

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BAJU BERBASIS ANDROID PADA TOKO SELALUPROMO.PKY**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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



Oleh:

AGUS PRIYADI
NIM C1957201065
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BAJU BERBASIS ANDROID PADA TOKO
SELALUPROMO.PKY**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

Oleh:

AGUS PRIYADI
NIM C1957201065
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

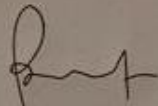
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022**

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAJU BERBASIS ANDROID PADA TOKO SELALUPROMO.PKY

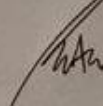
Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diseminarkan

Pembimbing I,



Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Pembimbing II,



Christia Putra, S.Kom MMSI
NIK. 198512232021102

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya



Suparno, M.Kom.
NIK. 196501041995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAJU BERBASIS ANDROID PADA TOKO SELALUPROMO.PKY

Proposal Tugas Akhir ini telah diseminarkan, dinilai dan disahkan
oleh Tim Penguji Seminar pada tanggal 14 Desember 2022

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
Ketua
2. Rosmiati, M.Kom.
Sekretaris
3. Christia Putra, S.Kom. MMSI
Anggota



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Teori.....	6
2.2 Penelitian yang Relevan	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1 Tinjauan Umum.....	21
3.2 Jenis Penelitian	22
3.3 Desain Penelitian.....	22
3.4 Instrumen Penelitian.....	23
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data	25
3.6 Analisis Kebutuhan	30
3.7 Desain Sistem	32
3.8 Jadwal Penelitian.....	52
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Use Case Diagram.....	10
Tabel 2. 2 Activity Diagram.....	11
Tabel 2. 3 Sequence Diagram	13
Tabel 2. 4 Class Diagram	14
Tabel 2. 5 Penelitian yang Relevan.....	19
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Figma	17
Gambar 2. 2 Logo Microsoft Visio	18
Gambar 3. 1 Desain Struktur.....	23
Gambar 3. 2 Use Case yang Dirancang	32
Gambar 3. 3 Activity Diagram Masuk Admin	33
Gambar 3. 4 Activity Diagram Masuk Pengguna	34
Gambar 3. 5 Activity Diagram Kelola Barang Admin	35
Gambar 3. 6 Activity Diagram Kelola Barang Pengguna.....	36
Gambar 3. 7 Activity Diagram Kelola Data Pelanggan Admin	37
Gambar 3. 8 Activity Diagram Transaksi Penjualan Admin	38
Gambar 3. 9 Activity Diagram Transaksi Penjualan Pengguna.....	39
Gambar 3. 10 Activity Diagram Laporan Keuangan Admin	40
Gambar 3. 11 Activity Diagram Pengaturan Profil Admin.....	41
Gambar 3. 12 Activity Diagram Pengaturan Profil Pengguna.....	42
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Masuk Admin dan Pengguna	43
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Kelola Barang Admin dan Pengguna.....	44
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Kelola Laporan Admin	44
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Pengaturan Profil Admin dan Pengguna	45
Gambar 3. 17 Class Diagram	46
Gambar 3. 18 Desain halaman antarmuka masuk admin	47
Gambar 3. 19 desain interface menu utama admin	47
Gambar 3. 20 desain halaman manajemen admin.....	48
Gambar 3. 21 Desain interface halaman laporan admin	48
Gambar 3. 22 Desain interface halaman pengaturan admin.	49
Gambar 3. 23 desain interface halaman transaksi penjualan admin	49
Gambar 3. 24 Desain interface halaman desain masuk pengguna	50
Gambar 3. 25 Desain interface halaman menu utama pengguna	50
Gambar 3. 26 Desain interface halaman manajemen pengguna.	51
Gambar 3. 27 Desain interface halaman transaksi penjualan pengguna	51
Gambar 3. 28 Desain interface halaman pengaturan pengguna	52

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Tugas
- Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
- Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi
- Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 6 Lembar Observasi
- Lampiran 7 Lembar Wawancara
- Lampiran 8 Dokumentasi
- Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap harinya selalu ada perkembangan teknologi baru bermunculan, teknologi informasi sekarang telah menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia baik di bidang pemerintah, pendidikan, ekonomi, maupun dibidang lainnya. Perkembangan yang begitu signifikan terjadi pada *hardware* maupun *software*. Dengan perkembangan teknologi informasi pada saat ini meningkatkan usaha kearah digitalisasi sangat di perlukan karena selain dapat mempermudah pekerjaan juga dapat membantu usaha dapat menjangkau keluar kota bahkan keluar negeri selain itu juga teknologi juga dapat membantu pemilik usaha menyimpan data pembelian dan penjualan menjadi lebih akurat dan efisien.

Toko Selalupromo.Pky merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam jenis pakaian. Dalam perharinya toko tersebut dapat melakukan transaksi yaitu tiga puluh sampai lima puluh pembeli perhari. Peneliti memperhatikan terutama pada sistem pengelolaan data barang, data laporan keuangan dan pencatatan transaksi penjualan yang terdapat pada toko Selalupromo.Pky masih menggunakan cara yang manual yaitu dengan dicatat pada media buku catatan sehingga karyawan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mencatat transaksi penjualan dan mengetahui stok barang.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat sebuah analisis dan perancangan sistem

informasi yang dijadikan penelitian pada tugas akhir diharapkan dengan adanya analisis dan perancangan sistem informasi ini dapat memberikan gambaran bagi pemilik toko Selalupromo.Pky suatu sistem yang dapat mengelola transaksi penjualan, pengelolaan data barang dan pengelolaan data keuangan pada saat ingin membuat sebuah sistem informasi nantinya. Untuk itu dalam tugas akhir ini peneliti mengambil judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis Android pada Toko Selalupromo.pky”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut : “Bagaimana Menganalisis dan Merancang Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis Android Pada Toko Selalupromo.Pky?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibuat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian Tugas Akhir Pada Toko Selalupromo.Pky ini dibuat hanya sampai pada tahap analisis dan perancangan.
- b. Analisis dan perancangan sistem informasi ini berbasis android dan hanya dapat di akses pihak Selalupromo.Pky
- c. Admin (pemilik toko) memiliki akses dapat mengelola data keuangan transaksi penjualan, *shift* karyawan dan data stok barang
- d. Pengguna (karyawan) memiliki hak akses melakukan proses transaksi penjualan dan melihat data produk pada toko selalupromo.pky
- e. Menu yang disajikan dalam analisis dan perancangan sistem informasi

ini yaitu meliputi manajemen barang, manajemen data pelanggan, transaksi penjualan, laporan keuangan, pengaturan shift karyawan, informasi toko dan pengaturan profil.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk menghasilkan analisis dan perancangan sistem informasi penjualan berbasis android pada Toko Selalupromo.Pky

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah

a. Bagi Selalupromo.Pky

Manfaat untuk pihak Selalupromo.Pky memberikan alternatif gambaran perancangan untuk mengatasi permasalahan pada proses transaksi penjualan, pengelolaan data barang dan pengelolaan laporan keuangan pada Toko Selalupromo.Pky

b. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis adalah mampu mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama di STMIK Palangkaraya dan mengimplementasikannya diluar perkuliahan, serta sebagai syarat untuk kelulusan program Strata 1 Prodi Sistem Informasi pada STMIK Palangkaraya

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Dapat sebagai bahan referensi, rujukan, perbandingan atau literatur bagi mahasiswa selanjutnya dan menambah koleksi ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari beberapa bagian yang akan diuraikan sesuai dengan permasalahan masing-masing sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I pendahuluan bab ini terdiri dari latar belakang masalah perumusan masalah, batasan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab II menguraikan tentang teori-teori dan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relevan yang mendukung judul, serta mendasari pembahasan secara detail.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab III Membahas mengenai metode serta langkah-langkah dalam melakukan pengumpulan data, batasan istilah, instrumen penelitian serta desain sistem yang akan digunakan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

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

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan pembuatan proposal tugas akhir.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Dalam bab ini, penulis akan menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan serta perangkat lunak yang akan digunakan :

2.1.1 Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

a. Analisis

Menurut Anestiviya dan Octaviansyah (2021) Mengatakan bahwa analisis adalah sebuah tujuan kegiatan yang menghasilkan informasi sesuai kebutuhan yang dicapai dalam penelitian selain itu analisis merupakan kerangka kerja yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.

Menurut Priandika, dkk (2020) Analisis adalah kegiatan mengurai suatu pokok masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) dan menghasilkan sebuah dalam bentuk sesuatu yang diuraikan yang jelas dan menghasilkan maksud dengan perkara masing-masing.

Dapat disimpulkan bahwa analisis adalah kegiatan menguraikan sesuatu yang utuh kedalam bagian-bagian komponen untuk sebuah tujuan yang menghasilkan informasi guna membantu menemukan solusi yang diharapkan.

b. Perancangan

Menurut Hidayatulloh, dkk (2020) perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Sehingga dapat dikatakan bahwa perencanaan adalah suatu pola yang dibuat untuk melakukan penggambaran pada suatu subjek atau objek yang dapat digunakan sebagai dasar bagaimana sistem dapat berjalan sehingga membantu dalam proses pemecahan masalah dan juga memberikan gambaran umum atau sketsa pengaturan dalam elemen yang utuh.

Menurut Juni Ari Pangga (2022) Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah aktifitas penggabungan dari yang tidak teratur dan terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

c. Sistem Informasi

Menurut Perhanto (2020) Sistem Informasi merupakan proses pengumpulan, penyimpanan, analisis sebuah informasi dengan tujuan tertentu. Sistem informasi yang terdiri dari data (*input*) dan menghasilkan laporan (*output*) sehingga diterima oleh sistem lainnya serta kegiatan strategi dalam suatu organisasi dalam melakukan tindakan atau keputusan

Menurut Tantra (2019) sistem informasi adalah cara yang terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, memproses data, mengelola dan mengontrol sehingga dapat mendukung perusahaan atau organisasi untuk mencapai tujuan.

Dari definisi diatas sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolah transaksi harian, mendukung operasi dan sistem yang terdiri dari kegiatan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis dan mengirim informasi untuk membantu dalam proses pengambilan keputusan agar mencapai suatu tujuan.

d. Penjualan

Menurut Abdullah dan Tantri dalam Yahya (2022) “Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran”.

Menurut Utami (2021) Penjualan adalah kegiatan ekonomi yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya perusahaan besar yang melakukan penjualan dilakukan oleh manusia secara umum.

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah proses jual beli yang dilakukan dalam bidang ekonomi. Menjual produk dengan harga yang telah disepakati dengan beban pembayaran diberikan kepada pembeli dan penjual mendapatkan keuntungan dari selisih harga jual beli tersebut.

e. Android

Menurut Ariyanto (2018) Android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat seluler yang mencakup sistem operasi dan aplikasi utama mobile.

Menurut Sulastio, dkk (2021) Android adalah sistem operasi berbasis Linux bagi telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android juga menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk berbagai macam piranti gerak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa android adalah sistem operasi berbasis linux yang menyediakan akses terbuka untuk pengembang menyediakan aplikasi mereka sendiri.

2.1.2 Pemodelan yang Digunakan

Pada penelitian ini penulis menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*, serta PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency and Service*).

a. UML (Unified Modeling Language)

Menurut Munawar (2018) dalam bukunya yang berjudul analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (*Unified Modelling Language*) menjelaskan bahwa UML adalah salah satu alat bantu yang sangat handal didunia pengembangan sistem berorientasi objek.

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

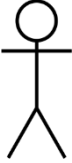
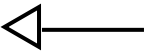
1) Use Case Diagram

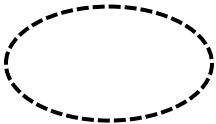
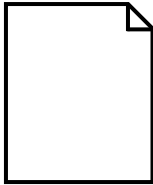
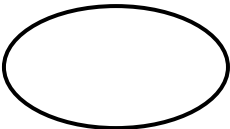
Menurut Munawar (2018) “Use Case atau Diagram Use Case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat Use Case akan mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat secara kasar, *Use Case* digunakan untuk mengetahui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

Use Case Diagram pemodelan untuk melakukan sistem informasi yang dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat dan digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Diagram ini hanya menggambarkan secara global.

Simbol-simbol yang ada pada *Use Case* diagram dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2. 1 *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
	Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergabung pada elemen yang tidak mandiri.
	Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dengan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
	Include	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit,
	Extend	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek objek lainnya.
	System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

	Collaboration	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemen (sinergi).
	Note	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputer
	Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

Sumber : Munawar (2018)

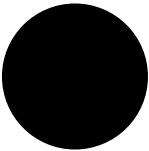
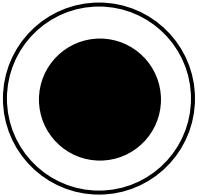
2) Activity Diagram

Menurut Munawar (2018) “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*

Simbol	Nama	Keterangan
	Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain

	Initial Node	Bagaimana objek dibentuk dan diawali
	Action	State dari sebuah sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
	Activital Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan di hancurkan

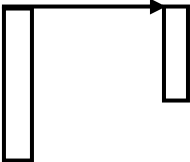
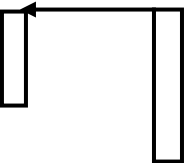
Sumber : Munawar (2018)

3) Sequence Diagram

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

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

Tabel 2. 3 *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	LifeLine	Objek entity antarmuka yang saling berinteraksi
	Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
	Message	Spesifikasi dan komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi

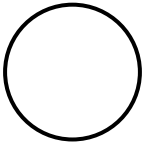
Sumber : Munawar (2018)

4) Class Diagram

Menurut Munawar (2018) “*Class Diagram* adalah diagram 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 (executable code) dari aplikasi perangkat lunak”.

Simbol-simbol yang ada pada use case diagram dapat dilihat pada tabel 2.4

Tabel 2. 4 *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Package	Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kelas
	Kelas	Kelas pada struktur sistem, setiap kelas memiliki nama, atribut, dan operasi atau method
	Antarmuka/ Interface	Sama seperti konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
	Asosiasi	Relasi antar kelas dengan pengertian umum
	Asosiasi berarah	Relasi antar kelas dengan pengertian kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain
	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan pengertian generalisasi spesialisasi (umum khusus)
	Kebergantungan	Relasi antar kelas dengan pengertian kebergantungan antar kelas

Sumber : Munawar (2018)

- b. *PIECES (Performance, Informatin, Economy, Control, Efficiency and Service).*

Menurut Dewi dan Nurjamiyah (2018) analisis pieces merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh pokok-pokok yang lebih spesifik. Analisa sistem dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisa data-data yang ada dalam sistem. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem. Analisis ini disebut dengan *PIECES (Performance, Informatin, Economy, Control, Efficiency and Service).*

1) *Performance* (kinerja)

Peningkatan terhadap hasil kerja sistem yang baru sehingga lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari *throughput* dan *response time*. *Throught* adalah jumlah dari pekerja yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. *Response time* adalah rata-rata waktu yang tertunda diantara dua transaksi atau pekerjaan ditambah dengan waktu *response* untuk menangani pekerjaan tersebut.

2) *Information* (informasi)

Informasi dan data yang disajikan ataupun dibutuhkan oleh perusahaan merupakan salah satu faktor penting untuk kemajuan suatu perusahaan. Informasi yang dihasilkan sistem informasi harus benar-benar memiliki nilai yang berguna untuk pengambilan keputusan oleh manajemen perusahaan dan peningkatan terhadap kualitas informasi yang disajikan.

3) *Economic* (ekonomi)

Variabel *economics* menjadi suatu parameter apakah dengan pengorbanan perusahaan untuk mengaplikasikan sistem informasi

yang saat ini digunakan sepadan dengan hasil yang diperoleh perusahaan. Dan peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.

4) *Control* (pengendalian)

Sebaik-baiknya suatu sistem jika tidak disertai dengan pengendalian dan pengamanan yang baik, akan menjadi suatu sistem yang sangat lemah sehingga pihak dari luar sistem sangat mudah untuk masuk dan mengacaukan sistem tersebut. Oleh karena itu perlu adanya suatu pengendalian dan pengamanan terhadap suatu sistem informasi dengan memperhatikan hal-hal yang terkait pengendalian dan pengamanan sistem dan peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kecurangan yang akan terjadi

5) *Efficiency* (efisiensi)

Peningkatan terhadap efisiensi operasi, efisiensi berbeda dengan ekonomi. Bila ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumberdaya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efisiensi dapat diukur dari *output* dibagi dengan *input*.

6) *Service* (Pelayanan)

Pelayanan terhadap konsumen sangatlah penting, pada penelitian ini yang dimaksud sebagai konsumen adalah pengguna sistem informasi. Kemajuan juga ditentukan dari variabel ini, apakah

para pengguna tersebut tertarik dan merasa puas dengan pelayanan yang dimiliki perusahaan, sehingga memungkinkan para pengguna untuk tidak beralih ke pesaing-pesaing bisnis yang lain peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem.

2.1.3 Perangkat Lunak yang Digunakan

Perangkat lunak yang digunakan merupakan sebuah alat yang digunakan oleh penulis dalam penulisan

a. Figma



Gambar 2. 1 Logo Figma

Sumber : Gooding (2018)

Figma 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 mendesain, pembuatan *prototype*, kolaborasi, dan sistem desain organisasi.

b. Microsoft Visio



Gambar 2. 2 Logo Microsoft Visio
Sumber : Zaksa (2022)

Microsoft Visio adalah sebuah aplikasi komputer yang sering digunakan untuk membuat diagram seperti flowchart, brainstorm, dan masih banyak lagi. Aplikasi ini menggunakan grafik vektor untuk membuat diagram-diagramnya. Visio aslinya bukanlah buatan Microsoft Corporation, melainkan buatan Visio Corporation, yang diakuisisi oleh Microsoft pada tahun 2000. Versi yang telah menggunakan nama Microsoft Visio adalah Visio 2002, Visio 2003, Visio 2007, Visio 2013, dan Visio 2016 yang merupakan versi terbaru. Visio juga memiliki versi professional yang menawarkan lebih banyak pilihan template untuk pembuatan diagram yang lebih lanjut selain itu edisi professional juga memudahkan pengguna untuk mengoneksikan diagram-diagram buatan mereka terhadap beberapa sumber data dan juga menampilkan informasi secara visual dengan menggunakan grafik.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian yang berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti. Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah berhasil dihimpun.

Tabel 2. 5 Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Penjelasan
1	Agustina Wulandari/2022	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pada Kantor Desa Bukit Rawi Berbasis Web	Pada penelitian ini peneliti menganalisis dan merancang sistem informasi berbasis web pada kantor Desa Bukit Rawi menggunakan UML dan analisa sistem yang digunakan adalah PIECES. Sedangkan alat bantu yang digunakan adalah StarUml, Xampp, MySQL, Google Chrome, Microsoft Visio dan Balsamiq Mockup.
2	Kristina Nathalia/2022	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pada Apotek Pariz Palangkaraya	Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis dan perancangan sistem informasi pada Apotek Pariz Palangkaraya menggunakan UML dan analisa sistem

			yang digunakan adalah PIECES. Sedangkan alat bantu yang digunakan adalah Draw.io dan Balsamiq Mockup
3	Yulia Yahya/2022	Analisis dan Perancangan Layanan Bimbingan dan Konseling Siswa Pada SMAN 1 Palangkaraya Berbasis Web	Peneliti melakukan analisis dan perancangan layanan bimbingan dan konseling siswa pada SMAN 1 Palangkaraya berbasis web menggunakan UML dan analisa sistem yang digunakan adalah PIECES. Sedangkan alat bantu yang digunakan adalah Balsamiq Mockup dan StarUML.
4	Gusti Damai Yanto/2022	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulutangkis Berbasis Web pada Gor H Mawar	Peneliti melakukan analisis dan perancangan sistem informasi penyewaan lapangan bulutangkis berbasis web pada Gor H Mawar menggunakan UML dan analisa sistem yang digunakan adalah PIECES. Sedangkan alat bantu yang digunakan adalah StarUML dan Balsamiq Mockup.
5	Detty Kristiana/2022	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SD Negeri 6 Menteng Palangkaraya	Pada penelitian ini peneliti menganalisis dan merancang sistem informasi perpustakaan berbasis web pada SD Negeri 6 Menteng Palangkaraya menggunakan UML dan analisa sistem yang digunakan adalah PIECES. Sedangkan alat bantu yang digunakan adalah Microsoft Visio dan Bootstrap Studio.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Tinjauan Umum

Toko selalupromo.pky didirikan pada tanggal 13 oktober 2021 oleh Agus Priyadi dan Ivana Angelita, Selalupromo.pky merupakan toko yang menjual barang-barang *fashion* pria dan wanita mulai dari baju, celana, tas, topi dan lainnya. Selalupromo.pky memiliki 2 cabang yang pertama berada di jalan sisingamangaraja no 23 dan yang kedua terletak di jalan Krakatau no 5. Toko selalupromo.pky memiliki 2 tipe produk yang dijual yaitu produk baju baru dan produk baju *thrift*. selalupromo.pky memiliki jam buka toko dari mulai jam 09.00 sampai jam 21.00 dan memiliki 2 karyawan untuk setiap *shift* , karyawan toko Selalupromo.pky memiliki tugas untuk melayani pembelian merapikan produk-produk yang terdapat pada toko.

Selalupromo.pky dalam melakukan proses transaksi produk dilakukan dengan produk yang terjual akan di tulis karyawan pada buku transaksi penjualan yang mana jika semua itu dilakukan secara manual, maka memerlukan waktu yang relatif lebih lama terlebih ketika banyak transaksi penjualan dilakukan secara sekaligus maka akan banyak pencatatan transaksi yang terlewatkan yang menyebabkan tingkat akurasi menjadi rendah. Analisis dan perancangan ini nantinya akan menampilkan sistem informasi penjualan pada selalupromo.pky seperti proses data keuangan, data stok barang dan proses penjualan produk selalupromo.pky.

3.2 Jenis Penelitian

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

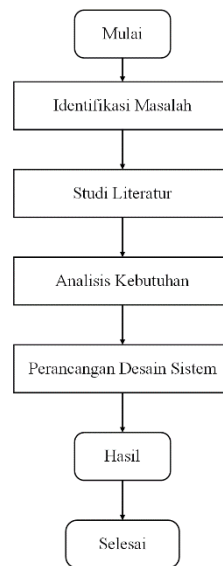
Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi lapangan. Serta garis besar tahapan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

- a. Merumuskan masalah yang terjadi pada objek penelitian
- b. Mengumpulkan data dilapangan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi
- c. Menganalisis data yang sudah didapatkan peneliti.
- d. Memberikan rekomendasi penyelesaian dengan sistem yang baru.

3.3 Desain Penelitian

Adapun desain penelitian dalam penelitian ini, untuk mempermudah proses membangun sistem informasi penjualan ini maka penulis menggunakan sebuah kerangka kerja agar proses penelitian menjadi lebih terstruktur. Metode yang peneliti gunakan sebagai kerangka kerja penelitian

ini adalah metode penelitian kualitatif. Adapun desain struktur atau rencana desain penelitian sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam proses penelitian guna memperoleh data pendukung dalam melakukan sesuatu penelitian. Instrumen penelitian yang lazim digunakan dalam penelitian adalah pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara, sebagai instrumen penelitian. Instrumen ini memiliki peranan serta kegunaan yang sangat penting dikarenakan bila kita tidak mempunyai instrumen dalam mendapatkan data penelitian, maka dapat mengakibatkan kita salah dalam mengambil kesimpulan dalam penelitian serta mengalami kesulitan dalam melakukan pengelompokan dan pengolahan data yang relevan dalam penelitian tersebut.

3.4.1 Observasi

Dalam observasi kegiatan penelitian ini, peneliti dengan melakukan pengumpulan data dan mengamati secara langsung pada toko selalupromo.pky guna mendapatkan data yang diperlukan untuk penyusunan penelitian tugas akhir instrumen pada metode ini adalah sebagai berikut:

- a. Proses transaksi penjualan pada toko Selalupromo.pky
- b. Proses pengelolaan data yang sedang berjalan pada toko Selalupromo.pky
- c. Informasi sistem yang sedang berjalan pada Toko Selalupromo.Pky

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan memperoleh langsung data langsung dari tempat penelitian berupa foto dengan peneliti sebagai bukti telah melakukan penelitian kepada pihak Selalupromo.pky, hal-hal yang didokumentasi adalah sebagai berikut :

- a. Foto proses transaksi pada Selalupromo.pky
- b. Foto kegiatan wawancara
- c. Foto buku transaksi penjualan
- d. Foto buku data barang

3.4.3 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi berupa memberikan pertanyaan langsung kepada narasumber, yakni pemilik atau karyawan yang memiliki informasi dari tempat penelitian. Untuk proses pengumpulan data peneliti langsung bertanya secara langsung permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta bagaimana proses penjualan

yang terjadi pada toko selalupromo.pky. Daftar pertanyaan yang di ajukan peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Sejak kapan toko Selalupromo.pky ini berdiri?
- b. Bagaimana sistem transaksi penjualan produk pada toko Selalupromo.pky?
- c. Kendala apa saja yang sering dihadapi dalam melakukan proses transaksi penjualan pada toko Selalupromo.pky saat ini?
- d. Bagaimana proses penyimpanan data stok barang pada toko selalupromo.pky dan kendala apa yang di alami?
- e. Bagaimana sistem pergantian shift karyawan pada toko Selalupromo.pky?
- f. Bagaimana proses perhitungan data keuangan transaksi penjualan pada toko Selalupromo.pky?
- g. Apa saja tugas karyawan kasir setiap harinya pada toko Selalupromo.pky?
- h. Data apa saja yang akan diperiksa pemilik toko setiap harinya?
- i. Apakah terdapat perbedaan cara kelola data barang sebagai karyawan dengan sebagai pemilik toko?
- j. Apa saja data yang dibutuhkan pemilik toko saat melakukan perekapan data keuangan pada toko selalupromo.pky?

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Teknik analisis adalah suatu usaha untuk mengamati objek secara detail, yang menunjukkan komponen-komponennya atau tatanannya untuk dipelajari lebih lanjut. Analisis terhadap rancangan sistem informasi penjualan berbasis android ini, serta kendala yang dihadapi dan kebutuhan

yang diperlukan, diperlukan untuk mengusulkan perbaikan atau pengembangan sistem. Metode PIECES digunakan untuk menganalisis sistem kerja yang ada dan sistem yang sedang dibangun.

3.5.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini masih diterapkan pada toko Selalupromo.pky, proses penjualan pada toko Selalupromo.pky setelah melakukan transaksi pembayaran ke kasir, karyawan akan mencatat produk dan nominal pembayaran tersebut kedalam buku transaksi penjualan.

3.5.3 Analisis Kelemahan Sistem yang berjalan

Untuk menganalisa sistem kerja yang ada dan sistem yang akan di bangun maka metode analisa yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode PIECES. Setelah dilakukan analisis ini, maka akan di dapatkan kelemahan dan kekuatan sistem pada toko Selalupromo.pky, berikut adalah hasil analisis tersebut :

a. *Performance*

1) *As-is System*

Proses penjualan pada toko Selalupromo.pky setelah pembeli melakukan transaksi pembayaran ke kasir, karyawan akan mencatat produk dan nominal pembayaran tersebut kedalam buku transaksi penjualan terkadang terdapat kesalahan apabila terjadi banyak transaksi sekaligus.

2) *To-be System*

Pada perancangan sistem yang dibuat saat pembeli melakukan transaksi di kasir. Karyawan tidak perlu lagi menulisnya kedalam buku transaksi penjualan karena hanya tinggal memindai kode batang pada barang yang di beli lalu melanjutkan transaksi dan transaksi akan tersimpan pada sistem.

b. *Information*

1) *As-is System*

Jika terdapat pelanggan yang meminta Informasi tentang ketersediaan stok barang tertentu, karyawan harus melakukan cek terlebih dahulu dibuku stok barang dan data barang yang terdapat pada buku stok barang tersebut kurang akurat dikarenakan jumlah stok terus bertambah dan berkurang.

2) *To-be System*

Pada sistem yang dirancang informasi tentang ketersediaan stok barang dapat langsung di cek di aplikasi dan data stok barang diperbaharui setiap terjadi transaksi penjualan.

c. *Economy*

1) *As-is System*

Biaya yang dibutuhkan untuk jangka pendek relatif lebih sedikit akan tetapi untuk jangka panjang ketidak akuratan data transaksi penjualan dan data stok barang dapat menimbulkan lebih banyak pengeluaran biaya.

2) *To-be System*

Biaya awal yang dikeluarkan saat membuat sistem informasi

relatif lebih besar, tetapi sistem ini akan dapat digunakan dalam jangka panjang dan dapat menghemat biaya untuk memberikan informasi yang lebih akurat dan pelayanan yang lebih.

d. *Control*

1) *As-is System*

Tidak terdapatnya perbedaan antara karyawan dengan pemilik toko dalam mengakses data toko Selalupromo.Pky semua karyawan dapat mengetahui seluruh data sehingga keamanan data tidak terjamin.

2) *To-be System*

Pada sistem yang dirancang terdapat perbedaan username dan password sebagai keamanan login karyawan dan pemilik toko sehingga keamanan data lebih terjamin karena terdapat perbedaan hak akses data.

e. *Efficiency*

1) *As-is System*

Banyak menghabiskan waktu dalam melakukan perhitungan data keuangan karena banyaknya transaksi penjualan dihasilkan setiap harinya dan perhitungan laporan dilakukan pemilik toko setiap 1 bulan sekali.

2) *To-be System*

Pada sistem yang dirancang pemilik toko tidak perlu melakukan perhitungan data transaksi penjualan karena sudah otomatis masuk ke laporan keuangan harian, bulanan dan tahunan.

f. *Service*

1) *As-is System*

Pelayanan terhadap penyajian informasi laporan yang dihasilkan kurang akurat karena banyak data berceceran dan tidak teratur.

2) *To-be System*

Pada sistem yang dirancang pelayanan terhadap informasi laporan yang disajikan lebih akurat dan teratur.

Berdasarkan analisis PIECES diatas, sistem yang lama masih banyak memiliki kekurangan yaitu transaksi penjualan pada toko masih dicatat secara manual sehingga rentan salah tulis atau buku catatan transaksi hilang dan jika ada pembeli yang bertanya tentang stok barang kepada karyawan toko Selalupromo.pky maka harus membuka di buku stok yang jelas memakan waktu lebih lama dengan kelemahan tersebut maka diperlukan analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada toko Selalupromo.pky.

3.5.4 Prosedur Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. *Observasi*

Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran asli suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, yang dilakukan peneliti merupakan teknik pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diamati. Pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Aktivitas, kejadian, peristiwa, objek,

kondisi merupakan hasil dari observasi

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu proses untuk mendapatkan klarifikasi pengumpulan data melalui metode tanya jawab yang dapat dilakukan secara tatap muka dengan narasumber yaitu pihak toko Selalupromo.pky. Untuk mengumpulkan data, penulis bertanya secara langsung tentang permasalahan yang dihadapi, serta tentang sistem atau cara proses penjualan baju yang saat ini dilaksanakan. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi rinci tentang masalah yang diangkat dalam penelitian. Atau proses pembuktian informasi atau informasi yang diperoleh sebelumnya melalui metode lain.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data yang berisi serangkaian fakta dan informasi yang tersimpan dalam bahan berupa dokumen. Sebagian besar informasi berupa surat-surat, foto-foto yang berasal dari lokasi penelitian, termasuk buku-buku yang relevan, peraturan tentang laporan kegiatan, foto-foto dan informasi yang berkaitan dengan penelitian

3.6 Analisis Kebutuhan

3.6.1 Kebutuhan Informasi

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

a. Informasi mengenai transaksi pada toko.

- b. Kebutuhan informasi stok produk yang tersedia.
- c. Informasi data laporan hasil rekapitulasi harian atau bulanan untuk memasukkan ke pengarsipan nantinya.

3.6.2 Kebutuhan Perangkat Keras Desain Sistem

Perangkat Keras yang digunakan untuk mendesain sistem ini adalah sebagai berikut :

Type : Acer Aspire E1-470G
 Processor : Intel Core i3 (i3 – 3217U, 1.80 GHz, 3 MB)
 Memory : 500 GB
 Screen Size : 35.6 cm

3.6.3 Kebutuhan Perangkat Lunak Desain Sistem

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

- a. Figma
- b. Microsoft Visio

3.6.4 Kebutuhan Perangkat Keras Pengguna

Kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan pengguna nantinya dalam menjalankan program adalah :

- a. Handphone Android
- b. RAM 4 GB

3.6.5 Kebutuhan Perangkat Lunak Pengguna

- a. Sistem operasi android minimal android 13

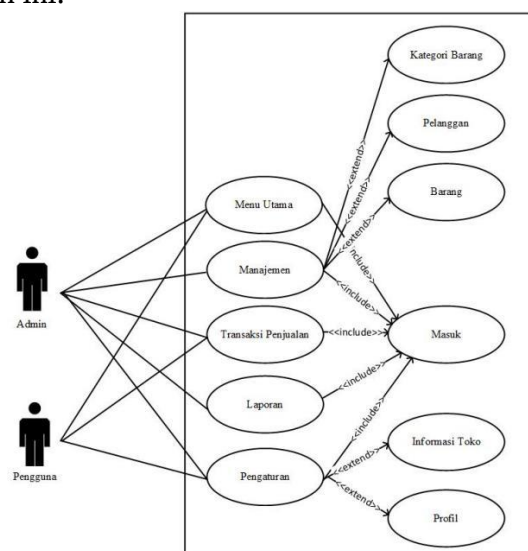
3.7 Desain Sistem

Perancangan sistem adalah fase setelah analisis sistem dari siklus pengembangan sistem, yang menentukan kebutuhan fungsionalnya, menyiapkan desain implementasi, dan menggambarkan bagaimana sistem akan dibentuk, yang dapat berupa gambar, perencanaan dan sketsa, atau organisasi dari beberapa sistem yang terpisah. elemen. menjadi satu kesatuan dan Fungsi, termasuk konfigurasi komponen perangkat keras dan perangkat lunak sistem. Adapun perancangan sistem yang dirancang oleh peneliti adalah sebagai berikut :

3.7.1 Desain Proses

Saat merancang proses ini, peneliti menggunakan metode UML (United Modeling Language). Berikut adalah rancangan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram* pada penelitian ini.

a. Gambar di bawah menunjukkan *use case diagram* untuk admin dan pengguna di pada toko Selalupromo.pky, yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



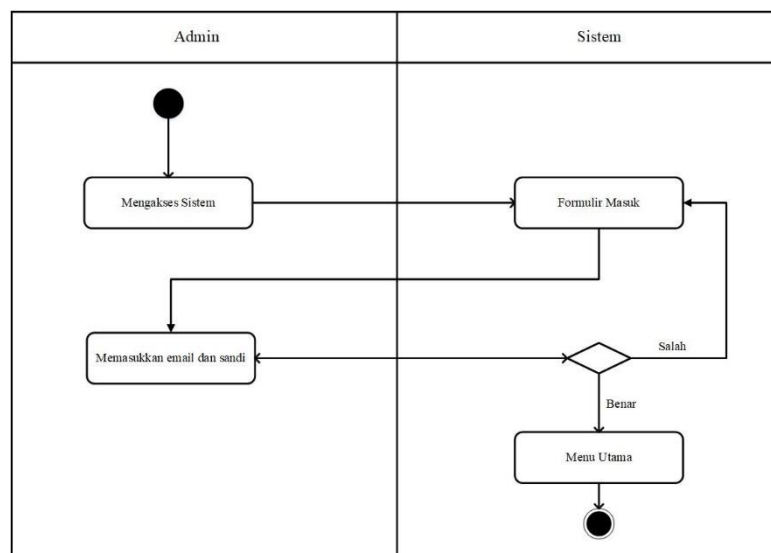
Gambar 3. 2 Use Case yang Dirancang

Dari use case diagram diatas, admin dapat melakukan beberapa tugas yaitu mengelola data barang, mengelola data pelanggan, mengelola transaksi penjualan, mengelola laporan keuangan, dan pengaturan profil. Sementara untuk pengguna dapat melakukan tugas yaitu mengelola barang, mengelola transaksi penjualan dan pengaturan profil.

b. Activity Diagram

Berikut ini merupakan *activity diagram* dari rancangan sistem informasi penjualan pada Selalupromo.pky.

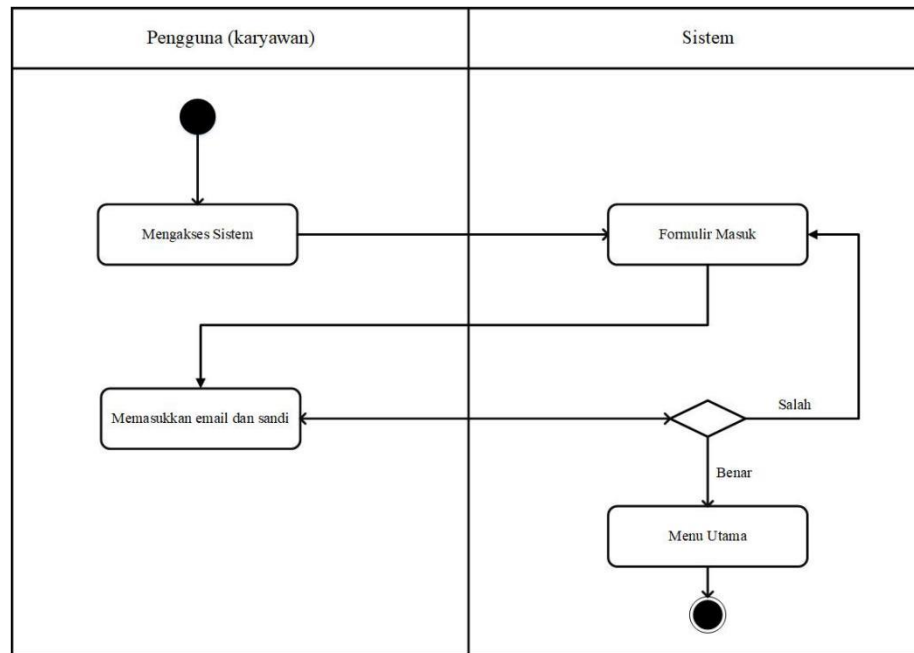
1) Activity Diagram Masuk Admin



Gambar 3. 3 Activity Diagram Masuk Admin

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk login admin, aktivitas ini dimulai dengan admin mengisi email dan sandi lalu mengklik tombol masuk, maka sistem akan memeriksa email dan sandi, jika benar maka admin berhasil masuk dan ke menu utama admin, jika gagal maka sistem akan menampilkan pesan “email dan sandi salah”.

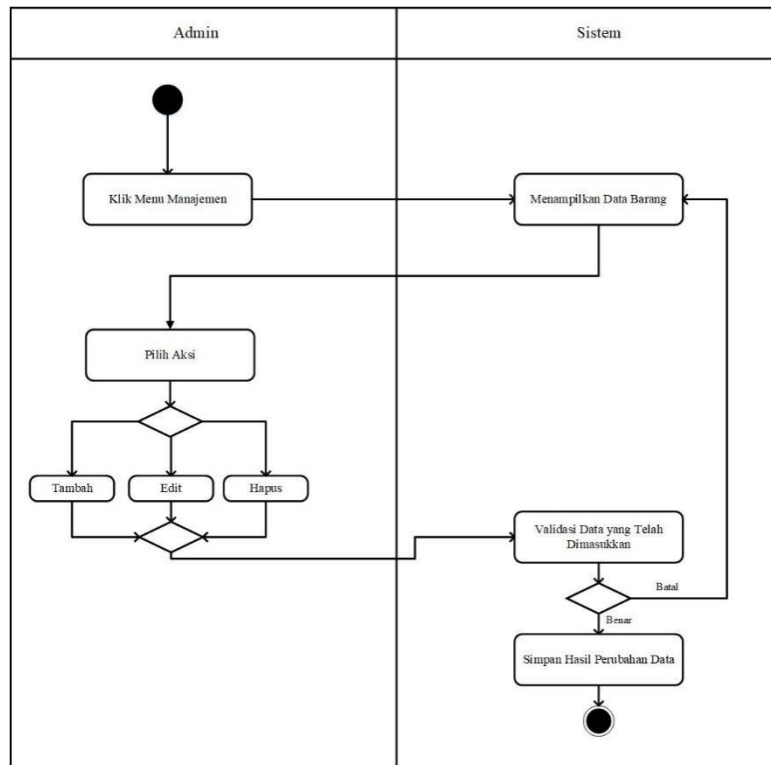
2) Activity Diagram Masuk Pengguna (Karyawan)



Gambar 3. 4 Activity Diagram Masuk Pengguna

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk login pengguna, aktivitas ini dimulai dengan pengguna mengisi email dan sandi lalu mengklik tombol masuk, maka sistem akan memeriksa email dan sandi, jika benar maka pengguna berhasil masuk dan ke menu utama pengguna, jika gagal maka sistem akan menampilkan pesan “email dan sandi salah”.

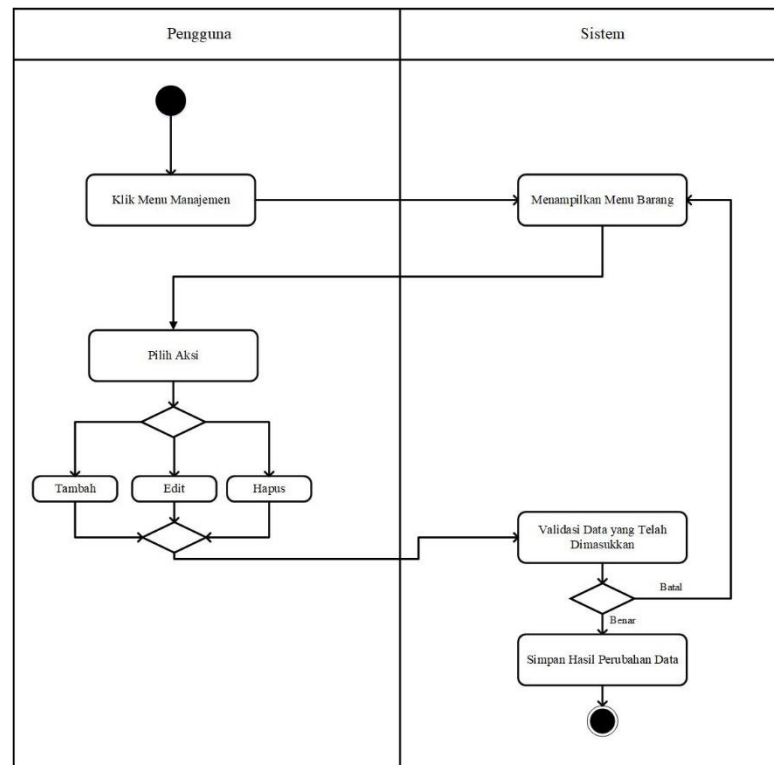
3) Activity Diagram Kelola Barang Admin



Gambar 3. 5 Activity Diagram Kelola Barang Admin

Gambar di atas merupakan aktivitas untuk menambah stok data barang yang terdapat pada sistem yang dimana admin dapat menambahkan stok barang masuk aktivitas ini dimulai dengan admin masuk ke menu utama lalu mengklik tombol tambah, edit atau hapus maka sistem akan memvalidasi apakah yang dimasukkan telah benar atau salah, jika benar maka admin berhasil menambah data barang jika gagal maka akan kembali ke tampilan tambah barang.

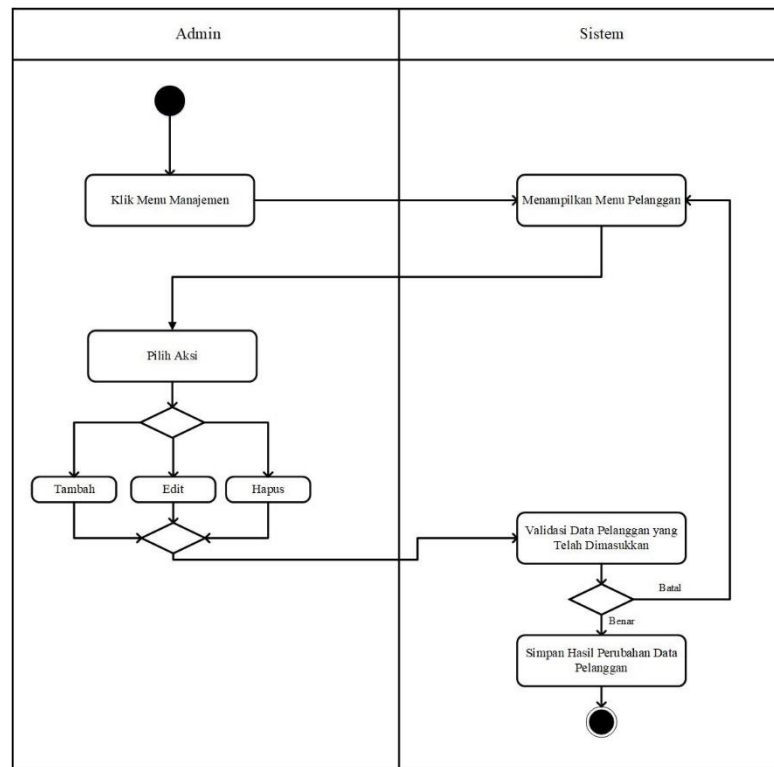
4) Activity Diagram Kelola Barang Pengguna



Gambar 3. 6 Activity Diagram Kelola Barang Pengguna

Gambar di atas merupakan aktivitas untuk menambah stok data barang yang terdapat pada sistem yang dimana pengguna dapat menambahkan stok barang masuk aktivitas ini dimulai dengan pengguna masuk ke menu utama lalu mengklik tombol tambah, edit atau hapus maka sistem akan memvalidasi apakah yang dimasukkan telah benar atau salah, jika benar maka pengguna berhasil menambah data barang jika gagal maka akan kembali ke tampilan tambah barang.

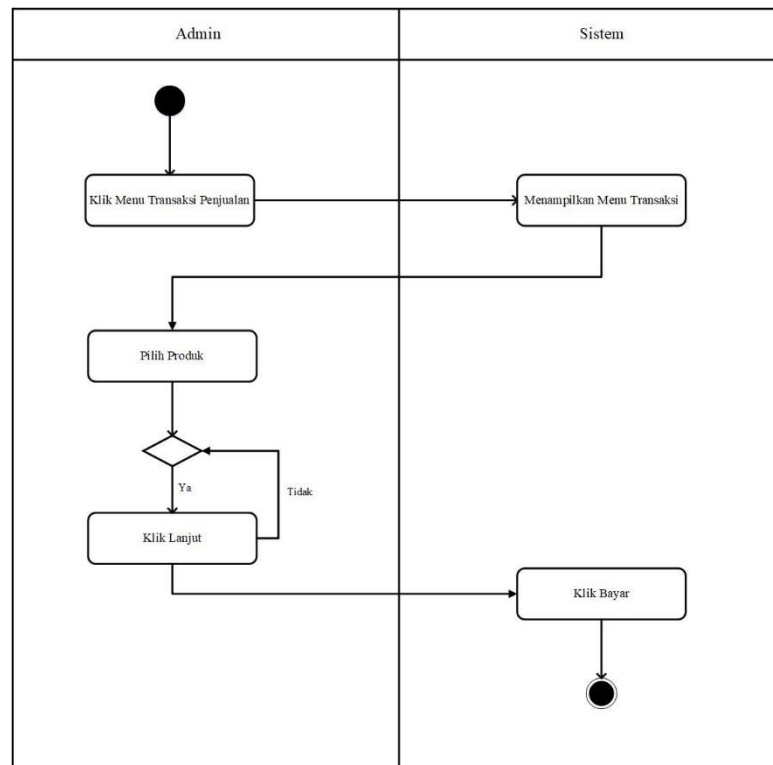
5) Activity Diagram Kelola Data Pelanggan Admin



Gambar 3. 7 Activity Diagram Kelola Data Pelanggan Admin

Gambar di atas merupakan aktivitas untuk menambah data pelanggan yang terdapat pada sistem yang dimana admin menambah data pelanggan guna mengetahui informasi pembeli. Aktivitas ini dimulai dengan admin masuk ke menu utama lalu mengklik tombol tambah, edit atau hapus maka sistem akan memvalidasi apakah yang dimasukkan telah benar atau salah, jika benar maka admin berhasil menambah data pelanggan jika gagal maka akan kembali ke tampilan tambah pelanggan.

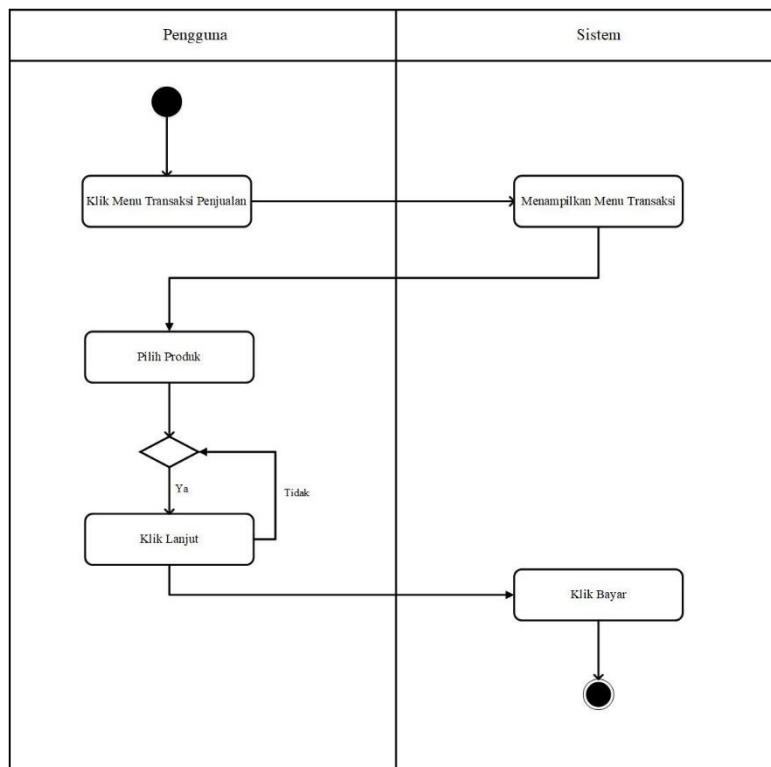
6) Activity Diagram Transaksi Penjualan Admin



Gambar 3. 8 Activity Diagram Transaksi Penjualan Admin

Gambar di atas merupakan aktivitas untuk melakukan transaksi penjualan pada sistem yang dimana admin menambah data barang yang dipesan pembeli lalu jika sudah maka admin akan klik lanjut. Aktivitas pembayaran jika tunai maka admin akan klik tunai untuk melanjutkan proses pembayaran lalu proses transaksi selesai.

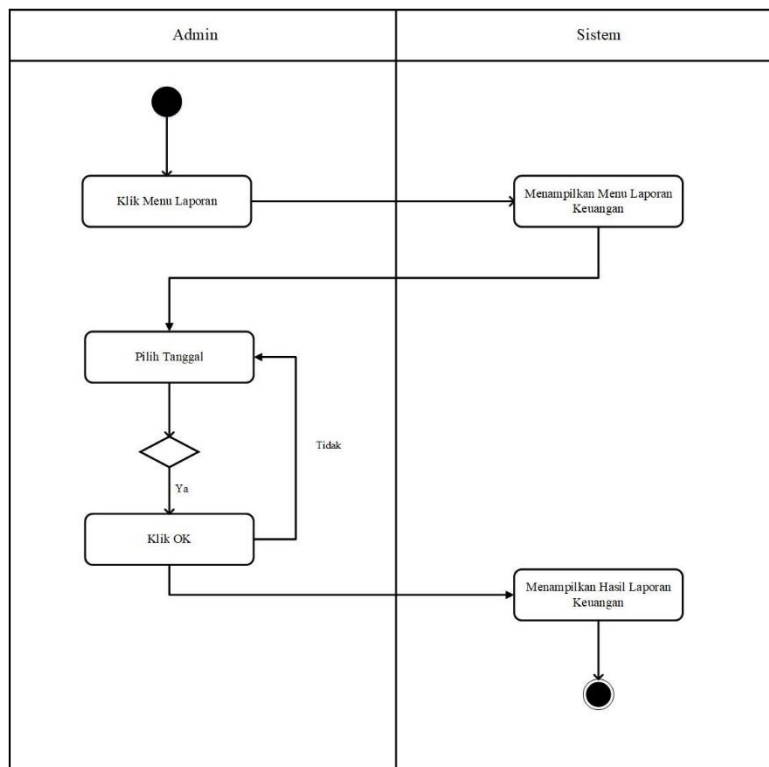
7) Activity Diagram Transaksi Penjualan Pengguna



Gambar 3. 9 Activity Diagram *Transaksi Penjualan Pengguna*

Gambar di atas merupakan aktivitas untuk melakukan transaksi penjualan pada sistem yang dimana pengguna menambah data barang yang dipesan pembeli lalu jika sudah maka pengguna akan klik lanjut. Aktivitas pembayaran jika tunai maka pengguna akan klik tunai untuk melanjutkan proses pembayaran lalu proses transaksi selesai.

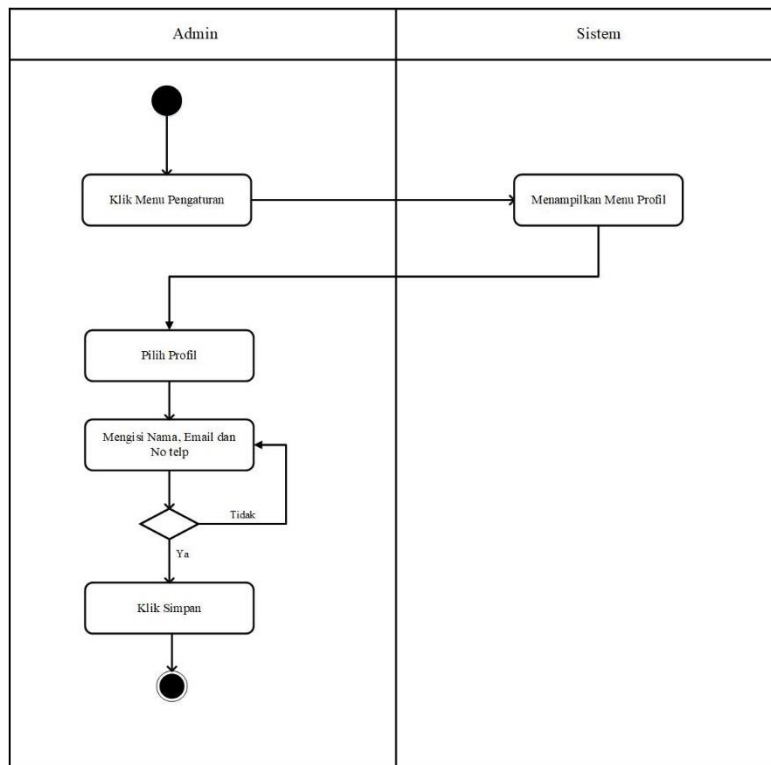
8) Activity Diagram Laporan Keuangan Admin



Gambar 3. 10 Activity Diagram Laporan Keuangan Admin

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk melakukan pemeriksaan laporan keuangan harian pada toko Selalupromo.pky, admin akan masuk kehalaman laporan lalu memasukan tanggal dan klik “ok” untuk melihat laporan keuangan.

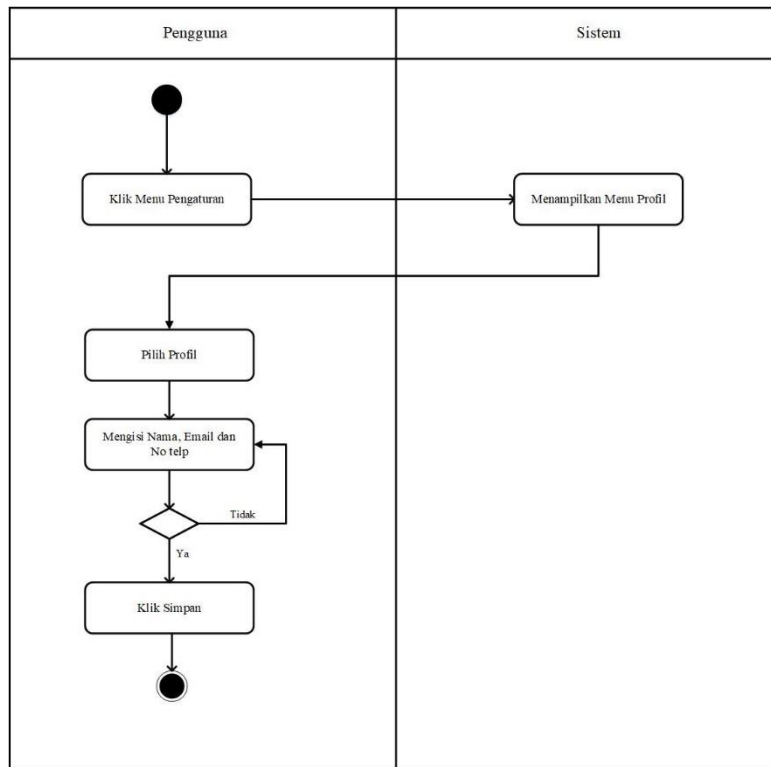
9) Activity Diagram Pengaturan Profil Admin



Gambar 3. 11 Activity Diagram Pengaturan Profil Admin

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk pengaturan profil sistem yang dimana admin menambah nama, email dan no telepon. Aktivitas ini dimulai dengan admin masuk ke menu utama lalu mengklik tombol pengaturan dan masuk ke menu profil lalu memasukkan nama, email dan no telepon lalu klik simpan maka sistem memvalidasi apakah yang dimasukan telah benar atau salah, jika benar maka admin berhasil menambah profil.

10) Activity Diagram Pengaturan Profil Pengguna



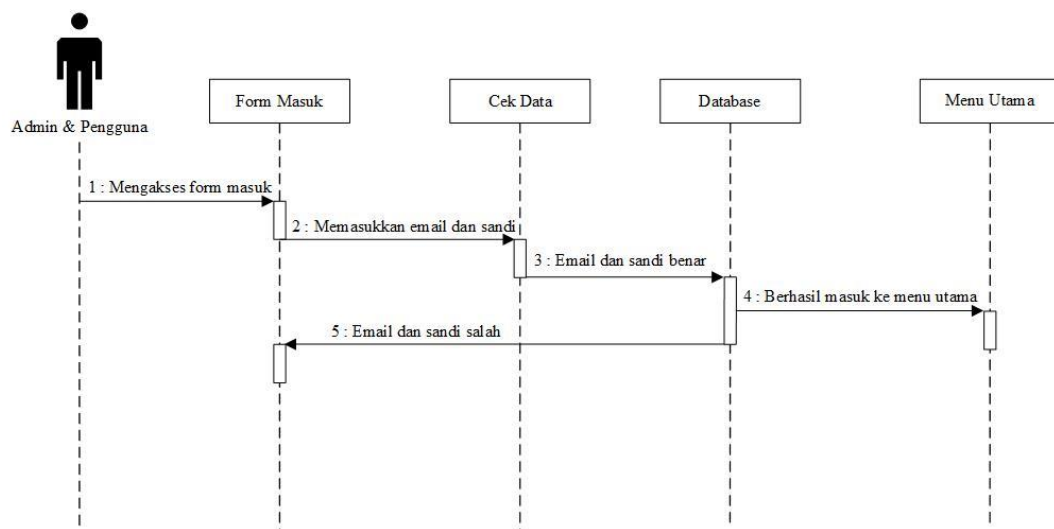
Gambar 3. 12 Activity Diagram Pengaturan Profil Pengguna

Gambar diatas merupakan aktivitas untuk pengaturan profil sistem yang dimana pengguna menambah nama, email dan no telepon. Aktivitas ini dimulai dengan pengguna masuk ke menu utama lalu mengklik tombol pengaturan dan masuk ke menu profil lalu memasukkan nama, email dan no telepon lalu klik simpan maka sistem memvalidasi apakah yang dimasukan telah benar atau salah, jika benar maka pengguna berhasil menambah profil.

c. Sequence Diagram

Berikut ini merupakan Sequence Diagram dari Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Selalupromo.pky.

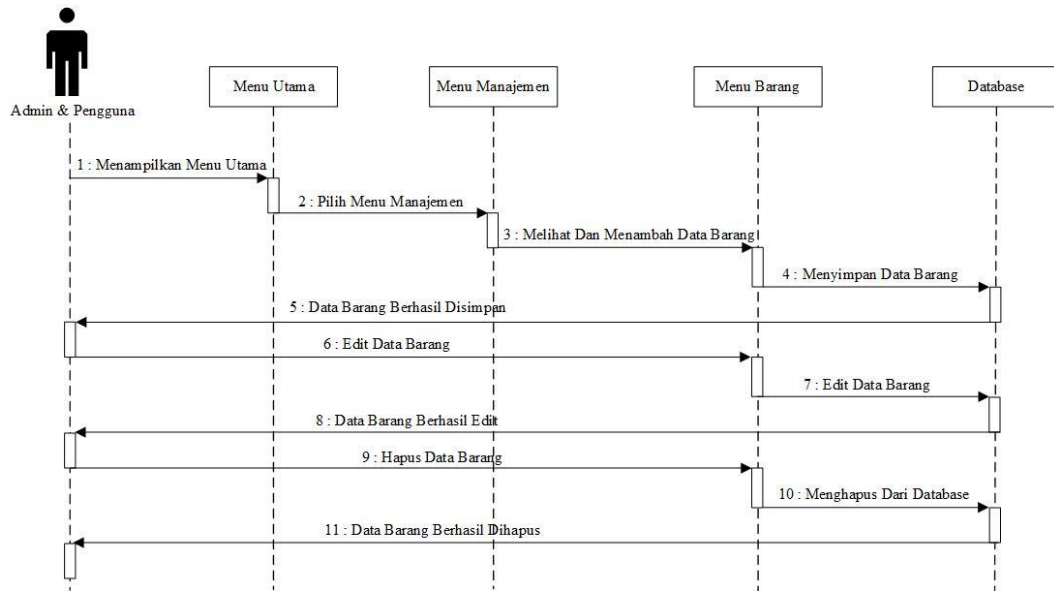
1) Sequence Diagram Masuk Admin dan Pengguna



Gambar 3. 13 Sequence Diagram Masuk Admin dan Pengguna

Admin dan pengguna mengakses sistem dan halaman masuk pun akan tampil. Lalu admin dan pengguna mengisi email dan sandi. Sistem akan melakukan pengecekan apakah email dan sandi terdaftar dalam *database*, jika benar maka akan tampil halaman menu utama admin dan pengguna, jika tidak maka sistem akan menampilkan pesan email dan sandi salah.

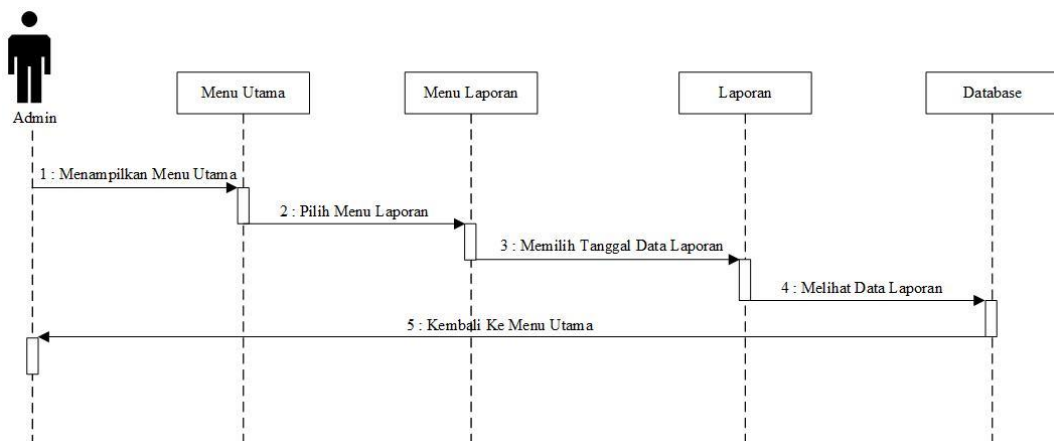
2) Sequence Diagram Kelola Barang Admin dan Pengguna



Gambar 3. 14 Sequence Diagram Kelola Barang Admin dan Pengguna

Admin dan pengguna mengakses menu manajemen dan klik barang. Jika admin dan pengguna ingin menambah barang dapat mengklik tombol tambah dan kemudian admin dan pengguna dapat mengedit, dan menghapus data obat yang sudah terinput.

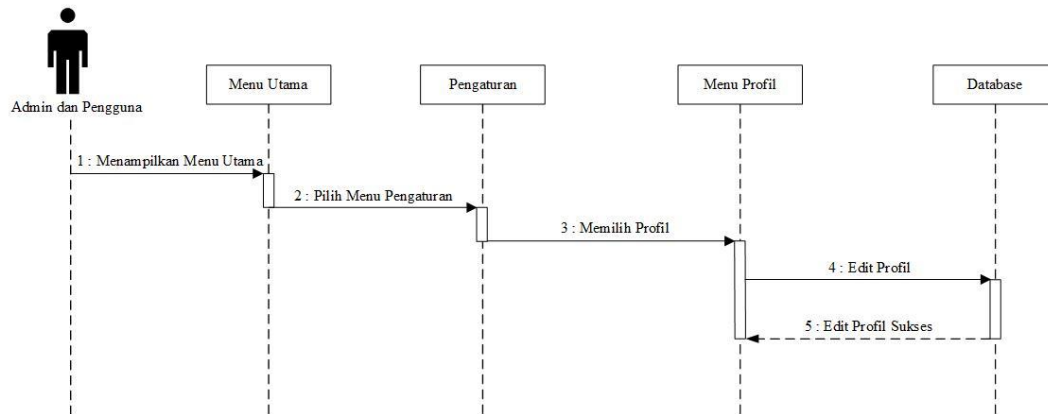
3) Sequence Diagram Kelola Laporan Admin



Gambar 3. 15 Sequence Diagram Kelola Laporan Admin

Admin mengakses halaman menu utama dan memilih menu laporan dan halaman akan menampilkan data laporan keuangan sesuai tanggal yang telah dipilih oleh admin.

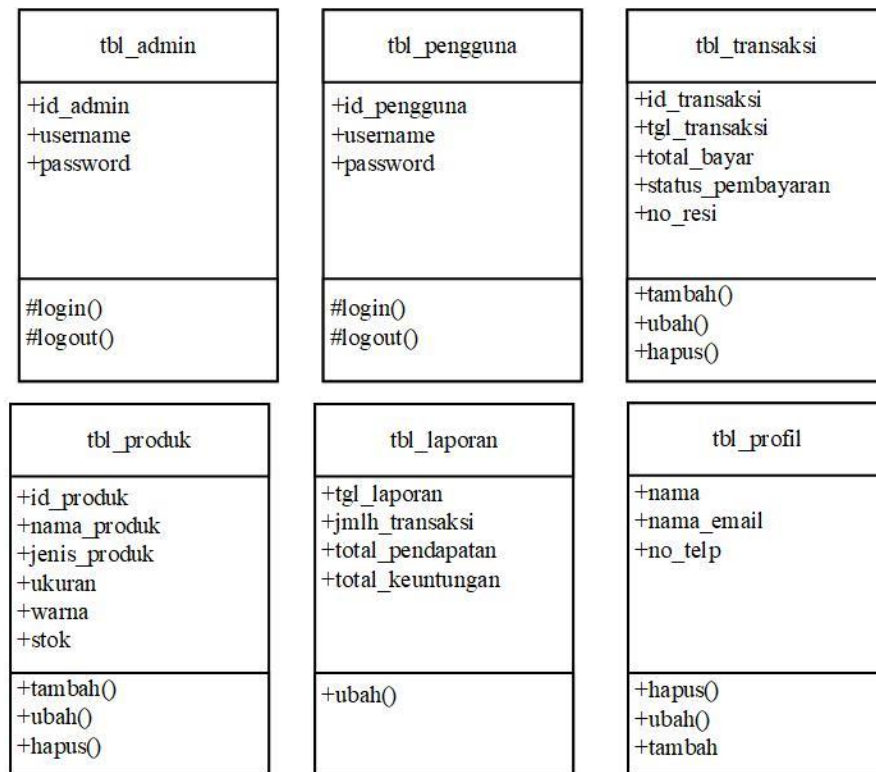
4) *Sequence Diagram* Pengaturan Profil Admin dan Pengguna



Gambar 3. 16 Sequence Diagram Pengaturan Profil Admin dan Pengguna

Admin dan pengguna mengakses menu utama lalu klik menu pengaturan dan memilih menu profil mengedit profil jika sudah klik menu simpan maka akan tersimpan ke dalam database, maka notifikasi muncul password berhasil dirubah.

d. *Class Diagram*



Gambar 3. 17 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.

3.7.2 Desain Masukan Antarmuka

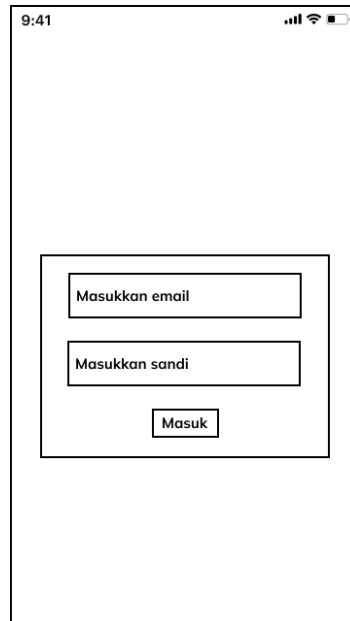
Masukan antarmuka merupakan rancangan yang menggambarkan dan menampilkan form-form input yang dibutuhkan untuk proses pengolahan data keluaran pada perancangan sistem informasi penjualan pada toko selalupromo.pky.

a. Desain masukan khusus

Desain Masukan Khusus Admin merupakan rancangan yang direncanakan untuk admin sebagai aktor yang melakukan pengelolaan data pada sistem.

1) Dibawah ini merupakan desain halaman antarmuka masuk *admin*.

Berikut ini desainnya :



Gambar 3. 18 Desain halaman antarmuka masuk admin

2) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* menu utama *admin*.

Berikut desainnya :



Gambar 3. 19 desain *interface* menu utama admin

3) Gambar dibawah ini merupakan desain halaman manajemen *admin*.

Berikut desainnya:



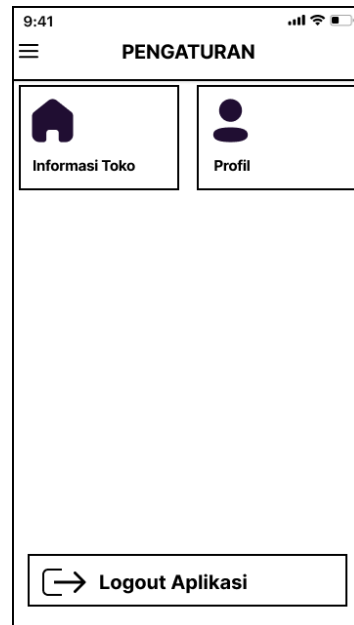
Gambar 3. 20 desain halaman manajemen admin

4) Desain dibawah ini merupakan desain *interface* halaman laporan *admin*. Berikut desainnya :



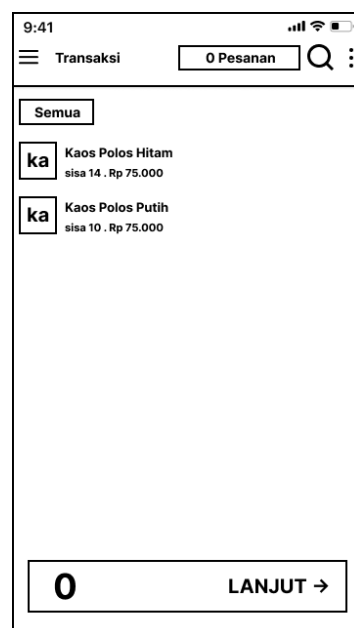
Gambar 3. 21 Desain *interface* halaman laporan admin

- 5) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman pengaturan *admin*. Berikut ini desainnya:



Gambar 3. 22 Desain *interface* halaman pengaturan admin.

- 6) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman transaksi penjualan admin. Berikut ini desainnya :

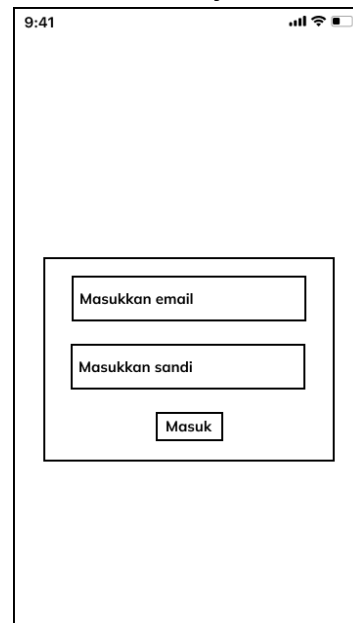


Gambar 3. 23 desain *interface* halaman transaksi penjualan

b. Desain masukan khusus pengguna

Desain masuk khusus untuk pengguna adalah desain yang dirancang untuk mengelola transaksi dan mengelola data barang dalam sistem.

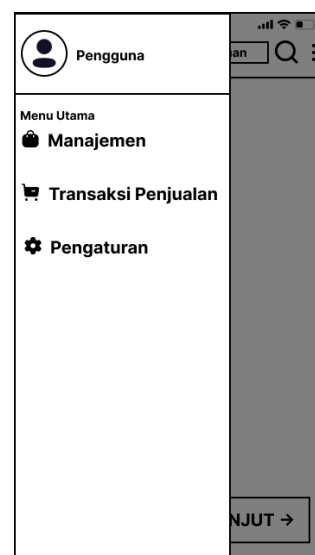
1) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman desain masuk pengguna. Berikut ini desainnya:



The image shows a mobile application login screen. At the top, the status bar displays the time 9:41 and signal icons. The main content area is a light gray rectangle containing three input fields: 'Masukkan email', 'Masukkan sandi', and a 'Masuk' button. The fields are arranged vertically and are part of a larger container box.

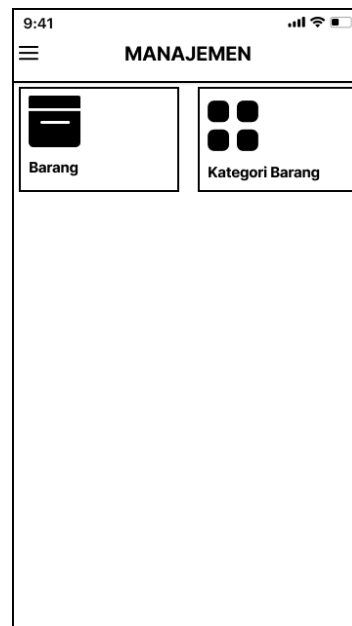
Gambar 3. 24 Desain *interface* halaman desain masuk pengguna

2) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman menu utama pengguna. Berikut ini desainnya:



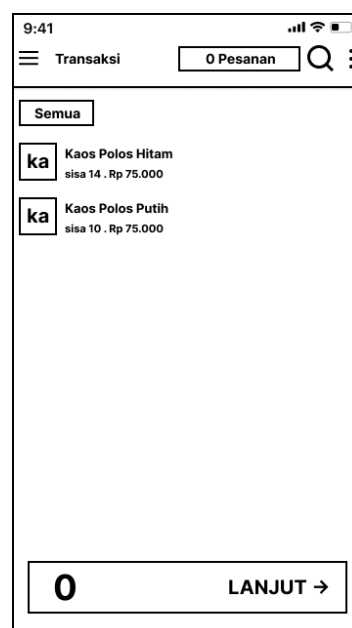
Gambar 3. 25 Desain *interface* halaman menu utama pengguna

3) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman manajemen pengguna. Berikut ini desainnya :



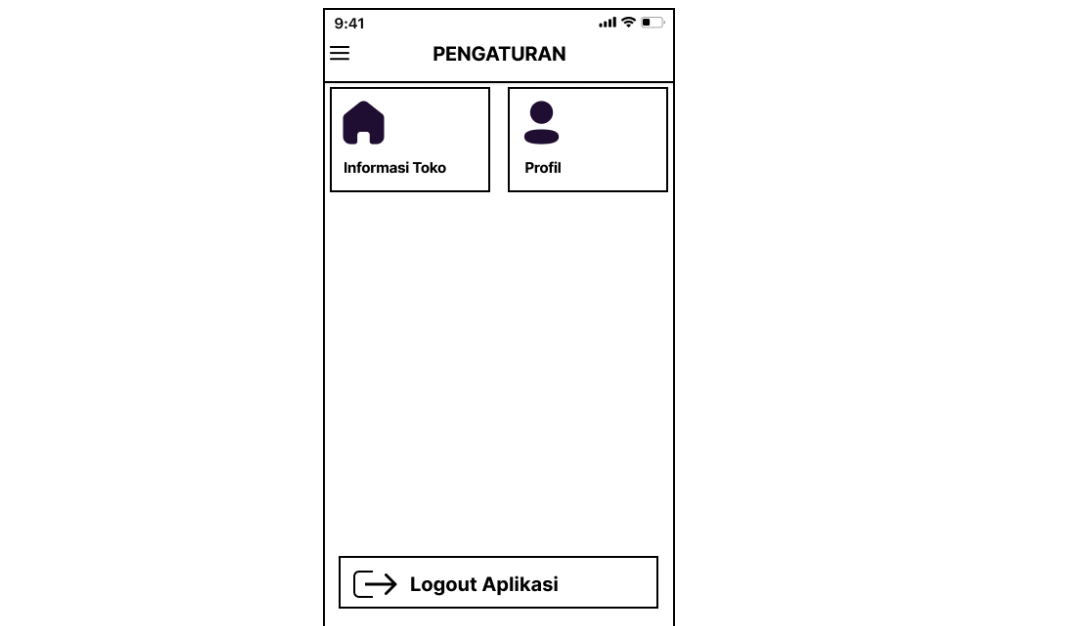
Gambar 3. 26 Desain *interface* halaman manajemen pengguna.

4) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman transaksi penjualan pengguna. Berikut ini desainnya:



Gambar 3. 27 Desain *interface* halaman transaksi penjualan pengguna

5) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman pengaturan pengguna. Berikut ini desainnya:



Gambar 3. 28 Desain *interface* halaman pengaturan pengguna

3.8 Jadwal Penelitian

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

[illegible]

DAFTAR PUSTAKA

- anestiviya, V., 2021. Analisis Pola Menggunakan Metode C4.5 Untuk Peminatan Jurusan Siswa Berdasarkan Kurikulum (Studi Kasus : Sman 1 Natar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*.
- Dewi, A. R. & Nurjamiyah, 2018. Analisis Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Mahasiswa Menggunakan PIECES Pada Prodi Sistem Informasi ATTH-Medan. Volume 02.
- Gooding, S., 2018. *Figma Partners With Wordpress To Improve Design Collaboration*. [Online] Diakses dari : <https://Wptavern.Com/Figma-Partners-With-Wordpress-To-Improve-Design-Collaboration>
- Hidayatulloh, K., Mz, M. K. & Susanti, A., 2020. Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro. Volume 01.
- Munawar, 2018. Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML (Unified Modelling Language).
- Pangga, J. A., 2022. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Jasa Laundry Rumah Cuci "Doyaz Cleans".
- Prehatno, D. R., 2020. *Konsep Sistem Informasi*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Sulastio, B. S., Anggono, H. & Putra, A. D., 2021. Sistem Informasi Geografis Untuk Menentukan Lokasi Rawan Macet Di Jam Kerja Pada Kota Bandarlampung Pada Berbasis Android. Volume 2.
- Tantra, R., 2019. Bagaimana Mengelola Proyek Sistem Informasi Secara Efektif & Efisien. *Manajemen Proyek Sistem Informasi*.
- Utami, S. N., 2021. *Penjualan: Pengertian Para Ahli, Bentuk, Jenis, Dan Tujuan*. <https://Www.Kompas.Com/Skola/Read/2021/08/27/131616269/Penjualan-Pengertian-Para-Ahli-Bentuk-Jenis-Dan-Tujuannya>
- Yahya, M., 2022. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Toko Raida Rana Di Palangkaraya Berbasis Web.
- Zaksa, A., 2022. *Download Microsoft Visio 2013 (Free Download)*. Diakses dari : <https://Www.Nesabamedia.Com/Download-Microsoft-Visio-2013/>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 418/STMIK-3.C.1/AK/VIII/2022

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

1. Nama : Rosmiati, M.Kom.
NIK : 197810102005003
Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program
2. Nama : Christia Putra, S.Kom, M.MSI
NIK : 198512232021102
Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Agus Priyadi
N I M : C1957201065
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Berbasis Android pada Toko Selalu Promo.pky

Berlaku sampai dengan: 27 Agustus 2023

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

Palangka Raya, 27 Agustus 2022

Program Studi Sistem Informasi

Ketua,


Nurhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :

1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin 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 : 15/STMIK-C.1/XI/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada

Yth. **Pemilik Selalupromo.pky**
Jln Sisingamangaraja No. 24
Kota Palangkaraya, Provinsi Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

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

Nama : AGUS PRIYADI
NIM : C1957201065
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2022/2023 (7)
Lama Penelitian : 12 November 2022 s.d 12 Desember 2022
Tempat Penelitian : Jln Sisingamangaraja No. 24

Dengan judul Tugas Akhir:

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAJU
BERBASIS ANDROID PADA TOKO SELALUPROMO.PKY**

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, 12 November 2022



Ketua,

Suparno, M.Kom.

NIK: 196901041995105

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian

Hal : Balasan

Kepada Yth:

Ketua Jurusan SI Sistem Informasi

Norhayati, M.Pd.

Di Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ivana Angelita

Jabatan : Pemilik Toko

Menerangkan bahwa,

Nama : Agus Priyadi

NIM : C1957201065

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di toko Selalupromo.pky dengan permasalahan dan judul :

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BAJU BERBASIS ANDROID PADA TOKO SELALUPROMO.PKY**

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Palangkaraya, 13 November 2022

Hormat Kami,

Pemilik Toko Selalupromo.pky



Ivana Angelita

Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Agus Priyadi
NIM : 0957201065
No. Hp : 0813-5256-7590
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 17 Agustus 2022
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android pada Toko Salupromo PKY

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1			Baca Buku Pedoman TA,	Rt
2			Di Bab I, belum menjelaskan apa yg ingin dibuat	Rt
3	30-9-22		y kutipan & lihat nama pengrus dan tdk tulis	Rt
4	15-10-22		Perbaiki Bab I	Rt
5			Revisi latar belakang, penomoran dan revisi batasan masalah	Rt
6			Revisi BAB III	Rt
7	12-11-22		Di Bab II, jelaskan setiap langkah proses sistemnya	Rt
8	15/11/22		- revisi UML diagram - perbaiki Daftar Pustaka - tambahkan perancangan sesuai dengan UCD.	Rt
9	16-11-22		Di lengkapi dan cover/sampul sampai lampiran	Rt
10	16-11-22		- lampiran soal oke Pembimbing 2: ACC ujian proposal (konfirmasi ke Pembimbing 1 dulu).	Rt
11	17-11-22		Acc, Seminar Proposal	Rt

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Rosmari

Dosen Pembimbing II,

CHRISTIA PUTRA

Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir



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

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

**SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**
No. 521/STMIK-3.C.1/AK/XI/2022

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

1. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
NIK : 198803142014103
Sebagai Ketua
2. Nama : Rosmiati, M.Kom.
NIK : 197810102005003
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Christia Putra, S.Kom. MMSI
NIK : 198512232021102
Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

- Nama : AGUS PRIYADI
NIM : C1957201065
Hari/ Tanggal : Rabu, 14 Desember 2022
Waktu : 09:30 sd 11:00 WIB
Judul Proposal : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BAJU BERBASIS ANDROID PADA TOKO SELALUPROMO.PKY

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

Palangka Raya, 23 November 2022

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Rosmiati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Kepada Setiap Dosen Melalui SMS/WA

Lampiran 6 Lembar Observasi

OBSERVASI

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

1. Proses transaksi penjualan pada toko Selalupromo.pky
2. Proses pengelolaan data yang sedang berjalan pada toko Selalupromo.pky
3. Informasi sistem yang sedang berjalan pada Toko Selalupromo.Pky

Lampiran 7 Lembar Wawancara

WAWANCARA

Narasumber : Pemilik Selalupromo.Pky

Nama : Ivana Angelita

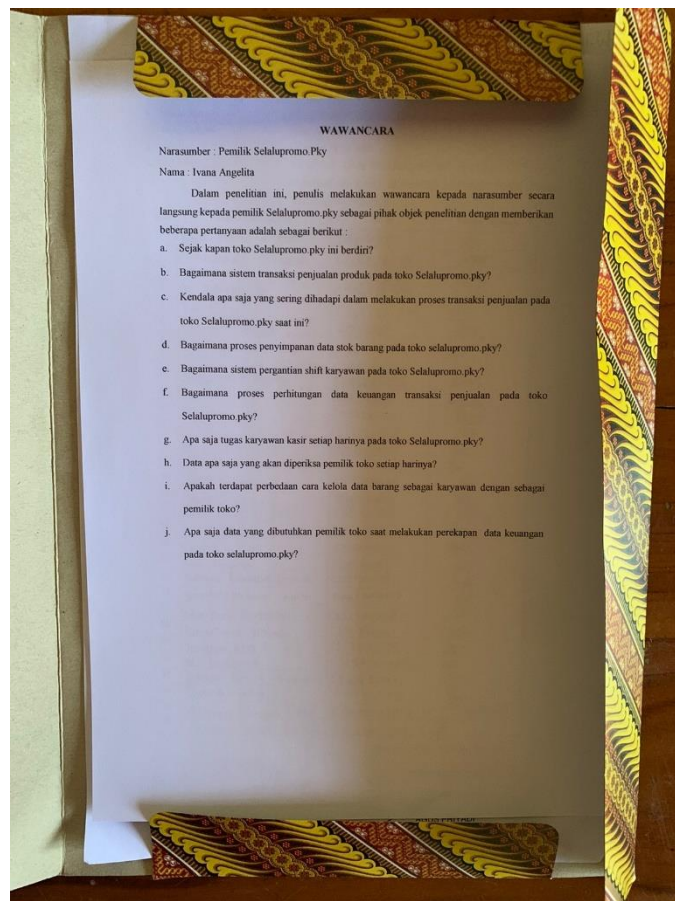
Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada narasumber secara langsung kepada pemilik Selalupromo.pky sebagai pihak objek penelitian dengan memberikan beberapa pertanyaan adalah sebagai berikut :

- a. Sejak kapan toko Selalupromo.pky ini berdiri?
- b. Bagaimana sistem transaksi penjualan produk pada toko Selalupromo.pky?
- c. Kendala apa saja yang sering dihadapi dalam melakukan proses transaksi penjualan pada toko Selalupromo.pky saat ini?
- d. Bagaimana proses penyimpanan data stok barang pada toko selalupromo.pky?
- e. Bagaimana sistem pergantian shift karyawan pada toko Selalupromo.pky?
- f. Bagaimana proses perhitungan data keuangan transaksi penjualan pada toko Selalupromo.pky?
- g. Apa saja tugas karyawan kasir setiap harinya pada toko Selalupromo.pky?
- h. Data apa saja yang akan diperiksa pemilik toko setiap harinya?
- i. Apakah terdapat perbedaan cara kelola data barang sebagai karyawan dengan sebagai pemilik toko?
- j. Apa saja data yang dibutuhkan pemilik toko saat melakukan perekapan data keuangan pada toko selalupromo.pky?

Lampiran 8 Dokumentasi

DOKUMENTASI

1. Foto Kegiatan Wawancara Bersama Pemilik Toko Selalupromo.Pky



2. Foto Rekapan Transaksi Penjualan dan Stok barang

DATE.....	DATE.....
Catatan:	
1. Hoodie 1 Pcs 75.000	18. Masker 1 Pcs 17.000
2. Topi 2 Pcs 98.000	19. Rok jeans 1 Pcs 135.000
3. Topi 1 Pcs 99.000	20. daster 1 Pcs 100.000
4. Masker 2 Pcs 34.000	21. topi 1 Pcs 99.000
5. Celana 1 Pcs 85.000	22. masker 1 Pcs 17.000
6. Celana 1 Pcs 85.000	23. Hoodie 1 Pcs 75.000
7. Topi 1 Pcs 99.000	24. Hoodie 1 Pcs 75.000
8. kemeja 1 Pcs 135.000	25. Hoodie 1 Pcs 150.000
9. masker 1 Pcs 17.000	26. Celana 1 Pcs 85.000
10. kemeja T 1 Pcs 75.000	27. kaos 2 Pcs 150.000
11. Topi 1 Pcs 99.000	28. masker 2 Pcs 34.000
12. Topi 1 Pcs 99.000	29. Sandal 1 Pcs 119.000
13. kaos 1 Pcs 75.000	30. sepatu 1 Pcs 150.000
14. Celana 1 Pcs 85.000	31. Topi 1 Pcs 99.000
15. Topi 1 Pcs 99.000	32. Hoodie 2 Pcs 150.000
16. kaos 1 Pcs 75.000	33. masker 1 Pcs 17.000
17. kaos 1 Pcs 75.000	34. masker 3 Pcs 51.000

DATE.....	DATE.....
Stok barang	
NO Tanggal barang Pcs	
1. 2/11/2022 kaos 10	
2.) celana 20	
3.) masker P 10	
4.) masker H 30	
5.) kemeja T 50	
6.) kalung 10	
7.) gelang 25	
8.) topi 20	
NO Tanggal barang pcs	
1. 4/11/2022 kaos 20	
2.) rok 5	
3.) sandal 20	
4.) masker H 30	
NO Tanggal barang Pcs	
1. 5/11/2022 rok 10	
2. - - - topi 10	

Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir 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@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

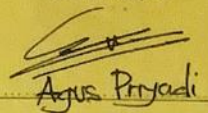
**KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Agus Priyadi
 NIM : 01957201005
 Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1	Senin, 31-10-2022	SISTEM PENGURUNG KEPOLISAN PENENTUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR TERBAIK PRODI TI STMIK PALANGKARAYA MENGGUNAKAN METODE SAW	ERISTINA AKSARI	Uti Rusdiana, M. Kom	
2	Senin, 12-12-2022	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BAHAN PADA BAGIAN UMUM DAN KEUANGAN PEMERINTAH NEGERI PALANGKA RAYA	Lidia Marsanda	Rommi kaestria, M. Kom Christa photo	
3	Selasa, 13-12-2022	Analisis kantai pasok (supply chain management) pemenuhan pemasaran usaha pada "about something coffee"	Rabatu Aulia	Ferdinan I Haris, M. Kom	
4	Rabu, 14-12-2022	Aplikasi Pengarsipan Surat Masuk dan Surat keluar Berbasis Web pada Kantor Dinas Pertambangan dan Perindustrian Provinsi Kalimantan Tengah	Haryo Roroldo	Bayu Prabawa Nugroho, S. Kom, M.T	
5	Rabu, 14-12-2022	Sistem Informasi penjualan makanan dan minuman di cafe katie berbasis web	Angga Thomas Andre	Hafiz Riyall, M. Kom.	
6	Kamis, 15-12-2022	Aplikasi Absensi menggunakan Qr code Pada pada Guru Sekolah Berbasis Mobile	Rasya Aditya Rachman	Rommi kaestria M. Kom	

Keterangan:

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

Palangka Raya, _____
 Mahasiswa ybs,

Agus Priyadi