Sequence Diagram Halaman Stok (Admin)



Gambar 3. 15 sequence diagram halaman stok (admin)

Pada gambar diatas, Admin dapat melakukan proses pengelolaan data stok barang yaitu tambah, ubah, dan hapus data.

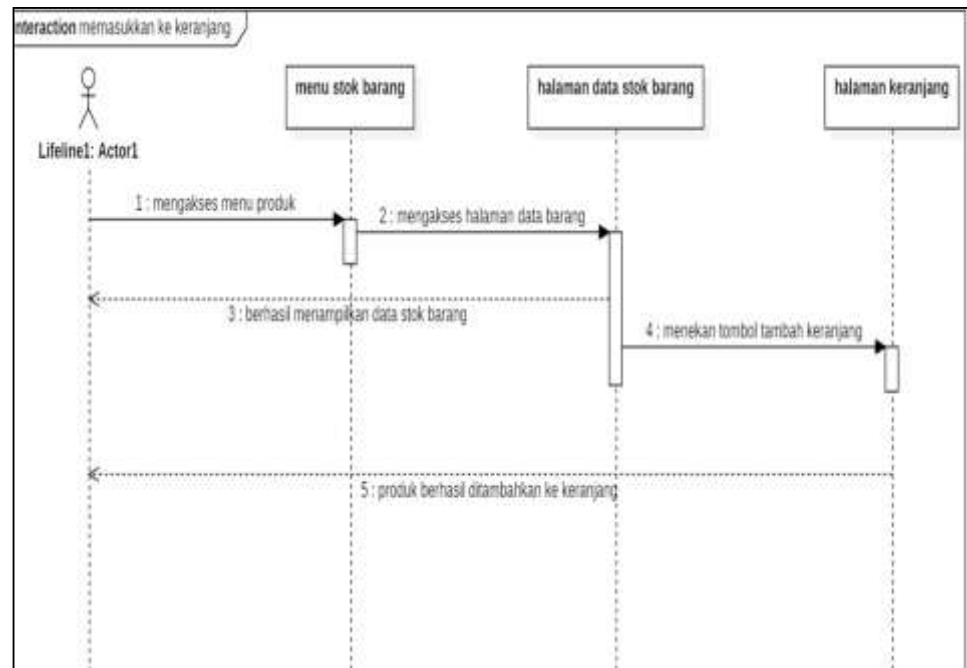
d. Sequence Diagram Deskripsi



Gambar 3.16 sequence diagram deskripsi

Pada gambar diatas, Admin dapat melakukan proses pengelolaan data deskripsi promosi ,yaitu halaman untuk barang yang sedang ada promo.

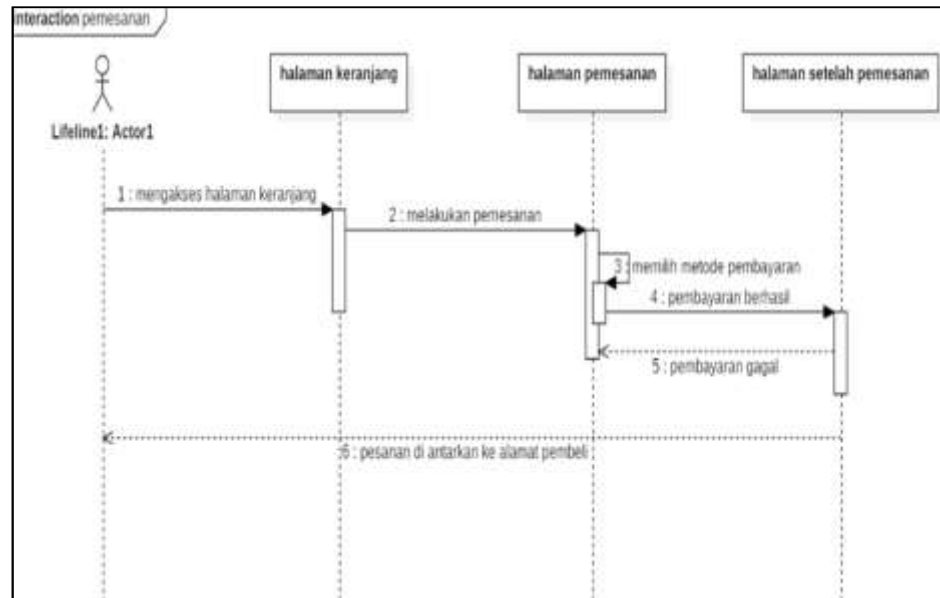
e. Sequence Diagram Memasukkan ke Keranjang



Gambar 3. 17 *sequence diagram memasukkan ke keranjang*

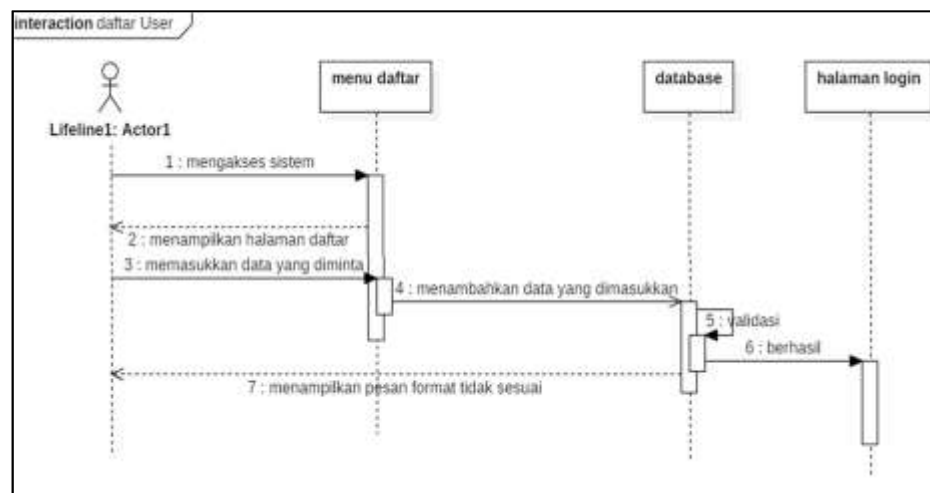
Pada gambar diatas, User yang sudah memilih barang yang ingin dibeli dapat memasukkan barang ke dalam keranjang dengan menekan tombol tambah ke keranjang.

f. Sequence Diagram Pembelian

Gambar 3. 18 *sequence diagram pembelian*

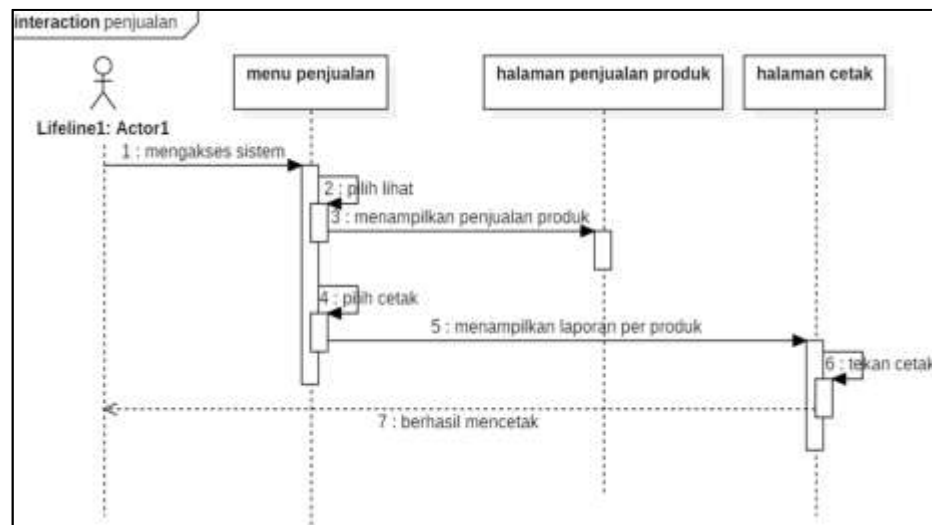
Pada gambar diatas, User mengakses halaman pembelian setelah itu user akan memilih metode pembayaran yang di lakukan, setelah verifikasi pembayaran selesai maka pesanan akan di antarkan.

g. Sequence Diagram Daftar

Gambar 3. 19 *sequence diagram daftar*

Pada gambar diatas jika user belum mempunyai akun. User harus mendaftar jika ingin melakukan pembelian. User harus memasukkan data yang di minta. jika data yang dimasukkan sesuai maka proses daftar akan berhasil sebaliknya jika data yang di masukkan tidak sesuai dengan format yang diminta proses pendaftaran akan gagal dan user harus memasukkan ulang data.

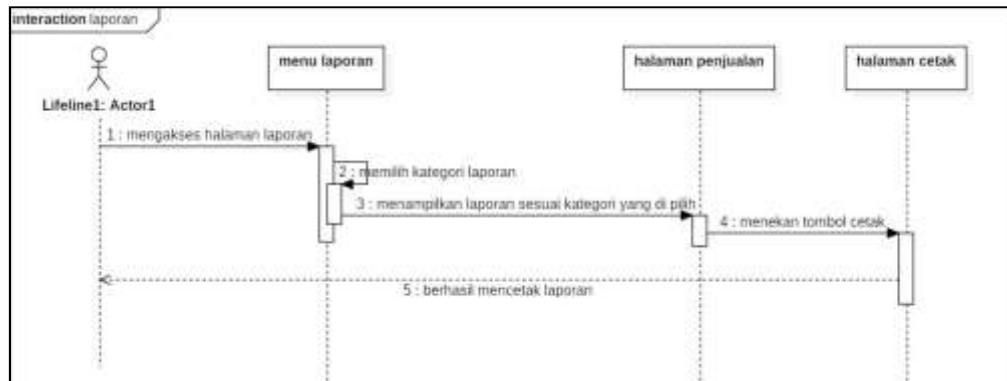
h. Sequence Diagram Penjualan



Gambar 3. 20 *sequence diagram penjualan*

Pada gambar diatas admin dapat melihat penjualan perproduk yang telah dijual di toko. Admin juga bisa mencetak laporan penjualan produk yang telah terjual.

i. Sequence Diagram Laporan



Gambar 3.21 sequence diagram laporan

Pada gambar di atas admin bisa melihat laporan penjualan berdasarkan kategori yaitu perminggu, perbulan, pertahun. Berbeda dengan gambar 3.19 yaitu penjualan, dimana penjualan hanya menampilkan penjualan satu produk sedangkan laporan penjualan menampilkan laporan penjualan semua produk. Admin juga bisa mencetak laporan penjualan.

3.8.2 Desain Basis Data

1. Desain Tabel Basis Data

Data base db_ThinkweTobacco adalah database yang dibuat untuk menyimpan data-data yang digunakan dalam proses pengolahan data Admin, User, stok barang, pendaftaran, informasi produk, deskripsi promo dan data pemesanan. Berikut adalah desain dari tabel – tabel yang dibuat dalam database db_ Thinkwe Tobacco ini, yaitu :

a. Tb_admin

Tabel admin merupakan tabel menyimpan data Admin digunakan untuk login admin pada sistem ini. Berikut ini isi dari tabel Admin.

Tabel 3. 2 database admin

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Id_admin	Int		Auto increment (primary key)
Admin_username	Varchar	40	Username admin
Admin_password	Varchar	30	Password admin

b. Tb_user

Tabel user merupakan tabel menyimpan data user digunakan untuk login user pada sistem ini. Berikut ini isi dari tabel user.

Tabel 3. 3 database user

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Id_User	Int		Auto increment (primary key)
User_nama	Varchar	30	Nama user
User_username	Varchar	30	Username user
User_password	Varchar	30	Password user

c. Tb_pendaftaran

Tabel pendaftaran merupakan tabel menyimpan data untuk user yang memungkinkan bisa login ke dalam sistem . berikut ini isi dari tabel pendaftaran.

Tabel 3. 4 database pendaftaran

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Id_daftar	Int		Auto increment (primary key)
User_username	Varchar	30	Username user
User_password	Varchar	30	Password user

d. Tb_deskripsi promo

Tabel deskripsi promo merupakan tabel yang menyimpan data untuk menampilkan deskripsi promo pada halaman utama. Berikut ini adalah isi dari tabel deskripsi promo.

Tabel 3. 5 deskripsi promo

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Id_deskripsi	Int		Auto Increment (primary key)
Info_harga	Int	30	Harga
Info_foto	Varchar	25	Nama File Foto

e. Tb_kelola barang

Tabel kelola barang merupakan tabel yang menyimpan data untuk stok barang yang ada di toko. berikut ini adalah isi dari tabel kelola barang.

Tabel 3. 6 kelola barang

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Id_barang	Int		Auto increment (primary key)
Brg_nama_barang	Varchar	30	Nama produk
Brg_harga_beli	Int	30	Harga beli
Brg_harga_jual	int	30	Harga jual
Brg_stok_barang	int	3	Stok barang
Brg_foto	Varchar	25	Nama File Foto
Brg_merk_barang	Varchar	30	Merk barang

f. Tb_laporan

Tabel laporan merupakan tabel yang menyimpan informasi penjualan pada toko yang akan di jadikan sebuah laporan harian, bulanan, dan tahun.

Tabel 3. 7 Tabel laporan

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Id_laporan	Int		Auto increment (primary key)
lap_tanggal	Date	10	Tanggal
lap_kategori_laporan	Int	30	Kategori
lap_nama_barang	Varchar	30	Barang
lap_harga_jual_barang	Int	30	Harga jual
lap_harga_beli_barang	Int	30	Harga beli
lap_total_laba_rugi	Int	30	Total keuntungan/rugi

g. Tb_pembelian

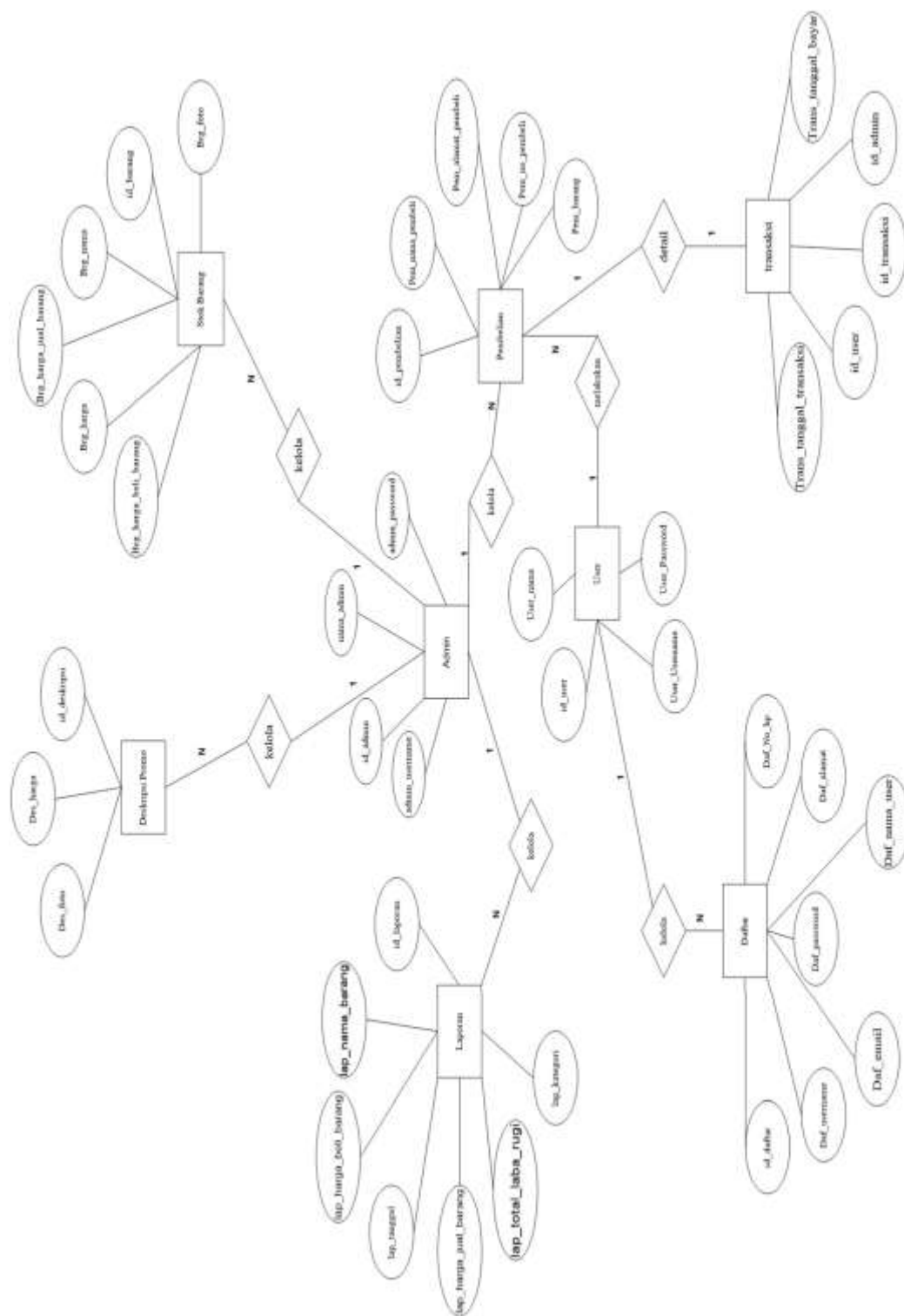
Tabel pembelian merupakan tabel yang menyimpan data pesanan dari user atau pembeli. Berikut ini adalah isi dari tabel pembelian.

Tabel 3. 8 pembelian

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Id_pembelian	Int		Auto increment (primary key)
pem_nama_pembeli	Varchar	30	Nama pembeli
Pem_alamat_pembeli	Varchar	30	Alamat tujuan
Pem_no_hp_pembeli	Varchar	30	No hp pembeli
Pem_barang_dibeli	Varchar	30	Barang di beli

2. ERD (Entity Relationship Diagram)

Berikut adalah ERD (Entity Relationship Diagram) dari rancangan sistem informasi pada Toko Thinkwe Tobacco.



Gambar 3.22 Entity Realationship Diagram (sistem yang dirancang)

3.8.3 Desain Antarmuka

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

1. Halaman login

Halaman login adalah halaman yang digunakan admin dan user untuk masuk kedalam halaman utama dengan memasukkan username dan password yang telah terdaftar. Rancangan nya seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3.23 halaman masuk admin

Halaman Masuk Halaman masuk terdapat kolom nomor username atau email dan kolom kata sandi yang sudah terdaftar. Terdapat juga tombol masuk.



Gambar 3.24 halaman masuk user

Halaman masuk terdapat kolom nomor username atau email dan kolom kata sandi yang sudah terdaftar. Terdapat juga tombol masuk. Jika user belum mempunyai akun, user juga bisa menekan daftar untuk mendapatkan akun.

2. Halaman daftar

Halaman daftar adalah halaman yang digunakan untuk mendaftar sebelum login supaya admin bisa mengelola sistem sedangkan untuk user supaya bisa melakukan transaksi di dalamnya.

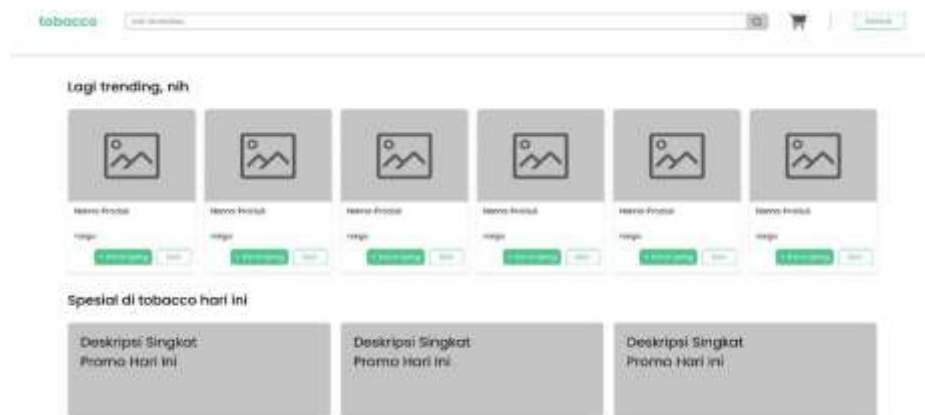


Gambar 3.25 halaman daftar

Halaman daftar terdapat kolom nomor telepon atau email atau username yang dapat di masukkan username dan juga terdapat kolom kata sandi untuk memasukkan kata sandi dengan format yang sesuai. Setelah memasukkan data user menekan tombol daftar untuk mendaftarkan akun.

3. Halaman utama

Halaman utama adalah halaman setelah melakukan login pada sistem. Dibawah ini adalah tampilan halaman utama.

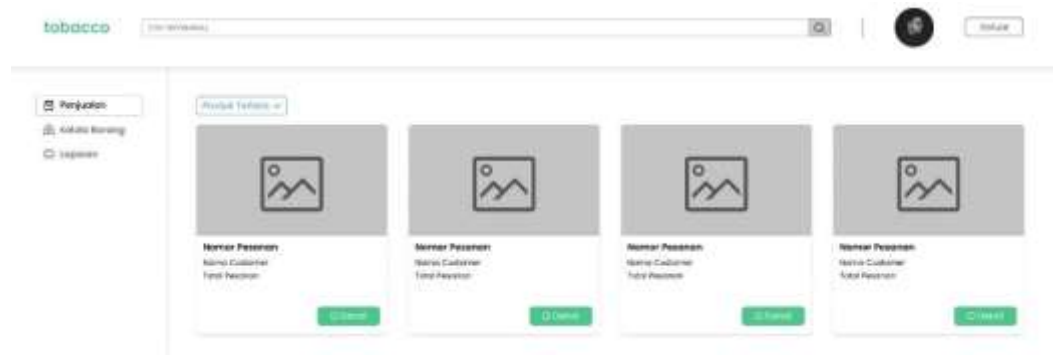


Gambar3.26 halaman utama

Halaman utama terdapat kolom pencarian untuk mencari barang secara cepat. Dan di sebelah kolom pencarian terdapat keranjang untuk menampilkan barang yang telah di masukkan ke keranjang. Di halaman utama juga terdapat beberapa produk yang sedang banyak orang beli. Terdapat juga deskripsi promo yang sedang berlangsung.

4. Halaman penjualan

Halaman penjualan adalah halaman laporan penjualan secara singkat mengenai penjualan yang terbanyak pada produk yang ada di toko. Di bawah adalah gambar dari halaman penjualan.

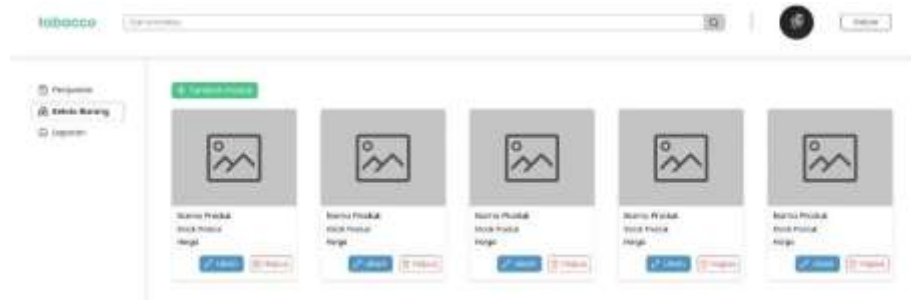


Gambar 3.27 halaman penjualan

Di halaman penjualan terdapat produk atau barang yang paling diminati pembeli atau yang paling sering stok nya kosong.

5. Halaman data kelola barang

Halaman data kelola barang adalah halaman yang di gunakan admin untuk memasukkan data barang seperti nama produk, foto produk, dan harga produk, meng edit dan meng hapus data produk.



Gambar 3.28 halaman kelola barang

Di halaman stok barang terdapat kolom pencarian untuk memudahkan mencari barang dengan cepat. Dan terdapat juga deskripsi produk berupa foto, nama produk, stok produk dan harga produk. Di halaman ini admin juga dapat meng edit dan meng hapus produk.

Gambar 3.29 halaman tambah produk

Di halaman tambah barang terdapat kolom nama produk, harga produk, merk produk, stok produk, foto produk dan varian produk. Dan terdapat tombol tambah.

Gambar 3.30 halaman ubah produk

Dihalaman ubah produk barang terdapat kolom yang sama seperti halaman tambah barang, tetapi di tombol terdapat tombol ubah.

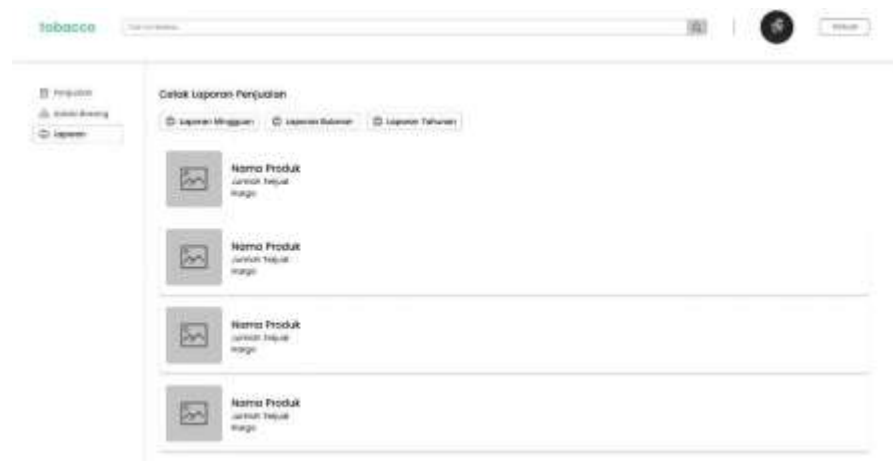


Gambar 3.31 halaman hapus produk

Di halaman hapus produk terdapat pilihan konfirmasi apakah ingin menghapus produk atau membatalkan hapus produk.

6. Halaman cetak laporan

Halaman cetak laporan adalah halaman yang menampilkan laporan penjualan di toko.



Gambar 3.32 halaman cetak laporan

Halaman cetak laporan terdapat tombol untuk mencetak laporan secara perminggu atau perbulan maupun pertahun. Dan di bawahnya terdapat beberapa produk dengan penjualan tertinggi.

7. Halaman keranjang

Halaman keranjang adalah halaman yang digunakan untuk user atau pembeli untuk menyimpan barang yang akan di beli.



Gambar 3.33 halaman keranjang

Halaman keranjang terdapat produk yang akan di beli. User juga bisa menambahkan jumlah barang yang akan di beli. Di halaman keranjang juga terdapat ringkasan belanja yang mentotalkan harga. Di bawah nya terdapat tombol beli yang akan menampilkan halaman pembelian.

8. Halaman pembelian

Halaman pembelian adalah halaman setelah pembeli yakin untuk membeli barang yang sudah di masukkan ke keranjang. Di bawah ini adalah gambar halaman pembelian.



Gambar 3.34 halaman pembelian

Dihalaman pembelian pembeli dapat menambahkan alamat pengiriman, terdapat produk yang akan dibeli dan terdapat juga ringkasan belanja.

9. Halaman pengisian data pesanan

Di halaman pengisian data pesanan ini adalah dimana pembeli melengkapi data pesanan yang akan dilakukan. Berikut dibawah ini adalah gambar dari pengisian data pesanan atau detail pesanan.

Gambar 3.35 pengisian data pesanan

Di halaman pengisian data pesanan terdapat nama pembeli, provinsi, kecamatan, kabupaten, dan alamat pembeli, pembeli juga dapat memilih metode pembayaran dan ekspedisi pengiriman serta menambahkan catatan.

10. Halaman pemesanan

Halaman pemesanan adalah halaman setelah pembeli ingin memesan barang yang sudah di masukkan di dalam keranjang.



Gambar 3.36 halaman pemesanan

Halaman pembelian terdapat informasi pembelian seperti barang yang di beli , nama pembeli, alamat pembeli, dan no hp pembeli. Di sebelah kanan halaman terdapat ringkasan belanja yang menjumlahkan total tagihan dari pembelian. Di bawahnya terdapat tombol bayar yang akan menampilkan halaman pembayaran.

11. Halaman pembayaran

Halaman pembayaran adalah halaman setelah user menekan tombol bayar pada halaman pemesanan dan sudah memilih metode pembayaran apa yang akan digunakan.



Gambar 3.37 halaman perbayaran

Halaman pembayaran terdapat informasi untuk pembayaran berupa batas akhir pembayaran dan metode pembayaran yang telah di pilih. Dan terdapat dua tombol, jika pembeli menekan tombol belanja lagi, pembeli akan di pindahkan ke halaman utama, sedangkan jika menekan tombol status pembayaran pembeli akan di pindahkan ke halaman status pembayaran.

12. Halaman status pembayaran
status pembayaran dari user, apakah pembayaran tersebut dikonfirmasi atau gagal.



Gambar 3.38 halaman status pembayaran

Halaman pembayaran terdapat tampilan nama produk yang di beli, nama pembeli, no telpon pembeli, dan alamat tujuan atau alamat pembeli. Di kanan bawah halaman terdapat status pembayaran. Jika pembayaran berhasil akan berwarna hijau dengan tulisan pembayaran dikonfirmasi dan jika gagal akan berwarna merah dengan tulisan pembayaran gagal.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan dengan apa yang telah dibahas pada bab III tentang analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kelemahan sistem yang berjalann, dan analisis kebutuhan sistem. Dapat diambil hasil berupa analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada toko thinkwe tobacco berbasis web yang terdiri dari hasil analisis, hasil implementasi perancangan, dan hasil rancangan database.

1) Hasil Analisis

Pada hasil analisis didapatkan bahwa sistem transaksi di toko masih menggunakan cara konvensional. Sehingga pembeli harus datang terlebih dahulu ke tempat atau menanyakan ketersediaan barang melalui whatsapp penjual. Dan pembukuan catatan penjualan masih menggunakan pulpen dan kertas.

2) Hasil Implementasi Perancangan

Setelah dilakukan nya analisis terhadap sistem yang lama, maka penulis merancang sebuah desain sistem yang dibuat sebagai gambaran aplikasi ini nantinya. Desain sistem yang penulis rancang merupakan desain tampilan dalam perangkat web browser yang dapat diakses pada perangkat apapun selama perangkat tersebut memiliki koneksi internet. Adapun desain interface pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a. Halaman Masuk (admin)

Halaman Login (admin) adalah halaman dimana admin memasukkan username dan password untuk bisa mengakses sistem dan melakukan pengelolaan data di dalamnya. Berikut adalah tampilan halamannya.

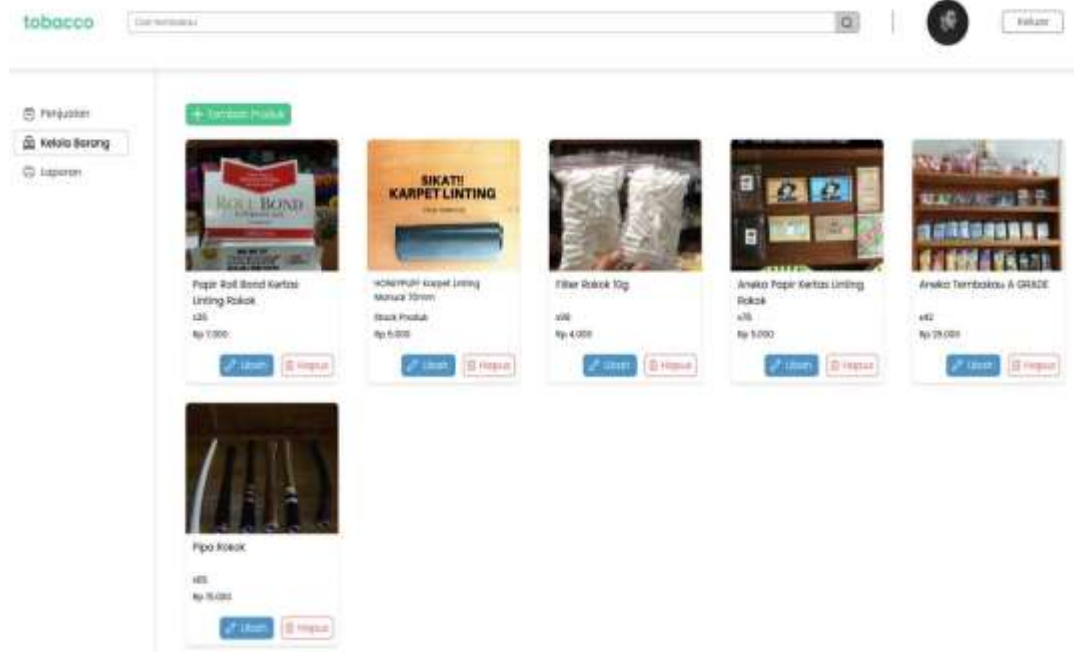


The image shows a web form for admin login. At the top, there is a title 'Masuk' and a close button 'X'. Below the title, there are two input fields. The first field is labeled 'Username' and has a placeholder text 'username'. The second field is labeled 'Kata sandi' and has a placeholder text 'kata sandi'. Below these fields is a green button with the text 'Masuk'.

Gambar 4. 1 halaman masuk

b. Halaman kelola barang (admin)

Halaman kelola barang adalah halaman yang digunakan admin untuk memasukkan barang baru, mengubah data barang , dan menghapus barang jika sudah tidak dijual lagi. Berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 2 halaman kelola barang (admin)

c. Halaman tambah barang (admin)

Halaman tambah barang adalah halaman dimana jika admin ingin menambahkan data barang/produk baru untuk di tampilkan ke dalam sistem. Berikut adalah tampilan halamannya.

Gambar 4. 3 halaman tambah produk (admin)

Jika barang/produk berhasil ditambahkan akan muncul tampilan pop-up berupa barang/produk berhasil ditambahkan. Berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 4 halaman pop-up berhasil ditambahkan

d. Halaman ubah barang (admin)

Halaman ubah barang adalah halaman dimana jika admin ingin mengubah data barang/produk seperti mengubah harga barang, stok barang, serta detail barang/produk tersebut.

Gambar 4. 5 halaman ubah produk (admin)

Jika barang/produk berhasil diubah akan muncul tampilan pop-up berupa barang/produk berhasil diubah. Berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 6 halaman pop-up produk berhasil diubah

e. Halaman hapus barang (admin)

Halaman hapus barang adalah halaman dimana jika admin tidak lagi menjual produk tersebut dan ingin dihilangkan dari tampilan sistem. Berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 7 halaman hapus produk (admin)

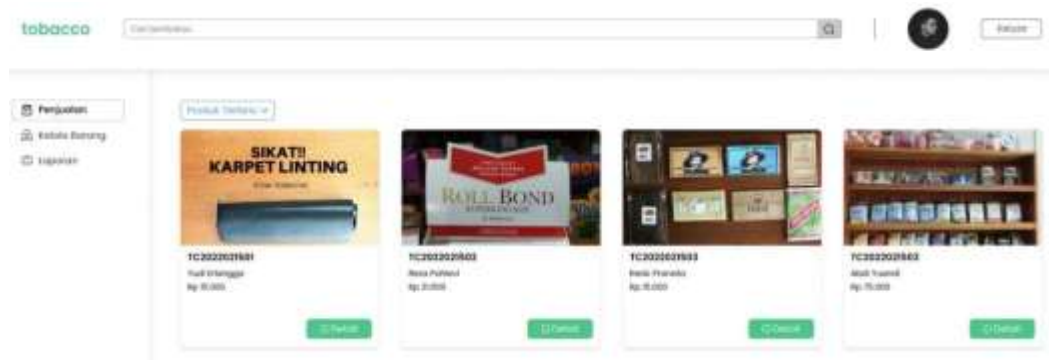
Jika barang/produk berhasil ditambahkan akan muncul tampilan pop-up berupa barang/produk berhasil ditambahkan. Berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 8 halaman pop-up produk berhasil dihapus

f. Halaman penjualan (admin)

Halaman penjualan adalah halaman yang menampilkan penjualan barang/produk terlaris atau produk yang paling banyak terjual. Berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 9 halaman penjualan (admin)

g. Halaman detail Pesanan client (admin)

Halaman detail pesanan client adalah halaman yang menampilkan detail pesanan yang menunjang proses transaksi. Dimana admin bisa mengkonfirmasi pembayaran yang telah dilakukan client dan admin bisa mengupdate status di sistem produk telah dikirim ke alamat client. Berikut adalah tampilan halamannya.

Detail Pesanan

Nama Customer:

Jumlah Produk:

Total Pembayaran:

Bukti Pembayaran:

Alamat:

Ekspresi:

Callatun:

[Kembali ke halaman pemesanan](#) [Produk masih aktif](#)

Gambar 4. 10 halaman detail pesanan client (admin)

h. Halaman Laporan penjualan (admin)

Halaman laporan penjualan adalah halaman yang menampilkan hasil dari penjualan perminggu, perbulan, maupun pertahun. Berikut adalah tampilan halamannya.

tobacco

[Penjualan](#) [Fakta Barang](#) [Laporan](#)

Cetak Laporan Penjualan

[Laporan Mingguan](#) [Laporan Bulanan](#) [Laporan Tahunan](#)

HONEYPUFF Korpet Linting Manual 70mm
Terjual x3
Rp 5,000

Paper Roll Bond Kertas Linting Rokok
Terjual x5
Rp 1,000

Aneka Paper Kertas Linting Rokok
Terjual x3
Rp 5,000

Aneka Tembakau A GRADE
Terjual x5
Rp 25,000

Gambar 4. 11 halaman laporan penjualan (admin)

Di bawah ini adalah contoh dari tampilan laporan bulanan



Tanggal	No. Pesanan	Nama Barang	Nama Pembeli	Jumlah	Total
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022
Senin, 6/6/2022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10012022	Senin, 10.012022

Gambar 4. 12 halaman laporan penjualan bulanan

i. Halaman Login (client)

Halaman login client adalah halaman login bagi client yang ingin mengakses dan memesan produk dari web tersebut. Client bisa tidak perlu login ke sistem tersebut untuk melihat produk tetapi jika client ingin memesan barang tersebut client harus melalui tahap login. Berikut adalah tampilannya.



Gambar 4. 13 halaman login (client)

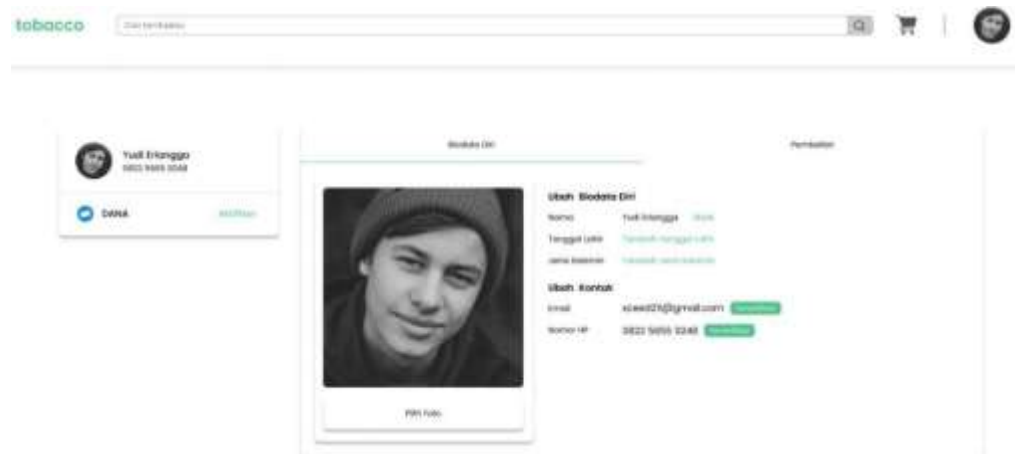
Jika client belum mempunyai akun client bisa meng klik daftar pada halaman login tersebut. Berikut adalah tampilan halaman daftar.



Gambar 4. 14 halaman daftar

j. Halaman Akun (client)

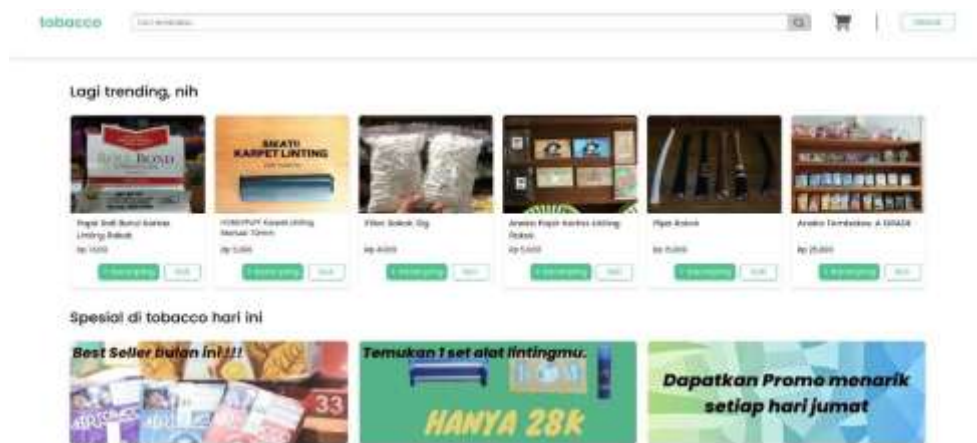
Halaman akun adalah halaman yang menampilkan informasi client dan client pun dapat mengubah data informasi yang ada di dalam akun tersebut. Dibawah ini adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 15 halaman akun client

k. Halaman Utama (client)

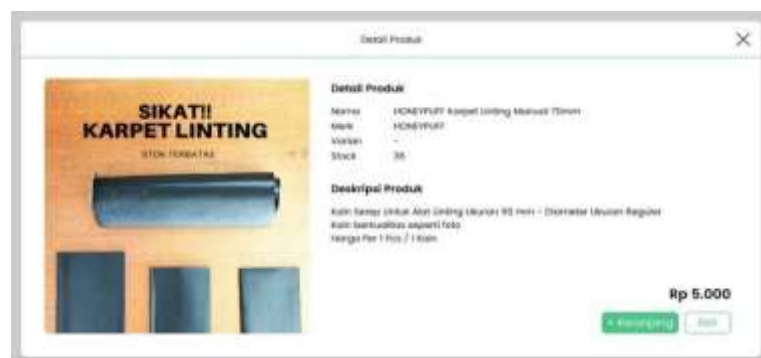
Halaman utama client adalah halaman yang menampilkan produk produk yang di jual dan menampilkan beberapa item spesial dari toko dan client juga dapat mencari barang secara cepat dengan mengetik nama barang. Berikut di bawah ini adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 16 halaman utama (client)

l. Halaman Detail Produk (client)

Halaman detail produk adalah halaman yang menampilkan detail tentang produk yang kita ingin lihat lebih terperinci. Berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 17 halaman detail produk (client)

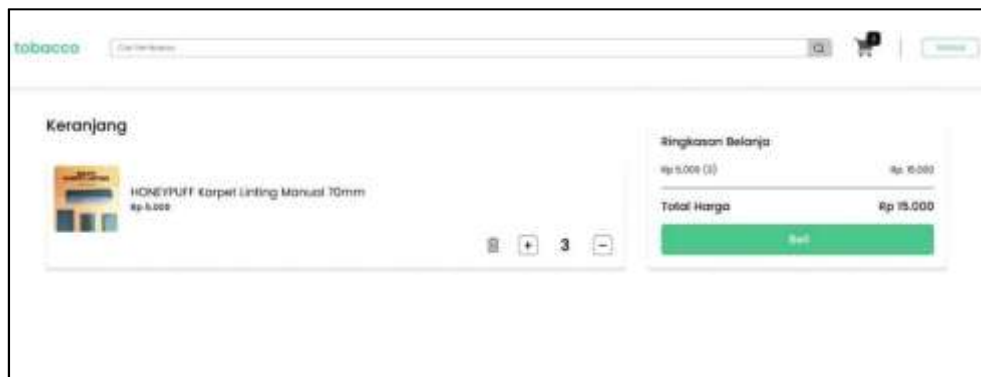
m. Halaman keranjang (client)

Halaman keranjang adalah halaman yang menampilkan produk yang diinginkan oleh client. Jika client masih belum ada menyimpan produk di keranjang berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 18 halaman keranjang kosong (client)

Jika client sudah memasukkan barang di dalam keranjang berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 19 halaman keranjang berisi (client)

n. Halaman Checkout barang (client)

Halaman checkout barang adalah halaman yang menampilkan pesanan dari client yang akan di beli. Client perlu melewati beberapa

tahapan supaya transaksi bisa di proses oleh penjual. Berikut adalah tampilan halamannya.



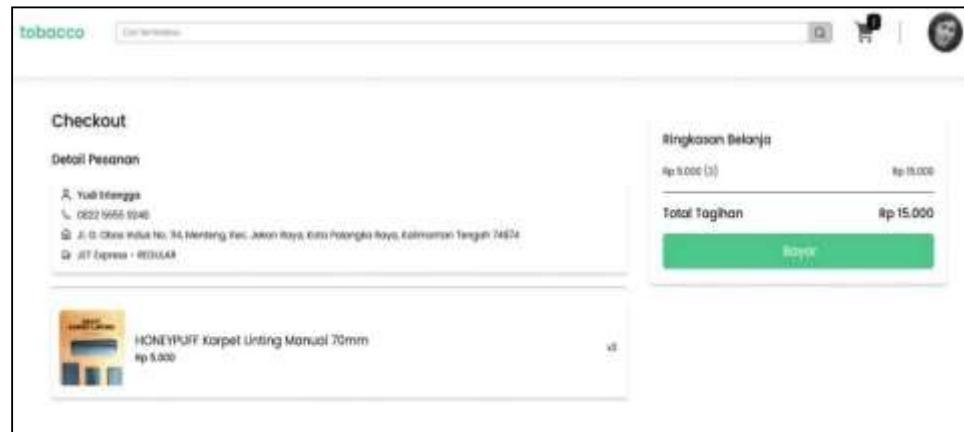
Gambar 4. 20 halaman checkout barang (client)

Jika client sudah mengklik tambah alamat. Maka client akan disuruh mengisi beberapa data supaya proses transaksi bisa berjalan dengan lancar. Berikut adalah tampilan halamannya.



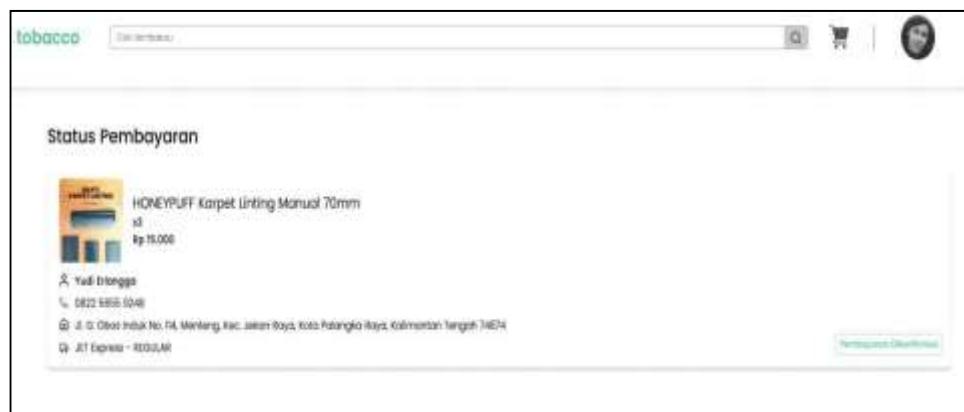
Gambar 4. 21 halaman pengisian detail pesanan (client)

Jika client sudah mengisi beberapa data pada gambar 4.20 maka client sudah siap untuk melakukan transaksi. Client tinggal mengklik tombol bayar dan client akan di alihkan ke metode pembayaran. Berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 22 halaman detail pesanan (client)

Jika client sudah melakukan pembayaran dan telah di konfirmasi oleh penjual maka client akan di tampilkan halaman status pembayaran. Berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 23 halaman status pembayaran (client)

o. Halaman pembayaran (client)

Halaman pembayaran client adalah halaman yang di pilih oleh client melalui metode pembayaran, seperti contoh di bawah ada 2

metode pembayaran yaitu melalui transfer bank dan dana digital wallet.

Berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 24 halaman metode pembayaran (client)

p. Halaman pembelian (client)

Halaman pembelian adalah halaman yang menampilkan barang yang telah di beli oleh client. Berikut adalah tampilan halamannya.



Gambar 4. 25 halaman pembelian (client)

q. Halaman informasi pengiriman

Halaman ini berisikan data informasi beberapa data yang yang tercantum di paket tersebut dan memiliki tracking keberadaan paket kita.

Gambar 4. 26 halaman informasi pengiriman

3) Hasil Rancangan Database

Hasil rancangan database dibuat berdasarkan rancangan sistem yang penulis buat. Adapun database yang penulis rancang memiliki 7 tabel diantaranya Tb_admin, Tb_user, Tb_pendaftaran, Tb_deskripsi_Promo, Tb_kelola_barang, Tb_laporan, dan Tb_pembelian. ketujuh tabel tersebut memiliki fungsi masing – masing dalam menunjang proses sistem yang dibuat.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Tahapan Penelitian

a. Merumuskan Masalah Sebagai Fokus Permasalahan

Pada tahapan ini penulis merumuskan masalah yang menyangkut pada proses penjualan pada toko thinkwe tobacco. Adapun permasalahan tersebut telah di tuangkan pada bab 1 poin latar belakang.

b. Mengumpulkan Data di lapangan

Berdasarkan dari perumusan masalah, penulis kemudian melanjutkan dengan mengumpulkan data di lapangan. Adapun pengumpulan data yang dilakukan dengan proses wawancara terhadap pemilik dari toko thinkwe tobacco untuk mengetahui seperti apa proses dari penjualan di toko tersebut serta kendala apa yang selama ini pernah dialami.

c. Menganalisis Data

Setelah memperoleh data yang di perlukan, selanjutnya penulis melakukan analasi terhadap data yang telah didapatkan dengan menggunakan metode analisis PIECES. Analisis ini berguna untuk mengetahui apa saja kelemahan serta permasalahan apa saja yang terjadi pada sistem yang sedang digunakan oleh penjual.

d. Merumuskan Hasil Studi

Berdasarkan tahapan – tahapan diatas, adapun hasil studi yang penulis dapatkan ialah toko thinkwe tobacco memerlukan sistem yang dapat memudahkan penjualan dengan terkomputerisasi dan penyimpanan data data produk dapat dikontrol dengan baik.

e. Menyusun rekomendasi untuk pembuatan keputusan

Setelah semua tahapan sebelumnya telah dijelaskan, maka penulis merekomendasikan sebuah rancangan sistem yang dapat mengatasi dan mengurangi kendala yang terjadi pada proses penjualan pada toko thinkwe tobacco. Rancangan ini nantinya akan dilakukan pengukuran penilaian atau respon pengguna dengan kuesioner menggunakan metode skala likert guna melihat hasil respon terhadap rancangan yang penulis buat.

4.2.2 Pembahasan Hasil Respon Pengguna (Kuesioner)

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap rancangan yang sudah penulis buat, maka diambil sampai sebanyak 15 orang responden untuk dapat memberikan penilaian terhadap rancangan sistem penjualan pada toko thinkwe tobacco, 15 orang responden yaitu 2 orang penjaga toko dan 13 orang pembeli. penulis rasa cukup untuk mempresentasikan penilaian terhadap rancangan yang penulis rancang. Untuk mengukurnya penulis menggunakan metode penghitungan skala likert, adapun bobot skala likert yang penulis gunakan adalah dimulai dari angka 1 sampai dengan 5, berikut tabel nya seperti dibawah ini :

Tabel 4. 1 Bobot skala likert

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

a. Perhitungan Hasil Kuesioner

Tabel 4. 2 Poin Kuesioner

No	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (User Friendly)					
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail					
3	Desain sistem dalam transaksi produk penjualan mudah di pahami					
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk					
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang memudahkan pengguna (<i>user</i>)					

Selanjutnya akan dilakukan perhitungan untuk mendapatkan hasil akhir. Skor ideal ditentukan dengan menggunakan rumus :

$$\text{Skor kriteriaum} = \text{nilai skala} \times \text{jumlah responden}$$

Tabel 4. 3 skor tabel

Rumus	Skala
5x15=75	SS
4x15=60	S
3x15=45	N
2x15=30	KS
1x15=15	TS

Selanjutnya akan dilakukan perhitungan pada setiap pernyataan dengan mennggunakan rumus **Hasil = Skala jawaban x Nilai skala**. Total nilai didapatkan dari penjumlahan total dari seluruh hasil pernyataan.

Tabel 4. 4 hasil penilaian responden

No	Responden	Pernyataan				
		1	2	3	4	5
1	M. Reza Fahlevi	5	4	4	3	4
2	Aldiansyah	5	3	4	3	5
3	Rianto	4	2	3	1	3
4	Muhammad Hanif	4	5	4	2	4
5	Renaldi	4	4	4	4	4
6	Ardiansyah	4	4	4	4	4
7	M. Hafif	5	5	5	3	5
8	Amirul Ihsan	5	4	4	3	4
9	Abdi Yuandi	4	4	5	4	5
10	Ahmat Wahyu N	5	4	4	3	4
11	Rizky Rahmadi	5	4	5	4	5
12	Khuzullifsar G F	4	4	4	2	4
13	Ahmad Budi Prianto	4	5	4	3	4
14	Ferri Frasetyawan	4	3	3	1	3
15	Hardi Nadi	4	4	4	2	4
Total Nilai		67	61	64	46	67

Tabel 4. 5 perhitungan persentase jawaban

Pernyataan ke -	Persentase jawaban (Total Nilai : jumlah skor ideal)*100%
1	$(67:75)*100\% = 89,33\%$
2	$(61:75)*100\% = 81,33\%$
3	$(64:75)*100\% = 85,33\%$
4	$(46:75)*100\% = 61,33\%$
5	$(67:75)*100\% = 89,33\%$
Total Akhir	81,33 %

Skala persentase Jawaban

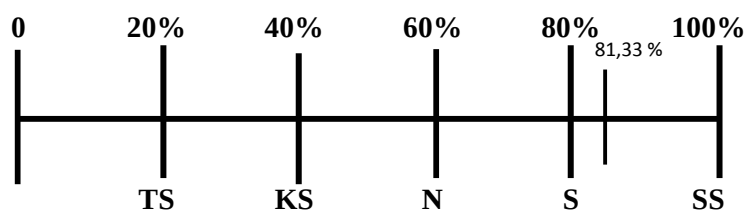
Angka 0% - 20% = Tidak setuju

Angka 21% - 40% = Kurang setuju

Angka 41% – 60% = Netral

Angka 61% - 80% = Setuju

Angka 81 – 100% = Sangat setuju



Gambar 4. 27 skala hasil kuesioner

Dari skala diatas maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang dinilai dari 15 orang responden dengan 5 pertanyaan diperoleh hasil 81,33%. Dari kriteria yang ditetapkan, nilai 81,33% ini terletak didaerah Sangat Setuju (SS).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Permasalahan pada toko thinkwe tobacco dapat di atasi dengan adanya solusi dari perancangan sistem informasi penjualan yang telah di analisis dan di rancang oleh penulis.
2. Dengan menggunakan tools StarUML untuk pemodelan perangkat lunak dan Tools Figma untuk desain interface, rancangan sistem informasi pada tugas akhir ini dapat dibuat dengan lebih baik.
3. Pada pengukuran penilaian atau respon pengguna penulis mengumpulkan data melalui kuesioner dengan menggunakan metode skala likert, dengan 5 butir pernyataan yang kemudian dinilai oleh 15 orang responden yang berhasil penulis dapatkan, disimpulkan bahwa rancangan yang penulis rancang berada pada nilai 81,33%.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat penulis masukan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk peneliti selanjutnya, analisis dan perancangan ini diharapkan dapat dilanjutkan untuk diimplementasikan dalam bentuk website, sehingga rancangan ini dapat terealisasi dan dapat membantu meminimalisir permasalahan yang ada pada toko thinkwe tobacco.
2. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat menambahkan fitur yang kurang atau belum ada pada perancangan seperti mencetak kwitansi pembelian, fitur kolom komentar untuk review barang, serta fitur yang belum sempat terpikirkan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa Dan Salahuddin M. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek)*. Modula, Bandung.
- Abdullah, Thamrin Dan Francis Tantri. 2016. *Manajemen Pemasaran*. PT Raja Grafindo Persada, Depok.
- Anggraeni, E.Y, Dan Irviani, R. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Andi, Yogyakarta.
- Aslamah. 2011. Perancangan E-Shop Penjualan Studi Kasus Toko Radal Smart.
- Dani, Putri Roma. 2017. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tas Wanita Pada Princessolshop Berbasis Web.
- Fauzi, Rizki Ahmad. 2017. *Sistem Informasi Akuntansi (Berbasis Akuntansi)*. Deepublish, Yogyakarta.
- Hidayat, Rahmat. 2010. Cara Praktis Membangun Website Gratis : Pengertian Website. Pt Elex Media Komputindo Kompas, Granedia. Jakarta.
- Intan K., 2018. Skala Likert Menurut Para Ahli. “[Http://Repository.Unika.Ac.Id/17169/4/11.30.0196%20INTAN%20KHORIDAH%20%283.89%29.BAB%20III.Pdf](http://Repository.Unika.Ac.Id/17169/4/11.30.0196%20INTAN%20KHORIDAH%20%283.89%29.BAB%20III.Pdf)”. Diakses 06 Januari 2022, Jam 18.00 Wib.
- Irwan Sahaja. 2014. Pengertian Penjualan. ([Http://Irwansahaja.Blogspot.Com/2014/05/Pengertian-Penjualan.Html](http://Irwansahaja.Blogspot.Com/2014/05/Pengertian-Penjualan.Html), Diakses 12 November 2021).
- Janner, Simarmata. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi, Yogyakarta.
- Mawarni Elldya Aris, Jaka Suwita, Riyanto. 2020, Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Fashion Berbasis Web Pada Toko Lidya Boutique, JURNAL IPSIKOM Vol. 8 No.1
- Mulyani, Sri. 2016. *Metode Analisis Dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika, Bandung.
- Munawar. 2018. *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML (Unified Modeling Language)*. Informatika Bandung, Bandung.
- Muslihudin, Muhamad, Dan Oktafianto. 2016. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*. Andi, Yogyakarta.
- Nafisah, Syifaun. 2016. *Grafika Komputer*. Graha Ilmu, Jakarta.
- Nur, R, Dan Suyuti, M.A. 2017. *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Deepubhlis, Yogyakarta.

- Nurdianto, Eko. 2015. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web Pada Pt. Tiga Serangkai Internasional Jakarta. Akademi Manajemen Informatika Dan Komputer Bina Sarana Informatika Jakarta.
- Oktavia, Nova. 2015. Sistematika Penulisan Karya Ilmiah. Deepublish. Yogyakarta.
- Pedoman STMIK.2021.Pedoman Proposal Dan Tugas Akhir STMIK Palangkaraya.
- Ragil, Wukil. 2010. *Analisis Menggunakan Metode Pieces*. Mitra Wacana Media, Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdikarya, Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Alfabeta, Malang.
- Sukmana, Teddie. 2011. *Mengenal Rokok Dan Bahayanya*. Be Champion, Jakarta.
- Sulaeman, M Eman. 2015. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Parfum Berbasis Desktop Pada De'centro Parfum Yogyakarta. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Susilowati, E.Y. 2006. Identifikasi Nikotin Dari Daun Tembakau (*Nicotiana Tabacum*) Kering Dan Uji Efektivitas Ekstrak Daun Tembakau Sebagai Insektisida Penggerek Batang Padi (*Scirpophaga Innonata*). Skripsi Tidak Dipublikasikan. Semarang: Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
- Taufiq, Ahmad. 2018. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Ud.Sumber Rejeki Berbasis Desktop. Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Pelita Bangsa.
- Tulhawa, Riva. 2019. Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pengelolaan Barang Berbasis Web (Studi Kasus: Butik Anne Riani). Universitas Mercu Buana Jakarta.
- Wara, Anggun Eka Khodyas Dan Andri, Rum Muhammad. 2015. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tembakau Pada Gudang Indrawati. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Wijaya Danang Wahyu. 2020. Membangun Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Berbasis Web (Studi Kasus : Toko Baju "LOCDOWN STORE" Prambanan).

LAMPIRAN



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

SURAT TUGAS
No.621/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 Riyadi, M. Kom.
NIK : 198604042010103
Sebagai Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Suparno, M. Kom.,
NIK : 196901041995105
Sebagai Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Yudi Erlangga
NIM : C1757201068
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Thinkwe Tobacco berbasis Web
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



Nurhayati, M.Pd.
198805222011004

Tembusan :

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



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK PALANGKARAYA

Jl. G. Obes No. 114 - Telp. 0536-3224593 - Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikpk.ac.id - Website: www.stmikpk.ac.id

Nomor : 602/STMIK-6.11.45.1X/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada

Yth, **Pemilik Toko Thinkwe Tobacco**
Jl. Beliang Induk
Palangka Raya

Dengan hormat,

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

Nama : YUDI ERLANGGA
NIM : C1757201068
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (SI)
Thn. Akad. (Semester) : 2021/2022 (9)
Lama Penelitian : 28 Oktober 2021 s.d 28 November 2021
Tempat Penelitian : Toko Thinkwe Tobacco

Dengan judul Tugas Akhir:

Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Thinkwe Tobacco Berbasis Web

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

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

Palangka Raya, 26 Oktober 2021

Ketua,

Supriyo, M.Kom.
NIK. 166901041995105



Palangkaraya, 01 November 2021

No surat : -

Perihal : Balasan Mohon Izin Penelitian

Kepada Yth,
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika Dan Komputer
Di -tempat

Dengan hormat,

Untuk menanggapi surat permohonan izin penelitian yang Bapak/Ibu kirimkan pada tanggal 26 Oktober 2021 dengan nomor surat 601/STMIK-C.1/AK/X/2021, pada mahasiswa :

Nama : Yudi Erlangga

NIM : C1757201068

Telah kami setuju untuk melaksanakan penelitian di toko thinkwe tobacco dengan permasalahan dan judul skripsi Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Thinkwe Tobacco Berbasis Web. Pada umumnya, kami tidak keberatan dengan hal tersebut, dan kami berikan izin kepada mahasiswa diatas untuk melaksanakan penelitian di toko kami.

Demikian surat balasan permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian nya, kami ucapkan terimakasih.

Hormat kami,
Pemilik toko Thinkwe Tobacco

M. Reza Fahlevi

a. Dokumentasi Wawancara



b. Dokumentasi penyerahan surat izin penelitian



c. Dokumentasi Barang Jualan





SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Yudi Erlangga
NIM : 01157201068
No. Hp : 082256533248
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan sistem informasi
penjualan pada Toko Thinkwe Tobacco berbagai
web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		11/10-2022	Bagian cover pada judul tambahkan per- ancangannya berbasis apa Perbaiki bagian batasan masalah Perbaiki bagian manfaat Tambahkan bagian metode pengumpulan data	JH
		16/10-2022	Rapikan lagi keahliannya Tambah kutipan menurut para ahli Kutipan menurut para ahli harus ada tahun / halaman	JH
		1/11-2022	publikasi bab 2 dari web, lengkap dari bab 1-10	JH
	07/12	09/01	- Uraikan kutipan minimal dibuat dua pendapat ahli, diberi nama dari peneliti/kelembagaan yang memimpin/pengkaji - Teks gambar agar diperbesar supaya terbaca jelas - Berikan nomor: pengisian pada gambar tabel yg dibuat - Perbaiki keahliannya lagi	JH

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Yudi Erlangga
NIM : C1707201060
No. Hp : 08 22 5655 7240
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
Pengujian Pada Toko Tumkwe Tobacco berbasis
Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	12-01-22	12-01-22	Gambar dilem, naskah penjelasan Hg in dlm gbr. - Uraian gambar di perjelas - Skematik yang relevan	
		11/01-22	Perintah Use Case Diagram	
		12/1-22	Perintah Class, Activity, Sequence dan GFD	
		13/1-22	Ace Review	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)		✓			
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail				✓	
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami			✓		
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk				✓	✓
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (user)			✓		

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden


.....

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)	✓				
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail			✓		
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami		✓			
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk			✓		
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (<i>user</i>)	✓				

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden



ALDI

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)		✓			
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail		✓			
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami		✓			
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk		✓			
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (user)		✓			

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden


.....
Rendaldi

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)		✓			
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail		✓			
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami		✓			
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk		✓			
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (<i>user</i>)		✓			

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden


Ardiansyah

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)		✓			
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail	✓				
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami		✓			
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk				✓	
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (user)		✓			

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden

Haris Hump

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)	✓				
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail	✓				
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami	✓				
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk			✓		
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (<i>user</i>)	✓				

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden



.....

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)		✓			
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail		✓			
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami	✓				
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk		✓			
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (user)	✓				

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden

Abdi Yuandi

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

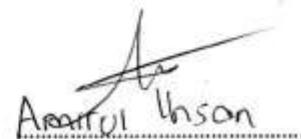
No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)	✓				
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail		✓			
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami		✓			
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk			✓		
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (<i>user</i>)		✓			

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden


Amrul Hsan

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)	✓				
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail		✓			
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami		✓			
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk			✓		
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (user)		✓			

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden


Ahmad Wanyu N.

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

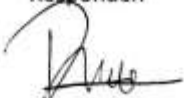
No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)	✓				
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail		✓			
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami	✓				
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk		✓			
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (<i>user</i>)	✓				

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden


Rizky Rahmad

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)		✓			
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail		✓			
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami		✓			
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk				✓	
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (user)		✓			

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden


Khuzulliphar Girmay f

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)		✓			
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail	✓				
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami		✓			
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk			✓		
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (user)		✓		✓	

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden



.....
AHMAD BUDI PRIANTO

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)		✓			
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail			✓		
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami			✓		
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk					✓
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (user)			✓		

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden


FERRI FRASEL YAWAN

LEMBAR KUISIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO THINKWE TOBACCO BERBASIS WEB

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peforma yang diberikan oleh aplikasi penjualan tembakau dan lain lain untuk customer toko thinkwe tobacco

Petunjuk :

Pada kuisisioner pernyataan dibawah ini, berilah tanda (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		SS	S	N	KS	TS
1	Desain sistem ini mudah dipahami (user Friendly)		✓			
2	Desain sistem ini sudah menampung informasi secara detail		✓			
3	Desain sistem dalam transaksi penjualan produk mudah di pahami		✓			
4	Desain sistem ini dapat mencakup semua produk				✓	
5	Desain sistem ini memiliki fitur yang diharapkan pengguna (<i>user</i>)		✓			

Keterangan :

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Palangka Raya, 16 Mei 2022

Responden


HARDI NADI