ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata -1
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

DANIEL SAPUTRA
NIM C2157201049
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2025

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata -1
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

DANIEL SAPUTRA
NIM C2157201049
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2025

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Daniel Saputra

NIM : C2157201049

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

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

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalaan Tugas Akhir apabila terbukti melalukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 22 Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Daniel Saputra

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Herman Santoso Pakpahan, S.Si., M.PFis.	Deden Andriawan, M.Kom
NIK. 199109202023102	NIK. 198610172018102

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

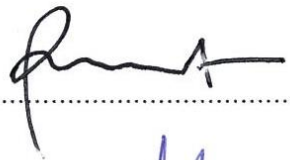
Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M.
NIK. 196902021995004

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai, dan disahkan
Oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir Pada Tanggal 22 Maret 2025

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir :

1. Rosmiati, M.Kom. ..... 
   Ketua

2. Norhayati, M.Pd. ..... 
   Sekretaris

3. Ferdiyani Haris, M.Kom. ..... 
   Anggota

4. Herman Santoso Pakpahan, S.Si., M.PFis. ..... 
   Anggota

5. Deden Andriawan, M.Kom. ..... 
   Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

MATIUS 11:28
"Marilah kepada-Ku, semua yang letih lesu dan berbeban berat, Aku akan memberi kelegaan kepadamu."

"Tetaplah jadi orang yang sabar karena setiap orang punya prosesnya masing-masing dan jangan merasa tertinggal dari orang lain karena kamu itu hebat sampai sejauh ini bertahan."

PERSEMBAHAN :

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

Keluargaku yang tercinta yaitu, papah dan mamah yang selalu memberikan dukungan dan selalu berdoa sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik .

Teruntuk diriku, terimakasih karena sudah berjuang sampai sejauh ini dan bertahan untuk menyelesaikan pendidikan di perkuliahan.

Bapak dan Ibu dosen STMIK Palangkaraya, terimakasih sudah memberikan bekal, ilmu, didikan dan dukungan selama perkuliahan serta pengalaman yang sangat berarti kepada kami sebagai mahasiswa selama berkuliah di STMIK Palangkaraya.

Teruntuk Almh. Guru Sosiologi bunda Murni.S.Pd. terimakasih atas dukungan dan semangat selama ini hingga di saat terakhirmu masih memberikan semangat untuk menyelesaikan perkuliahan.

Teruntuk teman-teman. Keponakan, dan semuannya terimakasih sudah memberikan semangat pada penulis.

INTISARI

DANIEL SAPUTRA, C2157201049, 2025. "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Serba 35 Palangkaraya Berbasis Web". Pembimbing I, Herman Santoso Pakpahan, S.Si., M.PFis. dan Pembimbing II Deden Andriawan, M. Kom.

Toko Serba 35 Palangka Raya menghadapi masalah dalam pengelolaan penjualan karena masih mengandalkan sistem manual dan konvensional dalam pencatatan transaksi dan pengelolaan stok barang. Seiring dengan perkembangan teknologi, kebutuhan untuk mengimplementasikan sistem informasi yang dapat mempermudah dan mempercepat proses penjualan menjadi semakin mendesak. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis dan perancangan sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan di Toko Serba 35.

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan sistem informasi yang mencakup pengelolaan stok barang, laporan penjualan, pemesanan produk, serta transaksi pembayaran. Metode PIECES *(Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Services)* digunakan untuk menganalisis permasalahan yang ada dan merancang solusi sistem yang lebih efisien. Hasil perancangan sistem ini menggunakan tools seperti Balsamiq Mockup dan Draw.io untuk menggambarkan tampilan antarmuka dan diagram alur proses.

Sistem yang dirancang diharapkan dapat mempermudah proses pengelolaan data, meningkatkan akurasi laporan penjualan, serta mempercepat transaksi antara pihak toko dan pelanggan. Selain itu, sistem ini juga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan stok barang, yang sebelumnya dicatat secara manual dalam buku besar. Dengan demikian, sistem informasi ini berpotensi untuk mempercepat proses pengambilan keputusan serta meningkatkan kepuasan pelanggan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rancangan sistem informasi penjualan berbasis web yang diajukan mendapat respon positif dari para responden, dengan skor 76,8% yang menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi. Penelitian ini diharapkan menjadi dasar bagi pengembangan sistem lebih lanjut yang dapat diimplementasikan secara nyata di Toko Serba 35 Palangka Raya untuk mendukung pertumbuhan dan daya saing bisnis toko tersebut.

Kata Kunci: ***Akurasi, Efisiensi, Laporan Penjualan, Perancangan Sistem, PIECES.***

ABSTRACT

DANIEL SAPUTRA, C2157201049, 2025. "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Serba 35 Palangkaraya Berbasis Web". Supervisor I, Herman Santoso Pakpahan, S.Si., M.PFis, dan Supervisor II Deden Andriawan, M. Kom.

Toko Serba 35 Palangka Raya faces challenges in managing sales due to its reliance on manual and conventional systems for recording transactions and managing stock. With the advancement of technology, the need to implement an information system that can streamline and expedite the sales process has become increasingly urgent. This research aims to analyze and design a web-based sales information system to improve operational efficiency and service quality at Toko Serba 35.

In this study, an analysis of the information system requirements is carried out, covering stock management, sales reports, product ordering, and transaction payments. The PIECES *(Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Services)* method is used to analyze existing problems and design a more efficient system solution. The system design was created using tools such as Balsamiq Mockup and Draw.io to illustrate the user interface and process flow diagrams..

The designed system is expected to simplify data management, improve the accuracy of sales reports, and speed up transactions between the store and customers. Additionally, this system is anticipated to enhance stock management efficiency, which was previously recorded manually in ledgers. Therefore, this information system has the potential to accelerate decision-making processes and improve customer satisfaction.

The results of this study indicate that the proposed web-based sales information system design received positive feedback from respondents, with a score of 76.8%, indicating a high level of agreement. This research is expected to serve as the foundation for further development of the system, which can be implemented in practice at Toko Serba 35 Palangka Raya to support the store's business growth and competitiveness.

Keywords: Accuracy, Efficiency, PIECES, Sales Report, System Design.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Daniel Saputra
NIM : C2157201049
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

demi Pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya. Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non- exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Palangka Raya
Pada tanggal : 22 Maret 2025

Yang menyatakan,



(Daniel Saputra)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul "**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Serba 35 Palangkaraya Berbasis Web**" yang merupakan salah satu syarat kelulusan program Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

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

1. Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Boy selaku pemilik Toko Serba 35 Palangka Raya terimakasih telah berkenan memperbolehkan untuk melakukan penelitian di Toko Serba 35 Palangka Raya.
3. Herman Santoso Pakpahan, S.Si., M.PFis, selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir terimakasih telah memberikan saran dan masukkan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Deden Andriawan, M. Kom, selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir terimakasih telah membantu memberikan saran dan masukkan dalam penulisan Tugas akhir ini.
5. Keluarga besar yang selalu memberikan semangat baik materi maupun mental, mendoakan, dan menjadi motivasi bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, dan masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, oleh karena itu, penulis mengharapkan saran serta kritikan yang dapat membangun dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini, penulis juga menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam penulisan Tugas Akhir.

Palangka Raya, Maret 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ii
PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
INTISARI vi
ABSTRACT vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Rumusan Masalah 3
1.3. Batasan Masalah 3
1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian 4
1.5. Sistematika Penulisan 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1. Kajian Teori 7
2.2. Penelitian yang Relevan 21
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN 25
3.1. Tinjauan Umum 25
3.2. Jenis Penelitian 26
3.3. Desain Penelitian 27
3.4. Instrumen Penelitian 29
3.5. Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 32
3.6. Analisis Kebutuhan 39
3.7. Desain Sistem 41
3.8. Jadwal Penelitian 68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 70

4.1 Hasil 70
4.2 Pembahasan..... 86
BAB V PENUTUP 94
5.1 Kesimpulan 94
5.2 Saran 95
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram 13
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram 14
Tabel 2. 3 simbol Sequence Diagram 15
Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram 16
Tabel 2. 5 Simbol ERD (Entity Relationship Diagram) 17
Tabel 2. 6 Kajian Penelitian yang Relevan 22
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara 29
Tabel 3. 2 Skala Penilaian untuk pernyataan Positif dan Negartif 31
Tabel 3. 3 Analisis PIECES Untuk Sistem Yang Berjalan dan Yang Ditawarkan 34
Tabel 3. 4 Tabel Pengguna 56
Tabel 3. 5 Tabel Transaksi 57
Tabel 3. 6 Tabel Produk 58
Tabel 3. 7 Tabel Kategori 58
Tabel 3. 10 Tabel Jadwal Penelitian 69
Tabel 4. 1 Presentase Nilai 87
Tabel 4. 2 Daftar poin-poin pertanyaan 87
Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Pertanyaan Pertama 88
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Pertanyaan Ke Dua 88
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Pertanyaan Ke Tiga 89
Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Pertanyaan Ke Empat 90
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Pertanyaan Ke Lima 91
Tabel 4. 8 Ketentuan Nilai 92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Balsamiq Mockups 19
Gambar 2. 2 Logo StarUML 19
Gambar 2. 3 draw.io 20
Gambar 2. Figma 20
Gambar 3. 1 Desain Penelitian 27
Gambar 3. 2 Use Case Diagram 41
Gambar 3. 3 Activity Diagram Registrasi 42
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login 43
Gambar 3. 5 Activity Diagram Dashboard 44
Gambar 3. 6 Activity Diagram Data Transaksi 45
Gambar 3. 7 Activity Diagram Data Produk Admin 46
Gambar 3. 8 Activity Diagram Data Kategori Admin 47
Gambar 3. 9 Activity Diagram Laporan Admin 48
Gambar 3. 10 Activity Diagram Akses Produk Pembeli 49
Gambar 3. 11 Activity Diagram Keranjang & Check Out 50
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Login 51
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Cetak laporan 51
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Tambah Data Produk 53
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Data Produk 53
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Data Kategori 54
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Input Keranjang 54
Gambar 3. 18 ERD (Entity Relationship Diagram) 55
Gambar 3. 19 Registrasi 59
Gambar 3. 20 Halaman Login 59
Gambar 3. 21 Halaman Dashboard Admin 60
Gambar 3. 22 Halaman Data Transaksi Admin 60
Gambar 3. 23 Halaman Data Produk Admin 61
Gambar 3. 24 Halaman Tambah Produk Admin 62
Gambar 3. 25 Halaman Data Kategori 63
Gambar 3. 26 Halaman Tambah Data Kategori 63
Gambar 3. 27 Halaman Laporan Admin 64
Gambar 3. 28 Halaman Produk Pembeli 65
Gambar 3. 29 Halaman Detail Produk Pembeli 65
Gambar 3. 30 Halaman Keranjang Pembeli 66
Gambar 3. 31 Halaman Pembayaran 67
Gambar 3. 32 Halaman Profil Pembeli 67
Gambar 4. 1 Tampak Depan Toko Serba 35 Palangkaraya 71
Gambar 4. 2 Halaman Registrasi 73

Gambar 4. 3 Halaman Login 74
Gambar 4. 4 Halaman Dashboard Admin 75
Gambar 4. 5 Halaman Data Transaksi Admin..... 76
Gambar 4. 6 Halaman Data Produk Admin..... 77
Gambar 4. 7 Halaman Tambah Produk Admin 78
Gambar 4. 8 Halaman Data Kategori Admin 79
Gambar 4. 9 Halaman Tambah Data Kategori Admin 80
Gambar 4. 10 Halaman Laporan Admin 81
Gambar 4. 11 Halaman Produk Pembeli 82
Gambar 4. 12 Halaman Detail Produk Pembeli 83
Gambar 4. 13 Halaman Keranjang Pembeli 84
Gambar 4. 14 Halaman Pembayaran 85
Gambar 4. 15 Halaman Profil Pembeli..... 86
Gambar 4. 16 Skala Presentase..... 93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 2 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 4 Observasi
Lampiran 5 Lembar Wawancara
Lampiran 6 Dokumentasi
Lampiran 7 Lembar Kuesioner

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman kehidupan masyarakat di Indonesia semakin mengalami peningkatan kualitas, salah satunya dalam bidang teknologi dan komunikasi, kemajuan tersebut dapat dirasakan dengan adanya smartphone di tengah masyarakat, dengan smartphone kita dapat melakukan banyak hal yang kita mau, seperti berkomunikasi, menoton video, menonton gambar dan bermain media sosial. Dengan majunya bidang teknologi dan komunikasi kini masyarakat Indonesia menginginkan semua serba cepat dan instan. Sehingga masyarakat menginginkan sesuatu agar mereka dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan instan. Hal tersebut menjadi peluang bagi penyedia layanan yang dapat membantu masyarakat di Indonesia.

Toko Serba 35 Palangka Raya merupakan sebuah toko penjualan yang berada pada bidang bisnis yang ada di Palangka Raya dalam toko ini mereka masih belum menrapkan sistem informasi baik secara komputerisasi maupun terintegrasi. hal ini sering kali mengalami masalah dalam melakukan penjualan dikarenakan pada toko ini masih melakukan penjualan secara manual dan kovensional dalam sistem informasi penjualan. oleh sebab itu toko ini membutuhkan sistem informasi yang dapat berguna untuk membantu penjualan yang ada pada toko dengan membuat sebuah rancangan sistem informasi agar mempermudah pihak toko dalam menggunakan sistem informasi dan dapat

meningkatkan kepuasan pelanggan dalam memberikan penilaian bagi toko. dalam toko ini masih dilakukan dengan dtulis dalam arsip buku besar untuk mencatat data persediaan barang, laporan pembayaran, jumlah barang dan stok barang sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan pencatatatan. Hal ini juga menjadi pertimbangan bagi peneliti agar toko dapat memiliki sebuah sistem informasi untuk memudahkan pihak toko dalam melakukan pengecekan dan melakukan pengolahan data secara terperinci agar mempercepat waktu dalam melakukan penjualan. dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat membantu pelanggan dalam memilih produk yang ada pada sistem informasi tersebut. Dalam penyedia layanan pada toko pelanggan dapat melakukan pembayaran melalui sistem yang tersedia baik melalui pembayaran secara transfer maupun tunai. Hal ini menjadi pengalaman bagi toko untuk menjadi toko yang dapat bersaing dalam dunia bisnis. Dengan adanya sistem informasi proses penjualan menjadi lebih mudah dan cepat. Pada toko ini diharapkan dapat menggunakan sistem informasi dalam melakukan penjualan serta memberikan efesiensi bagi pelayanan bagi pelanggan dan masyarakat dalam pengunaan sistem informasi serta mampu menghasilkan kinerja yang cepat dan akurat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang akan dipaparkan dalam proposal tugas akhir ini dengan judul **"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Serba 35 Palangka Raya Berbasis Web"**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas tersebut, Maka peneliti dapat menaik rumusan yaitu “Bagaimana Menganalisis dan Merancang Sistem Informasi Penjulan Toko Serba 35 Palangka Raya Berbasis Web ?”.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini maka penulis memberikan batasan agar tidak menyimpang dari topik pembahasan. Berikut ini adalah batasan-batasan tersebut sebagai berikut :

a. Dalam penelitian ini dilakukan pada Toko Serba 35 Palangka Raya hanya sampai pada tahap analisis dan perancangan.
b. Data yang disajikan dalam analisis dan perancangan pada sistem informasi ini yaitu meliputi Data yang tersedia pada Toko Serba 35 Palangkaraya.
c. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah PIECES *(Performace, Information, Economy, Control, Eficiency, and Services).*
d. Pembuatan pada rancangan sistem informasi ini menggunakan Balsamiq Mockup, Star UML dan Draw.io.
e. Layanan yang direncanakan dalam sistem informasi ini mencakup analisis pengecekan produk, perancangan pemesanan produk, perancangan pembayaran produk, pembuatan laporan penjualan produk, serta pengelolaan stok produk.

1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan analisis dan perancangan sistem informasi yang dapat digunakan untuk mengelola penjualan di Toko Serba 35 Palangka Raya. Dengan merancang sistem yang tepat, diharapkan dapat menjadi referensi efisiensi dan efektivitas proses penjualan, mulai dari pemesanan produk hingga laporan penjualan dan pengelolaan stok.

1.4.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Toko Serba 35 Palangkaraya

Dengan adanya rancangan sistem informasi ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam proses penjualan di Toko Serba 35 Palangka Raya. Rancangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai refrensi pada toko serba 35 Palangka Raya dan memberikan wawasan serta pemahaman mengenai perancangan sistem informasi dalam sebuah penjualan.

b. Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi penulis dalam melakukan analisis dan perancangan sistem informasi, serta memberikan wawasan lebih dalam mengenai proses penjualan di toko. Selain itu, penelitian ini dapat mengembangkan keterampilan penulis dalam pembuatan desain sistem menggunakan *Balsamiq Mockup*, *Draw.io* dan juga *Figma*. Penulis juga

dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman terkait manajemen penjualan dan sistem informasi yang dapat mendukung efisiensi operasional. Secara keseluruhan, penelitian ini membantu penulis memperoleh ide-ide baru dalam mengoptimalkan proses penjualan.

c. STMIK Palangkaraya

Sebagai bahan referensi untuk mahasiswa selanjutnya serta literatur pustaka agar melengkapi karya ilmiah dan mampu mengembangkan sistem informasi yang bermanfaat bagi masyarakat dan orang lain.

1.5. Sistematika Penulisan

Agar penlisan ini dapat bermanfaat dan tidak menyimpang dari penelitian maka penulisan ini terdiri dari 5 (lima) bab yang akan diuraikan dalam beberapa penjelasan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan membahas tentang deskripsi umum dari proposal tugas akhir ini yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab II Membahas tentang teori-teori, desain dan rancangan yang digunakan untuk melakukan sebuah sistem informasi.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

BAB III Pada penulisan ini menguraikan tentang metode serta langkah-langkah dalam melakukan sebuah pengumpulan data, batasan istilah, instrumen penelitian dan desain yang digunakan dalam sistem informasi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB IV Penulisan ini menguraikan tentang hasil rancangan penelitian.

BAB V : PENUTUP

BAB V Pada penulisan ini penulis menguraikan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisis dan perancangan pada sistem informasi serta pengembangan pada peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

Pada bab ini penulis akan memberikan sebuah uraian-uraian terhadap teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan dan perangkat lunak yang akan dibutuhkan.

2.1.1 Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

a. Analisis

Menurut Farhana et al. (2022) Analisis adalah rangkaian kegiatan Pemikiran yang logis, rasional, sistematis dan objektif dengan menerapkan metodologi atau teknik ilmu pengetahuan. untuk melakukan pengkajian, penelaahan, penguraian, perincian, pemecahan terhadap suatu objek atau sasaran sebagai salah satu kebulatan komponen yang utuh ke dalam sub komponen-komponen yang lebih kecil.

Menurut Syahidin, S., & Erma, E. (2021) Analisis adalah sekumpulan aktivitas dan proses. Salah satu bentuk analisis adalah merangkum sejumlah besar data yang masih mentah menjadi informasi yang dapat diinterprestasikan. Semua bentuk analisis berusaha menggambarkan pola-pola secara konsisten dalam data sehingga hasilnya dapat dipelajari dan diterjemahkan dengan cara singkat dan penuh arti.

Menurut Anggraini, Y. (2021) Analisis sebuah kegiatan berpikir yang memuat kegiatan memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan

dan menjadi sebuah komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungan satu sama lain untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

Dapat disimpulkan bahwa analisis adalah menguraikan sejumlah aktivitas suatu kegiatan yang berkaitan dengan sebuah pemecahan masalah dengan memilah materi atau informasi dengan melalui beberapa percobaan yang kemudian diidentifikasi serta dievaluasi kekurangan, kelebihan dan kemungkinannya sehingga dapat dicari solusi dari setiap permasalahan dengan kata lain analisis juga adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara susunan tatanan dalam bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas.

b. Perancangan

Menurut Romindo, dkk (2021) Perancangan adalah perumusan suatu konsep dan ide yang baru atau memodifikasi konsep dan ide yang sudah ada dengan metode baru dalam usaha memenuhi kebutuhan manusia.

Menurut Fachri and Surbakti (2021) Perancangan adalah salah satu arti dalam desain, bisa di jabarkan arti kata desain adalah ilmu yang berhubungan dengan suatu Perencanaan atau perancangan.

Menurut Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022) Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Perancangan adalah suatu perencanaan yang digambarkan secara rinci dalam suatu sistem yang dirancang dapat berjalan serta dapat berfungsi dengan baik dan dapat memberikan pemahaman dalam hubungan perencanaan selain itu perancangan juga merupakan Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik.

c. Sistem Informasi

Menurut Sallaby and Kanedi (2020) Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan–laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu**.**

Menurut Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020) Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur dan pengendalian.

Menurut Soufitri, F. (2023) Sistem Informasi adalah proses yang berlangsung secara periodik dan beroperasi dalam suatu siklus yang bergerak secara teratur.

Menurut Wong, R. G. A., Tejawati, A., Hairah, U., & Pakpahan, H. S. (2022) Sistem informasi dapat dikatakan sebagai kombinasi dari berbagai komponen yang saling bekerja sama untuk mengolah, mengumpulkan, menyimpan dan menampilkan informasi sebagai pendukung dalam proses pengambilan keputusan di organisasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Sistem Informasi adalah suatu sistem yang yang terorganisir yang berfungsi untuk mengolah informasi yang bermanfaat serta mempunyai tujuan tertentu dan mampu memberikan sebuah informasi yang akan disampaikan serta dapat diterima dengan baik oleh penerima sehingga tujuan tersebut dapat tercapai dengan baik.

d. Penjualan

Menurut Andi Saputra, Ashari Imamuddin, dan Pria Sukamto (2020) Penjualan merupakan pembelian sesuatu barang atau jasa) dari suatu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut.

Menurut Sendianto (2021) Penjualan merupakan salah satu fungsi pemasaran yang sangat penting dan menentukan bagi perusahaan dalam mencapai tujuan perusahaan yaitu memperoleh laba untuk menjaga kelangsungan hidup perusahaan.

Menurut Hidayat, T., & Zefanya, E. (2021) Penjualan adalah salah satu kegiatan operasional perusahaan. Penjualan adalah bagian terpenting dari seluruh kegiatan perusahaan. Penjualan dilakukan untuk menjamin kelangsungan perusahaan untuk mendapatkan pemasukan dan laba yang digunakan untuk operasional perusahaan

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa penjualan adalah sebuah barang atau produk yang dijual oleh penjual pada pelanggan serta melakukan sebuah promosi bagi pelanggan agar minat penjualan

semakin meningkat dan pelanggan dapat tertarik untuk membeli produk yang sudah telah ada pada toko tersebut.

e. Website

Menurut Permata Sari, Atikah (2021) Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia.

Menurut Pratama, Styawati, dan Isnain (2021) Website adalah kumpulan halaman web yang dapat diakses publik dan saling terkait yang berbagi satu nama domain. Website dapat dibuat dan dikelola oleh individu, grup, bisnis, atau organisasi untuk melayani berbagai tujuan.

Menurut Gregorius dalam sebuah Jurnal Faqih, A. S., & Wahyudi, A. D. (2022) Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman- halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa pembahasan diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa website adalah sebuah kumpulan halaman yang dapat digunakan untuk menampilkan sebuah informasi

yang dapat memberikan manfaat bagi pengguna dan dapat mengetahui penggunaan website dalam mencapai tujuannya bagi pengembangan web.

2.1.2 Pemodelan Perangkat yang Digunakan

d. Unified Modelling Language (UML)

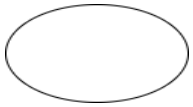
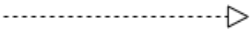
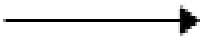
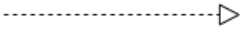
Menurut Manurian et al. (2020) "UML (Unified Modelling Language) adalah himpunan struktur dan teknik untuk permodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan seperangkat tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut".

Dalam bahasa grafisnya, UML menggunakan berbagai jenis diagram untuk mengilustrasikan berbagai aspek sistem yang sedang direncanakan, termasuk struktur sistem, interaksi antar komponen, dan perilaku sistem. UML memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak modern karena membantu tim pengembang memahami dengan jelas bagaimana struktur dan perilaku sistem yang akan dibangun. Selain itu, UML juga memfasilitasi komunikasi yang efektif antara anggota tim pengembangan dan pemangku kepentingan proyek. UML memiliki beberapa diagram yang mmpunyai nama berdasarkan dari sudut pandang terhadap sistem pada UML yaitu sebagai berikut :

1. *Use Case Diagram*

   Menurut Arjuna, Waruwu, dan Anita (2021) Use case merupakan gambaran alur dari sistem yang akan dibangun dengan tujuan untuk mengetahui apa saja fungsi dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi dalam sistem tersebut.

Tabel 2. 1 Simbol *Use Case Diagram*

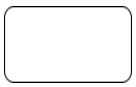
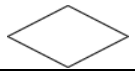
No	Simbol	Keterangan
1.	*Aktor* 	Mengidentifikasi suatu himpunan pada peran yang saling berinteraksi dengan use case.
2.	*Use Case* 	Fungsionalitas yang telah disediakan sistem untuk unit-unit yang saling bertukar dengan unit aktor yang biasanya menggunakan sebuah kata kerja diawal frame use case.
3.	*Asosiasi*	Komunikasi antar unit pada aktor dan use case yang saling berhubungan dan saling berpatisipasi.
4.	*Extend* 	Menspesifikasikan bahwa use case adalah target yang dapat memperluas suatu perilaku use case dan titik yang sudah diberikan.
5.	*Generalisasi* 	Terdapat hubungan suatu objek dimana anak *(descendent)* saling berbagi perilaku antara data objek dan induk objek *(anscetor)*.
6.	*Include* 	Relasi yang saling berhubungan pada setiap kelas pada *Use Case Diagram.*

Sumber : Arjuna, Waruwu, dan Anita (2021)

2. *Activity Diagram*

Menurut (Mudriyah and Prasetyawati 2023) Activity diagram digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang kompleks yang menghubungkan beberapa use case.

Tabel 2. 2 Simbol *Activity Diagram*

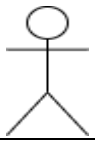
No	Simbol	Keterangan
1	*Initial Node* 	Titik awal pada bagian dari sebuah *Activity* dengan menghungkan objek pada setiap kelas.
2	*Activity Final Node* 	Titik Akhir dari sebuah *Activity* pada setiap kelas yang saling berhubungan.
3	*Action* 	Activity pada rancangan sistem yang saling berinteraksi pada setiap kelas masing-masing antar muka satu sama lain.
4	*Decision* 	Pilihan mengambil suatu keputusan pada sebuah aksi *Activity*.
5	*Fork Node* 	Fork tempat menunjukan suatu kegiatan secara paraller dan mengabungkannya menjadi satu.

Sumber : (Mudriyah and Prasetyawati 2023)

3. *Sequence Diagram*

Menurut (Mudriyah and Prasetyawati 2023) Sequence Diagram merupakan salah satu jenis diagram interaksi.

Tabel 2. 3 simbol *Sequence Diagram*

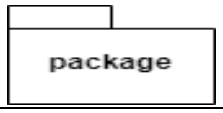
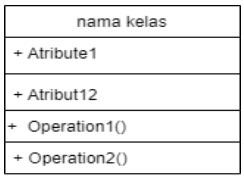
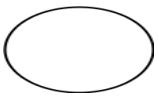
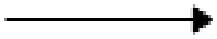
No	Simbol	Keterangan
1		*Object* merupakan instance sebuah kelas yang tersusun secara horizontal serta digambarkan didalam yang diawali titik koma.
2	*Lifeline*	*Lifeline* merupakan sebuah keeradaan dalam basis waktu dan dengan bentuk garis putus-putus vertikal yang diambil dalam sebuah objek.
3	*Aktor* 	*Aktor* merupakan suatu komunikasi yang mempunyai hubungan dengan objek, hal ini dapat disimpulkan sebagai kolom serta dapat diartikan sama dengan *Use Case Diagram*.
4	*Activation* 	*Activation* merupakan sebuah kotak segi empat yang dapat digambarkan sebagai *Lifeline*, serta sebuah objek yang melakukan sebuah aksi.

Sumber : (Mudriyah and Prasetyawati 2023)

4. *Class Diagram*

Menurut Mudriyah and Prasetyawati (2023) Class diagram adalah objek yang saling berkumpul dan memiliki struktur umum, behavior umum, relasi umum, dan kata yang umum.

Tabel 2. 4 Simbol *Class Diagram*

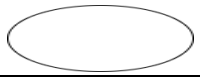
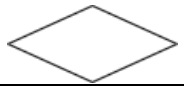
No	Simbol	Keterangan
1	*Package* 	*Package* adalah sebuah bungkusan dari satu atau kelas lainnya.
2	*Kelas* 	Dalam bagian kelas terdapat struktur sistem, nama *kelas, attribute* dan *operation.*
3	*Interface* 	*Interface* merupakan sebuah titik kontak antara pengguna dan sistem serta mencakup antara pengguna dan perangkat.
4	*Asosiasi*	*Asosiasi* merupakan sebuah Komunikasi antar unit pada aktor dan use case yang saling berhubungan dan saling berpatisipasi serta memilki hubungan antara *interface* pada setiap kelas lainnya.
5	*Asosiasi Berarah* 	*Asosiasi berarah* adalah relasi antar kelas yang saling berhubungan dan dapat digunakan oleh setiap kelas lainnya.

Sumber : (Mudriyah and Prasetyawati 2023)

5. *Entity Relationship Diagram*

Menurut Togatorop et al. (2021) *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah sebuah diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah basis data.

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

No	Simbol	Keterangan
1	*Entitas* 	Sebuah data yang tersimpan dalam suatu sistem serta abstrak pada sistem.
2	*Atribut* 	Menggambarkan sebuah karakteristik identitas.
3	*Relasi* 	Penghubung antara suatu entitas dengan entitas pada sistem komputer.
4	*Garis*	Sebagai garis penghubung dengan menunjukan proses data yang terjadi antara entitas.

Sumber : (Mudriyah and Prasetyawati 2023)

e. Analisis Sistem

Menurut Mayhera, et al. (2021) Analisis sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui alasan mengapa suatu sistem dibutuhkan sehingga menjadikan fungsi yang ada di dalamnya beroperasi secara optimal. Adapun komponen dari metoda PIECES yaitu:

a. *Performance* (Kinerja)

   Komponen ini mencakup semua elemen fisik yang terlibat dalam sistem seperti peralatan, infrastruktur, bangunan, dan komponen fisik lainnya yang terlibat dalam sistem. Tujuan dari analisis fisik adalah memahami bagaimana elemen-elemen fisik tersebut berinteraksi dalam sistem.

b. *Information* (Informasi)

Komponen ini melibatkan semua data dan informasi yang digunakan dalam sistem. Hal ini termasuk data masukan, keluaran, aliran informasi, dan sistem pengolahan informasi yang digunakan. Analisis informasi bertujuan untuk memahami bagaimana informasi diproses dan digunakan dalam sistem.

c. *Economy* (Ekonomi)

Komponen ini mencakup aspek ekonomi yang terkait dengan sistem, seperti biaya produksi, biaya operasional, manfaat finansial, dan faktor-faktor ekonomi lainnya yang mempengaruhi sistem. Analisis ekonomi bertujuan untuk memahami implikasi ekonomi dari sistem.

d. *Control* (Pengendalian)

Komponen ini mencakup semua aspek yang terkait dengan pengendalian sistem, seperti algoritma kontrol, perangkat keras kontrol, dan proses pengendalian yang digunakan dalam sistem. Analisis kontrol bertujuan untuk memahami bagaimana sistem dikendalikan dan diatur.

e. *Efficiency* (Efisiensi)

Komponen ini melibatkan penilaian terhadap efisiensi sistem, seperti penggunaan sumber daya, kecepatan, kinerja, dan penggunaan energi. Analisis efisiensi bertujuan untuk memahami seberapa efisien sistem tersebut dalam mencapai tujuan yang ditetapkan.

f. *Services* (Pelayanan)

Komponen ini mencakup aspek layanan yang diberikan oleh sistem, Analisis layanan bertujuan untuk memahami bagaimana sistem memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

2.1.3 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan

Perangkat yang digunakan dalam perangkat lunak merupakan sebuah alat yang digunakan oleh penulisan.

a. Balsamiq Mockup



Gambar 2. 1 Logo Balsamiq Mockups
Sumber : (https://balsamiq.com)

Balsamiq mockup adalah Program aplikasi yang dapat digunakan sebagai pembuatan tampilsn user interface sebuah aplikasi. Pada software ini sudah menyediakan tools yang dapat digunakan oleh pengguna dalam membuat sebuah desain prototyping aplikasi yang akan dibuat. Dalam softwaere ini juga berfokus pada sebuah konten digambar dan funsionalitas yang sangat dibutuhkan oleh pengguna.

b. StarUML



Gambar 2. 2 Logo StarUML
Sumber : (https://www.wikiwand.com)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem

berorientasi objek, Namun UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan dokumentasi pada sebuah sistem, sebagai suatu bahasa standar dalam penulisan *blueprint* pada sebuah *software*.

c. Draw.io



Gambar 2. 3 draw.io
Sumber : (https://draw.io)

Draw.io adalah online tools yang digunakan untuk membuat *Use Case Diagram*. Membuat Use Case Diagram dengan draw.io menjadi lebih sederhana, mudah, dan tidak rumit karena draw.io sendiri telah disediakan bentuk-bentuk dari flowchart, titik-titik koordinat, ekspor, dan impor datanya.

d. Figma



Gambar 2. 4 Figma
Sumber : (https://www.figma.com)

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke

internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis.

2.2. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian yang sudah ada dan dianggap memiliki keterkaitan yang kuat dengan topik atau judul penelitian yang sedang dilakukan. Relevansi penelitian ini sangat penting karena berkaitan langsung dengan objek yang akan diteliti, serta memberikan referensi yang bermanfaat untuk mendalami topik yang akan dibahas. Penelitian yang relevan membantu memperluas pemahaman terhadap masalah yang dihadapi dalam penelitian, serta memberikan dasar teoritis dan metodologis yang dapat dijadikan acuan. Oleh karena itu, dengan merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam dan mengembangkan pendekatan yang lebih tepat dalam menyelesaikan masalah yang ada, sehingga penelitian yang dilakukan bisa memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Tabel 2. 6 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Topik Penelitian	Penjelasan
1.	Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021)	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Online.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem manajemen pemesanan barang online untuk toko e-commerce, yang mencakup penjualan sepatu, tas, dan sandal. Sistem ini dirancang untuk mempermudah transaksi dan pengelolaan produk secara online. Berbeda dengan penelitian ini, fokus penelitian pada Toko Serba 35 Palangka Raya lebih pada penjualan langsung di toko fisik, dengan analisis dan perancangan sistem untuk pengelolaan stok produk, transaksi penjualan, dan laporan.
2.	Damayanti, D., Sulistiani, H., & Umpu, E. F. G. S. (2021)	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandarlampung.	Penelitian ini berfokus pada perancangan sistem informasi untuk mengelola tabungan siswa di sekolah, untuk mempermudah pencatatan dan pembuatan laporan keuangan. Sementara itu, penelitian ini pada Toko Serba 35 berfokus pada sistem penjualan produk dan pengelolaan stok yang lebih terkait dengan transaksi komersial di toko fisik, bukan sistem keuangan untuk organisasi pendidikan.

No	Penulis	Topik Penelitian	Penjelasan
3.	Rozak , I. (2021)	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Hama Tanaman Padi.	Penelitian ini mengembangkan sistem informasi geografis untuk memetakan data hama pada tanaman padi di wilayah Pringsewu menggunakan Google Maps. Berbeda dengan penelitian ini, penelitian di Toko Serba 35 lebih fokus pada analisis dan perancangan sistem informasi penjualan dan pengelolaan produk, tanpa melibatkan aspek pemetaan geografis atau peta interaktif.
4.	Yussandi, R. (2021)	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengecatan Kendaraan Berbasis Android.	Penelitian ini merancang aplikasi untuk mendesain dan memodifikasi warna kendaraan melalui perangkat Android, berfokus pada aplikasi berbasis mobile. Sedangkan penelitian ini pada Toko Serba 35 lebih menekankan pada pengembangan sistem informasi berbasis desktop atau web yang mendukung pengelolaan transaksi dan produk di toko fisik, tanpa fokus pada aplikasi mobile.

No	Penulis	Topik Penelitian	Penjelasan
5.	Rozana, L., & Musfikar, R. (2020)	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan Surat Berbasis Web Pada Kantor Lurah Desa Dayah Tuha	Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem pengarsipan surat untuk meningkatkan efisiensi administrasi di kantor lurah, berbasis web. Berbeda dengan itu, penelitian ini di Toko Serba 35 lebih kepada sistem informasi untuk manajemen penjualan dan pengelolaan stok produk, bukan pada arsip dokumen atau sistem administrasi.

Kajian penelitian yang relevan menunjukkan fokus yang beragam sesuai objek dan tujuan masing-masing. Riswanda dan Priandika (2021) membahas sistem pemesanan online, Damayanti dkk. (2021) berfokus pada pengelolaan tabungan siswa, dan Rozak (2021) mengembangkan pemetaan hama tanaman. Sementara itu, Yussandi (2021) merancang aplikasi pengecatan kendaraan berbasis Android, dan Rozana serta Musfikar (2020) mengembangkan sistem pengarsipan surat berbasis web.

Penelitian pada Toko Serba 35 berbeda dari kajian tersebut karena berfokus pada pengembangan sistem informasi manajemen penjualan, pengelolaan stok, dan laporan transaksi di toko fisik. Penelitian ini lebih aplikatif untuk mendukung aktivitas ritel konvensional, bukan sistem berbasis online, geografis, atau mobile.

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

3.1. Tinjauan Umum

Toko Serba 35 Palangka Raya adalah sebuah toko yang berlokasi di Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874. Toko ini menawarkan berbagai produk dengan harga yang sangat terjangkau, seperti pakaian, celana, tas, dompet, topi, selimut, dan produk barang lainnya. Dengan harga yang bersaing, Toko Serba 35 telah menjadi pilihan favorit bagi masyarakat sekitar yang mencari produk berkualitas dengan harga ekonomis. Sejak didirikan pada tahun 2020 oleh Bapak Boy, toko ini terus berkembang dan melayani pelanggan dengan cara yang konvensional, yaitu melalui transaksi langsung di toko fisik tanpa menggunakan sistem informasi berbasis komputer.

Seiring dengan semakin berkembangnya bisnis, Toko Serba 35 terus berupaya untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dengan menyediakan berbagai jenis produk yang selalu up-to-date. Berbagai promosi menarik juga sering diadakan untuk menarik lebih banyak pembeli, terutama dari kalangan pelanggan setia yang telah mengenal toko ini. Meskipun sudah berjalan cukup lama, Toko Serba 35 belum mengadopsi sistem informasi yang memadai untuk mendukung proses operasional dan manajerial di dalam toko, seperti pengelolaan stok produk, transaksi penjualan, dan laporan keuangan.

Dalam hal ini, Toko Serba 35 membutuhkan sistem informasi yang lebih terstruktur dan efisien untuk membantu dalam pengelolaan bisnis yang lebih

modern. Sistem yang dirancang diharapkan dapat mempercepat proses transaksi, mempermudah pengelolaan stok barang, serta memberikan laporan yang lebih akurat dan tepat waktu. Dengan menggunakan sistem informasi, diharapkan Toko Serba 35 dapat meningkatkan kualitas layanan dan efisiensi operasionalnya, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada pertumbuhan bisnis yang lebih pesat.

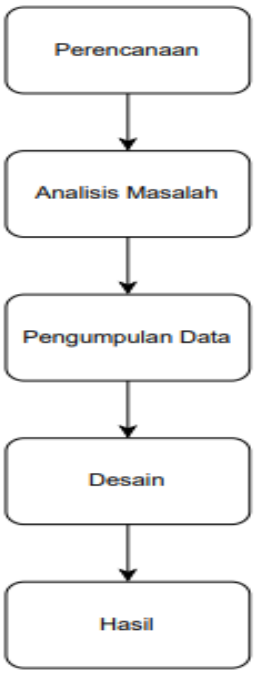
3.2. Jenis Penelitian

Jenis penlitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualititatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memiliki sifat deksriptif dan cendrung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam jenis penelitian ini dengan landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan.

Prosedur pelaksanaan dalam peneitian ini sangat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi pada suatu kondisi dilapangan. Secara garis besar tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

a. Mencari permasalahan pada sistem penjualan pada Toko Serba 35 Palangka Raya.
b. Mengumpulkan sebuah data dilapangan dengan melakukan observasi dan wawancara.
c. Menganalisis data yang sudah dikumpulkan peneliti agar dapat merancang sistem informasi pada Toko Serba 35 Palangka Raya.
d. Memberikan rekomendasi sistem penjualan yang baru untuk toko.

3.3. Desain Penelitian



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Berikut adalah tahapan-tahapan yang akan dijelaskan lebih lanjut dalam penelitian ini, yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, dan spesifikasi teknis yang diperlukan untuk mendukung peningkatan efisiensi operasional di Toko Serba 35 Palangka Raya:

a. Perencanaan *(Planning)*

   Pada tahapan pertama ini, dilakukan identifikasi terhadap masalah yang ada. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan untuk mendukung penyelesaian masalah tersebut. Hal ini dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung dengan pihak yang terlibat.

b. Analisis Masalah *(Problem Analysis)*

Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah melakukan analisis terhadap data tersebut. Proses analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi akar masalah yang ada, serta membantu untuk merumuskan solusi yang tepat guna. Analisis ini juga penting dalam memahami kebutuhan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

c. Pengumpulan Data *(Data Collection)*

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data lebih mendalam dari sumber yang relevan untuk mendukung pemecahan masalah. Pengumpulan data yang tepat sangat penting untuk mendapatkan informasi yang akurat dan relevan dengan masalah yang dihadapi.

d. Desain *(Design)*

Setelah data dianalisis, tahap selanjutnya adalah perancangan sistem. Pada tahap desain ini, akan ditentukan komponen-komponen sistem yang diperlukan, seperti perangkat keras dan perangkat lunak. Desain sistem ini juga akan membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

e. Hasil *(Results)*

Tahap terakhir adalah evaluasi hasil dari implementasi sistem yang telah dirancang. Pada tahap ini, hasil yang dicapai dibandingkan dengan tujuan awal dan proses yang telah dilakukan untuk memastikan bahwa solusi yang diberikan efektif dalam mengatasi masalah yang ada.

3.4. Instrumen Penelitian

Adapun dalam penelitian ini penulis melakukan sebuah pengumpulan data agar dapat menunjang penelitian. Dalam penelitian ini ada beberapa prosedur dalam pengumpulan data yaitu :

3.4.1 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini akan dilakukan secara langsung dengan responden, di mana peneliti akan memberikan sejumlah pertanyaan untuk memperoleh informasi yang relevan dan mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan objek penelitian. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman wawancara yang akan digunakan selama proses wawancara.:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No.	Indikator (Pernyataan)
1.	Sistem informasi dalam melakukan penjualan pada pelanggan
2.	Laporan stok barang, keuangan dan jumlah barang
3.	Keuntungan yang ada pada toko serba 35 Palangka Raya
4.	Kerugian yang ada dalam toko serba 35 Palangka Raya

3.4.2 Observasi

Observasi dalam sebuah penelitian dapat diartikan sebagai proses pengumpulan informasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap suatu objek penelitian. Dalam observasi, peneliti mengamati fenomena atau kejadian tertentu dengan cermat, dan kemudian mencatat temuan-temuan yang relevan. Teknik observasi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain

melalui pencatatan tertulis, pengujian, penggunaan kuesioner, serta rekaman gambar dan suara, yang semuanya bertujuan untuk memperoleh data yang akurat dan mendalam mengenai objek yang sedang diteliti.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah gambar yang dapat dijadikan sebagai sebuah informasi pada data dan dikumpulkan melalui chek-list untuk memberikan sebuah data yang optimal dan mampu memberikan hasil yang dapat dibuat dalam suatu penelitian.

3.4.4 Kuesioner

Kuesioner adalah bentuk penjabaran dari hipotesis yang mempunyai beberapa syarat antara lain relevan dengan tujuan penelitian, mudah ditanyakan, mudah dijawab, dan data yang diperoleh mudah untuk diolah. Kuesioner dapat membantu mengumpulkan informasi tentang pengetahuan, sikap, pendapat, perilaku, fakta dan informasi lainnya.. Kuesioner ini menggunakan pengukuran Skala Likert, Sistem kerja dari pengukuran menggunakan Skala Likert ini dalah responden hanya memberikan satu jawaban pada skala berdasarkan situasi dan keadaan yang sebenarnya terkait dengan pertanyaan tersebut. Skala pengukuran yang digunakan ialah 5 skala iaitu sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Skala Penilaian untuk pernyataan Positif dan Negartif

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Netral (N)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : *Puspasari, H., & Puspita, W. (2022)*

Rumus yang digunakan dalam perhiungan hasil dari responden yaitu sebagai berikut :

Total skor = T × Pn

T = *Total dari jumlah responden yang memilih*

Pn = *Pilihan angka skor likert*

(Sumber : *Puspasari, H., & Puspita, W. (2022))*

Interprestasi Skor Pada Perhitungan

Agar dalam mendapat hasil yang interpretasi, terlebih dahulu harus diketahui skor tertinggi dari (X) dan skor terendah (Y) untuk item sebuah penilaian dengan rumus sebagai berikut :

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden

X = skor terendah likert x jumlah responden

Rumus :

$$Indeks = \frac{\text{Total skor}}{\text{Y}} x\ 100$$

(Sumber : *Puspasari, H., & Puspita, W. (2022)*

Pada pengujian ini akan dilakukan dengan skala likert yaitu sebuah rancangan sistem informasi yang akan diujikan kepada responden dan nantinya mampu memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan apakah nantinya layak diterapkan atau tidak pada sistem yang akan dijalankan.

3.5. Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1. Teknik Analisis

Analisis adalah rangkaian kegiatan pemikiran yang logis, rasional, sistematis dan objektif dengan menerapkan metodologi atau teknik ilmu pengetahuan, untuk melakukan pengkajian, penelaahan, penguraian, perincian, pemecahan terhadap suatu objek atau sasaran sebagai salah satu kebulatan komponen yang utuh kedalam sub komponen-sub komponen yang lebih kecil. Analisis dalam melakukan perancangan sistem informasi perlu dilakukan agar dalam proses pembuatan laporan keuangan, penjualan serta persediaan stok barang tidak menjadi sebuah hambatan sehingga nantinya mampu di usulkan untuk dilakukan perbaikan dan prngembangan pada sebuah sistem informasi.

a. Analisis kelemahan sistem yang sedang berjalan

Analisis kelemahan sistem bertujuan untuk dapat membandingkan siatem yang lama dengan sistem baru yang nantinya dapat dirancang untuk analisis kelemahan sistem yang akan digunakan yaitu metode PIECES. Analisis PIECES

adalah karangka yang dikembangkan untuk menganalisis sebuah sistem manual maupun terkomputerasi. Analisis ini dilakukan kepada konsumen dan pihak internal perusahaan Analisis PIECES digunakan untuk menganalisis sistem yang berjalan dan sistem usulan. Berikut ini yang akan dijelaskan dalam analisis *PIECES (Performance, Informations, Efficiency dan Service)* yaitu sebagai berikut ini :

Tabel 3. 3 Analisis PIECES Untuk Sistem Yang Berjalan dan Yang Ditawarkan

No.	Krireria	Sistem Yang Berjalan	Sistem Yang Di Tawarkan
`1.	Analisis Kinerja Sistem (*Performance*)	Dalam proses penjualan pada pelayanan kasir masih dilakukan dengan manual belum menggunakan sistem informasi komputerisasi hal ini membuat membuat karyawan membutuhkan waktu 5 sampai 10 menit dalam proses pelayanan pada sebuah kasir.	Dalam perancangan yang diusulkan peneliti akan memberikan penawaran pada sebuah sistem informasi yang nantinya dapat mempercepat waktu pelayanan pada kasir dan karyawan tidak menunggu waktu yang lama sehingga admin dapat mengakses website dengan mudah.
2.	Analisis Informasi (I*nformation*)	Dalam proses penyampaian informasi masih membutuhkan waktu 10 sampai 15 menit dimana dalam memberikan pengumuman kepada karyawan masih dilakukan dengan membagikan sebuah informasi terkait pengiriman barang dari Jakarta sampai Palangka Raya	Dengan menggunakan sistem informasi ini peneliti membuat rancangan yang nantinya dapat digunakan oleh admin dalam menyampaian informasi terkait dengan pengiriman barang maupun penjualan dan admin dapat memberikan informasi pada pelanggan terkait dengan barang yang telah tersedia pada sebuah website.

No.	Krireria	Sistem Yang Berjalan	Sistem Yang Di Tawarkan
3.	Analisis Ekonomi (*Economy*)	Dalam melakukan pengecekan data barang, stok barang, jenis barang dan jumlah barang masih dilakukan dengan dicatat dalam buku untuk mencatat jumlah barang yang dikirim dari Jakarta sampai Palangka Raya dengan menggunakan kargo untuk diantar kepada pihak toko, dalam pengiriman barang sering terjadi kerusakan barang hal ini menyebabkan pihak toko menyimpan barang digudang dan kerugian dari segi biaya dalam pengiriman barang .	Dalam perancangan yang diusulkan peneliti akan memberikan sebuah sistem informasi yang nantinya dapat digunakan oleh admin untuk mengakses sebuah website dan admin dapat dengan cepat melakukan pengecekan tanpa dicatat dalam buku dengan menggunakan website dapat secara langsung otomatis dan tersimpan pada server tanpa menunggu waktu yang lama.
4.	Analisis Pengendalian (*Control*)	Dalam melakukan pembelian masih dilakukan dengan manual atau konvensional hal ini menyebabkan pelanggan membutuhkan waktu sekitar 10 sampai 15 menit untuk melakukan pembelian barang.	Dengan menggunakan sistem informasi pembelian menjadi lebih mudah hal ini dapat berguna bagi admin dan pengguna dalam menggunakan sebuah website yang dapat secara otomatis dapat melakukan pembelian dengan cepat tanpa menunggu waktyang lama.

No.	Krireria	Sistem Yang Berjalan	Sistem Yang Di Tawarkan
5.	Analisis Efisiensi (*Efficiency*)	Pada sistem yang lama dalam mengecek dan membuat laporan masih dilakukan dengan mencatat pada sebuah buku dengan mencatat jumlah stok barang, jenis barang dan barang yang menyebabkan kerrusakan.	Dengan adanya sistem yang baru ini peneliti mengharapkan dapat membuat sebuah sistem yang dapat digunakan oleh admin untuk dapat melakukan pengecekan barang dengan melihat jumlah dari stok barang, jenis barang dan admin dapat secara otomatis dapat langsung menghitung jumlah barang tanpa menunggu waktu yang lama.
6.	Analisis Pelayanan (*Services*)	Pada sistem yang lama sering terjadi keterhambatan karena dalam pelayanan masih belum akurat dan optimal, hal ini menyembabkan banyak kendala yang terjadi pada pelayanan terutama pada waktu pelayanan yang sangat lama dan harus menunggu antrian.	Dengan adanya sebuah sistem informasi peneliti mengharapkan dapat membuat sebuah rancangan yang dapat berguna bagi admin untuk mengatasi keterhambatan dalam proses pelayanan dengan menggunakan sebuah website yang dapat secara langsung melakukan penjualan tanpa harus datang dan menunggu waktu yang sangat lama dengan memiliki website pengguna dan admin dapat dengan cepat untuk membeli barang dan melakukan pelayanan.

Berdasarkan analisis PIECES yang dilakukan, sistem yang berjalan saat ini memiliki sejumlah kelemahan yang signifikan. Proses pelayanan pada kasir masih dilakukan secara manual, sehingga membutuhkan waktu lama, antara 5 hingga 15 menit. Penyampaian informasi juga tidak efisien karena menggunakan metode konvensional, seperti pemberian pengumuman secara manual, yang memakan waktu lama. Selain itu, pencatatan data stok dan pengiriman barang masih bergantung pada buku, yang meningkatkan risiko kehilangan atau kerusakan data. Dari segi pengendalian dan efisiensi, proses pembelian dan pengecekan laporan stok barang masih memakan waktu karena belum adanya sistem terintegrasi yang cepat dan akurat. Keterhambatan dalam pelayanan menambah masalah, terutama dalam proses antrian dan durasi transaksi yang panjang.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, sistem informasi yang ditawarkan memberikan solusi yang lebih modern dan efisien. Sistem ini dirancang agar dapat mempercepat proses pelayanan pada kasir, mengurangi waktu pembelian, dan memudahkan admin dalam pengecekan data stok barang secara otomatis melalui website. Dengan adanya sistem ini, proses penyampaian informasi menjadi lebih cepat, akurat, dan dapat diakses kapan saja. Selain itu, layanan pelanggan menjadi lebih optimal karena pengguna dapat melakukan pembelian tanpa perlu datang langsung dan menunggu lama. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, mengurangi biaya operasional, serta memperbaiki kinerja pelayanan secara keseluruhan.

3.5.2. Prosedur Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati dan mencatat terhadap objek yang diamati yaitu pada Toko Serba 35 Palangka Raya.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara tanya jawab. Dalam wawancara ini peneliti melakukanya dengan pemilik Toko Serba 35 Palangka Raya dan karyawan toko.

c. Studi Literatur

Peneliti juga akan melakukan kegiatan studi literatur dengan cara membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip setiap bacaan-bacaan baik dari media buku maupun internet yang berhungan dengan aspek pada penelitian ini.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data melalui dokumen-dokumen yang berhubungan dengan gambar, surat keterangan penelitian dari toko, kuesioner dan foto kegiatan yang berada pada Toko Serba 35 Palangka Raya yang nantinnya menjadi suatu pokok bahasan pada penelitian.

e. Kuesioner

Kuesioner digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data secara sistematis melalui serangkaian pertanyaan yang disusun secara terstruktur. Kuesioner ini akan diberikan kepada pemilik dan karyawan Toko Serba 35 Palangka Raya

untuk mendapatkan pendapat, persepsi, dan masukan mereka terkait masalah yang dihadapi dan solusi yang diinginkan. Hasil dari kuesioner ini akan digunakan sebagai bahan analisis untuk mendukung pengambilan keputusan dalam penelitian ini.

3.6. Analisis Kebutuhan

3.6.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang akan diperlukan untuk mengembangkan aplikasi. Analisis ini dilakukan untuk mencari dan menentukan beberapa kebutuhan seperti kebutuhan informasi, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan pengguna sistem.

3.6.2. Kebutuhan Informasi

Analisis kebutuhan informasi menjeleskan tentang apa saja yang berhubungan dengan informasi pada sistem. Informasi yang terdapat pada sistem ini adalah :

a. Surat keterangan izin penelitian pada Toko Serba 35 Palangka Raya.
b. Jenis barang yang dijual pada Toko Serba 35 Palangkaraya.
c. Dokumentasi yang berhungan dengan kegiatan yang dilakukan pada Toko Serba 35 Palangka Raya serta informasi penjualan yang ada pada toko.

3.6.3. Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang dibutuhkan unttuk melakukan perencanaan sistem informasi sebagai berikut :

a. Personal Computer dengan processor Intel Celeron N4500
b. RAM (Random Access Memory) minimal 8 GB.
c. SSD (Solid State Drive) 500 GB.
d. Layar minimal 14 inch.
e. Koneksi Internet.

3.6.4. Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak yang digunakan pada pengembangan sistem ini, yaitu software yang digunakan antara lain :

a. *StarUML* sebagai alat bantu untuk rancangan sistem.
b. Balsamiq Mockup sebagai alat bantu membuat rancangan sistem.
c. Draw.io digunakan sebagai alat bantu dalam membuat desain sistem dan rancangan sistem.
d. Figma digunakan sebagai membuat desain dan rancangan sistem.

3.6.5. Kebutuhan Pengguna Sistem

Kebutuhan pengguna sistem mengidentifikasikan kategori pengguna yang dapat menggunakan dan mengakses sistem yang dibuat, kategori pengguna yang telah dipaparkan antara lain :

a. Admin atau pemilik toko serta karyawan sebagai aktor yang dapat menggunakan website pada sistem dan memilki hak akses untuk mengelola data tersebut.
b. User atau pengunjung yaitu adalah pengguna yang memilki hak akses untuk menggunakan sistem untuk melakukan pembelian pada sebuah toko.

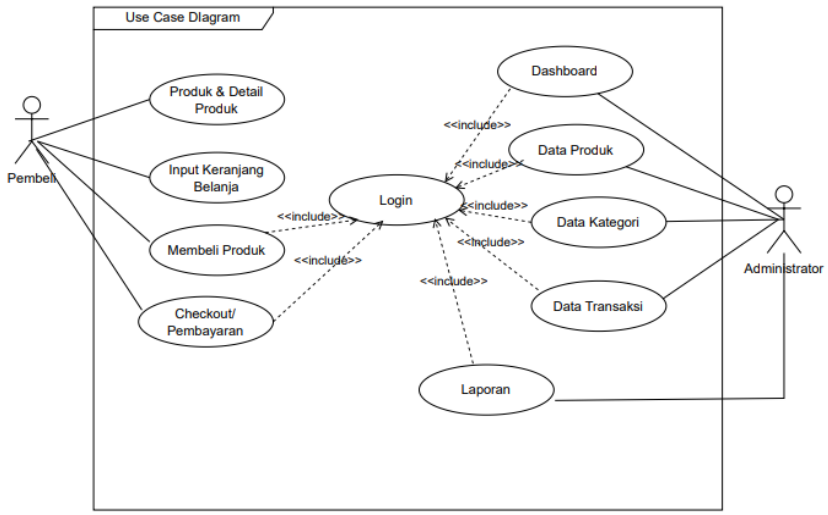
3.7. Desain Sistem

3.7.1 Desain Proses

Dalam desain sistem ini peneliti menggunakan diagram UML (Unifed Modelling Langage). Adapun diagram yang digunakan adalah Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram.

a. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran alur dari sistem yang akan dibangun dengan tujuan untuk mengetahui apa saja fungsi dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi dalam sistem tersebut.



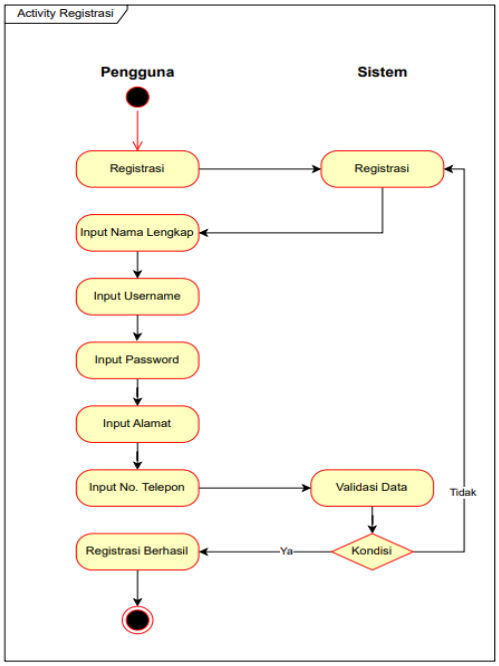
Gambar 3. 2 Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk penjelasan terinci dari diagram use case yang telah di buat. Berikut ini adalah activity diagram yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

1. *Activity Diagram* Registrasi

Diagram aktivitas ini menggambarkan proses registrasi pengguna dalam sebuah sistem. Proses dimulai ketika pengguna memulai registrasi dan menginput data seperti nama lengkap, username, password, alamat, dan nomor telepon. Setelah data tersebut dimasukkan, sistem melakukan validasi untuk memastikan bahwa data yang dimasukkan benar dan lengkap. Jika data valid, sistem melanjutkan proses registrasi dan memberitahukan pengguna bahwa registrasi berhasil. Namun, jika data tidak valid, pengguna akan diminta untuk mengoreksi input yang salah. Proses ini diakhiri dengan hasil registrasi yang berhasil atau gagal berdasarkan kondisi validasi data.

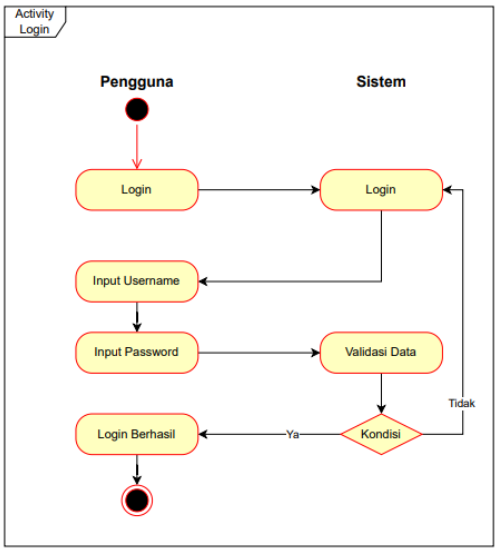


Gambar 3. 3 Activity Diagram Registrasi

2. Activity Diagram Login

Gambar dibawah ini merupakan sebuah Halaman untuk pengguna,

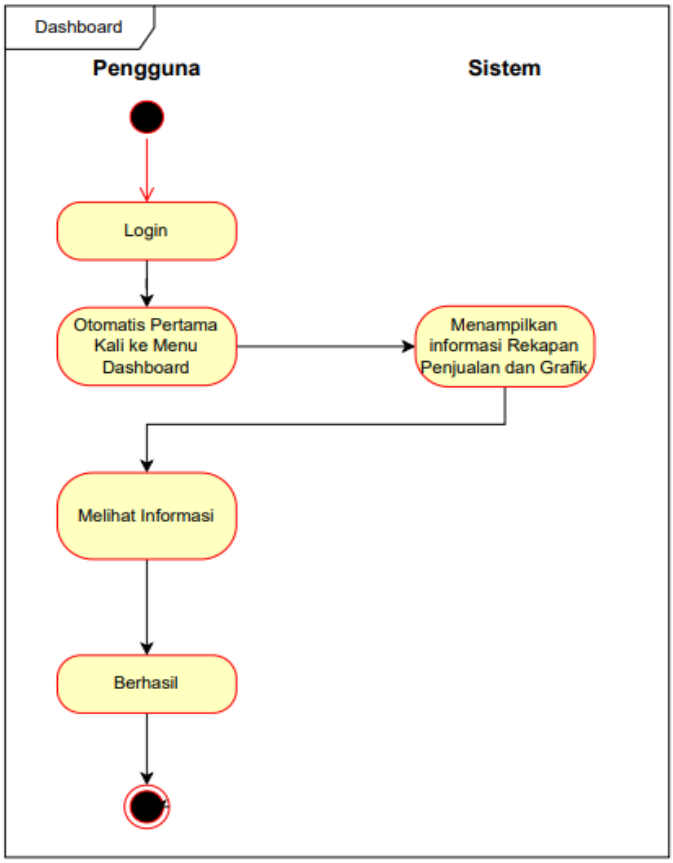
pada halaman ini pengguna dapat mengakses sistem lalu sistem tersebut dapat menampilkan halaman utama dengan memasukan *username* dan *passwoard* jika gagal sistem akan menampilkan pesan login gagal.



Gambar 3. 4 Activity Diagram Login

3. *Activity diagram* Dashboard

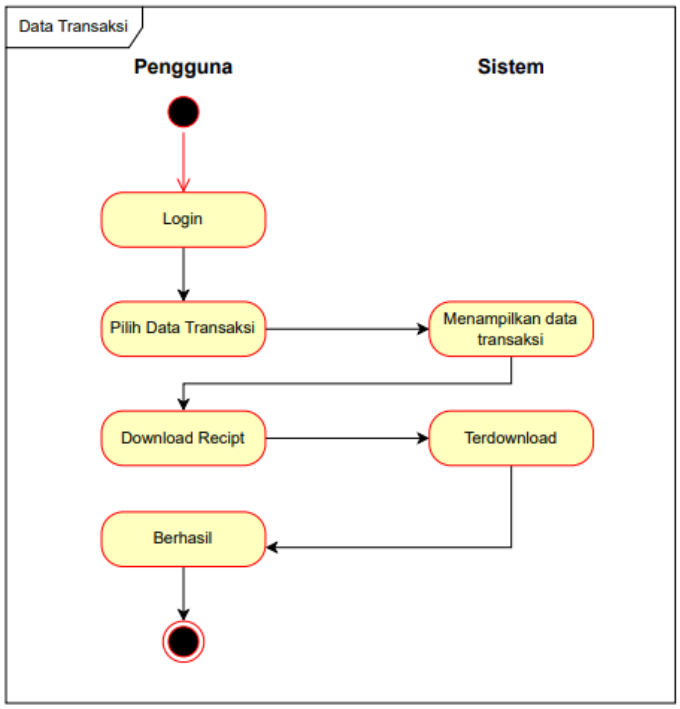
Diagram aktivitas ini menggambarkan proses penggunaan dashboard setelah pengguna melakukan login ke sistem. Proses dimulai dengan pengguna melakukan login ke sistem. Setelah login pertama kali, pengguna secara otomatis diarahkan ke menu dashboard yang menampilkan informasi rekap penjualan dan grafik. Pengguna kemudian dapat melihat informasi yang ditampilkan pada dashboard tersebut. Proses ini berakhir dengan sukses setelah pengguna melihat informasi yang diperlukan.



Gambar 3. 5 Activity Diagram Dashboard

4. *Activity Diagram* Data Transaksi *Admin*

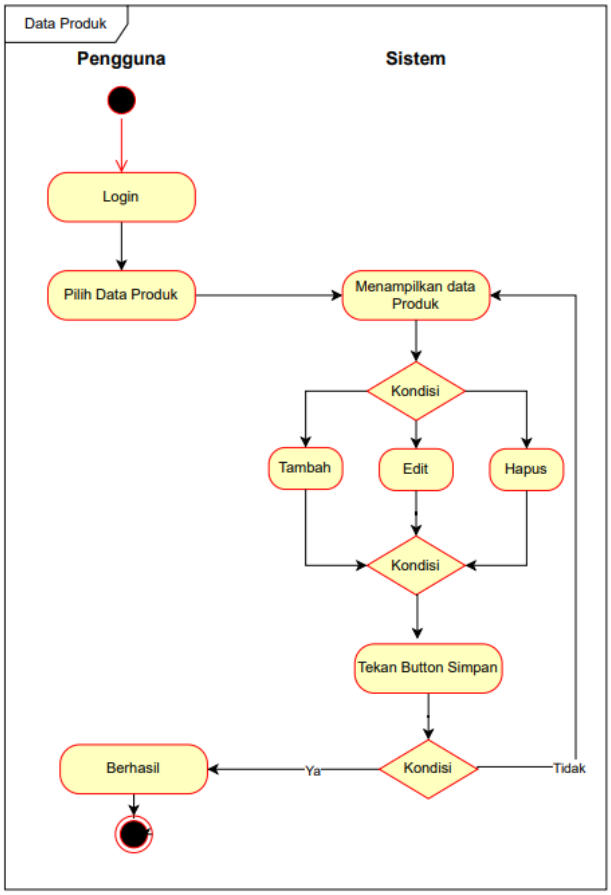
Diagram aktivitas ini menggambarkan proses pengguna dalam mengakses dan mengunduh data transaksi melalui sistem. Proses dimulai dengan pengguna login ke dalam sistem. Setelah berhasil login, pengguna memilih data transaksi yang ingin diakses. Sistem kemudian menampilkan data transaksi yang dipilih oleh pengguna. Setelah data ditampilkan, pengguna dapat mengunduh receipt atau bukti transaksi. Proses diakhiri dengan berhasilnya pengguna mengunduh data transaksi yang diperlukan.



Gambar 3. 6 Activity Diagram Data Transaksi

5. *Activity Diagram* Data Produk *Admin*

   Pada halaman ini admin dapat memilih menu kelola produk kemdian sistem akan menampilkan hslaman kelola produk, pada halaman ini terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan oleh admin yaitu : tambah, ubah dan hapus. Pada bagian tambah admin dapat mengisi data dan data akan disimpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih ubah, maka data yang akan diubah disimpan ke dalam *database* oleh sistem, lalu pada saat memilih hapus, maka sistem akan menghspus data yang dipilih pada sistem.

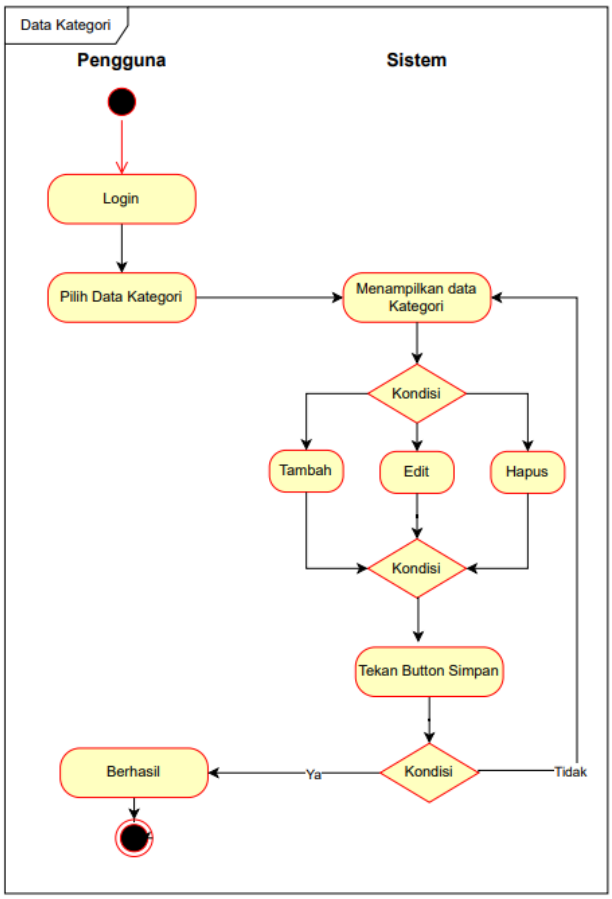


Gambar 3. 7 Activity Diagram Data Produk Admin

6. *Activity Diagram* Data Kategori Admin

Diagram aktivitas ini menggambarkan proses pengelolaan data kategori oleh admin dalam sistem. Proses dimulai dengan admin login ke dalam sistem. Setelah login, admin memilih data kategori yang ingin dikelola. Sistem kemudian menampilkan data kategori yang tersedia. Admin dapat memilih untuk menambah, mengedit, atau menghapus data kategori. Setiap pilihan tersebut akan melalui pengecekan kondisi, di mana jika admin memilih untuk menambah, mengedit, atau menghapus, mereka perlu melakukan input sesuai dengan tindakan yang dipilih. Setelah selesai, admin harus menekan

tombol simpan untuk menyimpan perubahan yang telah dilakukan. Proses ini berakhir dengan sukses jika perubahan berhasil disimpan.

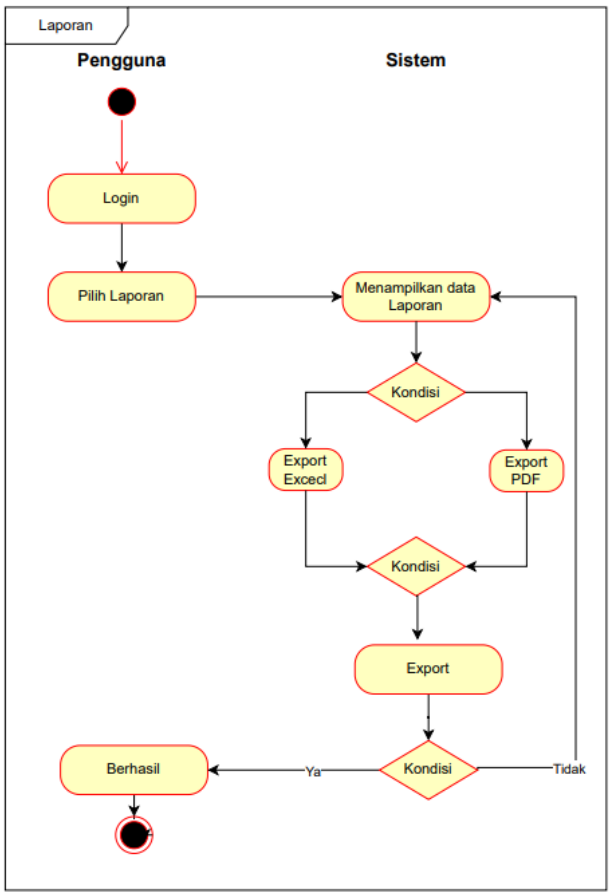


Gambar 3. 8 Activity Diagram Data Kategori Admin

7. Activity Laporan Admin

Diagram aktivitas ini menggambarkan proses pengelolaan laporan oleh admin dalam sistem. Proses dimulai ketika admin login ke dalam sistem. Setelah login, admin memilih laporan yang ingin diakses. Sistem kemudian menampilkan data laporan yang tersedia. Admin kemudian memiliki dua pilihan untuk mengekspor laporan, yaitu dalam format Excel atau PDF. Setelah memilih format yang

diinginkan, admin akan melanjutkan dengan mengekspor laporan tersebut. Proses ini akan berhasil jika laporan berhasil diekspor sesuai dengan format yang dipilih.

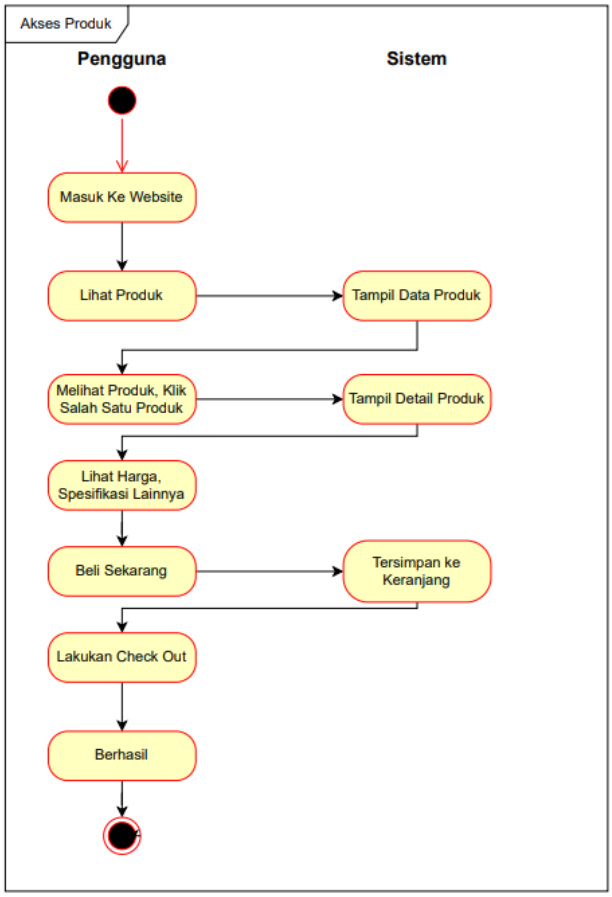


Gambar 3. 9 Activity Diagram Laporan Admin

8. Activity Diagraram Akses Produk Pembeli

Diagram aktivitas ini menggambarkan proses akses produk oleh pembeli dalam sistem. Proses dimulai ketika pembeli masuk ke website. Setelah itu, pembeli melihat produk yang tersedia dan sistem akan menampilkan data produk. Pembeli kemudian memilih salah satu produk untuk melihat detail lebih lanjut, termasuk harga dan spesifikasi lainnya. Jika pembeli tertarik, mereka dapat langsung

memilih "Beli Sekarang" untuk memasukkan produk ke keranjang belanja. Setelah produk berada di keranjang, pembeli melanjutkan dengan melakukan checkout. Proses ini berakhir dengan berhasilnya pembeli melakukan transaksi.

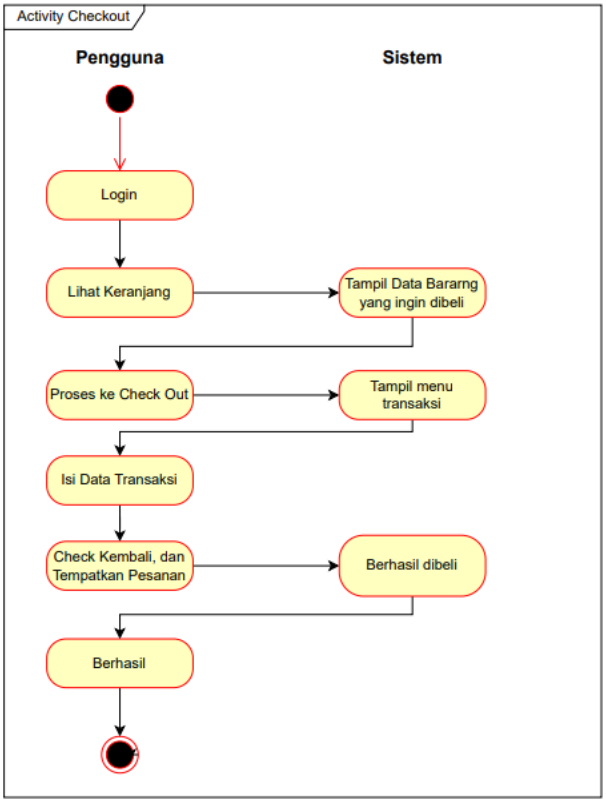


Gambar 3. 10 Activity Diagram Akses Produk Pembeli

9. *Activity Diagram* Keranjang Belanja & Checkout Pembeli

Diagram aktivitas ini menggambarkan proses pembeli dalam menggunakan keranjang belanja dan melakukan checkout. Proses dimulai ketika pengguna login ke dalam sistem. Setelah login, pengguna melihat keranjang belanja yang berisi barang yang ingin dibeli, di mana sistem akan menampilkan data barang tersebut.

Pengguna kemudian melanjutkan ke proses checkout, dan sistem akan menampilkan menu transaksi. Pengguna mengisi data transaksi yang diperlukan untuk melanjutkan pemesanan. Setelah itu, pengguna memeriksa kembali dan memastikan data transaksi sebelum menempatkan pesanan. Proses ini berakhir dengan sukses ketika pesanan berhasil dilakukan.



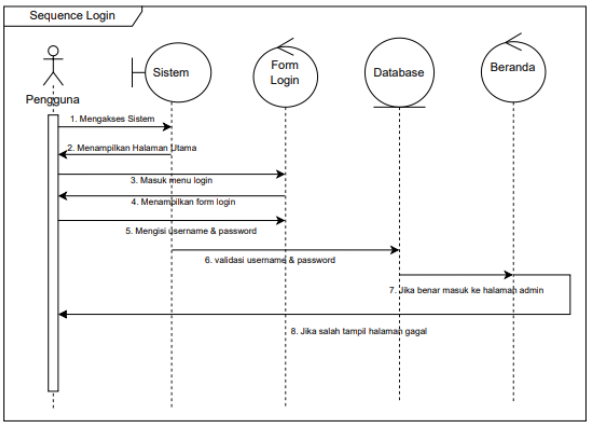
Gambar 3. 11 Activity Diagram Keranjang & *Check Out*

c. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan salah satu jenis diagram pada UML yang dapat menjelaskan urutan waktu pemrosesan sistem. Pada gambar-gambar dibawah ini, penulis mendeskripsikan urutan sistem pada bagian objek. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal waktu dan dimensi

horizotal objek-objek yang terkait. Sequence diagram biasanya digunakan untuk mengambarkan setiap langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon pada suatu event untuk menghasilkan output tertentu.

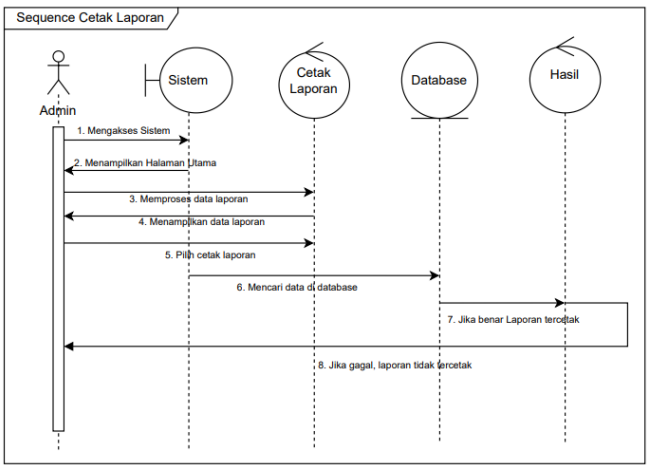
1. *Sequence Diagram* Login



Gambar 3. 12 Sequence Diagram Login

Admin mengakses sistem dan mengakses halaman login (*admin*) lalu halaman login menampilkan data, admin dapat mengisi username dan password.

2. *Sequence Diagram* Laporan

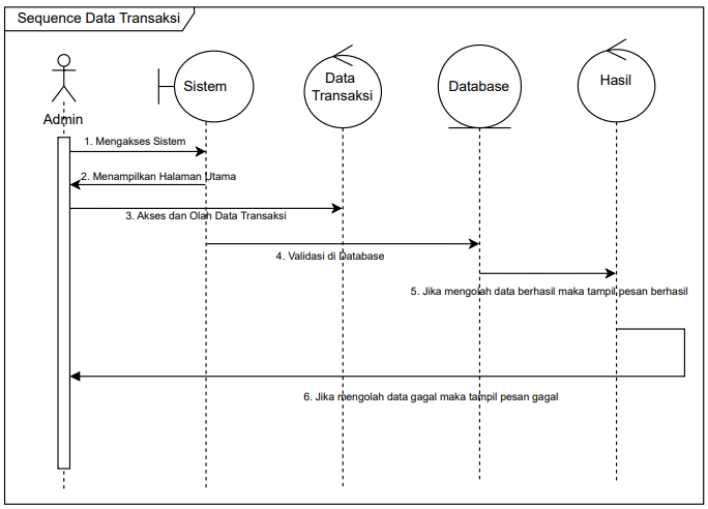


Gambar 3. 13 Sequence Diagram Cetak laporan

Pada bagian ini admin dapat mengakses halaman laporan dan melihat

laporan pemesan produk pada pembelian produk oleh pembeli dimana admin dapat mencetak laporan pesanan untuk pembeli dan admin dapat mengelola data laporan.

3. *Sequence Diagram* Data Transaksi

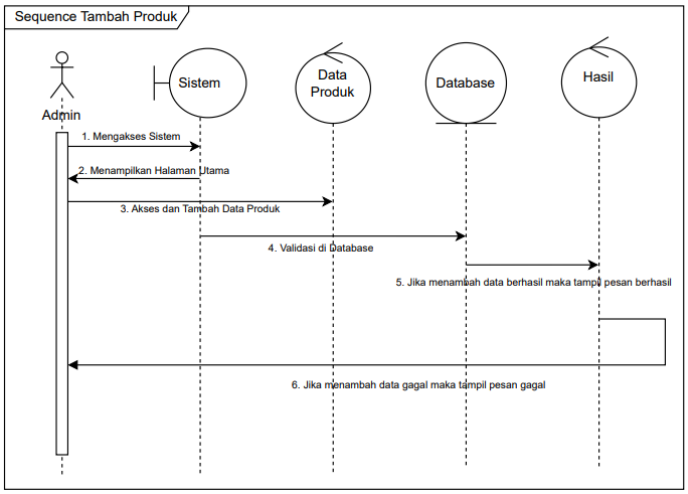


Gambar 4.4 *Sequence Diagram* Data Transaksi

Pada halaman ini, admin masuk ke halamaan utama lalu dari *input* transaksi, admin melakukan kelola data transaksi dengan cara memasukan data transaksi setelah itu, admin dapat langsung menyimpan data transaksi dan data transaksih sudah tersimpan. Jika admin mengubah data transaksi maka data akan diubah. Namun jika admin ingin menghapus data transaksi maka sistem akan menghapus langsung data transaksi.

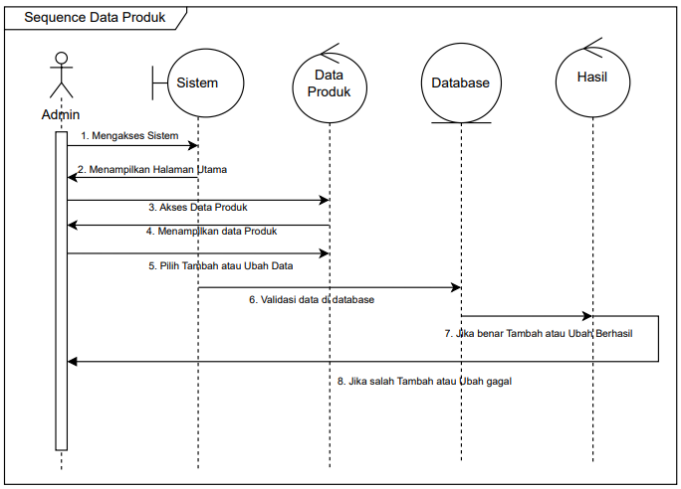
4. Sequence Diagram Tambah Data Produk

Sequence diagram ini menunjukkan alur proses penambahan produk oleh Admin dalam sistem.



Gambar 3. 14 Sequence Diagram Tambah Data Produk

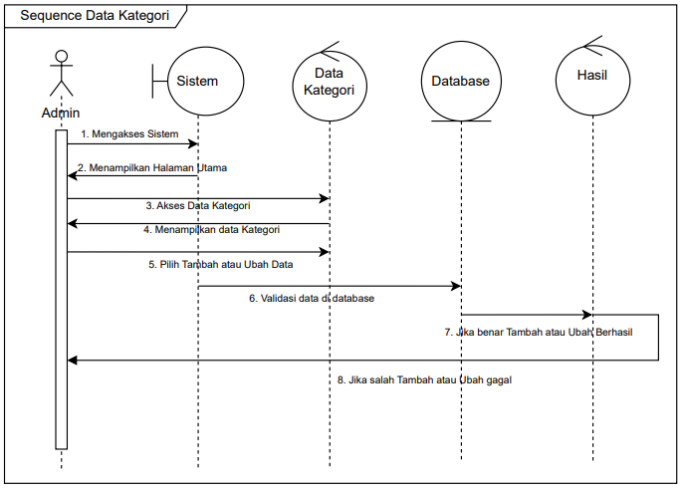
5. *Sequence Diagram* Data Produk



Gambar 3. 15 *Sequence Diagram* Data Produk

Pada halaman ini, admin masuk ke halamaan utama lalu dari *input* kelola data produk, admin melakukan data produk dengan cara memasukan data produk setelah itu, admin dapat langsung menyimpan data produk dan data produk sudah tersimpan.

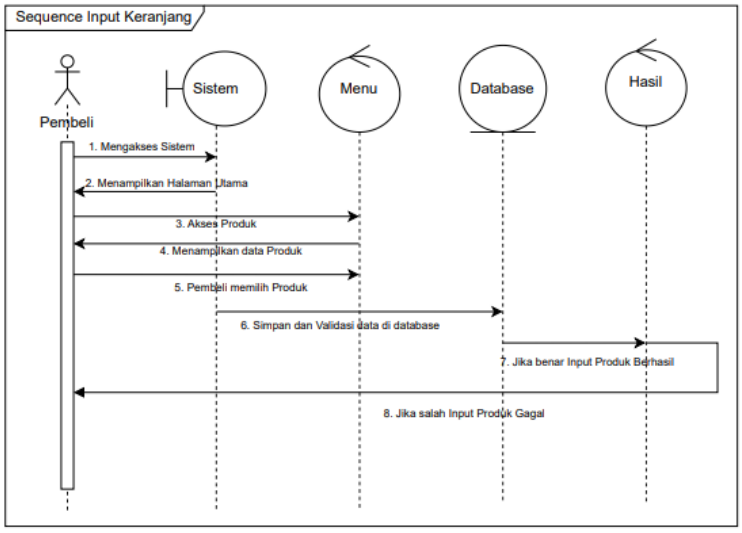
6. *Sequence Diagram* Data Kategori



Gambar 3. 16 Sequence Diagram Data Kategori

Pada halaman ini, admin masuk ke halamaan utama lalu dari *input* kelola data kategori, admin melakukan data kategori dengan cara memasukan data kategori setelah itu, admin dapat langsung menyimpan data kategori dan data kategori sudah tersimpan.

7. Sequence Diagram Input Keranjang Belanja Pembeli



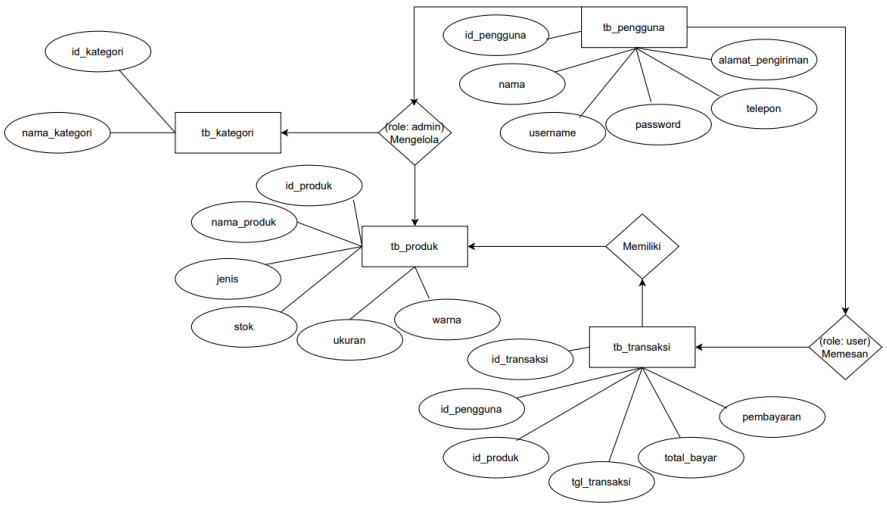
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Input Keranjang

Pada halaman ini, pembeli mengakses halaman utama, lalu pembeli berhasil masuk ke halaman utama setelah itu, pembeli dapat memilih

produk setelah memilih produk maka pembeli akan memasukan produk ke keranjang. Setelah roduk berhasil dimasukan ke keranjang, maka produk berhasil disimpan. Setelah itu pembeli dapat melihat detail produk.

3.7.2 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional. Hal ini bahwa ERD juga dpat digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan tools yang digunakan untuk memodelkan struktur data dengan menggambarkan entitas dan hubungan antara entitas (Relationship) secara abstrak (konseptual).



Gambar 3. 18 *ERD (Entity Relationship Diagram)*

3.7.3 Desain Basis Data

Dalam suatu aplikasi sebuah progam banyak menggunakan sebuah tabel untuk mempermudah pengguna agar dapat mempermudah pengguna dalam

menyimpan sebuah data sesuai yang diinginkan. berikut adalah rincian dari rancangan database yang akan dirancang.

Nama database : db_sistemserba35

Jumlah tabel : 4 tabel

Adapun rancangan tabel tabel tersebut adalah sebagai berikut:

a. Tabel Pengguna

Nama tabel : tb_pengguna

Tabel data pengguna merupakan merupakan tempat penyimpanan akun pengguna.

Tabel 3. 4 Tabel Pengguna

Nama Fleid	**Tipe**	**Keterangan**
Id_Pengguna	Int (11)	Primary Key
Username	Varchar (30)	username pengguna
Password	Varchar (255)	Passwoard akun pengguna (hash)
Alamat_Pengiriman	Varchar (30)	Alamat Pengguna
No_hp	Varchar (15)	Nomor handpone
Role	Enum (admin , user)	Role antara admin atau user

b. Tabel Transaksi

Nama tabel : tb_transaksi

Tabel transaksi merupakan tempat melihat sebuah pembayaran produk pada sebuah sistem serta dapat melihat nama dan jenis produk.

Tabel 3. 5 Tabel Transaksi

Nama Fleid	**Tipe**	**Keterangan**
id_transaksi	Int (11)	Primary key
id_pengguna	Int (11)	Foreign key ambil data pengguna (untuk mengambil data-data seperti nama, no hp, dll).
Id_produk	Int (11)	Foreign key ambil data produk
tgl_transaksi	Varchar (25)	Tanggal transaksi (otomatis mengambil data ketika melakukan transaksi)
total_bayar	varchar (20)	Total pembayaran
Pembayaran	Varchar (20)	Pembayaran cash atau transfer

c. Tabel Produk

Nama tabel : tb_produk

Tabel produk adalah sebuah tempat pembelian produk yang digunakan untuk memilih produk.

Tabel 3. 6 Tabel Produk

Nama Fleid	Tipe	Keterangan
Id_produk	Int (30)	Primary key
nama_produk	Varchar (15)	Nama produk
Jenis	Varchar (20)	Jenis produk
stok	Int (11)	Stok pada produk
Ukuran	Varchar (20)	Ukuran produk
Warna	Varchar (20)	Warna produk

d. Tabel Kategori

Nama tabel : tb_kategori

Tabel keranjang digunakan sebagai menyimpan pembelian produk.

Tabel 3. 7 Tabel Kategori

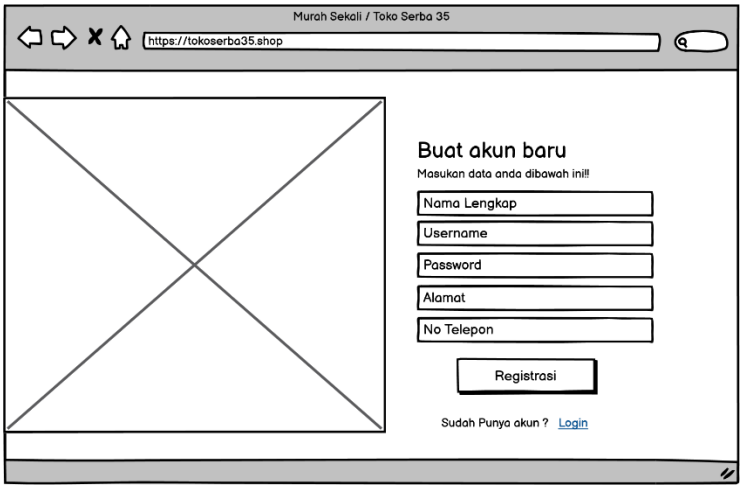
Nama Fleid	Tipe	Keterangan
id_kategori	Int (11)	id_kategori
nama_kategori	Varchar (25)	Nama dari kategori

3.7.4 Desain Sistem antar muka

Berikut adalah desain antarmuka yang berbentuk *wireframe* pada sebuah sistem yang digunakan adalah balsamiq mockup.

a. Halaman Registrasi

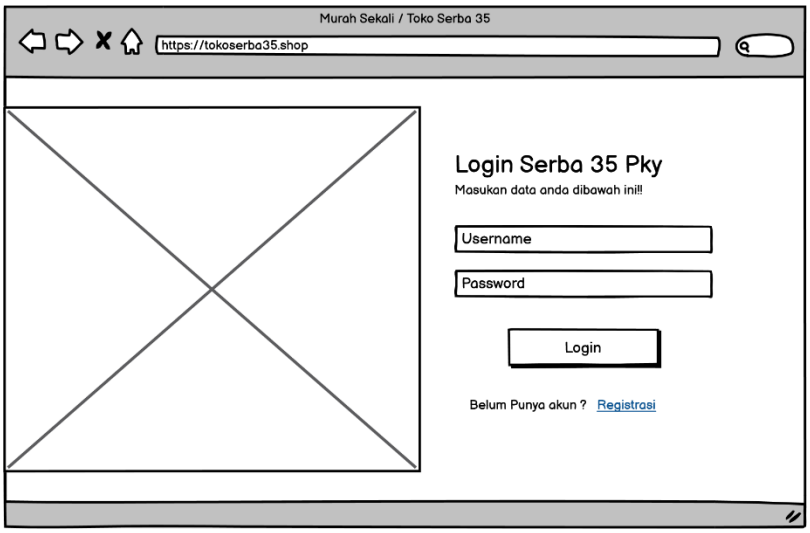
Pada halaman ini, pengguna dapat membuat akun melalui tautan yang hanya dapat diakse.



Gambar 3. 19 Registrasi

b. Halaman Login

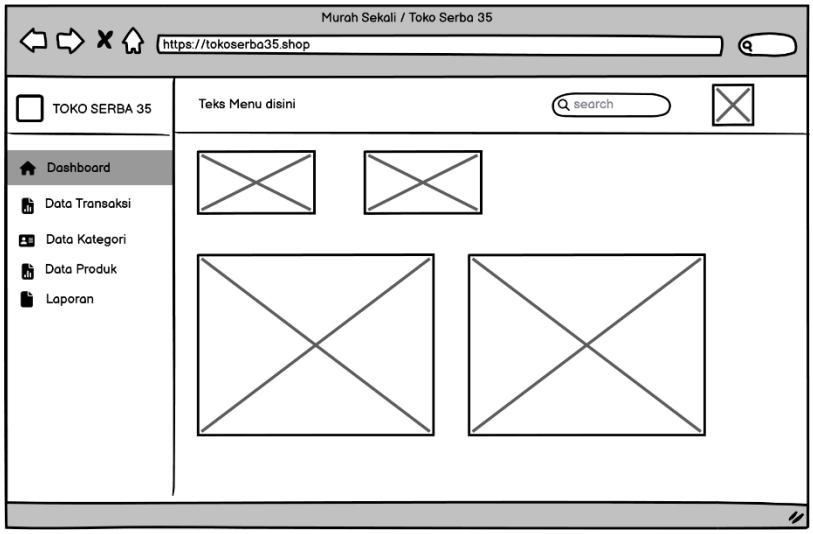
Pada halaman ini, pengguna dapat mengakses sebuah sistem dengan cara memasukan username dan passwoard pada sebuah sistem informasi.



Gambar 3. 20 Halaman *Login*

c. Halaman Utama *Dashboard*

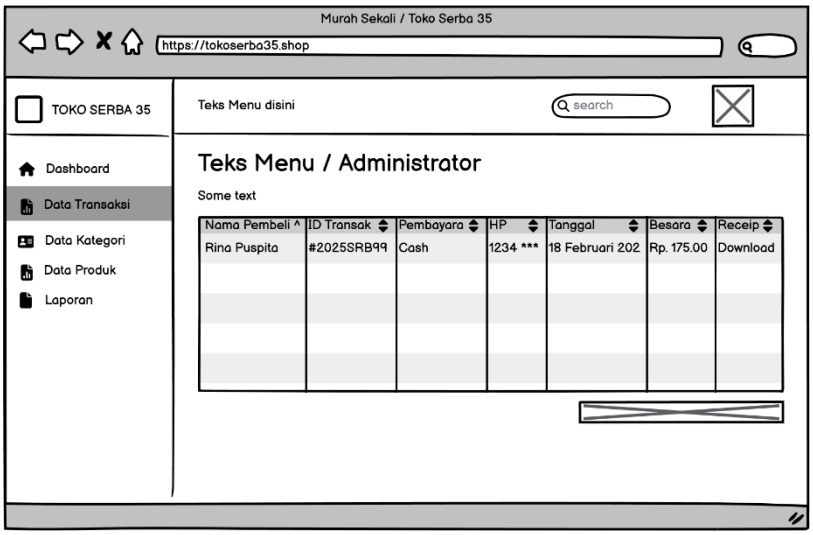
Pada halaman ini, admin dapat melihat halaman utama pada sebuah sistem dengan melihat data produk penjualan, pendapatan serta dapat mengecek transaksi dalam sebuah sistem.



Gambar 3. 21 Halaman Dashboard Admin

d. Halaman Data Transaksi Admin

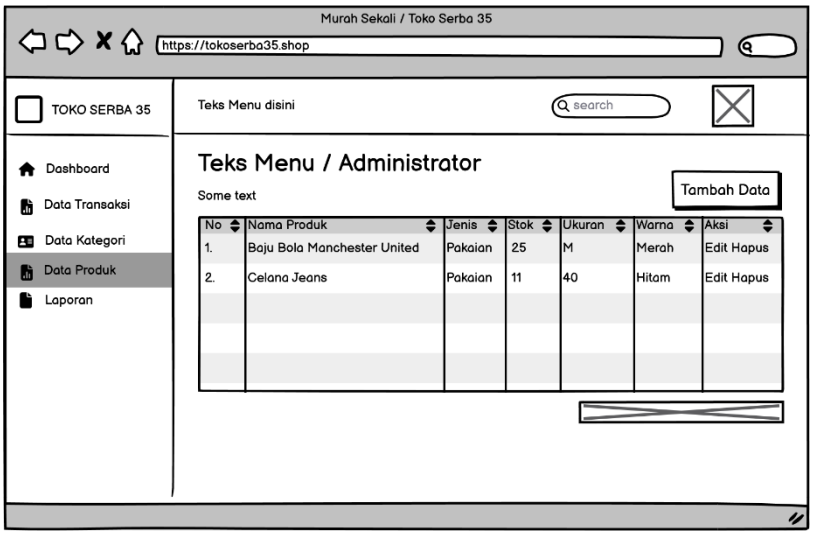
Halaman Data Transaksi Admin berfungsi untuk memonitor dan mengelola semua transaksi yang terjadi di platform. Di sini, admin dapat melihat rincian transaksi, status pembayaran, serta informasi terkait pelanggan dan produk yang dibeli. Halaman ini membantu admin dalam melacak dan memastikan proses transaksi berjalan lancar, serta memberikan kemudahan dalam melakukan pengecekan dan pembaruan data.



Gambar 3. 22 Halaman Data Transaksi Admin

e. Halaman Data Produk Admin

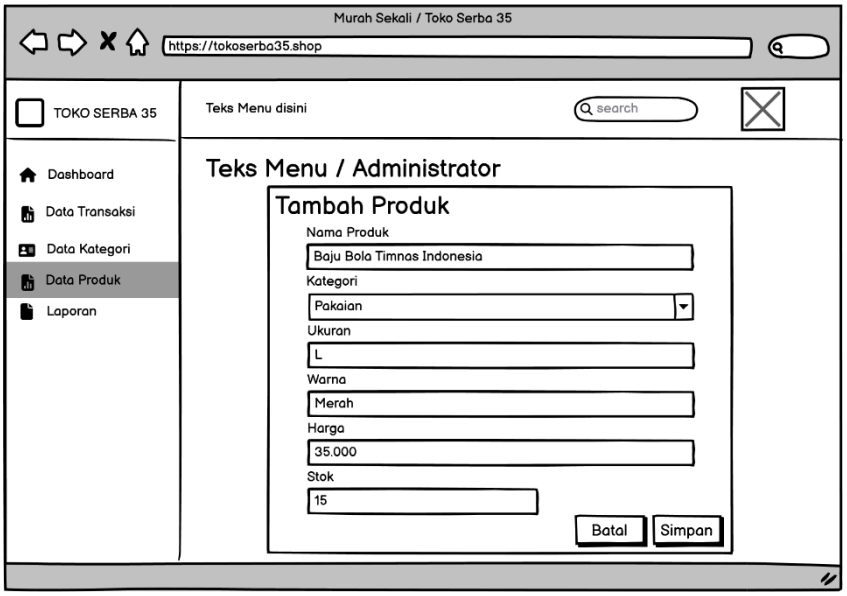
Halaman Data Produk Admin digunakan untuk mengelola daftar produk yang tersedia di toko. Admin dapat melihat informasi produk seperti nama, jenis, ukuran, warna, dan melakukan aksi seperti mengedit atau menghapus data produk. Terdapat juga fitur untuk menambah produk baru. Halaman ini memudahkan admin dalam memperbarui dan memonitor semua produk yang dijual di toko.



Gambar 3. 23 Halaman Data Produk Admin

f. Halaman Tambah Produk *Admin*

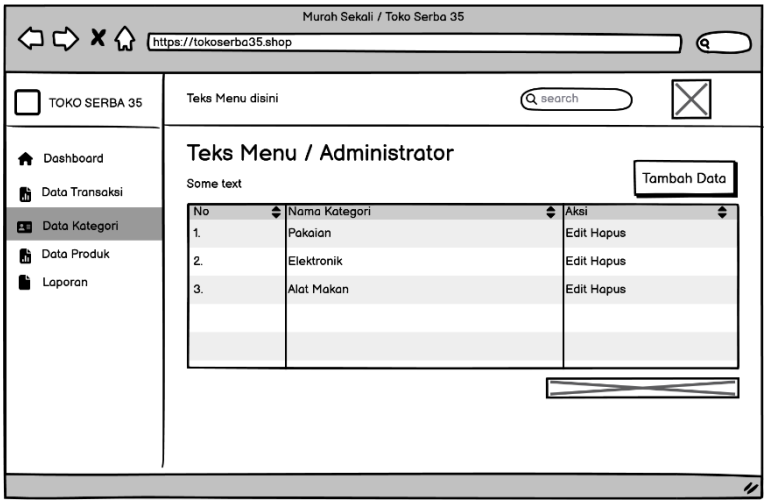
Gambar ini menunjukkan halaman yang dirancang untuk admin dalam menambahkan data produk ke dalam sistem. Pada halaman ini, admin dapat memasukkan informasi produk, seperti nama produk, foto produk, jenis produk (dengan opsi seperti pakaian), ukuran, warna, dan stok. Halaman ini juga dilengkapi dengan tombol "Batal," "Reset," dan "Simpan" untuk mempermudah proses pengelolaan data produk. Halaman ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana agar mudah digunakan oleh admin.



Gambar 3. 24 Halaman Tambah Produk Admin

g. Halaman Data Kategori

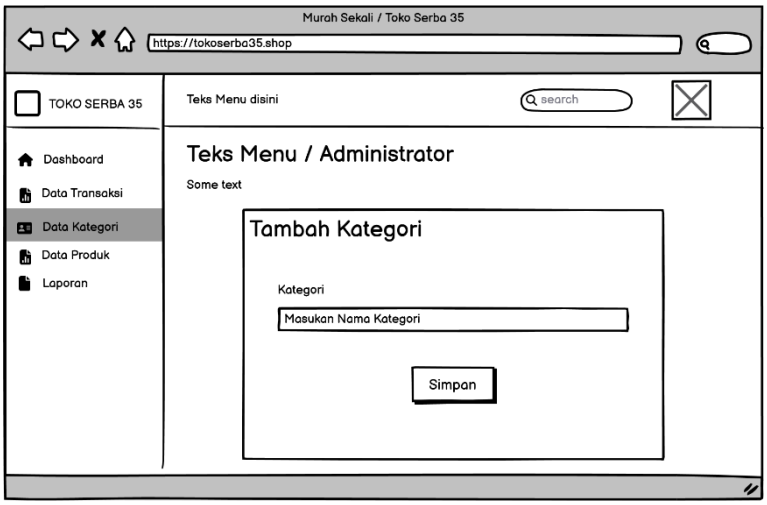
Halaman Data Kategori Admin digunakan untuk mengelola kategori produk yang ada di toko. Admin dapat melihat daftar kategori, seperti pakaian, elektronik, dan alat makan, serta melakukan aksi untuk mengedit atau menghapus kategori yang ada. Fitur "Tambah Data" memungkinkan admin menambah kategori baru sesuai kebutuhan. Halaman ini membantu dalam menyusun dan mengelompokkan produk berdasarkan kategori untuk mempermudah pengelolaan dan pencarian produk di toko.



Gambar 3. 25 Halaman Data Kategori

h. Halaman Tambah Data Kategori

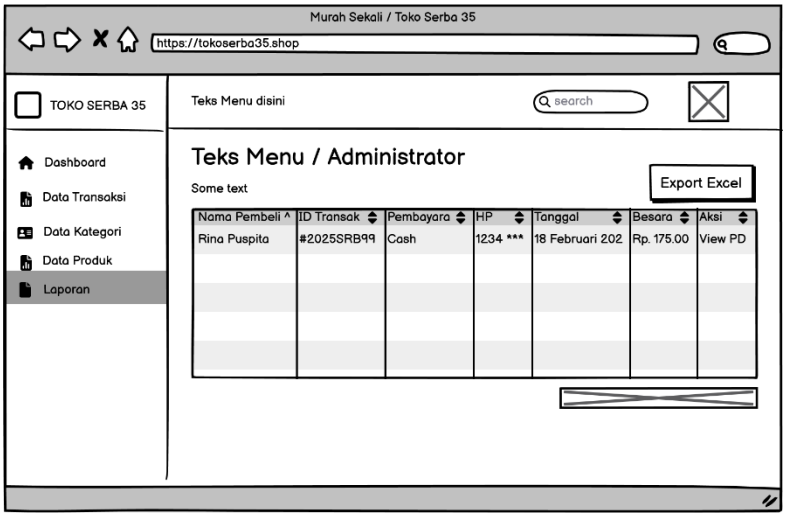
Halaman Tambah Data Kategori digunakan untuk menambahkan kategori baru ke dalam sistem toko. Admin hanya perlu memasukkan nama kategori yang diinginkan pada kolom yang tersedia, kemudian klik tombol "Simpan" untuk menyimpan kategori baru tersebut. Halaman ini memudahkan admin dalam memperbarui dan memperluas kategori produk di toko sesuai dengan kebutuhan dan jenis produk yang akan dijual.



Gambar 3. 26 Halaman Tambah Data Kategori

i. Halaman Laporan *Admin*

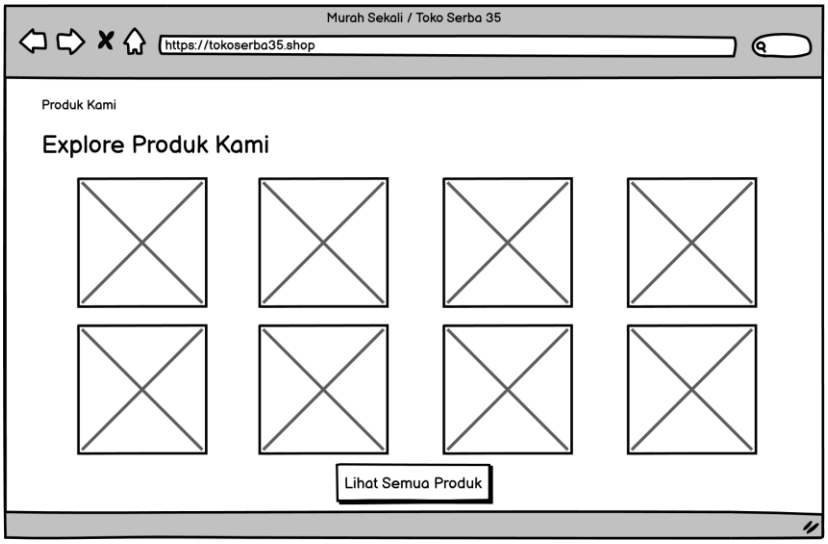
Pada halaman ini, admin dapat melihat laporan transaksi yang dilakukan oleh pembeli, admin juga dapat mencetak laporan dan menyimpan data transaksi dan membatalkan penyimpanan transaksi dalam sebuah sistem.



Gambar 3. 27 Halaman Laporan Admin

j. Halaman Produk *Pembeli*

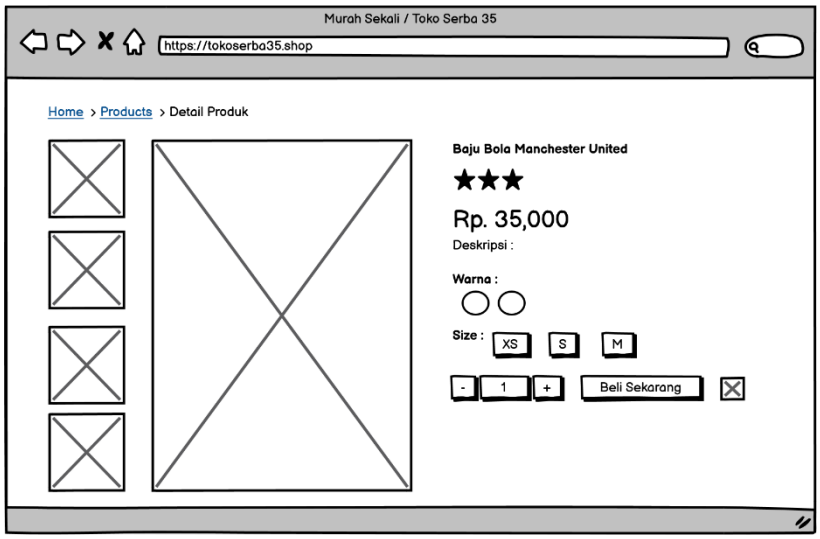
Pada halaman utama pembeli ini, pembeli dapat melihat Produk yang telah ada pada sistem pembeli dapat memilih barang yang ingin dibeli namun pembeli juga dapat melihat keranjang dan yang lainnya melalui sebuah sistem informasi.



Gambar 3. 28 Halaman Produk Pembeli

k. Halaman Detail Produk *Pembeli*

Pada halaman detail produk ini, pembeli dapat melihat produk yang telah dipilih dan pembeli juga dapat memili ukuran, jumlah produk dan jenis produk yang sudah ada dalam sistem informasi.

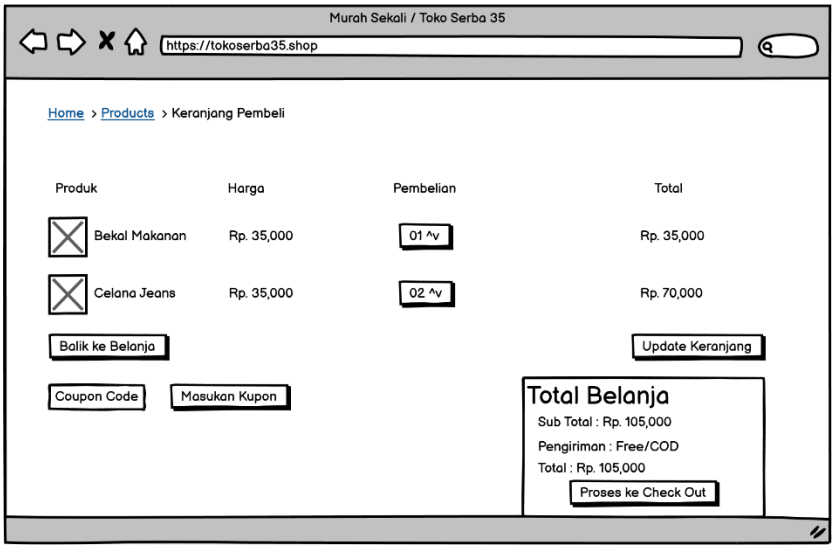


Gambar 3. 29 Halaman Detail Produk Pembeli

l. Halaman Keranjang *Pembeli*

Pada halaman ini, pembeli dapat memasukan keranjang pembelian produk

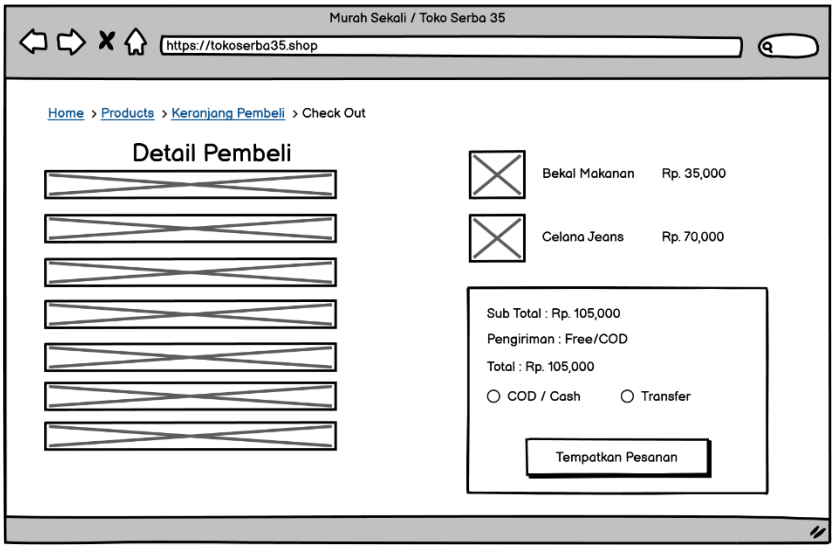
pada sebuah sistem dengan cara menyimpan produk ke dalam keranjang pada sebuah sistem informasi.



Gambar 3. 30 Halaman Keranjang Pembeli

m. Halaman Pembayaran*/Check Out*

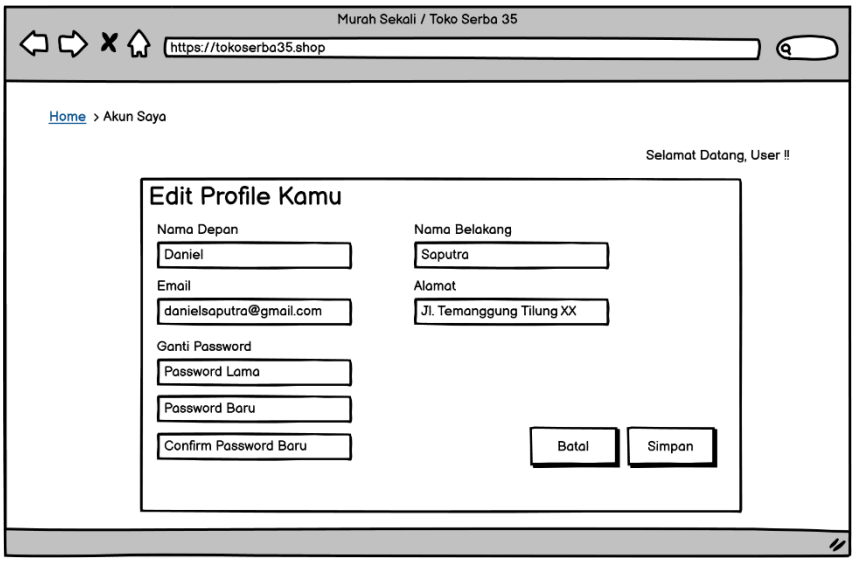
Halaman Pembayaran/Checkout memungkinkan pembeli untuk melihat detail pesanan mereka sebelum menyelesaikan transaksi. Di sini, mereka dapat memeriksa produk yang dibeli, harga masing-masing produk, dan total biaya yang harus dibayar. Pembeli juga dapat memilih metode pengiriman (misalnya, gratis atau COD) dan memilih metode pembayaran (COD/Cash atau Transfer). Setelah semua informasi terisi, pembeli dapat menekan tombol "Tempatkan Pesanan" untuk menyelesaikan proses checkout. Halaman ini memastikan pembeli dapat meninjau dan memfinalisasi pembelian mereka dengan mudah.



Gambar 3. 31 Halaman Pembayaran

n. Halaman Profil *Pembeli*

Pada halaman ini pembeli akan masuk ke halaman profil pembeli dan pembeli akan dapat melihat profil pada sebuah sistem dengan melihat data pribadi seperti nama, jens kelamin, email, passwoard dan yang lainnya.



Gambar 3. 32 Halaman Profil Pembeli

3.8. Jadwal Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian pada Toko Serba 35 Palangka Raya dari bulan agustus, peneliti mendapatkan data-data tersebut dengan melakukan sebuah wawancara dan dokumentasi, dimana dalam penelitian ini peneiti langsung datang ke toko untuk mencari data tersebut dan peneliti langsung bertemu dengan narasumber di Toko Serba 35 Palangka Raya serta menanyakan apa saja masalah yang ada dalam toko.

Tabel 3. 8 Tabel Jadwal Penelitian

No	Tahapan	2024									2025		
		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4
1.	Mengajukan Judul												
2.	Persetujuan Judul												
3	Pengajuan Ijin Penelitian												
4.	Konsultasi Proposal Tugas Akhir												
5.	Melakukan Observasi, Wawancara, Dokumentasi												
6.	Pengumpulan dan pengolahan Data												
7.	Penyusunan Proposal Tugas Akhir												
6.	Seminar Proposal Tugas Akhir												
7.	Sidang Tugas Akhir												
8.	Revisi Tugas Akhir												
9.	Pengumpulan Hasil												

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Bab ini menjelaskan hasil dari proses analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada Toko Serba 35 Palangka Raya berbasis web. Hasil yang dipaparkan mencakup profil toko sebagai latar belakang bisnis yang menjadi objek penelitian, serta implementasi desain sistem informasi yang telah dirancang berdasarkan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Implementasi desain mencakup rancangan tampilan antarmuka sistem, alur kerja sistem, serta bagaimana sistem ini dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi operasional di Toko Serba 35. Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan dapat membantu proses pengelolaan data produk, transaksi penjualan, hingga pelaporan stok dan keuangan secara lebih efektif.

4.1.1 Profil Toko Serba 35 Palangka Raya

Toko Serba 35 Palangka Raya merupakan salah satu toko ritel yang bergerak dalam bidang penjualan berbagai jenis produk kebutuhan sehari-hari dengan harga yang terjangkau. Toko ini berlokasi di Palangka Raya, Kalimantan Tengah, dan telah melayani pelanggan dengan berbagai macam produk yang dikirim langsung dari Jakarta. Produk yang tersedia di toko ini mencakup kebutuhan rumah tangga, alat tulis, peralatan dapur, hingga aksesoris dengan harga yang seragam, yakni Rp 35.000 per item.

Sejak didirikan, Toko Serba 35 Palangka Raya masih menggunakan sistem penjualan konvensional, di mana pencatatan transaksi dilakukan secara manual menggunakan buku besar. Proses pencatatan stok barang, laporan keuangan, dan data pelanggan juga masih dilakukan secara tertulis, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengelolaannya. Selain itu, keterbatasan sistem manual sering kali menyebabkan kesalahan pencatatan dan menghambat proses pelayanan kepada pelanggan.

Dengan semakin berkembangnya dunia bisnis dan meningkatnya persaingan dalam sektor ritel, Toko Serba 35 Palangka Raya menyadari pentingnya penerapan sistem informasi berbasis web dalam menunjang operasional bisnisnya. Oleh karena itu, toko ini membutuhkan sistem informasi yang dapat membantu dalam pengelolaan penjualan, manajemen stok, serta pencatatan transaksi secara otomatis dan terintegrasi. Dengan adanya sistem informasi yang dirancang, diharapkan Toko Serba 35 dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data produk, mempercepat transaksi penjualan, serta memberikan layanan yang lebih baik bagi pelanggan.



Gambar 4. 1 Tampak Depan Toko Serba 35 Palangkaraya

4.1.2 Implementasi Desain

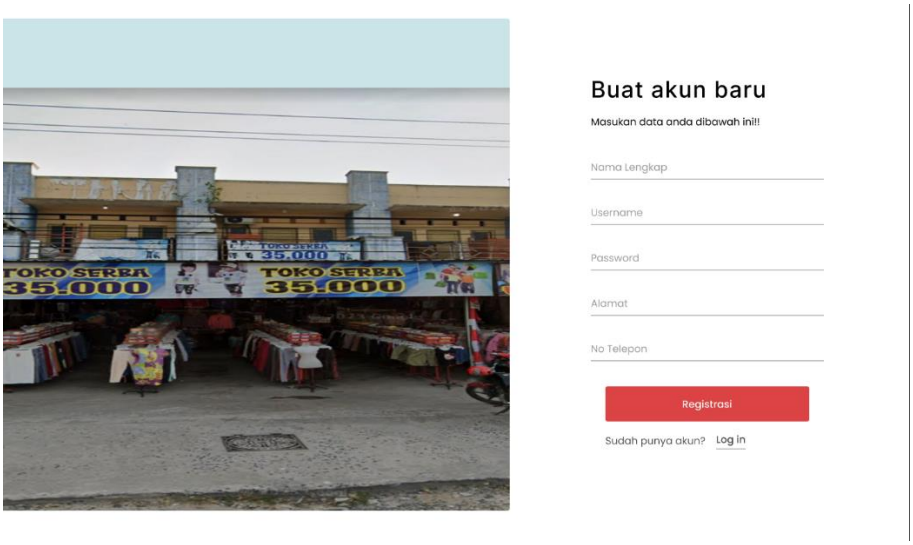
Bagian ini menjelaskan implementasi desain sistem informasi yang telah dirancang untuk mendukung proses operasional di Toko Serba 35 Palangka Raya. Implementasi desain mencakup berbagai aspek, seperti perancangan antarmuka pengguna, alur kerja sistem, dan integrasi fitur yang mendukung manajemen penjualan secara digital.

Sistem informasi yang dikembangkan menggunakan metode analisis PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Services), sehingga desainnya disesuaikan dengan kebutuhan toko dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasionalnya. Proses perancangan sistem dilakukan menggunakan berbagai alat bantu, seperti Balsamiq Mockup untuk desain antarmuka, Star UML untuk pemodelan sistem, dan Draw.io untuk pembuatan diagram alur proses bisnis. Fitur utama yang diimplementasikan dalam desain sistem ini mencakup:

a. Halaman Registrasi

Halaman registrasi pada sistem informasi penjualan Toko Serba 35 Palangka Raya berbasis web dirancang untuk mempermudah pengguna baru dalam membuat akun dengan mengisi username, password, dan konfirmasi password, lalu menekan tombol registrasi. Setiap akun yang terdaftar akan memiliki peran (role) yang tersimpan dalam field khusus pada tabel user, yang membedakan antara admin dan pembeli. Akun dengan role admin tidak dapat dibuat melalui halaman registrasi, karena role tersebut telah ditentukan oleh developer sejak awal

pengembangan sistem dan biasanya langsung dimasukkan ke database. Sementara itu, pengguna yang mendaftar secara mandiri melalui halaman ini akan otomatis mendapatkan role sebagai pembeli (user), yang hanya memiliki akses ke halaman utama toko untuk melihat produk dan melakukan transaksi. Setelah login, sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman sesuai dengan perannya—admin ke dashboard admin, dan pembeli ke halaman utama toko.

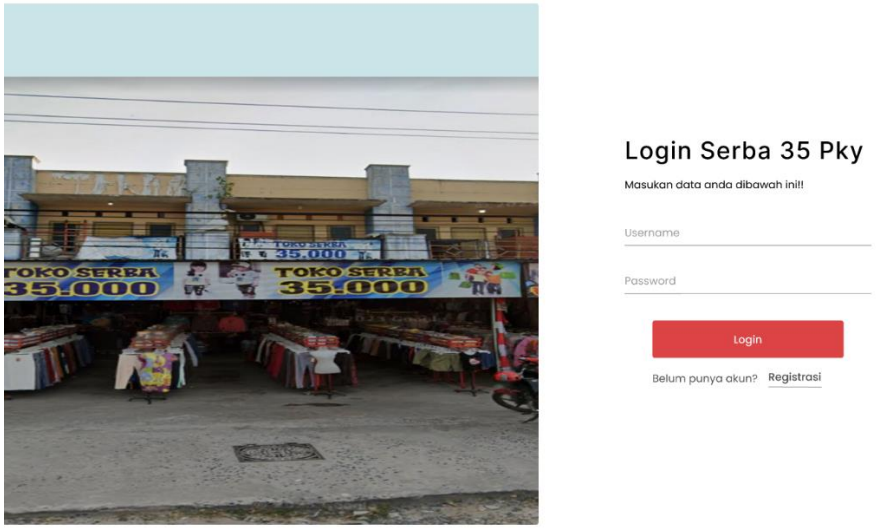


Gambar 4. 2 Halaman Registrasi

b. Halaman Mockup Login

Halaman mockup login pada sistem informasi penjualan Toko Serba 35 Palangka Raya berbasis web dirancang dengan tampilan yang sederhana dan intuitif, memudahkan pengguna dalam mengakses sistem. Dalam sistem ini, terdapat pemisahan peran pengguna melalui field role pada tabel user, yang membedakan antara admin dan pembeli. Saat pengguna melakukan login, sistem akan secara otomatis mengarahkan berdasarkan perannya: apabila yang login adalah admin, maka akan diarahkan ke dashboard panel admin untuk mengelola sistem; sedangkan jika yang login adalah pembeli, maka pengguna dapat langsung

melakukan transaksi pembelian. Pengguna cukup memasukkan username dan password yang telah terdaftar, lalu menekan tombol Login. Apabila belum memiliki akun, tersedia tautan untuk menuju halaman registrasi. Latar belakang halaman masih menampilkan foto toko fisik Serba 35, memberikan kesan autentik yang selaras dengan identitas toko.

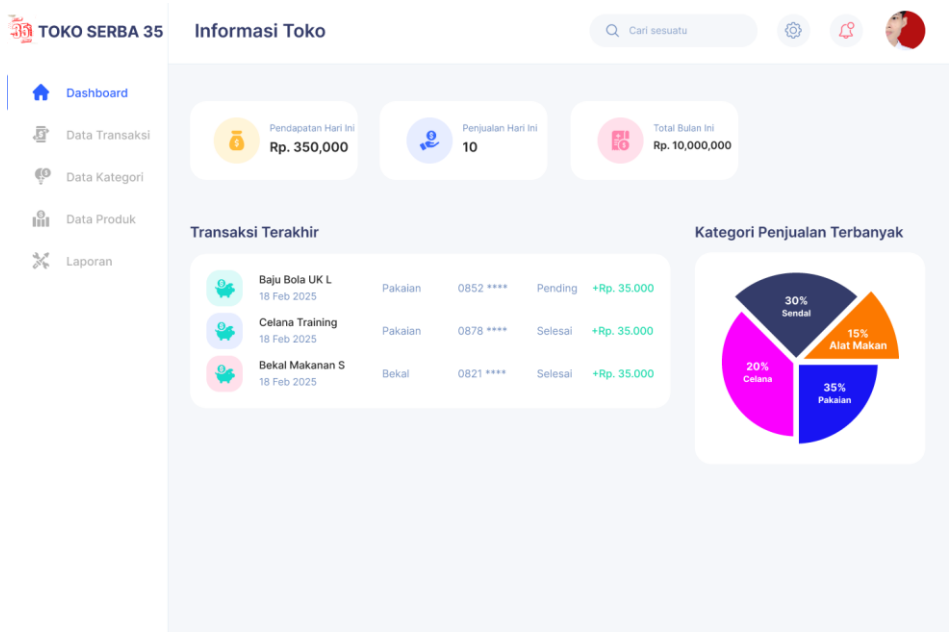


Gambar 4. 3 Halaman Login

c. Halaman Dashboard/Utama Admin

Gambar di bawah ini merupakan desain mockup Halaman Utama (Dashboard) Admin untuk sistem informasi penjualan Toko Serba 35 Palangka Raya berbasis web. Halaman ini berfungsi sebagai pusat kendali bagi admin untuk mengelola berbagai aspek operasional toko. Di sisi kiri, terdapat menu navigasi yang mencakup Dashboard, Data Pesanan Produk, Data Transaksi Pembayaran, Data Histori Pembayaran, Pesanan Produk, dan Pesanan Antri Produk, yang memungkinkan admin dengan mudah mengakses berbagai fitur sistem. Di bagian tengah halaman, terdapat ringkasan data yang mencakup jumlah penjualan produk, antrian pembeli, pengguna, dan pendapatan, masing-masing dengan

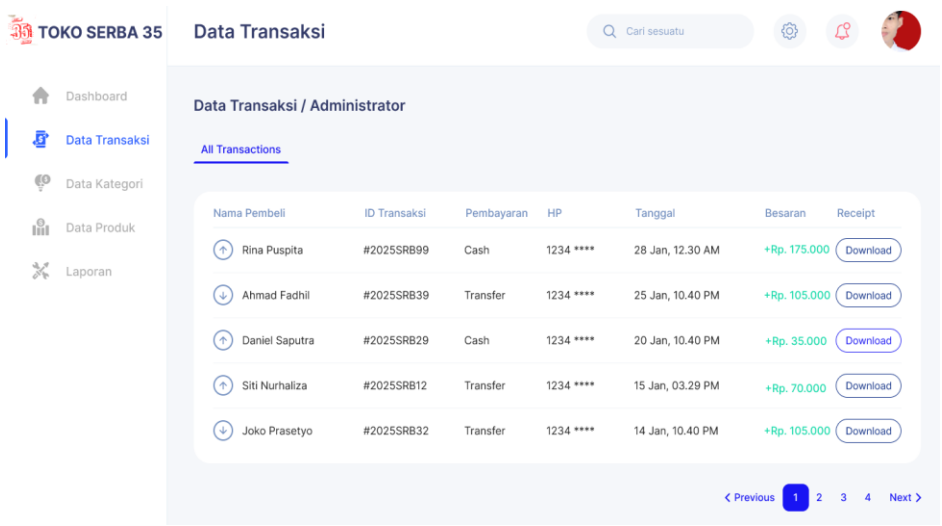
tombol Lebih banyak untuk melihat detail lebih lanjut. Selain itu, terdapat tombol Kembali dan Keluar untuk navigasi dan logout. Admin juga memiliki akses ke profilnya melalui tombol Profil di pojok kanan atas. Desain ini dibuat sederhana dan terstruktur agar mempermudah admin dalam mengelola sistem secara efisien.



Gambar 4. 4 Halaman Dashboard Admin

d. Halaman Data Transaksi Admin

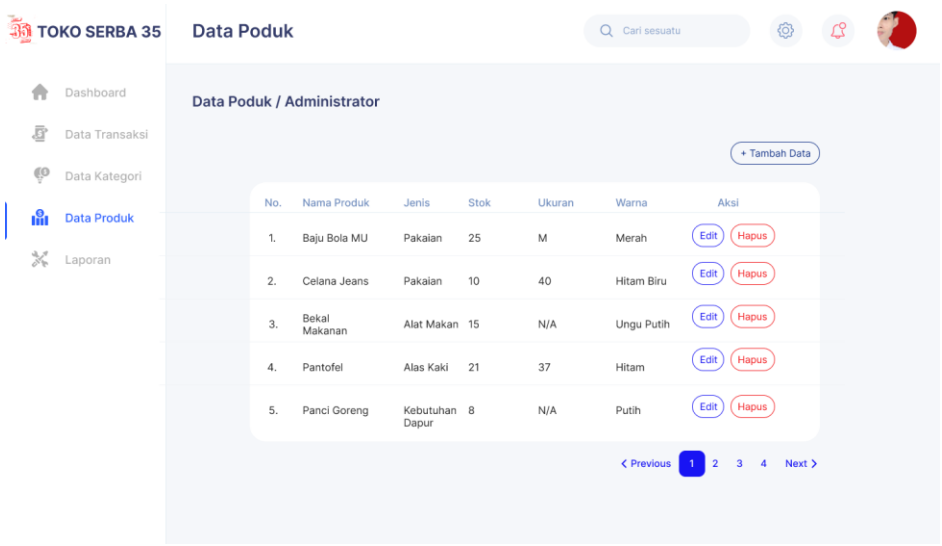
Halaman Data Transaksi Admin digunakan untuk memantau semua transaksi yang terjadi di toko. Admin dapat melihat rincian transaksi seperti nama pembeli, ID transaksi, metode pembayaran, nomor HP, tanggal transaksi, jumlah total pembelian, dan opsi untuk mengunduh bukti pembayaran. Tabel ini memberikan akses cepat kepada admin untuk memverifikasi transaksi, mengelola data pelanggan, dan menindaklanjuti setiap masalah yang mungkin muncul. Fitur pencarian juga tersedia untuk mempermudah pencarian transaksi tertentu.



Gambar 4. 5 Halaman Data Transaksi Admin

e. Halaman Data Produk Admin

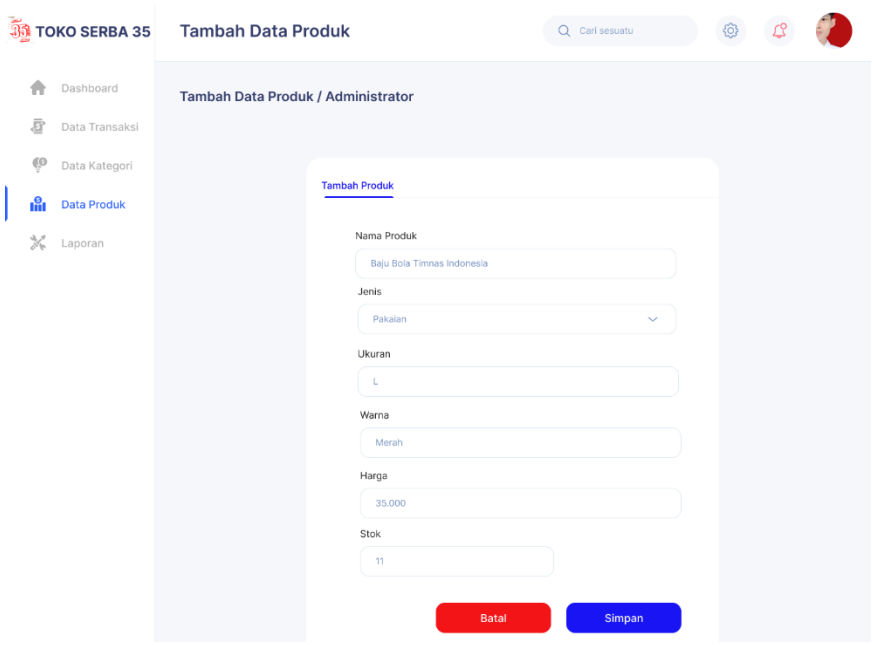
Halaman Data Produk Admin menunjukkan daftar produk yang tersedia di toko. Di sini, admin dapat melihat rincian produk seperti nama produk, jenis, ukuran, warna, serta melakukan aksi untuk mengedit atau menghapus produk. Ada juga fitur "Tambah Data" yang memungkinkan admin menambah produk baru. Halaman ini memudahkan admin dalam mengelola produk yang dijual, mengedit informasi produk yang sudah ada, dan memastikan data produk selalu terbarui di platform.



Gambar 4. 6 Halaman Data Produk Admin

f. Halaman Tambah Produk Admin

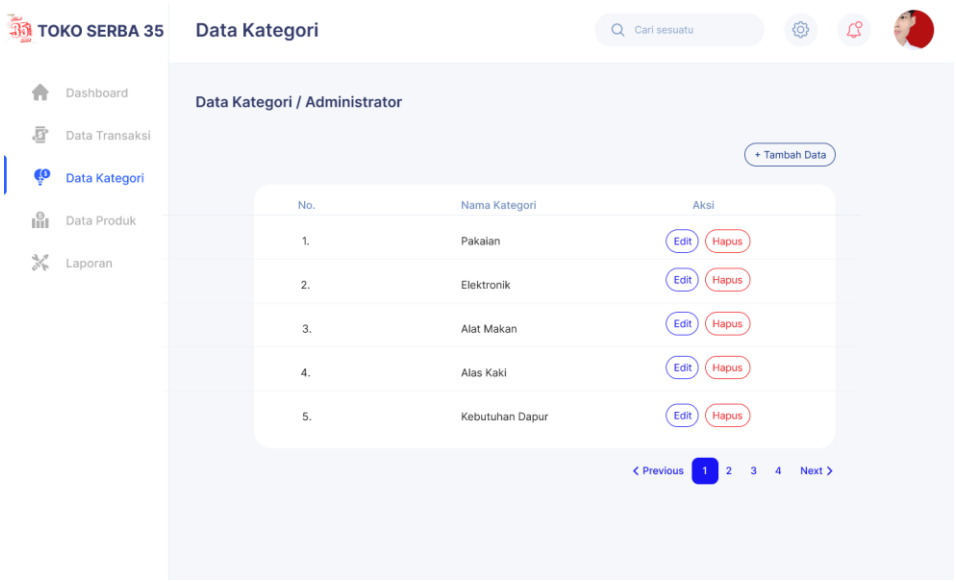
Gambar di bawah ini merupakan desain Halaman Tambah Data Produk untuk sistem informasi penjualan Toko Serba 35 Palangka Raya berbasis web. Halaman ini memungkinkan admin untuk menambahkan produk baru ke dalam sistem dengan mengisi beberapa field, seperti Nama Produk, Jenis (dengan pilihan dropdown), Ukuran, dan Warna. Admin dapat memilih kategori produk dari dropdown untuk memastikan klasifikasi yang sesuai. Di bagian bawah, terdapat tiga tombol aksi: Batal (berwarna merah) untuk membatalkan input, Reset (berwarna kuning) untuk mengosongkan semua isian, dan Simpan (berwarna hijau) untuk menyimpan data produk yang telah dimasukkan. Desain halaman ini dibuat sederhana dan fungsional agar admin dapat dengan mudah menambahkan produk ke dalam sistem secara efisien.



Gambar 4. 7 Halaman Tambah Produk Admin

g. Halaman Data Kategori Admin

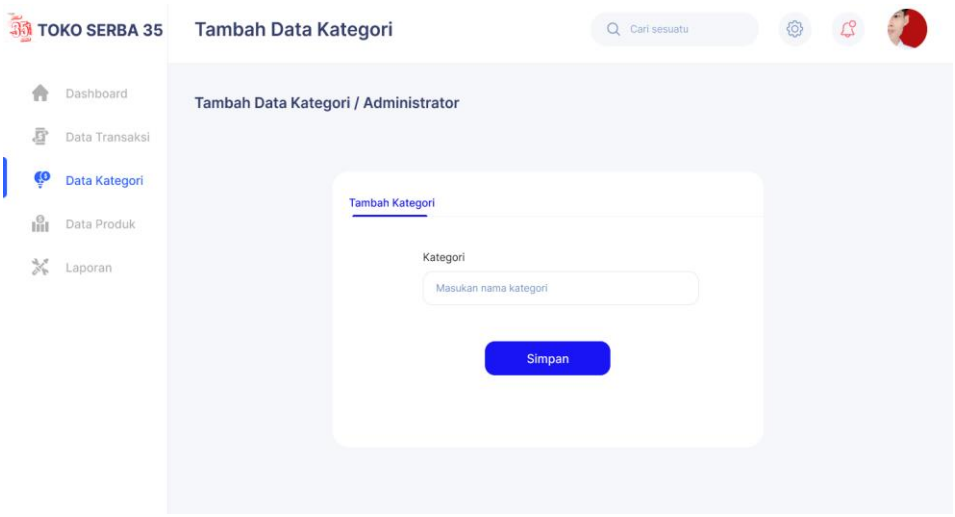
Gambar ini menunjukkan halaman Data Kategori untuk admin. Di sini, admin dapat mengelola kategori produk yang tersedia. Terdapat lima kategori yang tercantum: Pakaian, Elektronik, Alat Makan, Alas Kaki, dan Kebutuhan Dapur. Di sebelah kanan setiap kategori, terdapat opsi untuk "Edit" dan "Hapus," yang memungkinkan admin untuk mengubah atau menghapus kategori sesuai kebutuhan. Ada juga tombol untuk menambah data kategori baru. Di bagian bawah halaman, terdapat navigasi halaman untuk mengakses kategori lebih lanjut, seperti tombol "Previous" dan "Next."



Gambar 4. 8 Halaman Data Kategori Admin

h. Halaman Tambah Data Kategori Admin

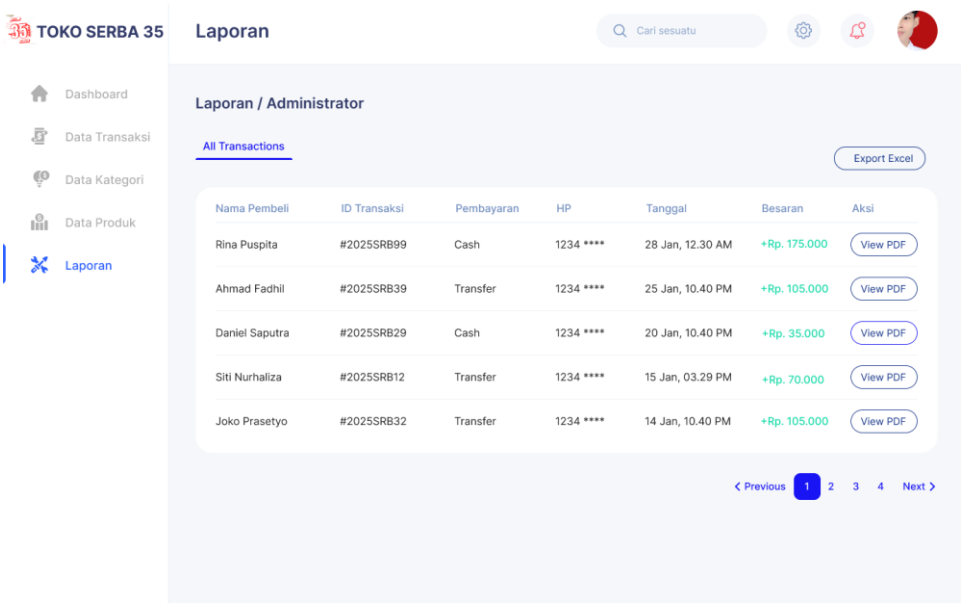
Gambar ini menunjukkan halaman "Tambah Data Kategori" untuk. Halaman ini memungkinkan admin untuk menambahkan kategori produk baru. Terdapat kolom untuk memasukkan nama kategori, dan tombol "Simpan" yang digunakan untuk menyimpan kategori yang baru dimasukkan. Tampaknya fitur ini berfungsi untuk memperluas daftar kategori produk yang tersedia di toko, dengan cara yang sangat sederhana dan mudah digunakan. Halaman ini juga berada dalam konteks area admin, dengan navigasi untuk kembali ke bagian lain seperti Dashboard, Data Transaksi, dan lainnya.



Gambar 4. 9 Halaman Tambah Data Kategori Admin

i. Halaman Laporan Admin

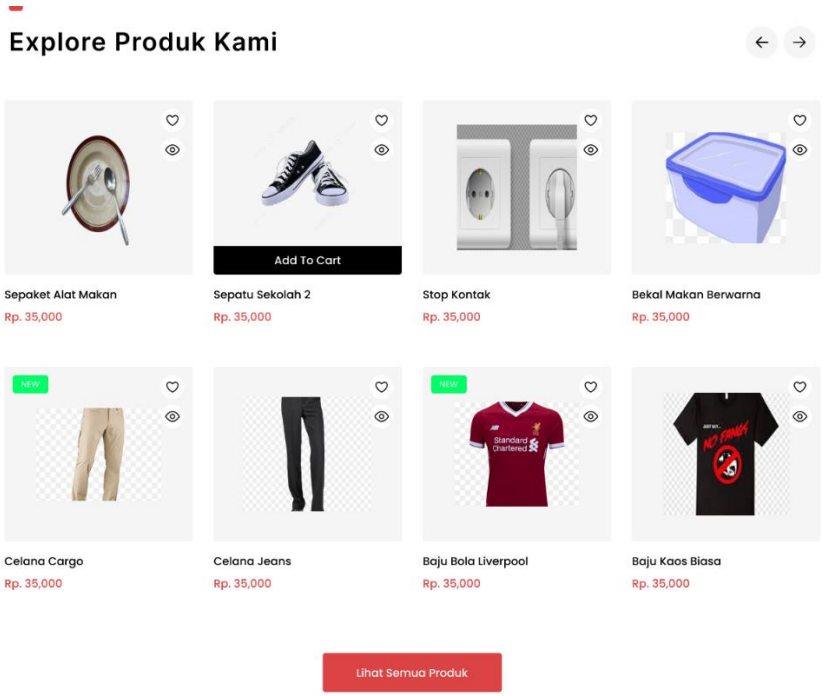
Gambar di bawah ini merupakan desain Halaman Laporan untuk sistem informasi penjualan Toko Serba 35 Palangka Raya berbasis web. Halaman ini digunakan oleh admin untuk melihat dan mengelola laporan transaksi serta penjualan yang terjadi di toko. Tabel laporan mencakup beberapa kolom, seperti Pesanan, Tanggal, Banyaknya, Total, Pembeli, dan Aksi, yang memungkinkan admin untuk melihat data pesanan secara detail. Terdapat fitur Search di bagian atas untuk mempermudah pencarian laporan berdasarkan kata kunci tertentu. Selain itu, tersedia button *export* laporan ke dalam format Excel dan PDF untuk keperluan dokumentasi atau pencetakan. Di bagian bawah, terdapat tombol Kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya. Desain halaman ini dibuat sederhana dan fungsional untuk memudahkan admin dalam mengakses serta mengelola laporan transaksi dengan lebih efisien.



Gambar 4. 10 Halaman Laporan Admin

j. Halaman Produk Pembeli

Gambar ini menunjukkan halaman produk. Beberapa produk yang ditampilkan antara lain set alat makan, sepatu sekolah, stop kontak, bekal makan berwarna, celana cargo, celana jeans, baju bola Liverpool, dan kaos biasa. Setiap produk dilengkapi dengan tombol "Add to Cart" untuk memudahkan pembeli menambahkannya ke keranjang belanja mereka. Semua produk ini dihargai Rp 35.000, dengan beberapa item baru yang menonjol di bagian bawah. Ada juga tombol untuk melihat semua produk yang tersedia.

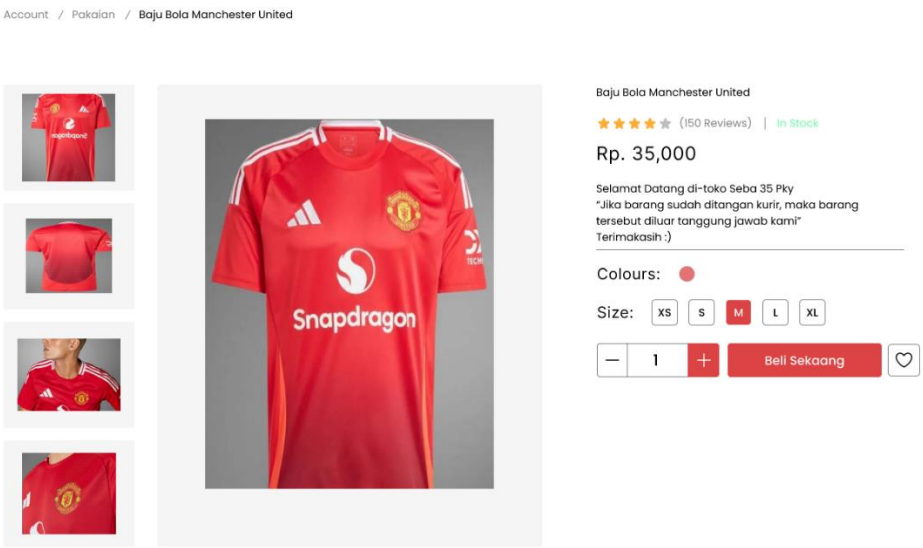


Gambar 4. 11 Halaman Produk Pembeli

k. Halaman Detail Produk Pembeli

Gambar di bawah ini merupakan desain mockup Halaman Detail Produk Pembeli untuk sistem informasi penjualan Toko Serba 35 Palangka Raya berbasis web. Halaman ini menampilkan informasi lengkap mengenai produk yang dipilih oleh pelanggan, dalam contoh ini adalah Dompet. Di sebelah kiri, terdapat gambar produk yang memberikan gambaran visual barang yang dijual. Di sebelah kanan, pelanggan dapat mengatur pesanan dengan memilih warna, menentukan jumlah, dan melihat harga produk. Terdapat beberapa tombol untuk tindakan lebih lanjut, seperti Pesan Produk (berwarna hijau) untuk melakukan pembelian, Batal (berwarna merah) untuk membatalkan proses, Kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya, serta Simpan untuk menyimpan perubahan. Selain itu, terdapat opsi admin seperti Ubah Produk dan Hapus Produk. Sebuah notifikasi konfirmasi juga

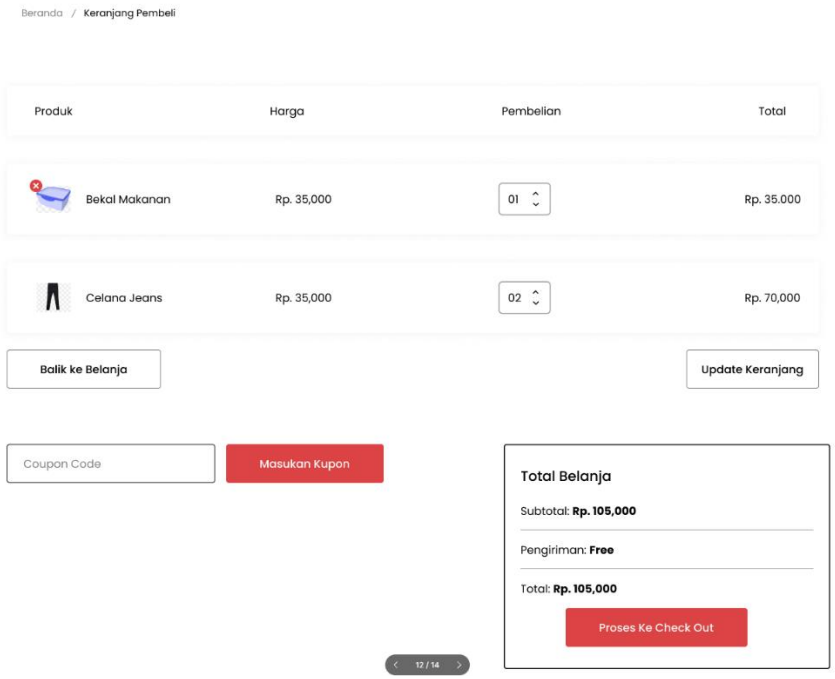
muncul saat pelanggan akan melakukan pembelian, menanyakan apakah mereka yakin ingin membeli produk tersebut dengan pilihan Ya atau Tidak.



Gambar 4. 12 Halaman Detail Produk Pembeli

l. Halaman Keranjang Pembeli

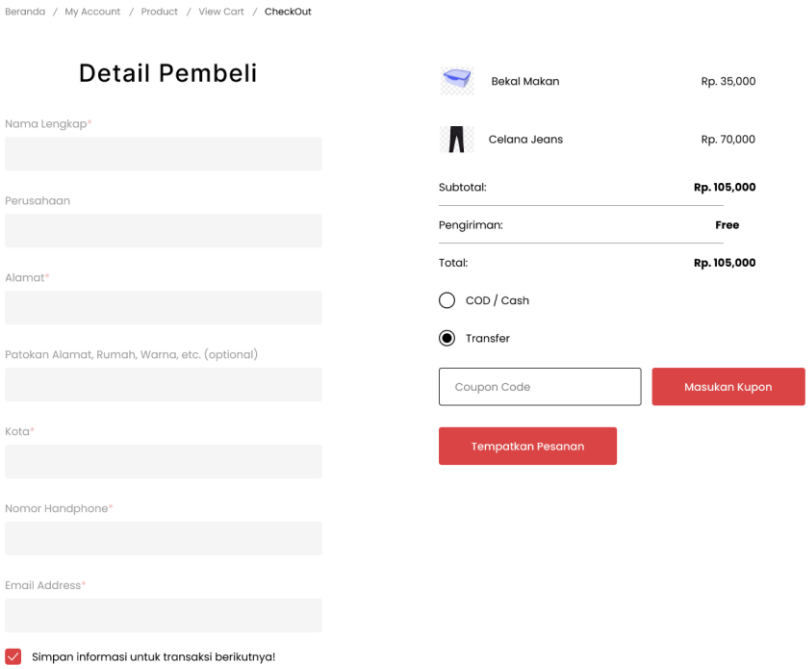
Gambar di bawah ini merupakan desain Halaman Keranjang Produk Pembeli untuk sistem informasi penjualan Toko Serba 35 Palangka Raya berbasis web. Halaman ini menampilkan daftar produk yang telah dipilih oleh pelanggan sebelum melanjutkan ke proses pembayaran. Tabel di bagian atas berisi informasi produk yang dipesan, termasuk No, Nama, Kategori, Harga, dan Jumlah. Dalam contoh ini, pelanggan Daniel Saputra telah memasukkan Dompet seharga Rp. 35.000 dengan jumlah 1 ke dalam keranjang.



Gambar 4. 13 Halaman Keranjang Pembeli

m. Halaman Pembayaran/CheckOut

Gambar ini menunjukkan halaman pembayaran atau checkout. Di sisi kiri, pembeli diminta untuk mengisi detail informasi mereka, seperti nama lengkap, perusahaan (opsional), alamat, kota, nomor handphone, dan alamat email. Di sisi kanan, daftar produk yang dibeli ditampilkan, seperti bekal makan dengan harga Rp 35.000 dan celana jeans seharga Rp 70.000. Subtotal untuk pembelian adalah Rp 105.000, dengan pengiriman gratis. Pembeli dapat memilih metode pembayaran, apakah melalui COD (Cash on Delivery) atau transfer bank. Terdapat juga kolom untuk memasukkan kode kupon, dan tombol untuk menempatkan pesanan.

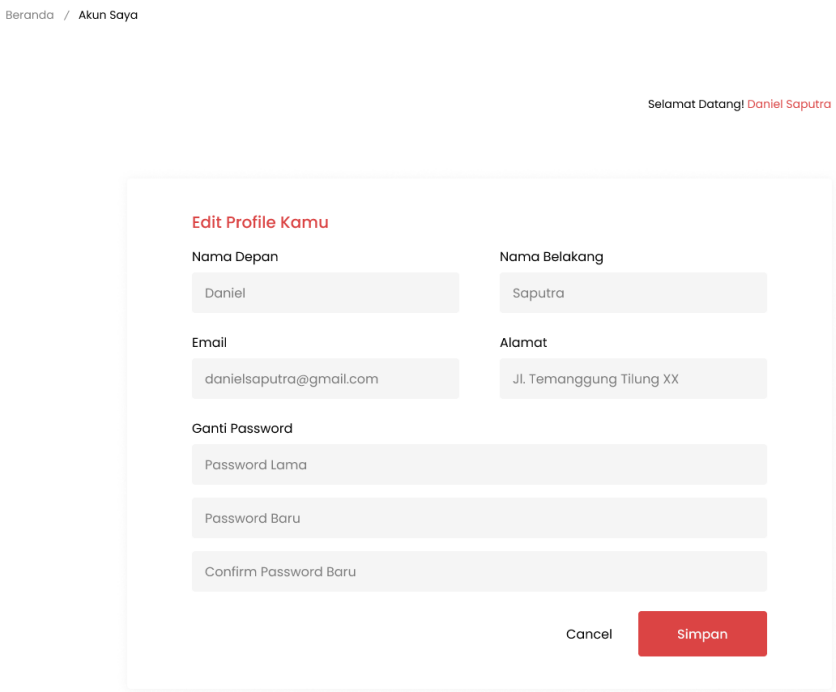


Gambar 4. 14 Halaman Pembayaran

n. Halaman Profil Pembeli

Gambar di bawah ini merupakan desain Halaman Profil Pembeli untuk sistem informasi penjualan Toko Serba 35 Palangka Raya berbasis web. Halaman ini menampilkan informasi pribadi pengguna, seperti Nama, Jenis Kelamin, Nomor HP, Password, dan Email. Di bagian kiri terdapat foto profil pelanggan untuk memberikan identitas visual.

Selain itu, halaman ini juga menyertakan Status Transaksi dengan tiga opsi utama: Pembatalan Pesanan Produk, Status Pesanan Produk, dan Pesanan Sedang Dikirimkan, yang memungkinkan pelanggan untuk memantau perkembangan pesanan mereka.



Gambar 4. 15 Halaman Profil Pembeli

4.2 Pembahasan

Untuk mengetahui hasil inpresentasi dari data yang ada, harus diketahui terlebih dahulu skor (Y) dan angka terendah (X) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

Y = Skor tertinggi Likert x Jumlah Responden

X = Skor Terendah Likert x Jumlah Responden

Jadi, setelah total skor diperoleh, penilaian terhadap respons dalam Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Serba 35 Palangkaraya Berbasis Web saat ini didasarkan pada nilai yang dihasilkan menggunakan rumus indeks persentase, sebagai berikut:

Index % = Total skor / X x 100

Tabel 4. 1 Presentase Nilai

Jawaban	Keterangan
0% - 19.99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
49% - 59,99%	Netral
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

Berikut adalah daftar poin-poin pertanyaan yang diberikan kepada responden :

Tabel 4. 2 Daftar poin-poin pernyataan

NO	PERNYATAAN
1	Rancangan yang diajukan dapat mempermudah proses pengecekan produk yang ada di toko.
2	Desain pengelolaan stok produk yang dirancang sudah efisien dan mudah dipahami.
3	Rancangan untuk pemesanan produk memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.
4	Desain navigasi dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk yang diinginkan.
5	Desain pengelolaan produk yang ada di toko dapat membantu staf dalam mengelola data barang dengan lebih cepat dan akurat.

Berikut ini merupakan perhitungan skala likert kuesioner dari 10 responden data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner (angket) kepada karyawan Serba 35 Palangkaraya.

a. Perhitungan Skala Likert dari setiap Kuesioner

1) Dari Pernyataan Pertama

Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Pernyataan Pertama

No	Responden	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	4	20
2	Setuju	4	5	20
3	Netral	3	1	3
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor			10	43

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut :

X = 5 x 10 = 50

Y = 1 x 10 = 10

Index % = Total Skor / 50 x 100

= (43 / 50) x 100%

= 86% (Kategori Sangat Setuju)

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa 86%, Kategori Sangat Setuju jika rancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Serba 35 Palangkaraya ini memudahkan dalam melakukan pemesanan produk secara online.

2) Dari Pernyataan Ke Dua

Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Pernyataan Ke Dua

No	Responden	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	3	15
2	Setuju	4	6	24

No	Responden	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
3	Netral	3	1	3
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor			10	42

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut :

X = 5 x 10 = 50

Y = 1 x 10 = 10

Index % = Total Skor / 50 x 100

= (42 / 50) x 100%

= 84% (Kategori Sangat Setuju)

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa 84% Kategori Sangat Setuju jika rancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Serba 35 Palangkaraya memiliki tampilan yang user-friendly dan mudah dipahami.

3) Dari Pernyataan Ke Tiga

Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Pernyataan Ke Tiga

No	Responden	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	1	5
2	Setuju	4	4	16
3	Netral	3	5	3
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor			10	36

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut :

X = 5 x 10 = 50

Y = 1 x 10 = 10

Index % = Total Skor / 50 x 100

= (36 / 50) x 100%

= 72% (Kategori Setuju)

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa 74% Kategori Setuju jika rancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Serba 35 Palangkaraya dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan stok produk.

4) Dari Pernyataan Ke Empat

Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Pernyataan Ke Empat

No	Responden	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	0	0
2	Setuju	4	4	16
3	Netral	3	6	18
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor			10	34

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut :

X = 5 x 10 = 50

Y = 1 x 10 = 10

Index % = Total Skor / 50 x 100

= (34 / 50) x 100%

= 68% (Kategori Setuju)

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa 68% Kategori,Setuju jika rancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Serba 35 Palangkaraya sudah mencakup metode yang fleksibel dan mudah digunakan.

5) Dari Pernyataan Ke Lima

Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Pernyataan Ke Lima

No	Responden	Bobot Nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat Setuju	5	2	10
2	Setuju	4	3	12
3	Netral	3	5	15
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Skor			10	37

Dari data diatas didapatkan hasil X dan Y adalah sebagai berikut :

X = 5 x 10 = 50

Y = 1 x 10 = 10

Index % = Total Skor / 50 x 100

= (37 / 50) x 100%

= 74% (Kategori Setuju)

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa 74% Kategori Sangat Setuju jika rancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Serba 35 Palangkaraya Secara keseluruhan, rancangan sistem informasi ini dapat membantu meningkatkan pengalaman pelanggan dalam berbelanja di Toko Serba 35.

b. Hasil Presentase Responden

Tabel 4. 8 Ketentuan Nilai

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dengan menggunakan skala likert, maka hasil respoden dari keseluruhan yaitu :

Jumlah Kriteria	X	Jumlah Responden	X	Bobot	Nilai Kategori
5	X	10	X	5	250
5	X	10	X	4	200
5	X	10	X	3	150
5	X	10	X	2	100
5	X	10	X	1	50

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari soal pertama hingga kelima, diperoleh jumlah skor sebesar 192, sementara jumlah skor nilai kategori maksimum adalah 250. Dengan demikian, analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada Toko Serba 35 Palangkaraya berbasis web menurut 10 responden adalah sebagai berikut.

Total Hasil Responden : (192/250) x 100%

: 0.768 x 100%

: 76.8%

Berdasarkan hasil perhitungan, responden memberikan skor sebesar 76,8% terhadap rancangan analisis dan perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Serba 35 Palangkaraya berbasis web. Skor tersebut masuk dalam kategori interval setuju.



Gambar 4. 16 Skala Presentase

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada Toko Serba 35 Palangka Raya, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem informasi yang terintegrasi dapat memberikan solusi signifikan terhadap masalah yang dihadapi oleh toko, terutama dalam hal pengelolaan penjualan dan stok barang. Sistem yang dirancang mampu mempermudah pengelolaan data produk, mempercepat proses transaksi, dan menghasilkan laporan penjualan yang lebih akurat dan efisien. Dengan menggunakan metode analisis PIECES, penelitian ini berhasil mengidentifikasi dan merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan operasional toko. Hasil perancangan sistem ini menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional toko serta meningkatkan kepuasan pelanggan.

Adapun skor 76,8% yang diberikan oleh responden terhadap rancangan sistem ini menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju dengan desain yang diajukan, yang menandakan bahwa sistem ini sesuai dengan harapan dan kebutuhan toko. Sistem yang diusulkan diharapkan dapat diimplementasikan untuk menggantikan metode manual yang selama ini digunakan, sehingga mempercepat proses operasional dan meningkatkan daya saing toko dalam industri retail.

5.2 Saran

a. Lanjutkan dengan merancang sistem yang dapat menggantikan metode manual yang digunakan saat ini, dengan fokus pada analisis mendalam terhadap kebutuhan operasional dan preferensi pengguna, agar sistem yang dikembangkan dapat berfungsi secara optimal.
b. Setelah desain sistem selesai, pastikan untuk merencanakan dan menyediakan pelatihan yang komprehensif bagi karyawan, agar mereka dapat memahami dan memaksimalkan penggunaan sistem yang baru diterapkan.
c. Jika memungkinkan, lanjutkan dengan tahapan pengembangan sistem yang lebih lanjut. Peneliti lain dapat melanjutkan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan sistem ini lebih jauh, dengan melakukan inovasi atau penyesuaian yang dapat meningkatkan kinerja dan fungsionalitas sistem sesuai kebutuhan yang terus berkembang.
d. Pertimbangkan untuk merancang fitur tambahan, seperti integrasi dengan platform e-commerce atau sistem loyalitas, untuk meningkatkan pengalaman pelanggan, sambil memastikan sistem tetap fleksibel untuk penambahan fitur di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Pratiwi, Pangiuk, and Ismail 2023 dan Andi Saputra, Ashari Imamuddin, and Pria Sukamto. 2020. "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Case Study: Pt. X." *INFOTECH : Jurnal Informatika & Teknologi* 1 (2): 78–86. https://doi.org/10.37373/infotech.v1i2.67.

VVWong, R. G. A., Tejawati, A., Hairah, U., & Pakpahan, H. S. (2022). Sistem Dokumentasi Elektronik (Logbook) Bimbingan Akademik Mahasiswa. *J. Rekayasa Teknol. Inf*, *6*(1).

Andira, Gigih, Muhammad.Ruslan Maulani, and Dini Hamidin. 2023. "Sistem Informasi Desa Berbasis Web Untuk Memajukan Produk UMKM Dan Layanan Masyarakat DiDesa Bapangsari Kabupaten Purworejo." *Jurnal Teknik Informatika* 15 (2): 71–77.

Arjuna, Frengki, Rismadayanti Waruwu, and Anita Anita. 2021. "Analisis Sistem Pengarsipan Data Pada Kecamatan Lawe Bulan Menggunakan Metode Sequential Search." *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)* 4 (2): 212. https://doi.org/10.37600/tekinkom.v4i2.294.

Charles Jhony Mantho Sianturi, Mikha Dayan Sinaga, Nita Sari Br Sembiring, and Erwin Ginting. 2022. "Pengenalan Dasar – Dasar Microsoft Excel Dalam Pengolahan Data Akutansi Pada SMK 2 BM Swasta Medan Putri." *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1 (1): 88–119. https://doi.org/10.56799/joongki.v1i1.134.

Darsin, and Desi Triyana. 2021. "197-Article Text-626-3-10-20220225."

Ferawati, Kyushu Davita Fersiartha, and Ira Yuliana. 2020. "Analisis Pengaruh Persediaan Barang Dan Penjualan Terhadap Laba Perusahaan (Studi Kasus Cv Davin Jaya Karimun)." *Jurnal Cafetaria* 1 (2): 33–44. https://doi.org/10.51742/akuntansi.v1i2.146.

Finamore, Poliana da Silva, Rodolfo Silva Kós, João Carlos Ferrari Corrêa, D, Luanda André Collange Grecco, Tatiana Beline De Freitas, Julia Satie, et al. 2021. "No Titleامين." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53 (February): 2021. https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750%0Ahttps://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728%0Ahttp://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766%0Ahttps://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076%0Ahttps://doi.org/.

Gunawan, Rakhmat Dedi, Fenty Ariany, and Novriyadi. 2023. "Implementasi Metode SAW Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Plano Kertas." *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information (JAITI)* 1 (1). https://doi.org/10.58602/jaiti.v1i1.23.

Ismai. 2020. “E-Commerce Dorong Perekonomian Indonesia, Selama Pandemi Covid 19 Sebagai Entrepreneur.” *Jurnal Manajemen Dan Bisnis (Jumanis) Prodi Kewirausahaan* 2 (2): 111–24.

Maulana, I. T. (2022). Penerapan metode SDLC (System Development Life Cycle) Waterfall pada e-commerce smartphone. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer, 2*(2), 1–6.

Maulidda, Tia Siti, and Suhana Minah Jaya. 2021. “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Melalui Whatsapp Gateway Studi Kasus Sekolah Luar Biasa-Bc Nurani.” *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 11 (1): 38–44. https://doi.org/10.56244/fiki.v11i1.421.

Muhammad Sholikhan, and Yayuk Kurniawati. 2021. “Desain Web E-Commerce Berbasis Blogspot Sebagai Media Promosi Butik Berkah Hijab Kendal.” *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis* 14 (1): 68–78. https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.458.

Musthofa, Nurul, and Mochamad Adhari Adiguna. 2022. “Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Computer Kota Tangerang.” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Science* 1 (03): 199–207. https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal.

Permata Sari, Atikah. 2021. “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film Berbasis Aplikasi Web.” *Jurnal Informatika Terpadu* 6 (1): 29–37. https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT.

Pratama, Fadhil Riski Allam, Styawati, and Auliya Rahman Isnain. 2021. “Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Menggunakan Metode Web Engineering.” *Journal of Telematics and Information Technology* 2 (1): 61–66.

Pratiwi, Aceria Mega Putri, Ambok Pangiuk, and Muhammad Ismail. 2023. “Pengaruh Jual Beli Online E-Commerce Shopee Terhadap Minat Beli Saat Pandemi Covid-19 Pada Masyarakat Milenial Di Kecamatan Belitang.” *Journal of Management and Creative Business (JMCBUS)* 1 (2): 1–18. https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/jmcbus/article/view/726.

Putri Permata Sari, Liana Liana, and Nurliza Lubis. 2023. “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toko Rianzi Menggunakan PHP Dan MySQL.” *Jurnal Riset Ekonomi Dan Akuntansi* 2 (1): 169–81. https://doi.org/10.54066/jrea-itb.v2i1.1290.

Sendianto. 2021. “Analisis Pengaruh Promosi Terhadap Tingkat Penjualan Produk Beserta Peramalan Penjualannya (Studi Kasus Pada Pt. Askotama Inti Nusantara).” *Jurnal Manajemen & Bisnis Aliansi* 16 (2): 85–94.

Sholihat, Anisa, and Dudih Gustian. 2021. “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Siswa Berprestasi Dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW) (Studi Kasus : SMK Dwi Warna Sukabumi).” *SISMATIK (Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Manajemen Informatika)*, 140–47.

Togatorop, Parmonangan R., Rezky Prayitno Simanjuntak, Siti Berliana Manurung, and Mega Christy Silalahi. 2021. “Pembangkit Entity Relationship Diagram Dari Spesifikasi Kebutuhan Menggunakan Natural Language Processing Untuk Bahasa Indonesia.” *Jurnal Komputer Dan Informatika* 9 (2): 196–206. https://doi.org/10.35508/jicon.v9i2.5051.

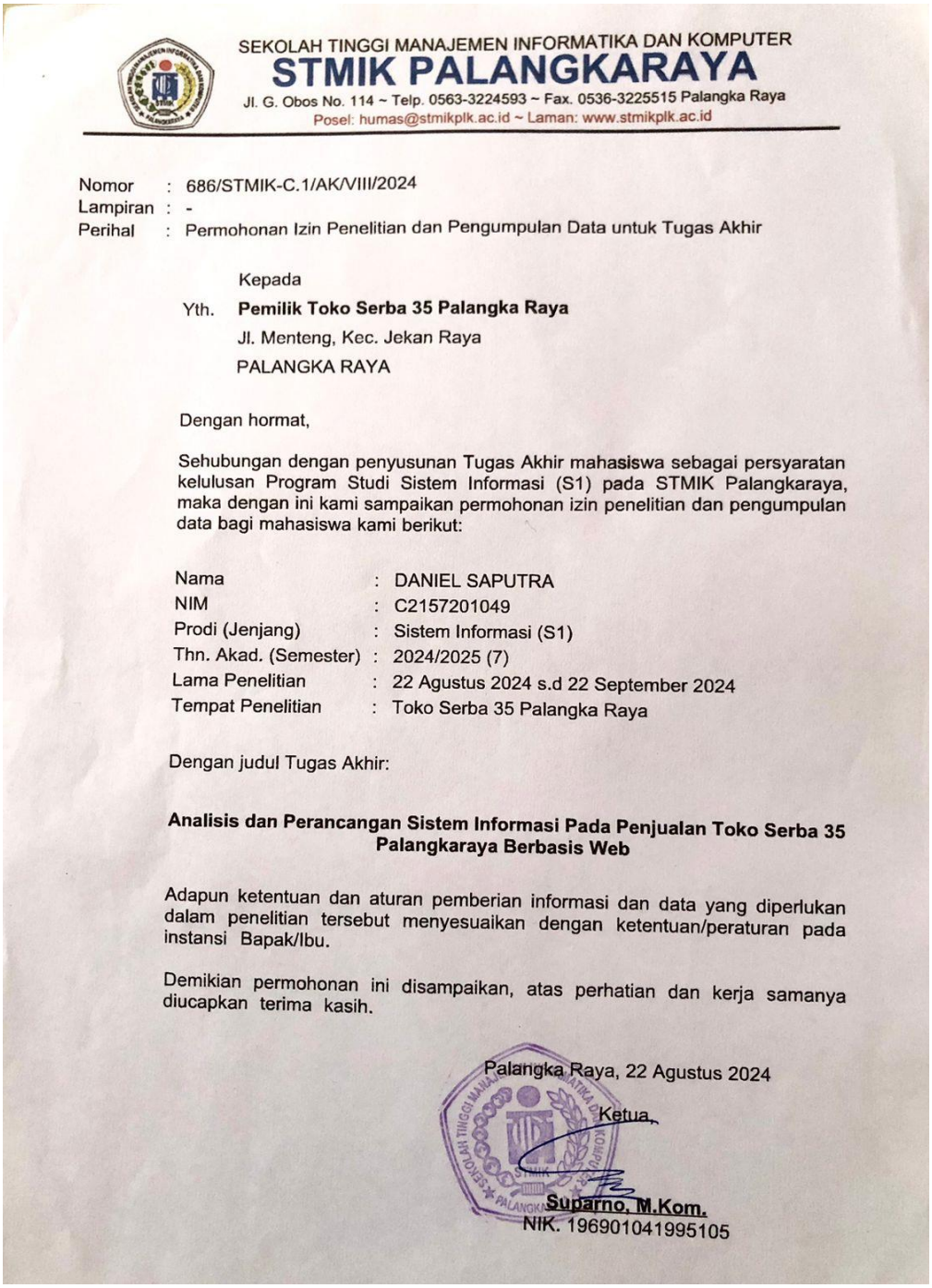
Wijoyo, Hadion. 2019. “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Di Rumah Makan Putri Minang Jaya.” *Js (Jurnal Sekolah)* 3 (3): 214. https://doi.org/10.24114/js.v3i3.14763.

Yulianto, Hery Dwi, and Dyan Fachri Maulana. 2020. “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Menggunakan SAK EMKM Berbasis Web.” *Is The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise This Is Link for OJS Us* 5 (2): 121–35. https://doi.org/10.34010/aisthebest.v5i2.3244.

Suparman, M., Rosada, M., Lutfi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). Mengenal aplikasi figma untuk membuat content menjadi lebih interaktif di era society 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi*, *1*(6), 552-555.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Ijin Penelitian



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 : 686/STMIK-C.1/AK/VIII/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Toko Serba 35 Palangka Raya**
Jl. Menteng, Kec. Jekan Raya
PALANGKA RAYA

Dengan hormat,

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

Nama	:	DANIEL SAPUTRA
NIM	:	C2157201049
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2024/2025 (7)
Lama Penelitian	:	22 Agustus 2024 s.d 22 September 2024
Tempat Penelitian	:	Toko Serba 35 Palangka Raya

Dengan judul Tugas Akhir:

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pada Penjualan Toko Serba 35 Palangkaraya Berbasis Web

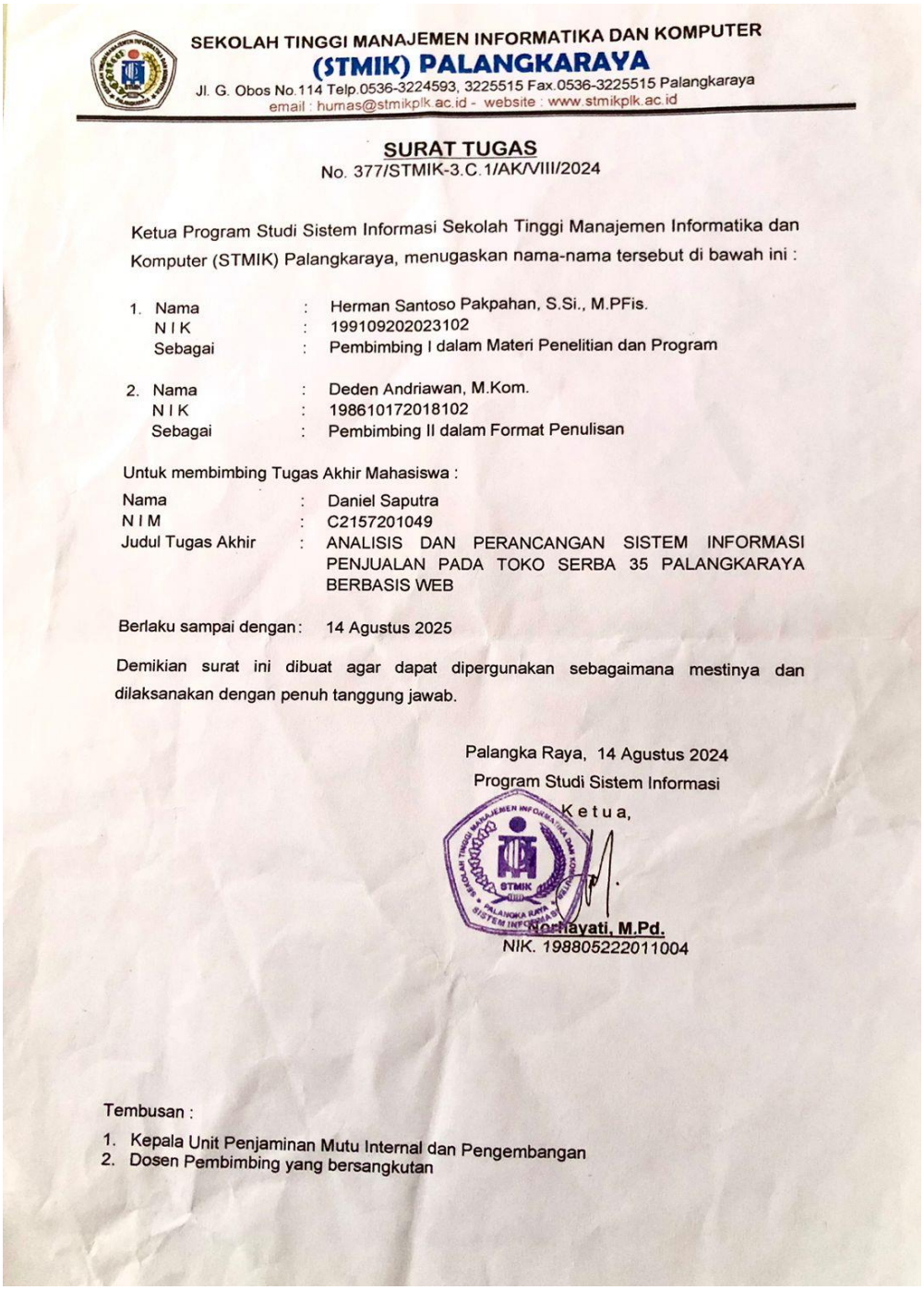
Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

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

Palangka Raya, 22 Agustus 2024
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 2 Surat Tugas 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. 377/STMIK-3.C.1/AK/VIII/2024

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

1. Nama : Herman Santoso Pakpahan, S.Si., M.PFis.
   N I K : 199109202023102
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Deden Andriawan, M.Kom.
   N I K : 198610172018102
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Daniel Saputra
N I M : C2157201049
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKARAYA BERBASIS WEB

Berlaku sampai dengan : 14 Agustus 2025

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

Palangka Raya, 14 Agustus 2024
Program Studi Sistem Informasi
K e t u a,

Nor Hayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

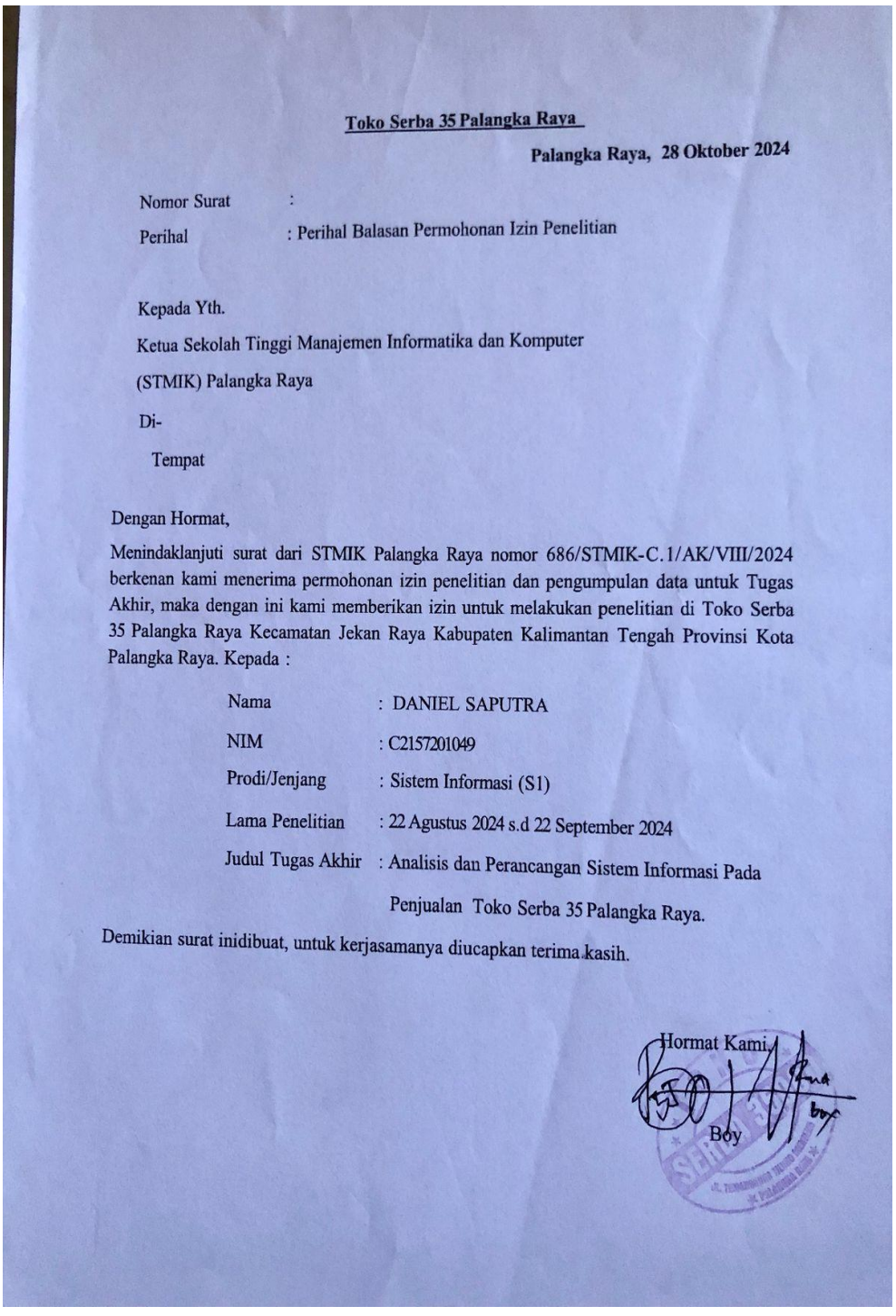
Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 3 Observasi

Dalam penelitian ini Penulis meakukan sebuah pengamatan dan pencatatan langsung mengenai data pada sebuah toko berikut ini adalah data-data pada observasi ini antara lain :

1. Daftar harga produk di toko.
2. Proses pemesanan produk oleh pelanggan.
3. Penataan dan tata letak produk di toko.
4. Ketersediaan informasi produk yang jelas (misalnya deskripsi, manfaat).
5. Pelayanan pelanggan dan interaksi staf dengan pelanggan.

Lampiran 4 Surat Balasan Permohonan Ijin Penelitian.



Toko Serba 35 Palangka Raya

Palangka Raya, 28 Oktober 2024

Nomor Surat :

Perihal : Perihal Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

(STMIK) Palangka Raya

Di-

Tempat

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat dari STMIK Palangka Raya nomor 686/STMIK-C.1/AK/VIII/2024 berkenan kami menerima permohonan izin penelitian dan pengumpulan data untuk Tugas Akhir, maka dengan ini kami memberikan izin untuk melakukan penelitian di Toko Serba 35 Palangka Raya Kecamatan Jekan Raya Kabupaten Kalimantan Tengah Provinsi Kota Palangka Raya. Kepada :

Nama	: DANIEL SAPUTRA
NIM	: C2157201049
Prodi/Jenjang	: Sistem Informasi (S1)
Lama Penelitian	: 22 Agustus 2024 s.d 22 September 2024
Judul Tugas Akhir	: Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pada Penjualan Toko Serba 35 Palangka Raya.

Demikian surat inidibuat, untuk kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Hormat Kami,

Boy

Lampiran 5 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

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

A. Pemilik Toko serba 35 palangkaraya

1	**Penulis**	**Kapan toko serba 35 palangkaraya berdiri dan pada tahun berapa ?**
	Narasumber	Toko serba 35 palangkaraya berdiri di palangkaraya pada tahun 2020.
2	Penulis	**Bagaimana proses penjulan toko serba 35 palangkaraya saat ini apakah menggunakan sebuah aplikasi atau web ?**
	Narasumber	Toko serba 35 palangkaraya dalam melakukan penjualan masih dilakukan dengan cara manual.
3	Penulis	**Apakah toko serba 35 palangkaraya melakukan penjualan secara online ?**
	Narasumber	toko serba 35 palangkaraya tidak memilki penjualan pada toko online dan tidak melakukan penjualan secara online.
4	Penulis	**Bagaimana proses pembayaran pada produk oleh pelanggan apakah langsung melalukan pembayaran di kasir ?**
	Narasumber	ia dalam melakukan pembayaran langsung di kasir.
5	Penulis	**Bagaimana untuk produk barang yang mengalami kerusakan apakah dibakar ?**
	Narasumber	untuk produk atau barang yang rusak akan disimpan di gudang toko serba 35 palangkaraya.
6	Pemilik	**Apa saja kelebihan dan kekurangan yang ada pada toko serba 35 palangkaraya ?**
	Narasumber	untuk kelebihan toko serba 35 palangkaraya unuk harganya murah dan barang yang dijual sangat banyak dan beragam sedangkan untuk kekurangannya adalah pada penghasilan yang kurang dalam melakukan penjualan, hanya pada saat hari lebaran dan natal yang ramai pengunjung dan penghasilan yang cukup banyak dalam penjualan.
7.	Penulis	**Bagaimana cara mengirimkan sebuah laporan keuangan pada atasan apakah bentuk tunai atau transfer ?**

	Narasumber	Untuk laporan keuangan biasannya di transfer.
8.	Penulis	**Apakah harga toko seba 35 palangkaraya menjual sebuah produk atau barang dengan harga 35 ribu ?**
	Narasumber	Untuk rata-rata harga yang dijual 35 ribu namun ada harga yang dijual yang lebih dari 35 ribu.
9.	Penulis	**Apaka toko serba 35 palangkaraya memilki diskon pada toko ?**
	Narasumber	untuk toko serba 35 palangkaraya tidak memilki diskon pada toko serba 35 palangkaraya
10.	Penulis	**Apa saja yang dijual dalam toko serba 35 paangkaraya ?**
	Narasumber	yang dijual pada toko serba 35 palangkaraya sangat beragam misalnya pakaian, celana, tas, jaket, dompet dan yang lainnya.

Mengetahui

Pemilik,

Boy

Pewawancara,

Daniel Saputra

Lampiran 6 Dokumentasi

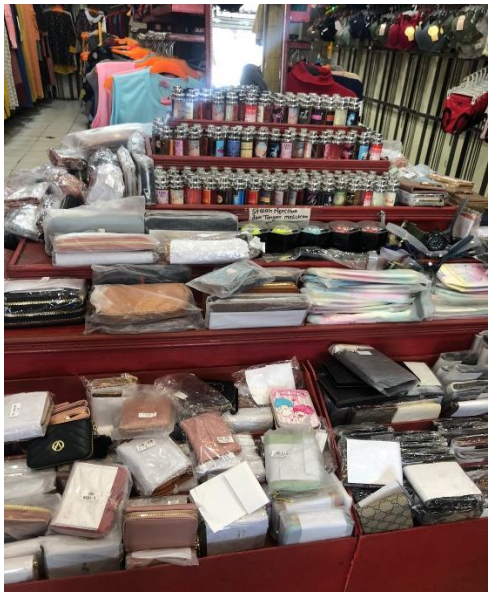


Foto Barang Pada Toko

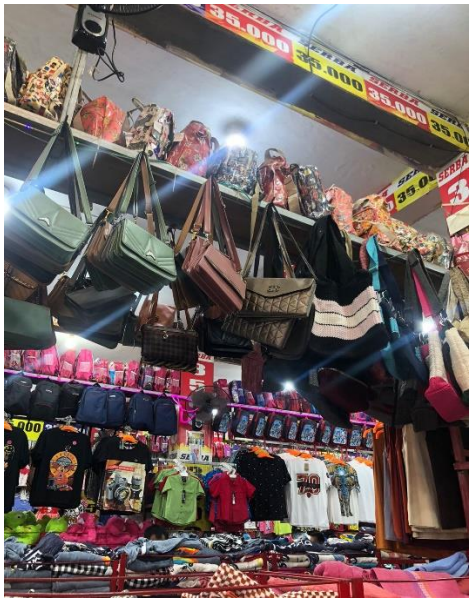


Foto Barang Pada Toko



Foto bersama Bapak Boy



Foto bersama Bapak Boy

Lampiran 7 Lembar Kuesioner

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

I. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda silang (✓) pada kolom nilai yang di anggap sesuai.

NO	PERTANYAAN	POIN NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan yang diajukan dapat mempermudah proses pengecekan produk yang ada di toko.				✓	
2	Desain pengelolaan stok produk yang dirancang sudah efisien dan mudah dipahami.				✓	
3	Rancangan untuk pemesanan produk memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.				✓	
4	Desain navigasi dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk yang diinginkan.			✓		
5	Desain pengelolaan produk yang ada di toko dapat membantu staf dalam mengelola data barang dengan lebih cepat dan akurat.			✓		

KETERANGAN :

1 : Sangat Tidak Setuju
2 : Tidak Setuju
3 : Netral
4 : Setuju
5 : Sangat Setuju

Responden,

Maruyanti

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

I. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda silang (✓) pada kolom nilai yang di anggap sesuai.

NO	PERTANYAAN	POIN NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan yang diajukan dapat mempermudah proses pengecekan produk yang ada di toko.				✓	
2	Desain pengelolaan stok produk yang dirancang sudah efisien dan mudah dipahami.				✓	
3	Rancangan untuk pemesanan produk memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.			✓		
4	Desain navigasi dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk yang diinginkan.			✓		
5	Desain pengelolaan produk yang ada di toko dapat membantu staf dalam mengelola data barang dengan lebih cepat dan akurat.					✓

KETERANGAN :

1 : Sangat Tidak Setuju
2 : Tidak Setuju
3 : Netral
4 : Setuju
5 : Sangat Setuju

Responden,

Devita

.....DEVITA.....

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

I. Petunjuk Pengisian

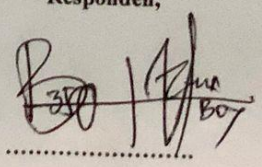
Berikan tanda silang (✓) pada kolom nilai yang di anggap sesuai.

NO	PERTANYAAN	POIN NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan yang diajukan dapat mempermudah proses pengecekan produk yang ada di toko.					✓
2	Desain pengelolaan stok produk yang dirancang sudah efisien dan mudah dipahami.					✓
3	Rancangan untuk pemesanan produk memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.				✓	
4	Desain navigasi dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk yang diinginkan.				✓	
5	Desain pengelolaan produk yang ada di toko dapat membantu staf dalam mengelola data barang dengan lebih cepat dan akurat.			✓		

KETERANGAN :

1 : Sangat Tidak Setuju
2 : Tidak Setuju
3 : Netral
4 : Setuju
5 : Sangat Setuju

Responden,



.....

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

I. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda silang (✓) pada kolom nilai yang di anggap sesuai.

NO	PERTANYAAN	POIN NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan yang diajukan dapat mempermudah proses pengecekan produk yang ada di toko.				✓	
2	Desain pengelolaan stok produk yang dirancang sudah efisien dan mudah dipahami.				✓	
3	Rancangan untuk pemesanan produk memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.			✓		
4	Desain navigasi dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk yang diinginkan.			✓		
5	Desain pengelolaan produk yang ada di toko dapat membantu staf dalam mengelola data barang dengan lebih cepat dan akurat.				✓	

KETERANGAN :

1 : Sangat Tidak Setuju
2 : Tidak Setuju
3 : Netral
4 : Setuju
5 : Sangat Setuju

Responden,

Raihan

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

I. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda silang (✓) pada kolom nilai yang di anggap sesuai.

NO	PERTANYAAN	POIN NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan yang diajukan dapat mempermudah proses pengecekan produk yang ada di toko.					✓
2	Desain pengelolaan stok produk yang dirancang sudah efisien dan mudah dipahami.					✓
3	Rancangan untuk pemesanan produk memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.					✓
4	Desain navigasi dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk yang diinginkan.				✓	
5	Desain pengelolaan produk yang ada di toko dapat membantu staf dalam mengelola data barang dengan lebih cepat dan akurat.			✓		

KETERANGAN :

1 : Sangat Tidak Setuju
2 : Tidak Setuju
3 : Netral
4 : Setuju
5 : Sangat Setuju

Responden,

Nur Aflami

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

I. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda silang (✓) pada kolom nilai yang di anggap sesuai.

NO	PERTANYAAN	POIN NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan yang diajukan dapat mempermudah proses pengecekan produk yang ada di toko.			✓		
2	Desain pengelolaan stok produk yang dirancang sudah efisien dan mudah dipahami.			✓		
3	Rancangan untuk pemesanan produk memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.					✓
4	Desain navigasi dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk yang diinginkan.				✓	
5	Desain pengelolaan produk yang ada di toko dapat membantu staf dalam mengelola data barang dengan lebih cepat dan akurat.				✓	

KETERANGAN :

1 : Sangat Tidak Setuju
2 : Tidak Setuju
3 : Netral
4 : Setuju
5 : Sangat Setuju

Responden,

Sersi oktavia

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

I. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda silang (✓) pada kolom nilai yang di anggap sesuai.

NO	PERTANYAAN	POIN NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan yang diajukan dapat mempermudah proses pengecekan produk yang ada di toko.				✓	
2	Desain pengelolaan stok produk yang dirancang sudah efisien dan mudah dipahami.				✓	
3	Rancangan untuk pemesanan produk memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.			✓		
4	Desain navigasi dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk yang diinginkan.			✓		
5	Desain pengelolaan produk yang ada di toko dapat membantu staf dalam mengelola data barang dengan lebih cepat dan akurat.					✓

KETERANGAN :

1 : Sangat Tidak Setuju
2 : Tidak Setuju
3 : Netral
4 : Setuju
5 : Sangat Setuju

Responden,

Hana Hala

.....

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

I. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda silang (✓) pada kolom nilai yang di anggap sesuai.

NO	PERTANYAAN	POIN NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan yang diajukan dapat mempermudah proses pengecekan produk yang ada di toko.			✓		
2	Desain pengelolaan stok produk yang dirancang sudah efisien dan mudah dipahami.			✓		
3	Rancangan untuk pemesanan produk memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.				✓	
4	Desain navigasi dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk yang diinginkan.				✓	
5	Desain pengelolaan produk yang ada di toko dapat membantu staf dalam mengelola data barang dengan lebih cepat dan akurat.			✓		

KETERANGAN :

1 : Sangat Tidak Setuju
2 : Tidak Setuju
3 : Netral
4 : Setuju
5 : Sangat Setuju

Responden,

Koryatie

.....

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

I. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda silang (✓) pada kolom nilai yang di anggap sesuai.

NO	PERTANYAAN	POIN NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan yang diajukan dapat mempermudah proses pengecekan produk yang ada di toko.					✓
2	Desain pengelolaan stok produk yang dirancang sudah efisien dan mudah dipahami.					✓
3	Rancangan untuk pemesanan produk memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.				✓	
4	Desain navigasi dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk yang diinginkan.				✓	
5	Desain pengelolaan produk yang ada di toko dapat membantu staf dalam mengelola data barang dengan lebih cepat dan akurat.			✓		

KETERANGAN :

1 : Sangat Tidak Setuju
2 : Tidak Setuju
3 : Netral
4 : Setuju
5 : Sangat Setuju

Responden,

Daniel Saputra

KUESIONER

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA 35 PALANGKA RAYA BERBASIS WEB

I. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda silang (✓) pada kolom nilai yang di anggap sesuai.

NO	PERTANYAAN	POIN NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan yang diajukan dapat mempermudah proses pengecekan produk yang ada di toko.				✓	
2	Desain pengelolaan stok produk yang dirancang sudah efisien dan mudah dipahami.				✓	
3	Rancangan untuk pemesanan produk memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi.				✓	
4	Desain navigasi dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk yang diinginkan.			✓		
5	Desain pengelolaan produk yang ada di toko dapat membantu staf dalam mengelola data barang dengan lebih cepat dan akurat.			✓		

KETERANGAN :

1 : Sangat Tidak Setuju
2 : Tidak Setuju
3 : Netral
4 : Setuju
5 : Sangat Setuju

Responden,

Septi

.....