SISTEM INFORMASI PEMESANAN FURNITURE DENGAN FITUR CUSTOM PADA BLESSING HOME ART MEUBEL BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

Oleh:

TRI YOHANES KURNIAWAN
NIM C2057201040
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

SISTEM INFORMASI PEMESANAN FURNITURE DENGAN FITUR CUSTOM PADA BLESSING HOME ART MEUBEL BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

Oleh:

TRI YOHANES KURNIAWAN
NIM C2057201040
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN FURNITURE DENGAN FITUR CUSTOM PADA BLESSING HOME ART MEUBEL BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diseminarkan.

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Susi Hendartie, M.Kom.	Norhayati, M.Pd.
NIK. 197803202008001	NIK. 198805222011004

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

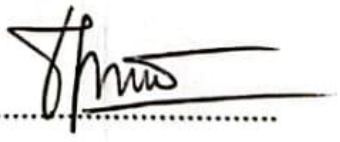
Suparni, M.Kom.
NIK. 196901041995105

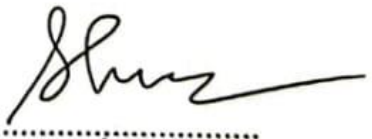
PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN FURNITURE DENGAN FITUR CUSTOM PADA BLESSING HOME ART MEUBEL BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah diseminarkan, dinilai dan disahkan oleh Tim Penguji Seminar pada tanggal 16 Desember 2023

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir:

1. Herman S. Pakpahan, S.Si., M.PFis. ..... 
   Ketua

2. Susi Hendartie, M.Kom. ..... 
   Sekretaris

3. Norhayati, M.Pd. ..... 
   Anggota

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ii
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 & Manfaat Penelitian 4
1.5 Sistematika Penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Kajian Teori 6
2.2 Penelitian Relevan 18

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 21
3.1 Tinjauan Umum 21
3.2 Jenis Penelitian 21
3.3 Desain Penelitian 23
3.4 Instrumen Penelitian 25
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 28
3.6 Analisis Kebutuhan 30
3.7 Desain Sistem 36
3.8 Jadwal Penelitian 63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol *Usecase Diagram* 11
Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram* 12
Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*..... 13
Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*..... 14
Tabel 2.5 Penelitian Relevan..... 19
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian 25
Tabel 3.2 Deskripsi Intrumen Penelitian Kuisioner..... 27
Tabel 3.3 Analisis *PIECES* 32
Tabel 3.4 tb_*admin* 53
Tabel 3.5 tb_*user*..... 53
Tabel 3.6 tb_data pruduk..... 54
Tabel 3.7 tb_produk 54
Tabel 3.8 tb_laporan..... 54
Tabel 3.9 tb_pemesanan..... 54
Tabel 3.10 Jadwal Penelitian..... 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Balsamiq Mockup 17
Gambar 2.2 Sublime Text 18
Gambar 3.1 Desain Penelitian 23
Gambar 3.2 *Usecase Diagram (Admin dan User)* 37
Gambar 3.3 *Activity Diagram Login (Admin)* 38
Gambar 3.4 *Activity Diagram* Data Pelanggan *(Admin)* 39
Gambar 3.5 *Activity Diagram* Data Produk *(Admin)* 39
Gambar 3.6 *Activity Diagram* Pemesanan *Custom (Admin)* 40
Gambar 3.7 *Activity Diagram* Jadwal Pengukuran *(Admin)* 41
Gambar 3.8 *Activity Diagram* Laporan Pemesanan Produk *(Admin)* 41
Gambar 3.9 *Activity Diagram* Halaman Awal *(User)* 42
Gambar 3.10 *Activity Diagram Login (User)* 43
Gambar 3.11 *Activity Diagram* Lihat Produk *(User)* 43
Gambar 3.12 *Activity Diagram* Pemesanan *Custom (User)* 44
Gambar 3.13 *Activity Diagram* Riwayat Pemesanan *(User)* 44
Gambar 3.14 *Sequence Diagram Login (Admin)* 45
Gambar 3.15 *Sequence Diagram* Kelola Data Produk *(Admin)* 46
Gambar 3.16 *Sequence Diagram* Kelola Data Produk *(Admin)* 47
Gambar 3.17 *Sequence Diagram* Kelola Data Pelanggan *(Admin)* 48
Gambar 3.18 *Sequence Diagram* Kelola Laporan Pelanggan *(Admin)* 48
Gambar 3.19 *Sequence Diagram login (User)* 49
Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Lihat Produk *(User)* 49
Gambar 3.21 *Sequence Diagram* Pemesanan *Custom (User)* 50
Gambar 3.22 *Sequence Diagram* Daftar Pengguna *(User)* 51
Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Riwayat Pemesanan *(User)* 51
Gambar 3.24 *Class Diagram* 52
Gambar 3.25 Desain *Interface Login* 55
Gambar 3.26 Desain *Interface Dashboard Admin* 56
Gambar 3.27 Desain *Interface* Produk *Admin* 56
Gambar 3.28 Desain *Interface* Pemesanan *Custom* 57
Gambar 3.29 Desain *Interface* Pelanggan 57
Gambar 3.30 Desain *Interface* Laporan Pemesanan 58
Gambar 3.31 Desain *Interface* Laporan Pemesanan 59
Gambar 3.32 Desain *Interface* Halaman *Login User* 59
Gambar 3.33 Desain *Interface* Beranda *User* 59
Gambar 3.34 Desain *Interface* Lihat Produk 60
Gambar 3.35 Desain *Interface* Halaman Pemesanan 61
Gambar 3.36 Desain *Interface* Tampilan Produk Pesanan *User* 61
Gambar 3.37 Desain *Interface* Riwayat Pemesanan 62
Gambar 3.38 Desain *Interface* Profil 62

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 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini orang-orang cenderung lebih memilih kegiatan yang praktis, yang bisa dilakukan dari mana saja dan kapan saja. Begitu juga halnya dengan berbelanja, orang - orang akan lebih memilih berbelanja secara *online* yang biasa dilakukan dari sebuah *smartphone* dibandingkan harus pergi ke lokasi perbelanjaan secara langsung. Dari fenomena ini maka muncullah sebuah inovasi dimana semua orang dapat melakukan kegiatan berbelanja bisa dilakukan hanya dari genggaman. Inovasi ini dikenal sebagai *E-Commerce* atau *Electronic commerce*. Konsep *e-commerce* dapat memudahkan para pelaku ekonomi dalam bertransaksi tanpa harus bertemu secara *real time*.

Meubel Blesing Homeart merupakan bisnis furniture custom yang telah beroperasi selama beberapa tahun. Meskipun telah berhasil menarik pelanggan dan menghasilkan *furniture custom* yang bisa dibilang cukup banyak, Blessing HomeArt Meubel menghadapi beberapa tantangan dalam memenuhi permintaan konsumen yang semakin menghargai *furniture* yang dapat disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Ada tantangan yang signifikan dalam pengelolaan pesanan *furniture custom*, Manajemen pesanan yang dilakukan secara manual sering kali memakan waktu dan berisiko kesalahan. Proses ini melibatkan pelacakan pesanan, pengaturan produksi, pemantauan inventaris, dan pengiriman. Dalam menghadapi pertumbuhan pesat dalam permintaan

furnitur custom, Blessing HomeArt perlu mengadopsi sistem yang efisien untuk mengelola semua aspek ini.

Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah kompleksitas dalam pemesanan *furniture custom*. Pesanan *furniture custom* melibatkan berbagai variabel seperti desain, bahan, ukuran, warna, dan fitur tambahan. Pelanggan seringkali memiliki preferensi yang sangat spesifik, dan proses manual yang rumit dapat menyebabkan kebingungan dan kesalahan dalam pemesanan, yang pada gilirannya dapat mengganggu pengalaman pelanggan.

Penting untuk mengakomodasi kebutuhan pelanggan akan personalisasi produk. Pelanggan sering mencari produk yang mencerminkan kepribadian dan gaya mereka sendiri. Dengan fitur *custom* pada sistem pemesanan, Blessing Homeart Meubel dapat memberikan peluang yang lebih besar untuk personalisasi produk, yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan. Dalam konteks persaingan industri *e-commerce* yang semakin ketat, Blessing Homeart harus menawarkan layanan yang lebih baik untuk pengalaman pelanggan yang lebih nyaman.

Sehingga penulis melakukan penelitian ini untuk membantu blessing home art meubel dalam mengoptimalkan pemesanan *furniture* dengan fitur *custom* dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan *Furniture* dengan Fitur *Custom* pada Blessing HomeArt Meubel Berbasis Web.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan yakni, "Bagaimana membuat Sistem Informasi Pemesanan *furniture* dengan fitur *custom* pada blessing homeart meubel berbasis web?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah diatas, maka penulis memberikan Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a. Penelitian ini akan berfokus pada sistem informasi pemesanan *furniture* dengan fitur *custom* berbasis web untuk Blessing HomeArt Meubel.
b. Penelitian ini akan membuat tabel data pelanggan, data pemesanan, data produk, dan data laporan pemesanan.
c. Penelitian ini akan berfokus kepada pemesanan custom, tidak membuat laporan transaksi dan tidak membuat fitur pembayaran pada sistem yang dibangun.
d. Pengguna sistem terbagi menjadi dua yaitu *admin* dan *user*, dimana *admin* dikelola oleh blessing home art meubel, sedangkan *user* adalah pelanggan yang ingin melihat produk *custom* pada *furniture*.

1.4 Tujuan & Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat yang ingin penulis capai dalam pembuatan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan

Penelitian ini menghasilkan sistem informasi pemesanan furniture berbasis web yang membantu pembeli memesan *furniture* dengan fitur *custom* pada blessing homeart meubel berbasis web.

1.4.2 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan sekaligus memberi pengalaman yang baru dalam kemampuan menganalisis dan mendesain suatu Sistem Informasi.

a. Bagi Blessing HomeArt Meubel

   Memberikan solusi terbaik untuk mengatasi masalah pemesanan *furniture custom* yang ada pada blessing homeart meubel menggunakan sistem informasi pemesanan berbasis web.

b. Bagi Masyarakat

   Memberikan kemudahan dalam pemilihan parabot yang beragam, penyesuaian dana anggaran dan kebutuhan kualitan perabot yang baik.

c. Bagi Penulis

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dan pengalaman baru bagi penulis.

d. Bagi STMIK Palangkaraya

   Diharapkan hasil tugas akhir dari penulis dapat membantu menambah referensi yang ada pada perpustakaan STMIK

Palangkaraya, sebagai tambahan belajar untuk rujukan perbandingan atau literatur bagi penulis yang lain.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penulisan dapat tersusun dengan baik, maka penyusunan dilakukan dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang teori-teori dan penelitian yang relevan yang mendukung judul, serta mendasari pembahasan secara detail.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini membahas tentang metodologi penelitian, tahapan mengumpulkan data, metode yang digunakan, dan alat-alat yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sistem.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan hasil dari implementasi, desain sistem, antarmuka program dan hasil respon pengguna.

BAB V : PENUTUP

Pada Bab ini penulis akan memberikan kesimpulan dan saran apa saja kekurangan yang ada pada sistem.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan judul penulisan, pemodelan sistem yang digunakan dan perangkat lunak yang digunakan.

2.1.1 Teori yang Berkaitan dengan Topik Penelitian

a. Sistem

Menurut Nuraina, dkk (2023) Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan.

Menurut Aman (2021) Sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan dimana sistem biasanya berbagi dalam sub sistem yang kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Berdasarkan dari 2 (Dua) pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan elemen yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan, terdiri dari komponen yang berinteraksi, dan bisa terbagi menjadi sub-sistem yang mendukung sistem yang lebih besar.

b. Informasi

Menurut Nuraina, dkk (2023) Informasi merupakan data atau fakta yang telah diproses sedemikian rupa, sehingga berubah bentuknya menjadi informasi.

Menurut Andre dan Fransen (2022) Informasi merupakan sebuah sumber daya terpenting dalam perusahaan. Setiap perusahaan memiliki informasinya masing-masing, oleh karena itu perlu mengambil keputusan strategis dalam mengelola informasi.

Berdasarkan dari 2 (Dua) pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penggunanya.

c. Sistem Informasi

Menurut Primawanti dan Ali (2022) Sistem informasi adalah implementasi sistem teknologi informasi serta komunikasi yang diselenggarakan oleh perusahaan bisnis. Dukungan sistem informasi di abad ke-21 ini sangat penting.

Menurut Nurwardani dan Astuti (2023) Sistem Informasi adalah serangkaian hardware, software, data, manusia, dan prosedur yang bekerja bersama untuk memproduksi informasi.

Berdasarkan dari 2 (Dua) pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Sistem informasi adalah penggunaan teknologi dan komunikasi dalam bisnis, melibatkan perangkat keras, perangkat lunak, data, orang, dan prosedur untuk menghasilkan informasi yang penting.

d. Pemesanan

Menurut Utama, dkk (2019) Pemesanan barang dan jasa adalah suatu kegiatan transaksi yang menyatakan keinginan atau rencana untuk memiliki atau membeli barang dan jasa tersebut sebelum melakukan transaksi finasial yakni berupa pembayaran finasial terhadap produk atau jasa yang diinginkan.

Menurut Nurwardani dan Astuti (2023) Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas

pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya.

Berdasarkan dari 2 (Dua) pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Pemesanan barang dan jasa adalah langkah untuk mendapatkan produk atau layanan sebelum membayar, dan pemesanan juga dapat berarti perjanjian untuk memesan tempat atau layanan pada waktu tertentu.

e. Furniture

Menurut Hasanah, dkk (2021) *Furniture* merupakan industri yang mengolah bahan baku atau bahan setengah jadi yang meliputi kayu, rotan dan bahan alami lainnya menjadi produk barang jadi yang yang mempunyai nilai tambah dan manfaat yang lebih tinggi. *Furniture* mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari.

Menurut Azidane (2022) *Furniture* merupakan fasilitas atau sarana untuk berbagai aktivitas manusia dalam suatu ruangan.

Berdasarkan dari 2 (Dua) pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Furniture adalah industri yang mengubah bahan mentah menjadi barang-barang seperti kursi dan meja dengan nilai tambah, serta digunakan sebagai fasilitas untuk aktivitas manusia di dalam ruangan.

f. Custom

Menurut Azidane (2022) Mulai dari proses pengukuran, pembuatan model, rab, penawaran produk, pengukuran ulang, quality control, realisasi rab dan *invoice*. Semua proses tersebut harus diatur dalam 1 manajemen agar perusahaan *custom furniture* dapat memberikan informasi yang cepat dan akurat.

Berdasarkan dari pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa *Custom* adalah sesuatu yang dibuat khusus atau disesuaikan dengan kebutuhan atau keinginan tertentu.

g. Website

Menurut Ronaldo dan Pasha (2021) Website atau situs web, dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampulkan informasi data teks, data gambar, diam, atau gerak, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan saling terkait dimana masing dihubungkan dengan jaringan halaman *(hyperlink)* yang dapat diakses melalui perangkat lunak yang disebut browser.

Berdasarkan dari pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Web adalah jaringan komputer yang terhubung dan digunakan untuk mengakses informasi, layanan, atau konten di internet.

h. Basis Data *(Database)*

Menurut Bahtiar dan Herwanto (2022) Basis data ialah sistem informasi yang berarti dalam mendukung suatu database, terlebih lagi sistem tersebut memiliki konsumsi data yang begitu besar guna membentuk konsep laporan yang cocok dengan kebutuhan para penggunanya.

Berdasarkan dari pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa *Database* atau basis data adalah tempat penyimpanan informasi elektronik yang terstruktur, yang memungkinkan untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses data dengan mudah.

i. PHP (*Hyepertext Preprocessor*)

Menurut Tarigan dan Sembiring (2020) PHP merupakan bahasa pemrogramman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis.

Menurut Ramdani dan Agustin (2023) PHP adalah singkatan dari *"PHP: Hypertext Prepocessor"*, yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

Berdasarkan dari 2 (Dua) pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan situs web dan aplikasi web dinamis.

j. HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Menurut Ramdani dan Agustin (2023) HTML *(Hypertext Markup Language)* adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegerasi.

Berdasarkan dari pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language*, digunakan untuk membuat dan mendesain halaman web dengan menentukan tata letak dan struktur konten pada halaman web.

2.1.2 Pemodelan yang digunakan

Pada bagian ini, akan penulis jabarkan pemeodelan yang digunakan penulis dalam mendesain dan merancang sistem informasi pada penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

a. UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Syarif dan Nugraha (2020) UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

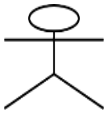
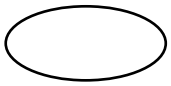
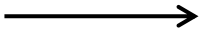
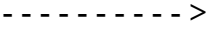
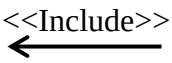
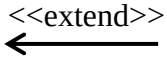
Diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

1) *Usecase Diagram*

Menurut Rusdianto, dkk (2022) *Usecase Diagram* adalah Pemodelan yang dihasilkan usecase scenario yang dibuat dengan menggunakan Visual Paradigm.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Usecase Diagram :*

Tabel 2.1 Simbol Usecase Diagram

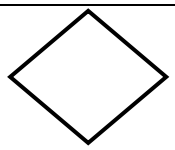
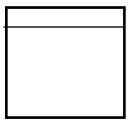
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Aktor	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
2		Use Case	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
3		Association	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
4		Generalisasi	Menunjukan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
5		Include	Menunjukan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsional dari use case lainnya
6		extend	Menunjukan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

2) *Activity Diagram*

Menurut Syarif dan Nugraha (2020) Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Activity Diagram :*

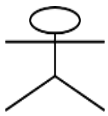
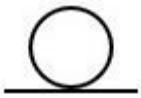
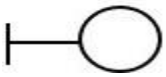
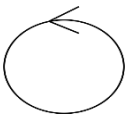
Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status awal	Menandakan tindakan awal atau titik awal aktivitas pada *activity diagram*.
2		Aktivitas	Menunjukan aktivitas yang dilakukan atau yang sedang terjadi pada *activity diagram*.
3		Percabangan/Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
4		Penggabungan/Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
5		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6		Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

3) *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah jenis diagram dalam pemodelan sistem yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara objek-objek dalam sistem dalam urutan waktu.

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*

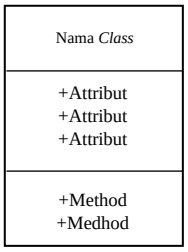
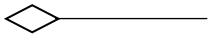
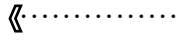
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Actor*	Digunakan untuk menggambarkan user pengguna sistem informasi.
2		*Entity class*	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan
3		*Boundary*	Berupa tepi dari sistem, seperti user interface atau Suatu yang berinteraksi dengan sistem yang lain.
4		*Lifeline*	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status akhir.
5		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
6		*Message to self*	Menggambarkan pesan/hubungan objek yang menunjukan kejadian yang terjadi.
7		*Control*	Element mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario. Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.

4) *Class Diagram*

Menurut Syarif dan Nugraha (2020) Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segini pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Class Diagram :*

Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Class	Himpunan objek-objek dari berbagai atribut yang me-miliki operasi yang sama.
2		Association	Relasi antar kelas dengan makna umum dan biasanya disertai multiplicity.
3		Directed Association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.
4		Aggregation	Mengindikasikan keseluruhan bagian relationship disebut sebagai relasi.
5		Composition	Relasi Composition terhadap class tempat dia bergantung
6		Dependency	Menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain.

b. Skala Likert

Menurut Suasapha (2020) Skala Likert merupakan skala pengukuran yang dikembangkan oleh Rensis Likert dan dipublikasikan dalam tulisannya berjudul "*A Technique For Measurement Of Attitudes*" dalam Jurnal *Archives Of Psychology* pada tahun 1932.

Menurut Harahap (2020) Skala Likert ialah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan.

Berdasarkan dari 2 (Dua) pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Skala Likert adalah alat yang digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan atau pandangan seseorang terhadap pernyataan atau pertanyaan dengan mengambil bentuk kisaran nilai seperti "sangat setuju" hingga "sangat tidak setuju".

c. Black Box Testing

Menurut Fahrezi, dkk (2022) Pengujian *Black Box* sendiri dapat diartikan sebagai sebuah pengujian yang melakukan pendekatan pengujian untuk mengetahui apakah semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah didefinisikan.

Menurut Fahrezi, dkk (2022) Pengujian *black box* testing disebut sebagai pengujian perilaku. Dimana struktur interior, logika perangkat lunak yang diuji tidak diketahui oleh penguji.

Berdasarkan dari 2 (Dua) pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Black box testing adalah jenis pengujian perangkat lunak di mana pengujian dilakukan tanpa memperhatikan detail internal atau logika program, fokusnya adalah pada input dan output yang dihasilkan.

2.1.3 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan

Pada bagian ini, akan penulis jabarkan perangkat lunak yang akan digunakan oleh penulis dalam merancang dan membangun sistem informasi pemesanan pada penelitian ini.

a. Draw.io

Menurut Hendrawan, dkk (2022) *Draw.io* adalah program perangkat lunak yang digunakan untuk simulasi jaringan. *Draw.io* adalah perangkat lunak simulasi jaringan. program perangkat lunak ini berfungsi untuk membuat versi jaringan komputer dan mensimulasikan jaringan.

Berdasarkan dari pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa *Draw.io* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat diagram dan bagan dengan cara yang mudah dan sederhana.

b. Xampp

Menurut Fitri (2021) XAMPP merupakan singkatan dari X Apache MySQL PHP Perl. Simbol X (cross) menunjukkan bahwa XAMPP dapat berjalan cross (lintas) *platform*, yaitu pada 4 sistem operasi yang berbeda: Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris.

Berdasarkan dari pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa XAMPP adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat dan mengelola server web lokal pada komputer Anda, memungkinkan Anda untuk mengembangkan dan menguji situs web atau aplikasi web secara lokal sebelum mempublikasikannya secara online.

c. Balsamiq Mockup

Menurut Sanjaya, dkk (2022) Balsamiq Mockups 3. adalah rancangan tampilan antarmuka pengguna yang dihasilkan dan berfokus kepada kebutuhan pengguna.

Berdasarkan dari pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Balsamiq Mockup adalah sebuah alat perangkat lunak yang digunakan untuk membuat prototipe tampilan atau antarmuka pengguna (UI) dengan cepat dan sederhana, membantu pengembang dan desainer untuk merancang tampilan sebuah situs web atau aplikasi sebelum memulai pengembangan yang sebenarnya.



Gambar 2. 1 Balsamiq Mockup

Sumber : https://app.uxcel.com/glossary/balsamiq

d. Sublime Text

Menurut Itsnania dan Suputra (2021) Sublime Text adalah text editor berbasis Python, sebuah *text editor* yang elegan, kaya fitur, *cross platform*, mudah dan simple yang cukup terkenal dikalangan *developer* (pengembang) dan *desainer*.

Berdasarkan dari pendapat diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Sublime Text adalah sebuah aplikasi perangkat lunak teks editor yang digunakan oleh pengembang perangkat lunak untuk menulis dan mengedit kode komputer dengan fitur-fitur yang memudahkan proses pengembangan.



Gambar 2.2 Sublime Text

Sumber : https://github.com/topics/sublime-text?l=html

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang digunakan sebagai perbandingan dan acuan untuk membuat sistem. Berikut ini adalah penelitian yang relevan berupa karya tulis yang memiliki tema yang sama yaitu pemesanan bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.5 Penelitian Relevan

No	Penulis/Tahun	Judul	Penjelasan
1	Azidane, (2022)	Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website Untuk Pemesanan *Custom Furniture*	Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website Untuk Pemesanan *Custom Furniture* ini menggunakan fitur RAB sementara penulis tidak menggunakan fitur RAB pada penelitian ini.
2	Utama, (2019)	Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan *Custom Furniture* Berbasis Website	Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan *Custom Furniture* Berbasis Website ini menggunakan fitur sales order dan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dalam pemlihan kayu sementara penulis tidak menggunakan fitur tersebut.
3	Tarigan, (2020)	Sistem Informasi Pemesanan *Furniture* Di Toko Aristotles Kabanjahe Berbasis Web	Sistem Informasi Pemesanan *Furniture* Di Toko Aristotles Kabanjahe Berbasis Web ini menggunakan fitur pembayaran untuk bisa transaksi ke produk sementara penulis menggunakan

No	Penulis/Tahun	Judul	Penjelasan
			fitur penjadwalan pengukuran untuk bisa melakukan transaksi lebih lanjut.
4	Siti Winarsih, (2021)	Sistem Informasi Pemesanan Produk *Forniture* Berbasis Web	Sistem Informasi Pemesanan Produk *Forniture* Berbasis Web ini menggunakan metode pendekatan SLC *(System Life Cycle)* sementara penulis menggunakan metode pendekatan SDLC *(System Depelopement Life Cycle).*
5	Sofyan, (2020)	Sistem Informasi Pemesanan *Furniture* Berbahan Baku Aluminium Pada Usaha Dagang Crystal Aluminium Manokwari Berbasis Web	Sistem Informasi Pemesanan *Furniture* pada penelitian ini hanya berfokus kepada pembuatan *furniture* berbahan baku alumunium sementara penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih ke olahan kayu dan berbahan baku pliwut untuk pembuatan produk dan custom lainnya.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Blessing Home Art Meubel adalah usaha yang bergerak pada bidang perabotan yang terbuat dari kayu plywood seperti meja, kursi, lemari dan lain sebagainya bahkan bisa *custom* sesuai keinginan pelanggan, untuk lokasi penelitian ini terletak di Jl. Tampung Penyang VIII Tingang Blok.A Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112 dengan nomor telepon (0812) 5041-5088 dan Instagram aktif @blessinghome.art.

3.2 Jenis Penelitian

Dalam Penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian *Reseach & Development* jenis penelitian ini merupakan proses atau langkah-langkah untuk menciptakan, mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Terdapat tahapan-tahapan yang akan dilakuakn oleh penulis dalam jenis penelitian *Reseach & Development,* antara lain sebagai berikut :

a. Potensi dan Masalah

   Pada tahapan ini, penulis mengamati proses apa saja yang terjadi di tempat penelitian, yang bisa menjadi potensi/masalah yang mungkin saja dapat terjadi

b. Pengumpulan Data

   Pada tahapan ini, penulis melakukan pengumpulan data yaitu dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, kuisioner, dan studi pustaka yang berkaitan dengan kebutuhan pengguna.

c. Desain Produk

Pada tahapan ini, penulis melakukan desain produk yang akan dibuat, ini memerlukan sarana dan prasarana penelitian apa saja yang akan dibutuhkan selama kegiatan atau proses penelitian.

d. Validasi Desain

Pada tahapan ini, penulis akan menilai apakah rancangan produk sudah efektif, pada tahapan ini hanya bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta dilapangan.

e. Perbaikan Desain

Pada tahapan ini, penulis akan berdiskusi dengan pihak yang terlibat untuk menanyakan dibagian mana saja yang akan jadi perbaikan pada desain yang sudah dibuat.

f. Uji coba Produk

Pada tahapan ini, penulis melakukan pengujian pada sistem yang telah dibuat secara terbatas, belum jadi sepenuhnya, baik itu desain, maupun pihak-pihak yang terlibat.

g. Perbaikan Produk

Pada tahapan ini, penulis melakukan perbaikan hasil uji coba pada sistem, pada tahap ini penulis memperbaiki model atau desain berdasarkan hasil pada uji coba sistem yang sudah dilakukan.

h. Uji coba Pemakaian

Pada tahap ini, penulis melakukan pengujian sistem secara terfokus terhadap ke efektivitas dari sebuah produk yang dihasilakan dengan menggunakan teknik pengulangan.

i. Perbaikan Produk

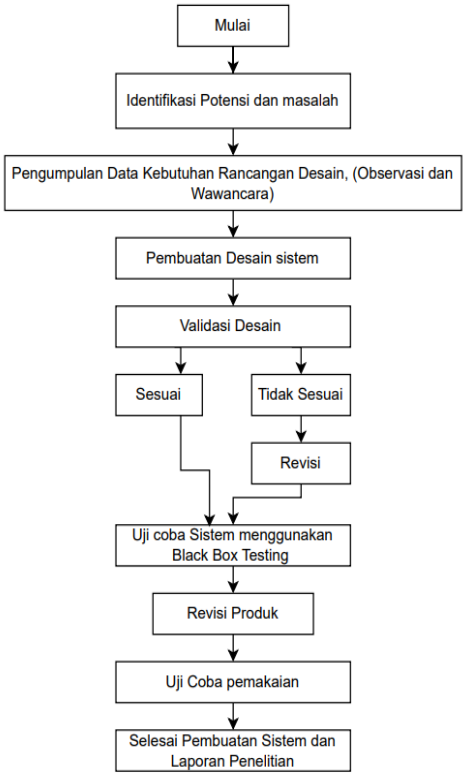
Pada tahapan ini, penulis melakukan perbaikan setalah uji coba pemakaian pada produk sehingga dalam penyempurnaan produk dapat dievaluasi dari uji coba pemakaian yang dikembangkan menjadi lebih baik, ini perlu dilakukan agar tingkat ke efektivitas sebuah sistem yang dihasilkan dapat dengan mudah digunakan dan dipahami.

j. Produksi Massal

Pada tahapan ini, adalah langkah terakhir yang dilakukan oleh penulis untuk melakukan implementasi sistem yang dihasilkan untuk di distribusikan agar bermanfaat oleh pengguna sistem.

3.3 Desain Penelitian

Adapun desain Penelitian yang dilakukan oleh penulis , adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Penjelasan dari masing-masing tahapan diatas akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan observasi terlebih dahulu sebagai bahan untuk pembuatan sistemnya nanti seperti apa.
b. Setelah melakukan obeservasi awal penulis melakukan pengumpulan data untuk kebutuhan rancangan desain pada sistem informasi yang akan dibangun.
c. Setelah melakukan pengumpulan data untuk rancangan desain, penulis melakukan pembuatan rancangan desain sistem.
d. Setelah melakukan pembuatan rancangan desain sistem, penulis akan melakukan validasi pada objek apakah desain sistem yang dibuat sudah sesuai apa masih perlu ada perubahan, misalkan ada perubahan maka akan direvisi kembali sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan tempat objek penelitian.
e. Melakukan uji coba pada produk menggunakan metode balck box testing, agar penulis dapat mengetahui apakah sistem informasi yang dibangun ada eror atau tidak.
f. Setelah melakukan uji coba maka dilakukan tahap perbaikan.
g. Setelah dilakukannya perbaikan pada sistem yang dibangun maka akan dilakukan uji coba pemakaian pada sistem informasi yang dibuat.
h. Setelah selesai merancang dan mengimplementasi sistem, penulis membuat laporan penelitian bahwa sistem yang akan dibangun sudah selesai dikerjakan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan penulis dalam melakukan pengumpulan data penelitian di tempat penelitian. Berikut ini merupakan instrumen yang dilakukan penulis dalam melakukan pengumpulan data :

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian

No	Jenis Metode Pengumpulan Data	Jenis Instrumen
1	Observasi	Lembar Observasi
2	Wawancara	Lembar Wawancara
3	Kuisioner	Angket Kuisioner
4	Dokumentasi	Foto Dokuemntasi Nota,RAB Pemesanan
5	Studi Pustaka	Teori-teori Para Ahli Internet

3.4.1 Observasi

Dalam tahapan ini, penulis melakukan pengamatan terlebih dulu terhadap objek yang akan dijadikan sebagai penelitian, sebagai berikut :

a. Mengamati cara bagaimana beinteraksi dengan pelanggan

b. Proses pemesanan *furniture/interior* pada Blessing Home art Meubel

3.4.2 Wawancara

Dalam tahapan ini, penulis menyusun beberapa pertanyaan untuk narasumber yang akan dituju dengan membuat *form*, sebagai berikut :

Blessing Home Art

Nama :

Jabatan :

Daftar Petanyaan Wawancara Tahap 1 : Pengumpulan Data Awal

1) Bagaimana proses terjadinya transaksi pada Blessing Home art Meubel saat ini?
2) Apakah ada kendala dengan pemesanan *custom* sebelumnya?
3) Bagaimana proses sistem pemesanan yang dilakukan pelanggan/*customer* pada Blessing Home Art Meubel saat ini?
4) Apakah bapak/ibu bersedia dibuatkan sistem informasi pemesanan *furniture* secara *online* dengan website untuk sistem pemesanan *furniture custom* ini?
5) Apabila pemesanan *furniture* nanti dibuatkan secara *online* menggunakan website apa saja data yang bapak/ibu inginkan untuk ada didalam sistem yang akan dibangun ini?

Daftar Pernyataan Wawancara Tahap 2 : Validasi Desain.

1) Rancangan desain pada sistem, sudah memenuhi kebutuhan pengguna.
2) Halaman *admin* pada sistem memiliki halaman *login.*
3) Halaman *admin* pada sistem memiliki halaman *dashboard.*
4) Halaman *admin* pada sistem memiliki halaman data pelanggan.
5) Halaman *admin* pada sistem memiliki halaman data produk.

6) Halaman *admin* pada sistem memiliki halaman pemesanan *custom.*

7) Halaman *admin* pada sistem memiliki halaman jadwal pengukuran.

8) Halaman *admin* pada sistem memiliki halaman laporan transaksi.

9) Halaman *admin* pada sistem memiliki halaman ganti *password.*

10) Halaman user pada sistem memiliki halaman halaman awal.

11) Halaman user pada sistem memiliki halaman *login.*

12) Halaman user pada sistem memiliki halaman lihat produk.

13) Halaman user pada sistem memiliki halaman pemesanan.

14) Halaman user pada sistem memiliki halaman riwayat pemesanan.

15) Halaman user pada sistem memiliki halaman ganti *password*

3.4.3 Kuisioner

Dalam tahapan ini, pengguna sistem diminta untuk memilih satu jawaban untuk memberikan penilaian tingkat kepuasan terhadap sistem informasi yang diteliti oleh penulis dengan memberikan pilihan dari jawaban di setiap pertanyaan. Rencana kuisioner sebagai berikut :

Tabel 3.2 Deskripsi Intrumen Penelitian Kuisioner

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	Proses login aplikasi bisa dipahami dengan baik.					
2	Tampilan pada aplikasi seperti warna, font, fitur, tata letak baik.					
3	Kemudahan akses pada aplikasi ramah pengguna.					
4	Ukuran huruf pada aplikasi baik.					

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
5	Fitur yang ada pada aplikasi mudah untuk dipahami					

Penjelasan keterangan dari pilihan jawaban diatas :

Sangat Tidak Setuju = 1
Tidak Setuju = 2
Ragu-Ragu = 3
Setuju = 4
Sangat Setuju = 5

3.4.4 Dokumentasi

Pada tahapan ini, penulis melakukan dokumentasi guna untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, adapun bukti dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pada saat observasi, foto wawancara dari pihak Blessing Home Art meubel yang dijadikan tempat observasi.

3.4.5 Studi Pustaka

Pada tahapan ini, penulis mengumpulkan data berdasarkan teori-teori yang mendasari masalah dibidang yang diteliti, selain itu penulis juga memperoleh informasi tentang penelitian sejenis atau yang berkaitan dengan penelitian dengan membaca jurnal-jurnal serta buku-buku dari perpustakaan dan sumber referensi yang ada dari media internet.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan metode analisis *PIECES*. *PIECES* merupakan sebuah metode analisis yang digunakan kelayakan dari sistem

yang lama. Metode *PIECES* terdiri dari 6 variabel yaitu *performance*, *information, economic*, *control*, *efficiency*, dan *service*. Dengan melakukan analisis menggunakan metode ini diharapkan menemukan masalah yang nantinya akan dilakukan perbaikan.

3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur yang digunakan oleh penulis untuk mendapatkan kumpulan data-data dari objek penelitian yaitu menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Sebelum penulis melakukan observasi, penulis mengurus surat izin obeservasi dengan pihak terkait. Observasi yang dilakukan oleh penulis yaitu datang langsung ke tempat objek penelitian yang berlokasi di Jl. Tampung Penyang VIII Blok.A Kec. Jekan Raya Kota palangka Raya. Ini bertujuan untuk mengetahui data yang diperlukan untuk penyusunan tugas akhir.

b. Metode Wawancara

Sebelum penulis melakukan wawancara, penulis mengurus surat izin penelitian dengan pihak terkait, wawancara yang dilakukan oleh penulis yaitu berinteraksi/berkomunikasi dengan cara tanya jawab langsung dengan pihak Blessing Home Art, untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penyusunan tugas akhir.

c. Kuisioner

Sebelum penulis membuat kuisioner, penulis mengurus surat izin penelitian dengan pihak terkait, kuisioner yang dibuat oleh penulis yaitu

dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden atau pengguna sistem tentang kepuasaan terhadap sistem yang akan dibuat.

d. Dokumentasi

Sebelum penulis melakukan dokumentasi, penulis mengurus surat izin penelitian dengan pihak terkait, dokumentasi yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan mengambil gambar/foto-foto yang diperoleh di lokasi penelitian, meliputi interaksi langsung dengan pelanggan serta data-data yang berkaitan dengan penyusunan tugas akhir.

e. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan oleh penulis adalah dengan cara mereview jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian, bisa juga dengan membaca, mengutip dari buku ataupun jurnal yang ada di internet yang berhubungan dengan topik penelitian yang diteliti.

3.6 Analisis Kebutuhan

3.6.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna dalam perancangan ini, terbagi menjadi 2 (dua) yaitu kebutuhan *admin*/pengelola dan kebutuhan *user*/pelanggan.

a. Kebutuhan *Admin*/Pengelola

1) *Admin* harus login terlebih dulu, untuk dapat mengakses/menggunakan halaman dashboard *admin.*
2) Setalah masuk ke halaman dashboard *admin,* sistem akan menampilkan produk pemesanan.
3) Pada fitur menu, terdiri dari halaman *dashboard, customer*, pemesanan *custom,* jadwal pengukuran dan *logout.*

4) Pada halaman *customer*, *admin* dapat melihat daftar pelanggan yang telah melakukan pemesanan *custom.*
5) Pada halaman pemesanan *custom, admin* dapat melihat jika ada pelanggan yang mau meng *custom furniture*, *admin* juga dapat melihat *list* pemesanan dan tambah pemesanan jika ada.
6) Pada halaman jadwal pengukuran, *admin* dapat menentukan kapan jadwal pengukuran akan dilakukan di tempat lokasi sesuai pemesanan *furniture* apa yang akan di *custom* jika diperlukan.
7) Pada halaman *logout*, admin dapat keluar dari akun *admin* dan kembali ke halaman *login.*

b. Kebutuhan *User*/Pelanggan

1) *User*/Pelanggan yang ingin melakukan pemesanan harus melakukan *login* terlebih dahulu, jika *user* belum mempunyai akun maka *user* perlu melakukan pendaftaran pelanggan terlebih dahulu.
2) *User* dapat melihat halaman produk, halaman pemesanan *custom*, *list* pemesanan dan *logout*.
3) Pada website ini, user dapat melakukan pemesanan dengan lebih mudah karena bisa diakses kapan pun dan dimana pun asalkan ada kouta internet.

3.6.2 Analisis Sistem yang sedang berjalan

Menurut Anwardi, dkk (2020) Analisis PIECES adalah kerangka yang dikembangkan oleh James Watherbe untuk mengalisis sistem manual maupun terkomputerisasi. Analisis ini dilakukan kepada konsumen dan

pihak internal perusahaan, Analisis PIECES digunakan untuk menganalisis sistem yang berjalan dan sistem ususlan.

Untuk menganalisis kinerja sistem yang ada dan sistem yang akan dibangun/dibuat, maka metode analisis yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode *PIECES*. Berikut ini adalah hasil analisis penulis, menggunakan metode *PIECES* tersebut :

Tabel 3.3 Analisis *PIECES*

No	Analisis	Sistem yang Berjalan	Sistem Baru
1	*Performance* (Kinerja)	Proses pemesanan yang dilakukan saat ini masih dilakukan secara *konvensional*, dari teman ke teman yang yang memiliki koneksi dari para konsultan proyek.	Pada sistem informasi ini proses pemesanan akan bisa dilakukan secara online, sistem informasi menyediakan menu fitur custom yang dimana ini memudahkan pelanggan untuk melihat produk yang ditawarkan dan juga sebagai bahan referensi bagi pelanggan untuk memenuhi kebutuhan perabot dirumah.
2	*Information* (Informasi)	Pencarian buku atau kertas seperti RAB yang sudah dibuat sebelum nya sulit untuk dicari karena masih dikerjakan dengan pencatatan manual. Ini dapat mempengaruhi hasil yang sebelumnya sudah ditetapkan bisa saja berubah.	Dengan adanya sistem informasi ini nanti pelanggan akan dimudahkan dengan berbagai informasi yang di berikan, informasi yang diterima seperti ukuran dari interior itu sendiri.
3	*Economy* (Ekonomi)	Pada saat ada pelanggan yang ingin melakukan pemesanan *custom* blessing home art akan mensurvei tempat pelanggan dan ini membutuhkan biaya transportasi untuk dating ke lokasi melakukan pengukuran.	Dengan adanya sistem baru ini nanti dapat membantu meminimalisir biaya untuk kegiatan transportasi pengukuran.

No	Analisis	Sistem yang Berjalan	Sistem Baru
4	*Control* (Kontrol)	Proses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan terkadang cukup banyak sedangkan bahan bisa saja kekurangan *stock* untuk masa pembuatan, ini menjadi kurang terkendali karena tidak adanya sistem informasi pemesanan yang bisa dilihat oleh pemilik jika *stock* bahan menipis.	Proses pemesanan akan menjadi lebih terkendali karena dengan adanya sistem yang dapat membantu blessing home art melihat *stock* bahan jika bahan mau habis.
5	*Effeciency* (Efisiensi)	Belum adanya sistem informasi pemesanan *furniture custom* menyebabkan efisiensi biaya yang tidak efektif.	Dengan sistem yang dibangun oleh penulis memudahkan pelanggan dalam pemesanan *furniture* karena bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun asal ada kouta internet untuk akses ke sistem.
6	*Service* (Layanan)	Layanan kurang maksimal, karena terkadang dibutuhkan waktu jika melakukan konsultasi *interior* melalui media sosial.	Dengan menggunakan sistem ini akan memudahkan pekerjaan sehingga bisa menjadi lebih efektif dan efisien.

a. *Performance* (Kinerja)

Analisis performance dilakukan untuk mengetahui sebuah kinerja sistem, apakah berjalan dengan baik atau tidak. Kinerja ini diukur dari jumlah data dihasilkan dan seberapa cepat suatu data ditemukan.

b. *Information* (Informasi)

Analisis information digunakan untuk mengetahui seberapa banyak dan seberapa jelas informasi yang akan dihasilkan dari pencarian.

c. *Economy* (Ekonomi)

Analisis economic dilakukan untuk mengetahui apakah suatu sistem itu tepat diterapkan di suatu lembaga informasi dan dilihat dari segi finansial dan biaya yang dikeluarkan.

d. *Control* (Kontrol)

Analisis control digunakan untuk memantau sejauh mana pengawasan dan kontrol yang dilakukan agar sistem berjalan dengan baik.

e. *Effeciency* (Efisiensi)

Analisis efficiency dilakukan untuk mengetahui apakah suatu sistem efisien atau tidak dengan input yang sedikit bisa menghasilkan output yang memuaskan.

f. *Service* (Layanan)

Analisis service digunakan untuk mengetahui bagaimana pelayanan yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang yang timbul terkait pelayanan.

Berdasarkan analisis diatas, dapat diketahui bahwa sistem yang ada di Blessing Home Art saat ini masih kurang efektif dan efisien. Hal ini dikerenakan pengelolaan bahan baku belum terkomputerisasi. Dan juga untuk melakukan pemesanan *custom* terkadang pelanggan harus datang langsung ke tempat lokasi tempat bekerja untuk pihak terkait menjelaskan segala biaya dan pengukuran. Terkadang ada juga yang konsultasi interior *custom* lewat media sosial. Sebab itu untuk mempermudah Blessing Home Art memerlukan sistem informasi pemesanan *furniture custom* berbasis web ini dapat memberikan kemudahan bagi Blessing Home Art dan Pelanggan.

3.6.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak untuk Membangun Sistem

Adapun kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam membangun sistem adalah sebagai berikut.

a. Analisa kebutuhan perangkat keras *(Hardware)*

Kebutuhan perangkat keras *(Hardware)* yang digunakan penulis dalam membangun sebuah sistem informasi adalah sebagai beriku :

1) *Processor* : AMD Ryzen 3 3250U
2) *RAM* : 4 GB
3) *Type* : VivoBook_ASUSLaptop X415D
4) *Hardisk* : 500 GB

b. Analisa kebutuhan perangkat lunak *(Software)*

Kebutuhan perangkat lunak *(Software)* yang digunalan penulis dalam membangun sebuah sistem informasi adalah sebagai berikut :

1) Windows 11 64-bit, sebagai sistem operasi.
2) PHP v8.1.17 dan HTML.5 sebagai Bahasa pemograman.
3) Xampp Control Panel v3.3.0, sebagai *database web server/localhost.*
4) Draw.io, sebagai pemodelan desain sistem informasi.
5) Balsamiq Mockup, untuk mendesain anatrmuka/*interface web*.
6) Google Chrome, untuk menjalankan web.
7) Sublime Text, tempat melakukan coding web.

3.6.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak untuk Menjalankan Sistem

a. Analisa kebutuhan perangkat keras

Adapun kebutuhan perangkat keras *(Hardware)* yang digunakan, untuk mengakses sistem informasi ini adalah laptop, komputer, dan *handphone* yang sudah bisa *browsing* internet. Untuk bisa mengakses website ini nanti dibutuhkan *RAM* 4 untuk *admin*/pengelola.

b. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Perangkat lunak *(Software)* yang digunakan, dalam menjalankan sistem informasi ini adalah *Operating System Windows*, untuk mengakses internet bisa menggunakan Google Chrome atau Microsoft Edge untuk membuka Website sistem informasi pemesanan *furniture custom.*

3.7 Desain Sistem

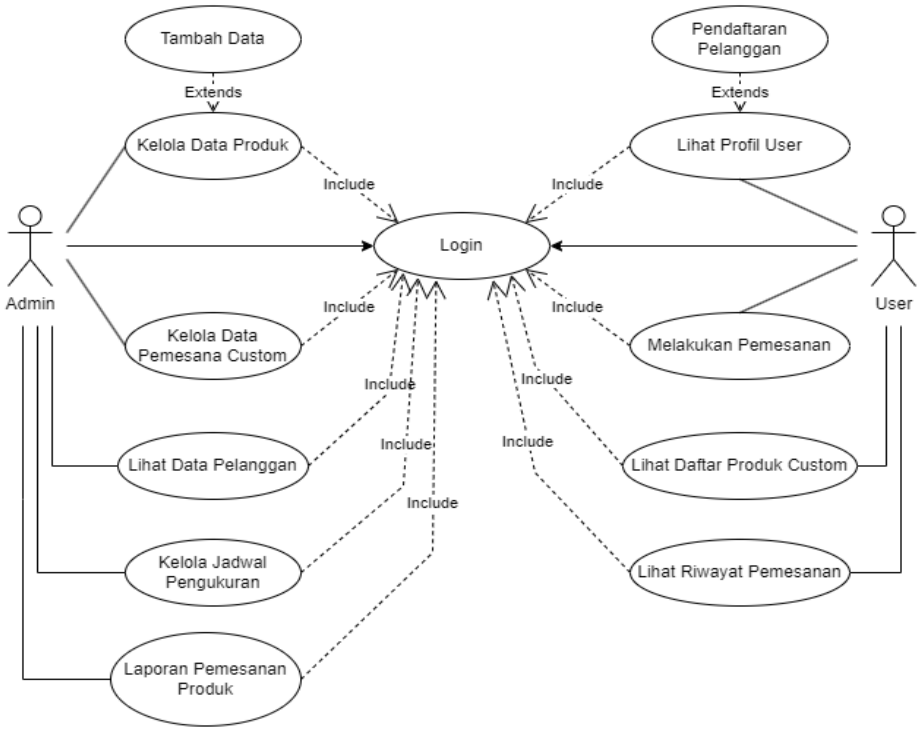
Desain sistem merupakan tahapan-tahapan berupa gambaran perancangan dari sistem informasi yang akan dibangun oleh penulis. Berikut ini adalah uraian mengenai desain sistem yang dirancang oleh penulis sebagai berikut :

3.7.1 Desain Proses

Dalam perancangan sistem, penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Adapun diagram yang penulis gunakan ialah *Usecase Diagram, Activity Diagram, Sequen Diagram, dan Class Diagram.*

a. Usecase Diagram

Usecase diagram adalah gambaran *graphical* dari beberapa atau semua *actor, usecase*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Usecase Diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



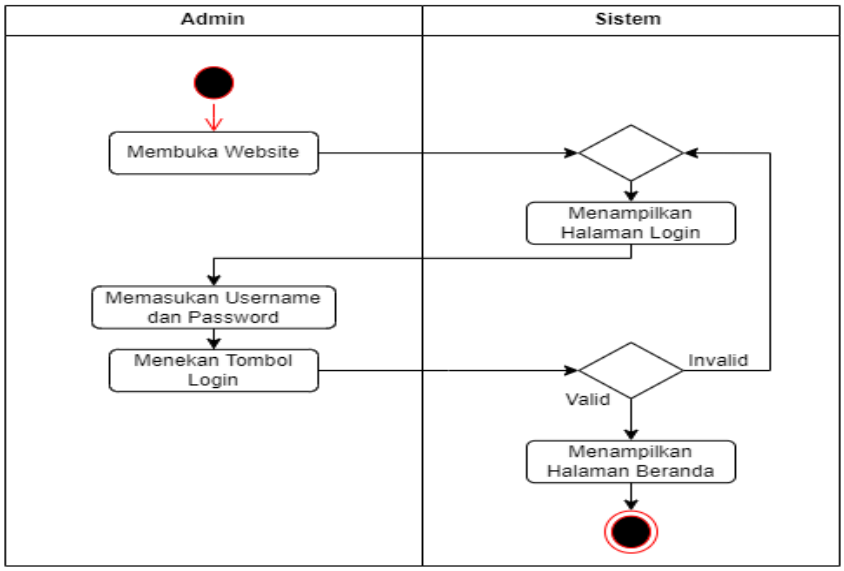
Gambar 3.2 Usecase Diagram (Admin dan User)

Dari *usecase* diatas, maka dapat dilihat *admin* dalam sistem dapat melakukan beberapa hal yaitu kelola data produk, kelola data pemesanan, lihat data pelanggan, dan kelola laporan pemesanan.

Sedangkan *user* dapat lihat produk, lihat riwayat pemesanan, mengelola profil, dan melakukan pemesanan. Tetapi, *admin* dan *user* terlebih dahulu melakukan *login* agar dapat mengakses sistem.

b. Activity Diagram

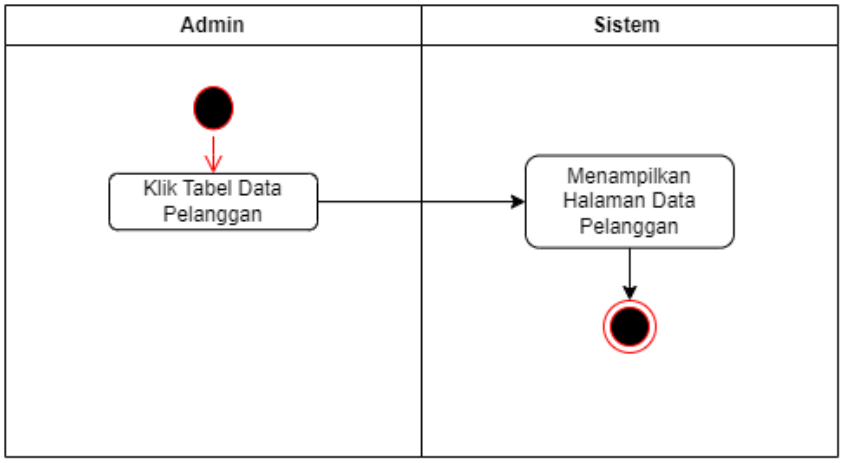
1) Activity Diagram Login (Admin)



Gambar 3.3 Activity Diagram Login (Admin

Gambar diatas merupakan aktivitas admin untuk *login*, aktivitas ini dimulai ketika admin mengakses sistem informasi pemesanan, selanjutnya login diminta dengan memasukan *username* dan *password*.

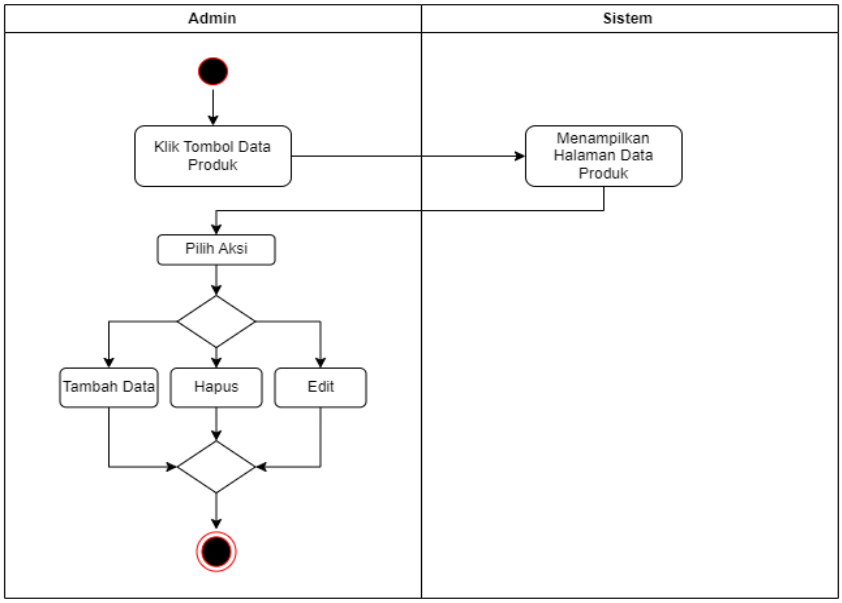
2) *Activity Diagram* Data Pelanggan *(Admin)*



Gambar 3.4 *Activity Diagram* Data Pelanggan *(Admin)*

Gambar diatas, merupakan aktivitas *admin* ketika *admin* menekan tombol menu data pelanggan, maka *admin* dapat melihat data pelanggan.

3) *Activity Diagram* Data Produk *(Admin)*

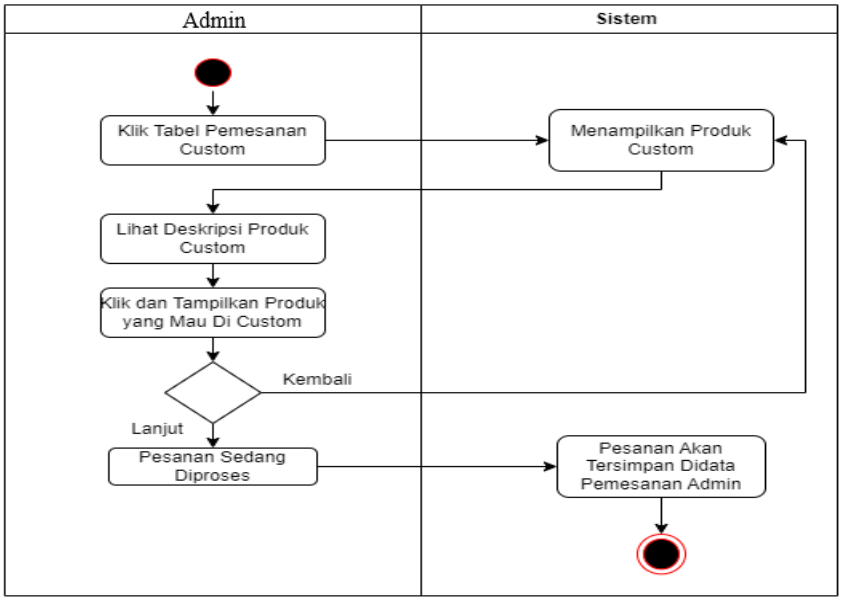


Gambar 3.5 Activity Diagram Data Produk (Admin

Gambar diatas, merupakan aktivitas yang dilakukan *admin* ketika ingin mengelola data produk, lalu sistem akan menampilkan

data produk, setelah itu dapat memilih data yang ditampilkan sistem diantara aksi tambah data, hapus dan *edit.* Jika *admin* memilih tambah data lalu menekan tombol simpan maka sistem akan menambahkan data. Jika *admin* memilih hapus lalu menekan tombol hapus maka sistem akan menghapus data produk. Dan jika *admin* memilih *edit* data lalu menekan tombol *edit* maka sistem akan mengubah data produk tersebut.

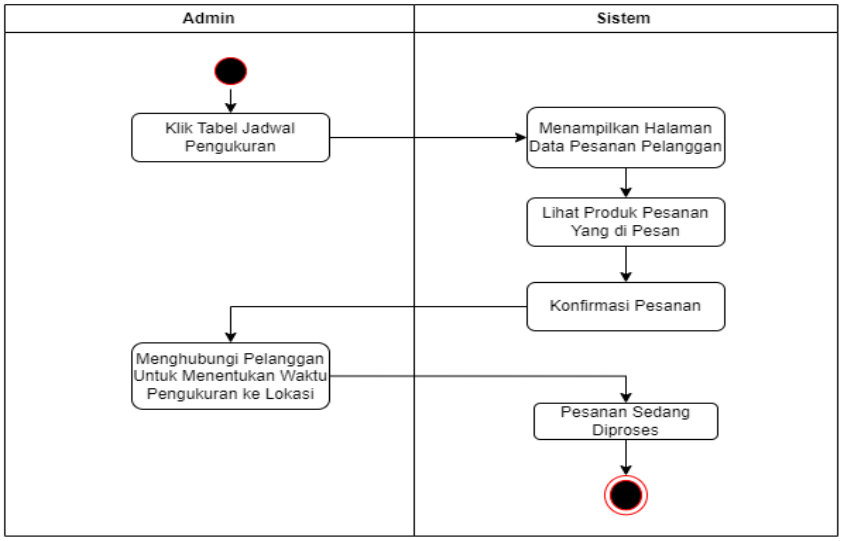
4) Activity Diagram Pemesanan *Custom (Admin)*



Gambar 3.6 Activity Diagram Pemesanan Custom (Admin)

Pada gambar diatas, merupakan aktivitas dari *admin* ketika ingin mengelola data pemesanan yang di input oleh *user*, kemudian sistem akan menampilkan halaman data pemesanan terdapat terdapat pilihan menu hapus data ketika *admin* ingin menghapus data dan *edit* data ketika *admin* ingin mengubah data pemesanan.

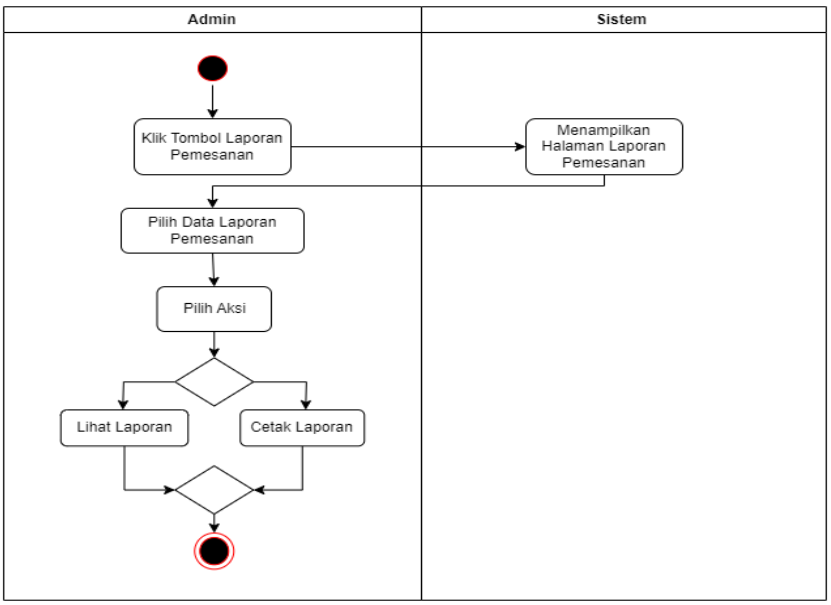
5) *Activity Diagram* Jadwal Pengukuran *(Admin)*



Gambar 3.7 Activity Diagram Jadwal Pengukuran (Admin)

Pada gambar diatas, merupakan aktivitas dari *admin* ketika menentukan jadwal pengukuran yaitu dengan *admin* melihat ke data pesanan pelanggan yang kemudian jika ada akan dikonfirmasi dan pesanan akan diproses.

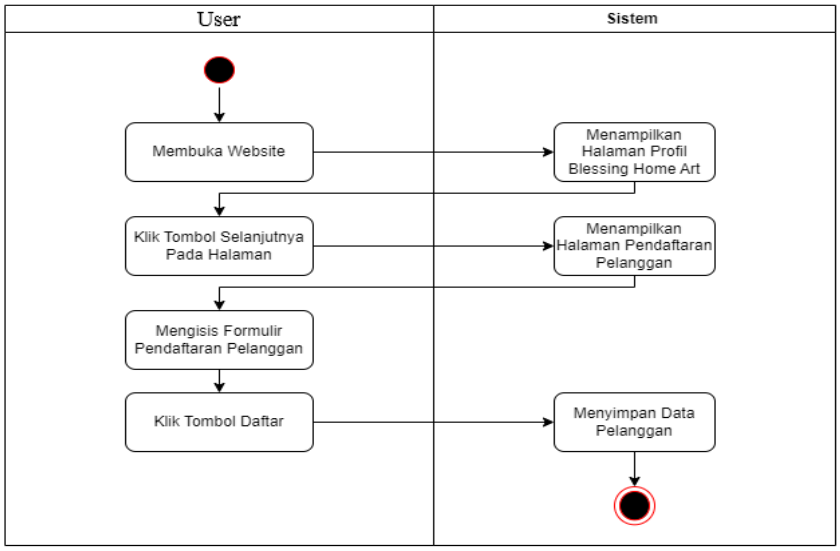
6) *Activity Diagram* Laporan Pemesanan Produk *(Admin)*



Gambar 3.8 Activity Diagram Laporan Pemesanan Produk (Admin)

Pada gambar diatas, merupakan aktivitas dari *admin* ketika ingin mengelola laporan, kemudian sistem akan menampilkan laporan. Ketika *admin* ingin mencetak laporan pemesanan maka *admin* menekan tombol cetak.

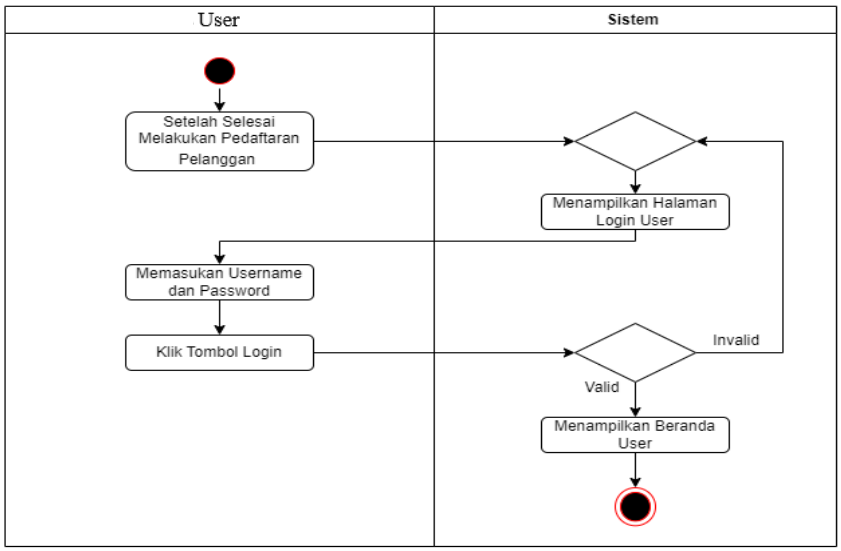
7) *Activity Diagram* Halaman Awal *(User)*



Gambar 3.9 Activity Diagram Halaman Awal (User)

Pada gambar diatas, merupakan aktivitas ketika *user* pertama kali membuka web maka, sistem akan menampilkan profil dari sistem informasi pemesanan *furniture custom*, ketika *user* belum mempunyai akun maka *user* harus melakukan pendaftarn pelanggan terlebih dahulu yaitu, dengan mengisi formulir pendaftaran lalu menekan tombol daftar agar data *user* tersimpan sehinggan *user* mempunyai akses untuk melakukan *login* ke dalam sistem informasi.

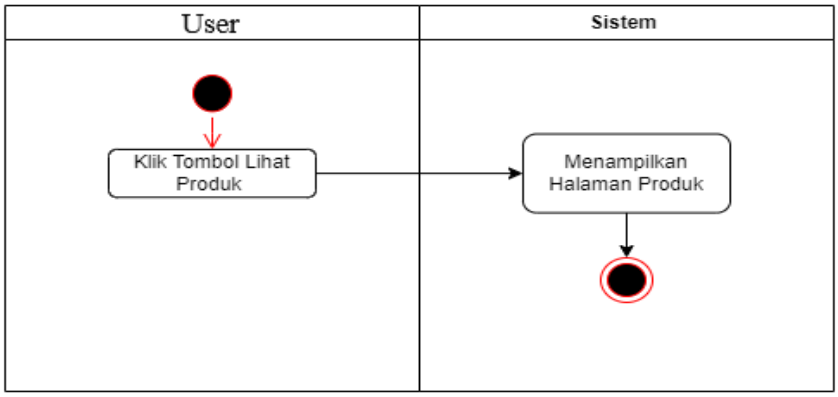
8) *Activity diagram login (User)*



Gambar 3.10 Activity Diagram Login (User)

Pada gambar diatas, merupakan aktivitas yang dilakukan *user* untuk melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password*. Jika *invalid* maka sistem akan menampilkan halaman *login*, dan jika *valid* maka sistem akan menampilkan halaman beranda *user*.

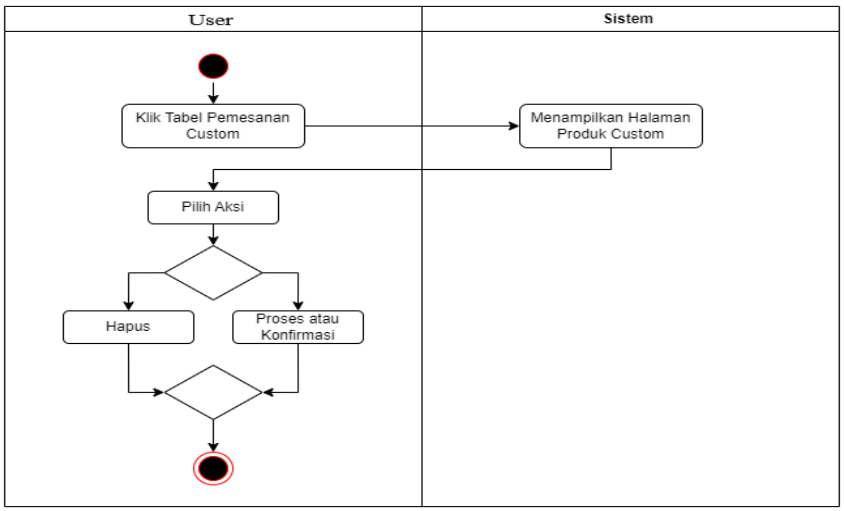
9) *Activity Diagram* Lihat Produk *(User)*



Gambar 3.11 Activity Diagram Lihat Produk (User)

Pada gambar diatas, merupakan aktivitas yang dilakukan *user* ketika *user* menekan tombol lihat produk maka sistem akan menampilkan halaman produk.

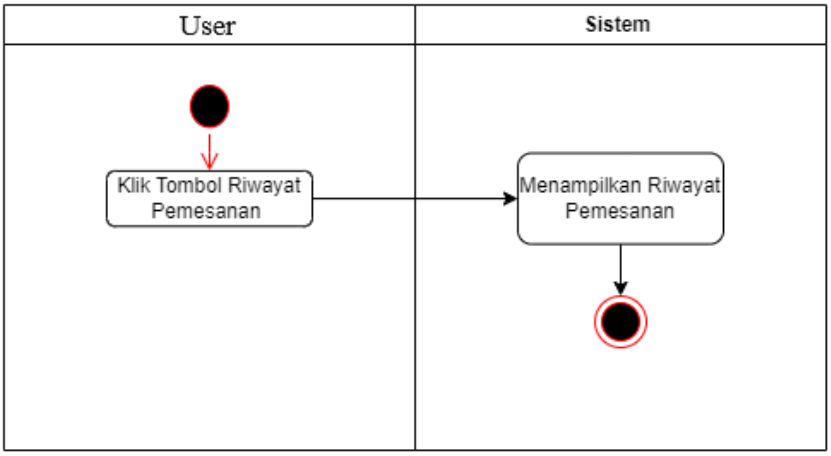
10) *Activity Diagram* Pemesanan *Custom (User)*



Gambar 3.12 Activity Diagram Pemesanan Custom (User)

Pada gambar diatas, merupakan aktivitas *user* untuk melakukan pemesanan produk furniture *custom*, yaitu dengan mengisi formulir pemesanan lalu menekan tombol pesan.

11) *Activity Diagram* Riwayat Pemesanan *(User)*

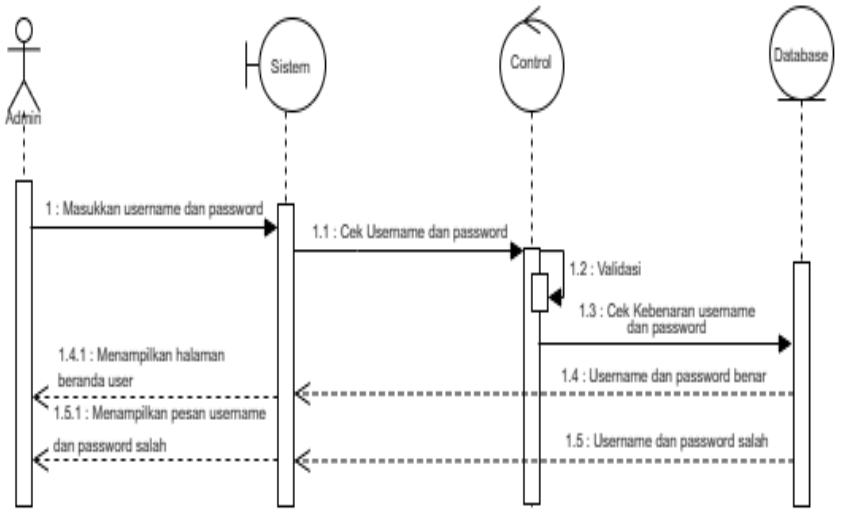


Gambar 3.13 Activity Diagram Riwayat Pemesanan (User)

Pada gambar diatas, adalah aktivitas yang dilakukan *user* untuk melihat riwayat pemesanan.

c. Sequence Diagram

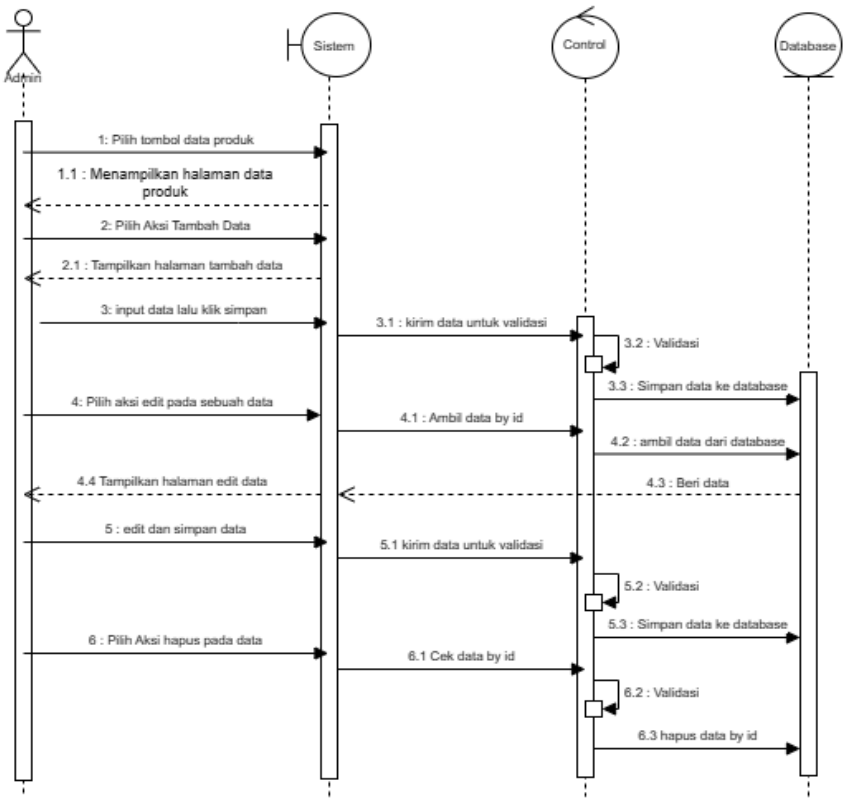
1) Sequence Diagram Login (Admin)



Gambar 3.14 Sequence Diagram Login (Admin)

Pada *Sequence* diatas, *Admin* memasukan *username* dan *password*, kemudian *username* dan *password* akan di cek oleh sistem untuk dilakukan validasi atau *verifikasi* jika database menerima maka akan menampilkan halaman beranda, jika tidak akan muncul tulisan pesan *eror* pada sistem.

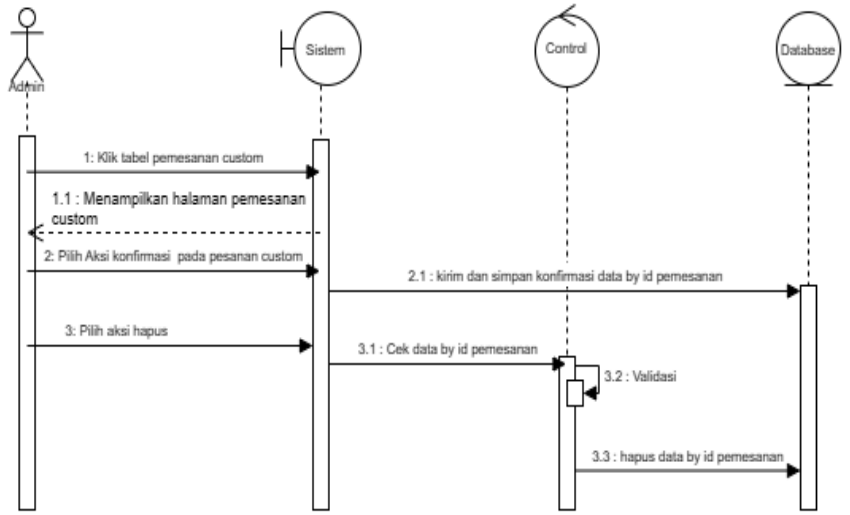
2) Sequence Diagram Kelola Data Produk *(Admin)*



Gambar 3.15 Sequence Diagram Kelola Data Produk (Admin)

Pada *Sequence* diatas, dengan menekan tombol data produk, maka akan menampilkan halaman data produk, *input* data lalu klik simpan. Sistem akan memvalidasi *input* data ke *database* lalu memberikan informasi bahwa tambah data berhasil untuk di *input.*

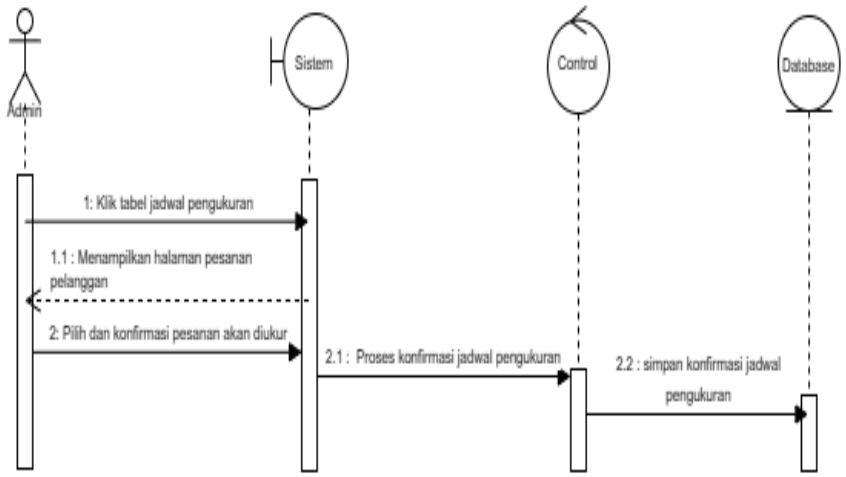
3) Sequence Diagram Kelola Data Pemesanan *(Admin)*



Gambar 3. *Sequence Diagram* Kelola Data Pemesanan *(Admin)*

Pada *Sequence* diatas, klik tombol pemesanan *custom* yang ada di menu, maka akan menampilkan halaman pemesanan dan deskripsi dari setiap *example* yang ada sistem akan memvalidasi daftar produk pemesanan *custom.*

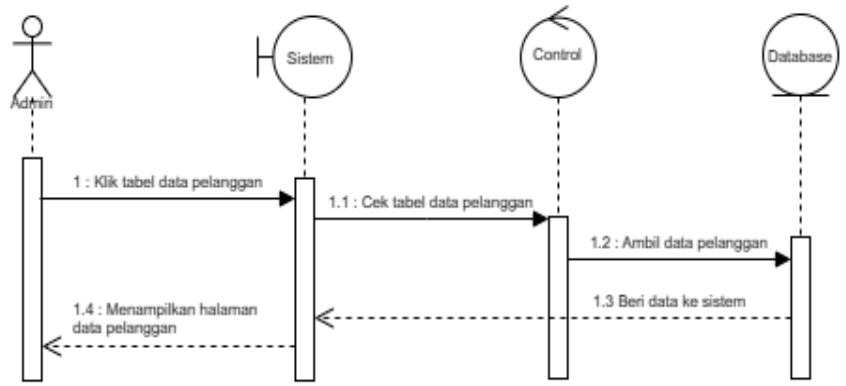
4) *Sequence Diagram* Kelola Jadwal Pengukuran *(Admin)*



Gambar 3.16 *Sequence Diagram* Kelola Data Produk *(Admin)*

Pada *Sequence* diatas, klik tombol jadwal pengukuran yang ada di dalam *list* pemesanan *custom*, sistem akan menampilkan halaman pemesanan pelanggan, kemudian akan dilakukan proses konfirmasi dan jadwal pengukuran pada lokasi pelanggan.

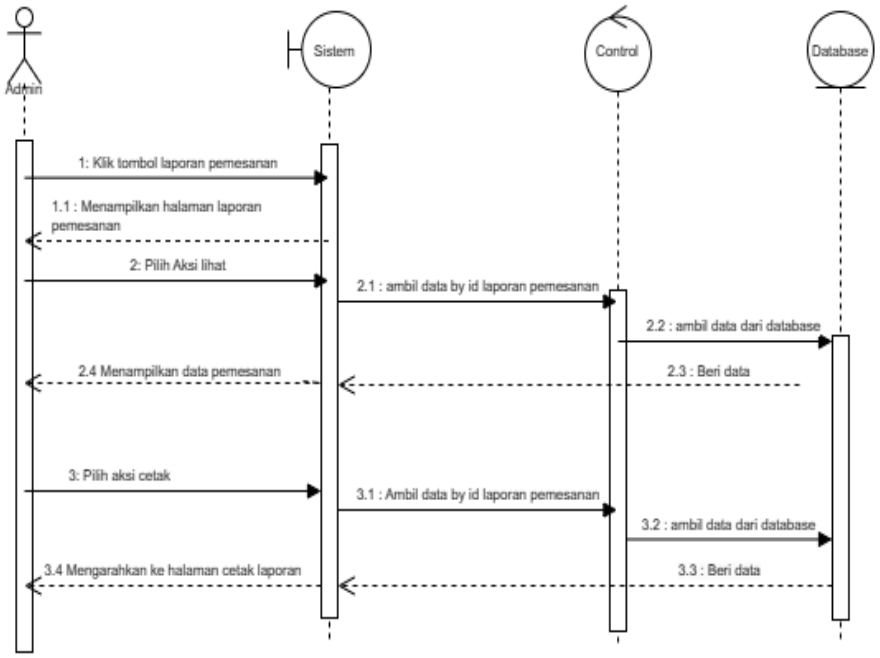
5) *Sequence Diagram* Kelola Data Pelanggan *(Admin)*



Gambar 3.17 Sequence Diagram Kelola Data Pelanggan (Admin)

Pada *Sequence* diatas, klik tabel data pelanggan kemuadian sistem akan menampilkan cek tabel data pelanggan yang akan digunakan sebagai bahan untuk menghubungi para pelanggan jika diperlukan.

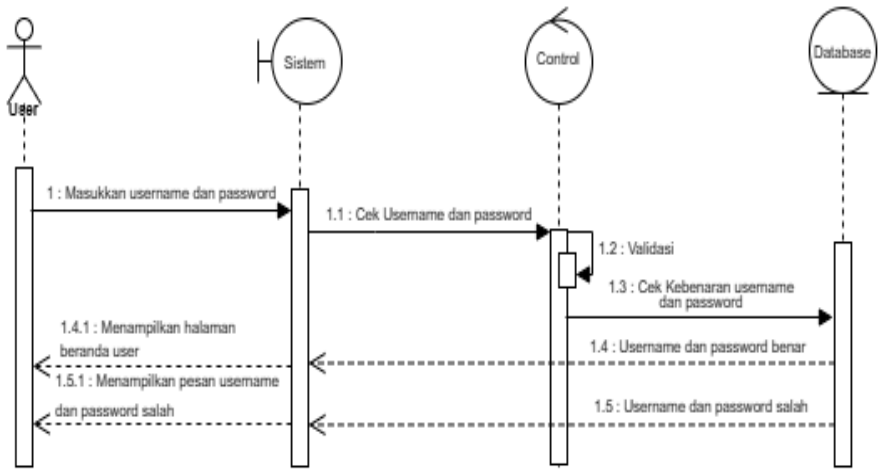
6) *Sequence Diagram* Kelola Laporan Pemesanan *(Admin)*



Gambar 3.18 Sequence Diagram Kelola Laporan Pelanggan (Admin)

Pada *Sequence* diatas, klik tombol laporan pemesanan maka sistem akan menampilkan halaman laporan pemesanan, kemudian lakukan aksi ambil laporan pemesanan maka database akan memvalidasi kemudian memberikan aksi cetak laporan.

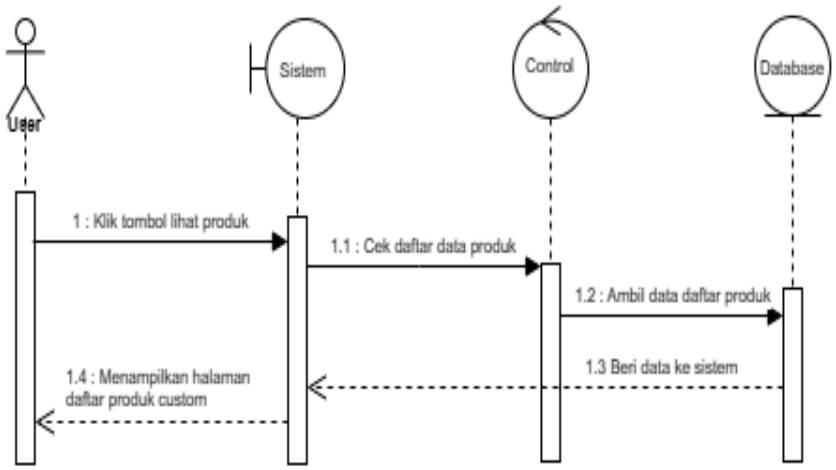
7) Sequence Diagram Login (User)



Gambar 3.19 Sequence Diagram login (User

Pada *Sequence* diatas, *User* memasukan *username* dan *password*, kemudian *username* dan *password* akan di cek oleh sistem untuk dilakukan validasi atau *verifikasi* jika database menerima maka akan menampilkan halaman beranda, jika tidak akan muncul tulisan pesan *eror* pada sistem

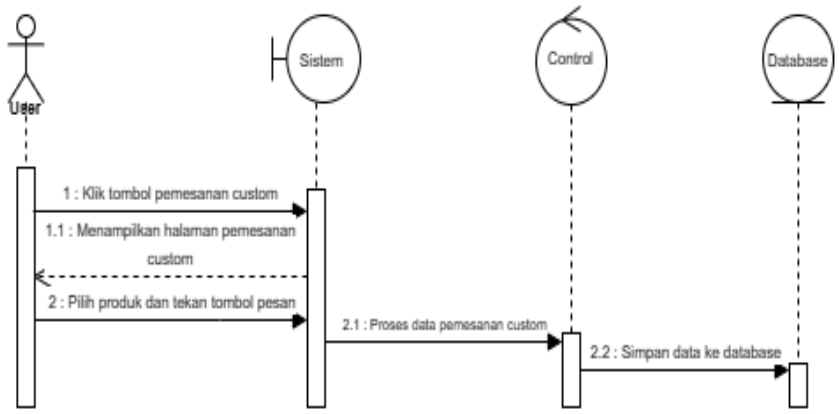
8) Sequence Diagram Lihat Produk *(User)*



Gambar 3.20 Sequence Diagram Lihat Produk (User)

Pada *Sequence* diatas, klik tombol lihat produk, kemudian sistem akan menampilkan halaman produk, lakukan aksi dengan memilih salah satu atau lebih dari furniture yang ada maka database akan memverifikasi pemesanan yang dilakukan ke *admin*/pengelola.

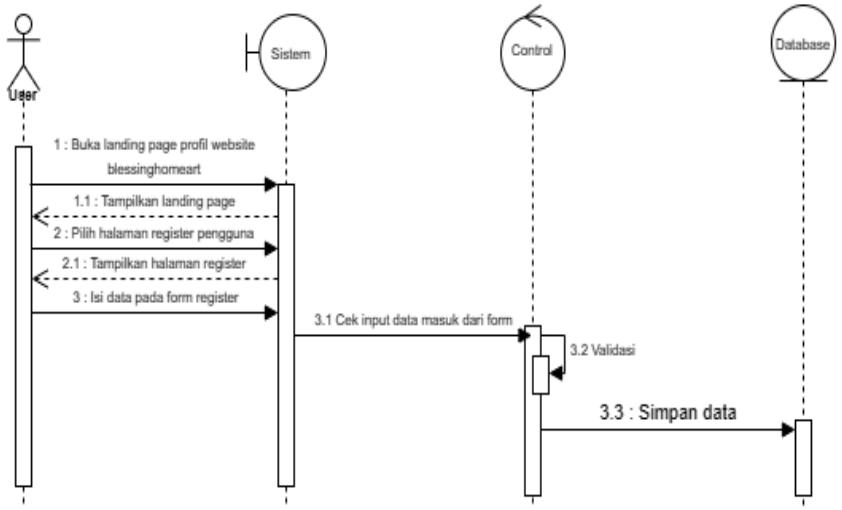
9) *Sequence Diagram* Pemesanan *Custom (User)*



Gambar 3.21 Sequence Diagram Pemesanan Custom (User)

Pada *Sequence* diatas, klik tombol pemesanan *custom* maka sistem akan menampilkan halaman pemesanan custom berupa produk yang sudah di input oleh *admin*/pengelola.

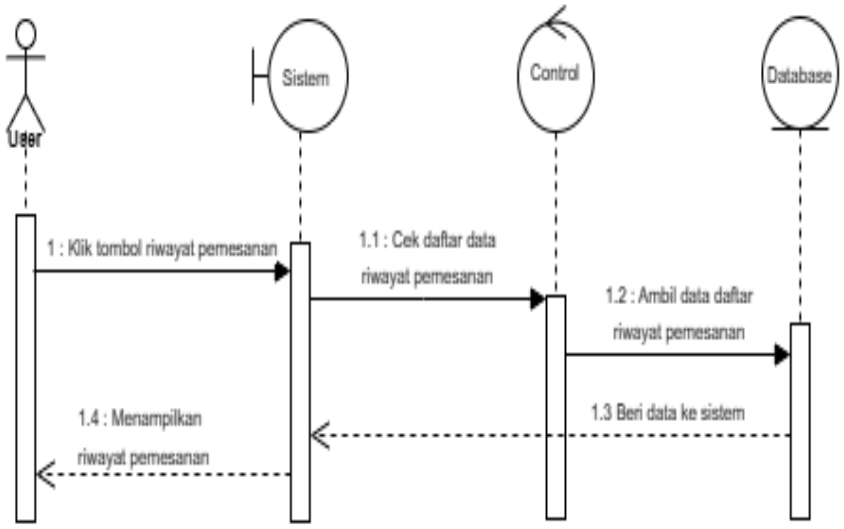
10) *Sequence Diagram* Daftar Pengguna *(User)*



Gambar 3.22 Sequence Diagram Daftar Pengguna (User)

Pada *Sequence* diatas, buka page *profil* website blessinghomeart, maka sistem akan menampilkan halaman *landing page*, lalu pilih halaman *registrasi* pengguna kemudian tampilkan halaman *register* dan cek *input* data masuk dari *form* maka akan di validasi database untuk menyimpan data.

11) *Sequence Diagram* Riwayat Pemesanan *(User)*

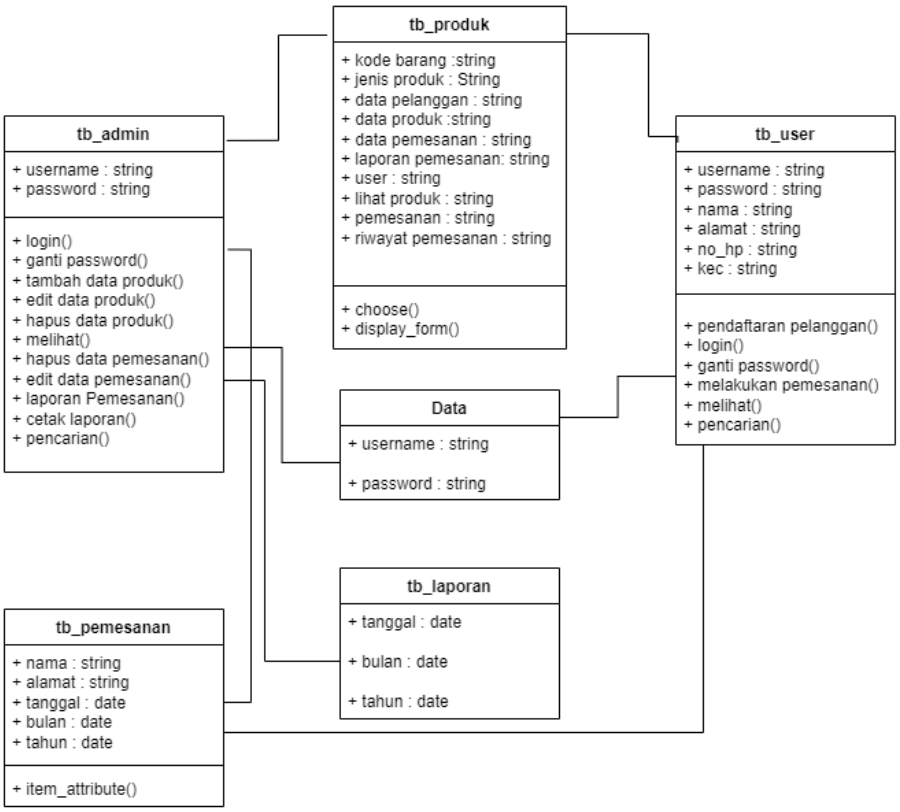


Gambar 3.23 Sequence Diagram Riwayat Pemesanan (User)

Pada *Sequence* diatas, klit tombol riwayat pemesanan maka sistem akan menampilkan daftar riwayat pemesanan kemudian akan di validasi oleh database untuk dilihat kebenerannya.

d. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan keadaan (*atribut/property*) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan (metode/fungsi) tersebut. Berikut *adalah class diagram* dari sistem informasi pemesanan produk ini.



Gambar 3.24 Class Diagram

Penjelasan:

Dimana hanya *admin*, dapat mengakses mengelola data produk, kelola data pemesanan, kelola laporan, lihat data pelanggan, danlogout. Untuk *user*, dimana user bisa lebih dari satu untuk mengaksesberkali-kali menu yang ada pada *user*.

3.7.2 Desain Basis Data

Database db_pemesanan merupakan *database* yang dibuat untuk menyimpan data-data yang diperlukan dalam proses pengolahan *login,* data *admin,* data *user,* dan data nama-nama folder pemesanan. Berikut ini, desain basis data dari tabel yang dibuat dalam *database* db_pemesanan sebagai berikut :

a. tb_*admin*

Tabel *user*, merupakan tabel untuk menyimpan data pengguna sistem yang nantinya digunakan untuk *login* pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel tb_*admin*

Tabel 3.4 tb_*admin*

Field Name	*Type*	*Size*	Keterangan
username	varchar	20	Username User
password	varchar	20	Password_User

b. tb_*user*

Tabel *categories,* merupakan tabel untuk menyimpan data kategori dari produk. Berikut ini gambaran dari tabel tb_*user*

Tabel 3.5 tb_*user*

Field Name	*Type*	*Size*	Keterangan
username	varchar	20	Username User
password	varchar	20	Password_User

c. tb_data

Tabel data produk, merupakan tabel untuk menyimpan data transaksi pemesanan yang nantinya digunakan untuk pemesanan produk kemasan pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel pemesanan:

Tabel 3.6 tb_data pruduk

Field Name	*Type*	*Size*	Keterangan
tgl_pemesanan	date	20	Tanggal Pemesanan
jenis_brg	varchar	10	Jenis Barang
banyak_brg	integer	50	Banyak Barang

d. tb_produk

Tabel produk, merupakan tabel untuk menyimpan data produk pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel pemesanan:

Tabel 3.7 tb_produk

Field Name	*Type*	*Size*	Keterangan
jenis_brg	varchar	10	Jenis Barang
nama_brg	varchar	20	Nama Barang
Jumlah_brg	varchar	100	Keterangan

e. tb_ laporan

Tabel laporan, merupakan tabel untuk menyimpan data laporan pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel pemesanan:

Tabel 3.8 tb_laporan

Field Name	*Type*	*Size*	Keterangan
tgl_pemesanan	date	20	Tanggal Pemesanan
pemesanan_brg	string	10	Pemesanan Barang
nama_brg	string	50	Nama Barang
keterangan	varchar	100	Keterangan

f. tb_pemesanan

Tabel pemesanan, merupakan tabel untuk menyimpan data gambar dari produk pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel pemesanan:

Tabel 3.9 tb_pemesanan

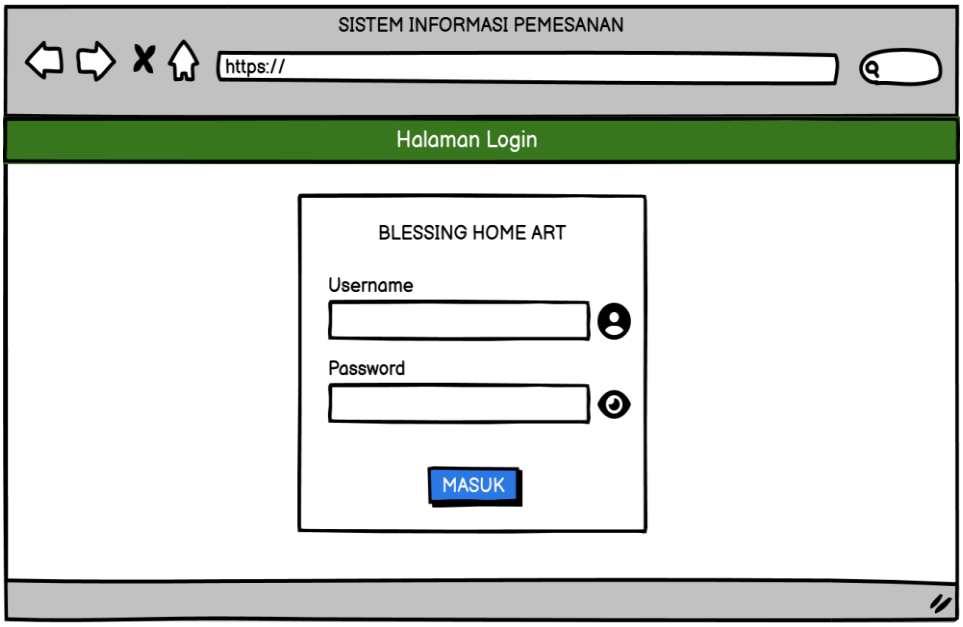
Field Name	*Type*	*Size*	Keterangan
products_id	varchar	20	Id Produk
photos	file	20	Gambar Produk

3.7.3 Desain Interface

Desain *interface* merupakan rancangan tampilan antarmuka yang ada dalam sistem nantinya. Tampilan ini akan mencakup pada antarmuka untuk *user*, *admin* pengelola, Adapun rancangan tampilan antarmuka sebagai berikut :

a. Login Admin

Halaman *login* merupakan halaman awal yang ditampilkan Ketika mengakses *website* dimana pengguna harus memasukan *Username* dan *Password* lalu klik tombol masuk.



Gambar 3.25 Desain Interface Login

b. Halaman Dashboard Admin

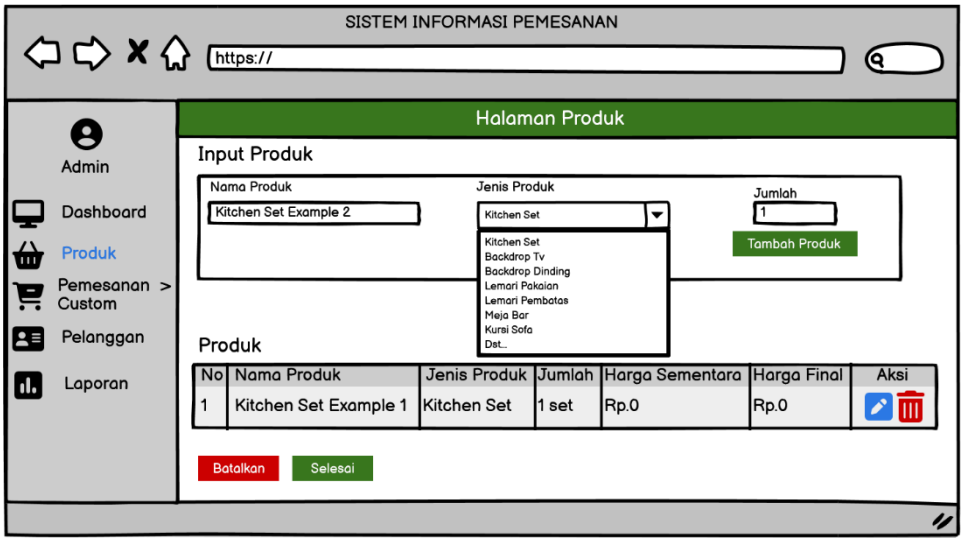
Halaman *Dashboard Admin* merupakan halaman awal yang ditampilkan ketika membuka *website*, disini akan menampilkan jumlah produk, jumlah pengguna, jumlah pemesanan.



Gambar 3.26 Desain *Interface Dashboard Admin*

c. Halaman Produk Admin

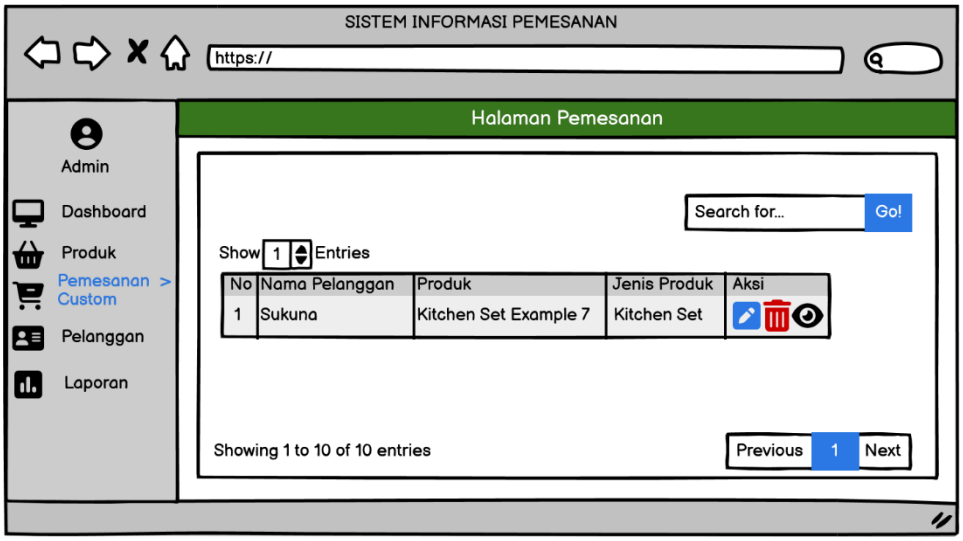
Halaman Produk *Admin* merupakan halaman untuk menginput nama produk yang ingin ditambahkan ke dalam daftar pemesanan.



Gambar 3.27 Desain *Interface* Produk *Admin*

d. Halaman Pemesanan Admin

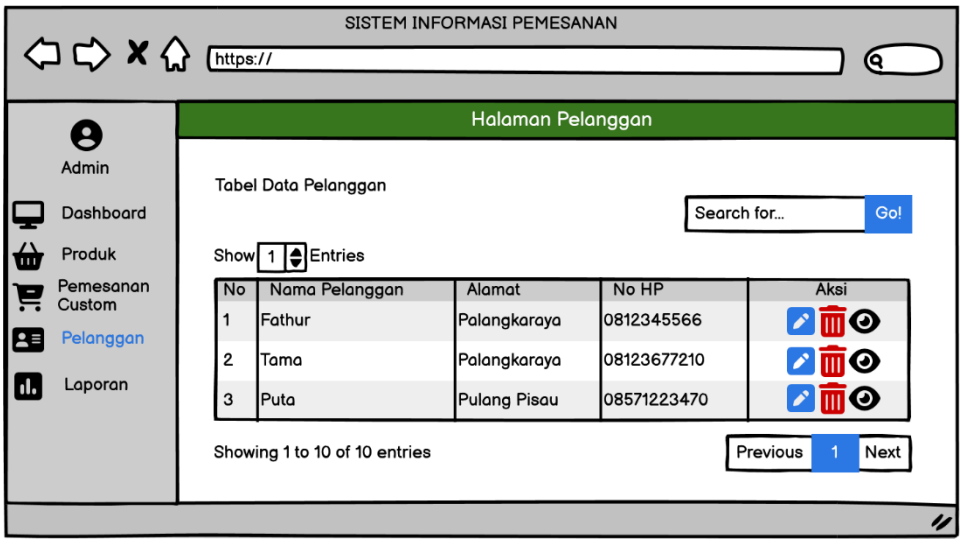
Halaman Pemesanan *custom* merupakan halaman yang dimana disini merupakan kumpulan semua produk yang sudah diinput



Gambar 3.28 Desain *Interface* Pemesanan *Custom*

e. Halaman Pelanggan

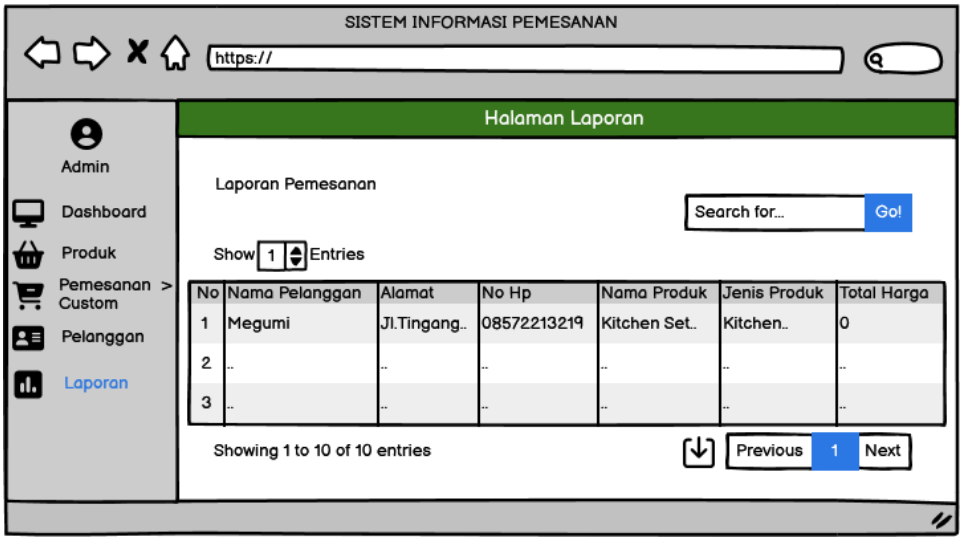
Halaman Pelanggan merupakan halaman untuk melihat data pelanggan.



Gambar 3.29 Desain *Interface* Pelanggan

f. Halaman Laporan Pemesanan

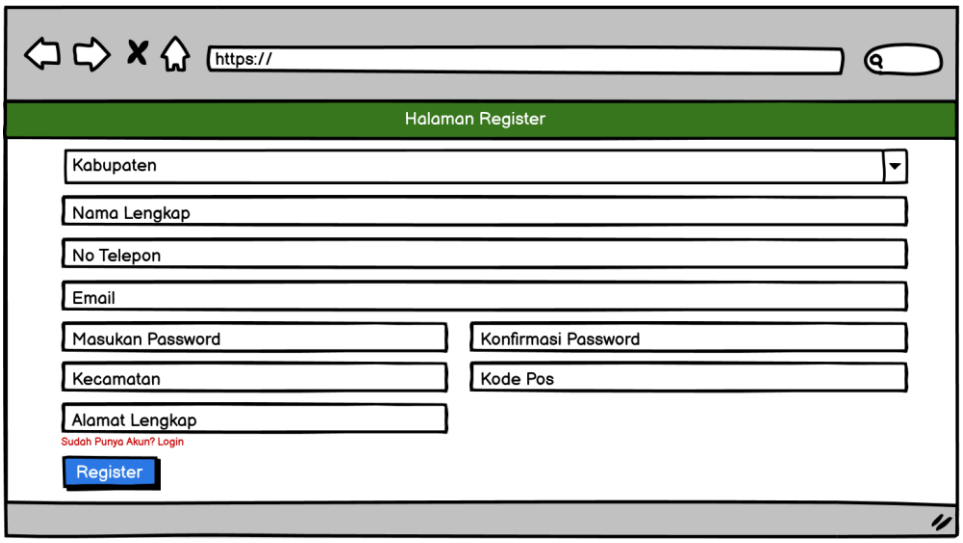
Halaman Laporan Pemesanan merupakan halaman untuk melihat proses pemesanan yang sudah dilakukan, sampai ditahap mana pengerjaan sudah dikerjakan.



Gambar 3.30 Desain *Interface* Laporan Pemesanan

g. Halaman Register

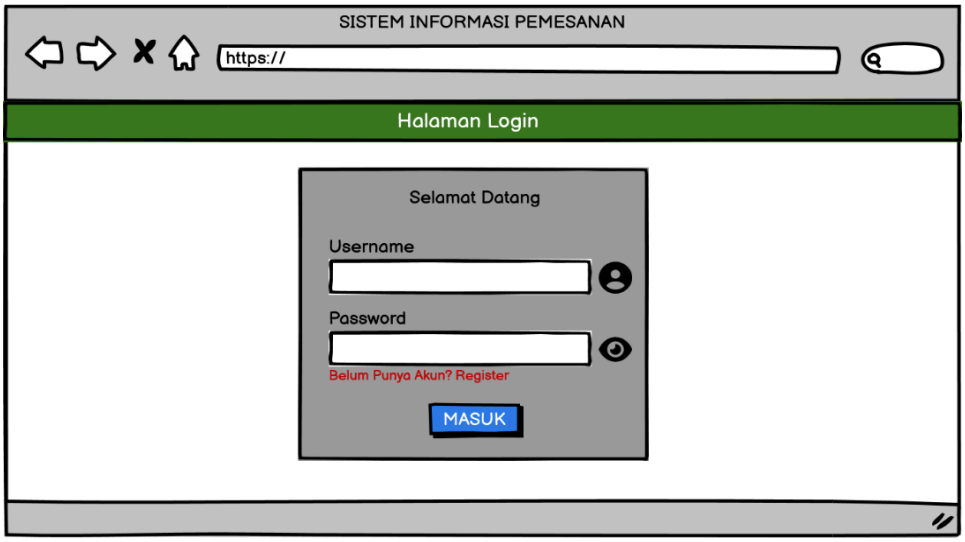
Halaman *Register* merupakan halaman untuk menginput data pelanggan, dan mendapatkan username dan password untuk login.



Gambar 3.31 Desain *Interface* Laporan Pemesanan

h. Halaman Login User

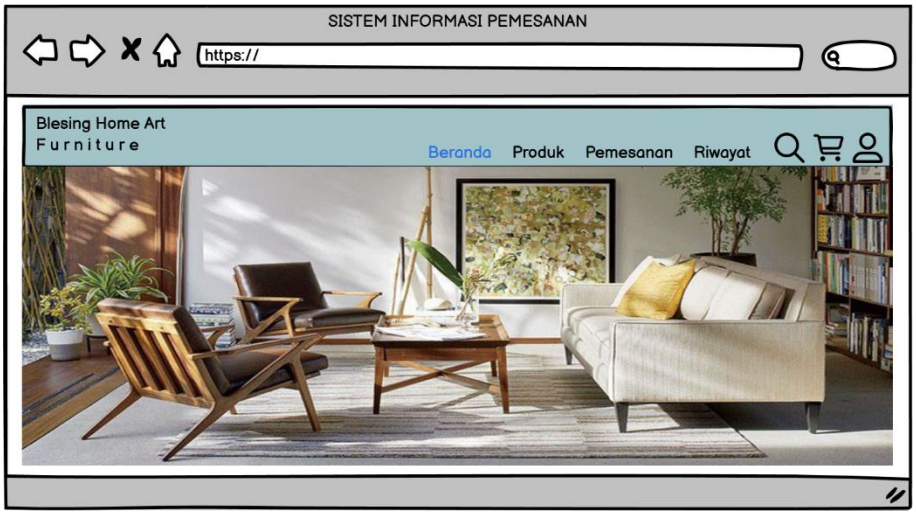
Halaman *Login User* merupakan halaman yang akan ditampilkan setelah melakukan *register* pada halaman sebelumnya.



Gambar 3.32 Desain *Interface* Halaman *Login User*

i. Halaman Beranda

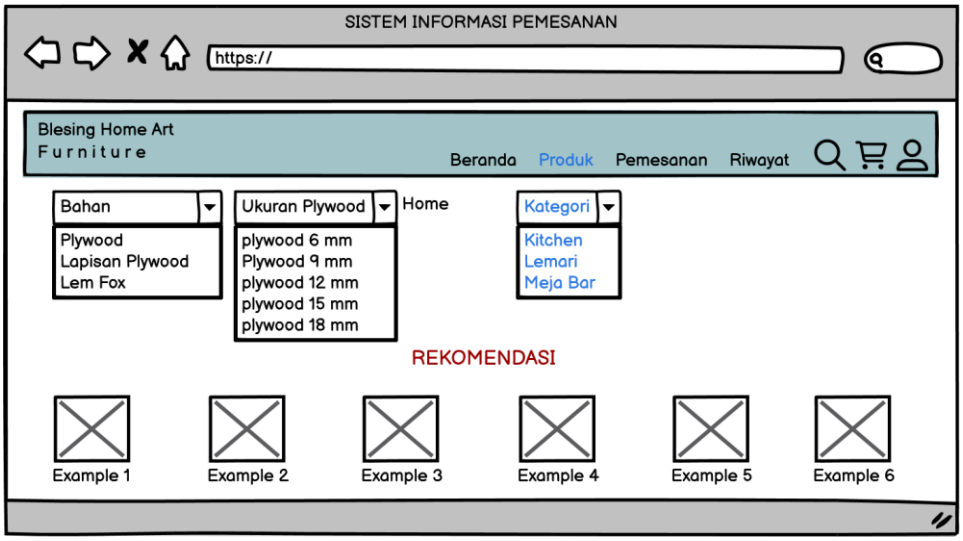
Halaman Beranda merupakan halaman yang menampilkan halaman awal pada *website* setalah melakukan login.



Gambar 3.33 Desain *Interface* Beranda *User*

j. Halaman Lihat Produk

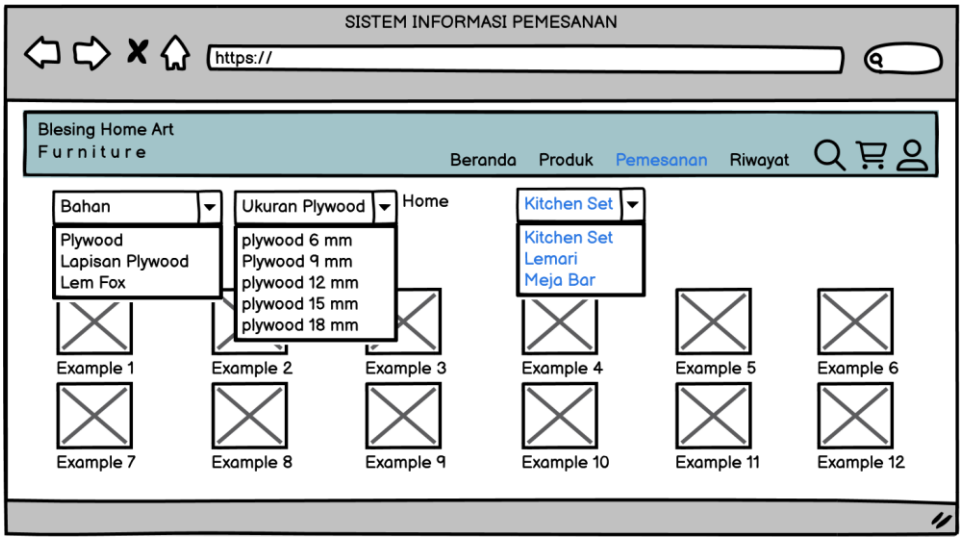
Halaman Produk merupakan halaman yang menampilkan beberapa kategori dari produk yang sudah ada, disini ada pilihan kategori itu sendiri sesuai kebutuhan dan juga pada halaman produk menyediakan rekomendasi pilihan.



Gambar 3.34 Desain *Interface* Lihat Produk

k. Halaman Pemesanan

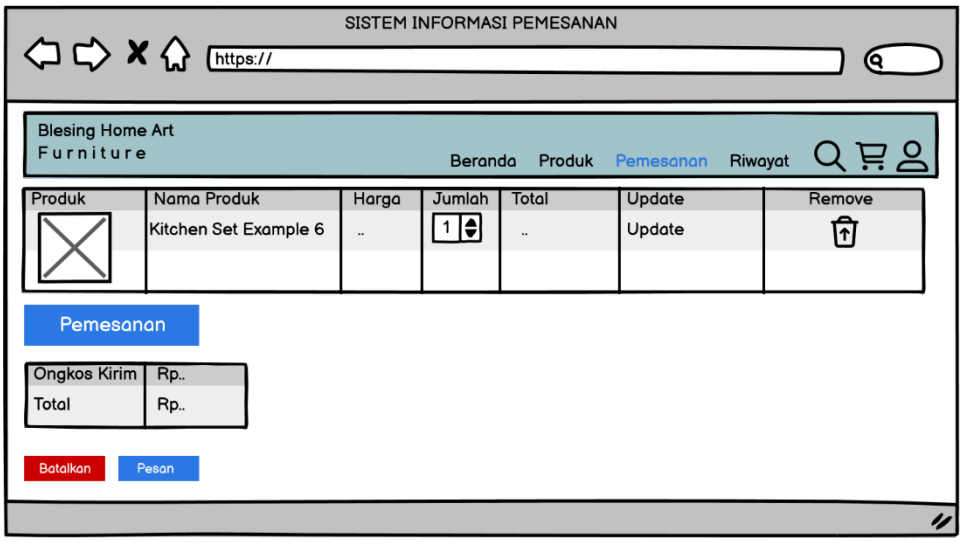
Halaman Pemesanan merupakan yang menampilkan bermacam-macam produk sesuai kategori yang diinginkan, menyediakan halaman detail seperti deskripsi ukuran pada produk.



Gambar 3.35 Desain *Interface* Halaman Pemesanan

l. Halaman Tampilan Produk Pesanan

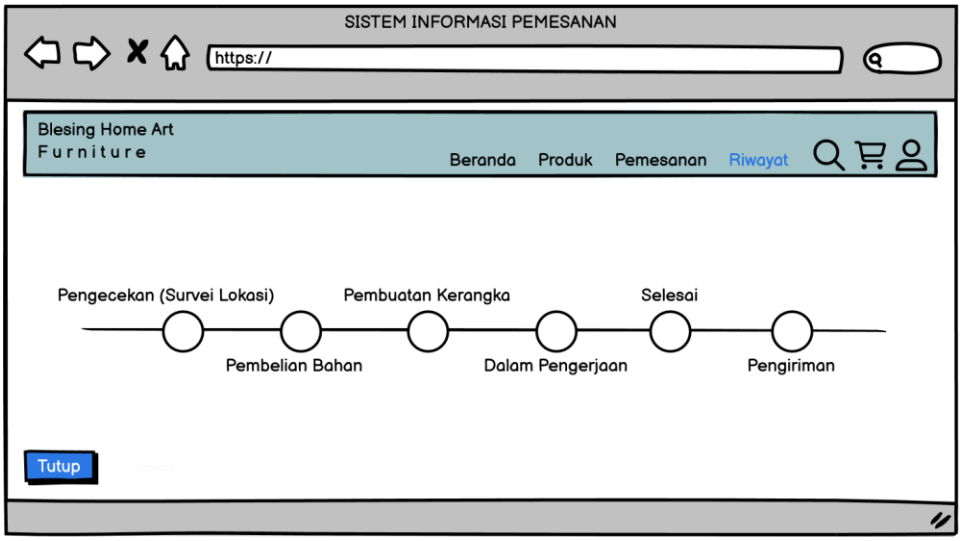
Halaman Tampilan Produk Pesanan merupakan halaman yang menampilkan halaman pesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Disini pelanggan bisa mengubah,mengupdate, atau menghapus.



Gambar 3.36 Desain *Interface* Tampilan Produk Pesanan User

m. Halaman Riwayat Pemesanan

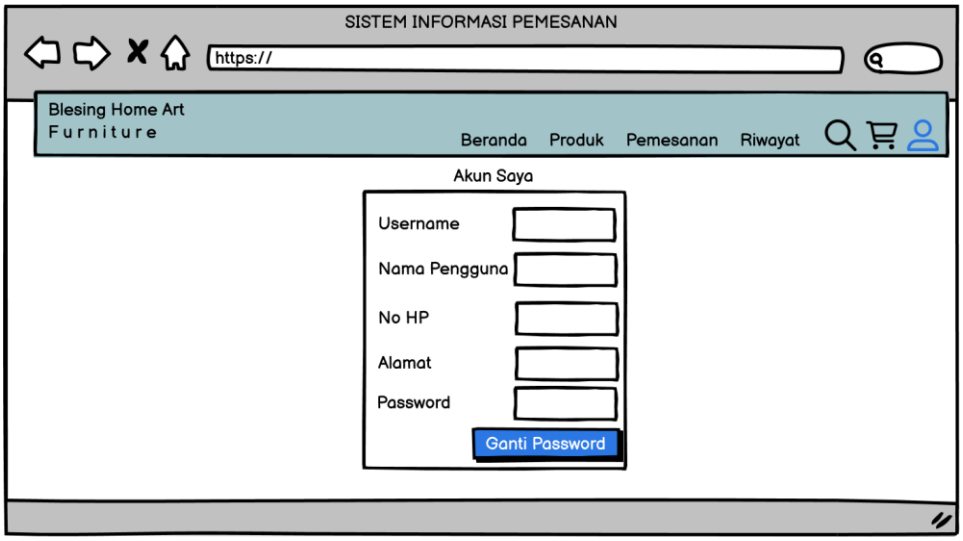
Halaman Riwayat Pemesanan Merupakan halaman yang menampilakan proses pemesanan sudah sampai sejauh mana dikerjakan.



Gambar 3.37 Desain *Interface* Riwayat Pemesanan

n. Halaman Profil User

Halaman *Profil* merupakan halaman yang menampilkan data dari pengguna seperti username,nama,no hp,alamat dan password.



Gambar 3.38 Desain *Interface Profil*

3.8 Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai beriku :

Tabel 3.10 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	2023				2024					
		September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Pengajuan Judul Proposal										
2	Identifikasi Potensi Masalah										
3	Mengumpulkan Data dan Validasi Perancangan										
4	Seminar Proposal dan Revisi										
5	Pembuatan Sistem dan Uji Coba Sistem										
6	Penyusunan Proposal Bab IV										
7	Penyusunan Proposal Bab V										
8	Sidang Tugas Akhir										

DAFTAR PUSTAKA

Aman, M. (2021) 'RANCANG BANGUN SISTEM E-MARKETING DENGAN PENDEKATAN SISTEM BERORIENTASI OBJECT PADA PT. KHAULA PRIMA', *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM),* 9(1). Available at: https://doi.org/10.58217/ipsikom.v9i1.195.

Andre .and Fransen, L.A. (2022) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Berwujud pada PT. Berkat Alam Sukses', *INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi),* 14(2), pp. 110–120. Available at: https://doi.org/10.37424/informasi.v14i2.177.

Azidane, T. (2022) 'Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website Untuk Pemesanan Custom Furniture', 2.

Bahtiar, Y. and Herwanto, D. (2022) 'Perancangan Basis Data Penjualan dengan Metode Database Lifecycle Pada Toko Lancar Elektrik', *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi),* 7(2), p. 169. Available at: https://doi.org/10.30998/string.v7i2.13933.

Fahrezi, A. *et al.* (2022) 'Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia', 1(1).

Fitri, M.O. (2021) 'AWEBSERVER SEBAGAI ALTERNATIF PENGGANTI XAMPP PADA PLATFORM ANDROID', *TEKNOSAINS: MEDIA INFORMASI SAINS DAN TEKNOLOGI*, 15(2), p. 245. Available at: https://doi.org/10.24252/teknosains.v15i2.20028.

Harahap, K.S. (2020) 'KAJIAN PENGENDALIAN MUTU PRODUK TUNA LOIN PRECOOKED FROZEN MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT DI PERUSAHAAN PEMBEKUAN TUNA X', 2.

Hasanah, N., Utami, C.W. and Vidyanata, D. (2021) 'FAKTOR-FAKTOR PREFRENSI KONSUMEN DALAM MEMILIH PRODUK FURNITUR GEOMETRIC CRETION', *PERFORMA*, 4(3), pp. 491–500. Available at: https://doi.org/10.37715/jp.v4i3.1662.

Hendrawan, E., Meisel, M. and Sari, D.N. (2022) 'ANALYSIS AND IMPLEMENTATION OF COMPUTER NETWORK SYSTEMS USING SOFTWARE DRAW.IO'.

Itsnania, B. and Suputra, I.N. (2021) 'Mobile learning application berbasis sublime text pada mata pelajaran kearsipan', *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 1(9), pp. 914–921. Available at: https://doi.org/10.17977/um066v1i92021p914-921.

Novriani, M., Pa, E.D. and Tiswiyanti, W. (2023) 'Analisis Kinerja Sistem Aplikasi SMDD (Sistem Manajemen Dokumen Digital) dalam Pengelolaan

Transaksi Keuangan dan Arsip Digital pada PT. Jasa Raharja Cabang Jambi dengan menggunakan Metode Pieces', 7.

Nuraina, N. *et al.* (2023) 'Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Toko Suci Furniture', *remik*, 7(2), pp. 1003–1015. Available at: https://doi.org/10.33395/remik.v7i2.12282.

Nurwardani, E. and Astuti, E. (2023) 'Implementasi Metode Rapid Application Development (RAD) Terhadap Sistem Pemesanan Furniture Berbasis Web Pada Maldini Perabot', *Vo l.* [Preprint], (1).

Primawanti, E.P. and Ali, H. (2022) 'PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI, SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB DAN KNOWLEDGE MANAGEMENT TERHADAP KINERJA KARYAWAN (LITERATURE REVIEW EXECUTIVE SUPPORT SISTEM (ESS) FOR BUSINESS)', *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), pp. 267–285. Available at: https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.818.

Ramdani, M.R. and Agustin, C. (2023) 'Perancangan Sistem Informasi Website Multiuser Menggunakan PHP-HTML Dan Pengolahan Data Menggunakan Google Data Studio Di BKB Nurul Fikri', 10(3).

Remy Sanjaya, Puji Sularsih, and Yeni Setiani (2022) 'Metode User Centered Design dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Produk Makanan Sweetbites By Caca Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin,* 1(03), pp. 20–28. Available at: https://doi.org/10.56127/jukim.v1i03.101.

Ronaldo, M. and Pasha, D. (2021) 'SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA SANTRI PONDOK PESANTREN AN-AHL BERBASIS WEBSITE', 2(1).

Rusdianto, D.S. *et al.* (2022) 'Pelatihan Pemodelan Kebutuhan Perangkat Lunak dengan Menggunakan Usecase Diagram', *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), p. 600. Available at: https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.5273.

Siti Winarsih (2021) 'SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK FORNITURE BERBASIS WEB', *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi,* 1(1), pp. 22–36. Available at: https://doi.org/10.51903/juisi.v1i1.258.

Sofyan, S., Mardewi, M. and Moektis, R.R. (2020) 'Sistem Informasi Pemesanan Furniture Berbahan Baku Aluminium Pada Usaha Dagang Crystal Aluminium Manokwari Berbasis WEB', *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, 3(1), pp. 24–29. Available at: https://doi.org/10.33084/jsakti.v3i1.1700.

Suasapha, A.H. (2020) 'SKALA LIKERT UNTUK PENELITIAN PARIWISATA; BEBERAPA CATATAN UNTUK MENYUSUNNYA DENGAN BAIK',

JURNAL KEPARIWISATAAN, 19(1), pp. 26–37. Available at: https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407.

Syarif, M. and Nugraha, W. (2020) 'PEMODELAN DIAGRAM UML SISTEM PEMBAYARAN TUNAI PADA TRANSAKSI E-COMMERCE', 4(1).

Tarigan, P. and Sembiring, R.D.B. (2020) 'SISTEM INFORMASI PEMESANAN FURNITURE DI TOKO ARISTOTLES KABANJAHE BERBASIS WEB', 5.

Utama, D.W., Putra, I.G.L.A.R. and Satwika, I.P. (2019) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Custom Furniture Berbasis Website', *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 3(1), p. 53. Available at: https://doi.org/10.30645/j-sakti.v3i1.96.

LAMPIRAN

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. 331/STMIK-3.C.1/AK/IX/2023

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

1. Nama : Susi Hendartie, M.Kom
   N I K : 197803202008001
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Norhayati, M.Pd
   N I K : 198805222011004
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Tri Yohanes Kurniawan
N I M : C2057201040
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Furniture dengan Fitur Custom Pada Blesing HomeArt Meubel Berbasis Web

Berlaku sampai dengan: 11 September 2024

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

Palangka Raya, 11 September 2023
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Norhayati, 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 : 799/STMIK-C.1/AK/XI/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Blessing Home Art**
Jl. Tampung Penyang VIII Tingang Blok.A Kec. Jekan Raya
Kota Palangkaraya 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	:	TRI YOHANES KURNIAWAN
NIM	:	C2057201040
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2023/2024 (7)
Lama Penelitian	:	02 November 2023 s.d 02 Desember 2023
Tempat Penelitian	:	Blessing Home Art & Interior Design

Dengan judul Tugas Akhir:

Sistem Informasi Pemesanan Furniture dengan Fitur Custom pada Blessing Home Art Meubel 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, 02 November 2023

Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian

BLESSING HOME ART & INTERIOR DESIGN

Jl. Tampung Penyang VIII Tingang Blok.A

Palangkaraya 73112

Nomor : -

Sifat : Biasa

Perihal : Izin Penelitian dan Pngumpulan Data Tugas Akhir

Kepada
Yth. Ketua STMIK Palangkaraya
di –
Palangkaraya

Berdasarkan Surat Ketua STMIK Palangkaraya Nomor : 799/STMIK-C.1/AK/XI/2023, Tanggal 09 November 2023 Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data Tugas Akhir.

Sehubung dengan hal tersebut, disampaikan bahwa Pihak dari Blessing Home Art & Interior Design, menerima Mahasiswa **An. TRI YOHANES KURNIAWAN** untuk melakukan Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir. Namun sebagai bahan pertimbangan diinformasikan bahwa pihak dari Blessing Home Art & Interior Design belum pernah mengaplikasikan sistem pemesanan berbasis web sehingga memungkinkan nantinya belum bisa memenuhi pemberian informasi data pemesanan untuk pengumpulan tugas akhir **An. TRI YOHANES KURNIAWAN** dengan judul penelitian "Sistem Informasi Pemesanan Furniture dengan Fitur Custom pada Blessing Home Art Meubel Berbasis Web".

Demikian surat ini disampaikan sebagai bahan pertimbangan selanjutnya, terima kasih.

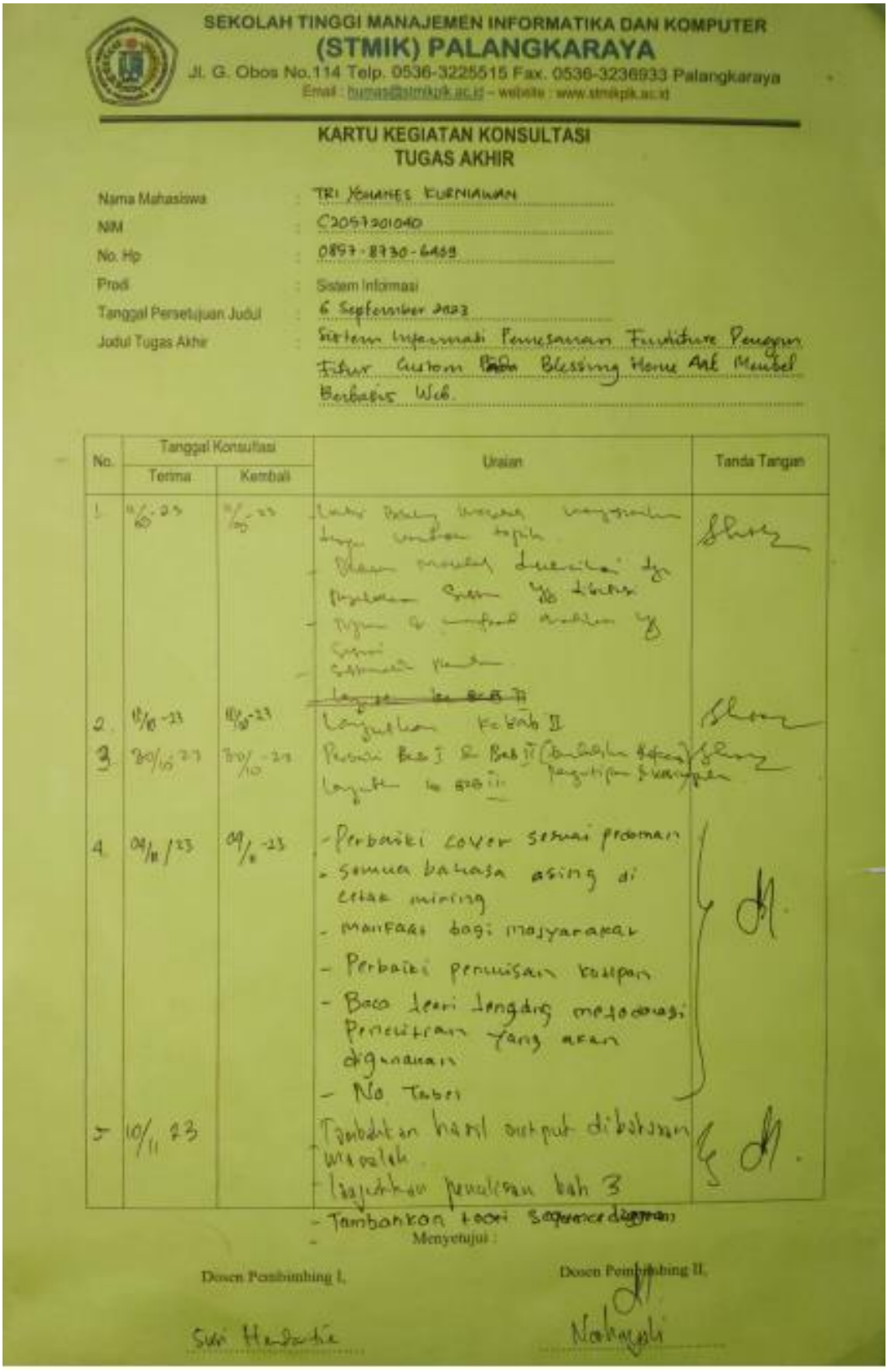
Palangkaraya, 13 November 2023
Blessing Home Art

Blessing Art Interior
HP. 0852 4936 4702

Duwi Andri Santoso

Dipindai dengan CamScanner

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@stmikpk.ac.id – website : www.stmikpk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : TRI YOHANES KURNIAWAN
NIM : C2051201040
No. Hp : 0897-8730-6459
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 6 September 2023
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penjualan Furniture Pengguna Fitur Custom Pada Blessing Home And Meubel Berbasis Web.

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	11/10-23	11/10-23	Lanjut Bab II - Dalam penulisan di penjelasan Sistem yg lebih - Tujuan & manfaat analisa yg sesuai - Lanjut ke Bab II	
2.	18/10-23	18/10-23	Lanjutkan Ke Bab II	
3.	30/10-23	30/10-23	Perbaiki Bab I & Bab II (Latar belakang, Rumusan masalah, Tujuan & manfaat penelitian & sistematika penulisan) Lanjut ke Bab III	
4.	09/11/23	09/11-23	- Perbaiki cover sesuai prodi - semua bahasa asing di cetak miring - manfaat bagi masyarakat - Perbaiki penulisan kalimat - Baca teori tentang metodologi Penelitian yang akan digunakan - No Tabel	
5.	10/11/23		Tambahkan hasil output dibahasan Website - Lanjutkan penulisan bab 3 - Tambahkan teori sequence diagram	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I.

Siti Herlatie

Dosen Pembimbing II.

Nahrowi

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Tri yohanes kurniawan
NIM : C 2057202040
No. Hp : 0857 - 8730 - 6409
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 6 September 2023
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Furniture dengan Fitur Costum Pada Blessing Home Art Mebel Berbasis Web.

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
6	13/11-23	13/11-23	teknik analisis data bisa dipastikan menggunakan teknik apa ?	
7	14/11-23		- Perbaiki lembar surat observasi diganti jadi lembar observasi - di instrumen perbaiki instrumen penelitian - Skala likert - Perbaiki pertanyaan pada wawancara dan kuesioner - lengkapi jadwal penelitian	
8.	21/11-23	21/11-23	ACC Seminar. Lanjut ke pembimbing II (lengkapi semua lampiran)	
9.	24/11-23		rapikan daftar isi acc seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Suci Hendartie
19780720200001

Dosen Pembimbing II,

Nurhayati
19880722201004

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. 453/STMIK-3.C.1/AK/XII/2023

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

1. Nama : Herman S. Pakpahan, S.Si., M.PFis.
   NIK : 199109202023102
   Sebagai Ketua
2. Nama : Susi Hendartie, M.Kom.
   NIK : 197803202006002
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Norhayati, M.Pd.
   NIK : 198805222011004
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	TRI YOHANES KURNIAWAN
NIM	:	C2057201040
Hari/ Tanggal	:	Sabtu, 16 Desember 2023
Waktu	:	09.30 sd 11.00 WIB
Judul Proposal	:	SISTEM INFORMASI PEMESANAN FURNITURE DENGAN FITUR CUSTOM PADA BLESSING HOME ART MEUBEL BERBASIS WEB

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

Palangka Raya, 04 Desember 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Norhayati, 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 OBSERVASI

Nama : Tri Yohanes Kurniawan

Nim : C2057201040

Program Studi : Sistem Informasi

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data.

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN
1	Kamis, 09 November 2023	Kegiatan yang dilakkan oleh penulis adalah mengamati proses pemesanan yang terjadi di Blessing Home Art sekarang.
2	Kamis, 09 November 2023	Mewawancarai pihak terkait, untuk memenuhi kebutuhan penulis dalam pembuatan sistem dan harapan mereka terhadap sistem informasi pemesanan yang akan dibuat itu nanti seperti apa.
3	Kamis, 09 November 2023	Selema proses observasi penulis mendokumentasikan kegiatan yang digunakan sebagai alat instrumen penelitian untuk mengambil gambar jika suatu waktu diperlukan.

Mengetahui,
Blessing Home Art Meubel

Blessing Art Interior
HP. 0852 4936 4781

Duwi Andri Santoso

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 7 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

TAHAP 1 PENGUMPULAN DATA AWAL

PEWAWANCARA

Nama	: Tri Yohanes Kurniawan
Nim	: C2057201040
Program Studi	: Sistem Informasi
Semester	: VII (Tujuh)

NARASUMBER

Nama	: Duwi Andri Santoso
Jabatan	: Pemeilik Usaha Blessing Home Art
Usaha	: Blessing Home Art (Interior & Design)

PERTANYAAN

Pewawancara :

1) Bagaimana proses terjadinya transaksi pemesanan pada Blessing Home art Meubel saat ini?

Narasumber

Jawab : biasanya customer menghubungi via wa/telpon kemudian menanyakan dan mendiskusikan kecocokan desain dan harga.

Pewawancara :

2) Apakah ada kendala dengan pemesanan custom sebelumnya?

Narasumber

Jawab : -terkadang ada beberapa customer yang sudah memesan namun ada kendala di harga, lalu pemesanan di tunda pembuatannya untuk sementara sampai customer menghubungi kembali.

-keterlambatan pembayaran ketika barang sudah selesai dikerjakan.

Pewawancara :

3) Bagaimana proses sistem pemesanan yang dilakukan pelanggan/customer pada Blessing Home Art Meubel saat ini?

Dipindai dengan CamScanner

Narasumber

Jawab : sampai saat ini sistem pemesanan lebih banyak dilakukan dari informasi dan kenalan pemborong kontraktor dan media sosial instagram.

Pewawancara :

4) Apakah bapak/ibu bersedia dibuatkan sistem informasi pemesanan furniture secara online dengan website untuk sistem pemesanan furniture custom ini?

Narasumber

Jawab : ya, bersedia

Pewawancara :

5) Untuk jenis pemesanan custom biasanya yang sering dipesan itu apa saja?

Narasumber

Jawab : Kitchen Set, lemari pakaian, backdrop dinding ruangan, divan.

Pewawancara :

6) Jenis bahan yang sering digunakan dalam pembuatan furniture itu menggunakan bahan apa?

Narasumber

Jawab : plywood jenis meranti

Pewawancara :

7) Apakah mau dibuatkan sistem informasi yang didalam nya ada proses transaksi pembayaran saat pemesanan custom dilakukan?

Narasumber

Jawab : kalo bisa untuk pemesanan tetap di website namun bisa ditambahkan link wa untuk proses transaksi pembayaran selanjutnya.

Mengetahui,
Blessing Home Art Meubel

Blessing Art Interior
HP. 0852 4936 4701

Buwi Andri Santoso

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8 Dokumentasi



Observasi Awal ke Tempat Penelitian



Pengumpulan Data dan Wawancara Awal dengan Pemilik Blessing Home Art Meubel



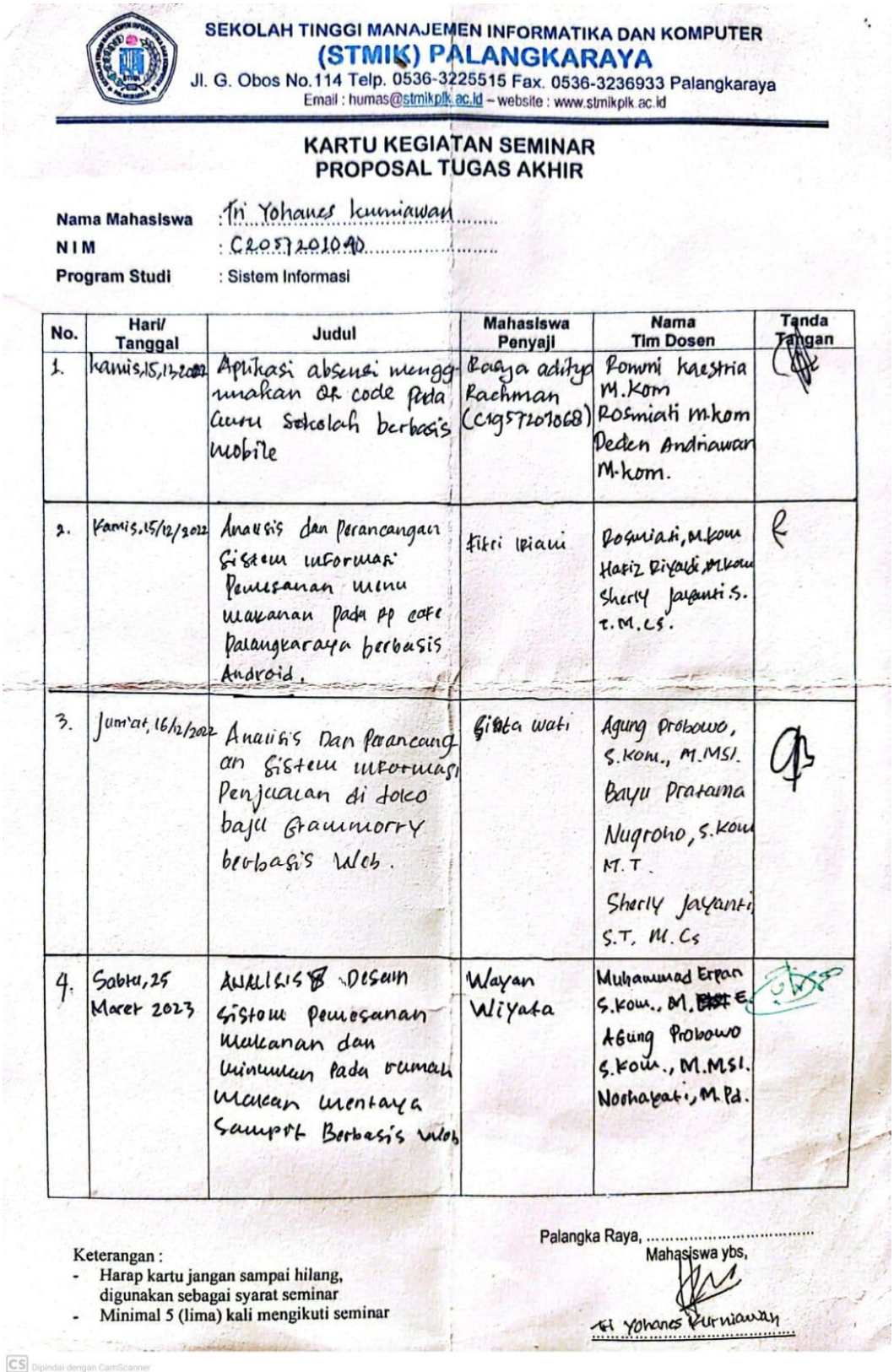
Validasi Desain Antarmuka Bersama pemilik dari Blessing Home Art Meubel




HQ 113
HQ 113


KIJANG

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@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Tri Yohanes kurniawan
NIM : C2057201040
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	kamis, 15, 12, 2022	Aplikasi absensi menggunakan QR code pada guru sekolah berbasis mobile	Raaya adityo Rachman (C1957207068)	Rowni kaestria M.Kom Rosmiati m.kom Deden Andriawan M.kom.	
2.	Kamis, 15/12/2022	Analisis dan perancangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada pp cafe palangkaraya berbasis Android.	fitri lriani	Rosmiati, M.kom Hafiz Riyadi, M.kom Sherly Jayanti S. T. M. Cs.	
3.	Jum'at, 16/12/2022	Analisis Dan Perancangan Sistem informasi Penjualan di toko baju Grammory berbasis Web.	Gibta wati	Agung Probowo, S.Kom., M.MSI. Bayu Pratama Nugroho, S.kom M.T. Sherly Jayanti S.T, M.Cs	
4.	Sabtu, 25 Maret 2023	ANALISIS Desain Sistem Pemesanan Makanan dan minuman pada rumah makan mentaya Sampit Berbasis Web	Wayan Wiyata	Muhammad Erpan S.kom., M. [illegible] E. Agung Probowo S.kom., M.MSI. Noorhayati, M.Pd.	

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

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,

Tri Yohanes Kurniawan

CS Dipindai dengan CamScanner

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

KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Tri yohanes hutmiawan
N I M : C2051201090
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
5.	Jumat, 13 Oktober 2023	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Survei Kepuasan Mahasiswa STMIK Palangkaraya	Jerremia Aldo Leoford Ransoen	- Rommi Kaestria, M.Kom. - Hafiz Riyadi, M.Kom. - Suparno, M.Kom	

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

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,

Dipindai dengan CamScanner