

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN ONLINE PADA DEAZWA STORE
DI KOTA PALANGKA RAYA**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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



Oleh:

RIRIN ROKALINA
NIM C2157201063
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2025**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN ONLINE PADA DEAZWA STORE
DI KOTA PALANGKA RAYA**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

Oleh:

RIRIN ROKALINA
NIM C2157201063
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2025**

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE PADA DEAZWA STORE DI KOTA PALANGKA RAYA

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan.

Pembimbing I,



Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
NIK. 197603272016107

Pembimbing II,



Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK. 198604042010103



Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

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

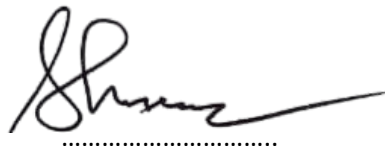
PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE PADA DEAZWA STORE DI KOTA PALANGKA RAYA

Proposal Tugas Akhir ini telah diseminarkan, dinilai, dan disahkan
oleh Tim Penguji Seminar pada tanggal 11 Maret 2025

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir:

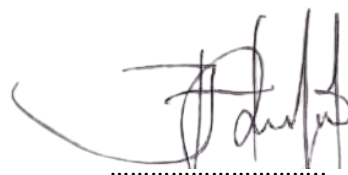
1. Susi Hendartie, M.Kom.
Ketua


.....

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


.....

3. Hafiz Riyadli, M.Kom.
Anggota


.....

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Teori	6
2.2 Penelitian yang Relevan	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Tinjauan Umum	21
3.2 Jenis Penelitian	21
3.3 Desain Penelitian	22
3.4 Instrumen Penelitian	23
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data	27
3.6 Analisis Kebutuhan	30
3.7 Desain Sistem	33
3.8 Jadwal Penelitian	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Simbol-simbol Use Case Diagram</i>	13
Tabel 2.2 <i>Simbol-simbol Activity Diagram</i>	14
Tabel 2.3 <i>Simbol-simbol Sequence Diagram</i>	15
Tabel 2.4 <i>Simbol-simbol pada Class Diagram</i>	16
Tabel 2.5 Kajian Teori yang Relevan	20
Tabel 3.1 kuesioner Responden	26
Tabel 3.2 Analisis PIECES	27
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras	32
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak	32
Tabel 3.5 tabel admin	55
Tabel 3.6 tabel pelanggan	55
Tabel 3.7 tabel produk	56
Tabel 3.8 tabel pesanan	56
Tabel 3.11 Tabel promosi	57
Tabel 3.12 Tabel laporan_penjualan	57
Tabel 3.15 Jadwal Penelitian	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall.....	9
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	23
Gambar 3.2 <i>use case diagram</i>	33
Gambar 3.3 <i>activity diagram</i> login admin	35
Gambar 3.4 <i>activity diagram</i> kelola produk	36
Gambar 3.5 <i>activity diagram</i> kelola pesanan	37
Gambar 3.6 <i>activity diagram</i> kelola pelanggan	38
Gambar 3.7 <i>activity diagram</i> kelola promosi.....	38
Gambar 3.8 <i>activity diagram</i> laporan penjualan	39
Gambar 3.9 <i>activity diagram</i> atur pembayaran.....	40
Gambar 3.10 <i>activity diagram</i> login pelanggan	41
Gambar 3.11 <i>activity diagram</i> daftar akun pelanggan	42
Gambar 3.12 <i>activity diagram</i> keranjang pelanggan	43
Gambar 3.13 <i>activity diagram</i> status pesanan.....	44
Gambar 3.14 <i>sequence diagram</i> login admin	44
Gambar 3.15 <i>sequence diagram</i> kelola produk.....	45
Gambar 3.16 <i>sequence diagram</i> kelola pesanan	46
Gambar 3.17 <i>sequence diagram</i> kelola pelanggan	47
Gambar 3.18 <i>sequence diagram</i> kelola promosi.....	48
Gambar 3.19 <i>sequence diagram</i> laporan penjualan	49
Gambar 3.20 <i>sequence diagram</i> atur pembayaran.....	50
Gambar 3.21 <i>sequence diagram</i> login pelanggan	51
Gambar 3.22 <i>sequence diagram</i> daftar akun pelanggan	51
Gambar 3.23 <i>sequence diagram</i> keranjang pelanggan	52
Gambar 3.24 <i>sequence diagram</i> status pesanan.....	53
Gambar 3.25 <i>class diagram</i>	54
Gambar 3.26 Desain Rancangan Halaman Beranda	58
Gambar 3.27 Desain Rancangan Tambah Keranjang	59
Gambar 3.28 Desain Rancangan Halaman Login	60
Gambar 3.29 Desain Rancangan Halaman Daftar Akun	61
Gambar 3.30 Desain Rancangan Halaman Keranjang.....	62
Gambar 3.31 Desain Rancangan Halaman Pembayaran.....	63
Gambar 3.32 Desain Rancangan Halaman Status Pesanan.....	64
Gambar 3.33 Desain Rancangan Halaman Dashboard Admin	65
Gambar 3.34 Desain Rancangan Halaman Kelola Produk	66
Gambar 3.35 Desain Rancangan Halaman Hapus Kelola Produk	67
Gambar 3.36 Desain Rancangan Halaman Tambah Kelola Produk	67
Gambar 3.37 Desain Rancangan Halaman Edit Kelola Produk.....	68
Gambar 3.38 Desain Rancangan Halaman Kelola Pelanggan	68
Gambar 3.39 Desain Rancangan Halaman Kelola Pesanan.....	69
Gambar 3.40 Desain Rancangan Halaman Detail Pesanan.....	70
Gambar 3.41 Desain Rancangan Halaman Kelola Promosi.....	71

Gambar 3. 42 Desain Rancangan Halaman Tambah Kelola Promosi	71
Gambar 3.43 Desain Rancangan Halaman Edit Kelola Promosi	72
Gambar 3. 44 Desain Rancangan Halaman Laporan Penjualan	72
Gambar 3. 45 Desain Rancangan Halaman Hapus Laporan Penjualan	73
Gambar 3. 46 Desain Rancangan Halaman Tambah Laporan Penjualan	74
Gambar 3. 47 Desain Rancangan Halaman Edit Laporan Penjualan.....	74
Gambar 3. 48 Desain Rancangan Halaman Atur Pembayaran	75
Gambar 3. 49 Desain Rancangan Halaman Hapus Atur Pembayaran	76
Gambar 3. 50 Desain Rancangan Halaman Tambah Atur Pembayaran	76
Gambar 3. 51 Desain Rancangan Halaman Edit Atur Pembayaran.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Pemberian Izin Penelitian
- Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi
- Lampiran 5 Lembar Wawancara
- Lampiran 6 Lembar Observasi
- Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 8 Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penerapan teknologi informasi saat ini memiliki banyak manfaat, terutama dalam dunia bisnis yang memanfaatkan sistem untuk menjalankan aktivitas-aktivitas penting. Hampir seluruh kegiatan yang terjadi di sektor bisnis tidak lepas dari peran teknologi informasi yang bertujuan untuk mempermudah proses kerja serta meningkatkan efisiensi waktu dan sumber daya. Salah satu teknologi informasi yang banyak digunakan dalam sektor perdagangan adalah sistem penjualan online. Sistem ini memungkinkan proses penjualan menjadi lebih cepat, transparan, dan mudah diakses oleh pelanggan tanpa harus datang langsung ke toko.

Sistem informasi penjualan online merupakan solusi efektif bagi pelaku usaha dalam mengelola transaksi, stok barang, hingga proses pembayaran. Dengan adanya sistem ini, pemilik usaha dapat memonitor penjualan secara real-time, mempermudah pencatatan transaksi, serta memberikan kemudahan bagi konsumen dalam melakukan pembelian. Selain itu, sistem penjualan online juga membantu meningkatkan jangkauan pasar serta memudahkan promosi produk secara lebih luas.

Deazwa Store merupakan salah satu usaha di Kota Palangka Raya yang bergerak di bidang penjualan produk fashion dan aksesoris. Saat ini, proses penjualan di Deazwa Store masih dilakukan secara konvensional, di mana pembeli harus datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi.

Hal ini terkadang menyulitkan pembeli, terutama yang memiliki keterbatasan waktu atau berada di luar kota. Selain itu, pencatatan penjualan dan stok barang masih dilakukan secara manual, sehingga rawan terjadi kesalahan atau keterlambatan dalam pengelolaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis mengajukan sebuah penelitian dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada Deazwa Store Di Kota Palangka Raya.** Rancangan sistem ini diharapkan dapat mengintegrasikan proses penjualan, pencatatan stok, dan pembayaran dalam satu platform yang mudah diakses baik oleh pemilik usaha maupun konsumen, sehingga meningkatkan kemudahan dan kelancaran dalam pengelolaan toko.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terbentuk suatu rumusan masalah yang penulis jabarkan adalah bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi penjualan online pada Deazwa Store di Kota Palangka Raya?. Untuk memberikan rekomendasi analisis dan rancangan sistem informasi berbasis website untuk penjualan online pada deazwa store di Kota Palangka Raya

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya batasan masalah, penulis mengatur ruang lingkup agar lebih terarah dan tidak menyimpang dari yang telah diuraikan didalam latar belakang dan rumusan masalah.

Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya difokuskan pada menganalisis dan merancang sistem informasi berbasis website untuk penjualan online pada Deazwa Store di Kota Palangka Raya dan tidak membangun aplikasi.
- b. Analisis sistem lama yang berjalan dan sistem baru pada Deazwa Store menggunakan metode *PIECES* dan hasil berupa rancangan website yang ditawarkan penulis pada penelitian ini.
- c. Perancangan menggunakan aplikasi *Balsamiq Mockups 3* dan aplikasi *Figma* pada 4 dalam membuat desain tampilan antarmuka.
- d. *Draw.io* untuk membuat desain proses *Unified Modeling Language (UML)*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari dilaksanakan nya penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan rekomendasi analisis dan rancangan sistem informasi berbasis website untuk penjualan online pada deazwa store di Kota Palangka Raya.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- a. Deazwa Store, memberikan analisis dan rancangan sistem informasi penjualan online yang diharapkan dapat diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan penjualan saat ini.
- b. Penulis, penelitian ini dilakukan dengan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama duduk di bangku kuliah dan dilakukan nya

penelitian ini untuk ikut berkontribusi serta mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi informasi dan untuk sebagai dasar pengembangan bagi peneliti-peneliti lain.

- c. STMIK Palangkaraya, yaitu sebagai referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian serupa terkait analisis dan perancangan sistem informasi penjualan online.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

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

BAB II : Tinjauan Pustaka

Berisi kajian teori yang berisi serangkaian definisi, konsep penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan serta pengertian-pengertian yang berkaitan dengan Sistem Informasi Penjualan. Penelitian yang relevan adalah penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh seseorang dan sudah dianggap relevan yang mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang mirip dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini berisi penjelasan mendalam mengenai topik penelitian, metode yang digunakan (termasuk desain penelitian dan instrumen), serta langkah-langkah yang akan diambil mulai dari

pengumpulan data hingga analisis data. Selain itu, dijelaskan pula jadwal pelaksanaan penelitian secara rinci.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Berisikan hasil analisi dan rancangan berdasarkan teori dan metode yang digunakan dalam penelitian. Pembahasan mengenai hasil respon pengguna yang menjadi acuan peneliti untuk mengukur sejauh mana kegunaan sistem ini memungkinkan tiap pengguna dalam membantu pekerjaan dengan efektif, efisien, dan pengukuran kepuasan.

BAB V : Penutup

Berisi kesimpulan berdasarkan hasil yang telah dicapai dari hasil dan pembahasan penelitian dan saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan oleh penulis lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut pada rancangan sistem ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan yang digunakan, dan perangkat lunak yang digunakan, dan seperti pada penjelasan berikut ini.

2.1.1 Analisis

Menurut Khumaidi dan Muljadi (2020) analisis dapat diartikan suatu proses penelusuran. Analisis merupakan pemecahan suatu bentuk secara menyeluruh kemudian mengerucut pada bagian yang lebih kecil untuk mendapatkan fungsi, sifat, dan hubungan antar bagian. Proses analisis sangat penting dan dibutuhkan untuk mengetahui suatu lingkungan yang dinamis. Analisis adalah tahapan pekerjaan sebelum dokumentasi yang menguraikan hasil telaah tiap bagian dan hubungan antar bagian.

Menurut Adriansa, dkk (2022) Analisis merupakan aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut criteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditaksir maknanya.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa analisis adalah pemecahan suatu bentuk secara menyeluruh pada bagian yang lebih kecil untuk mendapatkan fungsi, sifat, dan hubungan antar bagian kemudian dicari kaitannya dan ditaksir maknanya.

2.1.2 Perancangan

Menurut Nora, dkk (2020) perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

Menurut Simatupang dan Sianturi (2019) perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem, yang merupakan alat bantu grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem, yang merupakan alat bantu grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem.

2.1.3 Sistem Informasi

Menurut Effendy dan Mulyono (2020) sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari pengumpulan data, pemrosesan data, penyimpanan data, pengolahan data, pengendalian dan pelaporan sehingga tercapai sebuah informasi yang mendukung pengambilan keputusan di dalam suatu organisasi untuk dapat mencapai sasaran dan tujuannya.

Menurut Witanti, dkk (2020) Sistem informasi merupakan serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data, dan teknologi yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk pengambilan keputusan guna penunjang keberhasilan bagi setiap organisasi (dalam pencapaian tujuan). Sistem informasi adalah kumpulan atau susunan yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta tenaga pelaksananya yang bekerja dalam sebuah proses berurutan dan secara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari pengumpulan data, pemrosesan data, penyimpanan data, pengolahan data, pengendalian dan pelaporan sehingga tercapai sebuah informasi untuk pengambilan keputusan guna penunjang keberhasilan bagi setiap organisasi.

2.1.4 Penjualan

Menurut Effendy dan Mulyono (2020) Penjualan adalah sebuah usaha atau langkah konkret yang dilakukan untuk memindahkan suatu produk, baik itu berupa barang atau jasa, dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya. Tujuan utama penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk atau barang yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik.

Menurut Indah Nurlita dan Reni Anggraini (2023) Penjualan adalah sebuah sistem yang melibatkan sumber daya di dalam suatu organisasi, prosedur, data, maupun sarana pendukung untuk mengoperasikan sistem penjualan, sehingga menghasilkan informasi yang berguna bagi pihak manajemen di dalam pengambilan suatu keputusan yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa Penjualan adalah sebuah sistem yang melibatkan sumber daya di dalam suatu organisasi, prosedur, data, maupun sarana pendukung untuk memindahkan suatu produk, baik itu berupa barang atau jasa, dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya.

2.1.5 Kualitatif

Menurut Rustika, dkk (2023) penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positive, digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah elemen kunci.

Menurut Nina, dkk (2022) penelitian kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif.

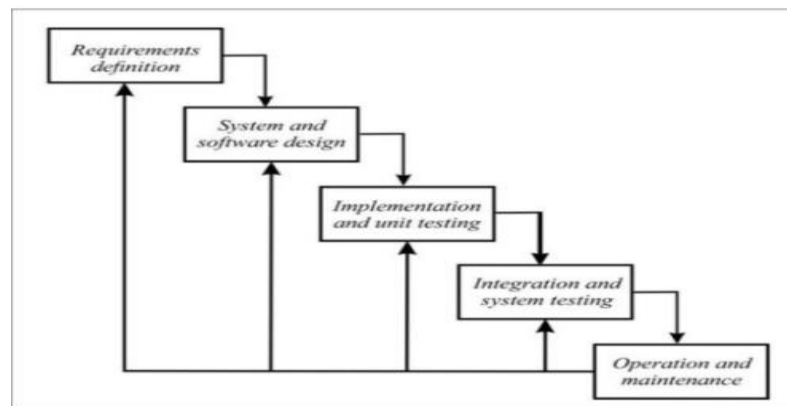
Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat di tarik kesimpulan kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif berlandaskan pada filsafat post positive.

2.1.6 Metode Waterfall

Menurut Supiyandi, dkk (2022) Model *waterfall* adalah model yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan. Model *waterfall* ini juga dikenal dengan nama model tradisional atau model klasik. Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*Classic cycle*).

Menurut Sommerville dalam Hamdan dan Yudhistira (2021) metode *waterfall* memiliki tahapan utama dari Waterfall Model yang mencerminkan aktifitas pengembangan dasar. Terdapat 5 tahapan pada Metode *Waterfall*, yaitu *requirement analysis and definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *integration and system testing*, dan *operation and maintenance* pengujian.

Berikut adalah gambar model air terjun/ *Model Waterfall*



Gambar 2.1 Metode *Waterfall*

Sumber : Sommerville dalam Hamdan dan Yudhistira (2021)

- 1) *Requirement analysis and definition*, adalah tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan penggunaan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua hal tersebut akan ditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
- 2) *System and software design*, pada tahap ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Selain itu juga, dilakukan identifikasi dan penggambaran terhadap abstraksi dasar sistem perangkat lunak beserta hubungan hubungannya.

- 3) *Implementation and unit testing*, dalam tahapan ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit akan diuji apakah sudah memenuhi persyaratan spesifikasinya.
- 4) *Integration and system testing*, dalam tahap ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Setelah itu sistem akan dikirim ke pengguna sistem.
- 5) *Operation and maintenance*, dalam tahap ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Selain itu juga memperbaiki error yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan fungsi baru.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa Model *waterfall* adalah model yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan Terdapat 5 tahapan pada Metode *Waterfall*, yaitu *requirement analysis and definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *integration and system testing*, dan *operation and maintenance* pengujian.

2.1.7 Analisis *PIECES*

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

Menurut Hetty, dkk (2020) *PIECES* merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menilai kelayakan sistem. Kriteria-kriteria yang tercantum didalam *PIECES* dapat digunakan untuk melihat pengembangan

sistem yang akan dilakukan, sehingga ketika sistem tersebut diimplementasi terbebas dari kesalahan-kesalahan sintaks dan program.

Dengan melakukan analisis *PIECES* ditentukanlah masalah utamanya agar dilakukan perbaikan yaitu :

- 1) Analisis Kinerja Sistem (*Performance*) Dilakukan untuk mengetahui kinerja sebuah sistem, kinerja didapatkan seberapa cepat data ditampilkan.
- 2) Analisis Informasi (*Information*) Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa jelas informasi yang didapatkan ketika dilakukan pencarian pada sistem yang dibuat.
- 3) Nilai Ekonomis (*Economics*) Analisis ini dilakukan untuk menilai suatu sistem dari sisi ekonominya atau biaya. Seberapa besar biaya yang dikeluarkan untuk membangun sebuah sistem.
- 4) Analisis Pengamanan dan Pengendalian (*Control*) Perlu dilakukan pengawasan agar sistem dapat berjalan dengan baik.
- 5) Analisis Efisiensi (*Efficiency*) Sistem yang baik adalah yang mampu bekerja secara efektif dan efisien. Penggunaan menu atau fitur pada suatu sistem menentukan efisiensi sebuah sistem.
- 6) Analisis Pelayanan (*Service*) Suatu sistem akan berjalan dengan baik jika diimbangi dengan pelayanan yang baik. Suatu sistem idealnya memiliki fitur layanan yang menjembatani pengguna dan pengelola sistem sehingga terjadi interaksi sistem yang baik.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan di atas, dapat ditarik kesimpulan Analisis *PIECES* merupakan sebuah *framework* yang berisi

kriteria-kriteria menggunakan enam variabel yaitu *Performance*, *Information/Data*, *Economic*, *Control/Security*, *Efficiency* dan *Service*.

2.1.8 *Unified Modeling Language (UML)*

Menurut Noviantoro, dkk (2022) UML adalah sekumpulan alat yang biasanya digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek. UML merupakan singkatan dari *Unified Modeling Language*. UML juga menjadi salah satu cara untuk mempermudah pengembangan aplikasi yang berkelanjutan. UML juga dapat menjadi alat bantu untuk transfer ilmu tentang *system* atau aplikasi yang akan dikembangkan dari satu developer ke developer lainnya.

Menurut Rosa dan Shalahuddin dalam Indah dan Reni (2023) menyatakan bahwa *Unified Modeling Language (UML)* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Diagram *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa UML atau *Unified Modeling Language* adalah suatu alat/model untuk merencanakan pengembangan perangkat lunak yang bergantung pada objek sesuai kebutuhan yang biasanya digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek. Diagram *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

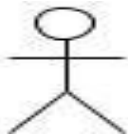
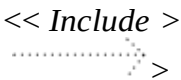
UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut :

1) *Use Case Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin dalam I Indah dan Reni (2023) menyatakan bahwa *use case* adalah pemodelan untuk sistem informasi

yang akan dibuat.

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
<i>Use case</i> 	Unit-unit yang saling bertukar pesan antar aktor.
<i>Actor</i> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi.
<i>association</i> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi.
Ekstensi/ <i>extend</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahkan.
Generalisasi/ Generalized 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus).
<i>Include</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini.

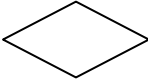
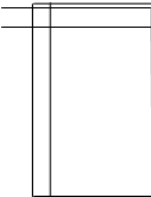
Sumber : Indah dan Reni (2023)

2) *Activity Diagram*

Menurut Rossa dan M. Shalahuddin dalam Indah dan Reni (2023) mendefinisikan diagram aktivitas atau *activity diagram* sebagai penggambaran *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Berikut simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan *activity*

diagram :

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

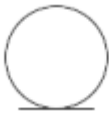
Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah Diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari Satu.
Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari Satu.
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas terjadi.

Sumber : Indah dan Reni (2023)

3) *Sequence Diagram*

Menurut Aghniya dalam Indah dan Reni (2023) menyatakan bahwa sequencediagram adalah gambaran dari interaksi antara beberapa objek dalam urutan waktu.

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
Aktor 	Aktor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka aktor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol aktor sama dengan simbol pada Actor Use Case Diagram.
Entity Class 	Menggambarkan hubungan dan kegiatan yang akan dilakukan.
Boundary Class 	Menggambarkan hubungan suatu elemen yang berbeda.
Control Class 	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.
A focus of control & a life line 	Menggambarkan tempat dimulainya dan berakhirnya sebuah pesan
Message 	Menggambarkan spesifikasi dari komunikasi antara objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

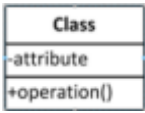
Sumber : Indah dan Reni (2023)

4) *Class Diagram*

Menurut Sri Mulyani dalam Indah dan Reni (2023) mendefinisikan *class diagram* sebagai diagram yang digunakan untuk

mempresentasikan kelas, komponen-komponen kelas dan hubungan antara masing-masing kelas.

Tabel 2.4 Simbol-simbol pada *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas / Class 	Kelas merupakan gambaran dari struktur sistem. Atribut adalah penggambaran tentang keadaan dari suatu objek. Operasi adalah penggambaran tentang fungsi.
Antar muka / Interface 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / Association 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
Asosiasi berarah / Directed Association 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasipesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan / Dependency 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
Agregasi / Aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua - bagian (whole-part).

Sumber : Indah dan Reni (2023)

2.1.9 Skala *Likert*

Menurut Sumartini, dkk (2020) Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala

yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei dan penelitian karena merupakan skala yang paling mudah digunakan.

Menurut Aditya Santika, dkk (2023) Skala Likert ialah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang.

2.1.10 Perangkat Lunak Yang Digunakan

a. *Balsamiq Mockup*

Menurut Firanda, dkk (2021) *balsamiq Mockup* adalah salah satu software yang digunakan dalam pembuatan desain atau prototyping dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi.

Menurut Norhayati, dkk (2022) *balsamiq mockups* adalah membuat rancangan sketsa dipapan tulis, akan tetapi dengan digunakannya teknologi komputer, maka proses pengerjaan mockups menjadi lebih cepat.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa *balsamiq Mockup* adalah salah satu *software* yang digunakan dalam pembuatan desain atau prototyping dalam membuat rancangan sketsa dipapan tulis, akan tetapi dengan digunakannya

teknologi komputer, maka proses pengerjaan mockups menjadi lebih cepat.

b. *Draw.io*

Menurut Nurwana, dkk (2022) *draw.io* merupakan aplikasi yang tidak memerlukan penginstalan aplikasi, dimana kita hanya perlu terkoneksi dengan jaringan internet dan membuka aplikasi browser internet. Ini bukan masalah besar atau kerumitan besar jika pengguna menggunakan menggunakan komputer yang berbeda di lokasi yang berbeda.

Menurut Apnita, dkk (2021) aplikasi *draw.io* adalah aplikasi untuk menggambar diagram secara online. Yang dibutuhkan selain *browser* tentu saja adanya koneksi internet. *Draw.io* digunakan karena lebih mudah dalam pembuatan diagram terlebih lagi dapat langsung disimpan ke dalam *google drive*, apabila *draw.io* sudah terintegrasi dengan *google drive* maka setiap diagram akan disimpan dalam *google drive*, satu diagram satu *file*.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa *draw.io* aplikasi yang tidak memerlukan penginstalan aplikasi, dimana kita hanya perlu terkoneksi dengan jaringan internet dan membuka aplikasi *browser* internet *draw.io* digunakan karena lebih mudah dalam pembuatan diagram terlebih lagi dapat langsung disimpan ke dalam *google drive*.

c. *Figma*

Menurut Putri, dkk (2024) *Figma* adalah sebuah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. *Figma* merupakan aplikasi yang dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus dimana saja.

Menurut Pramudita, dkk (2021) *Figma* adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat prototyping untuk proyek digital. *Figma* dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa

berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa *Figma* adalah sebuah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat prototyping untuk proyek digital. *Figma* dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang dianggap relevan didefinisikan sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas. Sehingga berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan juga dianggap cukup relevan yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas. Berikut ini adalah beberapa contoh kajian penelitian yang relevan pada tabel 2.5 dibawah ini.

Tabel 2.5 Kajian Teori yang Relevan

No	Penulis	Judul	Penjelasan	Perbedaan
1	Erlanie, dkk (2022)	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko XYZ	Penelitian ini berupa dibangunnya sebuah sistem informasi penjualan plastik berbasis web yang memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan dan pembayaran melalui sistem komputerisasi yang dibangun. Melalui adanya sistem informasi web ini, maka toko XYZ dapat menjangkau lebih banyak pelanggan dari berbagai provinsi dan kota di Indonesia	Deazwa Store hanya fokus pada analisis dan perancangan sistem, sedangkan penelitian ini mencakup pembangunan sistem yang dapat langsung digunakan.
2	Yanuar dan Senubekti (2022)	Perancangan Aplikasi Penjualan Online Berbasis Website (Studi Kasus : Bakso Emsa)	Penelitian ini menghasilkan aplikasi penjualan dengan basis web dengan tujuan sebagai sarana promosi untuk meningkatkan penjualan Bakso Emsa.	Penelitian Deazwa Store tidak mencakup pembangunan aplikasi, hanya analisis dan perancangan, sedangkan penelitian ini menghasilkan aplikasi yang siap digunakan.
3	Sudaryono dan Rahwanto (2020)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Inter Aneka Plasindo	Penelitian ini menghasilkan Perancangan sistem informasi berbasis web ini diharapkan dapat memudahkan perusahaan untuk melakukan promosi melalui internet dan administrator dapat mengelola data-data barang sehingga pelaporan data dapat diketahui dengan mudah, cepat, dan akurat	Penelitian Deazwa Store hanya berfokus pada analisis dan perancangan, sedangkan penelitian ini mencakup hasil yang dapat diimplementasikan secara langsung.
4	Samosir dan Abisano (2022)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Samo	Penelitian ini menghasilkan perancangan sistem penjualan berbasis web yang dapat diimplementasikan dengan baik oleh perusahaan guna mempromosikan produk dan melakukan transaksi jual beli secara mudah kepada pelanggan	Penelitian Deazwa Store tidak mencakup implementasi sistem, sedangkan penelitian ini menghasilkan sistem yang siap untuk digunakan oleh perusahaan.
5	Zuhra, dkk (2023)	Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Pada Butik Gaia Jambi	Penelitian ini menghasilkan sistem penjualan berbasis web pada Butik Gaia yang dapat memberikan informasi tentang produk secara detail kepada pelanggan dan dapat melakukan transaksi pembelian yang bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja biaya	Penelitian Deazwa Store hanya fokus pada analisis dan perancangan, sedangkan penelitian ini menghasilkan sistem yang dapat langsung digunakan untuk transaksi dan memberikan informasi produk.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Deazwa Store adalah usaha penjualan produk kosmetik yang berlokasi di Jl. Adonis Samad, Panarung, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah, melayani pelanggan secara langsung di toko fisik dan online. Tantangan utama yang dihadapi meliputi komunikasi yang efektif mengenai produk kosmetik, membangun kepercayaan pelanggan, serta pengelolaan data pelanggan yang masih manual melalui grup broadcast *whatsapp*.

Penelitian ini bertujuan merancang sistem informasi terpusat untuk mengelola data pelanggan, katalog produk, pemesanan, dan pembayaran. Dengan sistem ini, Deazwa Store dapat meningkatkan interaksi dengan pelanggan, mempercepat pemesanan, dan mengoptimalkan promosi bagi pelanggan baru maupun pelanggan setia.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif pada Deazwa Store, dimana hasil penelitian ini adalah berupa analisis dan perancangan sistem informasi penjualan online pada Deazwa Store yang di harapkan dapat menjadi acuan dalam membangun sebuah sistem informasi nantinya.

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

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software Requirement Analysis*)

Perangkat Lunak yang akan digunakan dalam rancangan sistem informasi penjualan online pada Deazwa Store, yaitu:

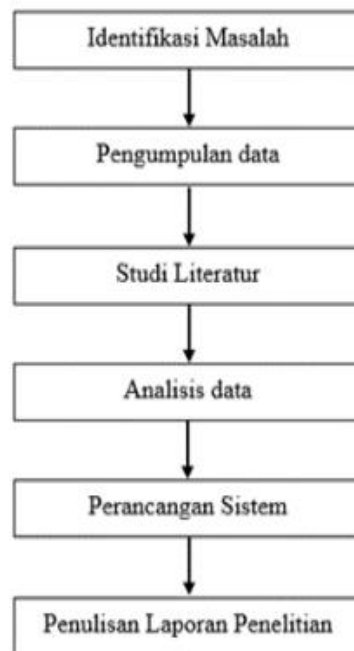
- 1) *Balsamiq Mockups 3* dan *Figma* untuk mendesain perancangan *interface* tampilan aplikasi.
- 2) *Draw.io* untuk membuat alur proses UML.

b. Desain Sistem (*System Design*)

Pada Tahap ini, pemodelan dan perancangan yang dilakukan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Adapun diagram yang digunakan dalam desain sistem adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram* menggunakan *Draw.io*. Sedangkan untuk perancangan *interface* menggunakan *Balsamiq Mockups 3* dan *Figma*.

3.3 Desain Penelitian

Menurut Sugiyono dalam Andre, dkk (2023) metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural*). Desain penelitian digunakan penulis untuk memberikan gambaran atau prosedur yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah dalam penelitian yaitu ada 6 tahapan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sumber: Andre, dkk (2023)

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa penelitian dimulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, studi literatur, analisis data, perancangan sistem, dan penulisan laporan penelitian. Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, studi kepustakaan, dan kuesioner. Kelima teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data dan informasi yang saling menunjang dan melengkapi untuk hasil penelitian.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan dalam proses penelitian guna memperoleh data pendukung dalam melakukan suatu penelitian. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing instrumen penelitian yang dilakukan pada Deazwa Store tersebut, yaitu :

3.4.1 Observasi

Dalam metode observasi, penulis melakukan pengamatan secara langsung pada Deazwa Store. Berikut observasi yang dilakukan penulis :

- a. Sistem yang sedang berjalan pada Deazwa Store
- b. Informasi penjualan, katalog produk, dan data pelanggan pada Deazwa Store

3.4.2 Wawancara

Dalam metode wawancara, penulis melakukan wawancara kepada karyawan Deazwa Store. Daftar pertanyaan yang diajukan penulis adalah sebagai berikut :

Narasumber : Lingga Dewi Mistanti sebagai karyawan Deazwa Store yang mewakili *Owner* Deazwa Store

- a. Bisa diceritakan secara singkat tentang Deazwa Store? Bagaimana proses penjualan di Deazwa Store berjalan saat ini, mulai dari pelanggan melihat produk hingga menyelesaikan pembayaran?
- b. Apa saja tantangan utama yang sering Anda hadapi dalam proses penjualan? Apakah kendala tersebut berkaitan dengan ketersediaan produk, sistem pembayaran, atau komunikasi dengan pelanggan?
- c. Informasi apa yang menurut Anda sangat penting untuk dikelola dalam proses penjualan? (misalnya: data produk, data pelanggan, riwayat transaksi, atau analisis penjualan)
- d. Bagian mana dari proses penjualan yang menurut Anda paling memakan waktu atau membutuhkan perhatian khusus? Apa alasan di balik hal tersebut?

- e. Apakah Deazwa Store setuju jika saya membuat rancangan sistem informasi penjualan? Fitur-fitur apa saja yang menurut Anda paling penting untuk ada dalam sistem penjualan online yang akan saya kembangkan?
- f. Bagaimana Deazwa Store saat ini mengelola data pelanggan dan penjualan? Apakah ada sistem khusus yang digunakan, atau masih dikelola secara manual?
- g. Bagaimana Anda menilai pengalaman pelanggan saat ini dalam berbelanja di Deazwa Store? Apakah ada umpan balik tertentu dari pelanggan mengenai proses penjualan?
- h. Apa strategi Deazwa Store dalam menarik pelanggan baru dan mempertahankan pelanggan yang sudah ada? Menurut Anda, apakah sistem informasi penjualan yang akan dikembangkan dapat mendukung strategi tersebut?

3.4.3 Dokumentasi

Dalam metode dokumentasi, penulis mengumpulkan dan mempelajari dokumen-dokumen berupa catatan, laporan, gambar, foto, dan sebagainya sebagai berikut :

- a. Dokumentasi kegiatan wawancara
- b. Dokumentasi katalog produk pada Deazwa Store

3.4.4 Kuesioner Responden

Dalam metode kuesioner, penulis menggunakan jenis instrumen angket atau kuesioner, tingkat persetujuan yang dimaksud dalam skala *likert* ini sebagai berikut :

- a. Sangat Setuju (SS).
- b. Setuju (S).
- c. Netral (N).
- d. Tidak Setuju (TS).
- e. Sangat Tidak Setuju (STS).

Responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan tanda (X) atau tanda check list (✓) sebagai berikut :

Tabel 3.1 kuesioner Responden

No	Pernyataan	Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Rancangan sistem informasi ini memiliki antarmuka pengguna yang menarik.					
2	Rancangan sistem informasi penjualan ini dapat menyediakan informasi yang lengkap dan akurat tentang produk yang tersedia di Deazwa Store.					
3	Rancangan sistem informasi ini mendukung penyebaran informasi promo dan diskon kepada pelanggan secara efektif.					
4	Rancangan sistem informasi ini mempermudah pengelolaan katalog produk dan stok secara terstruktur.					
5	Rancangan sistem informasi ini dapat mengoptimalkan komunikasi antara Deazwa Store dan pelanggan, terutama untuk penyampaian promosi.					

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

$X = \text{Skor terendah } likert \times \text{jumlah responden, maka } 1 \times 100 = 100$

$Y = \text{Skor tertinggi } likert \times \text{jumlah responden, maka } 5 \times 20 = 500$

Rumus index % = Total Skor / Y x 100 Rumus Interval: I = 100 / jumlah skor Maka = 100 / 5 = 20 (intervalnya jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%).

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Berikut teknik analisis dan prosedur pengumpulan data pada Deazwa Store yang dilakukan oleh penulis.

3.5.1 Teknik Analisis

Analisis sistem dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem dan menganalisis data-data yang ada dalam sistem. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem. Teknik analisis yang penulis gunakan ialah menggunakan teknik analisis *PIECES* (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*) diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3.2 Analisis *PIECES*

No	Kriteria	Sistem yang sedang berjalan	Sistem yang ditawarkan
1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	Proses pengelolaan data pelanggan dan produk dilakukan secara manual, sehingga memakan waktu, terutama dalam memproses pesanan dan pengiriman.	Rancangan sistem terpusat akan mempercepat proses pengelolaan data dan pemesanan, dengan integrasi antara stok, data pelanggan, dan status pengiriman.

No	Kriteria	Sistem yang sedang berjalan	Sistem yang ditawarkan
2	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	Saat ini data pelanggan dan transaksi hanya tersimpan di media sosial, catatan pribadi, atau grup chat. Sistem ini tidak memiliki kontrol akses yang jelas, sehingga data mudah hilang atau disalahgunakan.	Rancangan sistem baru akan memberikan fitur kontrol akses, dimana hanya admin tertentu yang bisa mengelola data penting. Selain itu, keamanan data pelanggan akan terjamin dengan penggunaan database terstruktur dan backup rutin.
3	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	Proses manual membutuhkan banyak waktu untuk pencatatan, konfirmasi pesanan, dan rekap penjualan. Hal ini menambah biaya operasional, baik dari sisi waktu maupun tenaga kerja yang harus dikeluarkan lebih banyak.	Rancangan sistem yang diusulkan akan mengotomatisasi proses penjualan, mengurangi beban kerja manual, serta menekan biaya operasional jangka panjang karena tidak perlu mencatat atau merekap data secara konvensional.
4	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	Data pelanggan dan penjualan hanya tercatat dalam grup atau dokumen sederhana yang kurang aman dan tidak terkontrol dengan baik.	Rancangan sistem baru akan memberikan kontrol akses yang terstruktur, menjaga keamanan data pelanggan, serta memungkinkan pembatasan akses pada informasi sensitif.
5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Proses pengelolaan pesanan, stok, dan promo manual memakan waktu lebih lama dan membutuhkan banyak perhatian.	Rancangan Sistem terintegrasi akan menghemat waktu melalui otomatisasi proses pemesanan dan pembaruan stok, serta memudahkan administrasi promosi.
6	Analisis Layanan (<i>Service</i>)	Pelanggan menerima informasi melalui media sosial dan broadcast yang tidak terdokumentasi dengan baik, mengurangi efektivitas dalam penyampaian informasi yang terorganisir.	Pelanggan menerima informasi melalui media sosial dan broadcast yang tidak terdokumentasi dengan baik, mengurangi efektivitas dalam penyampaian informasi yang terorganisir.

3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

Adapun prosedur penulis dalam melakukan pengumpulan data antara lain sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Observasi yang dilakukan oleh penulis merupakan metode pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diamati yaitu proses informasi penjualan, katalog produk, dan pelanggan pada Deazwa Store, sistem yang sedang berjalan pada Deazwa Store.

b. Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan komunikasi atau tanya jawab langsung dengan narasumber yaitu Lingga Dewi Mistanti sebagai karyawan Deazwa Store untuk mengumpulkan data, penulis bertanya secara langsung permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta bagaimana sistem yang berjalan saat ini pada Deazwa Store.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, foto-foto serta data yang berkaitan dengan penelitian.

d. Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data atau mencari informasi dari buku-buku, jurnal, media internet, serta hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

e. Kuesioner

Metode kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab menggunakan skala *likert*.

3.6 Analisis Kebutuhan

Adapun tujuan analisis kebutuhan adalah memenuhi kebutuhan dari sistem baik itu dari analisis data, analisis kebutuhan informasi, analisis kebutuhan perangkat keras, analisis kebutuhan perangkat lunak. (Tambahkan fungsi admin dan pelanggan)

3.6.1 Analisis Kebutuhan Pengguna Rancangan Sistem

Pengguna yang berinteraksi dengan aplikasi sistem informasi meliputi:

a. Admin

Admin adalah pengelola sistem secara langsung dan keseluruhan, yang memiliki hak akses untuk:

- 1) Kelola Produk : Admin dapat menambahkan, mengedit, dan menghapus data produk yang tersedia di sistem.
- 2) Kelola Pesanan : Admin dapat melihat dan memproses pesanan yang masuk dari pelanggan.
- 3) Kelola Pelanggan : Admin dapat mengelola data pelanggan yang telah mendaftar di sistem.
- 4) Kelola Promosi : Admin dapat membuat dan mengatur promosi yang tersedia dalam sistem.
- 5) Kelola Laporan Penjualan : Admin dapat melihat dan mencetak laporan penjualan berdasarkan periode tertentu.

6) Atur Pembayaran : Admin dapat mengatur status pembayaran dari pesanan pelanggan.

b. Pelanggan

Pelanggan adalah pengguna yang dapat mengakses dan melakukan transaksi di sistem. Pelanggan memiliki hak akses untuk:

- 1) Daftar : Pelanggan dapat melakukan pendaftaran akun pada sistem untuk dapat melakukan transaksi.
- 2) Pesanan Produk : Pelanggan dapat melakukan pemesanan produk yang tersedia di sistem.
- 3) Status Pesanan : Pelanggan dapat memantau status pesanan mereka, apakah sedang diproses atau telah dikirim.

3.6.2 Analisis Data

a. Data Primer

Dalam penelitian ini adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner terkait sistem yang berjalan pada Deazwa Store. Data-data perlu dikumpulkan menjadi satu sesuai dengan arah permasalahan, guna untuk mempermudah menganalisis data. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah Lingga Dewi Mistanti sebagai karyawan Deazwa Store.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data suatu penelitian yang diperoleh penulis berbentuk dokumen terkait baik itu buku atau jurnal sebagai pendukung data primer.

3.6.2 Analisis Kebutuhan Informasi

Analisis kebutuhan informasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner dengan sumber data dari Deazwa Store. Beberapa informasi yang dihasilkan dari rancangan sistem informasi terpusat untuk mengelola data pelanggan, katalog produk, pemesanan, dan pembayaran dari Deazwa Store.

3.6.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun kebutuhan perangkat keras yang diperlukan untuk melakukan perencanaan sistem informasi sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	<i>Merk</i>	Acer Aspire
2	<i>Processor</i>	AMD APU A4-9120e
3	<i>RAM</i>	8 GB

3.6.4 Analisis Perangkat Lunak

Adapun kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	<i>Windows 10 home 64-bit</i>	Sebagai sistem operasi perangkat lunak yang digunakan
2	<i>Balsamiq Mockups dan Figma</i>	Sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain <i>user interface</i>
3	<i>Draw.io</i>	Sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain <i>UML</i> sistem informasi

3.7 Desain Sistem

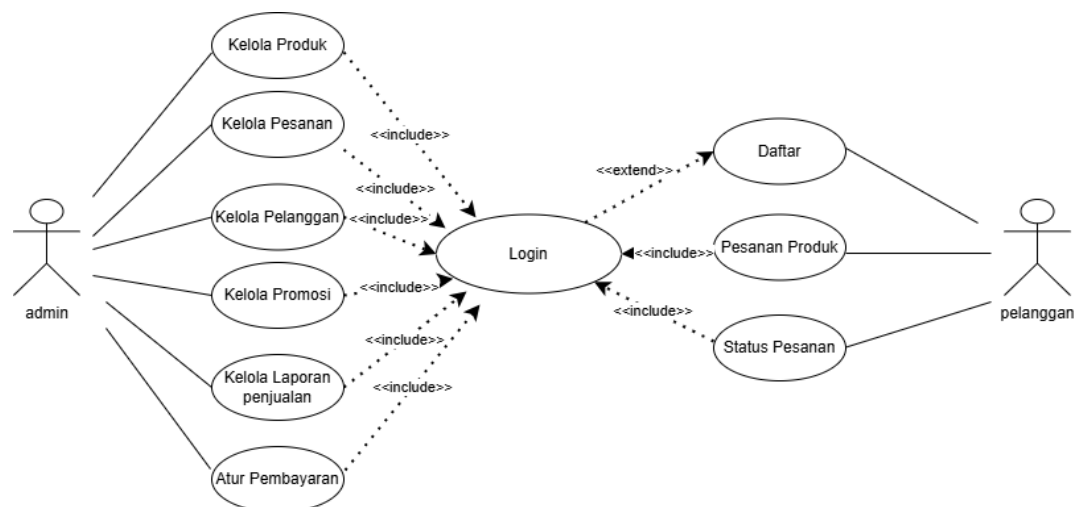
Desain sistem merupakan sebuah teknik pemecahan masalah yang saling melengkapi yang merangkai kembali bagian-bagian komponen menjadi sistem yang lengkap. Berikut ini akan diuraikan mengenai desain sistem yang penulis rancang sebagai berikut :

3.7.1 Desain Proses

Dalam perancangan sebuah sistem, penulis menggunakan diagram *UML (Unified Modeling Language)*. Adapun diagram yang digunakan yaitu sebagai berikut :

a. Use Case Diagram

Use case diagram adalah pemodelan perilaku sistem yang menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem. *Use case* adalah representasi interaksi antara aktor dan sistem, yang menjelaskan fungsi sistem dari sudut pandang pengguna. Berikut adalah *use case diagram* untuk sistem informasi penjualan online Deazwa Store:



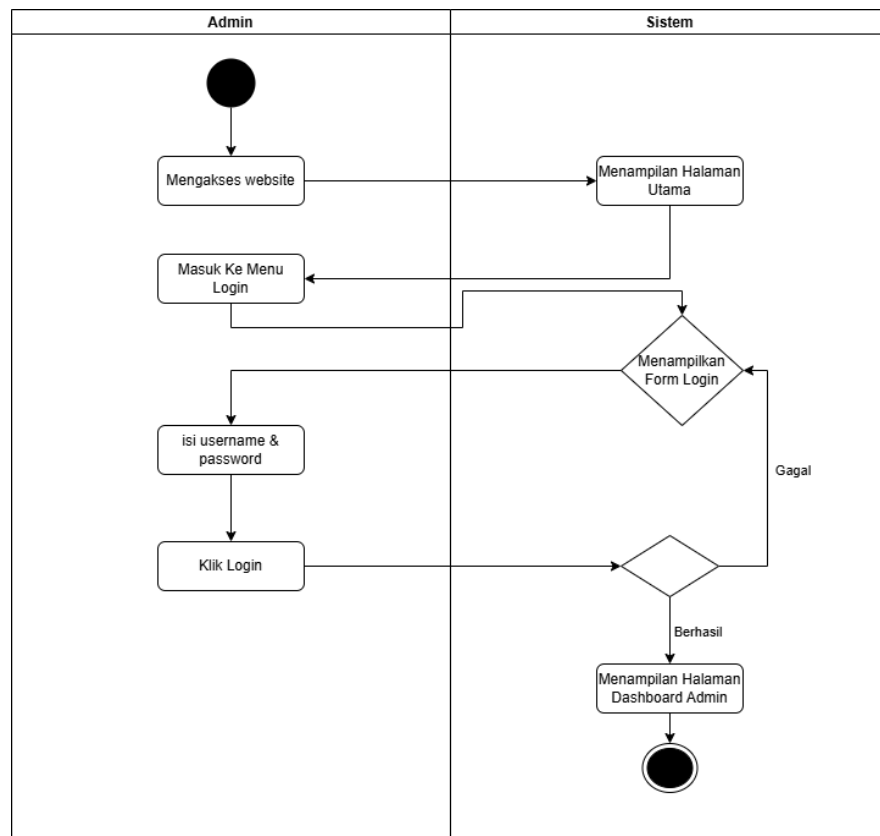
Gambar 3.2 Use Case Diagram

Diagram ini menunjukkan fitur-fitur yang tersedia dalam sistem penjualan produk untuk dua jenis pengguna yaitu admin dan pelanggan. Admin memiliki akses ke berbagai fitur seperti mengelola produk, pesanan, pelanggan, promosi, laporan penjualan, dan pengaturan pembayaran, yang semuanya memerlukan login. Pelanggan dapat melakukan daftar akun tanpa harus *login* dulu, pesan produk, dan melihat status pesanan setelah *login*. Fitur login ini terhubung ke setiap aktivitas yang memerlukan autentikasi untuk memastikan keamanan sistem.

b. *Activity Diagram*

Activity diagram adalah *diagram* yang menggambarkan alur kinerja sistem berdasarkan *actor* dan yang ada pada *use case diagram* dimana *activity diagram* menggambarkan aktifitas antara *actor* dengan sistem. Berikut adalah *activity diagram* sistem informasi penjualan online Deazwa Store:

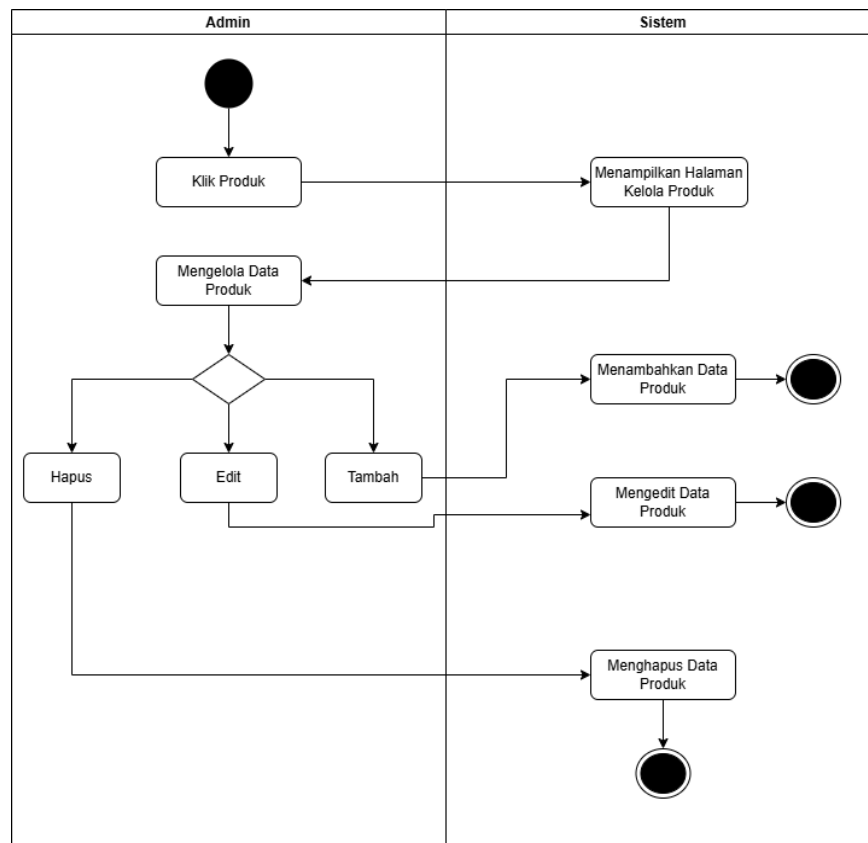
1) Activity Diagram Login Admin



Gambar 3.3 Activity Diagram Login Admin

Diagram ini menggambarkan alur proses *login* untuk admin dalam sistem. Admin memulai dengan mengakses *website*, yang kemudian menampilkan halaman utama. Dari halaman utama, admin menuju menu *login*, mengisi *username* dan *password*, lalu menekan tombol *login*. Sistem kemudian memverifikasi data yang dimasukkan. Jika gagal, sistem akan kembali ke *form login*, dan admin diminta untuk mencoba lagi. Jika berhasil, sistem menampilkan halaman *dashboard* admin sebagai tanda *login* sukses.

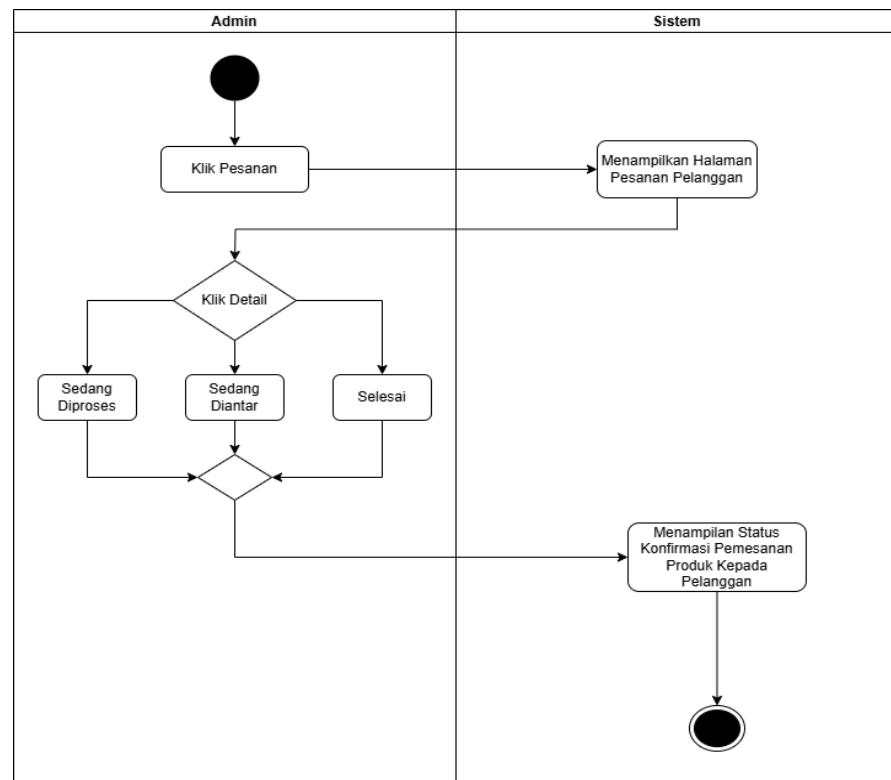
2) Activity Diagram Kelola Produk



Gambar 3.4 Activity Diagram Kelola Produk

Diagram ini menggambarkan alur pengelolaan data produk oleh admin dalam sistem. Admin memulai dengan mengklik menu produk, yang akan membawa admin ke halaman kelola produk. Di halaman ini, admin memiliki tiga opsi yaitu menambah, mengedit, atau menghapus data produk. Jika admin memilih untuk menambah, sistem akan menambahkan data produk yang baru. Jika admin memilih untuk mengedit, sistem akan memperbarui data produk yang ada. Jika admin memilih untuk menghapus, sistem akan menghapus data produk yang dipilih.

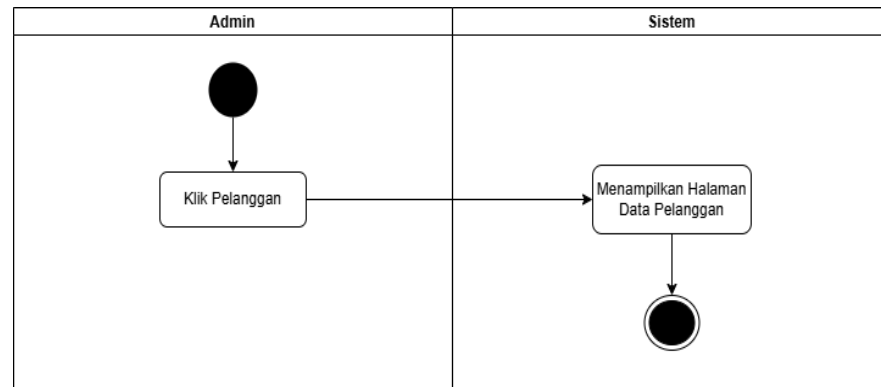
3) Activity Diagram Kelola Pesanan



Gambar 3.5 Activity Diagram Kelola Pesanan

Diagram ini menggambarkan alur pengelolaan data pesanan oleh admin dalam sistem. Admin memulai dengan mengklik menu pesanan, yang akan membawa admin ke halaman kelola pesanan pelanggan. Di halaman ini, admin memiliki tiga opsi setelah mengklik detail untuk konfirmasi pesanan, yaitu sedang diproses, sedang diantar, atau selesai. Jika admin memilih untuk diproses, sistem akan mengirimkan pesanan sedang diproses kepada pelanggan. Jika admin memilih untuk sedang diantar, sistem akan mengirimkan pesanan sedang diantar kepada pelanggan. Jika admin memilih untuk selesai, sistem akan mengirimkan pesanan selesai kepada pelanggan.

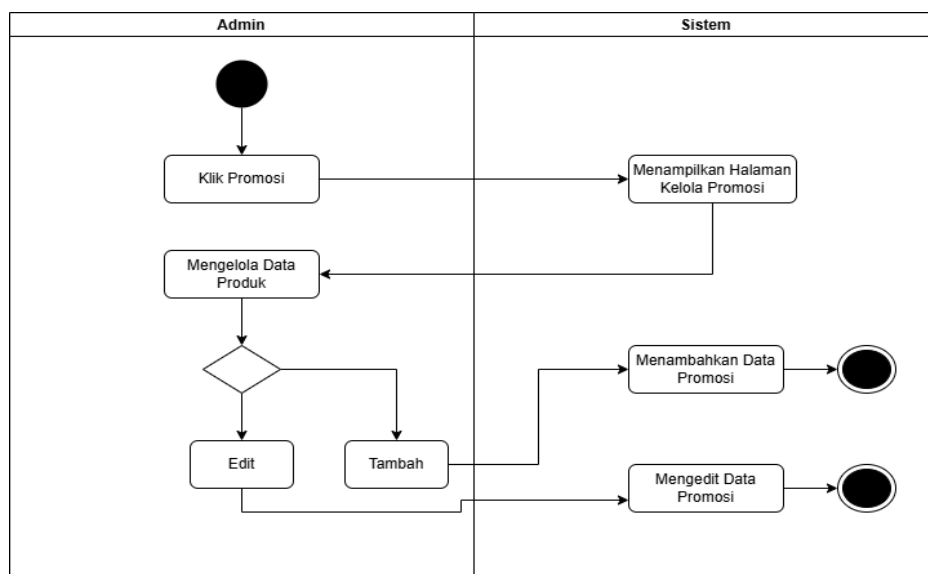
4) Activity Diagram Kelola Pelanggan



Gambar 3.6 Activity Diagram Kelola Pelanggan

Diagram ini menggambarkan alur pengelolaan data pelanggan oleh admin dalam sistem. Admin memulai dengan mengklik menu pelanggan, yang akan membawa admin ke halaman kelola data pelanggan. Pada halaman ini, admin hanya dapat melihat data pelanggan tanpa kemampuan untuk menambah, mengedit, atau menghapus data tersebut demi menjaga privasi pelanggan.

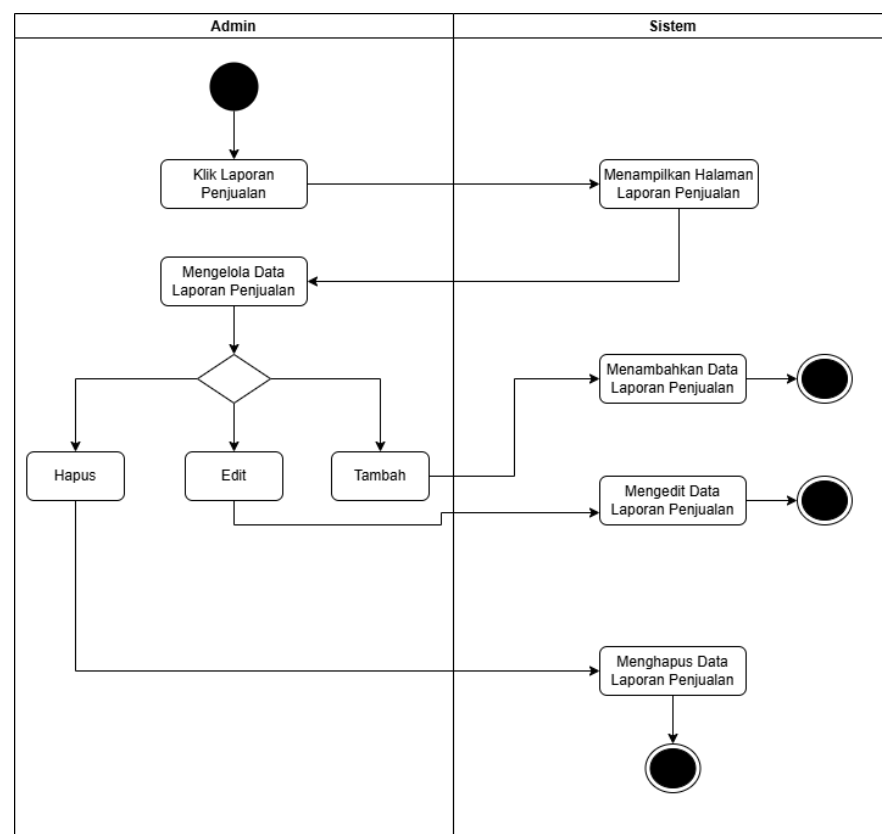
5) Activity Diagram Kelola Promosi



Gambar 3.7 Activity Diagram Kelola Promosi

Diagram ini menggambarkan alur pengelolaan data promosi oleh admin dalam sistem. Admin memulai dengan mengklik menu promosi, yang akan membawa admin ke halaman kelola promosi. Di halaman ini, admin memiliki dua opsi yaitu menambah, mengedit, data promosi. Jika admin memilih untuk menambah, sistem akan menambahkan data promosi yang baru. Jika admin memilih untuk mengedit, sistem akan memperbarui data promosi yang ada.

6) Activity Diagram Laporan Penjualan

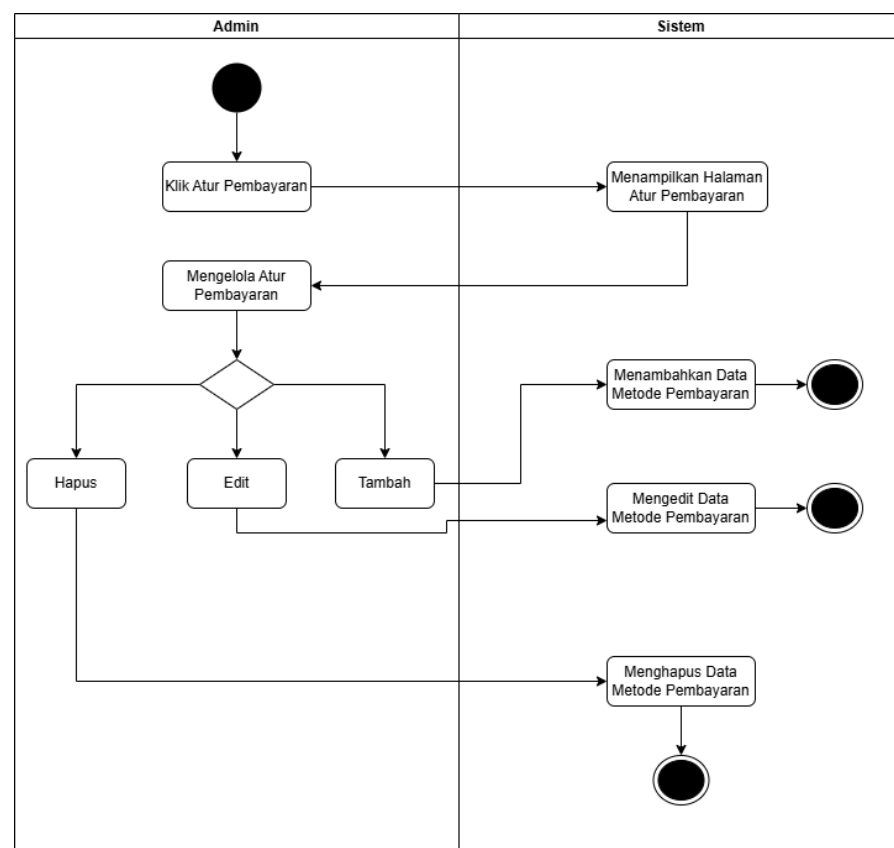


Gambar 3.8 Activity Diagram Laporan Penjualan

Diagram ini menggambarkan alur pengelolaan data laporan penjualan oleh admin dalam sistem. Admin memulai dengan mengklik menu laporan penjualan, yang akan membawa admin ke halaman kelola

laporan penjualan. Di halaman ini, admin memiliki tiga opsi yaitu menambah, mengedit, atau menghapus data produk. Jika admin memilih untuk menambah, sistem akan menambahkan data laporan penjualan yang baru. Jika admin memilih untuk mengedit, sistem akan memperbarui data laporan penjualan yang ada. Jika admin memilih untuk menghapus, sistem akan menghapus data laporan penjualan yang dipilih.

7) Activity Diagram Atur Pembayaran

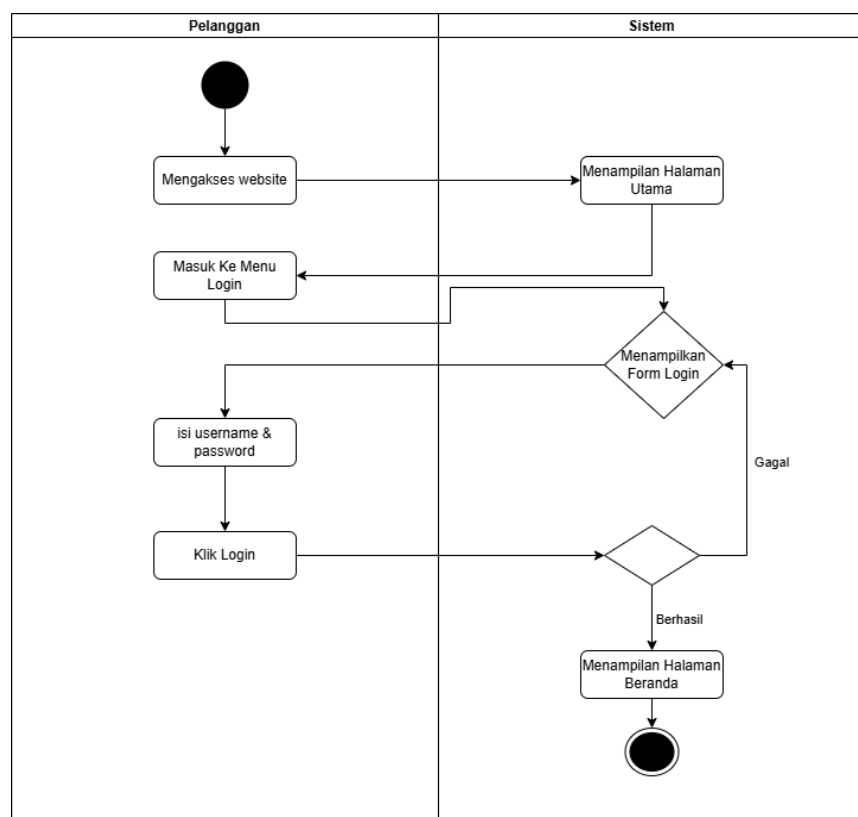


Gambar 3.9 Activity Diagram Atur Pembayaran

Diagram ini menggambarkan alur pengelolaan data atur pembayaran oleh admin dalam sistem. Admin memulai dengan mengklik menu atur pembayaran, yang akan membawa admin ke

halaman kelola atur pembayaran. Di halaman ini, admin memiliki tiga opsi yaitu menambah, mengedit, atau menghapus data produk. Jika admin memilih untuk menambah, sistem akan menambahkan data metode pembayaran yang baru. Jika admin memilih untuk mengedit, sistem akan memperbarui data metode pembayaran yang ada. Jika admin memilih untuk menghapus, sistem akan menghapus data metode pembayaran yang dipilih.

8) Activity Diagram Login Pelanggan

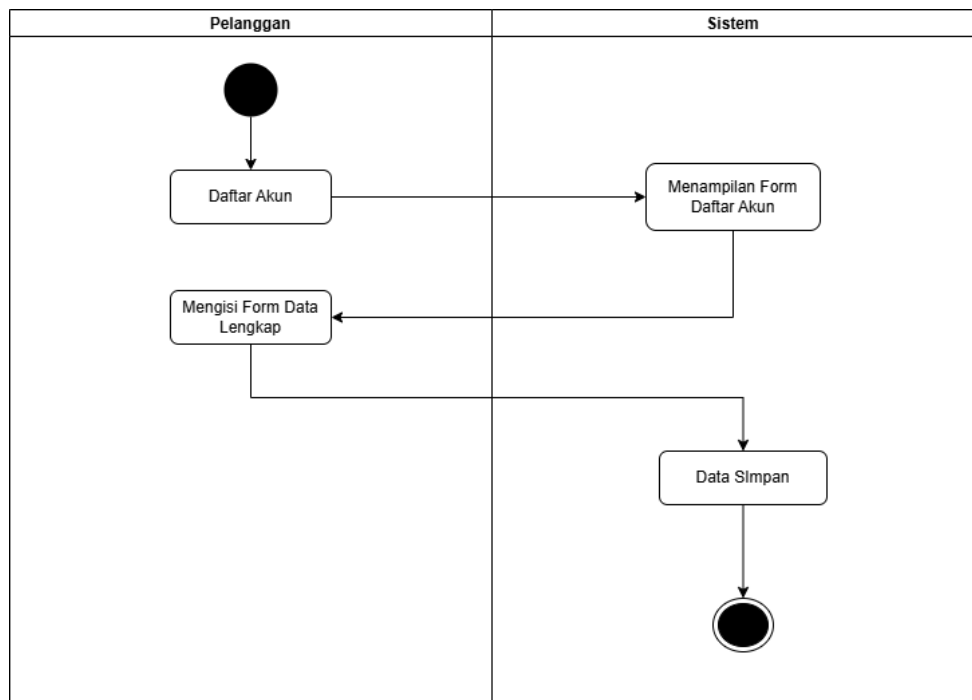


Gambar 3.10 Activity Diagram Login Pelanggan

Diagram ini menggambarkan alur proses *login* untuk pelanggan dalam sistem. Pelanggan memulai dengan mengakses *website*, yang kemudian menampilkan halaman utama. Dari halaman utama, pelanggan menuju menu *login*, mengisi *username* dan *password*, lalu

menekan tombol *login*. Sistem kemudian memverifikasi data yang dimasukkan. Jika gagal, sistem akan kembali ke *form login*, dan pelanggan diminta untuk mencoba lagi. Jika berhasil, sistem menampilkan halaman *dashboard* pelanggan sebagai tanda *login* sukses.

9) Activity Diagram Daftar Akun Pelanggan



Gambar 3.11 Activity Diagram Daftar Akun Pelanggan

Diagram ini menggambarkan alur proses pendaftaran akun untuk pelanggan dalam sistem. Pelanggan memulai dengan mengklik daftar akun baru pada halaman *login*, yang kemudian menampilkan *form* daftar akun. Pelanggan mengisi data lengkap pada *form*, dan sistem menyimpan data dan pelanggan diarahkan ke halaman *login* untuk melakukan *login* dengan akun baru.

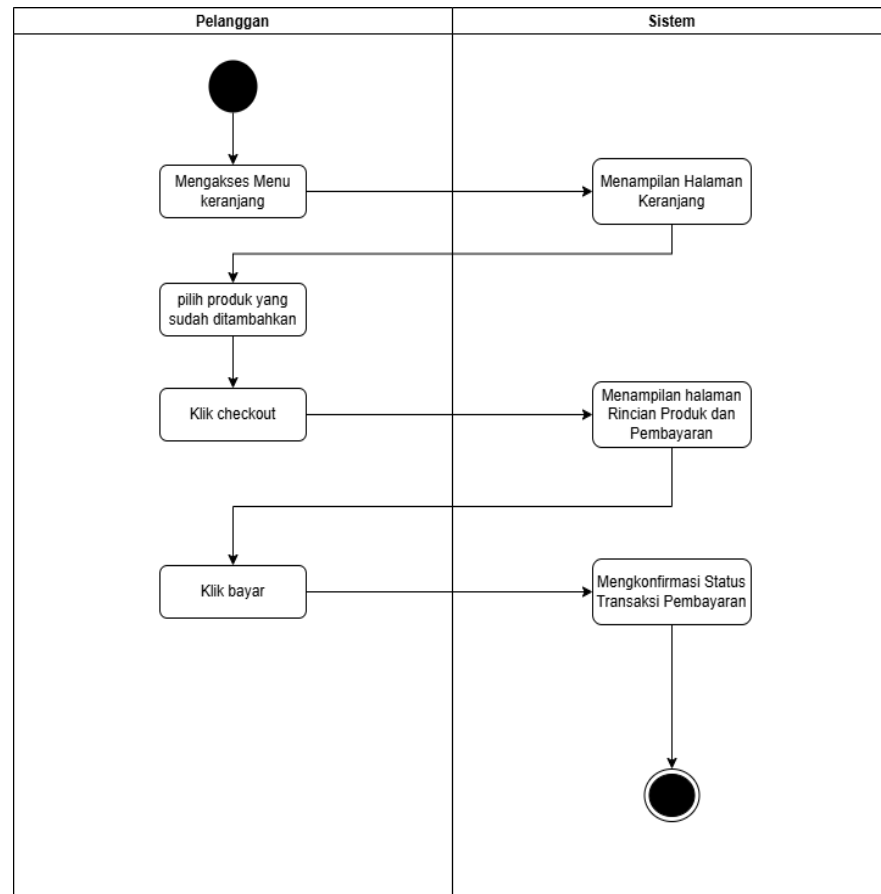
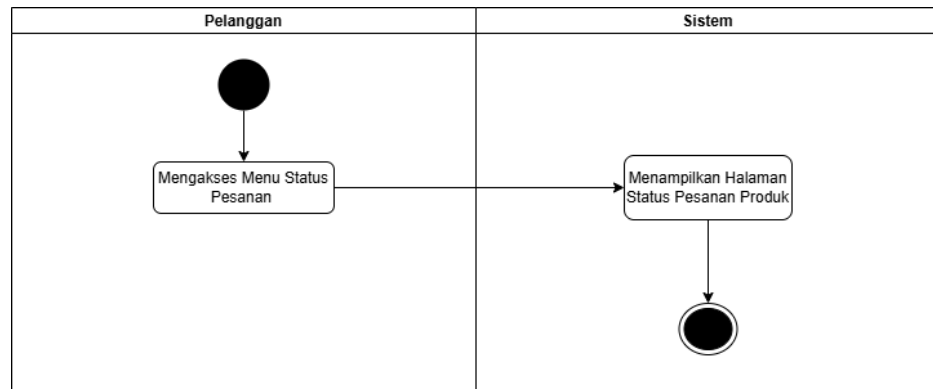
10) *Activity Diagram Keranjang Pelanggan*Gambar 3.12 *Activity Diagram Keranjang Pelanggan*

Diagram ini menggambarkan alur proses keranjang pada pelanggan. Pelanggan memulai dengan mengklik menu keranjang, yang kemudian menampilkan halaman keranjang. Pelanggan memilih produk yang sudah ditambahkan kemudian klik checkout atau pembayaran. Sistem kemudian menampilkan rincian produk dan pembayaran, pelanggan mengklik bayar. Kemudian sistem mengkonfirmasi status transaksi pembayaran.

11) Activity Diagram Status Pesanan



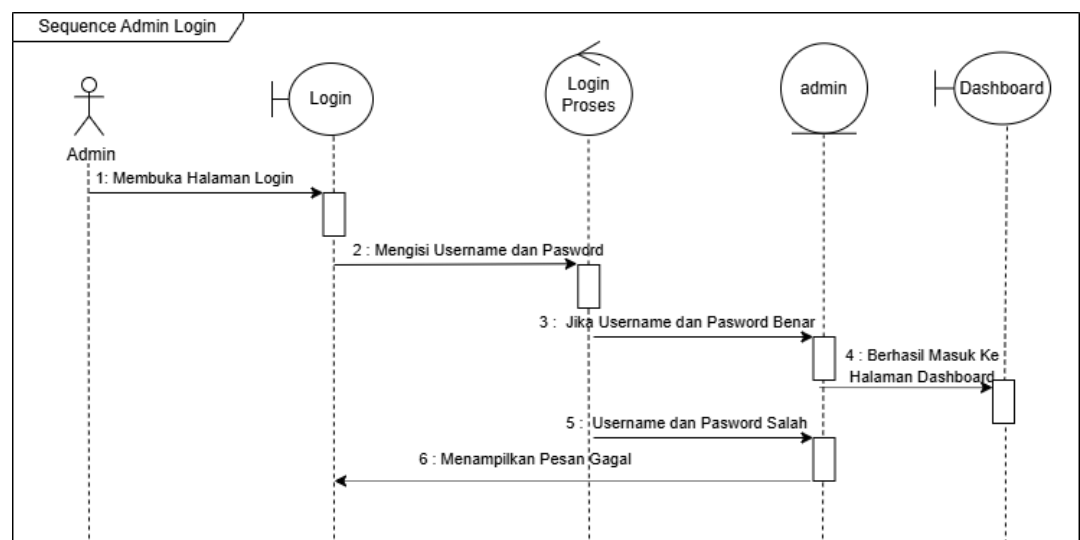
Gambar 3.13 Activity Diagram Status Pesanan

Diagram ini menggambarkan alur proses status pesanan pada pelanggan. Pelanggan memulai dengan mengklik menu status pesanan, yang kemudian menampilkan halaman status pesanan produk.

c. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram yang menggambarkan urutan pesan yang dikirimkan antar objek dalam sistem. Berikut adalah *sequence diagram* sistem informasi penjualan online Deazwa Store:

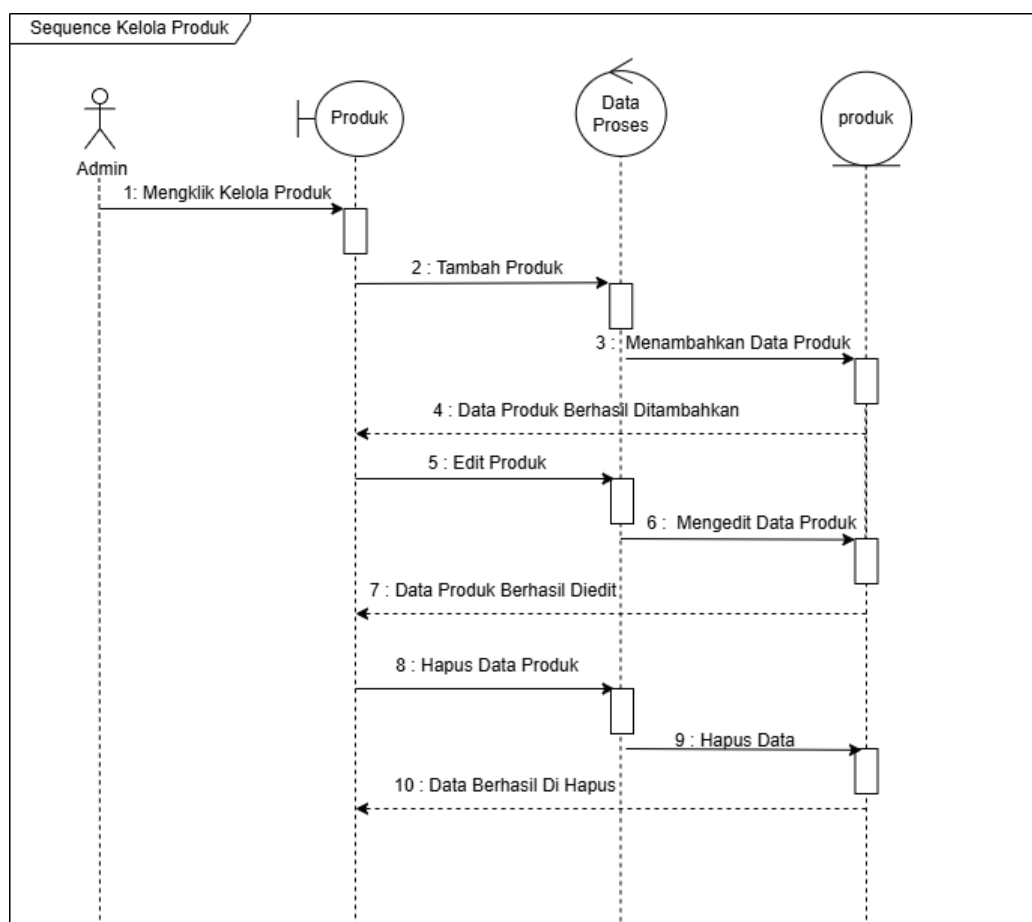
1) Sequence Diagram Login Admin



Gambar 3.14 Sequence Diagram Login Admin

Diagram ini menjelaskan alur ketika admin ingin masuk ke sistem. Admin membuka halaman utama, lalu menuju ke halaman *login*. Di sana, admin mengisi username dan password, kemudian menekan tombol *login*. Sistem akan memeriksa data yang dimasukkan. Jika data salah, admin akan diarahkan kembali ke halaman *login* untuk mencoba lagi. Jika data benar, admin akan masuk ke halaman utama khusus admin.

2) Sequence Diagram Kelola Produk

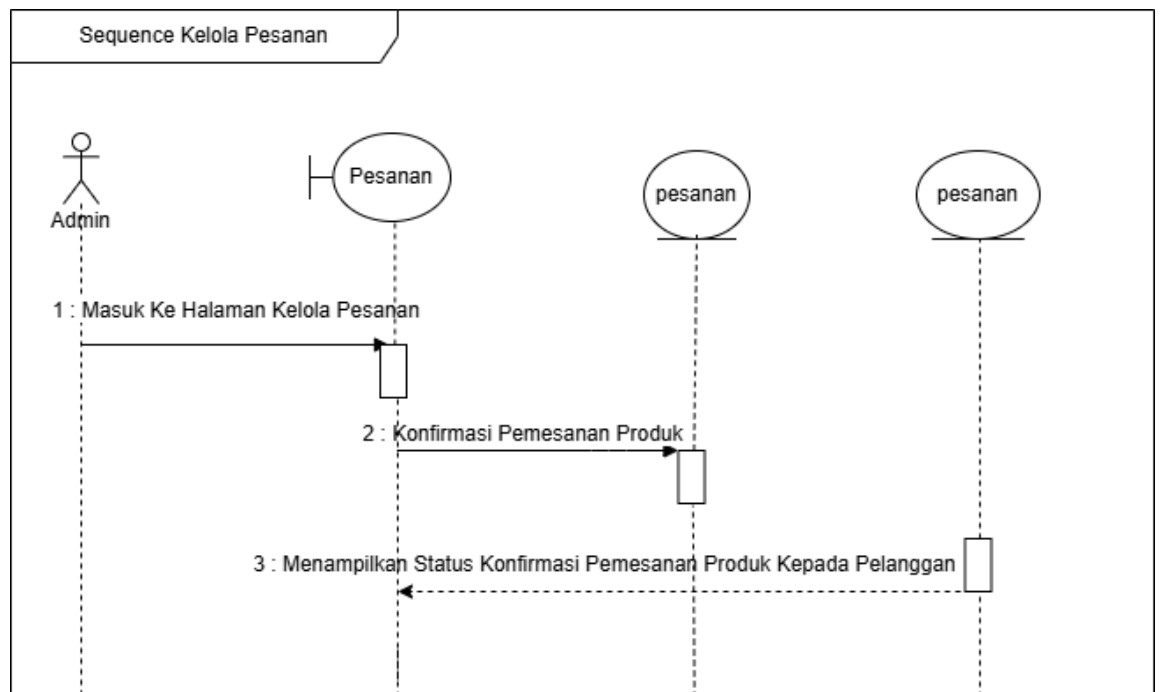


Gambar 3.15 Sequence Diagram Kelola Produk

Diagram ini menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan admin untuk mengelola produk. Admin memulai dengan memilih menu produk, yang membawanya ke halaman pengelolaan produk. Di

halaman ini, admin bisa menambah, mengedit, atau menghapus produk. Jika memilih menambah, sistem akan menyimpan produk baru. Jika memilih mengedit, sistem akan memperbarui informasi produk yang dipilih. Jika memilih hapus, sistem akan menghapus produk yang dipilih.

3) Sequence Diagram Kelola Pesanan

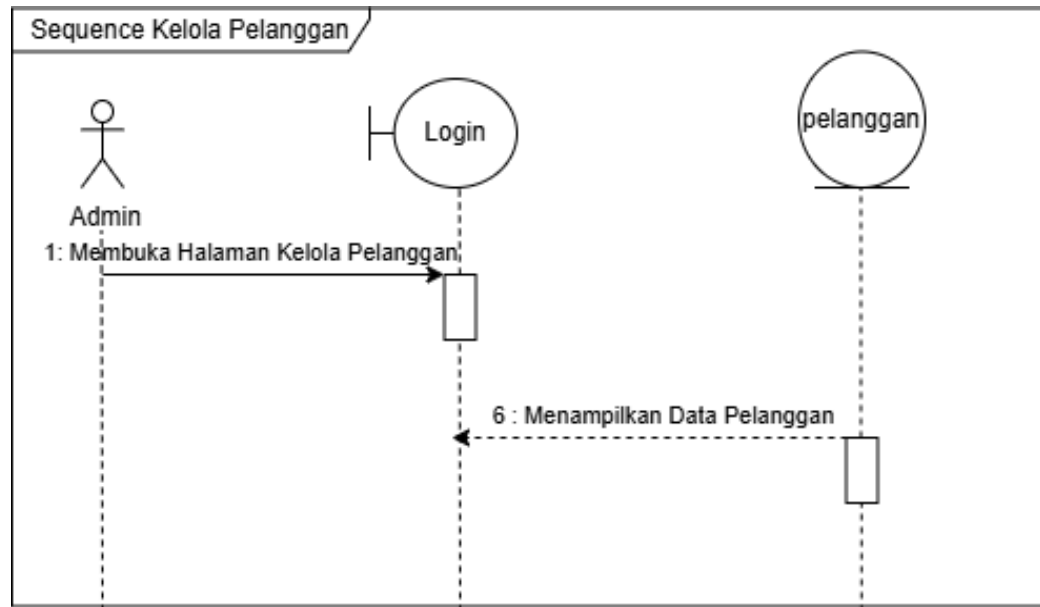


Gambar 3. 16 Sequence Diagram Kelola Pesanan

Diagram ini menjelaskan proses admin dalam mengelola pesanan. Admin mengklik menu pesanan dan masuk ke halaman pengelolaan pesanan pelanggan. Setelah melihat detail pesanan, admin memiliki tiga pilihan status yaitu sedang diproses, sedang diantar, atau selesai. Jika admin memilih “sedang diproses”, sistem memberi tahu pelanggan bahwa pesanan mereka sedang dalam proses. Jika memilih “sedang diantar”, pelanggan akan diberitahu bahwa pesanan mereka

sedang diantar. Jika memilih “selesai”, pelanggan diberi tahu bahwa pesanan telah selesai.

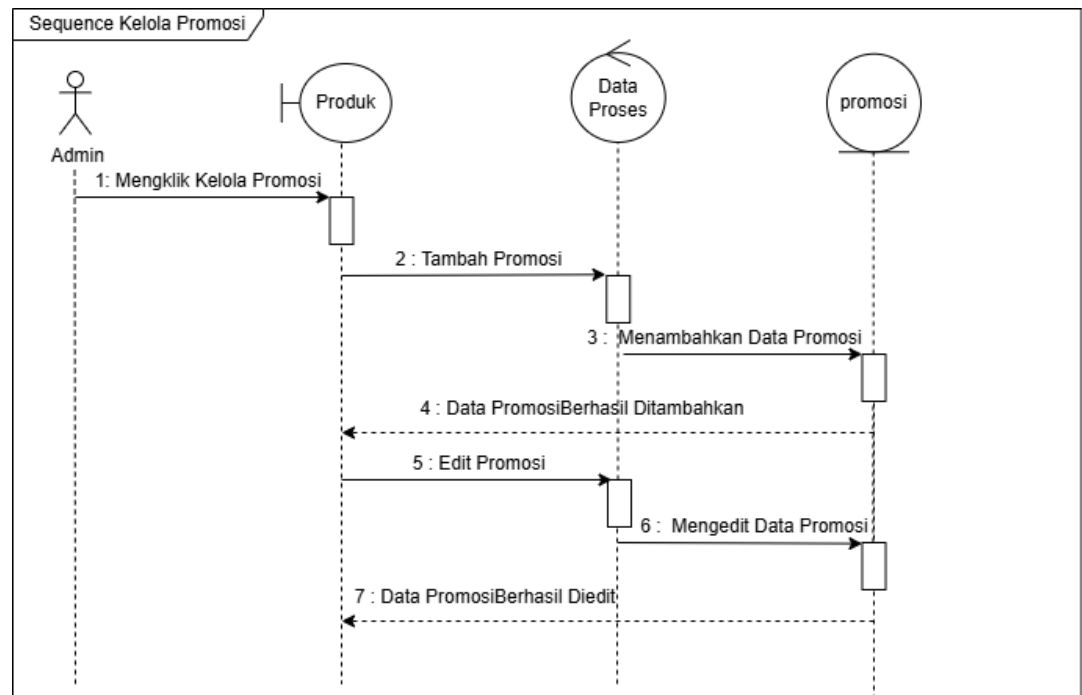
4) *Sequence Diagram* Kelola Pelanggan



Gambar 3.17 *Sequence Diagram* Kelola Pelanggan

Diagram ini menunjukkan proses ketika admin mengelola data pelanggan. Admin memilih menu pelanggan dan masuk ke halaman yang hanya menampilkan informasi pelanggan. Admin tidak memiliki izin untuk menambah, mengedit, atau menghapus data pelanggan demi menjaga privasi mereka.

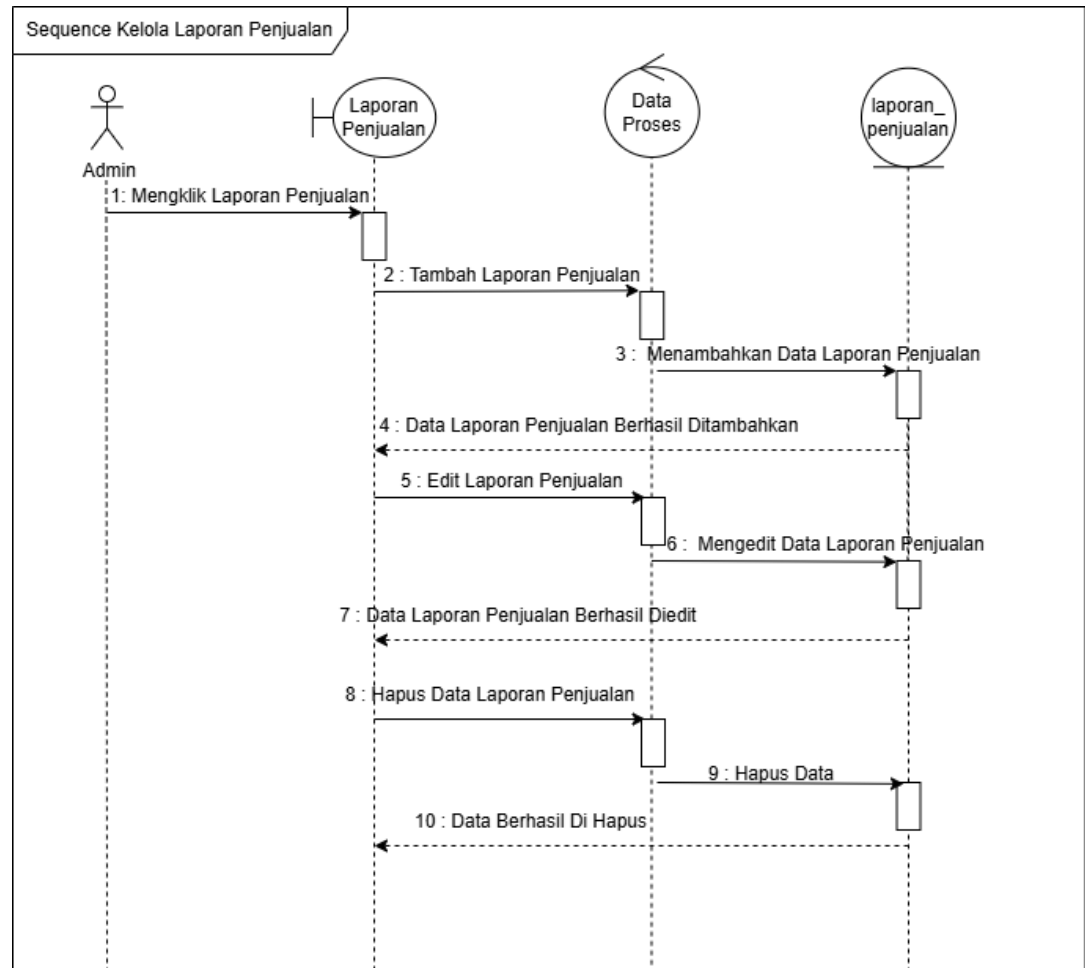
5) Sequence Diagram Kelola Promosi



Gambar 3.18 Sequence Diagram Kelola Promosi

Diagram ini menjelaskan langkah-langkah admin untuk mengelola promosi. Admin membuka menu promosi dan masuk ke halaman pengelolaan promosi. Di halaman ini, admin bisa memilih untuk menambah atau mengedit promosi. Jika admin menambah promosi, sistem akan menyimpan promosi baru. Jika admin mengedit, sistem akan memperbarui informasi promosi yang dipilih.

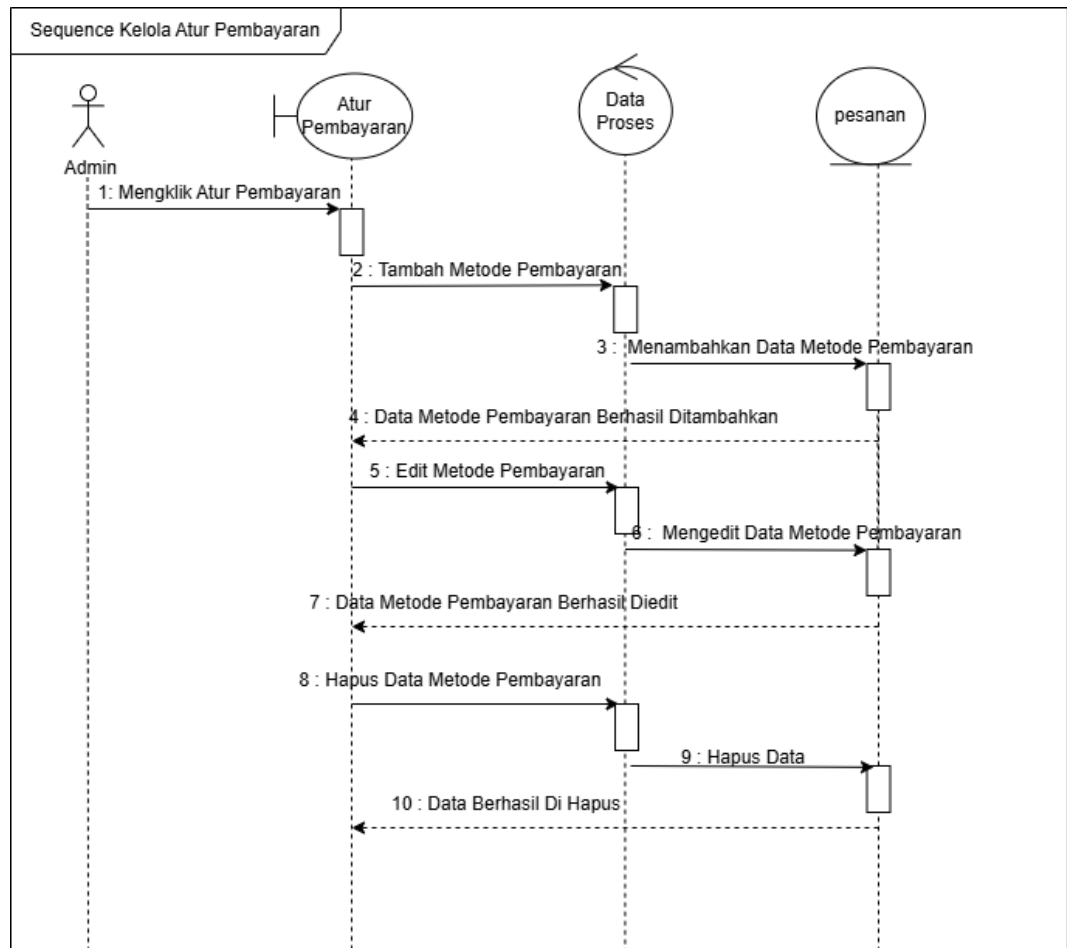
6) Sequence Diagram Laporan Penjualan



Gambar 3.19 Sequence Diagram Laporan Penjualan

Diagram ini menunjukkan proses admin dalam mengelola laporan penjualan. Admin membuka menu laporan penjualan dan masuk ke halaman pengelolaannya. Di halaman ini, admin bisa menambah, mengedit, atau menghapus laporan penjualan. Jika admin menambah laporan, sistem akan menyimpan laporan baru. Jika admin mengedit, sistem memperbarui laporan yang dipilih. Jika admin menghapus, sistem akan menghapus laporan yang dipilih.

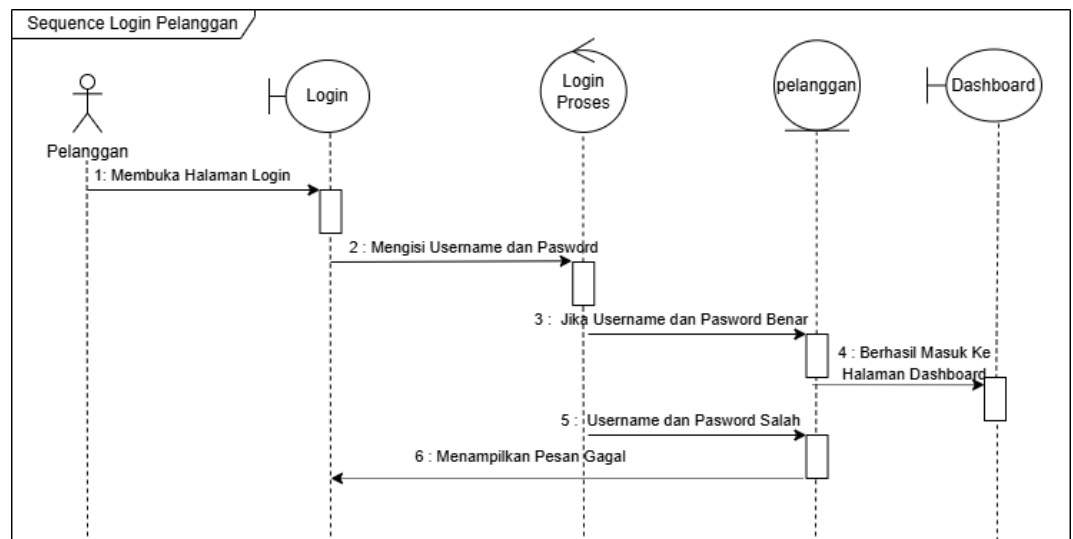
7) Sequence Diagram Atur Pembayaran



Gambar 3.20 Sequence Diagram Atur Pembayaran

Diagram ini menggambarkan proses admin dalam mengatur metode pembayaran. Admin membuka menu atur pembayaran dan masuk ke halaman pengelolaan pembayaran. Admin bisa memilih untuk menambah, mengedit, atau menghapus metode pembayaran. Jika menambah, sistem akan menyimpan metode pembayaran baru. Jika mengedit, sistem memperbarui informasi metode yang dipilih. Jika menghapus, sistem akan menghapus metode tersebut.

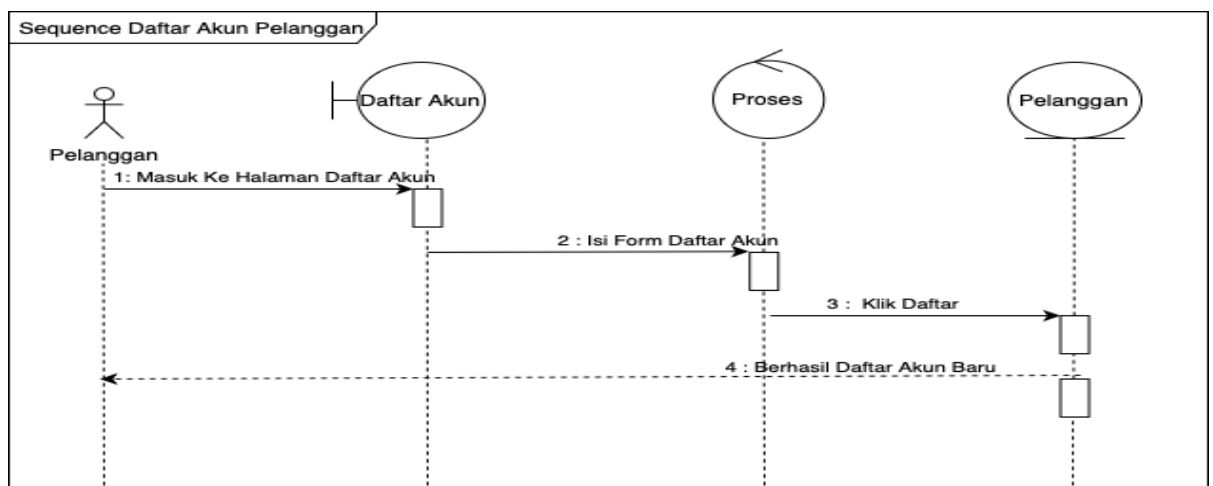
8) Sequence Diagram Login Pelanggan



Gambar 3.21 Sequence Diagram Login Pelanggan

Diagram ini menjelaskan proses *login* pelanggan. Pelanggan membuka halaman utama, menuju halaman *login*, mengisi *username* dan *password*, lalu menekan tombol *login*. Sistem memverifikasi data tersebut. Jika gagal, pelanggan kembali ke halaman *login* untuk mencoba lagi. Jika berhasil, pelanggan akan masuk ke halaman utama yang khusus untuk pelanggan.

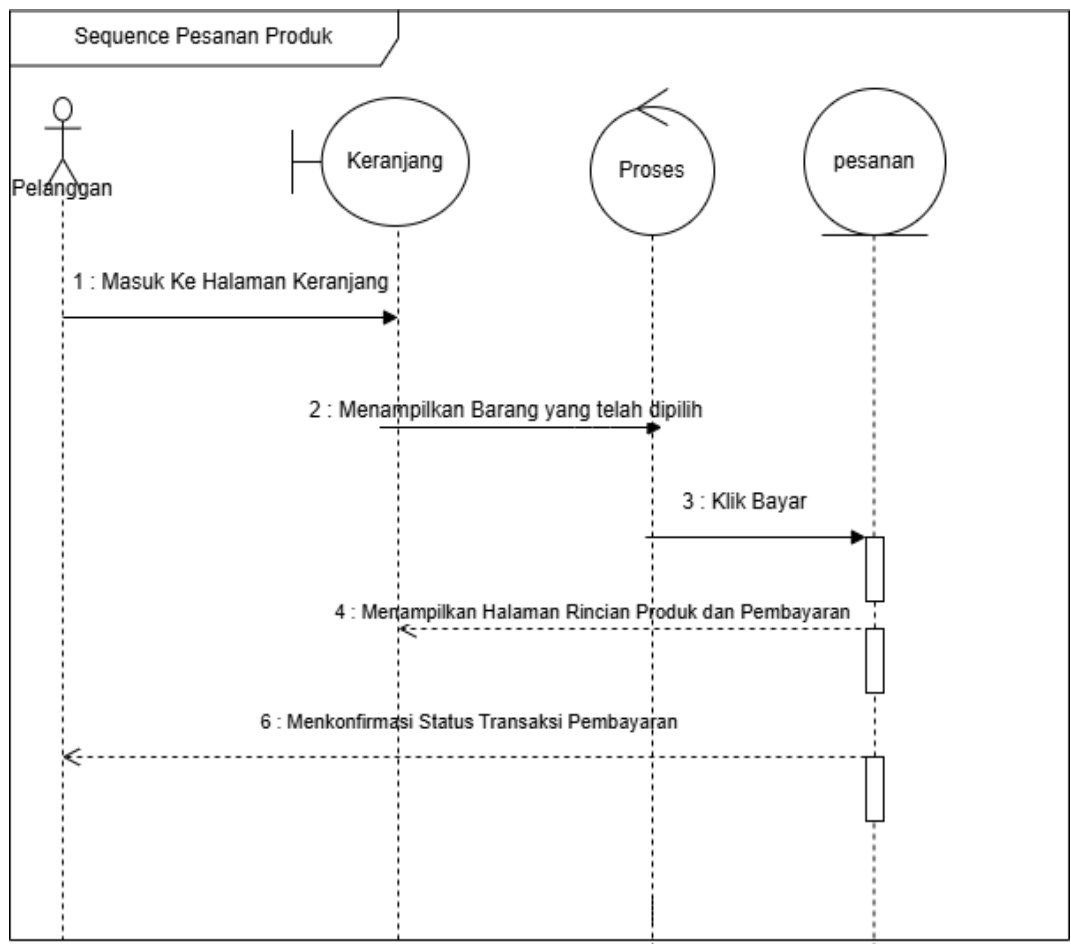
9) Sequence Diagram Daftar Akun Pelanggan



Gambar 3.22 Sequence Diagram Daftar Akun Pelanggan

Diagram ini menjelaskan proses pendaftaran akun pelanggan baru. Pelanggan mengklik opsi untuk mendaftar akun baru, lalu diarahkan ke *form* pendaftaran. Di *form* ini, pelanggan mengisi data pribadi. Setelah data disimpan, pelanggan akan diarahkan ke halaman *login* agar bisa masuk dengan akun baru mereka.

10) Sequence Diagram Keranjang Pelanggan

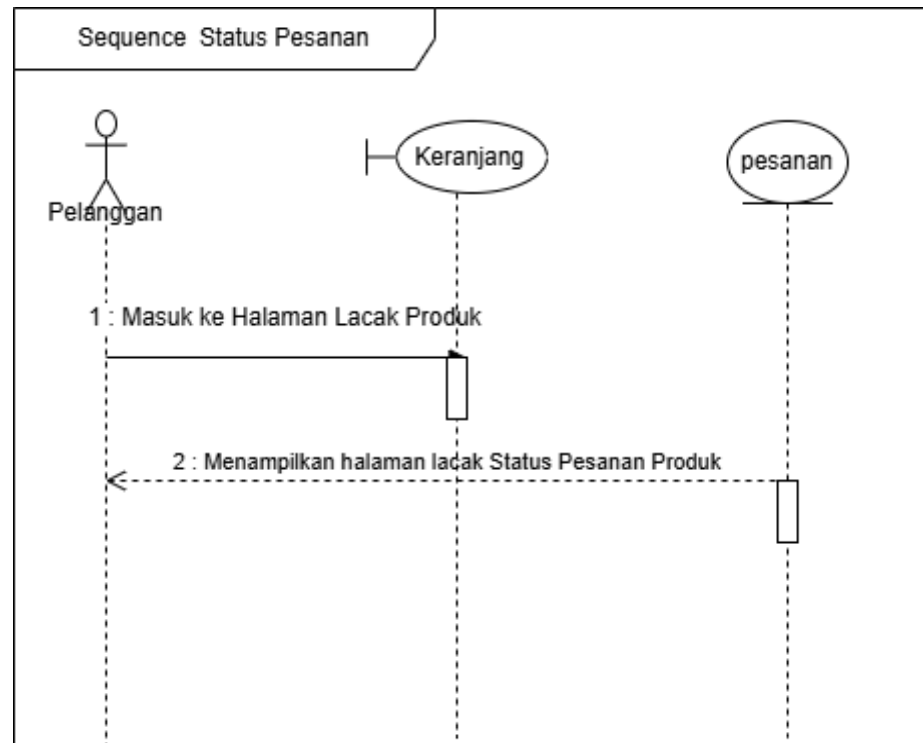


Gambar 3.23 Sequence Diagram Keranjang Pelanggan

Diagram ini menggambarkan proses pelanggan saat menggunakan keranjang belanja. Pelanggan mengklik menu keranjang untuk melihat produk yang dipilih, lalu menekan tombol *checkout* atau bayar untuk melanjutkan ke pembayaran. Sistem menampilkan rincian

produk dan opsi pembayaran. Pelanggan memilih bayar, dan sistem mengkonfirmasi status transaksi.

11) *Sequence Diagram* Status Pesanan

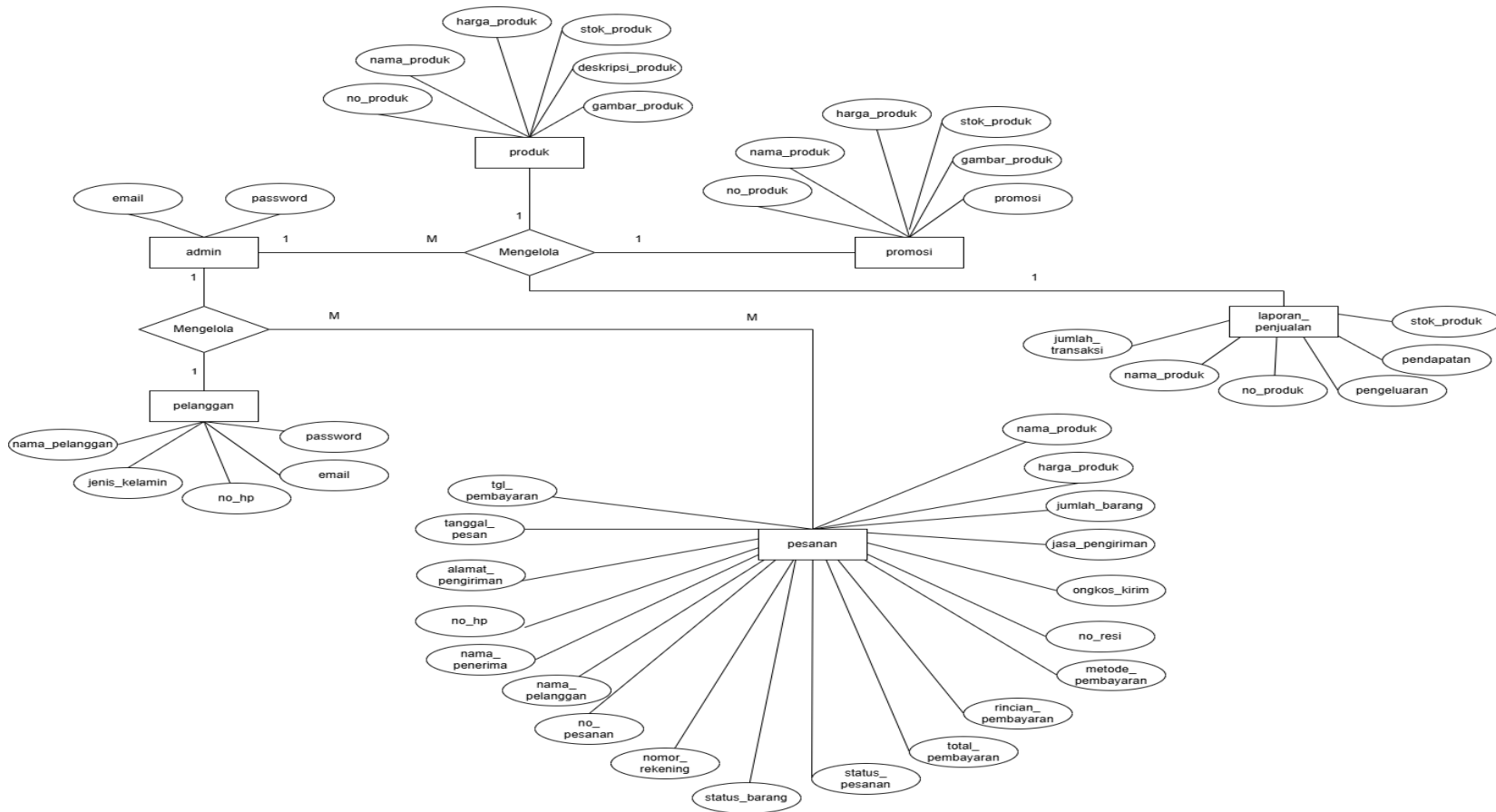


Gambar 3.24 *Sequence Diagram* Status Pesanan

Diagram ini menjelaskan proses pelanggan melihat status pesanan. Pelanggan mengklik menu status pesanan untuk melihat informasi terbaru tentang pesanan yang telah dibuat.

d. *ERD*

ERD menggambarkan struktur sistem dari segi kelas-kelas yang digunakan untuk membangun sistem. Berikut adalah *ERD* untuk sistem informasi penjualan online Deazwa Store:



Gambar 3.25 erd

e. Desain Tabel Basis Data (*Database*)

Dalam suatu aplikasi, tabel banyak digunakan untuk menyimpan data. Tabel mempermudah pengguna untuk menyimpan data sesuai yang diinginkan. Berikut adalah rincian rancangan *database* yang akan dirancang.

Nama *database* : db_deazwa

Jumlah tabel : tabel

1) Tabel admin

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data *login* admin yang mengakses sistem.

Tabel 3.5 tabel admin

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Deskripsi</i>
<i>email</i>	<i>Varchar (15)</i>	<i>Username</i>
<i>password</i>	<i>Varchar (15)</i>	<i>Password</i>

2) Tabel pelanggan

Tabel ini menyimpan data daftar akun dan login pelanggan yang terdaftar di sistem.

Tabel 3.6 tabel pelanggan

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Deskripsi</i>
nama	<i>Varchar (30)</i>	Nama lengkap pelanggan
jenis_kelamin	<i>Varchar (10)</i>	Jenis kelamin pelanggan
no_hp	<i>Varchar (15)</i>	Nomor telepon pelanggan
<i>email</i>	<i>Varchar (15)</i>	<i>Username</i> pelanggan
<i>password</i>	<i>Varchar (15)</i>	<i>Password</i> pelanggan

3) Tabel produk

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data produk yang tersedia di Deazwa store.

Tabel 3.7 tabel produk

Field	Type	Deskripsi
no_produk	<i>Integer</i>	<i>Primary key</i>
nama	<i>Varchar (30)</i>	Nama produk
harga	<i>Decimal(10,2)</i>	Harga produk
stok	<i>Integer</i>	Jumlah stok tersedia
deskripsi	<i>Varchar (50)</i>	Deskripsi singkat produk
gambar	<i>Varchar (50)</i>	gambar produk

4) Tabel pesanan

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data pesanan yang dibuat oleh pelanggan.

Tabel 3.8 tabel pesanan

Field	Type	Deskripsi
no_pesanan	<i>Integer</i>	<i>Primary key</i>
nama_pelanggan	<i>Varchar (30)</i>	Nama pelanggan yang melakukan pesanan
no_hp	<i>Varchar (15)</i>	Nomor telepon penerima
status_pesanan	<i>Varchar (20)</i>	Status pesanan
metode_pembayaran	<i>Varchar (20)</i>	Metode pembayaran yang digunakan
tanggal_pesanan	<i>Date</i>	Tanggal pemesanan dilakukan
status_barang	<i>Varchar (20)</i>	Status barang yang dipesan
no_resi	<i>Varchar (20)</i>	Nomor resi untuk pengiriman barang
nama_produk	<i>Varchar (30)</i>	Nama produk
harga_produk	<i>Decimal (10,2)</i>	Harga produk
jumlah_barang	<i>Integer</i>	Jumlah barang yang dipesan oleh pelanggan.
jasa_pengiriman	<i>Varchar (30)</i>	Jasa pengiriman yang digunakan

ongkos_kirim	<i>Decimal (10,2)</i>	Biaya pengiriman barang
alamat_pengiriman	<i>Text</i>	Alamat lengkap pengiriman barang
tgl_pembayaran	<i>Date</i>	Tanggal pembayaran dilakukan oleh pelanggan
rincian_pembayaran	<i>Text</i>	Rincian pembayaran yang mencakup total harga barang, ongkos kirim, dan metode pembayaran
total_pembayaran	<i>Decimal (10,2)</i>	Total pembayaran yang harus dilakukan pelanggan
nomor_rekening	<i>Varchar (20)</i>	Nomor rekening untuk transfer
status	<i>Varchar (20)</i>	Status pesanan

5) Tabel promosi

Tabel ini menyimpan informasi terkait promosi atau diskon yang berlaku pada produk tertentu.

Tabel 3.9 Tabel promosi

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Deskripsi</i>
no	<i>Integer</i>	<i>Primary key</i>
nama	<i>Varchar (30)</i>	Nama promosi
harga	<i>Decimal (10,2)</i>	Harga produk promosi
stok	<i>Integer</i>	Stok produk promosi
gambar	<i>Varchar (50)</i>	gambar barang
promo	<i>Varchar (20)</i>	promos

6) Tabel laporan_penjualan

Tabel ini berfungsi untuk mencatat data laporan penjualan produk.

Tabel 3.10 Tabel laporan_penjualan

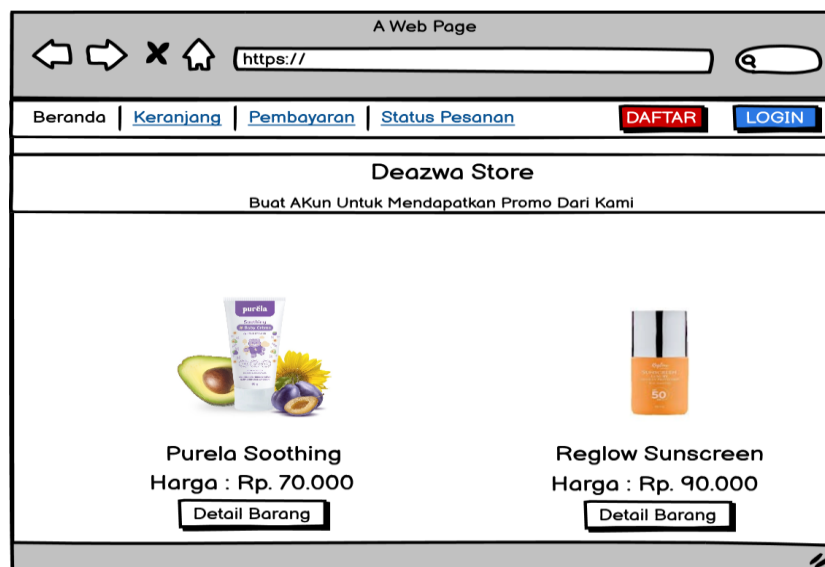
<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Deskripsi</i>
no	<i>Integer</i>	<i>Primary key</i>
nama_produk	<i>Varchar (30)</i>	Nama produk yang terjual

jumlah_transaksi	<i>Integer</i>	Jumlah transaksi
stok	<i>Integer</i>	Stok produk yang tersisa
pendapatan	<i>Decimal(10,2)</i>	Total pendapatan dari produk
pemasukan	<i>Decimal(10,2)</i>	Total pemasukan dari semua produk

3.7.2 Desain Antarmuka / *Interface*

Desain antarmuka menggambarkan halaman-halaman yang diperlukan untuk mendukung analisis dan perancangan sistem informasi penjualan online Deazwa Store. Rancangan antarmuka ini dibuat menggunakan *Balsamiq Mockups 3*, sebagai berikut:

a. Desain Rancangan Halaman Beranda

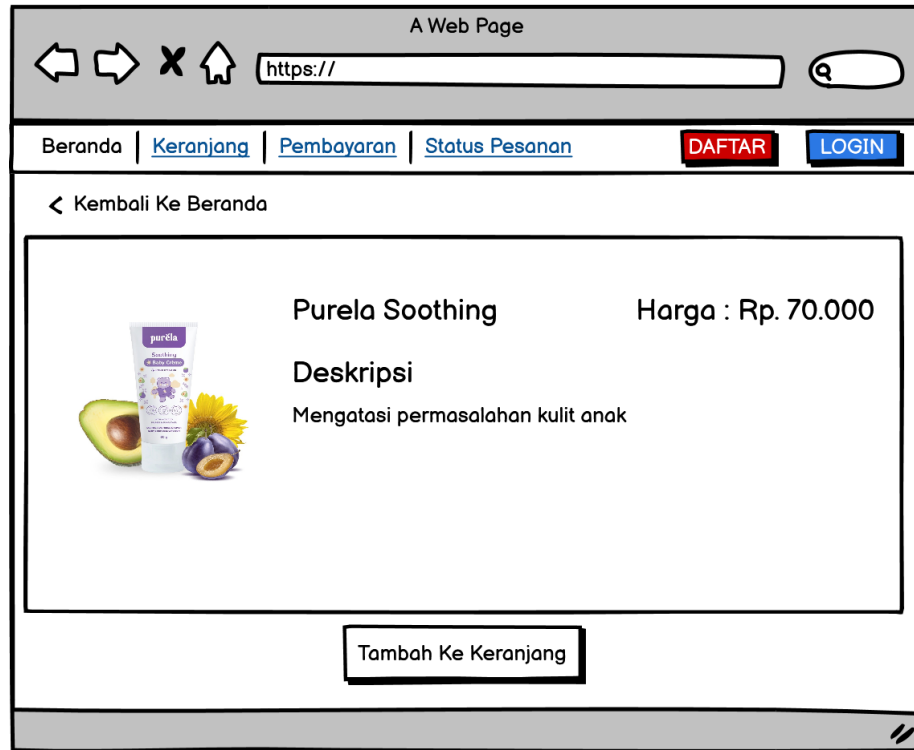


Gambar 3. 26 Desain Rancangan Halaman Beranda

Rancangan ini menunjukkan tampilan antarmuka situs web toko online bernama "Deazwa Store." Di bagian atas terdapat menu navigasi dengan tautan ke halaman Beranda, Keranjang, Pembayaran, dan Status Pesanan, serta tombol "Daftar" berwarna merah dan "Login" berwarna biru. Di bawah judul toko, terdapat ajakan untuk membuat akun guna

mendapatkan promo. Di area utama, ditampilkan dua produk dengan gambar, nama produk, harga, dan tombol "Detail Barang" di bawahnya.

b. Desain Rancangan Tambah Keranjang



Gambar 3. 27 Desain Rancangan Tambah Keranjang

Rancangan ini menampilkan halaman detail produk di situs web "Deazwa Store." Terdapat navigasi di bagian atas dengan menu ke Beranda, Keranjang, Pembayaran, dan Status Pesanan, serta tombol "Daftar" dan "Login." Di halaman ini, ada tautan "Kembali Ke Beranda" untuk kembali ke halaman utama. Produk yang ditampilkan adalah "Purela Soothing" dengan harga Rp. 70.000. Di bawahnya, terdapat deskripsi singkat yang menjelaskan bahwa produk ini berguna untuk mengatasi permasalahan kulit anak. Di bagian bawah, terdapat tombol "Tambah Ke Keranjang" untuk menambahkan produk ke keranjang belanja.

c. Desain Rancangan Halaman *Login*

A Web Page

https://

MASUK

Email

Masukan Email Anda

Password

Masukan Password Anda

Log In

Belum Punya Akun? Daftar Sekarang

Gambar 3. 28 Desain Rancangan Halaman *Login*

Rancangan ini menampilkan halaman *login*, pelanggan yang sudah punya akun dan ingin melanjutkan proses pesanan barang wajib melakukan login terlebih dahulu dengan memasukan *username* dan *password*. Admin yang ingin masuk ke halaman dashboard juga wajib login dengan memasukan *username* dan *password*.

d. Desain Rancangan Halaman Daftar Akun

Gambar 3.29 Desain Rancangan Halaman Daftar Akun

Rancangan ini menampilkan halaman daftar akun. Pelanggan yang belum mempunyai akun bisa memasukan data dirinya pada formulir yang tersedia dihalaman ini untuk membuat akun. Dibawah ada menu “Sudah Punya Akun? Masuk” jika diklik maka akan langsung diarahkan ke halaman *login*.

e. Desain Rancangan Halaman Keranjang



Gambar 3. 30 Desain Rancangan Halaman Keranjang

Rancangan ini menampilkan halaman keranjang yang menampilkan produk yang sebelumnya sudah dipilih oleh pelanggan, ada 3 tombol, jika mengklik tambah barang maka akan diarahkan ke halaman beranda untuk memilih barang. Jika klik pembayaran maka akan diarahkan ke halaman pembayaran. Jika klik hapus maka barang yang dipilih akan terhapus. Di halaman ini juga terdapat ikon lonceng untuk informasi terbaru dari admin berupa promo, dikson dan lain-lainnya.

f. Desain Rancangan Halaman Pembayaran

The wireframe shows a payment page with a browser header, navigation links, a title, a form for customer details, a product summary, shipping and payment options, a payment breakdown, and a total payment section with a 'Bayar' button.

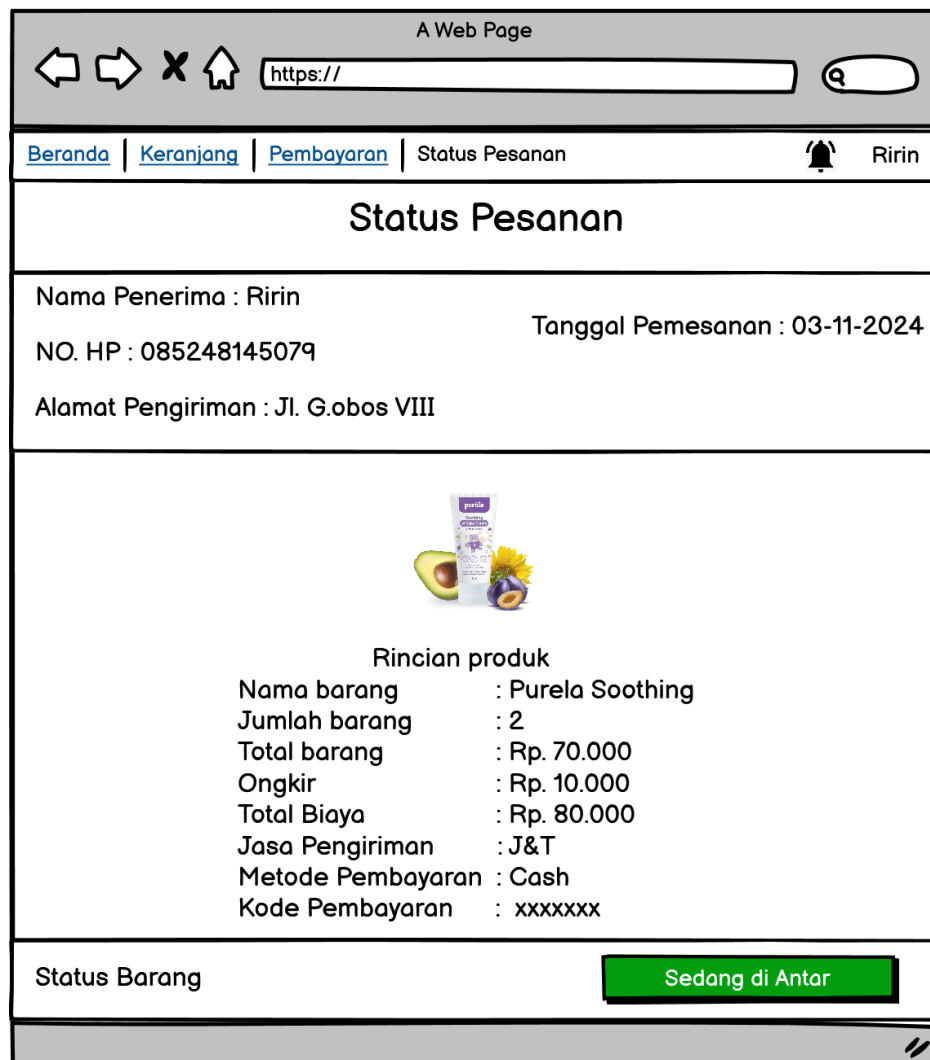
A Web Page		
Beranda Keranjang Pembayaran Status Pesanan		
<div style="text-align: right;"> Ririn </div>		
<h2>Pembayaran</h2>		
<div> <div>Nama Penerima :</div> <div>Ririn</div> </div> <div> <div>NO. HP :</div> <div>085248145079</div> </div> <div> <div>Alamat Pengiriman :</div> <div>Jl. G.obos VIII</div> </div>		
	<div>Nama Produk : Purela Soothing</div> <div>Harga : Rp. 70.000</div> <div>Jumlah Barang : 2</div>	<div>Hapus</div>
<div> <div>Jasa Pengiriman</div> <div> ☒ J&T ☐ Gojek </div> </div>		
<div> <div>Metode Pembayaran :</div> <div> ☒ Cash ☐ Transfer Bank BRI ☐ Qris </div> </div>		
<div> <div>Rincian Pembayaran :</div> <div> <div>Total Barang : Rp. 70.000</div> <div>Ongkir : Rp. 10.000</div> </div> </div>		
<div>Total Pembayaran : Rp. 80.000</div>		<div>Bayar</div>

Gambar 3. 31 Desain Rancangan Halaman Pembayaran

Rancangan ini menunjukkan halaman pembayaran. Di halaman ini, pelanggan memasukkan informasi seperti Nama Penerima, Nomor HP, dan Alamat Pengiriman. Bagian berikutnya menampilkan ringkasan produk, yaitu "Purela Soothing," dengan harga Rp. 70.000 dan jumlah 2, serta tombol "Hapus" berwarna merah untuk menghapus item. Pengguna

dapat memilih jasa pengiriman (J&T atau Gojek) dan metode pembayaran (*Cash*, Transfer Bank BRI, atau *QRIS*). Di bagian bawah terdapat rincian pembayaran, dengan total barang Rp. 70.000, ongkir Rp. 10.000, dan total pembayaran Rp. 80.000. Tombol "Bayar" berwarna biru tersedia untuk melanjutkan pembayaran.

g. Desain Rancangan Halaman Status Pesanan



A Web Page

https://

[Beranda](#) | [Keranjang](#) | [Pembayaran](#) | Status Pesanan

Ririn

Status Pesanan

Nama Penerima : Ririn
 NO. HP : 085248145079
 Alamat Pengiriman : Jl. G.obos VIII

Tanggal Pemesanan : 03-11-2024



Rincian produk

Nama barang	: Purela Soothing
Jumlah barang	: 2
Total barang	: Rp. 70.000
Ongkir	: Rp. 10.000
Total Biaya	: Rp. 80.000
Jasa Pengiriman	: J&T
Metode Pembayaran	: Cash
Kode Pembayaran	: xxxxxxx

Status Barang

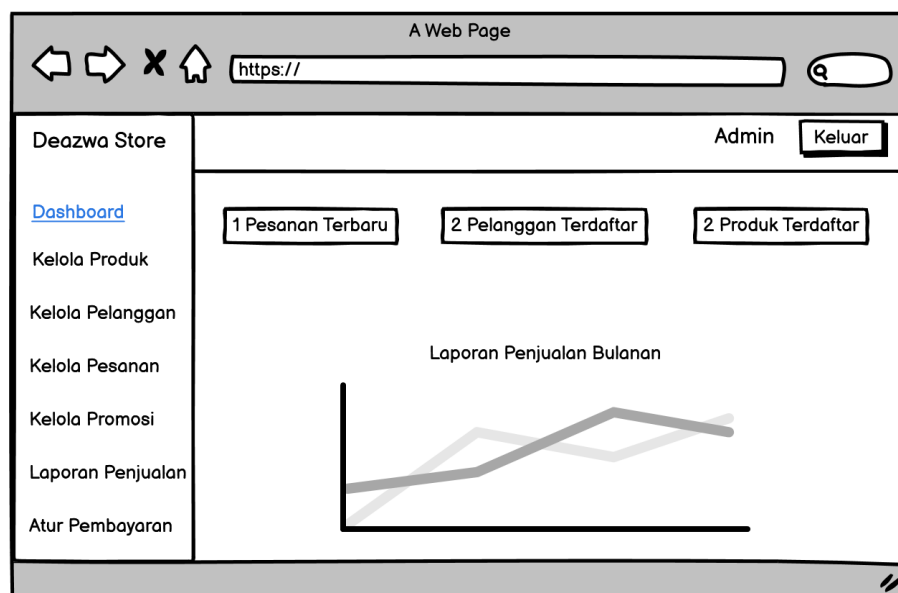
Sedang di Antar

Gambar 3.32 Desain Rancangan Halaman Status Pesanan

Rancangan ini menunjukkan halaman Status Pesanan. Halaman ini menampilkan informasi penerima seperti Nama, Nomor HP, dan Alamat

Pengiriman. Di bagian atas terdapat tanggal pemesanan. Rincian produk menunjukkan item "Purela Soothing" dengan jumlah 2 dan total harga Rp. 70.000, ditambah ongkir Rp. 10.000, sehingga total biaya adalah Rp. 80.000. Pengguna dapat melihat jasa pengiriman (J&T) dan metode pembayaran yang digunakan (Cash), dengan kode pembayaran yang disembunyikan sebagian. Di bagian bawah, status pengiriman ditampilkan dengan tombol hijau bertuliskan "Sedang di Antar."

h. Desain Rancangan Halaman *Dashboard* Admin

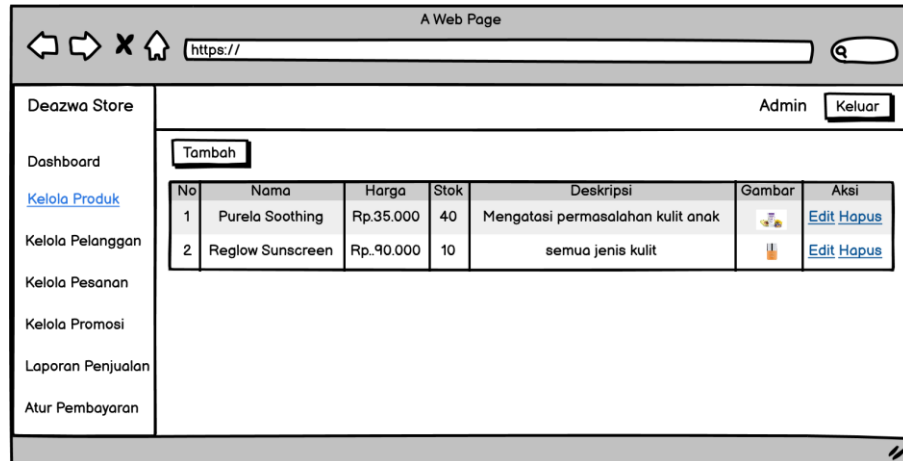


Gambar 3. 33 Desain Rancangan Halaman *Dashboard* Admin

Rancangan ini menunjukkan halaman *dashboard* admin dari sistem Deazwa Store. Di sisi kiri terdapat menu navigasi yang mencakup dashboard, kelola produk, kelola pelanggan, kelola pesanan, kelola promosi, laporan penjualan, dan atur pembayaran. Bagian utama halaman menampilkan ringkasan dengan informasi jumlah pesanan terbaru, pelanggan terdaftar, dan produk terdaftar. Di bawahnya, terdapat grafik yang menunjukkan Laporan Penjualan Bulanan. Di pojok kanan atas,

terdapat nama pengguna ("Admin") dan tombol "Keluar" untuk keluar dari sistem.

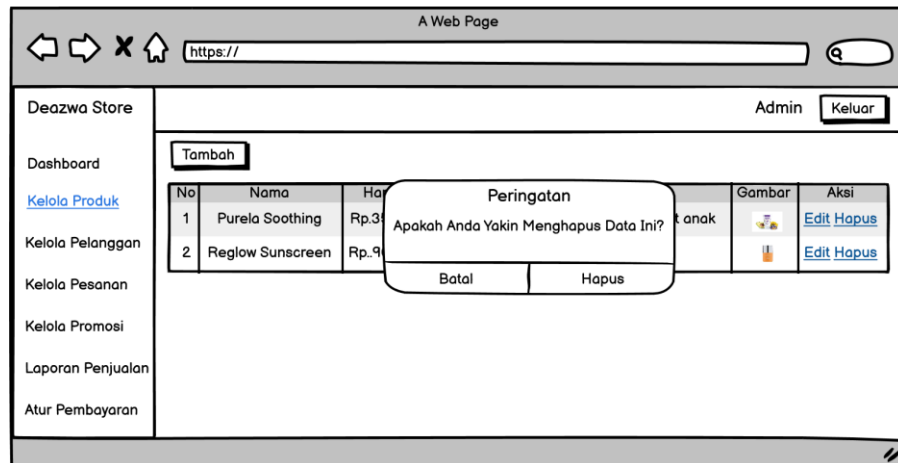
i. Desain Rancangan Halaman Kelola Produk



Gambar 3. 34 Desain Rancangan Halaman Kelola Produk

Rancangan ini menunjukkan halaman kelola produk pada sistem Deazwa Store. Di sisi kiri terdapat menu navigasi untuk berbagai fungsi seperti dashboard, kelola pelanggan, dan lainnya. Bagian utama menampilkan daftar produk dengan kolom untuk no, nama produk, harga, stok, deskripsi, gambar, dan aksi. Setiap baris memiliki opsi "Edit" dan "Hapus" untuk mengelola produk. Di bagian atas, terdapat tombol "Tambah" untuk menambah produk baru.

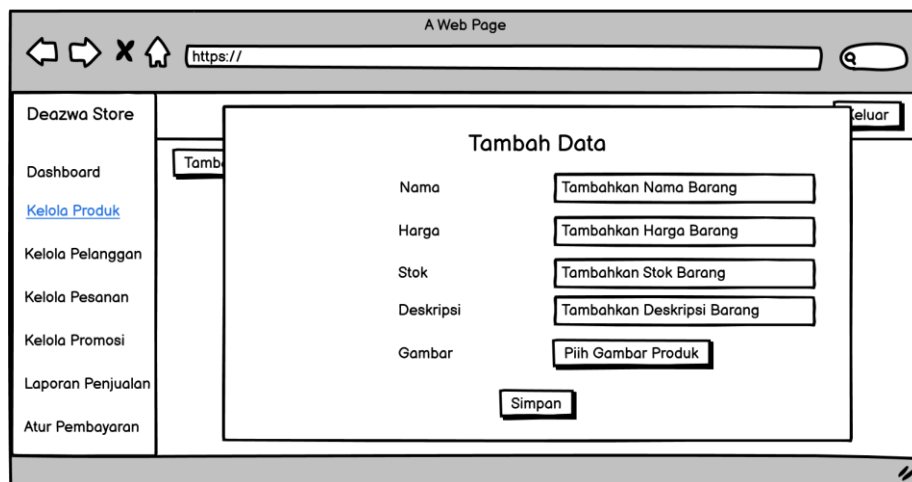
j. Desain Rancangan Halaman Hapus Kelola Produk



Gambar 3. 35 Desain Rancangan Halaman Hapus Kelola Produk

Ketika tombol hapus dipilih, muncul *pop-up* peringatan bertuliskan "Apakah Anda Yakin Menghapus Data Ini?" dengan dua tombol di bawahnya, yaitu batal dan hapus untuk mengonfirmasi atau membatalkan penghapusan data.

k. Desain Rancangan Halaman Tambah Kelola Produk



Gambar 3. 36 Desain Rancangan Halaman Tambah Kelola Produk

Ketika tombol tambah dipilih, muncul *pop-up* untuk menambahkan data yang terdiri dari nama, harga, stok, deskripsi dan gambar, jika sudah

maka admin bisa menyimpan dengan klik tombol simpan, maka data akan ditambahkan ke sistem.

l. Desain Rancangan Halaman Edit Kelola Produk

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar showing 'https://'. The application is 'Deazwa Store'. The left sidebar contains a navigation menu with the following items: Dashboard, Kelola Produk (highlighted), Kelola Pelanggan, Kelola Pesanan, Kelola Promosi, Laporan Penjualan, and Atur Pembayaran. The main content area is titled 'Edit Data' and contains the following form fields:

- Nama: Purela Soothing
- Harga: Rp.35.000
- Stok: 40
- Deskripsi: Mengatasi permasalahan kulit anak
- Gambar: purela.png

There is a 'Simpan' button at the bottom of the form. On the right side of the form, there are buttons for 'Kembali', 'Hapus', and 'Hapus'.

Gambar 3.37 Desain Rancangan Halaman Edit Kelola Produk

Ketika tombol edit dipilih, muncul *pop-up* untuk mengedit data yang terdiri dari nama, harga, stok, deskripsi dan gambar, jika sudah maka admin bisa menyimpan dengan klik tombol simpan, maka data akan diperbaharui.

m. Desain Rancangan Halaman Kelola Pelanggan

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar showing 'https://'. The application is 'Deazwa Store'. The left sidebar contains a navigation menu with the following items: Dashboard, Kelola Produk, Kelola Pelanggan (highlighted), Kelola Pesanan, Kelola Promosi, Laporan Penjualan, and Atur Pembayaran. The main content area displays a table of customer data:

No	Nama	Jenis Kelamin	Nomor HP	Email	Password
1	Ririn	Perempuan	085248145079	ririn@gmail.com	*****
2	Rosalina	Perempuan	081256145411	rosalina@gmail.com	*****

At the top right of the main content area, there is an 'Admin' label and a 'Keluar' button.

Gambar 3. 38 Desain Rancangan Halaman Kelola Pelanggan

Rancangan ini menunjukkan halaman kelola pelanggan pada sistem Deazwa Store. Di sisi kiri terdapat menu navigasi untuk berbagai fungsi seperti dashboard, kelola pelanggan, dan lainnya. Bagian utama menampilkan daftar pelanggan dengan kolom untuk no, nama, jenis kelamin, usia, nomor hp, email, dan aksi.

n. Desain Rancangan Halaman Kelola Pesanan

No	Nama Pelanggan	Nama Produk	Status Pesanan	Metode Pembayaran	Tanggal Pesan	Status Barang	No Resi	Aksi
1	Ririn	Purela Soothing	Sudah Bayar	Cash	03/11/2024	Diproses	xx	Detail
2	Rosalina	Reglow Sunscreen	Sudah Bayar	Qris	04/11/2024	Diproses	xx	Detail

Gambar 3. 39 Desain Rancangan Halaman Kelola Pesanan

Rancangan ini menunjukkan halaman kelola pesanan pada sistem Deazwa Store. Di sisi kiri terdapat menu navigasi untuk berbagai fungsi seperti dashboard, kelola pelanggan, dan lainnya. Bagian utama menampilkan daftar produk dengan kolom untuk no, nama pelanggan, nama produk, status pesanan, metode pembayaran, tanggal pesan, status barang, no resi, dan aksi. Setiap baris memiliki opsi "Detail" untuk mengkonfirmasi pesanan.

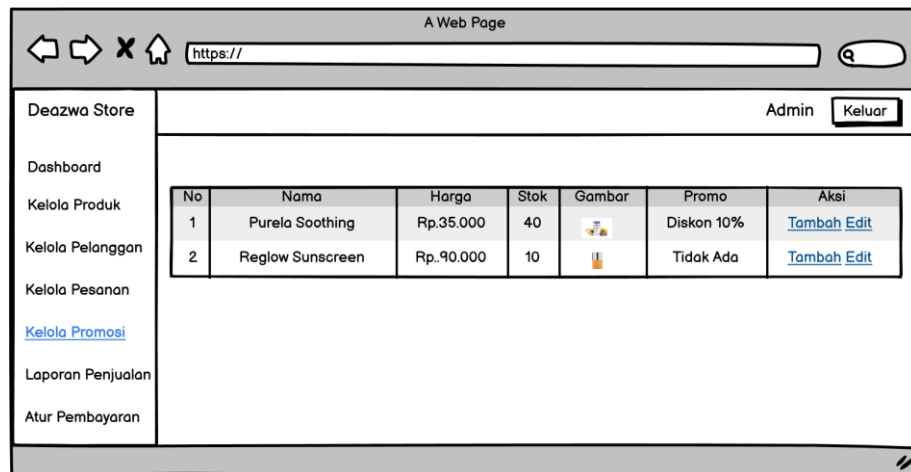
o. Desain Rancangan Halaman Detail Pesanan

Detail Pembayaran	
Nama Pelanggan	<input type="text" value="Ririn"/>
Nama Produk	<input type="text" value="Purela Soothing"/>
Jumlah Pemesanan	<input type="text" value="2"/>
Alamat Pengiriman	<input type="text" value="Jl. G.obos VII"/>
Total Bayar	<input type="text" value="Rp.70.000"/>
Status Pemesanan	<input type="text" value="Sudah Bayar"/>
Status Produk	☐ Proses ☐ Dikirim ☐ Dibatalkan ☒ Selesai
<input type="button" value="Kirim"/>	

Gambar 3. 40 Desain Rancangan Halaman Detail Pesanan

Rancangan ini menunjukkan form berjudul "Detail Pembayaran" ini berisi informasi pesanan, termasuk nama pelanggan, nama produk, jumlah pemesanan, alamat pengiriman, total bayar, status pemesanan, dan status produk. Pengguna dapat mengatur status produk dengan opsi proses, dikirim, dibatalkan, atau selesai dengan memilih radio button yang sesuai. Terdapat juga tombol kirim di bagian bawah untuk menyimpan atau memperbarui status pesanan. Desain ini memudahkan pengguna dalam mengelola rincian pembayaran dan status pemesanan.

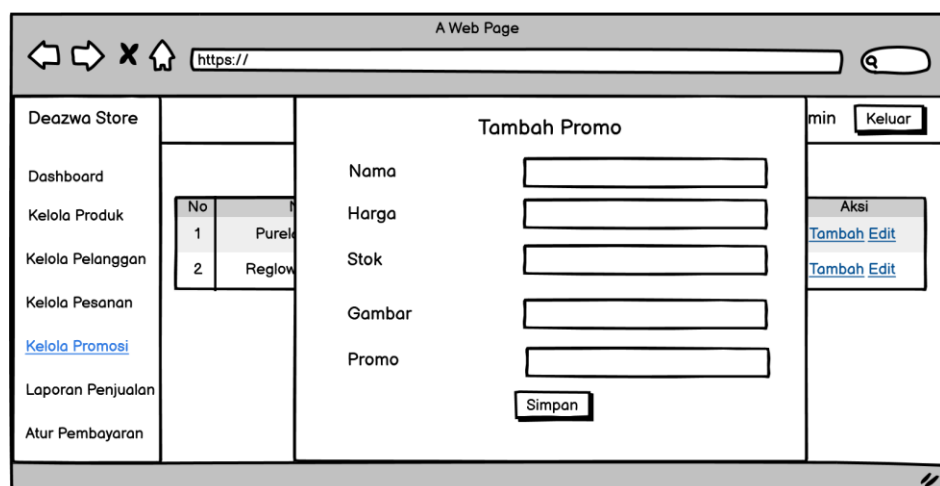
p. Desain Rancangan Halaman Kelola Promosi



Gambar 3. 41 Desain Rancangan Halaman Kelola Promosi

Rancangan ini menunjukkan halaman kelola promosi pada sistem Deazwa Store. Di sisi kiri terdapat menu navigasi untuk berbagai fungsi seperti dashboard, kelola pelanggan, dan lainnya. Bagian utama menampilkan daftar promosi dengan kolom untuk no, nama, harga, stok, gambar, promo dan aksi. Setiap baris memiliki opsi "Tambah" dan "Edit" untuk mengelola promosi.

q. Desain Rancangan Halaman Tambah Kelola Promosi



Gambar 3. 42 Desain Rancangan Halaman Tambah Kelola Promosi

Ketika tombol tambah dipilih, muncul *pop-up* untuk menambahkan data yang terdiri dari nama, harga, stok, gambar dan promo, jika sudah maka admin bisa menyimpan dengan klik tombol simpan, maka data akan ditambahkan ke sistem.

r. Desain Rancangan Halaman Edit Kelola Promosi

Gambar 3.43 Desain Rancangan Halaman Edit Kelola Promosi

Ketika tombol edit dipilih, muncul *pop-up* untuk mengedit data yang terdiri dari nama, harga, stok, gambar dan promo, jika sudah maka admin bisa menyimpan dengan klik tombol simpan, maka data akan diperbaharui.

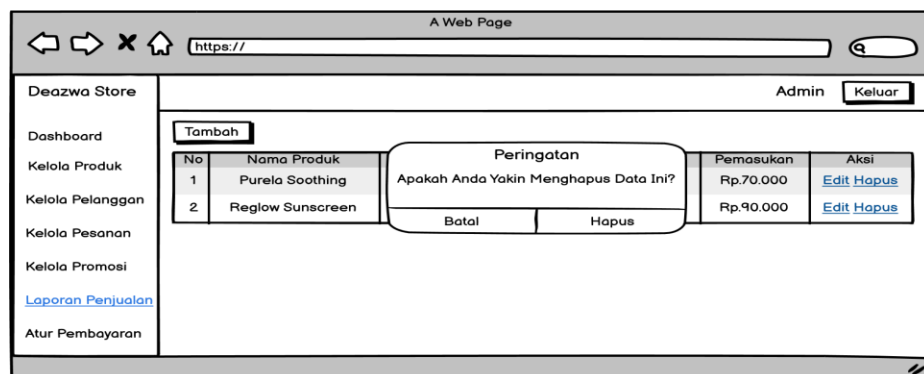
s. Desain Rancangan Halaman Laporan Penjualan

No	Nama Produk	Jumlah Transaksi	Stok	Pendapatan	Pemasukan	Aksi
1	Purela Soothing	2	40	Rp.70.000	Rp.70.000	Edit Hapus
2	Reglow Sunscreen	1	10	Rp.90.000	Rp.90.000	Edit Hapus

Gambar 3. 44 Desain Rancangan Halaman Laporan Penjualan

Rancangan ini menunjukkan halaman laporan penjualan pada sistem Deazwa Store. Di sisi kiri terdapat menu navigasi untuk berbagai fungsi seperti dashboard, kelola pelanggan, dan lainnya. Bagian utama menampilkan laporan penjualan dengan kolom untuk no, nama produk, jumlah transaksi, stok, pendapatan, pemasukan, dan aksi. Setiap baris memiliki opsi "Edit" dan "Hapus" untuk mengelola laporan penjualan. Di bagian atas, terdapat tombol "Tambah" untuk menambah laporan penjualan.

t. Desain Rancangan Halaman Hapus Laporan Penjualan



Gambar 3. 45 Desain Rancangan Halaman Hapus Laporan Penjualan

Ketika tombol hapus dipilih, muncul *pop-up* peringatan bertuliskan "Apakah Anda Yakin Menghapus Data Ini?" dengan dua tombol di bawahnya, yaitu batal dan hapus untuk mengonfirmasi atau membatalkan penghapusan data.

u. Desain Rancangan Halaman Tambah Laporan Penjualan

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar containing 'https://'. The page layout includes a sidebar on the left for 'Deazwa Store' with a menu: Dashboard, Kelola Produk, Kelola Pelanggan, Kelola Pesanan, Kelola Promosi, [Laporan Penjualan](#), and Atur Pembayaran. The main content area is titled 'Tambah Laporan'. It features a table with two columns: 'No' and 'Nama'. The table contains two rows: (1, 'Purela S') and (2, 'Reglow S'). To the right of the table is a 'Tambah' button. Further right is a form with five input fields: 'Nama Produk', 'Jumlah Transaksi', 'Stok', 'Pendapatan', and 'Pemasukan', followed by a 'Simpan' button. On the far right, there is a 'min' button, a 'Keluar' button, and an 'Aksi' section with 'Edit Hapus' and 'Edit Hapus' links.

Gambar 3. 46 Desain Rancangan Halaman Tambah Laporan Penjualan

Ketika tombol tambah dipilih, muncul *pop-up* untuk menambahkan data yang terdiri dari nama produk, jumlah transaksi, stok, pendapatan dan pemasukan, jika sudah maka admin bisa menyimpan dengan klik tombol simpan, maka data akan ditambahkan ke sistem.

v. Desain Rancangan Halaman Edit Laporan Penjualan

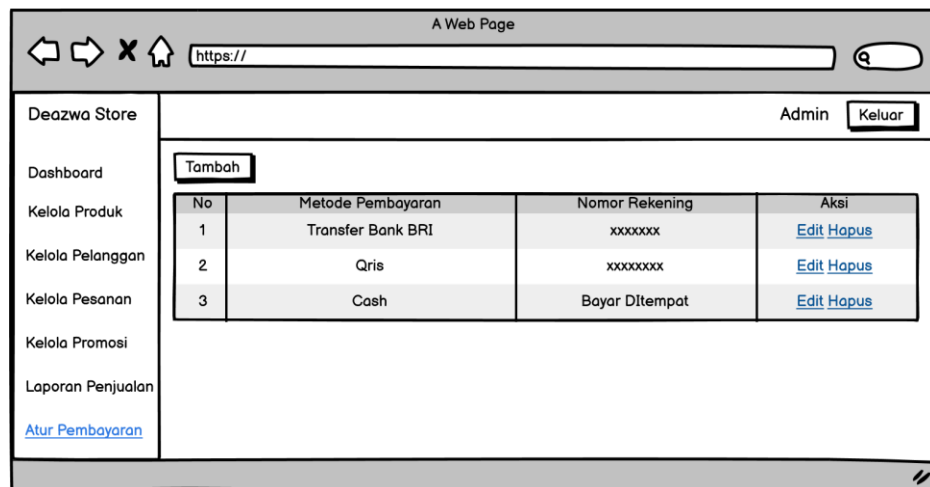
This screenshot shows the 'Edit Laporan' page, which has a similar layout to the 'Tambah Laporan' page. The sidebar and table are identical. The main content area is titled 'Edit Laporan' and contains the same five input fields: 'Nama Produk', 'Jumlah Transaksi', 'Stok', 'Pendapatan', and 'Pemasukan', followed by a 'Simpan' button. The right sidebar also contains the 'min', 'Keluar', and 'Aksi' (Edit Hapus, Edit Hapus) elements.

Gambar 3. 47 Desain Rancangan Halaman Edit Laporan Penjualan

Ketika tombol edit dipilih, muncul *pop-up* untuk mengedit data yang terdiri dari nama produk, jumlah transaksi, stok, pendapatan dan

pemasukan, jika sudah maka admin bisa menyimpan dengan klik tombol simpan, maka data akan diperbaharui.

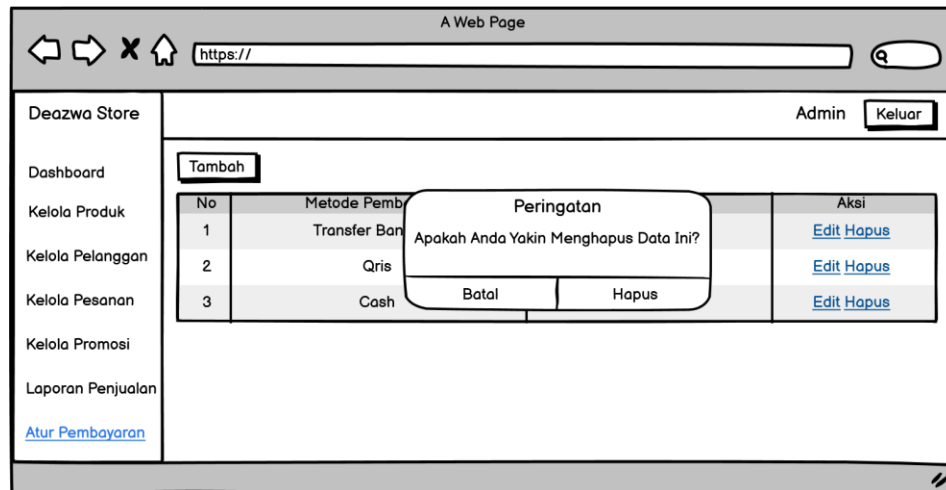
w. Desain Rancangan Halaman Atur Pembayaran



Gambar 3. 48 Desain Rancangan Halaman Atur Pembayaran

Rancangan ini menunjukkan halaman atur pembayaran pada sistem Deazwa Store. Di sisi kiri terdapat menu navigasi untuk berbagai fungsi seperti dashboard, kelola pelanggan, dan lainnya. Bagian utama menampilkan laporan penjualan dengan kolom untuk no, metode pembayaran, nomor rekening, dan aksi. Setiap baris memiliki opsi "Edit" dan "Hapus" untuk mengelola laporan penjualan. Di bagian atas, terdapat tombol "Tambah" untuk menambah laporan penjualan.

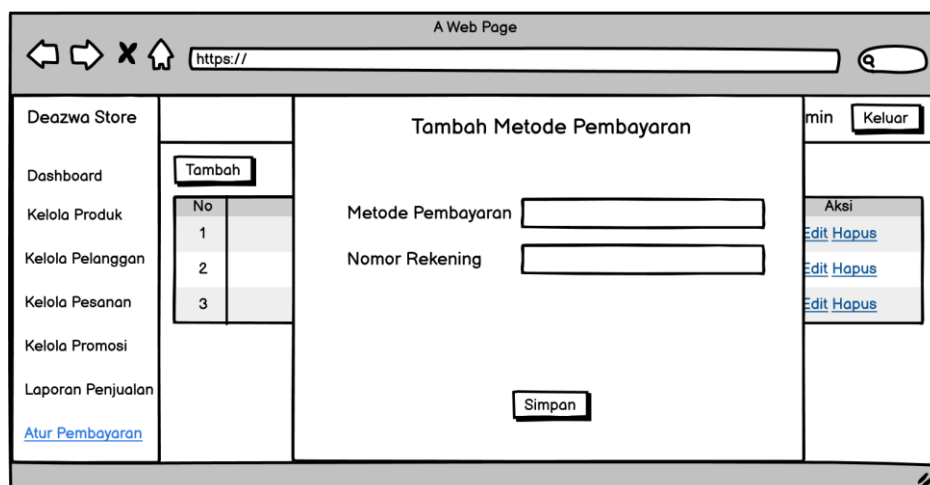
x. Desain Rancangan Halaman Hapus Atur Pembayaran



Gambar 3. 49 Desain Rancangan Halaman Hapus Atur Pembayaran

Ketika tombol hapus dipilih, muncul *pop-up* peringatan bertuliskan "Apakah Anda Yakin Menghapus Data Ini?" dengan dua tombol di bawahnya, yaitu batal dan hapus untuk mengonfirmasi atau membatalkan penghapusan data.

y. Desain Rancangan Halaman Tambah Atur Pembayaran



Gambar 3. 50 Desain Rancangan Halaman Tambah Atur Pembayaran

Ketika tombol tambah dipilih, muncul *pop-up* untuk menambahkan data yang terdiri dari metode pembayaran dan nomor rekening, jika sudah

maka admin bisa menyimpan dengan klik tombol simpan, maka data akan ditambahkan ke sistem.

z. Desain Rancangan Halaman Edit Atur Pembayaran

The screenshot shows a web application interface for editing payment methods. The interface is divided into several sections:

- Header:** A Web Page, with navigation icons and a URL bar showing "https://".
- Sidebar (Left):**
 - Deazwa Store
 - Dashboard
 - Kelola Produk
 - Kelola Pelanggan
 - Kelola Pesanan
 - Kelola Promosi
 - Laporan Penjualan
 - [Atur Pembayaran](#)
- Main Content Area:**
 - Edit Metode Pembayaran**
 - Metode Pembayaran:
 - Nomor Rekening:
 -
- Table (Left of Main Content):**

No	
1	
2	
3	
- Right Sidebar:**
 - min
 - Aksi
 - [Edit Hapus](#)
 - [Edit Hapus](#)
 - [Edit Hapus](#)

Gambar 3. 51 Desain Rancangan Halaman Edit Atur Pembayaran

Ketika tombol edit dipilih, muncul *pop-up* untuk mengedit data yang terdiri dari metode pembayaran dan nomor rekening, jika sudah maka admin bisa menyimpan dengan klik tombol simpan, maka data akan diperbaharui.

3.8 Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian yang direncanakan penulis pada penelitian ini yang dilaksanakan dalam waktu bulan terhitung dari bulan agustus 2024 hingga bulan maret 2025, sebagai berikut :

Tabel 3.11 Jadwal Penelitian

No.	Keterangan	2024					2025					
		Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1.	Identifikasi Masalah											
2.	Pengumpulan Data											
3.	Studi Literatur											
4.	Menyerahkan Surat Izin Penelitian											
5.	Menerima surat izin penelitian											
6.	Analisis Data											
7.	Perancangan Sistem											

8.	Seminar Proposal											
9.	Penyebaran Kuesioner Responden											
10.	Kesimpulan											
11.	Penulisan Laporan Penelitian											
12.	Sidang Tugas Akhir											
13.	Pengumpulan Laporan Tugas Akhir											

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Santika, Amelia, Triando Hamonangan Saragih, Dwi Kartini and Rahmat Ramadhani. 2023. "Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen BRILink Menggunakan Random Forest". *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)* 11. <<https://doi.org/10.26418/justin.v11i3>>.
- Adriansa, Mezi, Liza Yulianti and Lena Elfianty. 2022. "Analisis Kepuasan Pelanggan Menggunakan Algoritma C4.5". *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)* 7: 2657–1501.
- Apnita, Reny, Br Tarigan, Mukhlis Ramadhan and Rini Kustini. 2021. "Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Pada Tanaman Havea Brasiliensis (Karet) Menggunakan Metode Certainty Factor (CF)". *Jurnal CyberTech* 4. <<https://ojs.trigunadharma.ac.id/>>.
- Astriyani, Erna, Fiskarina Nasyah Putri and Nurita Eka Widianingsih. 2020. "Desain Sistem Informasi Monitoring Aset Pada PT.Arbunco Wira Pandega" 6: 2020.
- Effendy and Herry Mulyono. 2020. "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Penjualan Pakaian Muslim Berbasis Web Pada Toko Jambi". *Manajemen Sistem Informasi* 5.
- Erlanie Sufarnap, Mirza Ilhami and Jefri Junifer Pangaribuan. 2022. "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko XYZ". *SATESI: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi* 2: 170–176. <<https://doi.org/10.54259/satesi.v2i2.1181>>.
- Firanda, Mitha,Fitria, Shiyami Milwandhari and Virdiandry Putratama. 2021. "Sistem Informasi Perjalanan Dinas Berbasis Web (Studi Kasus : DPRD KABUPATEN GARUT)". *IMPROVE Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika-Politeknik Pos Indonesia* 13.
- Hamdan Romadhon, M and Yusuf Yudhistira. 2021. "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri". *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban (JSITP)*. Vol. 2. <www.journal.peradaban.ac.id>.
- Hetty Meileni, Sony Oktapriandi and Desi Apriyanti. 2020. "Analisis PIECES Pada Aplikasi Web GIS Pemetaan Ekonomi Kreatif (Ekraf)". *Teknika* 9: 138–145. <<https://doi.org/10.34148/teknika.v9i2.293>>.
- Indah Nurlita and Reni Anggraini. 2023. "Analysis and Design of Incoming and Outgoing Cash Accounting Information Systems at Kilometer 28 Laundry Using the Pieces and Waterfall Methods with Unified Modeling Language

(Uml) Tools”. *Formosa Journal of Applied Sciences* 2: 1065–1090.
<<https://doi.org/10.55927/fjas.v2i6.4411>>.

Khumaidi, Ali and Andrian Muljadi. 2020. “Analisis Dan Perancangan Aplikasi Pengajuan Cuti Pada PT. Mun Hean Indonesia”. *Jurnal Inovtek Polbeng - Seri Informatika* 5: 2020.

Kristian Andre, Irvan, Rommi Kaestria, Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya and Palangka Raya. 2023. “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Dasar Negeri Beriwit 2 Puruk Cahu”. *Manajemen Dan Teknologi Informasi* 1.

Nina Adlini, Miza, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah and Sauda Julia Merliyana. 2022. “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka”. *Jurnal Pendidika* 6: 974–980.

Nora, Vevi, Agus Nugroho, Afrizal Nehemia Toscani, Program Studi, Teknik Informatika, Stikom Dinamika Bangsa and Jambi Jl Jendral Sudirman. 2020. “Perancangan Aplikasi Ujian Sekolah (USBK) Studi Kasus : Smk Negeri 1 Muaro Jambi”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*. Vol. 2.

Norhayati, Rosmiati, Zefanya Violinchia and Catharina Elmayanti. 2022. “Rancangan Aplikasi Reading Comprehension Berbasis Web”. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)* 3: 331–340.
<<https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i3.4308>>.

Noviantoro, Agung, Belinda, Amelia Silviana, Rahmalia, Risma Fitriani and Putri, Hanum Permatasari. 2022. “Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Berbasis Web”. *JURNAL JTS* 1: 88–103.

Nurwana, Mulia, Desfa Anisa, Fani Farhansyah, Prodi Rekam Medis dan Informasi Kesehatan and Universitas Awal Bros. 2022. “Perancangan Prototype Sistem Pendaftaran Pasien Berbasis Android Di Rumah Sakit Bhayangkara Batam (Android Based Patient Registration System Prototype Design at Bhayangkara Batam Hospital)”. *Jurnal Bisnis Dan Pemasaran Digital* 2: 39–53.
<<https://doi.org/10.35912/JBPD.v2i1.2442>>.

Pramudita, Rully, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian and Nadya Safitri. 2021. “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya”. *Shilka Dina Anwariya* 3. <www.youtube.com>.

Putri, Latifa, Ria Tussarifah and Amelia Rizki. 2024. “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Pada Keliling Kita Studio Berbasis Web”. *JURNAL SINKOM (Sistem Informasi, Informatika Dan Komputer)* 4.

Rustika, Herlina Ayu, Hafiz Riyadli, Deden Andriawan, Sistem Informasi, Stmik Palangkaraya and Palangka Raya. 2023. “Analisis Dan Perancangan Sistem

- Informasi Pemesanan Tiket Speed Boat Pada Pelabuhan Pasar Lama Kota Buntok Berbasis Web”. *Manajemen Dan Teknologi Informasi* 1.
- Samosir, Jureka and Dimas Abisono Punkastyo. 2022. “perancangan sistem informasi penjualan web pada toko samo”. *Oktal : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science* 1: 1360–1368. <<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>>.
- Simatupang, Julianto and Setiawan Sianturi. 2019. “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus PO. Handoyo Berbasis Online”. *Jurnal Intra-Tech* 3.
- Sudaryono and Efana Rahwanto. 2020. “perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada pt. Inter aneka plasindo”. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*. Vol. 2. <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>>.
- Sumartini, Sada Harahap Kurnia and Sthevany. 2020. “Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert Di Perusahaan Pembekuan Tuna X Study Of Quality Control Of Tuna Loin Precooked Frozen Products Using The Likert Scale Method In Tuna Freezing Company X”. *Aurelia Journal* 2: 29–38.
- Supiyandi, Muhammad Zen, Chairul Rizal and Muhammad Eka. 2022. “Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall”. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)* 9: 274. <<https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3986>>.
- Witanti, Wina, Yoga, Syarifudin Pinasty and Vidia, Intan Saputri. 2020. “Sistem Informasi Pengarsipan Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web Di Kecamatan Batujajar”. *SEMINAR NASIONAL Dinamika Informatika*.
- Yanuar, Aldi Emsa and Mamok Andri Senubekti. 2022. “Perancangan Aplikasi Penjualan Online Berbasis Website (Studi Kasus : Bakso Emsa)”. *Jurnal Nuansa Informatika* 16. <<https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>>.
- Zuhra, Sitti, Amroni and Ayu, Dwi Gusriyanti. 2023. “Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Pada Butik Gaia Jambi”. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)* 3.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing

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

SURAT TUGAS
No. 363/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 : Agung Prabowo, S. Kom., M.MSI.
N I K : 197603272016107
Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program
2. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
N I K : 198604042010103
Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : RIRIN ROKALINA
N I M : C2157201063
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN ONLINE PADA HI.MAKEUP STORE DI KOTA
PALANGKA RAYA

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
Ketua,

R. Hayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :

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

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian



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

Nomor : 897/STMIK-C.1/AK/X/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Toko Deazwa Store**
Jl. Adonis Samad, Panarung
Palangka Raya, Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

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

Nama : RIRIN ROKALINA
NIM : C2157201063
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2024/2025 (7)
Lama Penelitian : 30 Oktober 2024 s.d 30 November 2024
Tempat Penelitian : Jl. Adonis Samad, Panarung

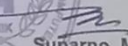
Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE PADA DEAZWA STORE DI KOTA PALANGKA RAYA

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, 30 Oktober 2024

Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105



Lampiran 3 Surat Pemberian Izin Penelitian

Kepada

Yth. Bapak Ketua STMIK Palangaraya

Di-

Tempat

Menanggapi surat dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya dengan nomor 897/STMIK-C.I/AK/X/2024 mengenai perihal Permohonan Surat Izin Penelitian dan Pengumpulan Data Untuk Tugas Akhir. Kami informasikan bahwa permohonan tersebut pada prinsipnya kami setuju untuk mahasiswa atas nama :

Nama : Ririn Rokalina

NIM : C2157201063

Prodi : Sistem Informasi (SI)

Thn Akad (Semester) : 2024/2025 (7)

Tempat Penelitian : Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada Deazwa Store Di Kota Palangka Raya

Untuk bisa melakukan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2024 s.d 30 November 2024 dengan judul "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada Deazwa Store Di Kota Palangka Raya"

Demikian surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 01 November 2024


(.....LINGGA DEWI M.....)

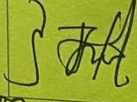
Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi



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

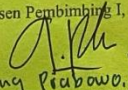
**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Rikin Rokhima
 NIM : 2152201063
 No. Hp : 085246145079
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul : Analisis Dan Perancangan
 Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penjualan online Pada
Dezawa Store Di kota Palangkaraya

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		-2024	pada bagian masalah jelaskan secara detail hak akses dari user.	
		-2024	teori-teori yang di pakai serta yang di taruh di bagian pustaka	
		-2024	sinkronisasi antara use case dengan ACTIVITY dan SEQUENCE DIAGRAM harus saling menjelaskan	
		-2024	RANCANG ANTAR MUKA dan tabel-tabel pada database harus sesuai untuk input dan output	
		-2024	ACC semiring	
		8/11/2024	Perbesar dan perkecil gambar agar lebih mudah dibaca pada tabel 2-5, sebelum perbaikan cekera hasil penelitian selanjutnya dg para anda hendak buat kembali bab 5, daftar pustaka & lampiran	

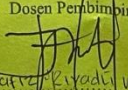
Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



Acung Prabawa, S. Icom, Mms

Dosen Pembimbing II,



Hafid Kiyadi, M. Icom

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

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	:	
NIM	:	
No. Hp	:	
Prodi	:	Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul	:	
Judul Tugas Akhir	:	

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		3/12-24 3/2-28	- lengkap Naskah dari bal. Sorpul 3/2 - laporan Pec Server	

Lampiran 5 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

Pewawancara :

Nama : Ririn Rokalina
NIM : C2157201063
Program Studi : Sistem Informasi

Narasumber :

Nama : Lingga Dewi Mistanti
Jabatan : Karwayan Deawz Store

1. Bisa diceritakan secara singkat tentang Deazwa Store? Bagaimana proses penjualan di Deazwa Store berjalan saat ini, mulai dari pelanggan melihat produk hingga menyelesaikan pembayaran?

Jawaban : Deazwa Store berawal dari penjualan online yang kemudian berkembang hingga membuka toko fisik. Saat ini, penjualan dilakukan baik secara online maupun langsung di toko. Pelanggan bisa melihat produk secara online, memilih, dan kemudian menyelesaikan pembayaran.

2. Apa saja tantangan utama yang sering Anda hadapi dalam proses penjualan? Apakah kendala tersebut berkaitan dengan ketersediaan produk, sistem pembayaran, atau komunikasi dengan pelanggan?

Jawaban : Tantangan utama adalah komunikasi dengan pelanggan, terutama karena produk kosmetik memerlukan pemahaman khusus yang belum tentu diterima dengan baik oleh semua pelanggan. Kami berusaha membangun kepercayaan pelanggan terhadap produk kami. Sistem pembayaran sendiri cukup fleksibel, bisa dilakukan melalui QRIS, transfer bank, atau tunai.

3. Informasi apa yang menurut Anda sangat penting untuk dikelola dalam proses penjualan? (misalnya: data produk, data pelanggan, riwayat transaksi, atau analisis penjualan)

Jawaban : Data pelanggan sangat penting karena memungkinkan kami menghubungi mereka kembali untuk menawarkan promosi. Dengan demikian, mereka bisa melakukan pemesanan ulang jika tertarik.

4. Bagian mana dari proses penjualan yang menurut Anda paling memakan waktu atau membutuhkan perhatian khusus? Apa alasan di balik hal tersebut?

Jawaban : Proses pengiriman barang sering memakan waktu, terutama jika stok barang habis sehingga harus pre-order. Pengiriman dilakukan melalui ekspedisi, dan biasanya tidak lebih dari 7 hari. Beberapa produk populer seperti Hotto dan Ojes Skin sering kali harus di-preorder.

5. Apakah Deazwa Store setuju jika saya membuat rancangan sistem informasi penjualan? Fitur-fitur apa saja yang menurut Anda paling penting untuk ada dalam sistem penjualan online yang akan saya kembangkan?

Jawaban : Kami setuju. Produk seperti Rikglo, Skin Barrier, dan produk-produk skincare untuk anak-anak adalah yang paling penting dalam sistem penjualan. Fitur yang penting antara lain katalog produk, sistem pemesanan, dan opsi pembayaran yang lengkap.

6. Bagaimana Deazwa Store saat ini mengelola data pelanggan dan penjualan? Apakah ada sistem khusus yang digunakan, atau masih dikelola secara manual?

Jawaban: Kami meminta nomor telepon pelanggan dan membuat grup *whatsapp broadcast* yang *diupdate* setiap minggu untuk promosi dari pusat. Dalam *whatsapp*

broadcast, kami memberi tahu pelanggan jika ada potongan harga atau promosi lainnya.

7. Bagaimana Anda menilai pengalaman pelanggan saat ini dalam berbelanja di Deazwa Store? Apakah ada umpan balik tertentu dari pelanggan mengenai proses penjualan?

Jawaban: Banyak pelanggan melakukan repeat order, yang menunjukkan kepuasan mereka. Kami juga memberikan promo dan hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada pelanggan setia.

8. Apa strategi Deazwa Store dalam menarik pelanggan baru dan mempertahankan pelanggan yang sudah ada? Menurut Anda, apakah sistem informasi penjualan yang akan dikembangkan dapat mendukung strategi tersebut?

Jawaban: Strategi utama kami adalah pelayanan yang ramah dan produk berkualitas tinggi. Untuk menarik pelanggan baru dan mempertahankan yang sudah ada, kami memanfaatkan platform seperti Shopee, Tokopedia, Instagram, dan juga agen di kota lain. Kami memiliki pelanggan dari berbagai kota, seperti Pangkalanbun dan Kapuas, serta reseller yang mengambil produk langsung dari sini.

Palangka Raya, November 2024



Lin G A

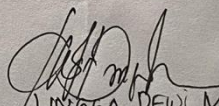
Lampiran 6 Lembar Observasi

Lembar Kegiatan Observasi

Nama : Ririn Rokalina
NIM : C2157201059
Program Studi/Jenjang : Sistem Informasi/S-1
Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Manajemen
Informatika dan Komputer (STMIK)
Palangkaraya
Judul Tugas Akhir : Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi
Penjualan Online Pada Deazwa Store Di Kota
Palangka Raya

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	30 Oktober 2024	Menyerahkan Surat Izin Penelitian Kepada Deazwa Store dan obsevasi identifikasi masalah
2.	30 Oktober 2024	Wawancara kepada narasumber pada Deazwa Store
3.	01 November 2024	Menerima surat izin Penelitian

Palangka Raya, 01 November 2024


(.....RIRIN.....DEWI M.)

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian



Keterangan gambar : Wawancara dan foto bersama narasumber yaitu Lingga Dewi Mistanti sebagai karyawan Deazwa Store yang mewakili Owner Deazwa Store



Keterangan gambar : Foto depan Toko Deazwa Store



Keterangan gambar : Produk-produk yang dijual di Deazwa Store

Lampiran 8 Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir



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

KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : KIRIN ROVELINA
NIM : C2153201063
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Selasa, 13 Desember 2022	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Service Handphone Pada Mandiri Celular Palangkaraya	Dayu Avianto	Hafiz Riyadi, M.kom - Susi Hendartie, M.kom - Drs. Surtana, M.si	
2.	Kamis, 15 Desember 2022	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Pada RPR RPR Cafe Palangka- Raya berbasis Android	Fitri Inani (C1953201009)	Rosmiati, M.kom Hafiz Riyadi, M.kom Siti Shary Jayanti, ST, M.C.S	
3.	Kamis, 15 Desember 2022	Sistem Informasi Indeks Studi Sistem Informasi STMIK Palangka Raya Berbasis web menggunakan framework codengitner	Andoni (C1953201099)	Rosmiati, M.kom Agung Prabowo S.kom, M.MSI Nornayati M.pd	
4.	Jumat, 25 Oktober 2024	Game Edukasi ayo lindungi Data digital Pribadi's Android	Yosua Caesar Raymon (C2155201021)	Abdu Hadi M. kom. Hotimah Sholah M.kom Elotz Faigotul Himmah S, si mes	  
5.	Rabu, 30 Oktober 2024	Penerapan Metode Simulated Annealing untuk Optimisasi Jaringan Wi-Fi Di Gie Pamutung	Benedict Rayu Swiono (C215520096)	Elia Zulkhairah Abdul Hadi, ST, M. kom Rudini, M.Pd	  

Palangka Raya,
Mahasiswa ybs,

Keterangan :