ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO ANYAMAN ROTAN PAHIAS BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

Oleh:

VANIA AZALIA
NIM C1957201046
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO ANYAMAN ROTAN PAHIAS BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

Oleh:

VANIA AZALIA
NIM C1957201046
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO ANYAMAN ROTAN PAHIAS BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.	Susi Hendartie, M.Kom.
NIK. 197603272016107	NIK. 197803202008001

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom.
NIK. 1969010441995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO ANYAMAN ROTAN PAHIAS BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah Diseminarkan, Dinilai, dan Disahkan
Oleh Tim Seminar pada tanggal 15 April 2023

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

1. Hafiz Riyadli, M.Kom. .....
   Ketua

2. Agung Prabowo, S.Kom, M.MSI. .....
   Sekretaris

3. Susi Hendartie, M.Kom. .....
   Anggota

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....iii
HALAMAN PENGESAHAN.....iii
DAFTAR ISI.....iv
DAFTAR TABEL.....v
DAFTAR GAMBAR.....vi
DAFTAR LAMPIRAN.....vii
BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang Masalah.....1
1.2 Rumusan Masalah.....3
1.3 Batasan Masalah.....3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....4
1.5 Sistematika Penulisan.....4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....5
2.1 Kajian Teori.....5
2.2 Penelitian yang Relevan.....19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....22
3.1 Tinjauan Umum.....22
3.2 Jenis Penelitian.....22
3.3 Desain Penelitian.....23
3.4 Instrumen Penelitian.....24
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data.....26
3.6 Analisis Kebutuhan.....28
3.7 Desain Sistem.....33
3.8 Jadwal Penelitian.....61

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Use Case Diagram* 15
Tabel 2.2 Simbol-simbol Activity *Diagram* 16
Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Sequence Diagram* 17
Tabel 2.4 Simbol-simbol pada *Class Diagram* 18
Tabel 2.7 Penelitian yang relevan 20
Tabel 3.1 Analisis *PIECES* 30
Tabel 3.2 Tabel *Admin* 57
Tabel 3.3 Tabel Kategori Produk 58
Tabel 3.4 Tabel Kelola Produk 58
Tabel 3.5 Tabel Pembayaran 59
Tabel 3.6 Tabel Keranjang 59
Tabel 3.8 Tabel Pelanggan 60
Tabel 3.9 Tabel Jadwal Penelitian 61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo *figma* 13
Gambar 2.2 Logo *Draw.io* 13
Gambar 3.1 Desain Penelitian..... 23
Gambar 3.2 Halaman Beranda 34
Gambar 3.3 Halaman Masuk..... 34
Gambar 3.4 Halaman Daftar Akun 35
Gambar 3.5 Halaman Deskripsi Produk..... 36
Gambar 3.6 Halaman Keranjang..... 36
Gambar 3.7 Halaman Pembayaran..... 37
Gambar 3.8 Halaman Profil Pelanggan..... 37
Gambar 3.9 Halaman Pesan 38
Gambar 3.10 Desain *Logout Admin* 38
Gambar 3.11 Halaman Dashboard Admin 39
Gambar 3.12 Halaman Kategori Produk 39
Gambar 3.13 Halaman Kelola Produk 40
Gambar 3.14 Halaman Kelola Pesanan..... 40
Gambar 3.15 Halaman Kelola Pembayaran 41
Gambar 3.16 Halaman Kelola Konsumen 41
Gambar 3.17 Desain *Logout* Pelanggan..... 42
Gambar 3.18 *Use Case Diagram* 42
Gambar 3.19 *Activity Login* 43
Gambar 3.20 *Activity Kategori Produk*..... 44
Gambar 3.21 *Activity Kelola Produk* 44
Gambar 3.22 *Activity Kelola Pesanan* 45
Gambar 3.23 *Activity* Kelola Pembayaran 46
Gambar 3.24 *Activity* Kelola Konsumen..... 46
Gambar 3.25 *Activity* Keluar *Admin* 47
Gambar 3.26 *Activity Login Pelanggan* 47
Gambar 3.27 *Activity* Profil Pengguna..... 48
Gambar 3.28 *Activity* Pesan 49
Gambar 3.29 *Activity* Transaksi 49
Gambar 3.30 *Activity* Keluar Pelanggan 50
Gambar 3.31 *Sequence login admin*..... 51
Gambar 3.32 *Sequence* kategori produk 51
Gambar 3.33 *Sequence* kelola produk..... 52
Gambar 3.34 *Sequence* Keluar *Admin* 53
Gambar 3.35 *Sequence* login pelanggan 53
Gambar 3.36 *Sequence* Daftar Akun..... 54
Gambar 3.37 *Sequence* Profil Pelanggan 54
Gambar 3.38 *Sequence* Pembayaran 55
Gambar 3.39 *Sequence* Keluar Pelanggan 56
Gambar 3.40 *Class Diagram*..... 57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing

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 Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan Teknologi sangat pesat dan memiliki banyak manfaat, terkhusus pada bidang komputer, yang mana akan memudahkan pengguna untuk menyelesaikan pekerjaannya. Sistem pada komputer dapat dikembangkan menjadi suatu Sistem Informasi yang menjadi salah satu sarana ataupun pendukung suatu perusahaan sebagai penyedia informasi dan pengolahan data dari informasi yang ada untuk kebutuhan manajemen perusahaan.

Manajemen perusahaan tentu memiliki banyak data yang harus di olah, dan akan selalu terjadi perubahan pada datanya , dan apabila dikerjakan tanpa bantuan komputer tentu akan menguras tenaga dan pikiran , selain itu nantinya akan memerlukan waktu yang lama untuk menyelesaikan pekerjaan. Pekerjaan yang efektif dan efisien, membutuhkan alat bantu yang terjamin pula kegunaannya. Masih banyak perusahaan atau organisasi yang belum menerapkan sistem yang terkomputerisasi pada penyelesaian pekerjaannya, salah satunya adalah Toko Anyaman Rotan PAHIAS , toko ini terletak di Jalan Raden Patah No. 40 Palangka Raya dan bergerak dalam bidang penjualan Tas Rotan, Tikar (Amak), Hiasan Dinding (Batang Garing), dan berbagai macam barang khas Kalimantan Tengah.

Kalimantan Tengah terkenal dengan Rotan , yang dapat diolah sedemikian rupa, menjadi barang yang berharga , kualitasnya tidak kalah dengan brand-brand ternama. Anyaman Rotan ini merupakan salah satu Produk lokal yang harus terus di kembangkan dan diwariskan keahlian ini ke generasi selanjutnya , agar tidak hilang begitu saja . Hanya saja toko ini pengolahan data nya, masih dilakukan secara manual, yaitu dengan cara mencatatkan data-data, seperti data stok barang, jenis dan harga barang yang sudah terjual ke dalam sebuah buku.

Data stok barang merupakan kegiatan menghitung jumlah barang yang masih tersedia. Pemilik dari toko Anyaman Rotan PAHIAS membuat perkiraan tentang persediaan stok barang yang ada dan jumlah stok barang yang perlu di siapkan dengan memperhatikan barang jenis apa yang di minati pelanggan. Data stok barang juga bertujuan untuk mempermudah penataan barang sesuai dengan stok barang yang masih tersedia. Data stok barang juga membantu meminimalisir kesalahan pada saat membuat laporan stok barang. Jika toko memiliki Aplikasi khusus mencatat persediaan barang akan menjadi lebih mudah, untuk menghemat tenaga dan waktu, monitoring stok barang secara real time. Monitoring dilaksanakan, tentu pencatatan jenis barang beserta harga begitu penting agar tidak terjadi kerugian terhadap proses penjualan.

Pencatatan Jenis barang beserta harga sebaiknya dilakukan untuk mengetahui berapa banyak pendapatan yang di dapatkan , untuk proses mengelola kembali biaya yang ada untuk menyediakan stok barang yang sudah tidak tersedia di toko. Juga dengan adanya pencatatan

ini, dapat membantu dalam memastikan jumlah laba dan kerugian.

Berdasarkan Uraian di atas, maka penulis bermaksud melakukan sebuah penelitian dengan judul "**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan di Toko Anyaman Rotan Pahias Berbasis Web**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang ada maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini "Bagaimana Menganalisa dan merancang Sistem Informasi Penjualan pada Toko Anyaman Rotan Pahias?

1.3 Batasan Masalah

Demi memberikan gambaran yang lebih terarah dan tidak menyimpang dari yang telah diuraikan didalam latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis memberikan ruang lingkup pembahasan masalah sehingga tidak akan dibahas secara keseluruhan diluar dari faktor-faktor tersebut.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Perancangan *sistem* informasi digunakan untuk *sistem* penjualan di toko Anyaman Rotan Pahias.
b. Pengolahan data pada Sistem Informasi ini meliputi data barang, transaksi penjualan, pembelian, pengeluaran, dan laporan dengan periode tertentu.
c. Sistem dikelola oleh pemilik toko atau yang bertugas sebagai admin.

d. Pengguna dapat mengakses transaksi dan laporan penjualan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk membuat Rancangan pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan pada Toko Anyaman Rotan Pahias.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1.4.2.1 Bagi penulis, untuk menambah pengetahuan dan wawasan, serta memiliki pengalaman merancang Aplikasi Sistem Informasi Penjualan.

1.4.2.2 Bagi pengguna, untuk mempermudah kinerja badan usaha yang menjalankan aplikasi, untuk pendataan dan meminimalisir kesalahan pada saat pendataan produk yang terjual.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan pada penelitian ini yaitu:

1. BAB I : Pendahuluan

   Berisi Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan dan Penjelasan Istilah Kunci.

2. BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka yang berisi penelitian yang Relevan, susunan kajian teori disesuaikan dengan tema Tugas Akhir.

3. BAB III : Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang Subyek Penelitian, metode penelitian yang digunakan. Perangkat yang digunakan dan perancangan Sistem yang di buat.

4. BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang deskripsi, analisis sistem, desain sistem, implementasi dan pembahasan.

5. BAB V : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan analisis dan perancangan yang dibuat serta saran sangat di butuhkan agar laporan ini bisa sempurna.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Analisis

Menurut Komaruddin dalam Septiani, dkk (2020) Pengertian analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen,

hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.

Menurut nana sudjana dalam Ginting dan Julius (2020) Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan atau susunannya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan atau memecahkan suatu permaslaahan dari unit menjadi unit terkecil.

2.1.2 Perancangan

Menurut Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti dalam Purbasari dan Samosir (2023) perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.

Menurut Sofyan, dkk dalam Firdaus dan Husain (2023) Perancangan atau desain didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses dan atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah kegiatan merancang dan menentukan, dan mendesain sistem yang baru, cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga sistem tersebut sesuai dengan requirement.

2.1.3 Perancangan Sistem menurut Ahli

Menurut Maulina dan Junaedi (2023) Sistem adalah suatu jaringan kerja yang saling berhubungan yang diorganisasikan untuk melakukan aktivitas dan mencapai tujuan tertentu.

Menurut Bayu Kristiawan dan Sukadi dalam Heriyanto (2018) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja yang saling berhubungan yang diorganisasikan berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

2.1.4 Informasi

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

Menurut Abdul Kadir dalam Heriyanto (2018) informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuh bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diolah menjadi sebuh bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat

dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

2.1.5 Sistem Informasi

Menurut Bayu Kristiawan dan Sukadi dalam Heriyanto (2018) sistem informasi dapat diartikan sebagai sekumpulan elemen yang bekerja secara bersama-sama baik secara manual ataupun berbasis komputer dalam melaksanakan pengolahan data yang berupa pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan data untuk menghasilkan informasi yang bermakna dan berguna bagi proses pengambilan keputusan pada berbagai tingkatan manajemen.

Menurut Londa, dkk (2023) Sistem informasi merupakan suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi dalam melaksanakan pengolahan data yang berupa pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan data untuk menghasilkan informasi yang bermakna dan berguna bagi proses pengambilan keputusan.

2.1.6 Penjualan

Menurut Hanafiah dan Nusa dalam Wati dan Khasanah (2019) Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan.

Menurut Abdullah dalam Zebua, dkk (2023) Penjualan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan

terjadinya transaksi. Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak dan transaksi.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah sebuah proses kegiatan pembelian dan penjualan dengan dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produk yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak.

2.1.7 *Website*

Menurut Elgamar (2020) *website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling berhubungan (*hyperlink*). *Website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semua. *Website* pada saat sekarang ini umumnya telah bersifat dinamis, meskipun dahulu juga ada *website* yang besifat statis.

Menurut Londa, dkk (2023) *website* adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman jenis-jenis *web* berdasarkan sifat atau stylenya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat di tarik kesimpulan *web* adalah sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya, baik bersifat statis maupun yang dinamis, dihubungkan dengan internet.

2.1.8 Metode *Waterfall*

Menurut Sari (2021) *Model Waterfall* yang dikenal dengan siklus hidup klasik (*Classic Life Cycle*) adalah pendekatan sistematis dan berurutan terhadap perangkat lunak yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan dilanjutkan dengan beberapa tahapan, diakhiri dengan pendistribusian sistem/PL kepada pengguna.

Menurut Sukamto & Shalahuddin dalam Simarmata, dkk Model Waterfall adalah model menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat di tarik kesimpulan *Model Waterfall* adalah model menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian diakhiri dengan pendistribusian sistem/PL kepada pengguna.

2.1.9 Analisis *PIECES*

Menurut Hanif Al Fattah dalam Sephira dan Krisnanik (2021) Analisi PIECES merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi, dengan melakukan analisis masalah terhadap kinerja sistem informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, dan pelayanan pelanggan. Menurut Adhi Priyanto dan Fanji (2017:42) Analisa PIECES merupakan analisis yang digunakan untuk menganalisa tentang kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan dari sistem lama dan sistem baru yang dibuat.

Menurut Astriyani, dkk (2020) Metode *PIECES* adalah metode yang menggunakan enam variabel yaitu *Performance*, Information/Data, *Economic, Control/Security, Efficiency* dan *Service*.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat di tarik kesimpulan Analisis *PIECES* adalah metode yang digunakan untuk

mengidentifikasi masalah yang terjadi terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan dari sistem lama dan sistem baru yang dibuat.

Berikut penjelasan tentang *PIECES (Performance, Information, Economy, Controlling, Efficiency and Service).*

a. Analisis Kinerja (*Performance*)

Analisis ini menilai apakah proses atau prosedur yang ada masih mungkin ditingkatkan kinerjanya. Dalam hal ini kinerja diukur *throughput*, yaitu jumlah pekerjaan atau *output* yang dapat dilakukan atau hasil pada saat tertentu dalam *response time*, yaitu waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan serangkaian kegiatan untuk menghasilkan *output* tertentu.

b. Analisis Informasi (*Information*)

Analisis informasi adalah evaluasi kemampuan sistem informasi menghasilkan nilai atau produk yang bermanfaat untuk menyikapi peluang dalam menangani masalsh yang muncul. Situasi dalam analisis informasi dan kesalahan dan tidak bisa atau menyesatkan, sedangkan relevan berarti dimana informasi tersebut memiliki manfaat bagi pihak pemakai maupun pihak pengelola.

c. Analisis Ekonomi (*Economy*)

Analisis ekonomi adalah penilaian sistem atas biaya dan keuntungan yang akan didapatkan dari sistem yang diterapkan sistem ini akan memberikan penghematan operasional dan keuntungan bagi instansi atau perusahaan. Hal yang diperlukan dalam analisis ini meliputi biaya hosting

dan domain website serta keuntungan bagi instansi atau perusahaan.

d. Analisis Pengendalian (*Controlling*)

Analisis ini menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan sehingga kualitas pengendalian menjadi semakin baik, dan kemampuannya untuk mendeteksi kesalahan atau kecurangan menjadi semakin baik pula. Selainn itu sistem juga hars dapat mengamankan data dari akses yang tidak diizinkan, analisis ini meliput pengawasan dan pengendalian.

e. Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Analisis ini menyagkut sumber daya yang ada guna meminimalkan pemborosan. Efisiensi dan sistem yang akan dikembangkan adalah pemakaian secara maksimal terhadap sumber daya infrasturkur, dan sumber daya manusia. Efisiensi juga menganalisis keterlambatan pengolahatn data yang terjadi.

f. Analisis Layanan (*Service*)

Analisis layanan mengkoordinasikan aktifitas dalam pelayanan yang ingin dicapai sehingga tujuan dan sasaran pelayanan dapat dicapai.

2.1.10 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Adapun Perangkat Lunak yang digunakan untuk Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Di Toko Anyaman Rotan Pahias Berbasis *Web* adalah sebagai berikut :

2.1.11 *Figma*

Gambar 2.1 Logo *figma*

Menurut Muhyidin, dkk (2020) *Figma* adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain. *Figma* bisa digunakan di sistem operasi *windows*, *linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke internet. Umumnya *Figma* banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *UI*/*UX*, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis.

Menurut Rully Pramudita, dkk (2021) *Figma* adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat prototyping untuk proyek digital. *Figma* dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat di tarik kesimpulan *Figma* adalah aplikasi yang digunakan oleh *UI* atau *UX designer* dalam membuat tampilan antarmuka untuk website ataupun *mobile apps.*

2.1.12 *Draw.io*

Gambar 2.2 Logo *Draw.io*

Menurut Harahap (2018) *Draw.io* adalah sebuah aplikasi *open source* yang berfungsi untuk membangun aplikasi diagram dan merupakan aplikasi berbasis *browser-base* paling banyak digunakan di dunia. Aplikasi ini sangat mudah untuk dipahami jika sebelumnya pernah menggunakan *Microsoft Visio*. Dengan tampilan yang simpel dan dengan

icon-icon yang banyak menjadi pilihan untuk menyajikan diagram yang baik untuk pekerjaan sehari-hari. *Draw.io* dapat disimpan dalam format *HTML* dan *XML*. Selain itu, juga dapat langsung disimpan melalui media penyimpanan *online* (*Google Drive*, *Github*, *Dropbox*, *OneDrive*, Penyimpanan Lokal). Dengan fungsinya yang powerfull sebagai aplikasi gratis. Namun aplikasi ini memiliki kelemahan, yakni untuk dapat menggunakan aplikasi ini komputer harus terkoneksi internet untuk dapat mengakses aplikasinya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat di tarik kesimpulan *Draw.io* adalah aplikasi berbasis *browser-base* dengan fungsinya yang powerfull sebagai aplikasi gratis, namun untuk membuka aplikasi dapat dilakukan dimana saja dengan syarat harus terhubung ke internet.

2.1.13 *Unified Modeling Language (UML)*

Menurut Londa, dkk (2023) *UML* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. *Unified Modeling Language* (*UML*) juga merupakan bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasikan,serta mengontruksi bangunan dasar sistem perangkat lunak, termasuk melibatkan pemodelan aturan-aturan bisnis.

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2018) *UML* merupakan bahan visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah system dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. *UML* hanya sebagai pemodelan.

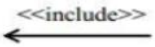
Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat di tarik kesimpulan *Unified Modelling Language (UML)* adalah untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah system dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek.

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah *Use Case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

Berikut adalah simbol-simbol pada *Use Case Diagram* :

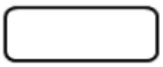
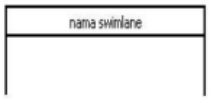
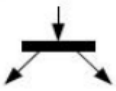
Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan *use case*
	Use case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	Association : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
	Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan diagram yang bersifat dinamis yang merupakan tipe khusus dan diagram *state* yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dari suatu sistem. Berikut adalah simbol-simbol pada *Activity Diagram* :

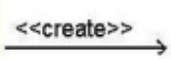
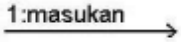
Tabel 2.2 Simbol-simbol Activity *Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Decision	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
	Join	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
	Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
	Fork	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara parallel
	Join	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang digabungkan

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek tersebut. Diagram ini juga menunjukan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh objek-objek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. Berikut adalah simbol-simbol pada *Sequence Diagram* :

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
	Lifeline	Menyatakan kehidupan suatu objek
	Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
	Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan.
	Pesan tipe *create*	Menyatakan suatu objek membat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
	Pesan tipe *call*	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
	Pesan tipe *send*	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim

d. *Class Diagram*

Class Diagram mewakili entitas kunci dalam bisnis serta domain teknis. Class Diagram sifatnya sangat struktural dan statis. *Class Diagram* dapat menunjukkan kelas yang ada pada tingkat bisnis, juga dengan kelas pada tingkat teknis yang berasal dari bahasa implementasi.

Tabel 2.4 Simbol-simbol pada *Class Diagram*

Simbol	Fungsi
Name *class* +atribut +atribut +atribut +method +method *Class*/kelas	Simbol ini adalah symbol untuk sebuah kelas pada struktur sistem penulisan disana tidak diperbolehkan menggunakan spasi. Simbol ini memiliki 3 susunan, yaitu kotak pertama adalah name *class*, bagian tengah mendefinisikan property atau atribut *class*. Bagian akhir mendefinisikan method dari setiap *class*
Composition	Jika sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lain, maka class tersebut memiliki relasi composition terhadap class tempat dia bergantung tersebut. Sebuah relationship composition digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran panjang berisi/solid.
Defedensi	Kadangkala sebuah class menggunkan class yang lain. Umumnya penggunaan dependency digunakan untuk menunjukan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
Association	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.

2.1.14 Kualitatif

Menurut Dr. Rukin, S.Pd., M.Si., (2019) Penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Penonjolan proses penelitian dan pemanfaatan landasan teori dilakukan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan

gambaran umum tentang latar belakang penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian yang berisi tentang uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk Pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil 0penelitian yang relevan yang mendukung judul. Penelitian yang relevan digunakan sebagai pembanding dan acuan untuk mendukung penelitian dari judul yang diambil. Berikut adalah penelitian yang relevan berupa karya tulis yang memiliki tema yang sama dapat dilihat pada tabel 2.5.

Tabel 2.5 Penelitian yang relevan

No	Penulis	Judul	Penjelasan
1	2	3	4
1.	Levina	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Cenhsin Street	Hasil penelitian ini *sistem* informasi penjualan pada toko Cenhsin Street dirancang menggunakan prototype dan berbasis web sehingga terlihat bahwa sistem mampu menampilkan semua informasi penjualan pada toko Cenhsin Street sekaligus memberikan asosiasi barang yang banyak diminati konsumen melalui hasil pengolahan menggunakan aplikasi data mining (WEKA).
2.	Riswanda dan Priandika	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online	Hasil penelitian ini menghasilkan Proses pemesanan barang lebih efektif dan efisien karna dilakukansecara terkomputerisasi, pelanggan tidak perlu jauh-jauh datang ke toko untuk memesan barang karena bisadilakukan dimana saja dan kapan saja.
3	Jailani, Deni Putra	Analisa dan rancangan sistem informasi penjualan parfum berbasis e-commerce pada toko seruni parfum	Hasil yaitu berupa analisis dan rancangan penjualan parfum pada toko seruni berbasis ecommerce. dengan rancangan ECommerce, dapat dibuatkan modul pesanan barang dan membantu staff untuk mengetahui pesanan yang sedang diproses.

1	2	3	4
4	Erlanie Sufarnap, dkk	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko XYZ	Hasil penelitian ini yaitu Sistem informasi penjualan berbasis website yang dibangun dapat menyelesaikan kekurangan pada sistem berjalan saat ini yang masih konvensional serta kurang efektif dalam merekap data karena sistem usulan mampu memberikan kecepatan dan kemudahan yang banyak dalam menunjang proses bisnis perusahaan serta perekapan data yang terorganisir.
5	Romi Wijaya, Muhammad Ikhlas	Perancangan Website Penjualan Dan Promosi Pada Sentra Kerajinan Rotan Asmidar Padang	Hasil penelitian ini pihak toko lebih mudah untuk mengetahui data penjualan, data produk dan lainnyasehingga bisa memenuhi keinginan pengguna informasi yang menginginkan kecepatan waktu, dan efisiennya suatu sistem.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Toko Anyaman Rotan PAHIAS , toko ini terletak di Jalan Raden Patah No. 40 Palangkaraya dan bergerak dalam bidang penjualan Tas Rotan, Tikar (Amak), Hiasan Dinding (Batang Garing), dan berbagai macam barang khas Kalimantan Tengah.

Masih dilakukan secara manual, yaitu dengan cara mencatatkan data-data, seperti data stok barang, jenis dan harga barang yang sudah terjual ke dalam sebuah buku.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Kualitatif pendekatan *deskriptif* pada toko anyaman rotan pahias, dimana hasil penelitian ini adalah berupa analisis dan perancangan sistem informasi penjualan di toko anyaman rotan pahias yang di harapkan dapat menjadi acuan dalam membangun sebuah *sistem* informasi penjualan nantinya.

Untuk pengembangan sistem menggunakan model Air Terjun (*Waterfall*). Kegiatan analisis dan perancangan yang dilakukan penulis dalam tahapan *Waterfall* sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Sofware Requirement Analysis*)

   Perangkat Lunak yang akan digunakan dalam pembuatan sistem informasi penjualan anyaman rotan Pahias yaitu:

   a. *Figma* untuk mendesain perancangan *interface* tampilan aplikasi.

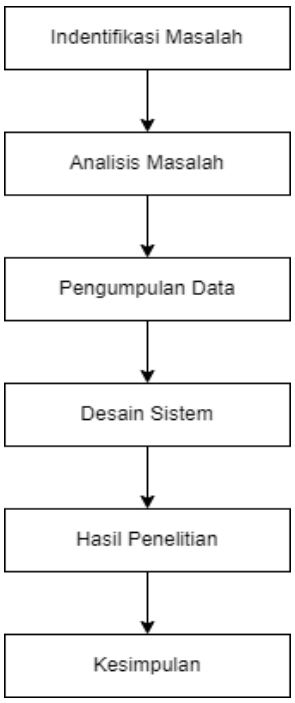
   b. *Draw.io* untuk membuat alur proses.

2. Desain Sistem (*System Design*)

   Pada Tahap ini, pemodelan dan perancagan yang dilakukan menggunaka *UML* (*Unified Modelling Language*). Adapun diagram yang digunakan dalam desain sistem adalah *Use Case Diagram, Activity Diagram,* dan *Sequence Diagram* menggunakan *Draw.io*. Sedangkan untuk perancangan *interface* menggunakan *Figma.*

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan penulis untuk memberikan gambaran prosedur yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah dalam



Gambar 3.1 Desain Penelitian

penelitian. Desain penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1. berikut ini.

Dimulai dengan Identifikasi masalah yang ada pada toko anyaman rotan PAHIAS, Analisis Masalah penjualan, stok barang pada toko anyaman rotan PAHIAS, Pengumpulan Data seperti melakukan wawancara, observasi ke toko anyaman rotan PAHIAS, dokumentasi barang yang ada pada toko dan dokumnetasi buku catatan penjualan, kemudian merancang desain sistem penjualan, kesimpulan hasil penilitian.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrument Penelitian adalah suatu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang di amati. Untuk sistem yang akan di rancang, maka penulis memerlukan data yang akurat. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan pada Toko Anyaman Rotan PAHIAS, yaitu :

3.4.1 Observasi

Observasi pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung toko anyaman rotan PAHIAS mengenai cara perhitungan barang dan pencatatan barang masuk dan barang keluar yang di catat dengan manual di buku catatan. Berikut observasi yang dilakukan penulis :

a. Informasi gambarang umum pada toko anyaman rotan PAHIAS
b. Sistem yang sedang berjalan pada toko anyaman rotan PAHIAS

3.4.2 Wawancara

Wawancara adalah percakapan langsung yang dilakukan oleh dua pihak dengan satu tujuan yang telah ditetapkan. pengumpul data dengan cara mengemukakan pertanyaan-pertanyaan secara langsung dengan pihak yang terkait yaitu kepada pemilik toko anyaman rotan PAHIAS.

Berikut adalah pertanyaan wawancara :

1. Boleh di ceritakan secara singkat sejarah dari Toko Anyaman Rotan PAHIAS ?
2. Apakah Toko Anyaman Rotan PAHIAS memiliki website ?
3. Apakah pemilik toko memerlukan login pada website ini ?
4. Fasilitas / terdiri dari halaman apa saja yang diperlukan pelanggan pada website ini ?
5. Fasilitas / terdiri dari halaman apa saja yang diperlukan admin pada website ini ?

3.4.3 Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode dokumenter atau bukti bahwa peneliti telah melakukan pengamatan langsung. Dokumentasi yang dimiliki adalah:

a. Foto kegiatan wawancara
b. Foto stok barang toko

3.4.4 Kepustakaan

Teknik pengumpulan data yang didapat dari buku-buku bacaan kulian, buku-buku perpustakaan dan jurnal ilmiah yang berhubungan dengan yang diangkat penulis, buku-buku tersebut yang digunakan oleh

penulis dalam melakukan penelitian.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Berikut Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data pada Toko Anyaman Rotan PAHIAS.

3.5.1 Teknik Analisis

Sistem berjalan adalah transaksi penjualan, data-data barang yang terjadi pada suatu sistem yang sedang dijalankan. Tujuan dari pembahasan sistem berjalan ini adalah untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis pada proses transaksi penjualan pada toko anyaman rotan PAHIAS. Informasi yang didapat oleh penulis khususnya untuk prosedur sistem yang saat ini berjalan pada proses transaksi penjualan, data-data barang toko anyaman rotan PAHIAS masih menggunakan sistem manual yang berarti belum terkomputerisasi.

3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini meggunakan berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Keempat teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data dan informasi yang saling menunjang dan melengkapi untuk hasil penelitian. Berikut adalah prosedur pengumpulan data yang digunakan :

Untuk mendukung pembangunan sistem ini, maka penulis memerlukan data dan informasi yang akurat. Untuk itu dalam penelitian

ini digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

1) Pengamatan (*Observation*)

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan dimana penulis terjun langsung ke lapangan atau lokasi penelitian guna mengamati catatan yang di kelola sebagai arsip pengguna oleh pemilik toko anyaman rotan Pahias.

2) Wawancara (*Interview*)

Metode yang selanjutnya digunakan oleh penulis adalah wawancara. Penulis mengumpulkan data melalui proses tanya jawab dengan narasumbernya yaitu pemilik langsung dari Toko Anyaman Rotan PAHIAS. Wawancara biasanya tidak berisi pertanyaan-pertanyaan yang mendetail, tetapi sekedar garis besar tentang data atau informasi apa saja yang ingin diperoleh informan yang nantinya dapat dikembangkan oleh penulis.

Wawancara dilakukan langsung kepada pemilik toko anyaman rotan Pahias.

3) Dokumentasi (*Documentation*)

Metode selanjutnya yakni dokumentasi, metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis maupun gambar untuk mendapatkan data atau informasi yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

Dalam tahap ini, penulis melakukan proses dokumentasi dengan cara mengambil data dalam bentuk gambar dan serta data-data yang

berkaitan dengan penelitian.

4) Kepustakaan (Library)

Metode kepustakaan atau studi Pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari buku, jurnal, serta hasil penelitian sebelumnya yang berguna untuk mendapatkan landasan teori terkait permasalahan yang akan diteliti.

Dalam hal ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai sumber baik dari media *internet* maupun perpustakaan tentang Toko Penjualan.

3.6 Analisis Kebutuhan

Adapun Tujuan Analisis kebutuhan adalah memenuhi kebutuhan dari sistem baik itu dari analisis kebutuhan pengguna sistem, analisis sistem lama atau sistem yang sudah ada, analisis kebutuhan perangkat lunak untuk membangun sistem, analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak untuk menjalankan sistem.

3.6.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

1. Kebutuhan Admin (Pemilik Toko)

a. *Admin* diharuskan *login* terlebih dahulu untuk dapat mengakses atau masuk ke dalam halaman *dashboard admin*.

b. Setelah masuk halaman *dashboard* admin bisa melakukan kelola kategori produk, kelola produk, kelola pesanan,kelola pembayaran, kelola konsumen.

2. Kebutuhan Pengguna (Pelanggan)

   a. Pelanggan bisa melihat produk pada halaman beranda.
   b. Pelanggan diharuskan *login* terlebih dahulu untuk dapat melakukan transaksi barang.
   c. Pelanggan bisa mengedit data pada halaman profil pengguna
   d. Pelanggan bisa berinteraksi dengan *admin* dengan akses halaman *chat*.

3.6.2 Analisis Sistem Lama/ Sistem yang Telah Ada

Sebelum dilakukan perancangan sistem yang baru, maka terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini. Hal ini bertujuan untuk membandingkan kinerja sistem yang telah ada dengan sistem yang diusulkan.

Untuk mengidentifikasi masalah yang harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, efisiensi, ekonomi, pengendalian dan pelayanan panduan ini dikenal dengan Metode *PIECES*. Dari hasil yang dilakukan menggunakan analisis *PIECES,* diperoleh data pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1 Analisis *PIECES*

No	Kriteria	Sistem yang sedang berjalan	Sistem yang ditawarkan
1	2	3	4
1.	Analisis Kinerja (*Performance*)	Penginputan data stok barang , jenis dan harga barang yang sudah terjual masih secara manual , ditulis tangan ke sebuah buku sebagai arsip. Belum terkomputerisasi. Waktu pelanggan dalam melakukan transaksi barang dari memilih barang sampai melakukan pembayaran memakan waktu 40–60 menit	Dengan adanya sistem ini, penginputan data stok barang lebih cepat dan lebih akurat karena pencatatan data-data transaksi barang masuk dan barang keluar dapat dihindari kesalahannya datanya dengan sistem persedian barang. Waktu transaksi juga bisa lebih cepat 10-15 menit
2.	Analisis Informasi (*Information*)	Selama ini orang-orang mendapatkan informasi mengenai penjualan Anyaman Rotan Pahias melalui mengikuti Pameran Seni Budaya, serta kartu nama Toko yang disebarkan pada saat mengikuti Pameran.	Dengan adanya sistem ini, maka penyampaian untuk informasi lebih luas cakupannya, karena tidak hanya melalui Pameran Seni Budaya, pelanggan bisa melihat informasi di dalam web sehingga lebih cepat serta informasi yang disajikan lebih terstruktur.
3.	Analisis Ekonomi (Economy)	Dengan mengikuti Pameran dan menyebarkan Kartu Nama toko memerlukan Biaya yang besar yang menjadi tidak efektif untuk anggaran pengeluaran Toko. Juga buku-buku pencatatan lebih boros karena jika sudah penuh, membeli buku lagi	Dengan adanya sistem ini, tidak perlu lagi menyebarkan Kartu Nama toko sehingga biaya yang dikeluarkan relatif kecil. Dan juga tidak memerlukan kertas dalam pencatatan lagi.

1	2	3	4
4.	Analisis Pengendalian (*Control*)	Pengontrolan kondisi stok sulit dilakukan karena harus dilakukan pengecekan secara berkala.	Dengan adanya sistem ini, Pengontrolah kondisi stok terjadi secara realtime sesuai dengan data barang yang diinputkan maka stok otomatis secara berubah.
5.	Analisis Efisiensi (*Efficiency*)	Dalam proses merekap data membutuhkan waktu yang cukup lama dan proses pengecekan data arsip karena memiliki banyak buku arsip untuk di lakukan pengecekan.	Dengan adanya sistem ini, Waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan informasi lebih cepat, terutama informasi stok barang.
6.	Analisis Layanan (*Service*)	Pelanggan harus ke toko untuk melihat barang yang tersedia	Dengan adanya sistem ini, pelanggan bisa langsung melihat barang yang *ready* tanpa harus ke toko.

3.6.3 Analisis Perangkat Keras

Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

a) *Type* : Laptop *Acer one 14*

b) *Processor* : *Intel(R) Core (TM) i3-5005U*

c) *RAM* : 4 GB

d) *HDD* : 500 GB

3.6.4 Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

a) *Windows 10 64-bit* sebagai Sistem Operasi

b) *Figma* untuk mendesain perancangan *interface* tampilan aplikasi.

c) *Draw.io* untuk membuat alur proses.

3.6.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras Untuk Menjalankan Sistem

Perangkat keras (*Hardware*) minimal yang digunakan dalam menjalankan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

a) *Processor* : *Intel(R) HD Graphics 4000 / 2.50 GHz*

b) *RAM* : 4 *GB*

c) *HDD* : 500 *GB*

Karena aplikasi ini bersifat *website*, maka perangkat dengan spesifikasi diatas, dapat menggunakan dan mengakses aplikasi ini dengan baik.

3.6.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Untuk Menjalankan Sistem

Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam menjalankan

sistem informasi ini adalah *operation system windows*, *internet* dan mesin pencarian seperti *Google Chrome*, *Microsoft Edge*, *Mozila Firefox*, dan lainya untuk membuka *website* sistem informasi pendataan.

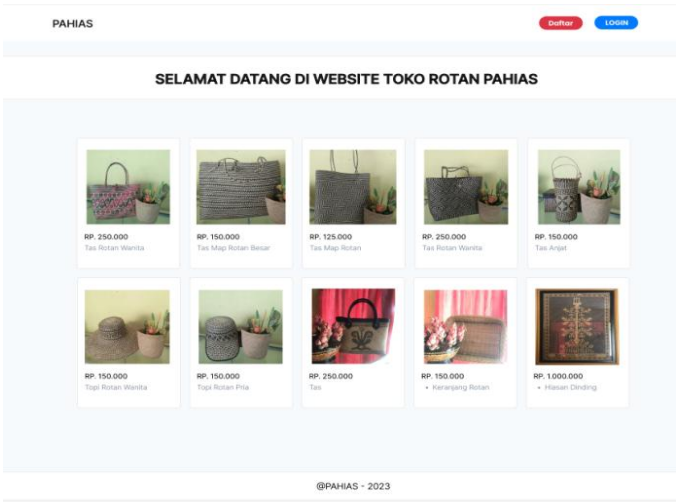
3.7 Desain Sistem

Desain sistem merupakan tahapan setelah analisis sistem dari siklus pengembangan sistem yang mendefinisikan dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, Berikut ini akan diuraikan mengenai desain sistem yang penulis rancang sebagai berikut :

3.7.2 Desain Antarmuka

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

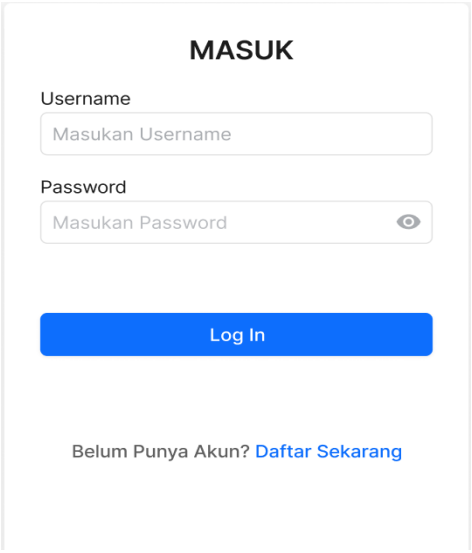
a. Halaman Beranda



Gambar 3.2 Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman yang muncul pertama kali dari sistem informasi ketika website diakses oleh konsumen, pada halaman ini terdapat 2 menu yang bisa diakses oleh konsumen yaitu daftar dan *login*.

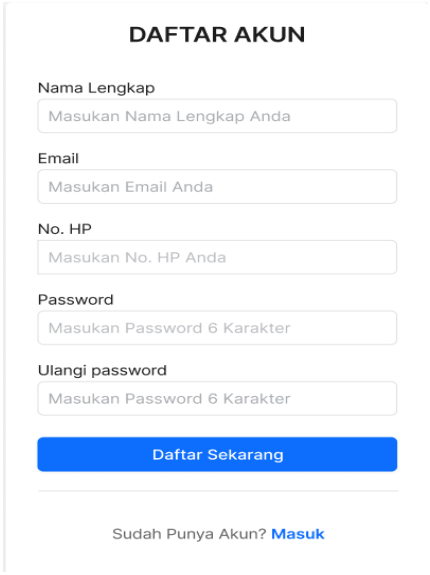
b. Halaman Masuk



Gambar 3.3 Halaman Masuk

Halaman ini merupakan halaman bagi admin, dan pelanggan yang ingin login dengan memasukkan *username* dan *password* yang sudah didaftarkan.

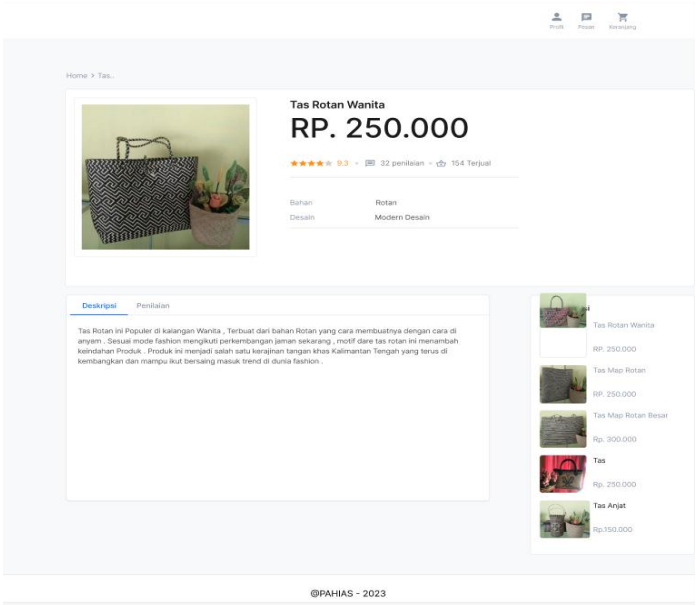
c. Halaman Daftar Akun



Gambar 3.4 Halaman Daftar Akun

Halaman ini merupakan halaman bagi pelanggan yang belum mempunyai akun pada website ini, maka pelanggan harus membuat akun baru dan mengisi data sesuai yang diminta kemudian ketika sudah membuat maka bisa login ke sistem informasi ini.

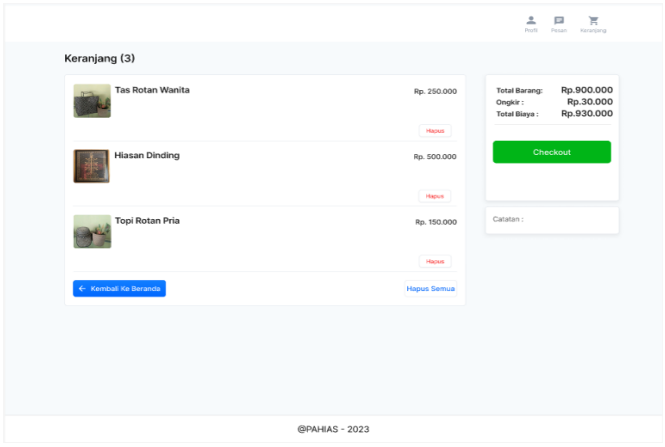
d. Halaman Deskripsi produk



Gambar 3.5 Halaman Deskripsi Produk

Halaman ini merupakan halaman bagi pelanggan yang ingin melihat deskripsi dari suatu produk.

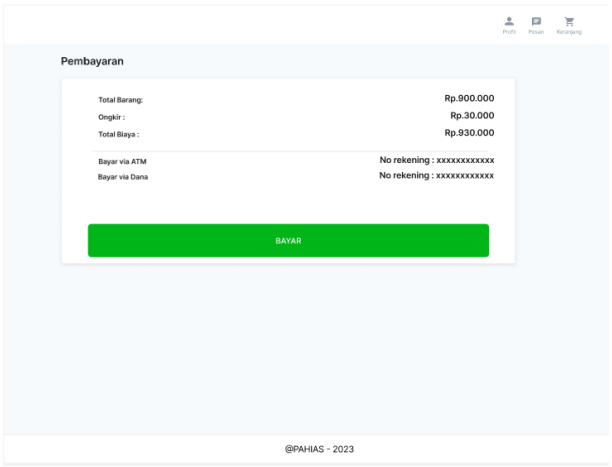
e. Halaman Keranjang



Gambar 3.6 Halaman Keranjang

Halaman ini merupakan halaman bagi pelanggan yang ingin transaksi produk, dan akan ditampilkan produk yang dipilih dan total pembayaran.

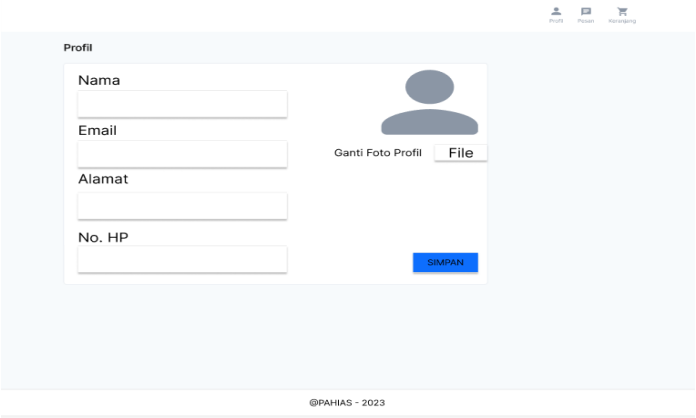
f. Halaman Pembayaran



Gambar 3.7 Halaman Pembayaran

Halaman ini merupakan halaman bagi pelanggan yang ingin membayar produk.

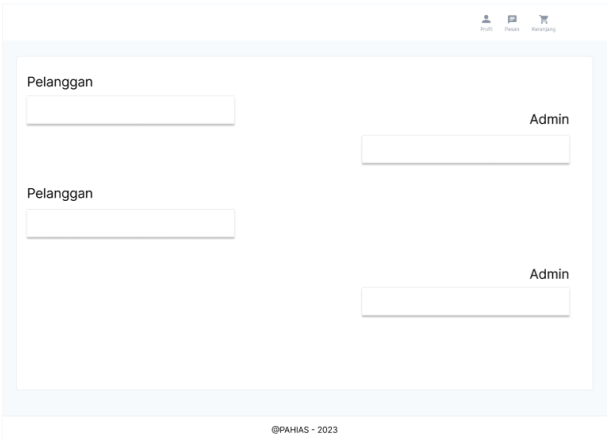
g. Halaman Profil Pelanggan



Gambar 3.8 Halaman Profil Pelanggan

Halaman ini merupakan halaman untuk pelanggan mengedit profilnya seperti nama, *email*, alamat, No.HP dan ganti foto profil.

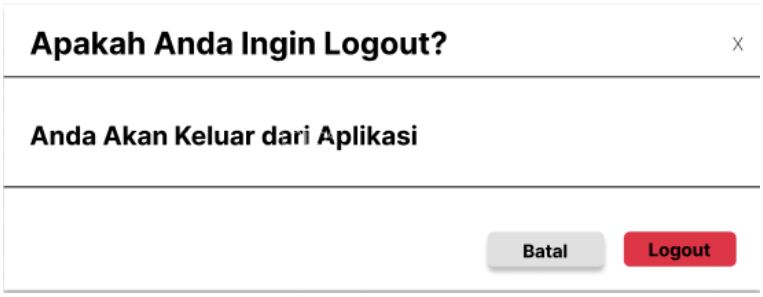
h. Halaman Pesan



Gambar 3.9 Halaman Pesan

Halaman ini merupakan halaman untuk pelanggan untuk melakukan *chatting* kepada admin untuk menanyakan produk

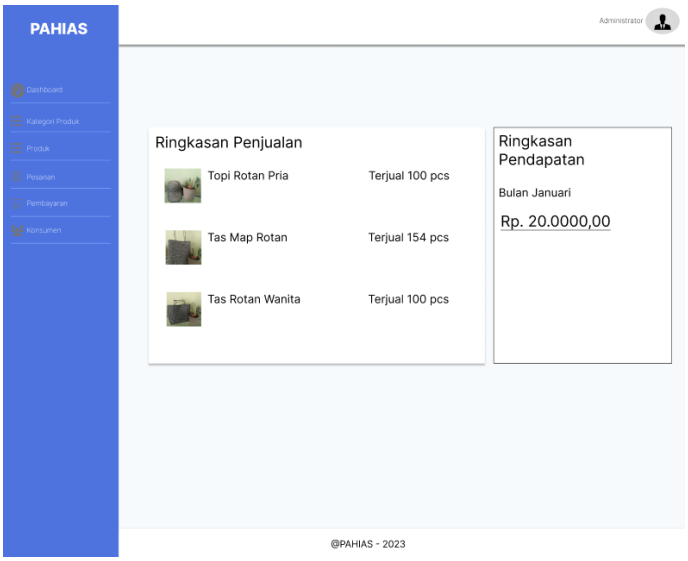
i. Halaman Desain *Logout Admin*



Gambar 3.10 Desain *Logout Admin*

Desain *logout* ketika admin ingin keluar dari halaman utama *admin.*

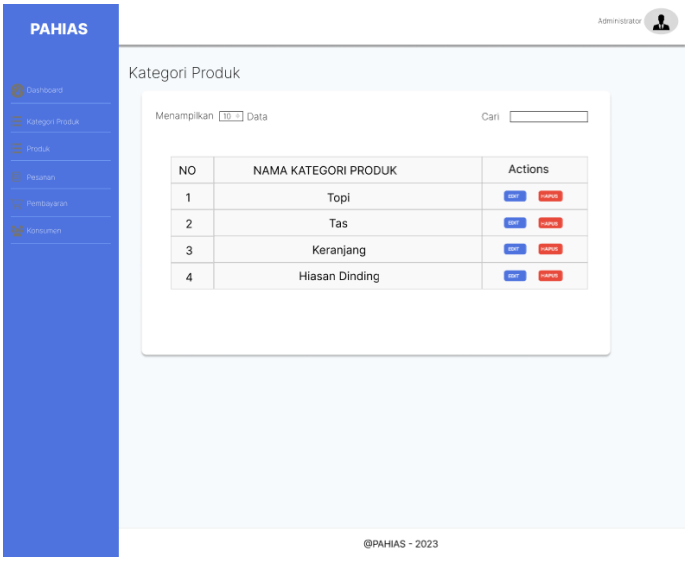
j. Halaman Dashboard Admin



Gambar 3.11 Halaman Dashboard Admin

Halaman dashboard admin merupakan halaman utama saat admin berhasil melakukan login. Menampilkan ringkasan penjualan dan ringkasan pendapatan bulanan. Dipojok kanan atas juga menampilkan foto *admin.*

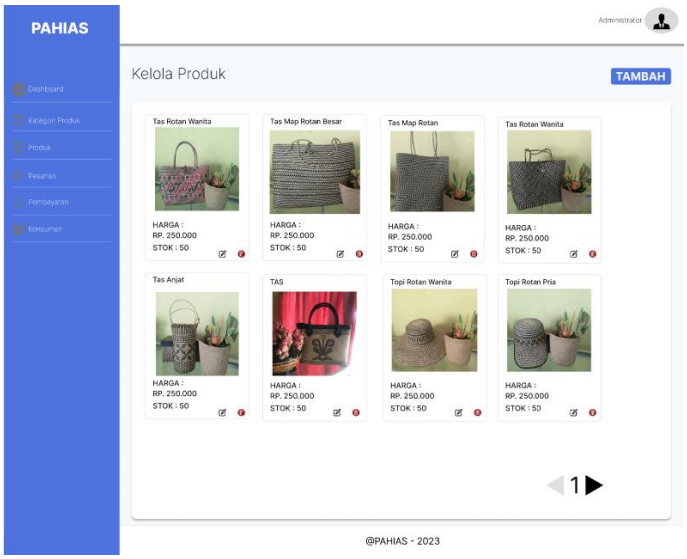
k. Halaman Kategori Produk



Gambar 3.12 Halaman Kategori Produk

Halaman ini menampilkan nama kategori produk, *admin* bisa mengedit dan menghapus kategori produk.

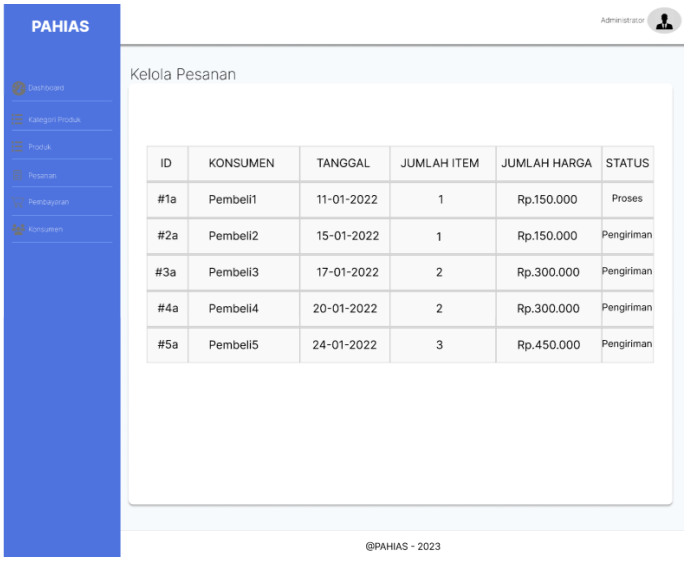
l. Halaman Kelola Produk



Gambar 3.13 Halaman Kelola Produk

Halaman ini menampilkan kelola produk, *admin* bisa mengedit nama, harga dan menghapus produk.

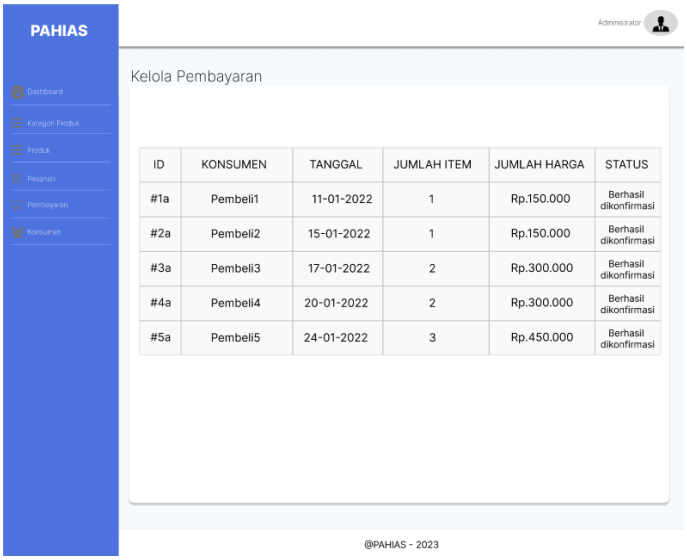
m. Halaman Kelola Pesanan



Gambar 3.14 Halaman Kelola Pesanan

Halaman ini menampilkan laporan pesanan dari id, konsumen, tanggal, jumlah *item*, jumlah harga dan status produk.

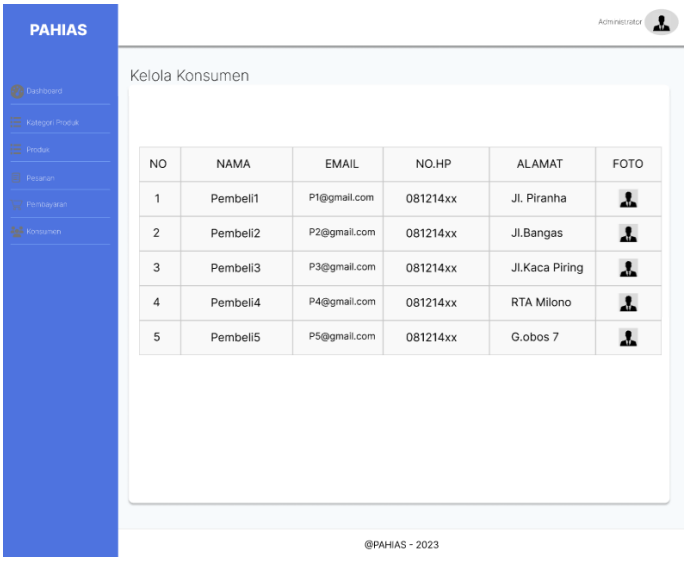
n. Halaman Kelola Pembayaran



Gambar 3.15 Halaman Kelola Pembayaran

Halaman ini menampilkan laporan pembayaran dari id, konsumen, tanggal, jumlah *item*, jumlah harga dan status produk dikonfirmasi.

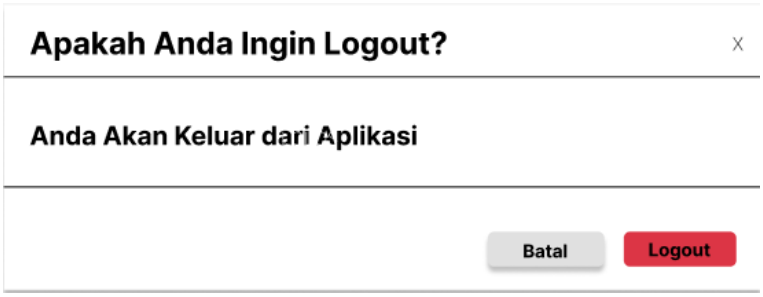
o. Halaman Kelola Konsumen



Gambar 3.16 Halaman Kelola Konsumen

Halaman ini menampilkan laporan pelanggan/konsumen dari nama, *email*, No.Hp, alamat, dan foto pelanggan.

p. Halaman Desain *Logout* Pelanggan



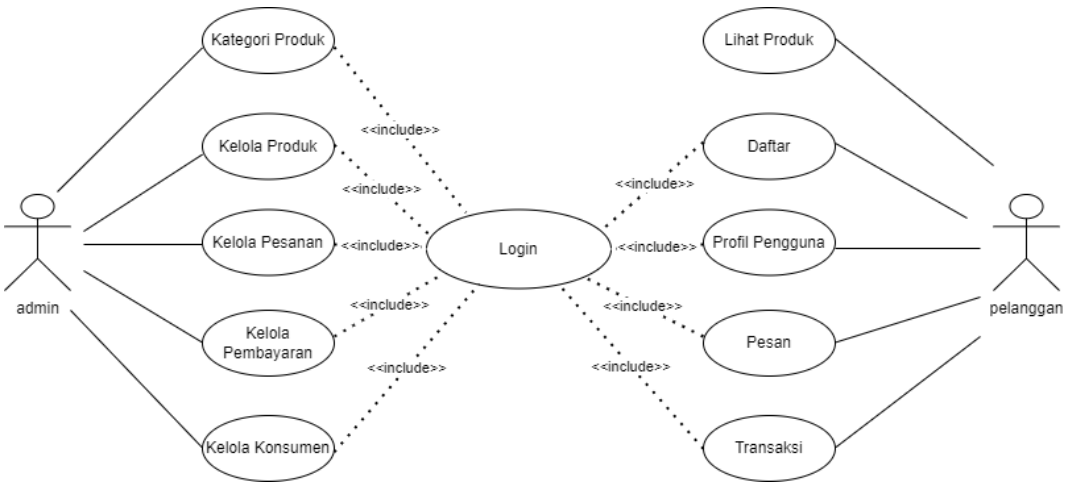
Gambar 3.17 Desain *Logout* Pelanggan

3.7.3 Desain Proses

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

3.7.2.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah gambaran *graphical* dari atau semua *actor, use case,* dan Interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use Case Diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan use case, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara *use case, aktor,* dan *sistem*. *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah dibawah ini.



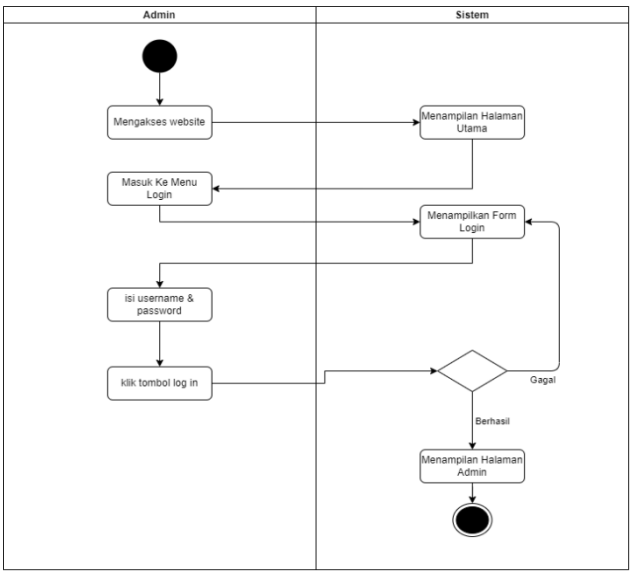
Gambar 3.18 *Use Case Diagram*

Dari *use case diagram* di atas, maka dapat dilihat bahwa *admin* dapat melakukan beberapa hal yaitu kategori produk, kelola produk, kelola pesanan, kelola pembayaran kelola konsumen. Sedangkan untuk pelanggan/konsumen dapat lihat produk pada *website*, melakukan daftar, profil pengguna, pesan, transaksi.

3.7.2.2 *Activity Diagram*

Berikut *Activity Diagram* dari rancangan sistem yang telah dibuat oleh penulis :

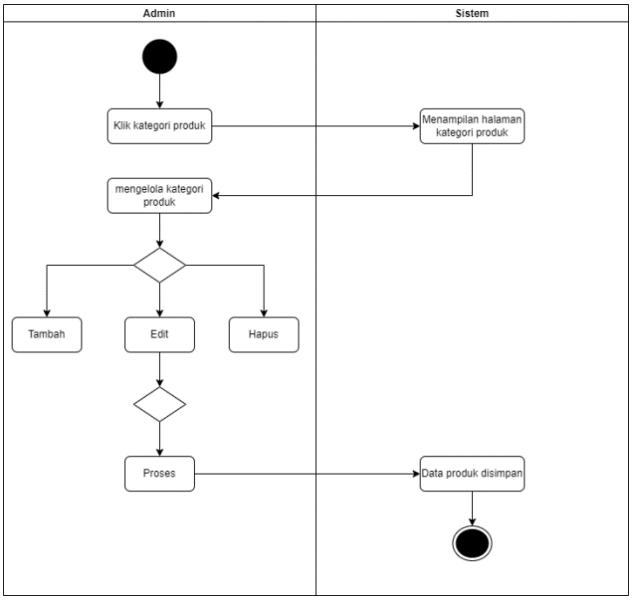
a. *Activity Login Admin*



Gambar 3.19 *Activity Login*

Admin mengakses *website*, sistem menampilkan halaman utama, kemudian admin masuk ke menu login, sistem menampilkan form login. *Admin* mengisi *username* dan *password* kemudian klik tombol *login*, sistem akan menampilkan dua pilihan berhasil maka akan masuk ke halaman dashboard admin, jika agal maka kembali ke form login.

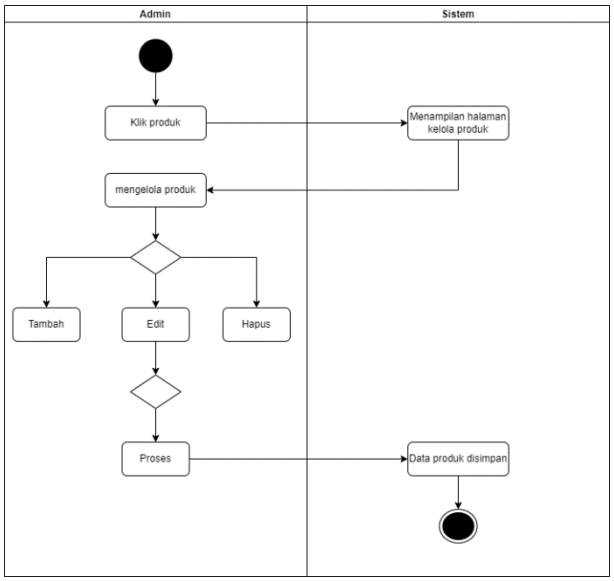
b. *Activity Kategori Produk*



Gambar 3.20 *Activity Kategori Produk*

Admin mengklik kategori produk, sistem menampilkan halaman kategori produk, kemudian admin bisa mengelola kategori produk dengan cara tambah, edit dan hapus kategori produk, kemudian memproses maka sistem akan menyimpan data produk.

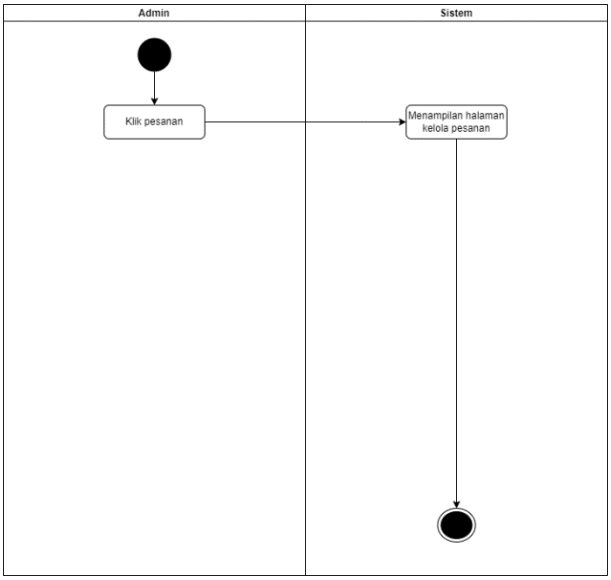
c. *Activity Kelola Produk*



Gambar 3.21 *Activity Kelola Produk*

Admin mengklik produk, sistem menampilkan halaman kelola produk, kemudian admin bisa mengelola produk dengan cara tambah, edit dan hapus produk, kemudian memproses maka sistem akan menyimpan data produk.

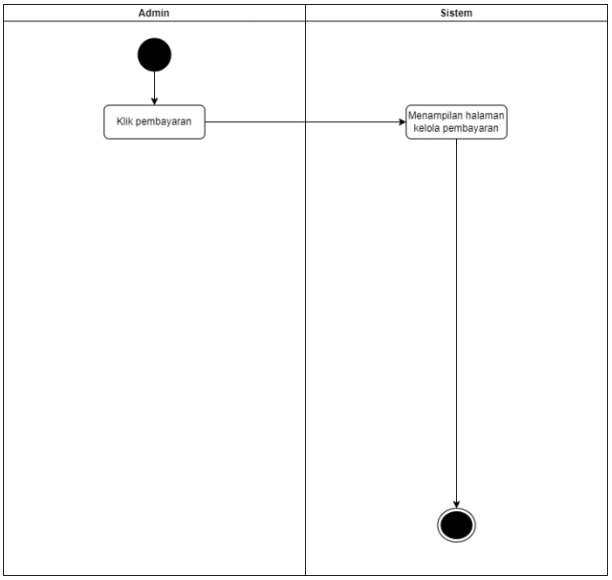
d. *Activity Kelola Pesanan*



Gambar 3.22 *Activity Kelola Pesanan*

Admin mengklik pesanan, sistem menampilkan halaman kelola pesanan.

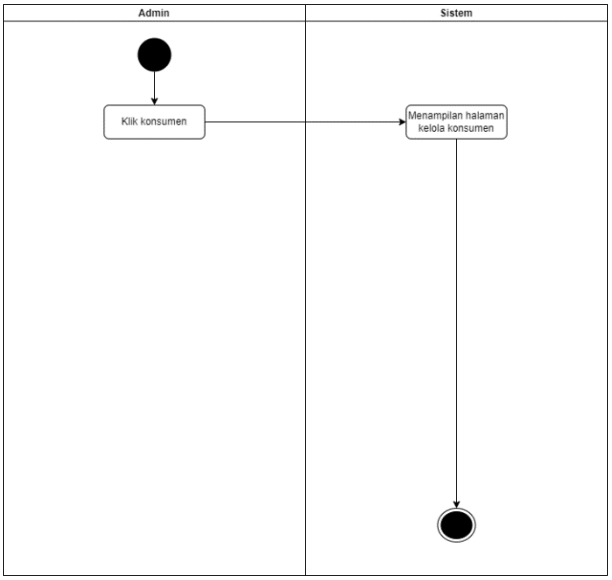
e. *Activity Kelola Pembayaran*



Gambar 3.23 *Activity* Kelola Pembayaran

Admin mengklik pembayaran, sistem menampilkan halaman kelola pembayaran.

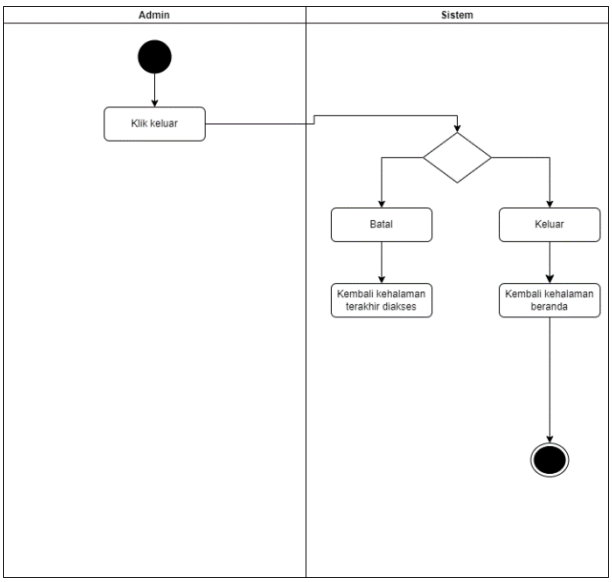
f. *Activity Kelola Konsumen*



Gambar 3.24 *Activity* Kelola Konsumen

Admin mengklik konsumen, sistem menampilkan halaman kelola konsumen/pelanggan.

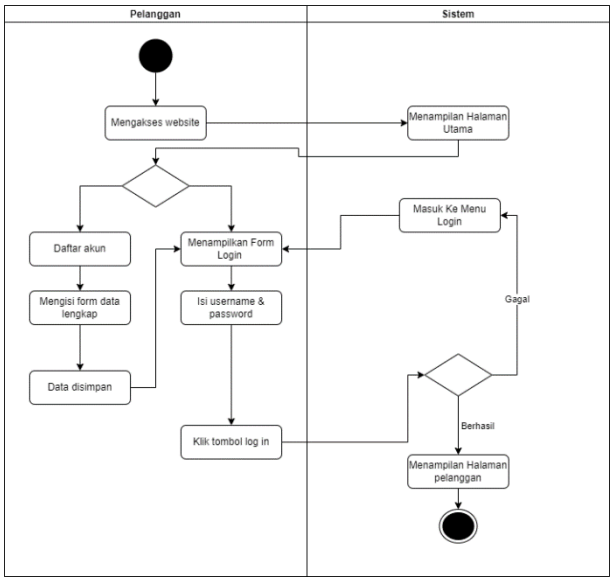
g. *Activity Keluar Admin*



Gambar 3.25 *Activity* Keluar *Admin*

Admin mengklik keluar, sistem akan menampilkan dua pilihan batal atau keluar.

h. *Activity Login* Pelanggan

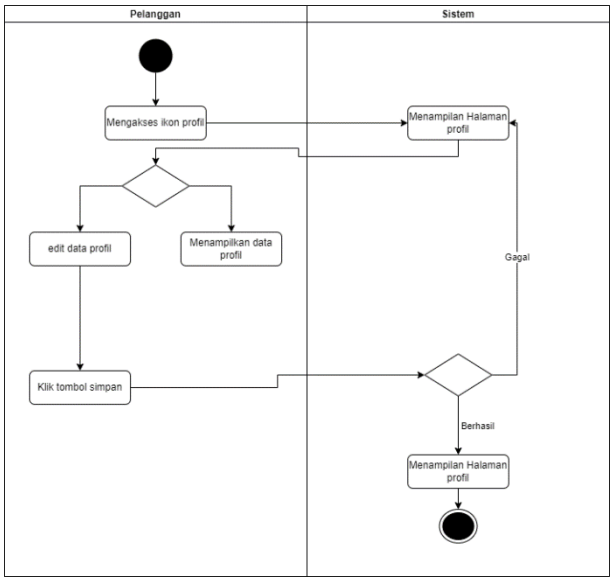


Gambar 3.26 *Activity Login Pelanggan*

Pelanggan [illegible] alaman utama,

ada dua menu yaitu menu daftar akun maka pelanggan akan mengisi form data lengkap dan data disimpan, kemudian menu form login jika pelanggan memiliki akun maka akan mengisi username dan password kemudian klik tombol login. Sistem akan menampilkan dua pilihan jika berhasil maka masuk kehalaman pelanggan dan jika gagal maka masuk ke menu login.

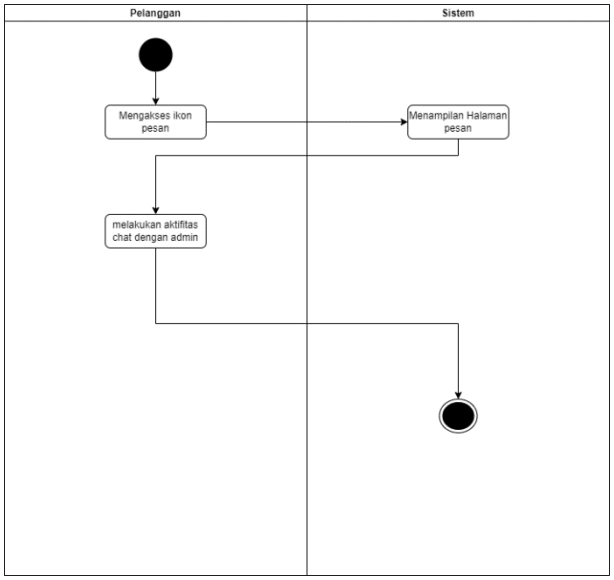
i. *Activity* Profil Pengguna



Gambar 3.27 *Activity* Profil Pengguna

Pelanggan menklik ikon profil, sistem menampilkan halaman profil, pelanggan bisa memilih edit profil atau hanya melihat data profil.

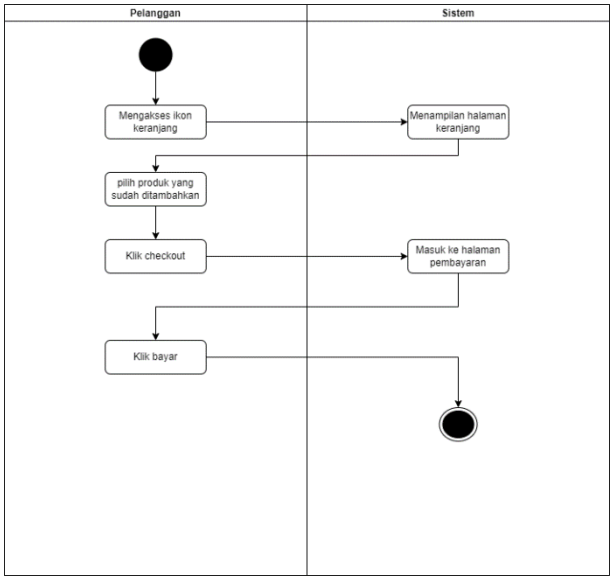
j. *Activity* Pesan



Gambar 3.28 *Activity* Pesan

Pelanggan mengklik ikon pesan, sistem menampilkan halaman pesan, pelanggan bisa melakukan aktifitas *chatting* dengan *admin*.

k. *Activity* Transaksi

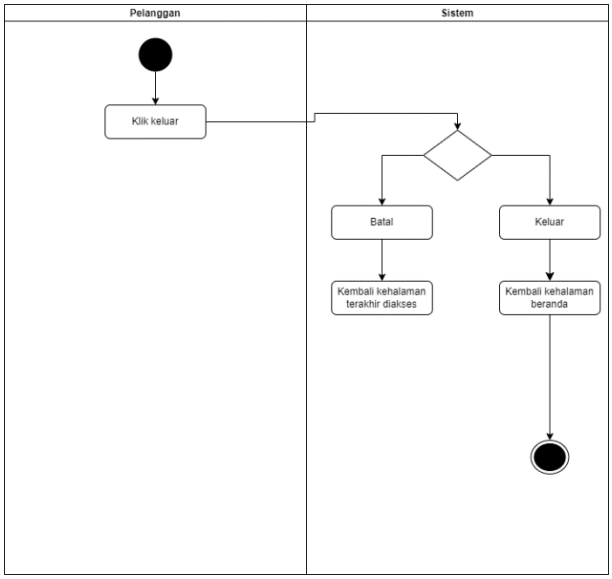


Gambar 3.29 *Activity* Transaksi

Pelanggan mengakses ikon keranjang, sistem akan menampilkan halaman keranjang, pelanggan memilih produk yang sudah

ditambahkan kemudian klik *checkout*, sistem akan masuk ke halaman pembayaran, kemudian pelanggan klik bayar.

l. *Activity* Keluar Pelanggan



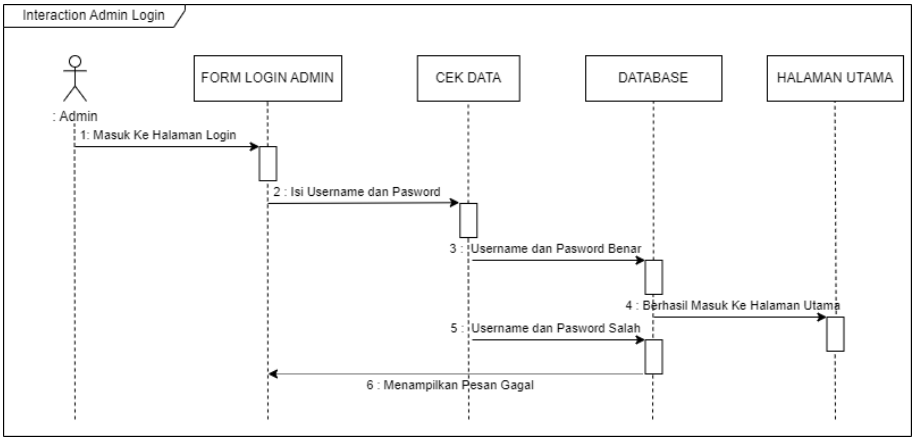
Gambar 3.30 *Activity* Keluar Pelanggan

Pelanggan mengklik keluar, sistem akan menampilkan dua pilihan batal atau keluar.

3.7.2.3 *Sequence Diagram*

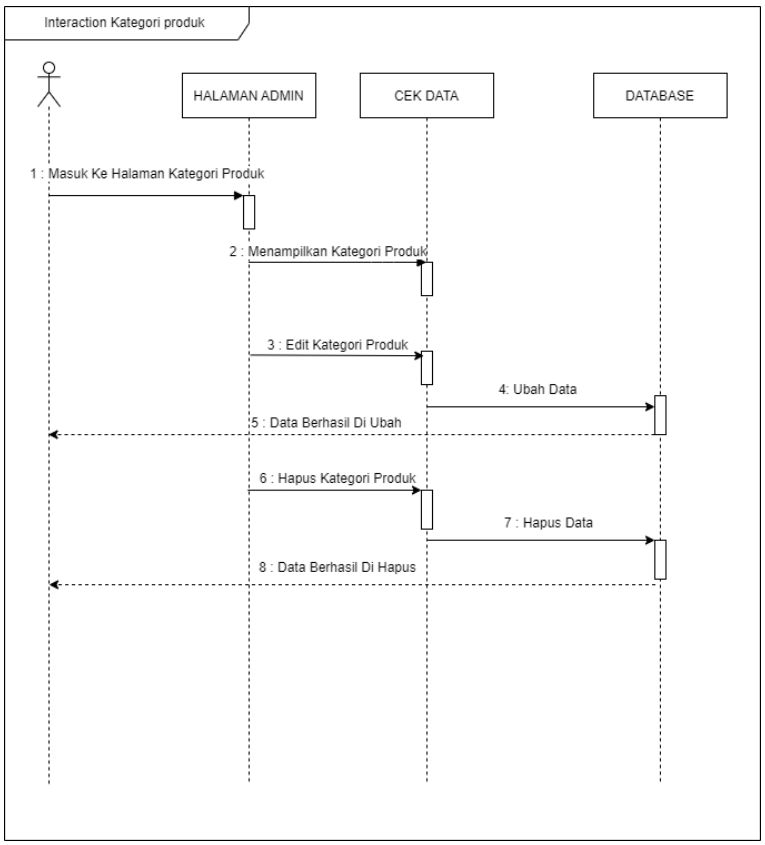
Berikut *Activity Diagram* dari rancangan sistem yang telah dibuat oleh penulis :

e. *Sequence Login Admin*



Admin masuk ke halaman *login*, mengisi *username* dan *password*, jika benar maka berhasil masuk kehalaman utama *admin*, jika salah maka menamp Gambar 3.31 *Sequence login admin* i kehalaman *login*.

f. *Sequence* Kategori Produk

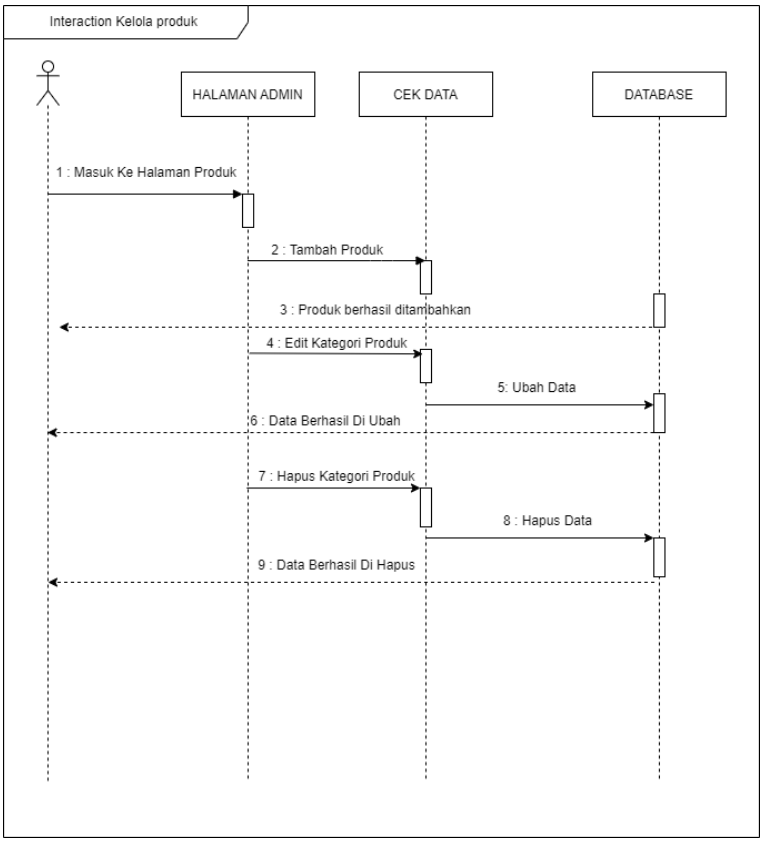


Gambar 3.32 *Sequence* kategori produk

Admin masuk ke halaman kategori produk, sistem menampilkan kategori produk, admin mengedit kategori produk, klik ubah data maka

data berhasil diubah, jika admin mengklik hapus kategori produk, hapus data maka data berhasil dihapus.

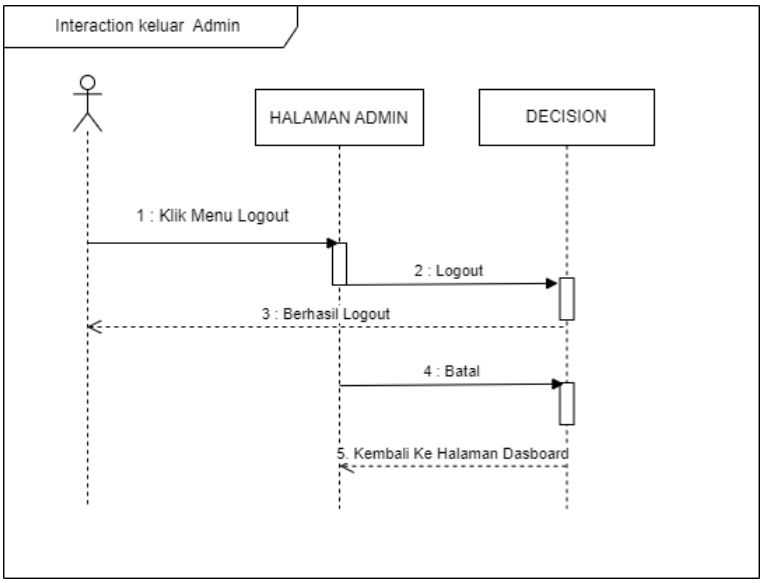
g. *Sequence* Kelola Produk



Gambar 3.33 *Sequence* kelola produk

Admin masuk ke halaman kategori produk, admin melakukan tambah produk, produk berhasil ditambahkan, admin edit kategori produk, maka data berhasil diubah, jika hapus data maka data berhasil dihapus.

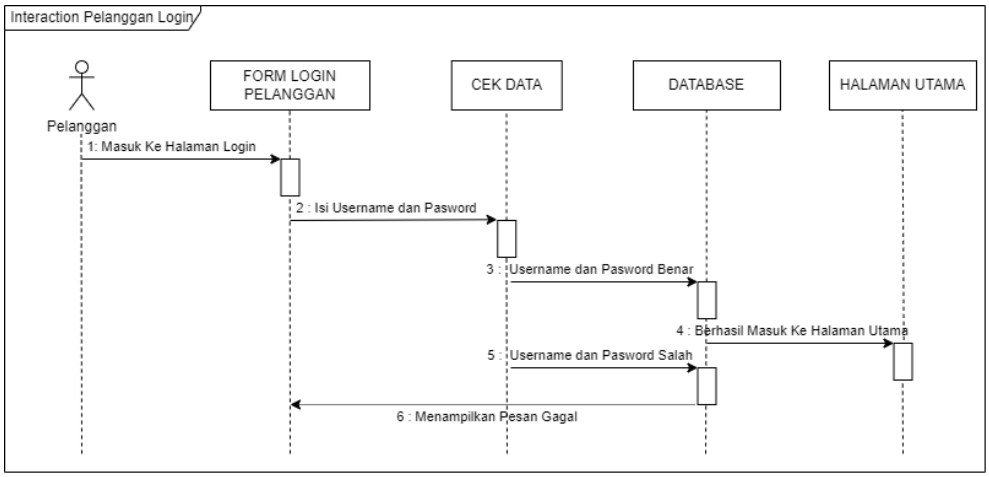
h. *Sequence* Keluar *Admin*



Gambar 3.34 *Sequence* Keluar *Admin*

Admin klik menu *logout* kemudian *logout*, bernasil *logout* kembali ke halaman awal, jika klik batal kembali ke halaman dashboard.

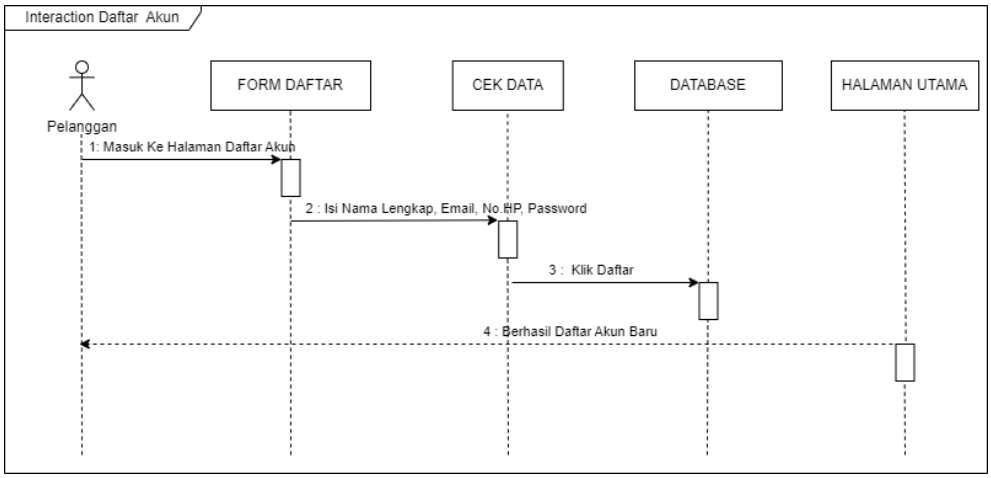
i. *Sequence* Login Pelanggan



Gambar 3.35 *Sequence* login pelanggan

Pelanggan masuk ke halaman *login*, mengisi *username* dan *password*, jika benar maka berhasil masuk kehalaman utama *admin*, jika salah maka menampilkan *notifikasi* gagal *login* dan kembali kehalaman *login*.

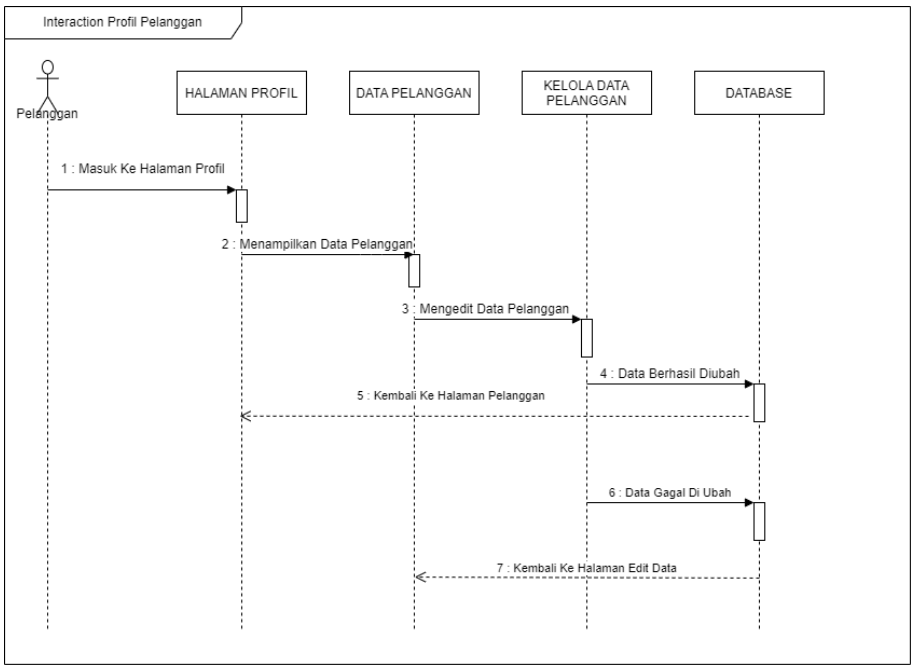
j. *Sequence* Daftar Akun



Gambar 3.36 *Sequence* Daftar Akun

Pelanggan masuk ke halaman daftar akun, mengisi nama lengkap, *email*, No.HP dan *password*, kemudian klik daftar, sistem akan menampilkan berhasil daftar akun baru.

k. *Sequence* Profil Pelanggan

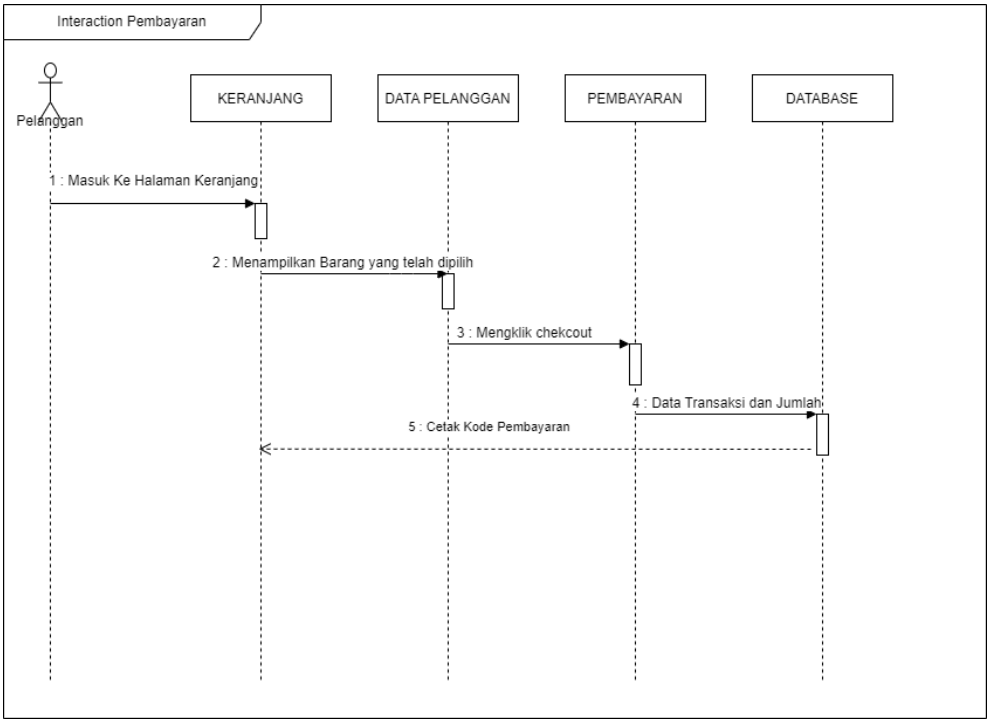


Gambar 3.37 *Sequence* Profil Pelanggan

Pelanggan masuk ke halaman profil, menampilkan data pelanggan, pelanggan mengedit data pelanggan, data berhasil diubah kembali ke

halaman pelanggan, jika data gagal diubah maka kembali kehalaman edit data.

l. *Sequence* Pembayaran

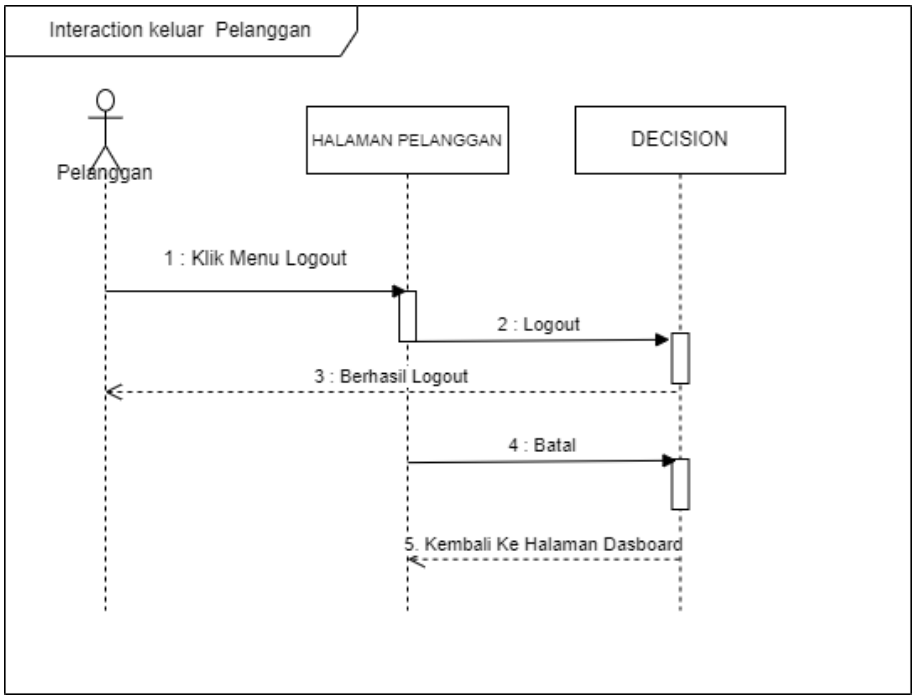


Gambar 3.38 *Sequence* Pembayaran

Pelanggan masuk ke halaman keranjang, menampilkan barang yang

telah dipilih, kemudian mengklik checkout, sistem menampilkan data transaksi dan jumlah, kemudian menampilkan cetak kode pembayaran.

m. *Sequence* Keluar Pelanggan



Gambar 3.39 *Sequence* Keluar Pelanggan

Pelanggan klik menu *logout* kemudian *logou*t, berhasil *logout* kembali ke halaman awal, jika klik batal kembali ke halaman dashboard

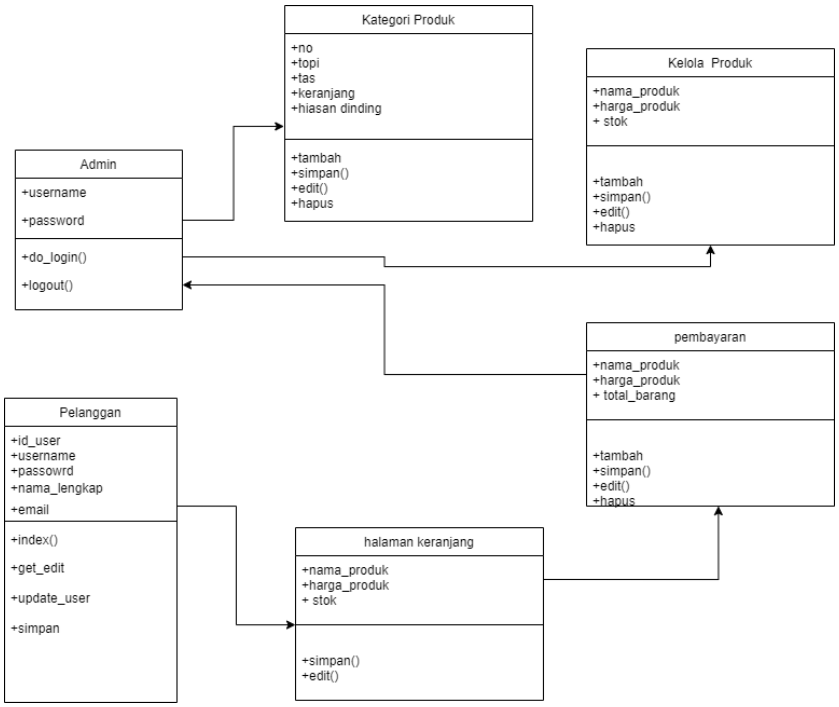
3.7.2.4 Desain Basis Data

Pada penelitian ini peneliti membuat desain basis data perancangan sistem informasi penjualan di toko anyaman rotan pahias berbasis web dengan menggunakan *Class Diagram* dan Desain Basis Data.

1. *Class Diagram*

   Class Diagram menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu *sistem*, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan (metode/fungsi) tersebut. Berikut adalah Class Diagram dari perancangan sistem informasi penjualan di toko anyaman rotan pahias

berbasis web. Nama *database* Pahias.



Gambar 3.40 *Class Diagram*

2. Desain Basis Data

Basis Data yang dibuat untuk menyimpan data-data yang digunakan dalam proses pengolahan data login admin, admin, kategori produk, produk, login pelanggan, dan pelanggan.

a) Tabel *Admin*

Tabel *admin* merupakan tabel yang menyimpan data *login admin* pada sistem ini.

Nama Tabel : *admin*

Fungsi : Untuk Data *Admin*

Tabel 3.2 Tabel *Admin*

Nama Field	Tipe	Panjang
username	varchar	15

password	varchar	12

b) Tabel Kategori Produk

Tabel kategori produk merupakan tabel yang menyimpan data Kategori Produk pada sistem ini.

Nama Tabel : Kategori Produk

Fungsi : Untuk Data Kategori Produk

Tabel 3.3 Tabel Kategori Produk

Nama Field	Tipe	Panjang
no	int	1
topi	varchar	12
tas	varchar	12
Keranjang	varchar	12
Hiasan_dinding	varchar	12

c) Tabel Kelola Produk

Tabel kelola produk merupakan tabel yang menyimpan data kelola produk pada sistem ini.

Nama Tabel : kategori produk

Fungsi : Untuk Data kelola produk

Tabel 3.4 Tabel Kelola Produk

Nama Field	Tipe	Panjang
Nama_produk	varchar	1
Harga_produk	varchar	100
stok	int	10

d) Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran merupakan tabel yang menyimpan data pembayaran pada sistem ini.

Nama Tabel : Pembayaran

Fungsi : Untuk Data pembayaran

Tabel 3.5 Tabel Pembayaran

Nama Field	Tipe	Panjang
nama_produk	varchar	20
harga_produk	varchar	20
Total_barang	int	10

e) Tabel Halaman Keranjang

Tabel keranjang merupakan tabel yang menyimpan data keranjang produk pada sistem ini.

Nama Tabel : keranjang

Fungsi : Untuk Data keranjang

Tabel 3.6 Tabel Keranjang

Nama Field	Tipe	Panjang
Nama_produk	varchar	1
Harga_produk	varchar	100
stok	int	10

f) Tabel Pelanggan

Tabel produk merupakan tabel yang menyimpan data kategori produk pada sistem ini.

Nama Tabel : kategori produk

Fungsi : Untuk Data produk

Tabel 3.7 Tabel Pelanggan

Nama Field	Tipe	Panjang
id_user	int	2
username	varchar	20
password	varchar	20
nama_lengkap	varchar	20
email	varchar	20

3.8 Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian yang direncanakan penulis pada penelitian ini yang dilaksanakan dalam waktu bulan terhitung dari bulan Juli 2022 hingga bulan maret 2023, sebagai berikut :

Tabel 3.8 Tabel Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2022						2023		
		Juli	Agustus	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Tahap Persiapan Penelitian									
	a. Penyusunan Syarat dan Pengajuan judul									
	b. Pengajuan dan Penyusunan Proposal									
	c. Pengajuan Izin Penelitian									
2	Tahap Pelaksanaan									
	a. Pengambilan Data									
	b. Penyusunan Proposal									
	c. Seminar Proposal									
3	Tahap Penyusunan Lapoan Tugas Akhir									
	a. Penulisan Laporan Tugas Akhir									
	b. Laporan Akhir Tugas Akhir									
	c. Ujian Tugas Akhir dan Revisi									

DAFTAR PUSTAKA

Astriyani, E., Putri, F.N. and Widianingsih, N.E., 2020. Desain Sistem Informasi Monitoring Aset Pada PT.Arbunco Wira Pandega.

Dr. Rukin, S.Pd., M.Si., 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Sulawesi Selatan.

Elgamar, 2020. *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan PHP*. Ahlimedia Book.

Erlanie Sufarnap, Mirza Ilhami, and Jefri Junifer Pangaribuan, 2022. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko XYZ. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), pp.170–176. https://doi.org/10.54259/satesi.v2i2.1181.

Fikriyah, N. and Fitri, 2018. Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Bagi Orangtua Siswa Dengan Menggunakan Media Kartu Karakter (Studi Pada Orangtua siswa PAUD ALPHABET Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya Jawa Barat).

Firdaus, M.A. and Husain, A., 2022. Perancangan Learning Management System Berbasis Android. 10(02).

Ginting and Julius, R., 2020. Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Biasa Kelas IV SD Internasional Putri Deli T.A 2018/2019. [online] Available at: <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/490>.

Harahap, S.H., 2018. Analisis Pembelajaran Sistem Akuntansi Menggunakan Draw.Io Sebagai Perancangan Diagram Alir. https://doi.org/10.31227/osf.io/nj5cx.

Heriyanto, Y., 2018. Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada Pt.Apm Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2).

Irviani, E. and Anggraeni, E.Y., 2017. Pengantar Sistem Informasi. *Andi Offset. Yogyakarta*.

Jailani, D.P., Ciledug, J.R., Utara, P. and Lama, K., n.d. Analisa Dan Rancangan Sistem Informasi Penjualan Parfum Berbasis E-Commerce Pada Toko Seruni Parfum.

Levina, F., 2021. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Cenhsin Street. 6(2).

Londa, G.O., Witi, F.L. and Bhae, B.Y., 2022. Sistem Informasi Pendataan Penduduk Desa Detusoko Baratkecamatan Detusoko Kabupaten Endeberbasis Web. *JURNAL JITEK*, 2(2), pp.122–135.

Maulina, E.P. and Junaedi, L., 2022. Perencanaan Arsitektur Sistem Informasi dengan Menggunakan Metode TOGAF. *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD)*, 5(2), p.228. https://doi.org/10.53513/jsk.v5i2.5769.

Muhyidin, M.A., Sulhan, M.A. and Sevtiana, A., 2020. Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), p.208. https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171.

Purbasari, Y. and Samosir, H., 2022. Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Edukasi Anak Berbahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus Paud Nurul Iman). 06(01).

Riswanda, D. and Priandika, A.T., n.d. Analisis dan perancangan sistem informasi manajemen pemesanan barang berbasis online. 2(1).

Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, 2021. Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 3(1), pp.149–154. https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.

Sari, I.P., 2021. *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. umsu press.

Sephira, Q. and Krisnanik, E., 2021. Aplikasi Pendaftaran Kegiatan Program MBKM Menggunakan Framework Laravel. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 17(2), p.142. https://doi.org/10.52958/iftk.v17i2.3630.

Septiani, Y., Aribbe, E. and Diansyah, R., 2020. analisis kualitas layanan sistem informasi akademik universitas abdurrab terhadap kepuasan pengguna menggunakan metode sevqual (studi kasus : mahasiswa universitas abdurrab pekanbaru). *jurnal teknologi dan open source*, 3(1), pp.131–143. https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.560.

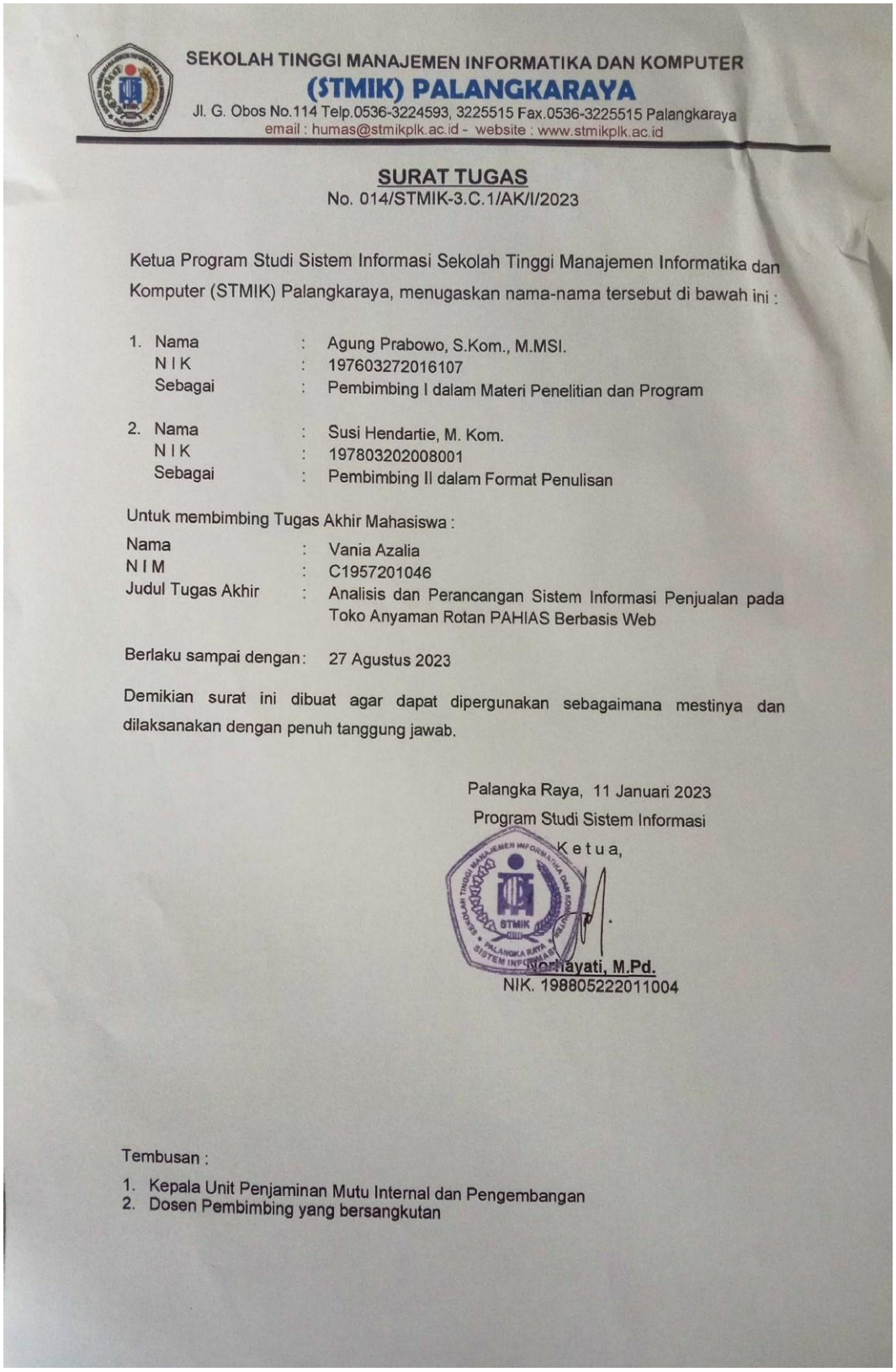
Simarmata, J., Romindo, R. and Samala, A.D., 2021. *Metodologi Riset Bidang Sistem Informasi dan Komputer*. Yayasan Kita Menulis.

Wati, F.F. and Khasanah, U., 2019. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD Dwi Surya Aluminium dan Kaca Yogyakarta. *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, 21(2), pp.149–156. https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6026.

Zebua, D.P.F., 2022. Analisis strategi pemasaran dalam meningkatkan penjualan produk di cv. Bintang keramik gunungsitoli. *Jurnal EMBA*, 10(4).

L A M P I R A N

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing



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. 014/STMIK-3.C.1/AK/I/2023

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

1. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
   N I K : 197603272016107
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Susi Hendartie, M. Kom.
   N I K : 197803202008001
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Vania Azalia
N I M : C1957201046
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Anyaman Rotan PAHIAS Berbasis Web

Berlaku sampai dengan : 27 Agustus 2023

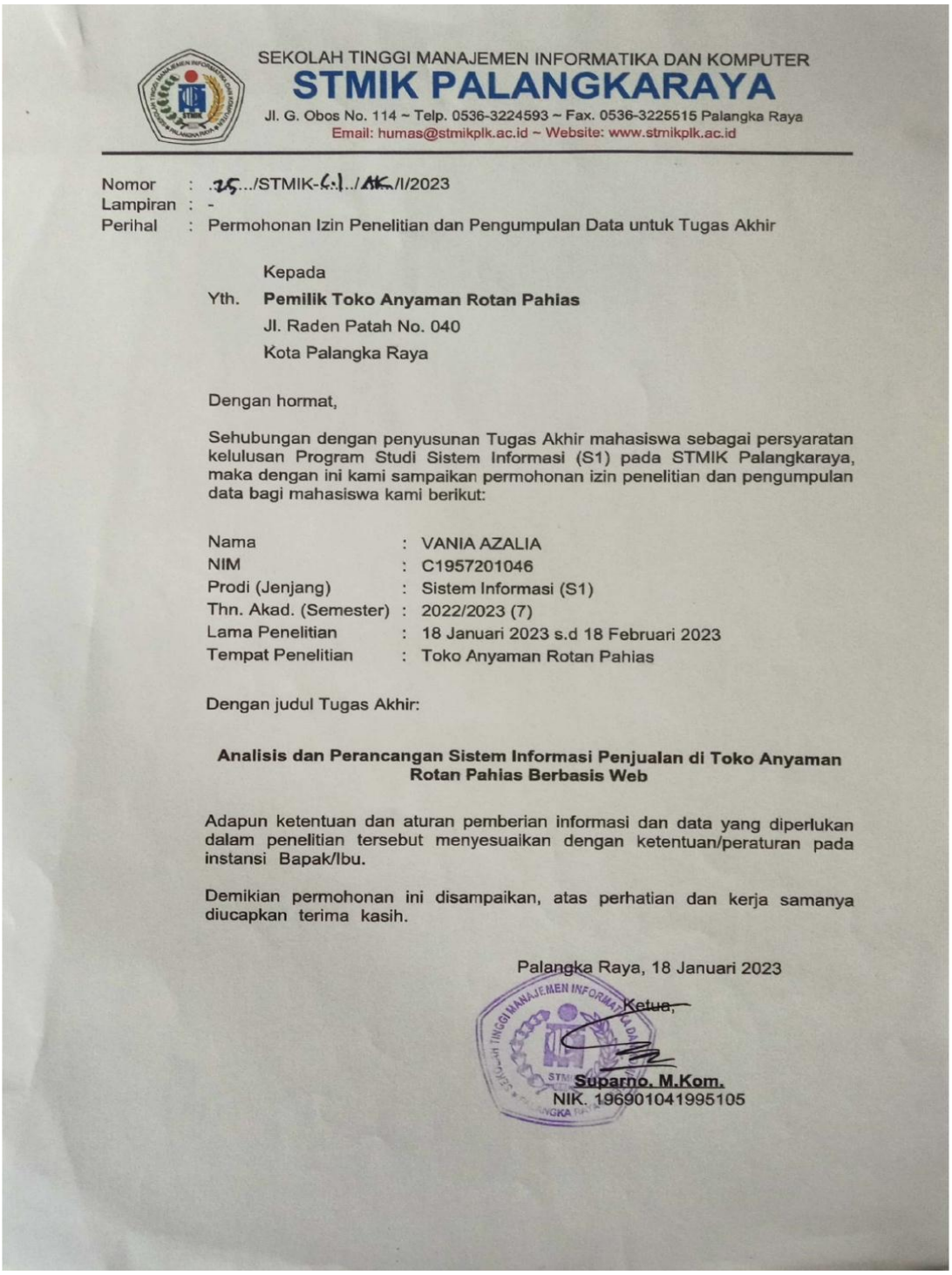
Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 11 Januari 2023
Program Studi Sistem Informasi
K e t u a,

Nofiyati, 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 : .25.../STMIK-6.1.../AK.../I/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Toko Anyaman Rotan Pahias**
Jl. Raden Patah No. 040
Kota Palangka Raya

Dengan hormat,

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

Nama	:	VANIA AZALIA
NIM	:	C1957201046
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2022/2023 (7)
Lama Penelitian	:	18 Januari 2023 s.d 18 Februari 2023
Tempat Penelitian	:	Toko Anyaman Rotan Pahias

Dengan judul Tugas Akhir:

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan di Toko Anyaman Rotan Pahias Berbasis Web

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

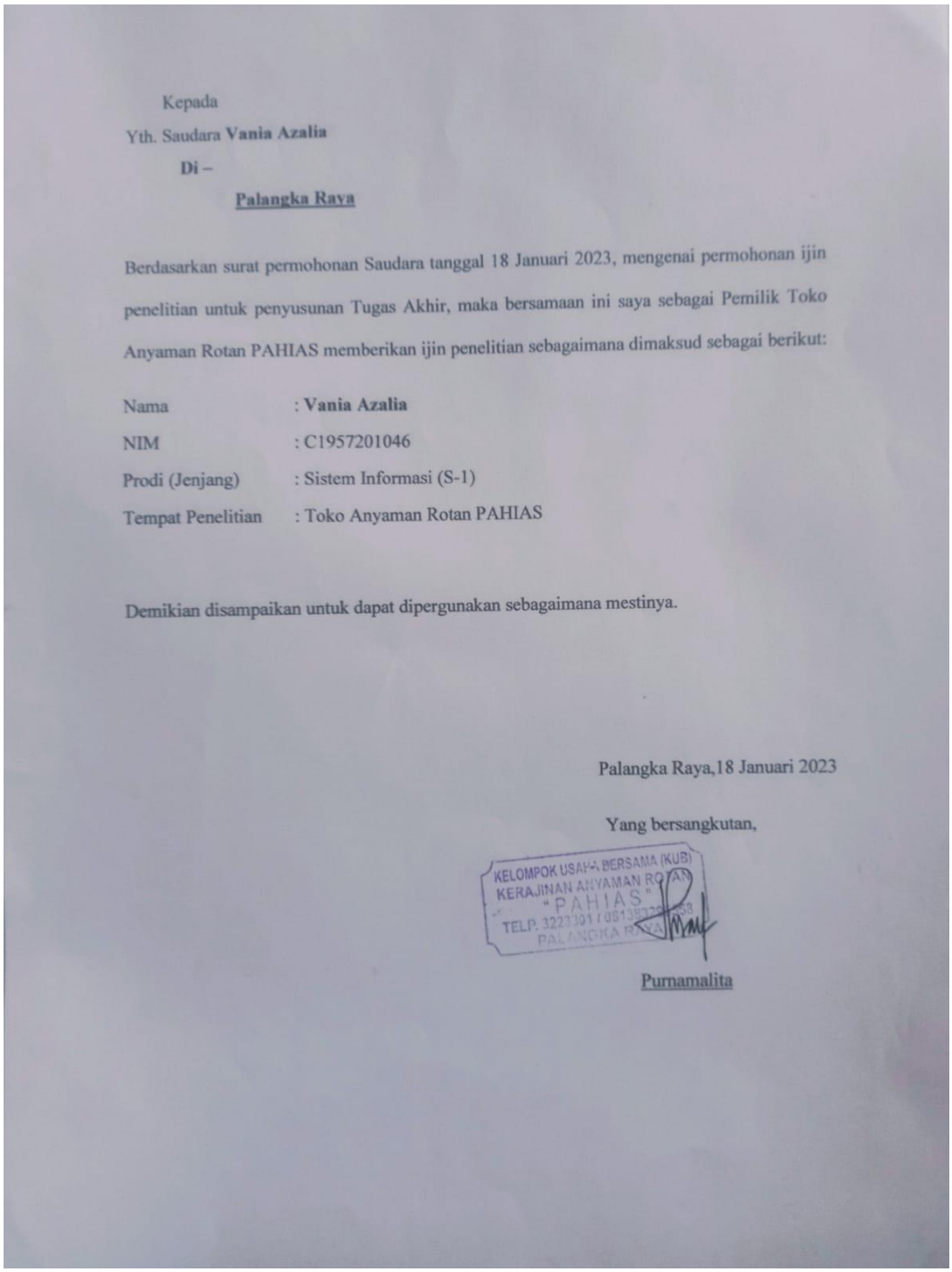
Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 18 Januari 2023

Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian



Kepada

Yth. Saudara **Vania Azalia**

Di –

Palangka Raya

Berdasarkan surat permohonan Saudara tanggal 18 Januari 2023, mengenai permohonan ijin penelitian untuk penyusunan Tugas Akhir, maka bersamaan ini saya sebagai Pemilik Toko Anyaman Rotan PAHIAS memberikan ijin penelitian sebagaimana dimaksud sebagai berikut:

Nama	: **Vania Azalia**
NIM	: C1957201046
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S-1)
Tempat Penelitian	: Toko Anyaman Rotan PAHIAS

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

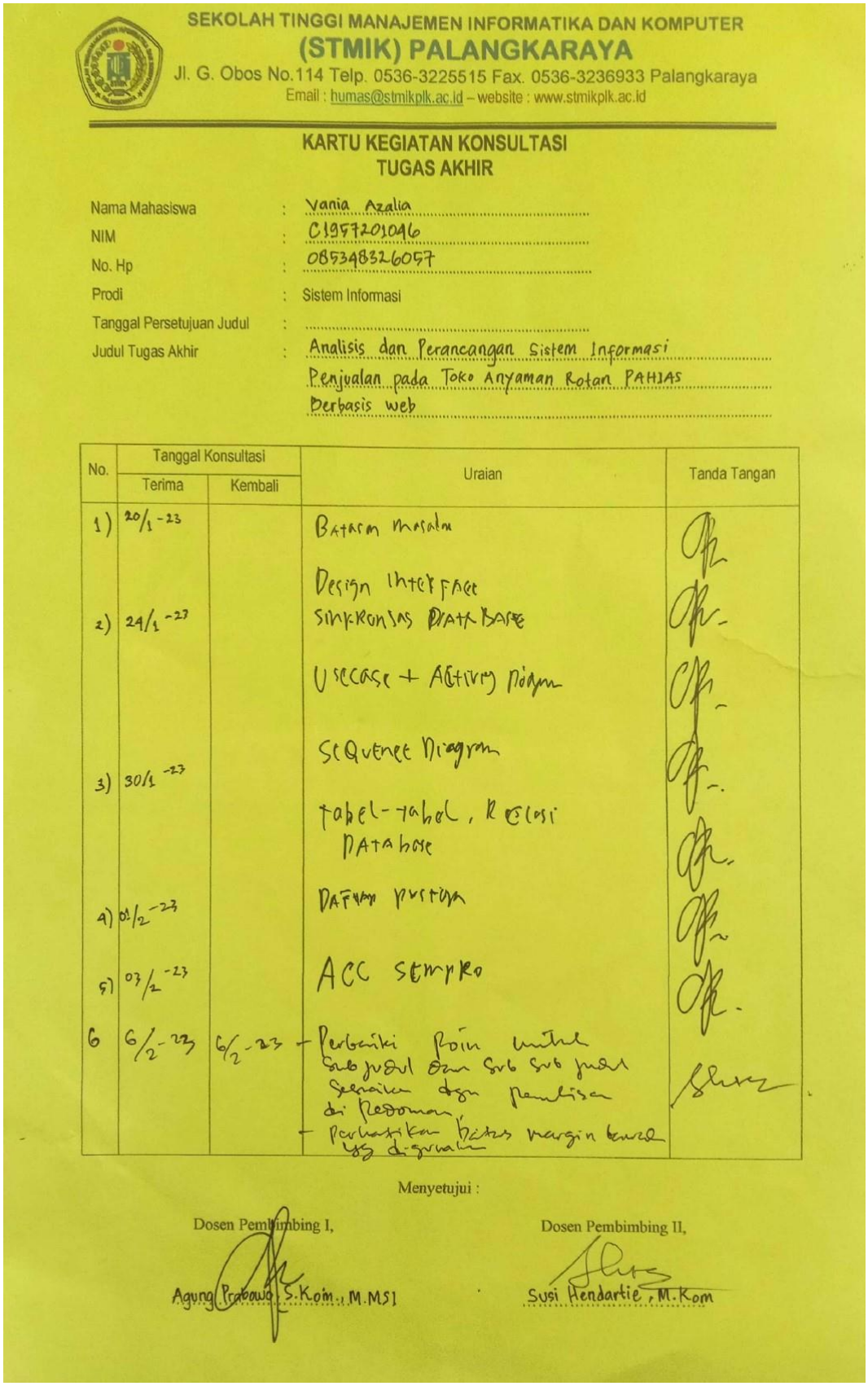
Palangka Raya,18 Januari 2023

Yang bersangkutan,

KELOMPOK USAHA BERSAMA (KUB)
KERAJINAN ANYAMAN ROTAN
"PAHIAS"
TELP. 3223301 / 08138329[illegible]
PALANGKA RAYA

Purnamalita

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 : Vania Azalia
NIM : C1957201046
No. Hp : 085348326057
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Anyaman Rotan PAHIAS Berbasis web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1)	20/1-23		Batasan masalah Design Interface	
2)	24/1-23		Sinkronisasi Database Usecase + Activity diagram	
3)	30/1-23		Sequence Diagram tabel-tabel, Relasi Database	
4)	02/2-23		Daftar pustaka	
5)	03/2-23		ACC Semhas	
6	6/2-23	6/2-23	+ Perbaiki point untuk sub judul dan sub sub judul sesuaikan dgn penulisan di Pedoman. + Perhatikan batas margin kanan yg digunakan	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI

Dosen Pembimbing II,

Susi Hendartie, M.Kom

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 : Vania Azalia
NIM : C1957201046
No. Hp : 085348326057
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : .....
Judul Tugas Akhir : Analisis dan perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Anyaman Rotan PAHIAS Berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
7.	13/2-23	13/2-23	- Perbaiki SS untuk rancangan, gambar & UML.	
8.	16/02-23	16/02-23	- Perbaikan SS gambar yg terpotong - Perbaiki Pengumpulan data menyesuaikan dgn Jenis Penelitian Kualitatif.	
9.	17/02-23	17/02-23	- Lengkapi lampiran & tools penelitian yg di perlukan - Perbaiki gambar 3 yg masih kecil ACC Seminar.	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI

Dosen Pembimbing II,

Susi Hendarlie, M.Kom

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. 047/STMIK-3.C.1/AK/II/2023

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

1. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Ketua
2. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
   NIK : 197603272016107
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Susi Hendartie, M.Kom.
   NIK : 197803202008002
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	VANIA AZALIA
NIM	:	C1957201046
Hari/ Tanggal	:	Sabtu, 15 April 2023
Waktu	:	09:30 sd 11:00 WIB
Judul Proposal	:	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan di Toko Anyaman Rotan PAHIAS Berbasis Web

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

Palangka Raya, 28 Februari 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Nomayati, 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

LEMBAR KEGIATAN OBSERVASI

Nama	: Vania Azalia
NIM	: C1957201046
Program Studi/Jenjang	: Sistem Informasi/S-1
Perguruan Tinggi	: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya
Judul Tugas Akhir	: Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Di Toko Anyaman Rotan Pahias Berbasis Web

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	18 Januari 2023	Memberikan surat izin penelitian kepada objek penelitian.
2.	18 Januari 2023	Dokumentasi foto barang yang dijual pada toko
3.	18 Januari 2023	Menerima surat balasan diterima melakukan penelitian dari objek penelitian.
3.	18 Januari 2023	Melakukan wawancara dengan Pemilik Toko Anyaman rotan PAHIAS

Palangka Raya, Mei 2023
Pemilik Toko,

Purnamalita

Lampiran 7 Lembar Wawancara

Lembar Wawancara

A. Narasumber
   Nama : Purnamalita (Pemilik Toko)

B. Pewawancara
   Nama : Vania Azalia
   NIM : C1957201046

---

1. Boleh di ceritakan secara singkat sejarah dari Toko Anyaman Rotan PAHIAS ?
2. Apakah Toko Anyaman Rotan PAHIAS memiliki website ?
3. Apakah pemilik toko memerlukan login pada website ini ?
4. Fasilitas / terdiri dari halaman apa saja yang diperlukan pelanggan pada website ini ?
5. Fasilitas / terdiri dari halaman apa saja yang diperlukan admin pada website ini ?

Jawaban :

1. Jawaban : Toko Anyaman Rotan PAHIAS di dirikan oleh Sri Ngawang , Sejak dari Tahun 1990-an . Menganyam merupakan hobi, yang kemudian mencoba mendirikan usaha untuk menjual produk Lokal khas Kalimantan Tengah , sering juga mengikuti kegiatan Pameran Kal-Teng Expo yang di laksanakan setahun sekali. Usaha poduk lokal ini pun sudah sampai mancanegara dalam rangka Provinsi Kalimantan Tengah memperkenalkan budaya nya. Usaha ini menjadi usaha turun temurun yang sekarang sudah dilanjutkan oleh anak dari yang pertama mendirikan usaha.

2. Belum ada
3. Memerlukan untuk keamanan
4. Seperti halaman beranda, halaman masuk, halaman daftar akun, halaman keranjang, halaman pembayaran, halaman profil pelanggan untuk pengeditan data pelanggan dan halaman pesan supaya pelanngan bisa mengirim pesan ke admin.
5. Halaman beranda admin, halaman kategori produk, halaman kelola produk, halaman kelola pesanan, halaman kelola pembayaran, halaman kelola konsumen.

Palangka Raya, Mei 2023
Pemilik Toko,

Purnamalita

Lampiran 8 Dokumentasi

Lampiran 9 Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

1. Nama Penyaji : VANIA AZALIA
2. Hari/ Tanggal : Sabtu, 15 April 2023
3. Waktu : 09:30 sd 11:00
4. Judul Proposal : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan di Toko Anyaman Rotan PAHIAS Berbasis Web

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Tanda Tangan
1	SINTA WATI	C1957201045	
2	NANDA	C1957201041	
3	Irvan Kristian Mestra	C1957201042	
4	Indra Yogi	C1957201035	
5	FERI MINATA	C1957201058	
6	RICKO Purbaya	C2057201053	
7	SILVIA	C2057201052	
8	MARTHA ROPI DELITHA	C2057201039	
9	Mesi Susanti	C2057201058	
10	Sabriansyah	C1957201033	
11	Try Resta Octaviandi	C1955201013	
12	ALDY EFRIANTO	C1957201011	
13	Fathar Rahman	C1757201019	
14	Harry Kurniawan Icanach	C1957201087	
15	Dhelvin Aryan	C1957201084	
16	Tri Yuli Panca M	C1957201013	
17	Fitri Iriani	C1957201006	
18	Dewi Ausari	C2157201036	
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Palangka Raya, 15 April 2023

Mengetahui :
Ketua Tim Penguji,

Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK. 198604042010103

Mahasiswa Penyaji,

VANIA AZALIA