

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PAKAIAN PADA TOKO RAIDA RANA DI PALANGKARAYA
BERBASIS *WEB***

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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



OLEH:
MUHAMMAD YAHYA
NIM C1857201086
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PAKAIAN PADA TOKO RAIDA RANA DI PALANGKARAYA
BERBASIS *WEB***

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

OLEH:
MUHAMMAD YAHYA
NIM C1857201086
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PAKAIAN PADA TOKO RAIDA RANA DI PALANGKARAYA
BERBASIS *WEB*

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
pada Tanggal 23 Juni 2022

Pembimbing I,



Ferdivan Haris, M.Kom.
NIK. 198102232005104

Pembimbing II,



Sherly Jayanti, S.T, M.Cs.
NIK. 198501102012004



Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

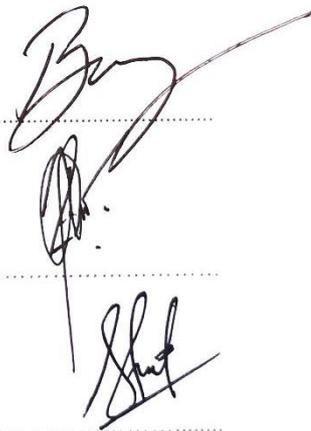
PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PAKAIAN PADA TOKO RAIDA RANA DI PALANGKARAYA
BERBASIS *WEB***

Proposal Tugas Akhir ini telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Seminar pada Tanggal 23 Juni 2022

Tim Seminar Proposal :

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
Ketua/Anggota
2. Ferdiyani Haris, M.Kom.
Sekretaris/Anggota
3. Sherly Jayanti, S.T, M.Cs.
Anggota



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Dasar Teori	6
2.2 Penelitian Yang Relevan	21
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Desain Penelitian	26
3.3 Batasan Istilah	29
3.4 Data dan sumber data	30
3.5 Instrumen penelitian	30
3.6 Teknis Analisis dan pengumpulan data.....	31
3.7 Tinjauan Umum (Objek Penelitian)	32
3.8 Desain Sistem	33
3.9 Jadwal Penelitian.....	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Balsamiq Mockup 3	20
Gambar 2. 2 Logo StarUML	21
Gambar 3.1 <i>Use Case</i> yang dirancang	34
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Tampilan Data Produk	35
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Registrasi <i>Member</i>	36
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Login <i>Member</i>	37
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Input Ke Keranjang Belanja	37
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Beli Langsung	38
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	39
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> Login Admin	39
Gambar 3. 9 <i>Acivity Diagram</i> Kelola <i>Member</i>	40
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Kelola Produk	41
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Kelola Transaksi	42
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> Histori Transaksi	43
Gambar 3. 13 <i>Sequence Diagram</i> Login	44
Gambar 3. 14 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data <i>Member</i>	45
Gambar 3. 15 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Produk	46
Gambar 3. 16 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Transaksi	47
Gambar 3. 17 <i>Class Diagram</i>	48
Gambar 3. 18 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	49
Gambar 3. 19 Desain Halaman Login Administrator	50
Gambar 3. 20 Desain Halaman Beranda Administrator	50
Gambar 3. 21 Desain Halaman Manajemen Produk	51
Gambar 3. 22 Desain Halaman Manajemen <i>Member</i>	52
Gambar 3. 23 Desain Halaman Manajemen Transaksi	52
Gambar 3. 24 Desain Halaman Histori Transaksi	53
Gambar 3. 25 Desain Halaman Pengunjung	54
Gambar 3. 26 Desain Halaman Semua Produk	55
Gambar 3. 27 Desain Halaman Detail Produk	55
Gambar 3. 28 Desain Halaman Keranjang Belanja	56
Gambar 3. 29 Desain Halaman Registrasi <i>Member</i>	57
Gambar 3. 30 Desain Halaman Login <i>Member</i>	57
Gambar 3. 31 Desain Halaman Profil <i>Member</i>	58
Gambar 3. 32 Desain Halaman Pembayaran	59
Gambar 3. 33 Desain Halaman Status Pembayaran	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2. 2 <i>Activity Diagram</i>	13
Tabel 2. 3 <i>Sequence Diagram</i>	14
Tabel 2. 4 <i>Class Diagram</i>	15
Tabel 2. 5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	20
Tabel 2. 6 Kajian Penelitian yang Relevan	23
Tabel 3. 1 Analisis PIECES	27
Tabel 3. 2 Instrumen Kuesioner	30
Tabel 3. 3 Interaksi actor dengan sistem.....	34
Tabel 3. 4 Tabel Admin	60
Tabel 3. 5 Tabel Member	61
Tabel 3. 6 Tabel Produk.....	61
Tabel 3. 7 Tabel Transaksi.....	62
Tabel 3. 8 Tabel Detail Transaksi	63
Tabel 3. 9 Jadwal Penelitian.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Tugas
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3. Surat Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 4. Lembar Kegiatan Observasi
- Lampiran 5. Lembar Kegiatan Wawancara
- Lampiran 6. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
- Lampiran 7. Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi, perkembangan komputer semakin maju, dan penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam menyelesaikan pekerjaan dibidang teknologi informasi semakin berkembang disegala bidang. Kemajuan pada bidang-bidang seperti kesehatan, komunikasi, pendidikan, ekonomi dan lain-lainya tidak terlepas dari peran bidang teknologi yang sangat membantu pekerjaan pada bidang- bidang tersebut.

Sistem informasi berbasis komputer akan menghasilkan sesuatu yang bernilai lebih dibandingkan sistem yang diolah secara manual. Sistem informasi yang diolah secara manual yang dimaksud yaitu masih menggunakan buku besar untuk mengarsipkan data- datanya. Hal ini terlihat pada suatu pembisnis bahkan umum yang memiliki jumlah data yang banyak dan memerlukan penanganan yang khusus serta waktu yang terbatas. Salah satu diantaranya yaitu pada Toko Pakaian Raida Rana.

Toko Raida Rana, yang beralamat di Pasar kahayan, Provinsi Kalimantan Tengah, merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam jenis Pakaian. Dalam perharinya toko pakaian tersebut melakukan transaksi yaitu sekitar dua puluh lima sampai lima puluh pembeli perhari. Peneliti memperhatikan sistem pengelolaan data yang ada pada Toko Raida Rana masih menggunakan cara yang manual, seperti mengetahui harga barang,

Jumlah barang yang terjual, dan pelanggan yang membeli secara kredit semuanya masih menggunakan catatan pada buku. Selain itu, pada proses mengetahui stok barang yang ada juga harus mengecek satu-satu. Hal tersebut tentu dapat membuat proses pengelolaan barang menjadi kurang efisien dan memerlukan waktu yang cukup banyak.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat sebuah sistem yang akan dijadikan penelitian pada tugas akhir. Dengan dibuatnya sistem ini diharapkan dapat mempermudah dan membantu meningkatkan kinerja dalam pengelolaan penunjang bisnis sehingga lebih otomatis dan efisien. Untuk itu, dalam tugas akhir ini peneliti mengambil judul “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Toko Raida Rana di Palangkaraya Berbasis *Web*”.

Dengan adanya perancangan sistem informasi ini, diharapkan dapat memberikan gambaran atau kemudahan bagi pemilik toko raida rana jika ingin membangun atau membuat sistem yang ingin dirancang nanti nya. Sehingga proses transaksi penjualan dapat dilakukan dengan lebih mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari Latar belakang tersebut dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu “Bagaimana Menganalisa dan Merancang Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Toko Raida Rana di Palangkaraya Berbasis *Web*?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari pembahasan dan permasalahan dalam penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada :

1. Merancang sistem informasi penjualan pada toko Raida Rana.
2. Toko Raida Rana hanya menjual pakaian wanita dan pakaian anak-anak.
3. Pengembangan sistem menggunakan UML.
4. Terdapat tiga hak akses yaitu, admin, member dan pengunjung.
5. Admin memiliki hak akses *login* sebagai admin dan dapat mengelola data barang, member, dan transaksi.
6. Member Memiliki hak akses login sebagai member dan dapat melakukan transaksi pembelian barang.
7. Pengunjung dapat melihat data barang yang dijual dan dapat melakukan registrasi sebagai member.
8. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain rancangan ini menggunakan balsamiq dan starUML dan hasilnya berupa mockup.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan analisis dan rancangan sistem informasi penjualan pakaian pada Toko Raida Rana di Palangkaraya Berbasis *Web*.

1.4.2 Manfaat

Penelitian ini diharapkan agar dapat bermanfaat bagi kepentingan berbagai pihak antara lain:

1. Bagi Penulis

Untuk menambah ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang yang dipelajari.

2. Bagi Pembaca

Untuk menambah wawasan dan dapat dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian sejenis atau penelitian selanjutnya.

3. Bagi Pemilik Toko

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan, serta mampu meningkatkan pengelolaan data pakaian dan penjualan pakaian.

4. Bagi STMIK Palangkaraya

Menambah referensi pada perpustakaan kampus sebagai dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan pembanding penelitian bagi mahasiswa lainnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 (lima) bab yang akan diuraikan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Mendiskripsikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, jenis penelitian, sistematika penulisan, dan penjelasan istilah kunci.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan teori-teori topik dan pemodelan yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Memuat tentang metode penelitian yang digunakan peneliti berupa metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, tinjauan umum, analisis, serta desain sistem yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan sistem yang diimplementasikan, serta hasil penelitian dan pembahasan secara detail yang ada di bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

2.1.1 Teori yang Berkaitan dengan Topik Penelitian

2.1.1.1 Analisis

Menurut Jogianto dan Mujianti (2017:26), “Analisis adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya”.

Menurut Muntihana (2017:9), “Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti menguraikan, membedakan, memilah suatu digolongkan dan di kelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa analisis adalah suatu kegiatan yang meliputi beberapa aktivitas yang bertujuan untuk menguraikan sesuatu yang kemudian di kelompokkan berdasarkan kriteria nya dan kemudian dapat diusulkan perbaikannya.

2.1.1.2 Perancangan

Menurut Syifaun Nafisah (2016:2), “Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau peraturan dari beberapa yang Terisha kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang untuk bagian alur sistem (*system flowchart*) yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem”.

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”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa perancangan adalah suatu proses yang terdiri dari beberapa aktivitas yang bertujuan untuk menyusun atau memperbaiki beberapa elemen yang terpisah agar menjadi satu kesatuan utuh dan dapat berfungsi.

2.1.1.3 Sistem Informasi

Menurut Krismaji (2015:5), “Sistem Informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Menurut Tata Sutabri (2019:1), “Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang mendukung fungsi operasional yang bersifat manajerial dalam suatu organisasi.

2.1.1.4 Penjualan

Menurut Rangkuti (2009 : 57), “Mendefinisikan bahwa penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjual kepada pembeli dengan harga disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang dan jasa dalam suatu periode akuntansi”.

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

Berdasarkan dari pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa penjualan adalah sebuah proses menawarkan barang atau produk kepada konsumen dengan harga yang sudah ditentukan”.

2.1.1.5 Website

Menurut Rohi Abdulloh (2018:1), “website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dapat dilihat oleh semua orang diseluruh dunia.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi dan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya.

2.1.2 Teori Pemodelan yang Digunakan

2.1.2.1 Metode Analisis Pieces Framework

Ada banyak metode analisa dalam merancang suatu sistem, dalam pembuatan sistem informasi ini peneliti memilih menggunakan analisis PIECES sebagai metode analisa yang akan dilakukan nantinya, adapun definisi dari PIECES adalah metode yang menggunakan enam variabel yaitu : *Perpormance, Economic, control, Efficiency, and Service*.

1) *Performance* (Analisis Kinerja)

Masalah kinerja terjadi ketika tugas-tugas bisnis yang tidak mencapai sasaran. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu tangkap. Jumlah produksi adalah jumlah pekerjaan yang bisa diselesaikan selama jangka waktu tertentu. Pada bagian pemasaran, kinerja diukur berdasarkan volume pekerjaan. Waktu tanggap adalah keterlambatan rata-rata antara suatu transaksi dengan tanggapan yang diberikan pada transaksi tersebut.

2) *Information* (Analisis Informasi)

Informasi merupakan komoditas krusial pengguna akhir. Informasi dalam kemampuan sistem informasi yang bermanfaat perlu dilakukan untuk menyikapi peluang dan menangani masalah yang muncul. Dalam hal ini meningkatkan kualitas informasi tidak dengan menambah jumlah informasi, karena terlalu banyak informasi justru akan menimbulkan masalah baru.

3) *Economic* (Analisis Ekonomi)

Analisis ekonomi merupakan motivasi paling umum bagi suatu proyek. Pijakan bagi kebanyakan manajer adalah biaya atau rupiah. Persoalan ekonomi dan peluang berkaitan dengan masalah biaya.

4) *Security* (Analisis Keamanan)

Tugas-tugas bisnis perlu dimonitor dan ditentukan jika ditemukan kinerja yang berada di bawah standar. Kontrol dipasang untuk meningkatkan kinerja sistem, mencegah, atau menjamin keamanan dan persyaratan.

5) *Efficiency* (Analisis Efisiensi)

Efisiensi menyangkut bagaimana menghasilkan output sebanyak-banyaknya dengan input yang sekecil mungkin.

6) *Services* (Analisis Layanan)

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

2.1.2.2 UML (*Unified Modeling Language*)

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

Menurut Munawar (2018:49) menjelaskan bahwa, “UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa

pemodelan visual yang mungkin bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah dimengerti serta dilengkapsi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomonikasikan rancangan mereka dengan yang lain.”

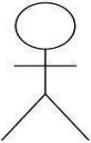
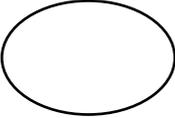
UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut :

1) *Use Case Diagram*

Menurut Munawar (2018:89), “*Use Case* atau *Diagram Use Case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat *Use Case* akan mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu”.

Simbol-simbol yang ada pada *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2. 1 *Use Case Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1	Aktor 	Mensfifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2	<i>Use case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase name use case</i> .

No	Simbol	Keterangan
3	Asosiasi 	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> dengan aktor.
4	Generalisasi 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
5	<i>Extend</i> 	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.
6	<i>Include</i> 	Relasi <i>use case</i> , tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini menjelaskan fungsinya <i>include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan.

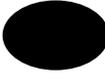
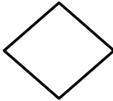
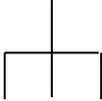
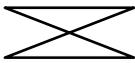
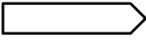
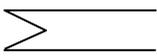
Sumber : Munawar (2018:89)

2) *Activity Diagram*

Menurut Munawar (2018:127), “*Activity Diagram* adalah untuk menangkap tingkah laku dinamis dari sistem dengan cara menunjukkan aliran pesan dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya”.

Simbol-simbol yang ada pada *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2. 2 *Activity Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		Titik Awal
2		Titik Akhir
3		Activity
4	Decisions 	Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang
5		Fork digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.
6		Rake menunjukkan adanya dekomposisi
7		Tanda waktu
8		Tanda pengiriman
9		penerima Tanda
10		Aliran akhir (<i>Final Flow</i>)

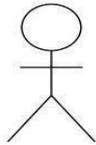
Sumber : Munawar (2018:127)

3) *Sequence Diagram*

Menurut Munawar (2018:137), “*Sequence Diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan antara obyek-obyek ini dalam *use case*”.

Simbol-simbol yang ada pada *Sequence Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3

Tabel 2. 3 *Sequence Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1	<p>Aktor</p> 	Aktor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka aktor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol aktor sama dengan simbol pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .
2	 <p>Object</p>	<i>Object</i> merupakan <i>instance</i> sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal Digambarkan sebagai sebuah kotak dengan nama <i>object</i> didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
3	<p>Lifeline</p> 	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>lifeline</i> adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .
4	<p>Activation</p> 	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambarkan pada sebuah <i>lifeline</i> . Mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi.

No	Simbol	Keterangan
5	<p>Messege</p> 	<p><i>Message</i> digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>Activation Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i>.</p>

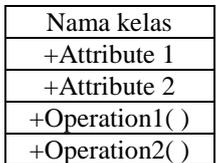
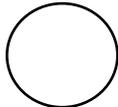
Sumber : Munawar (2018:137)

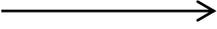
4) *Class Diagram*

Menurut Munawar (2018:101), “*Class Diagram* adalah daigram statis. Ini mewakili pandangan statis dari suatu aplikasi. *Class Diagram* tidak hanya digunakan untuk memvisualisasikan, menggambarkan dan mendokumentasi berbagai aspek sistem tetapi untuk membangun kode eksekusi (*executabale code*) dari aplikasi perangkat lunak”.

Simbol-simbol yang ada pada *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2. 4 *Class Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1	<p><i>Package</i></p> 	<p><i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas</p>
2	<p>Kelas</p> 	<p>Kelas pada struktur sistem, tiap kelas memiliki nama, Attribute dan Operation</p>
3	<p><i>Interface</i></p> 	<p>Sama seperti konsep Interface dalam pemrograman berorientasi objek</p>
4	<p>Asosiasi</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan pengertian umum</p>

No	Simbol	Keterangan
5	Asosiasi Berarah 	Relasi antar kelas dengan pengertian kelas yang satu digunakan oleh kelas lainnya
6	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan pengertian generalisasi-spesialisasi (umum-khusus)

Sumber : Munawar (2018:101)

2.1.2.3 Basis Data

a. Pengertian Basis Data

Menurut Sutanta (2011:29) “basis data adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data walaupun ada maka kerangkapan data tersebut harus seminimal mungkin dan terkontrol (*controlled redundancy*), data disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga mudah digunakan atau ditampilkan kembali, data dapat digunakan oleh satu atau lebih program-program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan dengan program yang akan menggunakan data disimpan sedemikian rupa sehingga proses penambahan, pengambilan, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol.

Basis data adalah suatu mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data. Informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bentuk pengambilan suatu keputusan pada saat ini ataupun masa depan. Dengan basis data, pengguna akan mampu menyimpan data dalam bentuk yang terorganisasi. Sekali data tersebut

disimpan, akan dengan mudah dapat diperoleh informasi. Cara data disimpan dalam basis data menentukan bagaimana mudah atau tidaknya informasi didapatkan berdasarkan kriteria beragam. Data pada basis data juga akan mudah ditambahkan, diubah dan dibuang.

b. Konsep Basis Data

Konsep dasar basis data merupakan kumpulan dari catatan-catatan atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan di dalamnya, penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan objek tersebut ada banyak cara untuk mengorganisasikan skema, atau memodelkan struktur basis data, ini dikenal sebagai basis data atau model data. Ada beberapa komponen dasar data base yang digunakan antara lain:

1. *Field*

Field merupakan implementasi dari suatu atribut data. *Field* merupakan unit terkecil dari data yang disimpan dalam suatu *file* atau basis data. *Field-field* tersebut diorganisasikan dalam *record-record*.

2. *Record*

Record merupakan koleksi dari *field-field* yang disusun dalam format yang telah ditentukan. Selama

desain sistem *record* akan diklasifikasikan sebagai *fixed-length* adalah tipe *instance record* punya *field*, jumlah *field*, dan ukuran logik yang sama *variable length record* adalah mengijinkan *record-record* yang berdebda dalam *file* yang sama memiliki panjang yang berbeda.

3. File dan *table*

Record-record yang serupa diorganisasikan dalam group-group yang disebut *file*. Jadi *file* merupakan kumpulan semua kejadian dari struktur *record* yang diberikan. Tabel merupakan ekuivalen basis data relasional dari sebuah *file*.

4. Kunci (*key*)

Kunci merupakan elemen *record* yang dipakai untuk menemukan *record* tersebut pada waktu akses atau bisa digunakan untuk identifikasi tiap *record* kesebuah *file*. Adapun jenis-jenis kunci adalah :

a) *Superkey*

Kumpulan atribut dari suatu tabel yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi *entry* atau *record* dari tabel tersebut secara unik.

b) *Candidate Key*

Superkey dengan jumlah atribut minimal. *Candidate key* ini boleh berisi atribut dari tabel yang lain.

c) *Primary Key*

Atribut atau satu set minimal atribut yang tidak hanya mengidentifikasi secara unik suatu kejadian yang spesifik tapi juga dapat diwakili setiap kejadian dari suatu *entity*.

d) *Alternate Key*

Setiap atribut dari *candidate key* yang tidak terpilih sebagai *primary key* akan dinamakan *alternate key*.

e) *Foreign Key*

Merupakan sembarang atribut yang menunjuk kepada *primary key* pada tabel lain. Akan terjadi pada suatu relasi yang memiliki kardinilitas *one to many* atau *many to many*.

c. Entity Relationship Diagram (ERD)

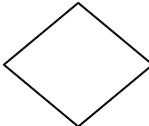
ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.

Menurut Sutanta (2011:91), “*Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis”

ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa

notasi atau simbol-simbol yang ada pada ERD dapat dilihat pada Tabel 2.5.

Tabel 2. 5 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1	<p>Entitas</p> 	Sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau data dimana terdapat data
2	<p>Atribut</p> 	Menggambarkan karakteristik indentitas
3	<p>Relasi</p> 	Penghubung antara suatu entitas dengan entitas sebuah sistem komputer
4	<p>Garis</p> 	Garis penghubung yang menunjukkan proses data yang terjadi antara entitas yang berbeda.

Sumber : Sutanta (2011:91)

2.1.3 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan

2.1.3.1 Balsamiq Mockup 3



Gambar 2. 1 Logo Balsamiq Mockup 3

Balsamiq mockup adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi. *Software* ini sudah menyediakan *tools* yang dapat memudahkan dalam desain *prototyping* aplikasi yang akan kita buat. *Software* ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

2.1.3.2 StarUML



Gambar 2. 2 Logo StarUML

StarUML adalah *software* permodelan yang mendukung UML (*Unified Modeling Language*). StarUML merupakan *software opensource* untuk membuat secara cepat, fleksibel, dapat diperluas, dengan banyak fitur dan gratis yang berjalan pada *platform* Win32. Tujuan dari StarUML adalah untuk membuat *modeling software* dan berikut *platform* UML/MDA untuk menyaingi *software* UML yang komersil seperti *Rational Rose Together*. StarUML dapat memaksimalkan produktivitas dan kualitas dari suatu *software project*.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan

dengan judul dan topik yang akan diteliti sehingga berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan dalam penelitian juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas. Berikut ini adalah beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah dihimpun pada tabel 2.6.

Tabel 2. 6 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Muhammad Fajar / 2021	Analisis dan perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Komputer Unicom Store Berbasis <i>Web</i>	UML	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Komputer Berbasis <i>Web</i>	Terdapat perbedaan pada rancangan sistem yang dihasilkan dimana objek yang diteliti penulis adalah toko pakaian wanita dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES
2	Pebriansyah/ 2019	Perancangan Sistem Informasi penjualan pada Distro IDCL berbasis <i>Desktop</i>	Prototype	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Distro IDCL Berbasis <i>Desktop</i>	Perancangan sistem informasi penjualan pada Distro IDCL berbasis <i>Desktop</i> sedangkan penulis berbasis <i>Web</i>

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
3	Fitri / 2017	Analisis Sistem Informasi Penjualan Online pada Santy <i>Collection</i>	ASI (Aliran Sistem Informasi), DFD <i>Flowchart</i>	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang dihasilkan dimana objek yang diteliti penulis adalah toko pakaian wanita dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES metode alur data menggunakan UML
4	Poniyem Rahayu / 2017	Analisis Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Gamis pada Gerai Adies Berbasis <i>Web</i>	ASI (Aliran Sistem Informasi), DFD <i>Flowchart</i>	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Gamis Berbasis Web	Terdapat perbedaan pada rancangan sistem yang dihasilkan dimana objek yang diteliti penulis adalah toko pakaian wanita dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES metode alur data menggunakan UML
5	Famroni / 2017	Analisis dan perancangan Sistem informasi Penjualan Berbasis <i>E-Commerce</i> pada Melo Store	DFD, Flowchart	Rancangan Sitem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko pakaian wanita dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES, metode alur data menggunakan UML

Kesimpulan:

Berdasarkan pembahasan pada Tabel 2.6 kajian penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan penulis memiliki perbedaan yaitu pada objek yang diteliti penulis adalah toko pakaian wanita dan anak-anak, dan pemodelan yang digunakan menggunakan metode analisis Pieces dan UML.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif.

Menurut Sugiyono (2013:8), “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang telah direncanakan untuk penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan masalah sebagai fokus penelitian.
2. Menentukan tahap-tahap penelitian.
3. Merencanakan lokasi dan tempat penelitian.
4. Menentukan paradigma penelitian yang sesuai dengan keadaan lapangan.
5. Menentukan kesesuaian antara paradigma dengan teori yang dikembangkan
6. Mengembangkan instrumen penelitian
7. Merencanakan pengumpulan data dan pencatatannya.
8. Rencana analisis data.
9. Mempersiapkan laporan penulisan dan menyelesaikan penelitian.

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

Tabel 3. 1 Analisis PIECES

Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
(1)	(2)	(3)
Kinerja (<i>Performance</i>)	Transaksi dilakukan dengan mencatat data-data transaksi penjualan secara manual dengan menggunakan sebuah buku besar, pencatatan dalam satu transaksi memakan waktu sekitar 5 menit.	Dengan adanya rancangan yang di buat diharapkan kinerja akan lebih meningkat sehingga dalam melakukan transaksi lebih cepat.
Informasi (<i>Information</i>)	Kurang cepatnya dalam mencari informasi mengenai data yang telah disimpan, karena harus mencari data satu persatu.	Dengan perancangan yang dibuat diharapkan pengguna dapat lebih mudah melakukan pencarian data karena rancangan yang dibuat dapat mempersingkat waktu.
Ekonomi (<i>Economy</i>)	Dari segi ekonomi biaya untuk membeli alat tulis kantor seperti buku nota, buku arsip dan pulpen yang cukup mahal, mengingat diperlukan banyak disetiap melakukan transaksi maupun mencatat data-data barang.	Dengan menerapkan sistem yang baru setiap data barang maupun transaksi diharapkan tidak lagi menggunakan kertas.

(1)	(2)	(3)
Pengendalian (Control)	Setiap data barang maupun transaksi dicatat di buku catatan sehingga memungkinkan terjadinya data yang hilang.	Dengan sistem yang baru, proses penjualan akan disimpan di data base sehingga data penjualan dijamin aman.
Efisiensi (Efficiency)	Untuk digunakan secara optimal kurang efisien, karena pengguna tidak bisa melihat semua data melainkan hanya dapat melihat satu-persatu. Sehingga menggunakan waktu yang cukup lama.	Perancangan sistem diharapkan dapat mempersingkat waktu dan lebih efisien digunakan oleh <i>user</i> terhadap data yang bisa dilihat dari hasil inputan maupun transaksi secara langsung dengan waktu bersamaan.
Layanan (Service)	Sistem sebelumnya kurang efisien karena manajemen data kurang akurat dan juga rentan terjadinya kehilangan informasi mengenai data.	Sistem terbaru diharapkan agar pekerjaan lebih mudah seperti Melakukan penyimpanan data, pencarian, pembaharuan data, melakukan transaksi serta data transaksi.

3.3 Batasan Istilah

Dalam penyusunan penelitian ini ada beberapa penjelasan istilah yang harus dipahami, antara lain sebagai berikut :

1. Analisis adalah mengamati aktivitas objek dengan cara mendeskripsikan komposisi objek dan menyusun kembali komponen-komponennya untuk dikaji atau dipelajari secara detail.
2. Perancangan adalah suatu aktivitas membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.
3. Sistem informasi adalah sebuah kombinasi yang membentuk sistem guna mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan.
4. Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu inti dari suatu perusahaan.
5. UML (*unified model language*) adalah suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software, bahkan saat ini UML sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan blue print software.
6. *Pieces* adalah metode analisis yang digunakan untuk menganalisis suatu sistem. Analisis *pieces* dapat dilakukan dengan meneliti kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efesieni dan pelayanan.

3.4 Data dan sumber data

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

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

3.5 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang dibuat langsung oleh peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksud untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan *skala likert*.

Menurut Sugiyono (2013:93), “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.”

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen kuesioner dengan pemberian skor seperti pada Tabel 3.2 berikut :

Tabel 3. 2 Instrumen Kuesioner

No	Nama Instrumen	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (R)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.6 Teknis Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa statistik deskriptif.

Menurut Sugiyono (2013:147), “Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat beberapa dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif, dan statistik inferensial”.

Menurut Sugiyono (2013:147), “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”.

Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan presentase.

3.6.2 Prosedur Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti menggunakan 3 (tiga) teknik pengumpulan data yaitu :

1) Wawancara

Pada tahap ini peneliti akan melakukan wawancara kepada pemilik toko raida rana.

Menurut Sugiyono (2013:137), “Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal

dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.”

2) Kuesioner

Pada tahap ini peneliti akan membagikan kuesioner kepada pelanggan toko raida rana.

Menurut Sugiyono (2013:142), “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.”

3) Observasi

Pada tahap ini peneliti akan melakukan observasi secara langsung ke toko raida rana.

Menurut Sugiyono (2013:145), “Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain”.

3.7 Tinjauan Umum (Objek Penelitian)

Toko Raida Rana bergerak dibidang penjualan fashion yang terdiri dari baju, celana, pakaian anak-anak dan pakaian wanita lainnya. Lokasi penelitian ini beralamat di Pasar Kahayan, Jl. Tjilik Riwut Kilometer 1,5, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangkaraya.

3.8 Desain Sistem

3.8.1 Desain Perancangan Proses

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

3.8.1.1 *Use case Diagram*

Use Case diagram adalah gambaran *graphical* dari atau semua *actor*, *usecase*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use Case* diagram tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *Use Case*, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara *Use Case* dan Sistem.

a. Identifikasi *Actor* dan Interaksi rancangan sistem

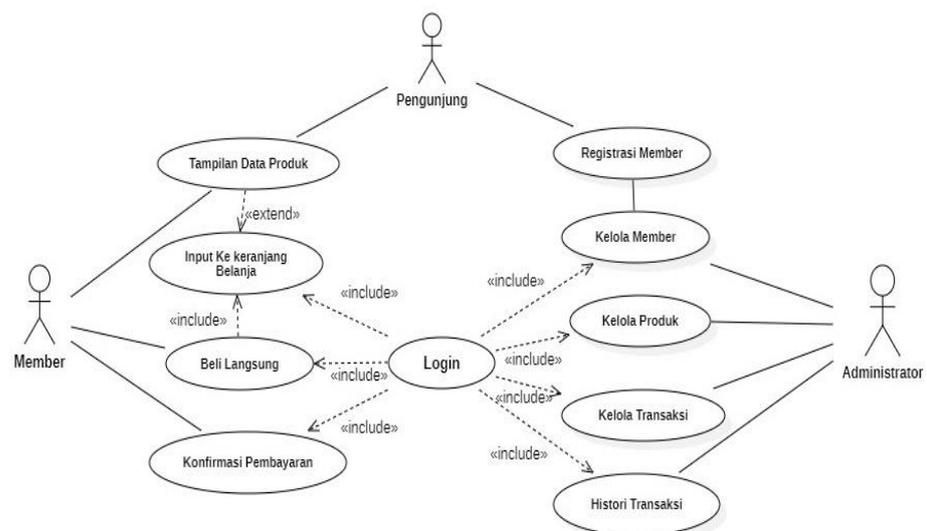
Sistem yang dirancang ini digunakan oleh dua *actor* yakni *admin*, member dan pelanggan. Interaksinya *actor* dengan sistem ini akan dijelaskan pada table berikut ini.

Tabel 3. 3 Interaksi actor dengan sistem

Actor	Kegiatan
Admin	Login Logout Kelola Data Admin Kelola Data Produk Cetak Laporan Penjualan
Pelanggan	Halaman Home Halaman Keranjang
Member	Tampilan Data Produk Beli Barang Konfirmasi Pembayaran

b. Desain *Use Case Diagram*

Berdasarkan *table* didapatkan spesifikasi kebutuhan sehingga *use case diagram* dari sistem dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut :

Gambar 3.1 *Use Case* yang dirancang

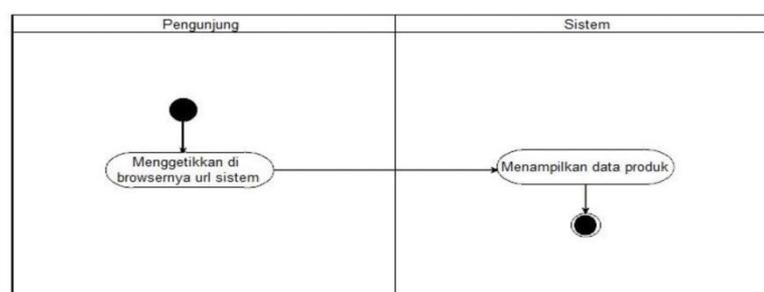
- 1) Pengunjung dapat melakukan registrasi sebagai member atau hanya melihat tampilan produk dan juga dapat melakukan aksi input barang ke keranjang.
- 2) Ketika ingin melakukan proses pembelian, maka pengunjung harus melakukan registrasi sebagai member.
- 3) Setelah selesai melakukan registrasi, maka pengunjung login terlebih dahulu sebelum melakukan proses transaksi.
- 4) Setelah selesai melakukan transaksi, member dapat melakukan proses konfirmasi pembayaran kepada pihak toko, agar pesanan dapat di proses.
- 5) Agar dapat melakukan pengelolaan data toko, admin harus melakukan proses login terlebih dahulu.
- 6) Setelah login, maka admin dapat melakukan kelola data member, produk, transaksi, dan melihat histori transaksi.

3.8.2.2 Activity Diagram

Pada pemodelan UML, *Activity Diagram* dapat digunakan untuk menjelaskan bisnis dan alur kerja operasional serta *step-by-step* dari komponen suatu sistem. *Activity Diagram* menunjukkan keseluruhan dari aliran *control*. Berikut adalah *Activity Diagram* dari sistem yang dirancang.

a. Activity Diagram Tampilan Data Produk

Berikut adalah *Activity Diagram* Tampilan Data Produk seperti pada Gambar 3.2.

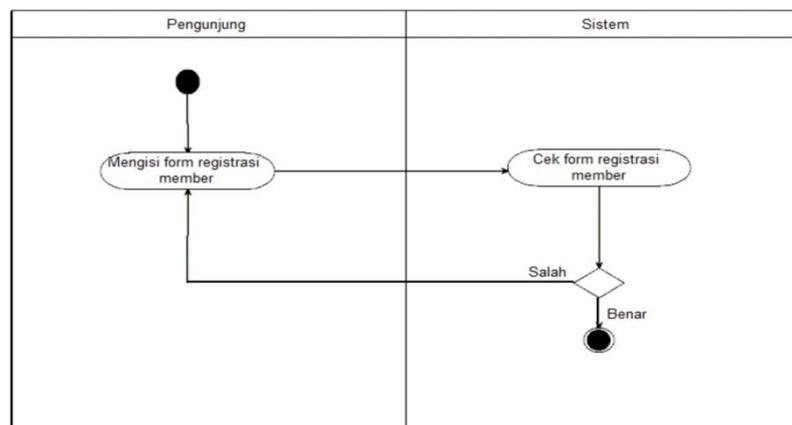


Gambar 3.2 Activity Diagram Tampilan Data Produk

Pada *Activity Diagram* Tampilan Data Produk ini setelah pengunjung mengetikkan di browsernya url toko raida rana, maka sistem akan menampilkan data produk yang sudah tersimpan di dalam *database*.

b. *Activity Diagram* Registrasi Member

Berikut adalah *Activity Diagram* Registrasi Member, Seperti pada Gambar 3.3.

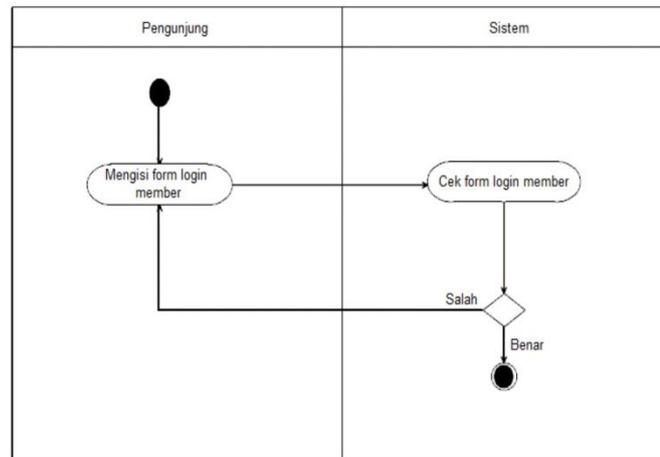


Gambar 3. 3 *Activity Diagram* Registrasi Member

Pada *Activity Diagram* Registrasi Member ini, Pengunjung mengisi *form* registrasi, kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah data yang di isi sudah sesuai atau tidak.

c. *Activity Diagram* Login Member

Berikut adalah *Activity Diagram* Login Member, seperti Gambar 3.4. di bawah ini.

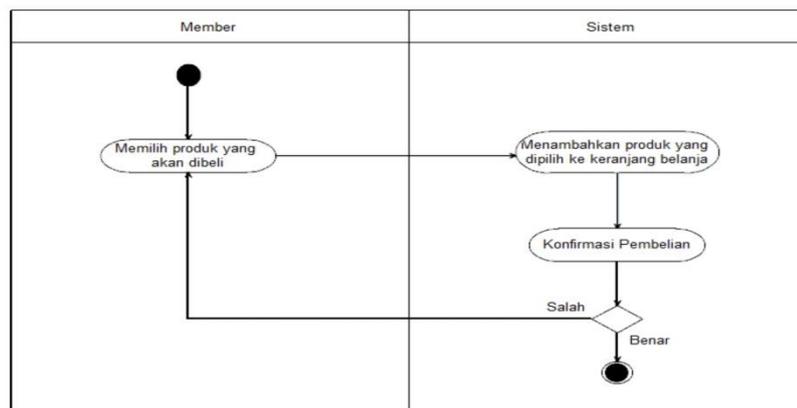


Gambar 3. 4 Activity Diagram Login Member

Pada Activity Diagram Login Member ini, Pengunjung mengisi *form login member*, kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah data yang diisi sudah sesuai atau tidak.

d. Activity Diagram Input Ke Keranjang Belanja

Berikut adalah Activity Diagram Input Ke Keranjang Belanja, seperti pada Gambar 3.5.



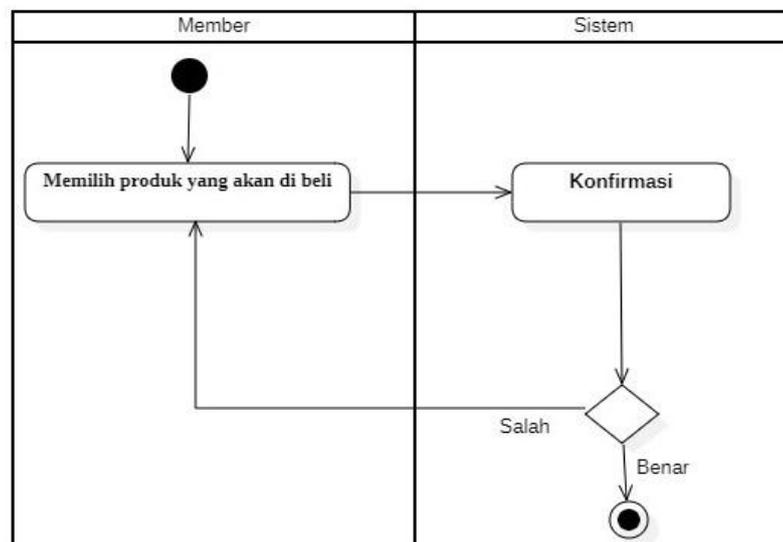
Gambar 3. 5 Activity Diagram Input Ke Keranjang Belanja

Pada Activity Diagram Input Ke Keranjang Belanja ini, *member* memilih produk yang akan dibeli, kemudian sistem

akan menambahkan produk tersebut ke keranjang belanja, lalu sistem akan melakukan konfirmasi apakah barang yang dipilih sudah sesuai atau tidak.

e. *Activity Diagram* Beli Langsung

Berikut adalah *Activity Diagram* Beli Langsung, seperti pada Gambar 3.6.

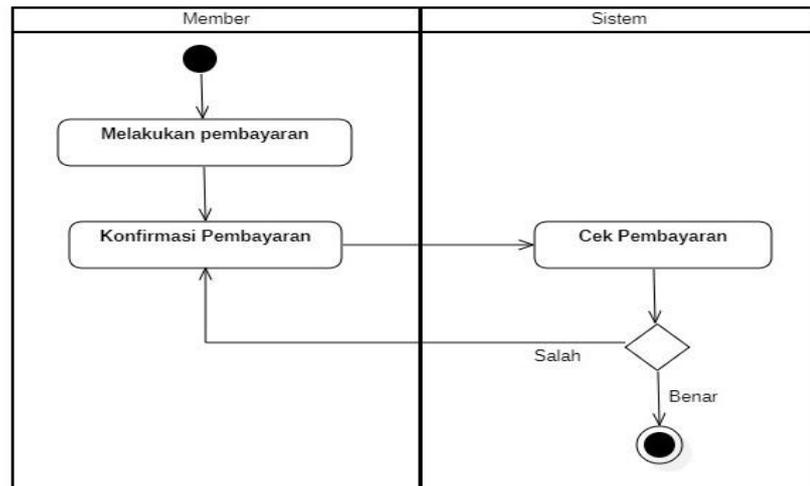


Gambar 3. 6 *Activity Diagram* Beli Langsung

Pada *Activity Diagram* Beli langsung ini, member memilih produk yang akan dibeli, kemudian sistem akan melakukan konfirmasi apakah barang yang dipilih sudah sesuai atau tidak.

f. *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran

Berikut adalah *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran seperti pada Gambar 3.7.

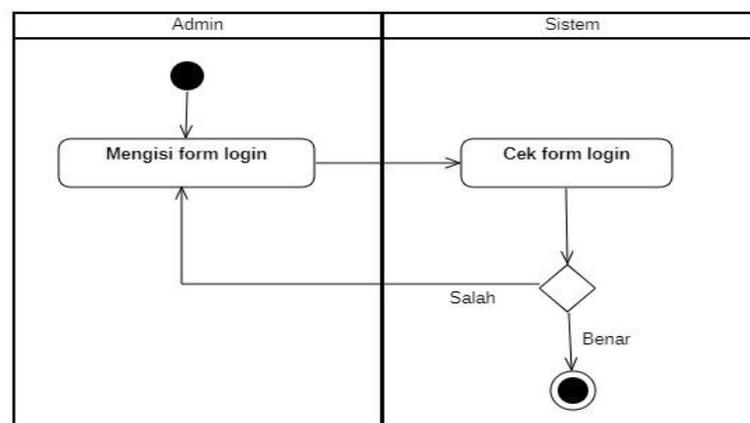


Gambar 3. 7 *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran

Pada *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran ini, *member* melakukan proses pembayaran, selanjutnya melakukan proses konfirmasi pembayaran, kemudian sistem akan melakukan pengecekan yang di operasikan oleh admin, apakah barang sudah diterima atau belum.

g. *Activity Diagram Login Admin*

Berikut adalah *Activity Diagram Login Admin*, seperti pada Gambar 3.8.

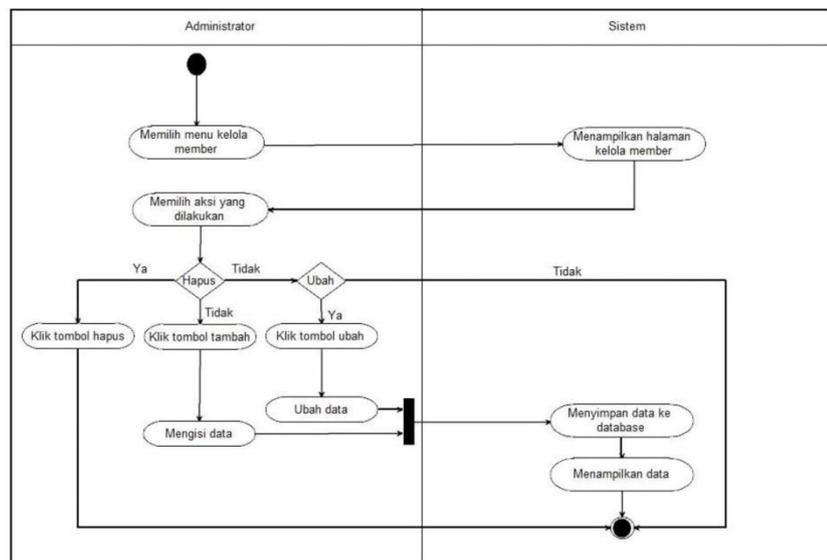


Gambar 3. 8 *Activity Diagram Login Admin*

Pada *Activity Diagram Login Admin* ini, Admin mengisi *form login*, kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah data yang diisi sudah sesuai atau tidak.

h. *Activity Diagram Kelola Member*

Berikut adalah *Activity Diagram Kelola Member*, seperti pada Gambar 3.9.



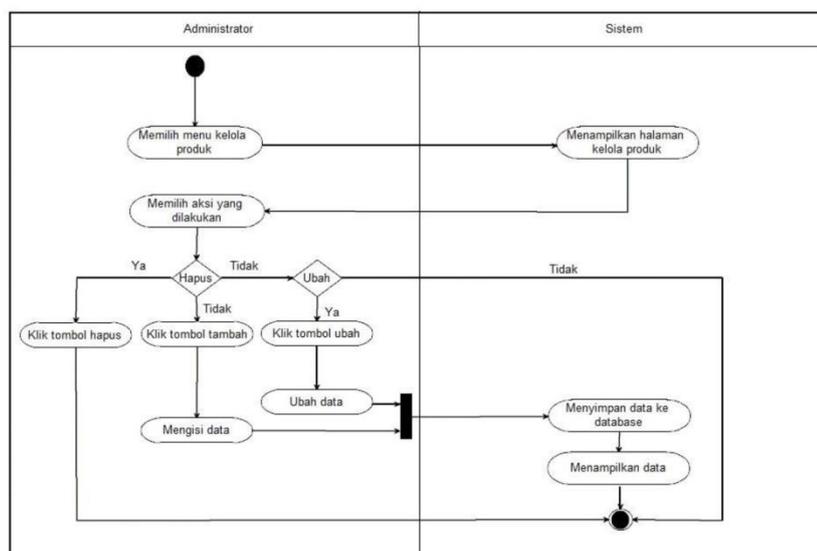
Gambar 3. 9 *Activity Diagram Kelola Member*

Pada *Activity Diagram Kelola Member* ini, administrator memilih menu *member*, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola *member*, terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan administrator yaitu: tambah, ubah, dan hapus. Pada saat admin memilih proses tambah, maka data yang diisi akan disimpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah, maka data yang diubah akan disimpan ke dalam

database oleh sistem, lalu pada saat memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data yang dipilih.

i. *Activity Diagram* Kelola Produk

Berikut adalah *Activity Diagram* Kelola Produk, seperti pada Gambar 3.10.

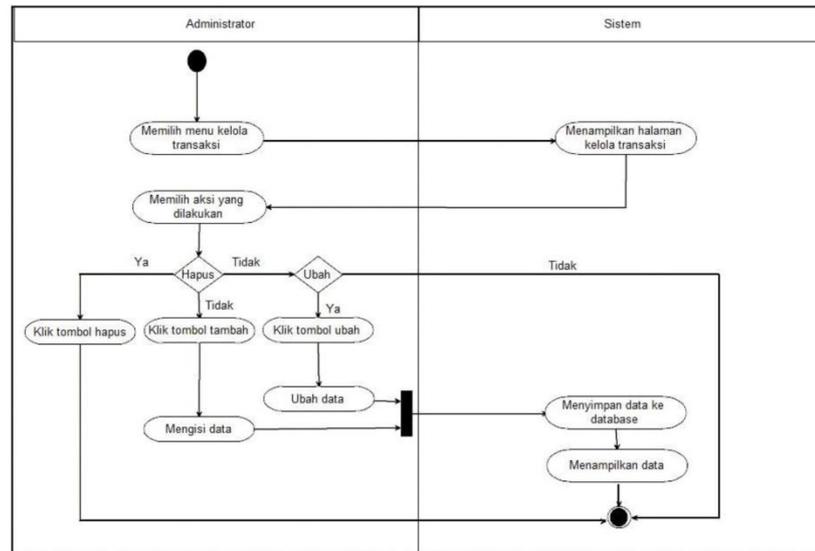


Gambar 3. 10 *Activity Diagram* Kelola Produk

Pada *Activity Diagram* Kelola Produk ini, administrator memilih menu kelola produk, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola produk, terdapat 3 (tiga) aksi yang akan dilakukan administrator, yaitu: tambah, ubah, dan hapus. Pada saat administrator memilih proses tambah, maka data yang diisi akan disimpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah maka data yang diubah akan disimpan kedalam *database* oleh sistem, lalu pada saat memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data yang dipilih.

j. *Activity Diagram* Kelola Transaksi

Berikut adalah *Activity Diagram* Kelola Transaksi, seperti pada Gambar 3.11.

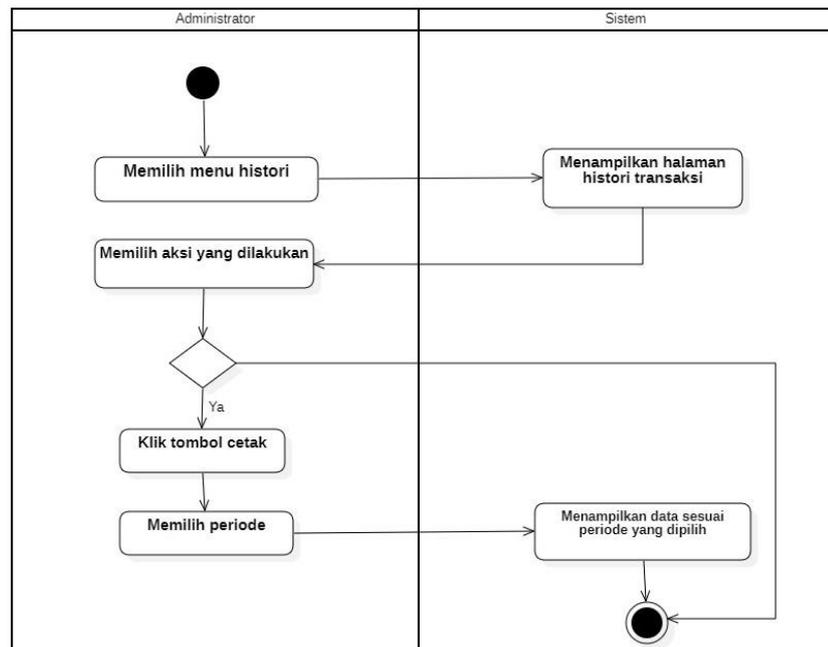


Gambar 3. 11 *Activity Diagram* Kelola Transaksi

Pada *Activity Diagram* Kelola Transaksi ini, administrator memilih menu kelola transaksi, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola transaksi, terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan administrator memilih proses tambah, maka data yang diisi akan disimpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah, maka data yang diubah akan disimpan kedalam *database* oleh sistem, lalu pada saat memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data yang dipilih.

k. Activity Diagram Histori Transaksi

Berikut adalah *Activity Diagram* Histori Transaksi, seperti pada Gambar 3.12.



Gambar 3. 12 *Activity Diagram* Histori Transaksi

Pada *Activity Diagram* Histori Transaksi ini, administrator memilih menu histori transaksi, kemudian sistem akan menampilkan halaman histori transaksi, aksi yang akan dilakukan adalah cetak, kemudian sistem akan melakukan proses cetak sesuai dengan data yang dipilih.

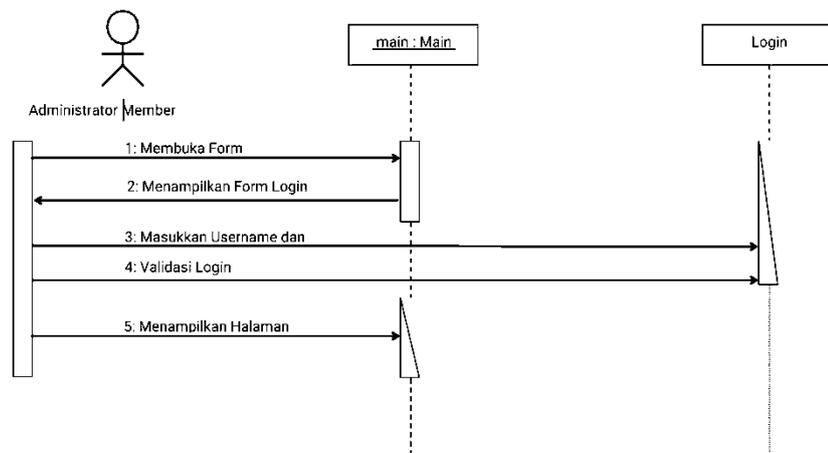
3.8.2.3 *Sequence Diagram*

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

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

a. *Sequence Diagram Login*

Sequence Diagram login dapat dilihat pada Gambar 3.13.

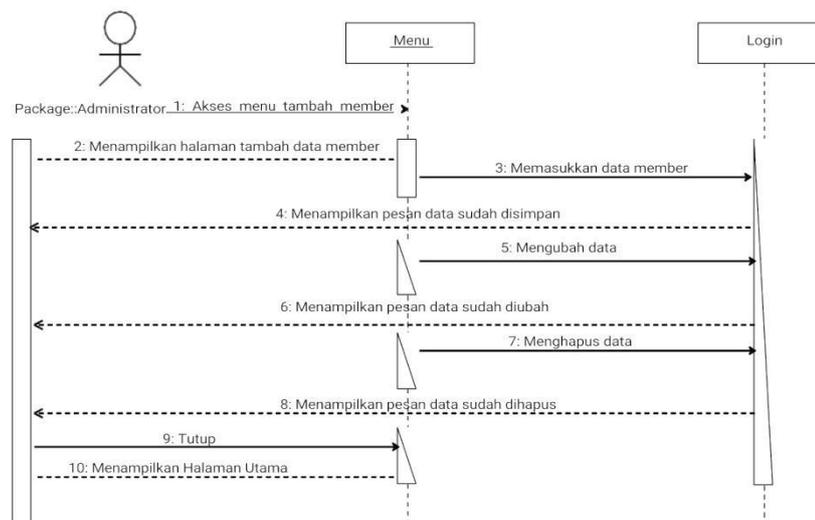


Gambar 3. 13 *Sequence Diagram Login*

Pada Diagram Sequence diagram ini terdapat 2 aktor dan 2 objek, yaitu: main dan login. Pertama masuk ke layar main dengan memasukkan Username dan Password. Dari layar login, melakukan cek user dengan memasukkan Username dan Password. Selanjutnya dilakukan validasi. jika validasi berhasil maka akan dapat mengakses halaman utama administrator.

b. *Sequence Diagram Kelola Data Member*

Sequence Diagram Kelola Data Member dapat dilihat pada Gambar 3.14.

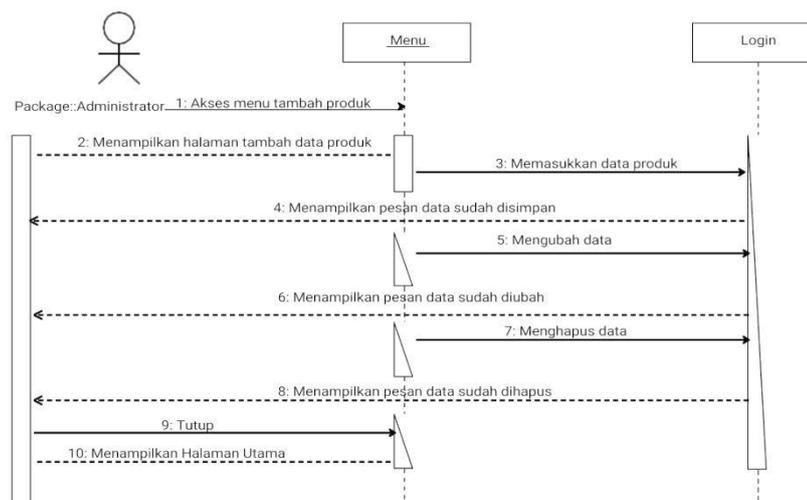


Gambar 3. 14 *Sequence Diagram* Kelola Data Member

Pada *Sequence Diagram* Kelola Data Member Ini, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu: menu dan *input* data *member*. Bagian pertama admin masuk ke layar menu utama. Dari *input member*, admin melakukan kelola data member. Dengan memasukkan data *member*. Selanjutnya admin memilih tombol simpan maka data *member* pun akan tersimpan. Jika admin mengubah salah satu dari data *member*. Admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah. Jika admin menghapus data *member* maka sistem akan menghapus data member.

c. *Sequence Diagram* kelola data produk

Sequence Diagram Kelola Data Produk dapat dilihat pada Gambar 3.15.

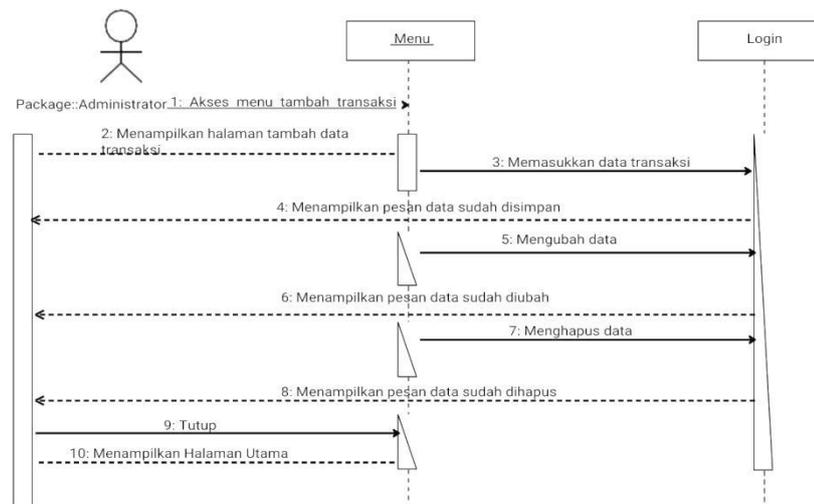


Gambar 3. 15 *Sequence Diagram* Kelola Data Produk

Pada *Sequence Diagram* Kelola Data Produk ini, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu menu dan *input* data produk. Pertama-tama admin masuk ke layar utama. Dari *input* produk, admin melakukan kelola data produk. Dengan memasukkan data produk, kemudian admin memilih simpan dan data produk sudah tersimpan. Jika admin mengubah salah satu dari data produk, admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah. Jika admin menghapus data produk maka sistem akan menghapus data produk.

d. *Sequence Diagram* Kelola Data Transaksi

Sequence Diagram Kelola Data Transaksi dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3. 16 *Sequence Diagram* Kelola Data Transaksi

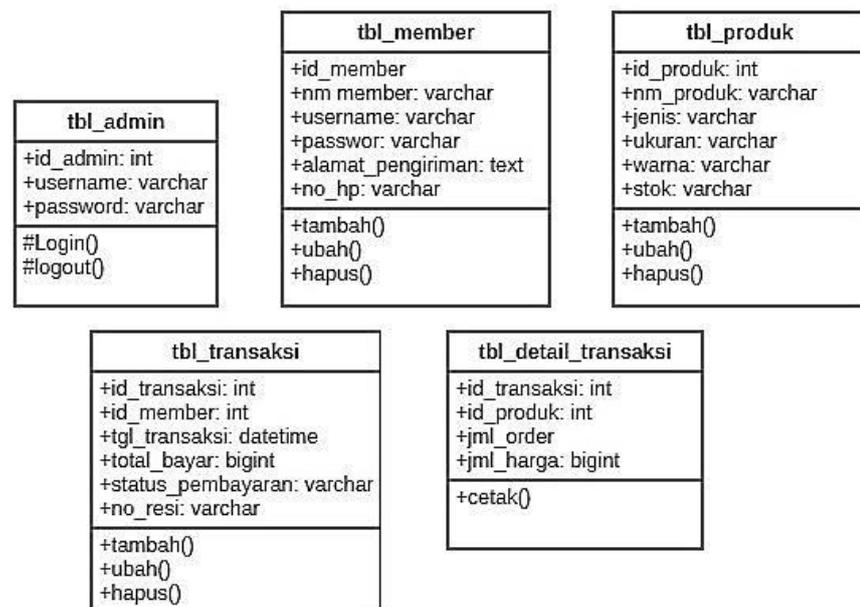
Pada *Sequence Diagram* Kelola Data Transaksi ini, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu menu dan *input* data transaksi. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari *input* transaksi, admin melakukan kelola data transaksi. Dengan memasukkan data transaksi, admin memilih simpan, dan data transaksi sudah tersimpan. Jika admin mengubah salah satu dari data transaksi, admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah. Jika admin menghapus data transaksi maka sistem akan menghapus data transaksi.

3.8.2.4 *Class Diagram*

Class Diagram adalah yang menunjukkan kelas-kelas yang ada dari sebuah sistem yang hubungannya secara logika. Karena itu *class diagram* merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorientasi objek termasuk UML. Class

diagram bersifat statis yang digambarkan dengan kotak yang terbagi atas 3 bagian kelas yaitu atribut, operasi, dan nama.

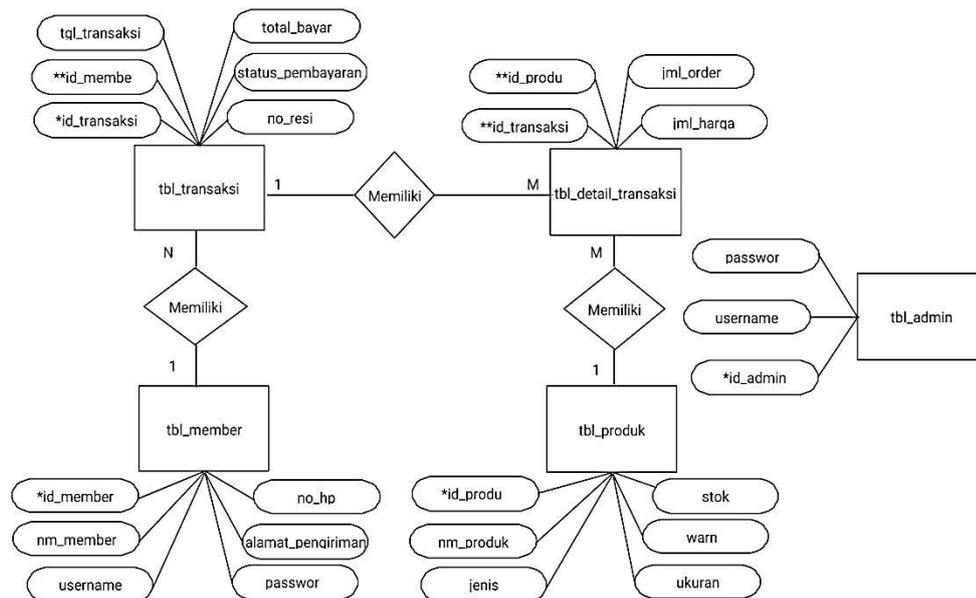
Gambar 3.17 menggambarkan diagram kelas dari sistem yang akan dibangun.



Gambar 3. 17 *Class Diagram*

3.8.2.5 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menyusun struktur data dan hubungan antar data dalam bentuk diagram, seperti pada gambar 3.18 berikut.



Gambar 3. 18 Entity Relationship Diagram (ERD)

- Relasi *one to one* dengan *field* `id_member`, satu data member hanya dapat memiliki satu data transaksi.
- Relasi *one to many* dengan *field* `id_transaksi`, satu data transaksi dapat memiliki banyak data detail transaksi.
- Relasi *one to many* dengan *field* `id_produk`, satu data produk dapat memiliki banyak data detail transaksi.

3.8.2 Desain Tampilan

3.8.2.1 Desain Halaman Administrator

- Desain Halaman Login Administrator

Halaman ini digunakan untuk login kedalam sistem, adapun rancangannya seperti pada Gambar 3.19 berikut :



Gambar 3. 19 Desain Halaman Login Administrator

b. Desain Halaman Beranda Administrator

Halaman ini digunakan untuk mengetahui informasi seperti, total transaksi yang belum di proses, total transaksi selesai, total produk dan total pelanggan. Rancangannya seperti pada Gambar 3.20 berikut :

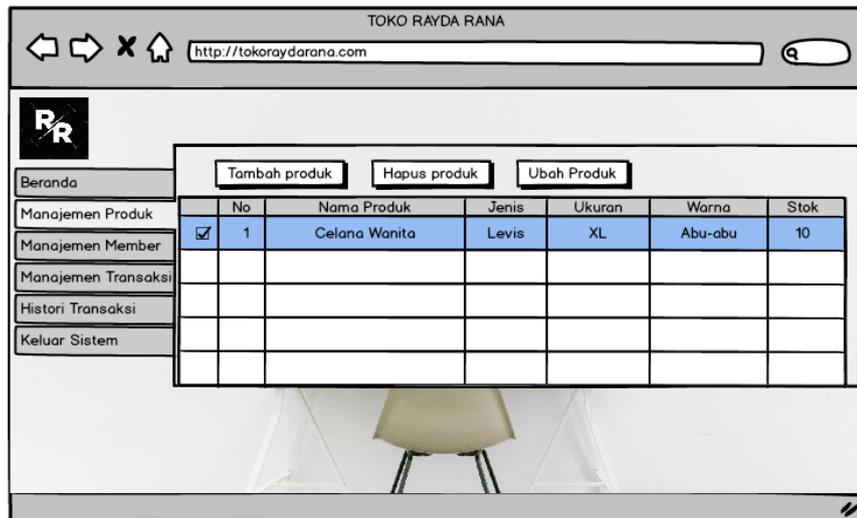


Gambar 3. 20 Desain Halaman Beranda Administrator

c. Desain Halaman Manajemen Produk

Halaman manajemen produk adalah halaman yang digunakan untuk memajemen data yang ada pada toko raida rana.

Rancangannya seperti pada Gambar 3.21 di bawah ini :

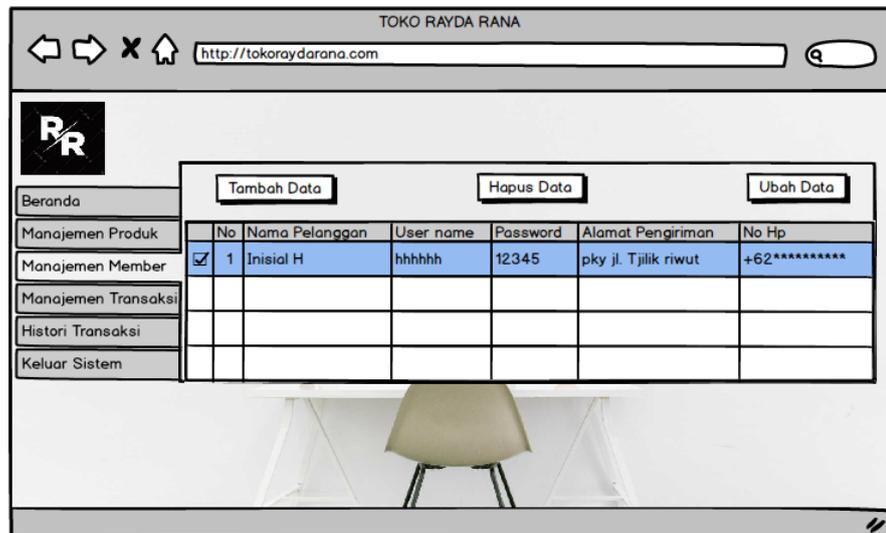


Gambar 3. 21 Desain Halaman Manajemen Produk

d. Desain Halaman Manajemen Member

Halaman ini digunakan untuk manajemen data pelanggan yang telah mendaftar sebagai member, adapun rancangannya seperti

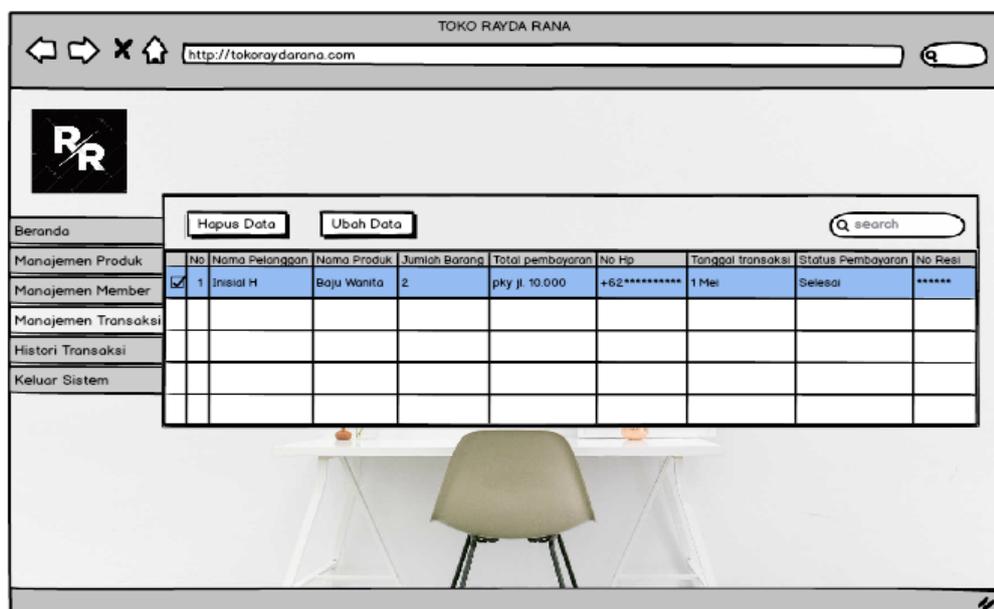
pada Gambar 3.22 berikut :



Gambar 3. 22 Desain Halaman Manajemen Member

e. Desain Halaman Manajemen Transaksi

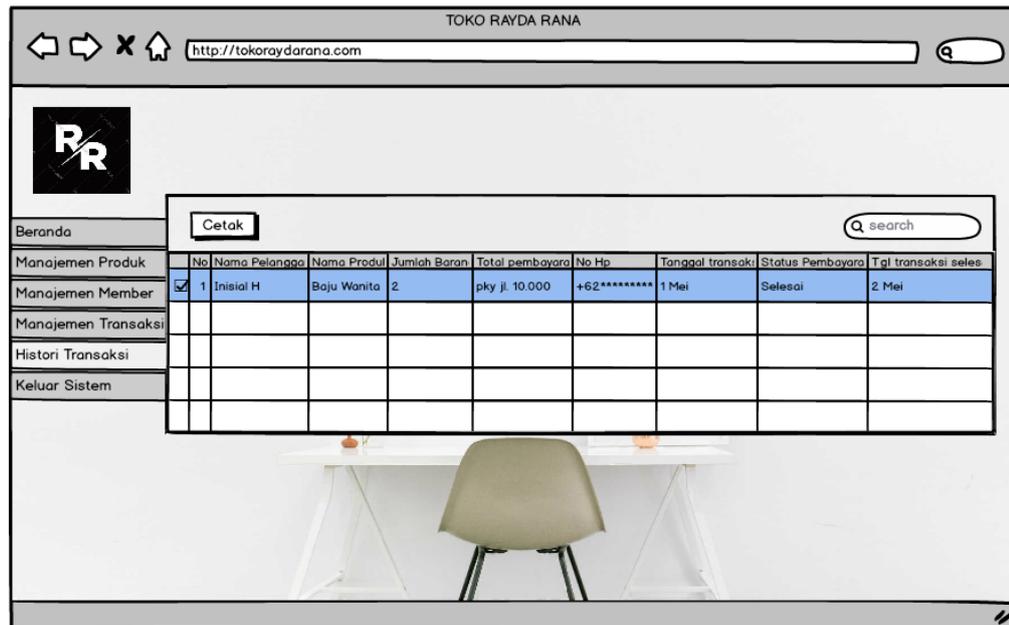
Halaman ini digunakan untuk manajemen data transaksi, adapun rancangannya seperti pada Gambar 3.23 di bawah ini :



Gambar 3. 23 Desain Halaman Manajemen Transaksi

f. Desain Halaman Histori Transaksi

Halaman ini digunakan untuk melihat hasil laporan data transaksi yang sudah selesai, rancangannya seperti pada Gambar 3.24 di bawah ini :



Gambar 3. 24 Desain Halaman Histori Transaksi

3.8.2.2 Desain Halaman Pengunjung dan Member

a. Desain Halaman Pengunjung

Pada halaman ini digunakan untuk menampilkan halaman awal jika pengunjung mengakses sistem ini, adapun rancangannya seperti pada Gambar 3.25 berikut :



Gambar 3. 25 Desain Halaman Pengunjung

b. Desain Halaman Semua Produk

Pada bagian halaman ini digunakan untuk melihat semua produk yang di jual di toko raida rana, adapun rancangannya seperti pada Gambar 3.26 di bawah ini :



Gambar 3. 26 Desain Halaman Semua Produk

c. Desain Halaman Detail Produk

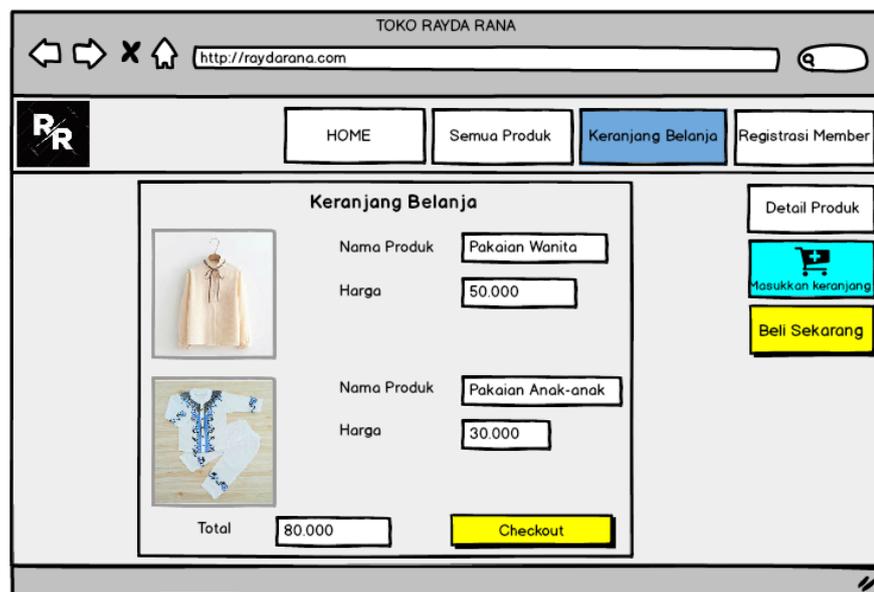
Pada bagian halaman ini digunakan untuk melihat rincian deskripsi sebuah produk, rancangannya seperti Gambar 3.27 di bawah ini :



Gambar 3. 27 Desain Halaman Detail Produk

d. Desain Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini digunakan untuk menampilkan produk yang telah ditambahkan ke keranjang belanja untuk proses pembelian di lain hari. adapun rancangannya seperti pada Gambar 3.28 berikut :



Gambar 3. 28 Desain Halaman Keranjang Belanja

e. Desain Halaman Registrasi Member

Halaman ini digunakan untuk melakukan proses pendaftaran menjadi member, agar dapat melakukan transaksi di toko raida rana. Rancangannya seperti pada Gambar 3.29 berikut :

TOKO RAYDA RANA

http://raydarana.com

PR

HOME Semua Produk Keranjang Belanja Registrasi Member

PR

Registrasi Member

Nama

Username

Password

No Hp

Alamat Pengiriman

Daftar

Gambar 3. 29 Desain Halaman Registrasi Member

f. Desain Halaman Login Member

Halaman ini digunakan untuk pengunjung yang sudah menjadi member dan ingin melakukan pembelian, adapun rancangannya seperti Gambar 3.30 dibawah ini :

TOKO RAYDA RANA

http://raydarana.com

PR

HOME Semua Produk Keranjang Belanja Registrasi Member

PR

Login Member

Username

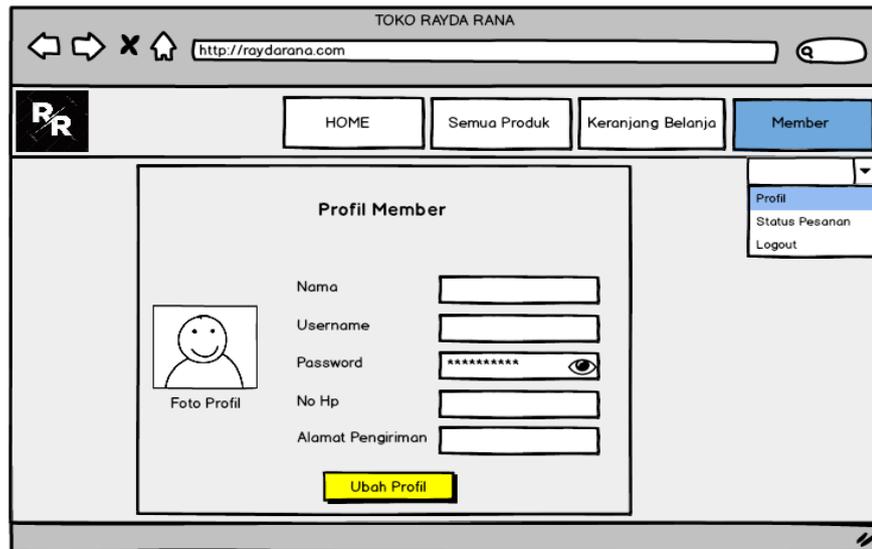
Password

Login

Gambar 3. 30 Desain Halaman Login Member

g. Desain Halaman Profil Member

Halaman ini digunakan untuk menampilkan biodata pengunjung yang telah menjadi member, adapun rancangannya seperti Gambar 3.31 berikut :



Gambar 3. 31 Desain Halaman Profil Member

h. Desain Halaman Pembayaran

Pada halaman ini akan menampilkan proses pembayaran produk yang ingin dibeli, adapun rancangannya seperti pada Gambar 3.32 di bawah ini :

TOKO RAYDA RANA

http://raydarana.com

HOME Semua Produk Keranjang Belanja Member

Pembayaran

Detail Produk

Profil Status Pesanan Logout

Nama Produk

Jumlah pembelian

Jenis Pengiriman

Biaya Pengiriman

Alamat Penerima

Total pembayaran

Buat Pesanan

Informasi Rekening toko untuk tujuan transfer, sesuai dengan nominal total pembayaran

Setelah buat pesanan, data akan diteruskan ke wa admin dan setelah melakukan pembayaran ke rekening yang tertera, harap konfirmasi ke pihak toko agar pesanan di proses

Gambar 3. 32 Desain Halaman Pembayaran

i. Desain Halaman Status Pembayaran

Pada halaman ini akan menampilkan status pemesanan produk, adapun rancangannya seperti Gambar 3.33 di bawah ini :

TOKO RAYDA RANA

http://raydarana.com

HOME Semua Produk Keranjang Belanja Member

Status Pesanan

Detail Produk

Profil Status Pesanan Logout

Informasi produk barang yang di pesan

Status Pemesanan

Belum di Bayar
Sedang di Proses
Batalkan Pesanan

Gambar 3. 33 Desain Halaman Status Pembayaran

3.8.3 Desain Basis Data

3.8.3.1 Desain Tabel Basis Data

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

a. Tabel Admin

Nama tabel : *tbl_admin*

Primary key : *id_admin*

Keterangan : digunakan untuk menyimpan *user name* dan *password* yang akan digunakan untuk *login*.

Tabel 3. 4 Tabel Admin

Field	Data type	Extra	Keterangan
Id_admin	Int (3)	Auto increment	Id admin
Username	<i>Varchar</i>		Username admin
Password	<i>Varchar</i>		Password admin

b. Tabel Member

Nama tabel : *tbl_member*

Primary Key : *id_member*

Keterangan : Digunakan untuk menyimpan *username* dan *password member* yang kemudian akan

digunakan untuk *login* agar dapat melakukan proses transaksi

Tabel 3. 5 Tabel Member

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
Id_member	Int (10)	auto increment	id member
nm_member	<i>Varchar (25)</i>		nama member
<i>username</i>	<i>Varchar (20)</i>		nama member
password	<i>Varchar (15)</i>		password member
no_hp	<i>Varchar (12)</i>		no. hp member
alamat_pengiriman	<i>text</i>		alamat member

c. Tabel Produk

Nama tabel : tbl_produk

Primary Key : id_produk

Keterangan : Digunakan untuk menyimpan data produk yang akan di tampilkan pada sistem

Tabel 3. 6 Tabel Produk

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_produk	<i>Int (15)</i>	Auto inc	identitas produk
nm_produk	<i>varchar (25)</i>		nama produk
jenis	<i>Varchar (30)</i>		Jenis produk
ukuran	<i>Varchar (5)</i>		Ukuran produk
warna	<i>Varchar (15)</i>		Warna produk
stok	<i>int (5)</i>		Stok produk

d. Tabel Transaksi

Nama tabel : tbl_transaksi

Primary Key : id_transaksi

Keterangan : digunakan untuk menyimpan data transaksi pembelian atau order dari member.

Tabel 3. 7 Tabel Transaksi

Field	Type Data	Extra	Keterangan
Id_transaksi	Int (15)	Auto incremenr	Id_transaksi
Id_member	Int (15)		Id <i>member</i>
Tgl_transaksi	<i>datetime</i>		Tanggal member
Total_bayar	<i>Bigint</i> (10)		Total bayar
Stts_pemb	<i>Varchar</i> (20)		Status pembayaran
No_resi	<i>Varchar</i> (30)		Status pengiriman

e. Tabel Detail Transaksi

Nama Tabel : tbl_detail_transaksi

Primary Key : -

Keterangan : digunakan untuk menyimpan *username* dan *password* yang akan digunakan untuk *login* ke dalam sistem

Tabel 3. 8 Tabel Detail Transaksi

Field	Type Data	Extra	Keterangan
Id_transaksi	Int (15)	auto	Id transaksi
Id_produk	Int (15)		Id member
Jml_order	Int (3)		Jumlah order
Jml_harga	Bigint (10)		Jumlah harga

3.9 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang direncanakan penulis agar proses penelitian dapat berjalan dengan baik dan tepat waktu. Jadwal penelitian yang akan dilakukan penulis dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3. 9 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2022						
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Pengumpulan Kebutuhan							
2	Konsultasi dan Bimbingan							
3	Pengumpulan data dan Analisis							
4	Observasi							
5	Penulisan Proposal							
6	Seminar proposal Tugas Akhir							
7	Sidang Tugas Akhir							

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T., & Tantri, F. (2016). *Manajemen Pemasaran*, PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Abdulloh, R. (2018). *7 IN 1 Pemograman WEB Untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Jogiyanto, M. 2017. *Mesin Penjual*. Retrieved from SI1233473113 – widuri : <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1233473113>
- Krismaji. 2015. *Sistem Informasi Akuntansi, Edisi Keempat*. Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN. Yogyakarta.
- Munawar, 2018. *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modelling Language)*, INFORMATIKA, Bandung.
- Muntihana. 2017. *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB DAN ANDROID PADA KLINIK GIGI LISDA MEDICA DI KABUPATEN BULUKUMBA SULAWESI SELATAN*. Retrieved from docplayer.info: <https://docplayer.info/72386675-Analisis-dan-perancangan-sistem-informasi-berbasis-web-dan-android-pada-klinik-gigi-lisda-medica-di-kabupaten-bulukumba-sulawesi-selatan.html>
- Nafisah, Syifaun. 2016. *Grafika Komputer*. Graha ilmu. Jakarta.
- Nur, R., & Suyuti, M. A. (2017). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Deepublish, Yogyakarta.
- Rangkuti, Freddy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif & Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung
- Sutabri, Tata, 2019. *Sistem Informasi Bisnis*. CV Andi Offset. Yogyakarta.
- Sutanta, Edhy. 2011. *Sistem Jaringan Komputer Untuk Pemula*. Setia Kawan Press, Jakarta.
- STMIK Palangkaraya, 2021. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi*, STMIK, Palangka Raya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas



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

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No.607/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 : Ferdyani Haris, M. Kom.
NIK : 198102232005104
Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**
2. Nama : Sherly Jayanti, S. T., M. Cs.
NIK : 198501102012004
Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

- Nama : Muhammad Yahya
NIM : C1857201086
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Toko Randa Rana di Palangka Raya 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



Sherly Jayanti, M.Pd.
198501102012004

Tembusan :

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

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK PALANGKARAYA

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

Nomor : 319/STMIK-L.I.I.AK-MI/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada

Yth. **PEMILIK TOKO RAIDA RANA**
Jl. Tjilik Riwut Km.02, Pasar Kahayan
Palangkaraya

Dengan hormat,

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

Nama : MUHAMMAD YAHYA
NIM : C1857201086
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2021/2022 (8)
Lama Penelitian : 09 Juni 2022 s.d 08 Juli 2022
Tempat Penelitian : Toko Raida Rana

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJULAN PAKAIAN PADA TOKO RAIDA RANA DI PALANGKARAYA 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.



Lampiran 3. Surat Balasan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ketua STMIK Palangka
Raya
Di -
Palangka Raya

Sehubungan dengan permintaan untuk ijin penelitian, maka Bapak Supian selaku pemilik Toko Raida rana dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini :

Nama : Muhammad Yahya
Nim : C1857201086
jurusan : Sistem Informasi
Jenjang : S1

Benar telah mengadakan penelitian di Toko Raida Rana guna melengkapi data pada penyusunan Tugas akhir yang berjudul "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Toko Raida Rana Di Palangkaraya Berbasis Web".

Demikian surat balasan izin penelitian ini dibuat untuk dipergunakan semestinya.

Dikeluarkan di : Palangkaraya
Pada Tanggal : 10 Juni 2022
Pemilik Toko


SUPIAN

Lampiran 4. Lembar Kegiatan Observasi

OBSERVASI

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data mengenai :

1. Informasi mengenai gambaran umum toko zumma official.
2. Informasi proses pengelolaan data yang sedang berjalan.
3. Informasi proses transaksi jual beli yang sedang berjalan.

Lampiran 5. Lembar Kegiatan Wawancara

WAWANCARA

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada narasumber secara langsung atau tidak langsung kepada pihak objek penelitian dengan memberikan beberapa pertanyaan adalah sebagai berikut :

Pemilik Toko Raida Rana

Nama :

Jabatan : Owner

Pertanyaan:

1. Bisa dijelaskan sejarah singkat mengenai toko zumna official ?
2. Berapakah jumlah karyawan yang bekerja pada toko zumna official saat ini?
3. Bagaimana proses pengelolaan data atau informasi yang sedang berjalan pada toko zumna official ?
4. Apa saja data atau informasi yang dikelola pada toko zumna official saat ini ?
5. Apa saja kendala yang sering dihadapi dengan sistem yang saat ini berjalan pada toko zumna official ?
6. Apakah fasilitas jaringan internet di zumna official saat ini dapat menunjang untuk proses pengelolaan data berbasis website ?

Lampiran 6. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



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

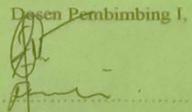
**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Muhammad Yahya
 NIM : C1857201086
 No. Hp :
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul :
 Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan
Dakaian Pada Toko Randa Rana Di Palangkaraya
Berbasis Web

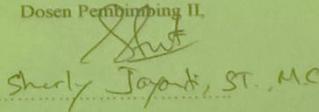
No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	2/6/2022		- Lanjutkan penulisan dan tambahkan referensi	
2.	4/6/2022		- Masalah diperbaiki sesuai arahan	
3.	9/6/2022		- Konsul ke-2	
4.			untuk latar belakang penulisan, paragraf lebih pedoman penulisan TA!	
5.			pada bab I konstruksi tabel untuk ref. tabel dan penulisan kutipan perbaikan!	
6.			perbaiki kata/kalimat di tabel analisis berdasarkan penulisan yg kamu buat untuk perancangan!	
7.	9/6/2022		Lengkap, bahas di laporan! ACC dan Proposal TA! <i>Dr. Samsul</i>	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



Dosen Pembimbing II,



Sherly Jarak, ST, MCS

Lampiran 7. Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir



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

**KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Muhammad Yahya
 N I M : C1857201086
 Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Senin, 1 Senin, 8 November 2021	Analisis Keamanan Jaringan Publik pada Fasilitas sosial Di kota Palangkaraya Menggunakan wireshark	Lian toni	Deden Andriawan M. Kom Sam'ani, ST.M.kom Norhayati, M.pd	
2.	Kamis, 9 Desember 2021	Analisis dan Perancangan Aplikasi Pengarsipan Surat pada Kantor Kanwil Bidang Pendidikan Kecamatan Leloni Barat di desa Teluk Malewa; Berbasis Android	Ada Gawi Hobi	Rosmiati, M.kom Agung Prabowo S.kom., M Deden Andriawan M.kom., MMSI	
3.	Selasa, 18 Januari 2022	Rancang Bangun Sistem Penjualan Souvenir Pernak Pernik kejaianan khas Dayak Kalimantan Tengah Berbasis web	Destri Natalisa	Hariz Riyaldi M.kom Agung Prabowo S.kom. M.M.Si Deden Andriawan M.kom., MMSI	

Keterangan :

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

Palangka Raya,

Mahasiswa ybs,

Muhammad Yahya