PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO SEMBAKO (STUDI KASUS TOKO FAHREJA)

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

ALVIANTO
E1957401007
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA)
2024

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO SEMBAKO (STUDI KASUS TOKO FAHREJA)

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

ALVIANTO
E1957401007
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA)
2024

PERSETUJUAN

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO SEMBAKO
(STUDI KASUS TOKO FAHREJA)

Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Dan Disahkan

Pembimbing I	Pembimbing II
Arliyana, M.Kom	Sherly Jayanti, ST.,M. Cs
NIK. 98510082010002	NIK 198501102012004

Mengetahui:
Ketua STMIK Palangkaraya

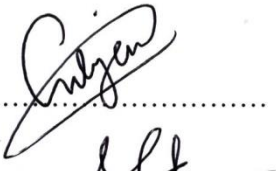
Suparno, M.Kom
NIK.196901041995105

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini Telah Diuji, Dinilai Dan Disahkan Oleh Tim Penguji Pada Hari/ Tanggal : Kamis, 25 April 2024

Tim Penguji :

1. Susi Hendartie, M.Kom ..... 
   Ketua

2. Arliyana, M.Kom ..... 
   Sekretaris

3. Sherly Jayanti, ST.,M,Cs ..... 
   Angota

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa	: ALVIANTO
NIM	: E1957401007

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan Judul :

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO SEMBAKO (STUDI KASUS TOKO FAHREJA)

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan hasil duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 25 April 2004

Yang membuat pernyataan



ALVIANTO

NIM:E1957401007

MOTO DAN PERSEMBAHAN

"Kesuksesan hanya dapat diraih dengan
Segala upaya, usaha dan doa"

Ku Persembahkan Untuk :

Puji dan Syukur kusembah Kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karuniaMu saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, dengan ini saya persembahkan karya ini kepada :

- Keluarga saya yang selalu memberikan dukungan penuh, doa dan semangat dalam setiap langkah.
- Terima Kasih yang tak terhingga untuk para dosen pembimbing. Ibu Arliyana, M.Kom dan Ibu Sherly Jayanti, ST.,M.Cs. Yang selalu sabar membimbing saya.
- Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal bagi penelitian masa depan.

ABSTRAK

Alvianto, E1957401007, 2024 Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sembako (Studi Kasus Toko Fahreja)
, Pembimbing I, Arliyana.M.Kom.
Pembimbing II, Sherly Jayanti, ST. M.Cs

Berkembangnya teknologi di era globalisasi saat ini sangat pesat sehingga dibutuhkan suatu terobosan yang membantu dan memudahkan sebuah proses penjualan pada suatu toko. Toko ini menjual berbagai barang sembako, tetapi proses penjualan masih di satu tempat yaitu Toko Fahreja.

Toko ini ingin maju dan bersaing dengan kompetitornya, sehingga memerlukan suatu aplikasi yang bisa membuat toko ini lebih dekat dengan konsumennya. Dengan memanfaatkan teknologi saat ini, penulis merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu proses penjualan pada toko tersebut. Mulai dari pemasaran barang, pemesanan barang, transaksi barang, dan penerimaan barang.

Pemilik toko menghadapi tantangan dalam pelayanan terhadap konsumennya, dikarenakan proses dalam perdagangan barang sembako tersebut, seperti proses pemesanan yang memakan waktu untuk satu pelanggan, banyaknya pelanggan yang memesan dalam satu waktu, menyediakan barang untuk pelanggannya, penghitungan biaya yang harus di bayar, serta pengantaran barang. Transaksi yang berjalan selama ini masih menggunakan kertas dan pensil sehingga dalam proses tersebut masih terdapat kesalahan penghitungan, penginputan data, dan pencatatan laporan.

Hasil penelitian ini bahwa aplikasi penjualan pada toko sembako hanya sampai tahap perancangan sehingga diperlukan kebaruan dalam sistem.

Kata kunci : Perancangan, dan Aplikasi, Penjualan, Sembako

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan berkat dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "**Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sembako"**yang merupakan salah satu syarat kelulusan program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan serta dukungan kepada pihak-pihak yang sudah membantu menyelesaikan Tugas Akhir, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Suparno, M.Kom. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya
2. Ibu Arliyana, M.Kom. selaku dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, dukungan, dan saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
3. Ibu Sherly Jayanti ST, M.Cs. selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, dukungan, dan saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
4. Segenap Dosen Program Studi Manajemen Informatika yang tidak mungkin untuk penulis sebutkan namanya satu persatu.
5. Kepada kedua orang tua serta keluarga yang telah mendoakan dan memberikan dukungan secara penuh.
6. Teman – teman dekat penulis, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Akhir kata, Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak di masa yang akan datang.

Palangka Raya, April 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ii
PENGESAHAN iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN x
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.6 Penjelasan Istilah Kunci 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 Kajian Teori 5
2.2 Penelitian Yang Relevan 8
BAB III PEMBAHASAN 9
3.1 Analisa Masalah 9
3.2 Hasil Penilitian 10
3.3 Perancangan Sistem 10
3.4 Desain Tabel 15
3.5 Perancangan Antar Muka 15

BAB IV PENUTUP 20
4.1 Kesimpulan 20
4.2 Saran 20
DAFTAR PUSTAKA 26
LAMPIRAN 21

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan 8
Tabel 3.1 Tabel Login 15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3.1 Use Case Diagram 11
Gambar 3.3.2 Activity diagram Masuk Login 12
Gambar 3.3.3 Merupakan aktivitas dari menu Daftar Barang 12
Gambar 3.3.4 Menunjukan bahwa antar class 13
Gambar 3.3.5 Sequence Diagram 14
Gambar 3.3.6 Halaman *Login* Admin 16
Gambar 3.3.7 Halaman Beranda 16
Gambar 3.3.8 Halaman Profil Toko 17
Gambar 3.4.9 Halaman Daftar Barang 18
Gambar 3.4.10 Halaman Transaksi 18

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring perkembangan teknologi, perkembangan komputer semakin maju, dan penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam menyelesaikan pekerjaan di bidang teknologi informasi semakin berkembang disegala bidang, termasuk pada bidang ekonomi.Dengan banyaknya produk yang disediakan dibutuhkan buku besar yang digunakan untuk mencatat nama produk dan harganya,serta buku besar transaksi yang digunakan untuk mencatat semua transaksi penjualan yang terjadi.

Aplikasi berbasis komputer akan menghasilkan sesuatu yang bernilai lebih dibandingkan persoalan yang diolah secara secara manual. Yang dimaksud yaitu masih menggunakan buku besar untuk mengarsip kan data- datanya. Hal ini terlihat pada suatu pembisnis bahkan UMKM yang memiliki jumlah data yang banyak dan memerlukan penanganan yang khusus serta waktu yang terbatas. Salah satu diantaranya yaitu pada Toko Fahreja.

Toko Fahreja yang beralamat di Jalan Tamanggung Tilung Kota Palangkaraya, merupakan sebuah toko yang menjual berbagai barang sembako dan keperluan rumah tangga. Dalam perharinya toko tersebut melakukan banyaknya transaksi yaitu sekitar empat puluh sampai tujuh puluh lebih pembeli per hari. Penulis memperhatikan sistem pengelolaan data yang dimiliki di Toko Fahreja masih memakai pengelolaan sistem dengan cara manual. Seperti pada proses penjualan barang masih ditulis pada buku penjualan besar saja, dan pada proses mengetahui stok barang yang ada

harus mengecek satu-satu. Tentu hal tersebut dapat membuat proses pengelolaan bisnis menjadi kurang otomatis dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat sebuah sistem yang akan dijadikan penelitian padatugas akhir. Dengan dibuatnya sistem ini diharapkan dapat mempermudah dan membantu meningkatkan kinerja dalam pengelolaan penunjang bisnis sehinga lebih otomatis dan efisien. Untuk itu dalam tugas akhir ini peneliti mengambil judul "Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sembako Fahreja".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu bagaimana membuat perancangan aplikasi penjualan pada toko sembako fahreja.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang di dapat yaitu :

a. Pembuatan perancangan aplikasi Penjualan ini hanya untuk data transaksi penjualan dan data barang
b. Perancangan desain antar muka (*interface*) menggunakan Balsamiq.
c. Tahap perancangan hanya sampai desain antar muka (*interface*) saja dan tidak membangun aplikasi.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin di capai oleh penulis adalah, membuat perancangan aplikasi penjualan pada toko sembako Fahreja.

1.4.2 Manfaat

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan berbagai pihak antara lain:

a. Bagi Penulis

untuk menambah ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang yang di pelajari.

b. Bagi Pemilik Toko

perancangan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan, serta mampu meningkatkan kualitas pengelolaan data barang dan penjualan barang.

d. Bagi STMIK Palangkaraya

Menambah refrensi pada perpustakaan kampus sebagai dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan pembanding penelitian bagi mahasiswa lainya

1.5 Metodologi Penelitian

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

Metodologi penelitian sebagai proses atau cara ilmiah untuk mendapatakan data yang akan digunakan untuk keperluan penelitian.Metodologi berisi tentang metode-metode ilmiah, langkahnya, jenis-jenisnya sampai kepada batas-batas dari metode ilmiah.

a. Observasi

Pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan peninjauan langsung ke Toko Sembako Fahreja. Observasi terdiri dari pengumpulan data penjualan dan laporan bulanan pada Toko Sembako Fahreja.

b. Wawancara

Pengumpulan data melalui tanya jawab secara langsung maupun tidak langsung antara peneliti dengan responden mengenai masalah yang dibahas.

1.6 Penjelasan Istilah Kunci

a. Perancangan

adalah suatu kesatuan yang terdiri dari berbagai komponen atau unsur yang saling berkaitan, saling tergantung, saling mendukung, dan secara keseluruhan bersatu untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Aplikasi

adalah sekumpulan data yang sudah diolah dan dikelola sehingga menjadi mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.

c. Penjualan

Penjualan adalah aktivitas atau bisnis yang menjual produk atau jasa.Dalam proses penjualan, penjual atau penyedia barang atau jasa memberikan kepemilikan suatu akomoditas kepada pembeli untuk suatu harga tertentu. Penjualan dapat dilakukan melalui berbagai metode, secara lansung dan melalui agen penjualan.

d. Toko

Adalah kedai atau tempat berjualan barang-barang. Toko sembako diartikan sebagai tempat untuk menjual sembako.

e. Sembako

Sembako adalah singkatan dari Sembilan bahan pokok.Istilah sembako sangat akrab di telinga masarakat Indonesia.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

a. Perancangan

Menurut Hutahaean (2015:2), Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama- sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi didalam sistem.

Menurut Irviani dan Anggraeni (2017:1), Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan- ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk suatu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan.

Dari berbagai pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari

berbagai komponen atau unsur yang saling berkaitan, saling tergantung, saling mendukung, dan secara keseluruhan bersatu untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Aplikasi

Menurut Hutahaean (2015:9), Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimaya. Sumber informasi adalah data.

Menurut Mulyani (2016:14), Informasi merupakan data yang sudah diolah dan ditujukan untuk seseorang. Informasi akan menjadi berguna apabila objek yang menerima informasi membutuhkaninformasi tersebut.

Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa informasi adalah sekumpulan data yang sudah diolah dan dikelola sehingga menjadi mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya. Informasi akan berguna jika yang mendapatkan informasi tersebut tepat sasaran atau yang membutuhkan informasi tersebut.

c. Penjualan

Menurut Mulyadi dalam Elka (2018:4) mengemukakan pengertian penjualan adalah:"Penjualan adalah kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, baik kredit maupun tunai.

Menurut Halim (2015:65) Penjualan adalah perjanjian, dimana pihak pemilik barang /consiognor/pengamat menyerahkan barangnya kepada pihak lain, yaitu consiogner mendapatkan sejumlah komisidari pihak consiognor.

d. Balsamiq Mockup

Menurut Balsamiq.com, (2019) Balsamiq adalah alat wireframing UI dengan kualitas rendah dan cepat yang mereproduksi pengalaman membuat sketsa di notepad atau papan tulis, tetapi menggunakan komputer. Balasmiq Mockup benar-benar memaksa anda untuk fokus pada struktur dan konten, menghindari diskusi yang pnjang tentang warna dan detail yang harus datang kemudian dalam proses.

Menurut Tempur, (2019), fitur dan kelebihan Balsamiq Mockup adalah sebagai berikut: Menciptakan tampilan antarmuka *user* dan komponen lainnya dengan mudah, *import* dan *export* hasil proyek ke pdf atau png, dapat digunakan secara *offline* disertai fitur berbagi ke *user* lainnya, dapat dengan mudah menggunakan drag dan drop, dan fitur detail lebih banyak *dibandingkan software low fidelity* lainnya.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi balsamiq mockup adalah sebuah alat wireframing UI dengan kualitas rendah yang digunakan untuk mereproduksi pengalaman membuat sketsa di notepad atau papan tulis menggunakan komputer. Dan menciptaan tampilan antarmuka *user* dan komponen lainnya dengan mudah.

e. UML

Menurut Munawar (2019:49) UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. UML menyediakan diagram-diagram yang sangat kaya dan dapat diperluas sesuai kebutuhan kita.

1. *Use Case*

   Menurut (Ahmad, 2020*), Use Case* adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. Use case melalui sebuah cerita yang mana sebuah sistem itu dipakai.

2. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2019:161) *diagram aktivitas* atau *activity* diagram adalah menggambarkan aliran kerja atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktifitas menggambarkan aktifitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

3. *Sequence Diagram* (Diagram Sekuen)

   Dkk (2021:14), Sequence Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi dengan berfokus pada urutan pesan yang dipertukarkan, bersama dengan spesifikasi kejadian yang sesuai di Lifelines.

4. *Class Diagram* (Diagram Sekuen)

   Menurut Destriana R., dkk (2021:14), Sequence Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi dengan berfokus pada urutan pesan yang dipertukarkan, bersama dengan spesifikasi kejadian yang sesuai di Lifelines.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Yang relevan

No	Penulis dan Tahun	Topik penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Sri Ipnuwati /2019	Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sembako Fahreja Yang Berbasis Android.	Aplikasi dapat dijalankan pada *smarphone* android dengan mampu melakukan fungsi memprhiuung jumlah harga barang.	Penulis merancang aplikasi berbasis *mobile.*
2	Novita Sari /2019	Penjualan Dan Pengelolaan Data Barang Pada Toko Sembako Fahreja.	memberikan kemudahan dalam pembuatan	memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi penjualan dan dalam data barang, data produk data penjualan dalam pengecekan stok barang.pengecekan stok barang.
3	Farhan Ramadhan, Nuraini Purwandari / 2019	Analisis dan perancangan Aplikasi Penjualan BerbasisWeb pada PT. Mustika Jati	PT.Mustika Jati berbasis android untuk dapat meningkatkan efektivitas dan efesiensi.	Penjualan yang dirancang penulis pada Toko Fahreja dapat memberikan informasi mengenai sisa dari stok barang yang tersedia dan sistemyang dibuat hanya bersifat offline.

BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Analisis Masalah

Usaha warung sembako memang jenis usaha yang tak lekang oleh zaman. Bahkan tak akan pernah ditinggal oleh pembelinya meski banyak store swalayan besar berkeliaran di era modern ini. Sembilan bahan pokok yang akrab dikenal dengan sebutan sembako adalah kebutuhan pokok seperti gula, telur, minyak, tepung, beras, susu, garam dan lain sebagainnya. Semua produk tersebut akan terus dibutuhkan dan digunakan dalam kebutuhan sehari-hari. Hal tersebut membuat usaha warung sembako semakin diminati dan banyak dilirik oleh masyarakat.Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut penulis melakukan sebuah Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sembako Fahreja untuk mempermudah masyarakat mengetahui apa saja kendala yang paling sering ditemui dalam membuka toko sembako.

3.2 Hasil Penelitian

Toko Fahreja adalah suatu usaha toko sembako keluarga yang bergerak di bidang ritel dengan menjual kebutuhan Sembilan bahan pokok (sembako). Usaha ini pada mulanya didirikan oleh .ibu Fatimah pada tahun 1998 di Jl.Tamanggung Tilung . Nama Toko Fahreja di ambil dari nama putranya yang bernama Reja. Ibu Fatimah memiliki 4 orang anak dan saat ini ketiga saudara Reja telah mempunyai keluarga masing-masing ke empat putranya tersebut, Reja lah yang di anggap berpotensi melanjutkan usaha sembako tersebut dikarenakan keinginan, kecakapan serta kemampuan yang dimiliki oleh Reja.Reja telah terjun membantu kedua orangtuanya sejak masih duduk di bangku sekolah, beliau sangat memperhatikan bagaimana cara melayani konsumen, dimana dan bagaimana cara ber kulakan, dan lain sebagainya. Setelah ibu Fatimah wafat, usaha took Fahreja ini di ambil alih oleh Reja dan Istrinya yang bernama ibu Rini dengan meminta ijin dan persetujuan dengan saudaranya, serta membayar asset dan perlengkapannya kepada saudara-saudaranya. Saat ini usaha Toko Fahreja sudah dilanjutkan oleh Reja bersama dengan istrinya selama 20 tahun yang pada awalnya dirintis oleh orangtuanya.

3.3 Perancangan Sistem

3.3.1 (*Unified Modeling Language*) (UML)

Menyediakan diagram-diagram yang sangat kaya dan dapat diperluas sesuai kebutuhan kita.

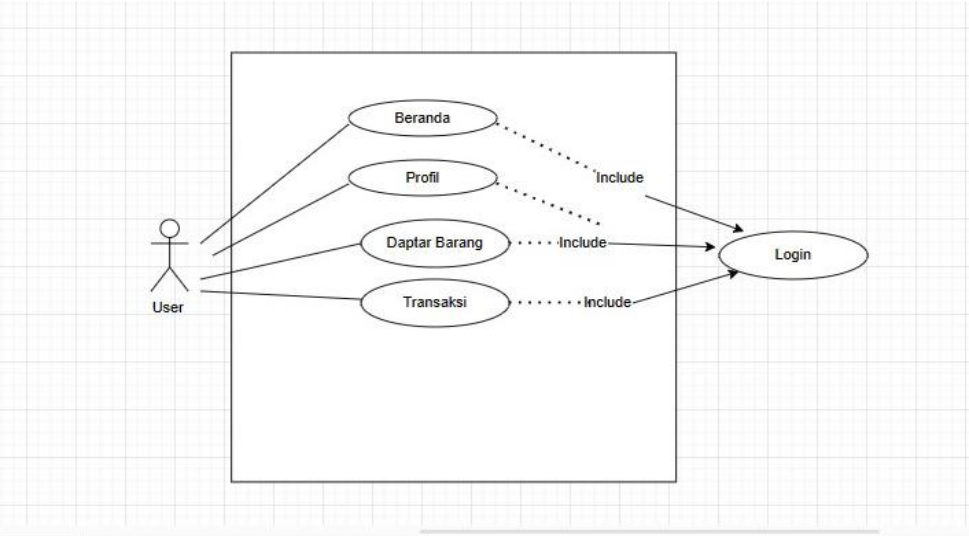
Diagram adalah representasi secara grafis dari elemen- elemen tertentu beserta hubunganhubungannya. Diagram penting karena menyedikian

representasi secara grafis dari dalam sistem atau bagiannya. Representasi grafis sangat mempermudahpemahaman terhadap sistem.

a. *Use Case Diagram*

Use Case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML menggambar interaksi antar sistem dan actor, Use Case diagram juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara pemakai sistem dengan sistemnya.

Use case Diagram Toko Sembako



Gambar 3.3.1 *Use Case Diagram*

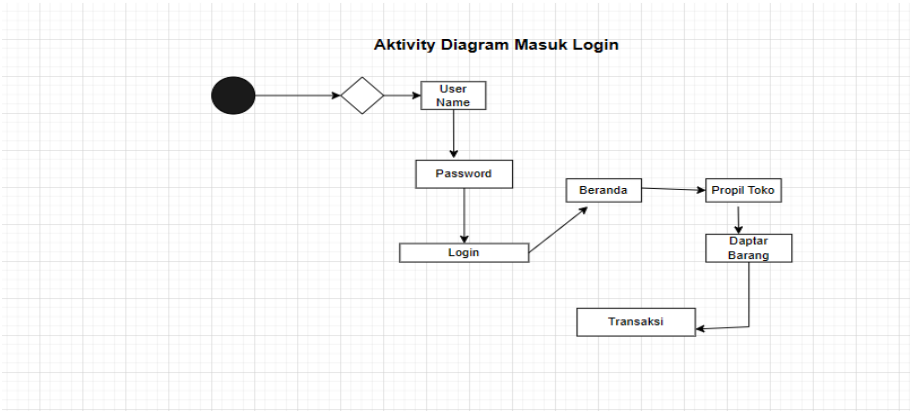
Dari diagram di atas *user* dapat melihat menu beranda dengan input *user* name dan login

b. *Activity Diagram* masuk login

Aktivity Diagram adalah jenis diagram yang digunakan untuk menggambarkan aliran kerja atau proses dalam suatu sistem.Diagram mengambarkan langkah-langkah yang dilakukan dalam aktivitas tersebut. *Activity diagram*, dalam bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram

yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem**.** Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal. *Activity diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas

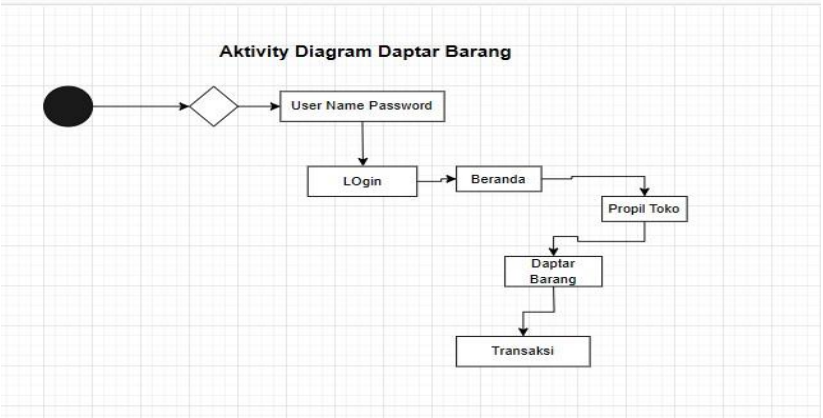
1. *Activity Diagram* masuk login



Gambar 3.3.2 *Activity Diagram* masuk Login

Gambar 3.3.2 merupakan aktivitas login. Aktivitas dimulai dengan mengisi *user name* dan *password* setelah itu admin mengklik menu *login*, sistem akan memeriksa *user name.*

2. *Activity Diagram* Daftar Barang

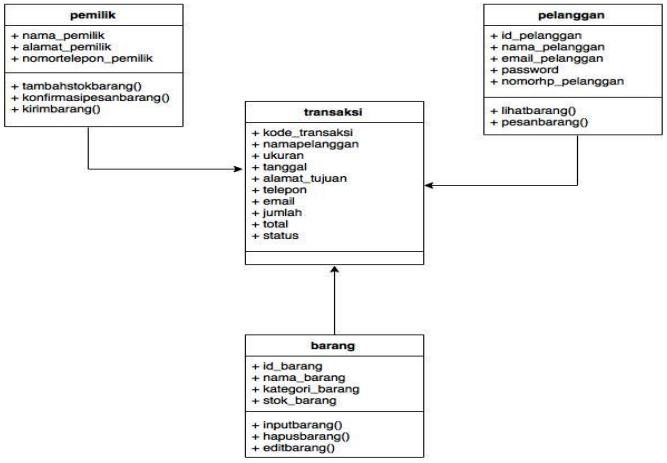


Gambar 3.3.3 merupakan aktivitas dari menu daftar barang.

User/admin wajib melakukan login agar dapat mengakses menu daftar barang. Setelah melakukan login, admin dapat memilih menu daftar barang. Sistem akan menampilkan menu daftar barang, setelah itu admin/*user* mengisi data barang. Admin dapat menyimpan dan mengedit data barang. Setelah selesai admin dapat menutup form daftar barang.

c. Class Diagram

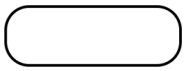
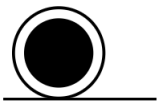
Class diagram adalah salah satu jenis diagram UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk merepresentasikan struktur dan relasi antar kelas dalam sebuah sistem atau aplikasi. *Class diagram* menunjukkan kelas-kelas, atribut, method, dan hubungan antara kelas-kelas dalam sistem atauaplikasi.



Gambar 3.3.4 menunjukan bahwa antar class

memiliki relasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Admin dapat berelasi dengan daftar buah, transaksi dan laporan.

3. *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	*Activity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masingkelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain
	*Initial Node*	Bagaimana objek dibentukdan diawali
	*Action*	State dari sebuah sistem yang mencer minkaneksekusi dari suatu aksi
	*Fork Node* *Activital Final Node*	Satu aliran yang pada tahaptertentu berubah menjadi beberapa aliran Bagaimana objek dibentukdan di hancurkan

Sumber : Munawar (2018)

4. Squence Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	*Actor*	Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*.
	Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	Generalization	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
	Include	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*.
	Extend	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
	*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Gambar 3.3.5 Sequence Diagram

Bisa diartikan *sequence diagram* adalah contoh diagram UML yang menunjukkan interaksi antar komponen dalam sebuah proses secara visual. Jenis diagram ini akan menampilkan urutan tindakan serta komunikasi dari setiap komponen pada sistem, layaknya pengguna dan objeknya.

3.4 Desain Tabel

Berikut beberapa tabel yang termasuk dalam database pada sistem informasiyaitu:

1. Nama Tabel : Tabel Login_admin Keterangan: digunakan untuk login.

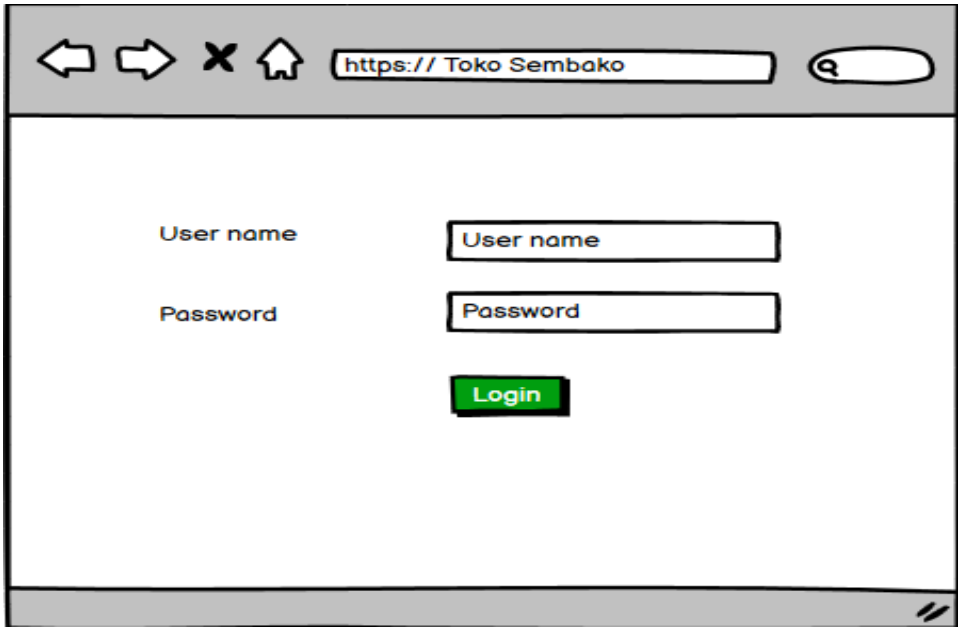
Tabel 3.1 Tabel Login

No	Field	Type	Length	Keterangan
1	Id_user	Varchar	11	Primary key
2	Username	Varchar	20	Field
3	Password	Varchar	20	Field

3.5 Perancangan Antar Muka

3.5.1 Halaman Login Admin

Halaman login adalah halaman awal sebelum admin/*user* masuk ke dalam aplikasi. Admin/*user* wajib melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password*.

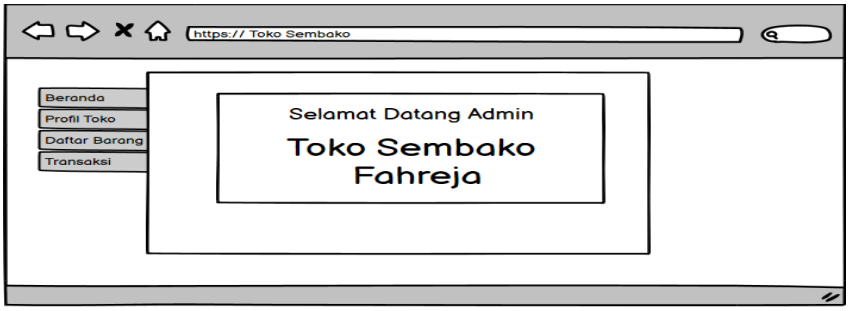


Gambar 3.3.6 Halaman *Login* Admin

Petugas harus memasukkan *username* dan *password* dengan benar untuk dapat masuk ke halaman admin

3.3.2 Halaman Beranda

Setelah *login* berhasil, sistem akan menampilkan menu halaman utama toko buah. Terdapat tiga menu yang dapat diakses oleh *user*/admin yaitu menu daftar buah, transaksi dan laporan.

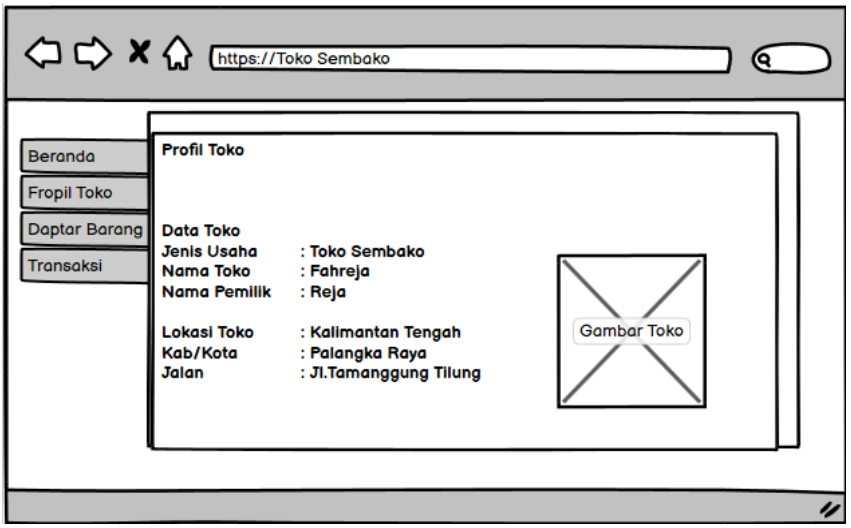


Gambar 3.3.7 Halaman Beranda

Halaman beranda akan tampil saat admin selesai melakukan proses login. Pada halaman beranda terdapat menu beranda, profil toko, daftar buah, transaksi dan laporan.

3.3.3 Halaman Profil Toko

Halaman profil toko dapat dilihat pada Gambar berikut

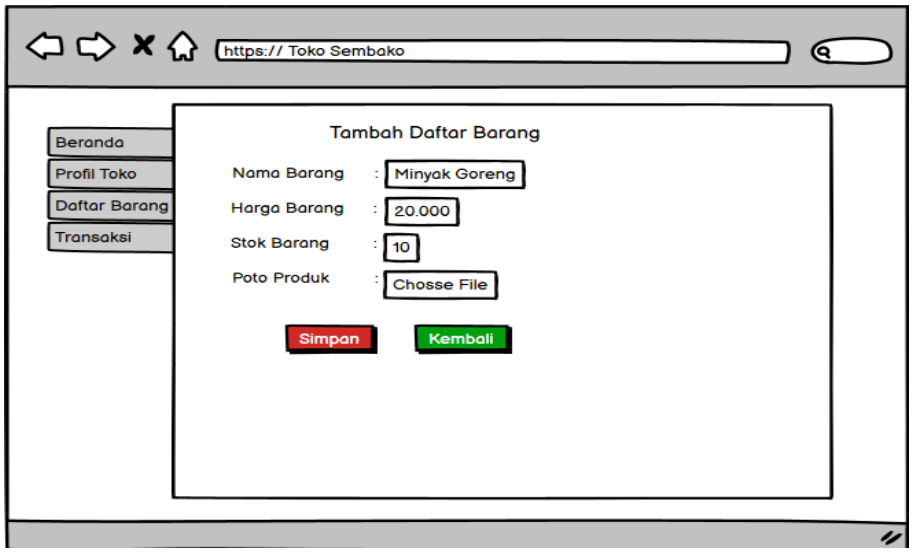


Gambar 3.3.8. Halaman Profil Toko

Halaman profil toko berisi informasi seputar toko serta data alamat toko.

3.4.4 Halaman Tambah Daftar Barang

Admin/*user* dapat mengakses menu daftar buah. Di dalam menu daftar buah terdapat proses untuk mengelola data buah proses nya terdiri dari tambah, ubah dan hapus data. Proses tambah data buah dapat dilihat pada Gambar

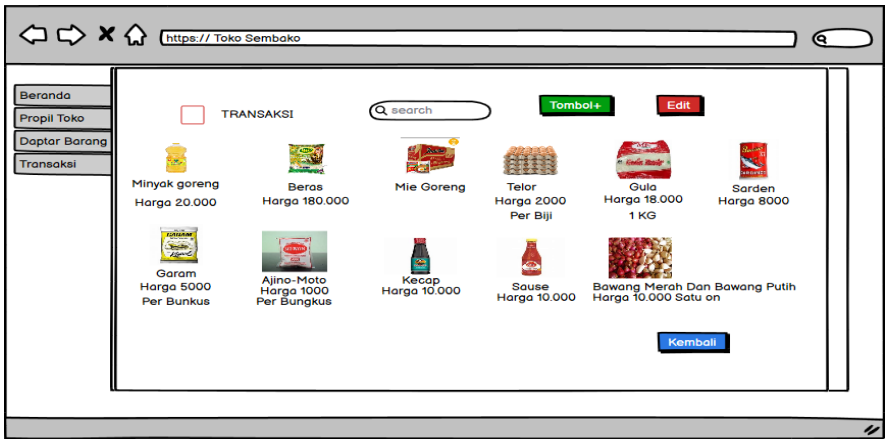


Gambar 3.4.9 Halaman Daftar Barang

Pada tambah daftar barang admin dapat mengisi form nama barang, harga barang, dan produk. Setelah selesai admin dapat menyimpan data yang telah diisi

3.3.5 Halaman Transaksi

Pada menu transaksi dapat melakukan prosestransaksi konsumen.



Gambar 3.4.10 Halaman Transaksi

Pada menu transaksi admin memilih barang yang dibeli oleh konsumen. Setelah itu admin/user dapat menyimpan dan akan masuk kedalam daftar transaksi untuk dibayar.

BAB IV
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan sebuah perancangan aplikasi penjualan pada toko sembako Fahreja sebagai berikut:

a. Rancangan aplikasi penjualan pada toko sembako Fahreja dapat dibuat menggunakan bantuan UML (*Unified Modelling Language)*, Draw io dan desain interface menggunakan aplikasi Balsamiq Mockups sehingga mempermudah penjualan pada toko sembako .
b. Fitur aplikasi meliputi daftar barang, transaksi .
c. Dari hasil pembuatan rancangan aplikasi ini pengguna diharapkan bisa terbantu untuk melakukan implementasi ke tahap selanjutnya.

4.2 Saran

Adapun saran yang diberikan untuk penulis adalah sebagai berikut:

a. Perancangan ini diharapkan dapat dikembangkan dan dapat direalisasikan menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan pada platform berbasis desktop atau web.
b. Bila ditemukan fitur-fitur yang lebih bermanfaat dan belum ada dalam perancangan ini agar bisa dilengkapi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, Rohi. 2019. *Easy & Simple Web Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Andita, Rachmatullah, dkk (2019). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Obat di Apotek Generik. Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, 2(1), 21-26

Eko Sujatmiko. (2019). Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi (1st ed.). PT. Aksarra Sinergi Media.

Fathoroni, Annisa, dkk. 2020. B*uku Tutorial Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode 360 Degree Feedback.* Kreatif Industri Nusantara,Bandung.

Fitri, Rahimi. 2020. Pemrograman Basis Data Menggunakan MySQL. Banjarmasin: Poliban Press.

Habibi, Roni, dan Raymana Aprilian. 2019. Tutorial dan Penjelasan Aplikasi E-Office Berbasis WEB Menggunakan Metode RAD. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Harani, Nisa Hanum, dan Miftahul Hasanah. 2020. Deteksi Objek dan Pengenalan Karakter Plat Nomor Kendaraan Indonesia Berbasis Python. Bandung:Kreatif Industri Nusantara

Haqi, Bay. 2019. Aplikasi SPK Pemilihan Dosen Terbaik Metode Simple Additive Weighting (SAW) dengan Java. Sleman: Deepublish.

Herlinah, dan Musliadi. 2019. Pemrograman Aplikasi Android Studio dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Hidayatulloh, K., Mz, M. K. & Susanti, A., 2020. Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro. Volume01.

J. Friesen, Learn Java for Android Development, Appress Media, 2014.

Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po.

L A M P I R A N

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

No. 078/STMIK-4.E.1/AU/IX/2023

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Arliyana, M.Kom
NIK : 198510082010002
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK : 198501102012004
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Alvianto
Np Handphone : 085787711631
NIM : E1957401007
Judul TA : Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sembako (Studi Kasus : Toko Fahreja)
Berlaku s/d : 14 September 2024

Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 14 September 2023
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0563-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Posel: humas@stmikplk.ac.id ~ Laman: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 503/STMIK-E.1/AK/V/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Toko Sembako Fahreja**
Jl. Temanggung Tilung
Palangka Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Manajemen Informatika (D3) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa

Nama	:	ALVIANTO
NIM	:	E1957401007
Prodi (Jenjang)	:	Manajemen Informatika (D3)
Thn. Akad. (Semester)	:	2023/2024 (10)
Lama Penelitian	:	22 Mei 2024 s.d 22 Juni 2024
Tempat Penelitian	:	Toko Sembako Fahreja

Dengan judul Tugas Akhir:

Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sembako (Studi Kasus Toko Fahreja)

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, 22 Mei 2024
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Observasi

KEGIATAN OBSERVASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alvianto

Nim : E1957401007

Jurusan : Manajemen Informatika

Program : D-III Tempat

Penelitian : Toko Sembako

Alamat : Jl. Tamanggung Tilung, Palangkaraya, Kalimantan Tengah

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Kamis, 23 Februari 2024	Menemui pemilik Toko Sembako untuk menanyakan rencana penelitian yang akan dibuat serta meminta izin untuk melakukan kegiatan observasi dan menjadikan objek untuk tugas akhir.
2	Rabu, 1 April 2024	Tanya jawab seputar sejarah singkat toko Sembako, proses kegiatan penjualan di toko sembako, kendalayang dihadapi di toko sembako.
3	Senin, 11 April 2023	Konsultasi mengenai rancangan yang telah dibuat.

Yang diobservasi

Pemilik Toko Sembako

Reja

Palangkaraya, Februari 2024

Mahasiswa

Alvianto

Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

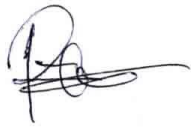
1. Bisa dijelaskan secara singkat tentang Toko Sembako ini?
2. Sistem apa yang digunakan pada toko ini?
3. Apa saja yang menjadi kendala pada toko sembako pada saat ini?
4. Apa keinginan atau harapan terhadap toko sembako ini kedepannya?
5. Bagaimana tanggapannya tentang penelitian yang saya lakukan di toko sembako ini?

Jawaban

1. Toko sembako ini merupakan bisnis ritel yang khusus menjual berbagai jenis sembako yang terdiri dari beberapa bahan pokok,beras,gula,kopi,dan lain - lain yang berlokasi di Jl. Tamanggung Tilung Palangkaraya
2. Toko ini masih menggunakan sistem konvensional yaitu dengan pelanggan datang ke toko, penjual mencatat dan menghitung dengan manual.
3. Saat ini dalam perekapan transaksi masih secara manual sehingga terkadang salah dalam perekapan.
4. Harapan nya semoga pelayanan pada toko ini semakin baik dan semakin cepat sehingga dapat mempermudah dalam proses transaksi.
5. Sangat baik dan sangat mendukung, semoga hasilnya dapat bermanfaat.

Mengetahui,

Narasumber



Reja

Pewancara



Alvianto

Dokumentasi



Dokumentasi saat melakukan observasi pada Toko Sembako Fahreza

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : .....Tahun .....

1. Hari/Tanggal Ujian : Kamis / 25 April 2024
2. Waktu (Jam) : 13.00 WIB sampai dengan ..... WIB
3. Nama Mahasiswa : Alvianto
4. Nomor Induk Mahasiswa : E1E7401007
5. Jurusan : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2019
7. Judul Tugas Akhir (TA) : Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sembako (Studi Kasus Toko Rahayu)
8. Dosen Penguji :

	Nama		Nilai	Tanda Tangan
1.	Cuci Hendrik	=		( )
2.	Shirly Jayanti	=		( )
3.	Arliyana	=		( )

9. Hasil Ujian : **LULUS** / ~~TIDAK LULUS~~ *) NILAI = 71
   Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan~~ *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 14 hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 25-04-2024

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom.
NIK. 198510082010002

Ketua Penguji,

.....
NIK. 197803202008007

Tembusan :
1. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*

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

PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 018/STMIK-4.E.1/AU/IV/2024

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Susi Hendartie, M.Kom
   NIK : 197803202008001
   Sebagai Ketua
2. Nama : Arliyana, M.Kom
   NIK : 198510082010002
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
   NIK : 198501102012004
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Alvianto
NIM	: E1957401007
Hari / Tanggal	: Kamis, 25 April 2024
Waktu	: 13.00 WIB - Selesai
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sembako (Studi Kasus : Toko Fahreja)

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

Palangkaraya, 22 April 2024
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Arsip

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : AIVIANTC
NIM : E 1957401007
Tanggal Persetujuan Judul : 19 September 2023
Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sembako

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
			Tambahkan definisi dan penjelasan Class, Usecase, activity dan Sequence diagram di bab II !	
			Usahakan penjelasan dan ket gabu sesuai aturan / pedoman TA ! Perbaiki koreksi pada naskah !	
	21/2024		Perbaiki rumusan pedoman	
	4		Penjelasan tabel struktur data	
	24/2024		Analisi kebutuhan sistem	
	4		hasil	
	02/2024		Lengkapi lampiran dan surat keterangan	
	4			
	22/2024		Bab satu	
	4		ACC ujian !	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

.....

Dosen Pembimbing II,

Shurly Jayanti, ST., M.Cs

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : AIVIANTO
NIM : E.1957401007
Tanggal Persetujuan Judul : 19 September 2023
Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Sembako

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	6/3 2024		Perbaiki dan sesuaikan penulisan hal cover dgn pedoman TA, tata cara penulisan judul bab, sub bab !	
	12/3 2024		Isi bab I harus sesuai ketentuan yang ada pada pedoman TA, perbaiki dan tambahkan yang kurang !	
	19/3 2024		Pada bab II penulisan kutipan ikuti pedoman, tambahkan daftar sesuai topik/judul yang diteliti ! Pastikan jenis font seragam !	
	2/3 2024		Perbaikan pada bab III disesuaikan dgn isi pedoman TA, karena isi tidak relevan ! Lanjutkan tahapan perancangan aplikasi !	
	25/3 2024		Perbaiki lagi pada bb II, tinjauan pustaka	
	30/3 2024		Pada bb III lengkapi analisis kebutuhan & fungsional lagi	
	4/4 2024		Rancang aja nnti masuk bab IV	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

.....

Dosen Pembimbing II,

Sherly Tayabi, S.T., M.Cs