ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO ERZI DI KOTA PALANGKA RAYA

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I
Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Managemen Informatika dan
Komputer (STMIK) Palangkaraya

OLEH
RAHMADANI SHOFARI
NIM C1457201063
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2021

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO ERZI DI KOTA PALANGKA RAYA

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Sistem Informasi
pada Sekolah Tinggi Managemen Informatika dan Komputer
(STMIK)Palangkaraya

OLEH
RAHMADANI SHOFARI
NIM C1457201063
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2021

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO ERZI DI KOTA PALANGKA RAYA

Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Pada
Tanggal 24 Juni 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Rommi Kaestria, M.Kom	Rosmiati, M.Kom
NIK. 198605242011103	NIK. 197810102005003

Mengetahui
Ketua STMIK Palangka Raya

Suparno, M. Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO ERZI DI KOTA PALANGKA RAYA

Proposal Tugas Akhir ini telah Diujikan
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 24 Juni 2021

Tim Penguji :

1. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI ……
   Ketua

2. Drs. Heri Purwanto. M.Pd …….
   Sekertaris

3. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. ……..…….
   Anggota

4. Rommi Kaestria, M.Kom. ……..……..
   Anggota

5. Rosmiati, M.Kom. ……..…….....
   Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

"Belajar dari kegagalan adalah hal yang bijak"

Kupersembahkan untuk :

- Kedua orang tuaku yang telah mendidik dan mendoakan hingga saat ini.
- Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangka Raya yang telah banyak memberikan ilmunya selama saya di bangku perkuliahan.
- Sahabat yang selalu mendukung, membantu, serta memberi semangat kepadaku.
- Kerabat – kerabat yang selalu membantu dan berpatisipasi dalam penulisan Skripsi ini.

INTISARI

Rahmadani Shofari, C1457201063, 2021, Analsis dan Perancangan Sistem Pemesanan Sembako dan Sayuran Pada Toko ERZI Di Kota Palangka Raya, Pembimbing I Rommi Kaestria,M.Kom., Pembimbing II Rosmiati,M.Kom.

Toko Sembako dan Sayuran ERZI adalah usaha yang bergerak dibidang perdagangan sayur dan sembako, beralamat di Jalan Tingang Induk, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Untuk membantu promosi, maka dibuatlah rancangan sistem jual beli pada Toko ERZI.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa pengamatan, wawancara, studi literatur, dokumentasi, dan kuesioner. Penelitian ini juga menggunakan metode PIECES dan alat bantu analisis UML serta rancangan antar muka (*interface)* menggunakan balsamiq mockup.

Perancangan yang dibuat dapat memangkas aktivitas yang belum efisien menjadi efisien bagi pembeli lewat sistem yang dibuat. Pada penelitian tugas akhir ini, peneliti membangun untuk memudahkan proses jual beli ditoko ERZI. Sistem ini dilengkapi fitur trace order bagi pembeli untuk memudahkan memantau pesanan. Dengan sistem ini pembeli dapat berbelanja di toko sayur ERZI lewat *Smartphone* tanpa harus keluar rumah. Sistem berjalan sesuai dengan fungsi.

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner menggunakan skala *likert* dengan 5 (lima) pertanyaan yang diberikan dan disebarkan kepada 15 (lima belas) responden dapat disimpulkan bahwa analisis dan perancangan sistem pemesanan sembako dan sayuran pada toko ERZI di kota Palangka Raya sudah layak karena memperoleh nilai interprestasi sebesar 83,73%.

Kata kunci: Toko ERZI, MY SQL, StarUML, Balsamiq Mockup.

ABSTRACT

Rahmadani Shofari, C1457201063, 2021, Analysis and Design of a basic food and vegetable ordering system at an ERZI shop in the city of Palangka Raya, Advisor I Rommi Kaestria,M.Kom., Advisor II Rosmiati,M.Kom.

Grocery and Vegetable Shop ERZI is a business engaged in trading vegetables and basic necessities, having its address at Jalan Tingang Induk, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Palangka Raya City, Central Kalimantan. To help promote, a trading system design was made at the ERZI Store.

Data collection techniques used in this study are in the form of observations, interviews, literature studies, documentation, and questionnaires. This study also uses the PIECES method and UML analysis tools as well as interface design using balsamiq mockup.

The design made can cut activities that are not yet efficient to be efficient for buyers through the system created. In this final project, researchers build to facilitate the buying and selling process at ERZI stores. This system is equipped with a trace order feature for buyers to make it easier to monitor orders. With this system, buyers can shop at the ERZI vegetable store via Smartphone without having to leave the house. The system runs according to function.

Based on the results of the questionnaire calculation using a Likert scale with 5 (five) questions given and distributed to 15 (fifteen) respondents, it can be concluded that the analysis and design of the basic food and vegetable ordering system at the ERZI store in the city of Palangka Raya is feasible because it has an interpretation value of 83 ,73%.

Keywords: ERZI Store, MY SQL, StarUML, Balsamiq Mockup.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Proposal dengan Judul Analisis dan Perancangan Sistem Pemesanan Sembako dan Sayuran pada Toko ERZI di Kota Palangka Raya dapat diselesaikan sesuai dengan rencana.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak – pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Proposal ini terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom., selaku Ketua STMIK Palangkaraya.
2. Norhayati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi pada STMIK Palangkaraya.
3. Rommi Kaestria, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu, memberikan bimbingan dan perbaikan pada Tugas Proposal penulis.
4. Rosmiati, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberi bimbingan, masukan dan saran.
5. Drs. Sartana, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberi ide, motivasi, masukan, serta arahan dalam pembuatan proposal ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya yang telah banyak membagikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Rahmat Erwin selaku pemilik toko sembako dan sayuran ERZI yang telah membantu memberikan data dan mengizinkan penulis untuk penelitian.

8. Dan semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan semangat kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa tidak semuanya sempurna dalam penyusunan Tugas Propsal ini, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dalam penulisan. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Palangka Raya, Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN …….. iii

HALAMAN PENGESAHAN ……... iv

MOTO DAN PERSEMBAHAN ……... v

INTISARI ……... vi

ABSTRACT ……... vii

KATA PENGANTAR ……... viii

DAFTAR ISI …….. x

DAFTAR TABEL …….. xiii

DAFTAR GAMBAR ……. xiv

DAFTAR LAMPIRAN ……. xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang ……. 1

B. Rumusan Masalah …… 2

C. Tujuan Penelitian ……. 3

D. Manfaat Penelitian ……... 3

BAB II TINJUAN PUSTAKA

A. Dasar Teori ……... 5

1. Analisis …….. 5

2. Perancangan ……. 6

3. Sistem …… 6

4. Pemesanan …… 9

5. Sembako …… 9

6. Sayuran ……. 10

7. Toko ……... 10

B. Teori Pemodalan yang Digunakan ……..... 11

1. UML ……... 12

2. Skala Likert ……... 13

C. Teori Perangkat Lunak yang Digunakan …… 19

1. MySQL ……... 19

2. StarUML …… 20

3. Balsamiq Mockup ……. 21

D. Penelitian Releven ……. 21

BAB III METODE PENELITIAN …….. 27

A. Objek Penelitian …….. 27

B. Jenis Penelitian …… 28

C. Teknik Pengumpulan Data …… 28

1. Pengamatan (*Observasi*) …… 28

2. Wawancara *(interview*) …….. 29

3. Studi Literatur …… 29

4. Dokumentasi …… 29

5. Kuesioner ……. 29

D. Metode Analisis …… 30

1. Analisis Kelemahan Sistem …… 30

2. Analisis Kebutuhan Sistem …… 30

E. Teknik dan Alat Bantu Analisis …….. 34

1. Teknik Analisis Berorientasi Objek (*object-oriented Analysis and Disgn)*…….. 34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ……... 46

A. Hasil Penelitian ……. 46

B. Pembahasan Hasil Penelitian ……. 47

1. Analisis Kelemahan Sistem (Analisis PIECES) …… 47

2. Rancangan Basis Data ……..... 52

3. Implementasi Desain …….. 56

C. Pembahasan Hasil Responden ……... 61

BAB V PENUTUP …… 69

A. Kesimpulan ……..... 69

B. Saran …… 69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Simbol – simbol Use Case Diagram …… 15

Tabel 1.2 Simbol – simbol Activity Diagram ……. 16

Tabel 1.3 Simbol – simbol Sequence Diagram ……..…….. 17

Tabel 1.4 Skala Likert ……..……. 18

Tabel 1.5 Penelitian Releven ……..……... 22

Tabel 1.6 Analisis PIECES ……..…….…..... 47

Tabel 1.7 Struktur Database Login User ……..……...…... 53

Tabel 1.8 Struktur Database Menu Toko …..……...….. 53

Tabel 1.9 Struktur Database Tabel Pesanan ……..……...…. 54

Tabel 1.10 Struktur Database Nota Pesanan ……..….... 55

Tabel 1.11 Struktur Database Ubah Menu …….…….. 55

Tabel 1.12 Daftar Point yang Diajukan ……..…… 62

Tabel 1.13 Skor Hasil …… 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Aplikasi Membuat UML ……..… 13

Gambar 1.2 MySQL ……..…… 19

Gambar 1.3 StarUML ……..……. 20

Gambar 1.4 Balsamiq Mockup …… 21

Gambar 1.5 Lokasi Toko ERZI ……... 27

Gambar 1.6 Use Case Diagram …… 35

Gambar 1.7 Activity Diagram Login ……... 36

Gambar 1.8 Activity Diagram Pesan Menu …… 37

Gambar 1.9 Activity Diagram Lihat Pesanan …… 38

Gambar 1.10 Activity Diagram Cek Nota Pesanan ……... 39

Gambar 1.11 Activity Diagram Ubah Menu ……... 40

Gambar 1.12 Sequency Diagram Login …….. 41

Gambar 1.13 Sequency Diagram Pesan Menu ……... 42

Gambar 1.14 Sequency Diagram Lihat Pesanan ……... 43

Gambar 1.15 Sequency Diagram Cek Nota Pesanan …… 44

Gambar 1.16 Sequency Diagram Ubah Menu ……... 45

Gambar 1.17 Tampilan Halaman Login …… 56

Gambar 1.18 Tampilan Halaman Utama Admin …….. 57

Gambar 1.19 Tampilan Halaman Pesanan ……..... 58

Gambar 1.20 Tampilan Halaman Nota Pesanan …….. 59

Gambar 1.21 Tampilan Halaman Ubah Menu ……. 60

Gambar 1.22 Tampilan Halaman Pelanggan …… 61

LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Foto Toko ERZI

Lampiran 1.2 Kuesioner

Lampiran 1.3 Wawancara Narasumber

Lampiran 1.4 Hasil Wawancara

Lampiran 1.5 Surat Tugas Dosen Pembimbing

Lampiran 1.6 Surat Tugas Penguji Tugas Akhir Proposal Skripsi

Lampiran 1.7 Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir

Lampiran 1.8 Berita Acara

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat serta tingkatnya pertumbuhan ekonomi yang tinggi berperan sangat baik bagi penggunaan teknologi pada suatu usaha. Pengembangan dan penggunaan teknologi yang ada untuk membantu usaha menjadi lebih baik lagi. Salah satu peran teknologi bagi usaha iyalah penerapan teknologi pada usaha sembako dan sayuran. Yang menjadi perhatian penulis disini adalah pemesanan sembako dan sayuran pada usaha toko sembako dan sayuran yang dapat dilakukan secara digital menggunakan *smartphone*.

Salah satu contohnya usaha sembako dan sayuran toko ERZI di Jalan Tingang Kota Palangka Raya. Pada toko sembako dan sayuran ERZI proses jual beli sembako dan sayuran masih secara konvensional yaitu konsumen datang langsung ke toko ERZI. Yang menjadi masalah adalah banyaknya konsumen yang datang secara langsung serta banyaknya konsumen yang berbelanja di toko ERZI yang mengakibatkan berdesak – desakan, antri saat meminta pesanan dan antri saat membayar serta membuat penjual kebingungan dan keteteran. permasalahan ini mengakibatkan tingkat kepuasan konsumen di toko ERZI menurun.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat tugas akhir dengan judul "Analisis dan Perancangan Sistem Pemesanan Sembako dan Sayuran pada Toko ERZI di Kota Palangka Raya''.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas yang menjadi pokok permasalahan dalam penulisan tugas akhir ini yaitu bagaimana cara melakukan "Analisis dan Perancangan Sistem Pemesanan Sembako dan Sayuran Pada Toko ERZI di Kota Palangka Raya".

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis dan perancangan sistem untuk menangani proses pemesanan sembako dan sayuran secara *online* menggunakan *smartphone*.
2. Tools atau perangkat yang digunakan untuk melakukan analisis.
3. UML hanya menggunakan *use case, activity, sequence.*

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang sistem pemesanan sembako dan sayuran pada toko ERZI di kota Palangka Raya, agar memudahkan jual beli yang modern dan tanpa adanya kerumunan saat pandemi ini.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi untuk beberapa elemen yaitu :

1. Bagi penulis

   Diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan sekaligus memperoleh pengalaman dalam merancang suatu sistem. Selain itu mengukur sejauh mana kemampuan penulis menguasai dan memperaktekan langsung ilmu yang telah didadapatkan selama kuliah.

2. Bagi STMIK Palangkaraya

   Manfaat bagi STMIK Palangkaraya sebagai bahan referensi untuk mahasiswa selanjutnya untuk dapat melakukan pengembangan sehingga dapat menghasilkan karya yang bermanfaat untuk dirinya sendiri maupun dengan orang lain dimana referensi tersebut sangat bermanfaat.

3. Bagi Pengguna

Bagi pengguna sebagai bahan pertimbangan atau masukan untuk pembuatan perancangan system ini sehingga nantinya dapat dibentuk ke aplikasi dikemudian hari.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar Teori

Pada bab ini diuraikan tentang dasar – dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan yang digunakan, serta perangkat lunak yang digunakan.

1. Analisis

Menurut Wiradi (2017:29), Analisis adalah sebuah aktivitas yang memuat kegiatan memilah, mengurai, serta membedakan sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari ditaksir makna dan kaitannya.

Menurut Spradley (Sugiyono, 2015:33), Analisi adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.

Jadi dapat disimpulkan analisis adalah proses untuk menguraikan materi atau informasi kedalam bentuk yang mudah untuk dipahami.

2. Perancangan

Menurut Berto Nadeak, Dkk (2016 : 54), Perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem.

Menurut ahli Mulyani (2017 ; 80) pengertian Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap.

jadi dapat disimpulkan perancangan adalah penggambaran, perencanaan, sketsa dari beberapa elemen.

3. Sistem

Menurut ahli Mulyani (2017 ; 80) pengertian Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap.

Kata "sistem" banyak sekali digunakan dalam percakapan sehari-hari, dalam forum diskusi maupun dokumen ilmiah. Kata ini digunakan untuk banyak hal, dan pada banyak bidang pula, sehingga maknanya menjadi beragam. Dalam pengertian yang paling umum, sebuah sistem adalah sekumpulan benda yang memiliki hubungan di antara mereka.

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu: tujuan, masukan, proses, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik

serta lingkungan. Berikut penjelasan mengenai elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem:

a. Tujuan

Setiap sistem memiliki tujuan (Goal), entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali. Tentu saja, tujuan antara satu sistem dengan sistem yang lain berbeda.

b. Masukan

Masukan (input) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan yang diproses. Masukan dapat berupa hal-hal yang berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak. Contoh masukan yang berwujud adalah bahan mentah, sedangkan contoh yang tidak berwujud adalah informasi (misalnya permintaan jasa pelanggan).

c. Proses

Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lebih bernilai, misalnya berupa informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna, misalnya saja sisa pembuangan atau limbah. Pada pabrik kimia, proses dapat berupa bahan mentah. Pada rumah sakit, proses dapat berupa aktivitas pembedahan pasien.

d. Keluaran

Keluaran (output) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.

e. Batas

Yang disebut batas (boundary) sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem (lingkungan). Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem. Sebagai contoh, tim sepak bola mempunyai aturan permainan dan keterbatasan kemampuan pemain. Pertumbuhan sebuah toko kelontong dipengaruhi oleh pembelian pelanggan, gerakan pesaing dan keterbatasan dana dari bank. Tentu saja batas sebuah sistem dapat dikurangi atau dimodifikasi sehingga akan mengubah perilaku sistem. Sebagai contoh, dengan menjual saham ke publik, sebuah perusahaan dapat mengurangi keterbatasan dana.

f. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

Mekanisme pengendalian (control mechanism) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (feedback), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

g. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di luar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, karena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem.

Alter berpendapat untuk sistem informasi sebagai tipe khusus dari sistem kerja. Sistem kerja adalah suatu sistem di mana manusia dan/atau mesin

melakukan pekerjaan dengan menggunakan sumber daya untuk memproduksi produk tertentu dan/atau jasa bagi pelanggan. Sistem informasi adalah suatu sistem kerja yang kegiatannya ditujukan untuk pengolahan (menangkap, transmisi, menyimpan, mengambil, memanipulasi dan menampilkan) informasi. Dengan demikian, sistem informasi antar-berhubungan dengan sistem data di satu sisi dan sistem aktivitas di sisi lain. Sistem informasi adalah suatu bentuk komunikasi sistem di mana data yang mewakili dan diproses sebagai bentuk dari memori sosial. Sistem informasi juga dapat dianggap sebagai bahasa semi formal yang mendukung manusia dalam pengambilan keputusan dan tindakan.

4. Pemesanan

Menurut Arif (2016:7), Pemesanan adalah permintaan fasilitas sebuah objek yang disewakan atau dijual, diistilahkan sebagai *booking*.

Menurut Melly Soedirman (2012 : 20), dalam jurnal Andreas Susanto (2013) mendefinisikan : "Pemesanan adalah keseluruhan proses kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan inventory atau persediaan tempat pendistribusian produk dan catatan keseluruhan transaksi pemesanan tempat.

5. Sembako

Sembilan Bahan Pokok atau sering disingkat Sembako adalah sembilan jenis kebutuhan pokok masyarakat menurut Keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan Nomor 115/MPP/Kep/2/1998 tanggal 27 Februari 1998 (disingkat : " Kepmenperindag 115/1998 "). Kementerian Perdagangan menerbitkan Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 27/M-DAG/PER/5/2017 tentang Penetapan Harga Acuan Pembelian di Petani dan Harga Acuan

Penjualan di Konsumen ("Permendag 27/2017") yang mulai berlaku pada 16 Mei 2017.

6. Sayuran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014), buah merupakan bagian tumbuhan yang berasal dari bunga atau putih dan biasanya berbiji, sedangkan sayur merupakan daun-daunan, tumbuh-tumbuhan, polong atau bijian, dan sebagainya yang dapat dimasak. Namun secara botani, buah merupakan bagian dari tanaman yang strukturnya mengelilingi biji dimana struktur tersebut berasal dari indung telur atau sebagai bagian dari bunga itu sendiri. Sayur adalah bahan makanan yang berasal dari bagian tumbuhan seperti daun, batang, dan bunga (Sediaoetomo, 2004 dalam Farida, 2010). Wortel tergolong sebagai sayuran, sedangkan tomat tergolong sebagai buah jika ditinjau dari pengertian secara botani.

7. Toko

Menurut Kotler (2008:140) usaha eceran/retailing adalah semua aktivitas yang dilakukan untuk menjual barang atau jasa kepada konsumen akhir bagi penggunaan pribadi dan bukan untuk bisnis. Menurut Sopiah (2008; 7) perdagangan eceran merupakan mata rantai terakhir dalam penyaluran barang dari produsen sampai kepada konsumen. Dari definisi diatas dapat dikatakan bahwa retailing adalah setiap kegiatan yang berhubungan dengan penjualan barang atau jasa secara langsung kepada konsumen akhir untuk pemakaian pribadi dan bukan untuk menjalankan usaha. Setiap organisasi melakukan penjualan dengan cara ini mulai dari respon, pedagang besar hingga retailer dikatakan mealakukan usaha retailing, tanpa memperhatikan bagaimana barang-barang dan jasa tersebut dijual (melalui orang, surat, telepon, atau mesin

penjual) atau dimana penjual dilakukan (di dalam toko, di jalan atau di rumah konsumen). Setiap lembaga bisnis dan penjualnya terutama berasal dari usaha retailing disebut retailer atau retail store bila lembaga tersebut berupa sebuah toko.

B. Teori Pemodelan yang digunakan

1. UML

Menurut Henderi dalam Saefudin dan Sri Lestari (2015:40) UML adalah sebuah bahasa pemodelan yang telah menjadi standar dalam industri *software* untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak.

Lalu Menurut Hendrian (2017:1) UML (*Unified Modelling Language*) adalah perangkat lunak yang berparadigma 'berorientasi objek'. Pemodelan (*modelling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

a. Manfaat UML

Apabila membuat pemodelan menggunakan UML tentunya akan ada banyak sekali manfaat yang akan kita dapatkan. Adapun berbagai macam manfaat yang bisa didapatkan adalah sebagai berikut ini :

1. Bisa semakin mempermudah progammer untuk membuat sistem yang ingin dirancang.
2. UML bisa memudahkan programmer untuk dapat mengetahui flow atau alur suatu sistem.

3. Dengan adanya UML programmer bisa semakin mudah untuk mengetahui perangkat apa saja yang diperlukan dalam sistem yang ingin dibuat.
4. Memudahkan app developer untuk mengimplementasikan program atau aplikasi yang sudah dibuat.

b. Kelebihan UML

Ada banyak sekali kelebihan yang dimiliki oleh UML yang dimana kelebihan atau keunggulan ini tidak dimiliki oleh bahasa pemodelan yang lainnya. Adapun kelebihan UML adalah sebagai berikut ini:

1. UML telah menyediakan bahasa pemodelan yang sangat ekspresift dan sudah siap digunakan untuk mengembangkan serta pertukaran berbagai model yang berarti.
2. UML telah menyediakan mekanisme perluasan serta spesialisasi untuk semakin memperluas konsep-konsep inti.
3. Selalu mendukung spesifikasi independen bahasa pemograman serta proses pengembangan yang tertentu.
4. Menyediakan basis formal khusus untuk bahasa pemodelan.
5. UML memiliki kemampuan khusus untuk merepresentasikan berbagai konsep yang relevan untuk sistem perangkat lunak.
6. Menyediakan fleksibelitas yang dibutuhkan bagi konsep-konsep perangkat lunak yang baru.

c. Aplikasi Untuk Membuat UML

Gambar 1.1
Aplikasi Membuat UML



Aplikasi UML memiliki fungsi untuk memudahkan kita dalam merancang pemodelan visual. Adapun berbagai aplikasi tersebut diantaranya adalah sebagai berikut ini:

a. ClickCharts Diagram Flowchart
b. StarUML
c. ArgoUML
d. BOUML
e. Modelio

Berbagai macam aplikasi atau tools yang telah kami sebutkan diatas bersifat gratis. Jadi untuk mendownloadnya Anda bisa langsung ketikan nama software tersebut di google kemudian download dari website resminya.

d. Jenis-Jenis UML

Perlu Anda ketahui bahwa UML memiliki beberapa jenis, setiap jenis tentunya memiliki tujuan yang berbeda tergantung dari apakah jenis diagram tersebut telah dirancang sebelum implementasi atau bahkan setelahnya (sebagai bagian dari dokumentasi).

Setidaknya ada 14 jenis diagram UML yang digunakan secara teratur saat mendokumentasikan sistem atau arsitektur. Namun dari sekian banyaknya jenis diagram tersebut hanya ada 3 jenis diagram yang paling sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, yaitu *Use Case diagram, Class diagram, dan juga Sequence diagram.*

Berikut ini adalah penjelasan selengkapnya mengenai ketiga jenis diagram UML tersebut:

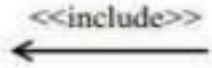
1. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah jenis diagram yang digunakan khusus untuk membuat model semua bisnis proses yang berdasarkan perspektif pengguna sistem. Jenis diagram yang satu ini terdiri dari use case dan juga actor.

Aktor nantinya merepresentasikan pengguna yang ingin mengoperasikan sistem atau bisa dibilang sebagai orang yang berinteraksi langsung dengan sistem aplikasi yang ingin dibuat. Sementara itu use case akan mempresentasikan semua operasi yang telah dilakukan oleh actor.

Simbol-simbol Use Case Diagram:

Tabel 1.1
Simbol – simbol Use Case Diagram

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

2. Activity Diagram

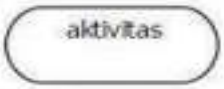
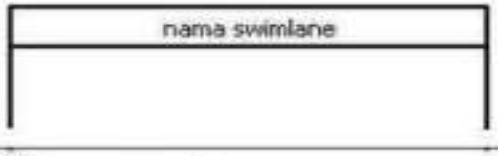
Activity diagram yaitu bentuk visual dari alur kerja yang dimana isinya adalah aktifitas dan juga tindakan user dalam suatu sistem aplikasi. Jenis diagram ini

dibuat khusus untuk menjelaskan aktivitas komputer ataupun alur aktivitas organisasi.

Pada intinya Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan alur dalam suatu sistem aplikasi.

Simbol-simbol Activity Diagram:

Tabel 1.2
Simbol – simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
status awal 	status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
aktivitas 	aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
percabangan / *decision* 	asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
penggabungan / *join* 	asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
status akhir 	status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
swimlane 	memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
fork, 	digunakan utk menunjukkan kegiatan yg dilakukan secara paralel
join, 	digunakan utk menunjukkan kegiatan yg digabungkan

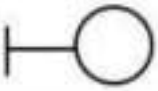
3. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan kombinasi dari diagram class dan object yang mempunyai sebuah gambaran model statis. Meski demikian ada pula yang sifatnya dinamis. Jenis diagram ini akan menggambarkanbagaimana suatu operasi dilakukan, pesan apa yang ingin dikirim, dan kapankan waktu pelaksanaannya.

Diagram yang umumnya diatur berdasarkan waktu ini mempunyai banyak objek yang berhubungan dengan proses berjalannya suatu operasi yang diurutkan mulai dari kiri ke kanan.

Simbol-simbol Sequence Diagram:

Tabel 1.3
Simbol-simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Actor*	Menggambar orang yang sedang berinteraksi dengan sisitem
2		*Entity Class*	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3		*Boundary Class*	Menggambarkan sebuah gambbaran dari foem
4		*Control Class*	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
5		*A focus of Control & A Life Line*	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya massage
6		*A massage*	Menggambarkan Pengiriman Pesan

Seperti yang sudah kami jelaskan sebelumnya bahwa selain diagram diatas masih ada banyak sekali jenis lainnya, yaitu:

a. Collaboration Diagram
b. Class Diagram
c. Object Diagram
d. Component Diagram
e. dan Deployment Diagram

2. Skala Likert

Menurut Siregar (2016:138) skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Fenomena ini telah ditetapkan secara spesifik oleh penulis yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Tabel 1.4
Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

C. Teori Perangkat Lunak yang digunakan

1. MySQL

Gambar 1.2
MySQL



MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL. MySQL merupakan *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi *General Puplic License* (GPL). Dimana setipa orang bebas menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunannya bersifat closed source atau komersional.

Menurut Budi Raharjo (2015:16) mendefinisikan bahwa MySQL merupakan RDBMS (server database) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user.

Menurut Herman Yuliansyah (2014 : 827) mendefinisikan MySQL adalah sebuah database manajemen system (DBMS) popular yang memiliki fungsi sebagai relational database manajemen system (RDBMS). Selain itu

MySQL software merupakan suatu aplikasi yang sifatnya open source serta server basis data MySQL memiliki kinerja sangat cepat, reliable, dan mudah untuk digunakan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpilkan bahwa MySQL merupakan Relational Database Management System (RDBMS) yang cepat, mudah digunakan dan didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License) untuk kebutuhan database pada website.

2. starUML

Gambar 1.3
starUML



StarUML adalah *software* permodelan yang mendukung UML *(Unified Modeling Language*). Berdasarkan pada UML version 1.4 dan dilengkapi 11 macam diagram yang berbeda, mendukung notasi UML 2.0 dan juga mendukung pendekatan MDA (*Model Driven Architecture*) dengan dukungan konsep UML. StarUML dapat memaksimalkan pruduktivitas dan kualitas dari suatu *software* project.

3. Balsamiq Mockup

Gambar 1.4
Balsamiq Mockup



Menurut (Hanifah, 2015) Balsamiq Mockup adalah salah satu software yang di gunakan dalam pembuatan desain atau prototype dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi.

D. Penelitian yang releven

Penelitian yang releven adalah suatu penelitian yang sebelumnya sudah pernah dibuat dan dianggap cukup releven atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti sehingga berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian releven dalam penelitian juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan di bahas.

Berikut ini adalah beberapa contoh kajian penelitian releven yang telah dihimpun :

Table 1.5

Penelitian yang Releven

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Jenis Penelitian	Metode Pengembangan Sistem	Hasil	Perbedaan
1.	Rini Agustina, Dodit Suprianto, Ikhwanul Muslimin / 2017	Analisis dan Perancangan Sistem Pemesanan Makanan	*Sofware Development*	Prototyping	Analisis dan Perancangan Sistem Pemesanan makanan menggunakan *smartphone* berbasis *Android* pada Cafe Bale Kompoel Malang	Rini Agustina, Dodit Suprianto, Ikhwanul Muslimin menggunakan analisis skala likert, sedangkan penelitian yang yang penulis gunakan analisis PIECES.
2.	APRIYANI, 2019	Analisis pelayanan toko sembako di pasar sekampung	deskriptif kualitatif	Prototyping	Ditinjau dari etika bisnis Islam pelayanan yang diberikan konsumen di toko sembako	Apriani menggunakan etika bisnis islam dalam praktek jual beli yang di terapkan dalam penulisannya.

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Jenis Penelitian	Metode Pengembangan Sistem	Hasil	Perbedaan
		terhadap perilaku konsumen perspektif etika bisnis			pasar Sekampung belum diterapkan yaitu tanggung jawab, transparansi dan kebenaran: kebajikan dan kejujuran.	
3.	Mikhael Dio Eclesi. 2017.	Perancangan Sistem Penjualan Sayur Organik Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus:	MVC (*Model View Controller*)	Prototype	Hasil dari pengujian menunjukan bahwa perancangan sistem penjualan sayur organik dengan framework CodeIgniter telah sesuai yang	Mikhael Dio Eclesi menggunkan metode MVC (*Model View Controller*) untuk mempermudah dalam proses pembuatan sistem.

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Jenis Penelitian	Metode Pengembangan Sistem	Hasil	Perbedaan
		Jogja Organic, Yogyakarta)			diharapkan. Pemilik usaha dapat melakukan promosi tokonya melalui website, dan pengolahan transaksi lebih akurat karena pencatatan transaksi jual beli tercatat dalam database website.	
4.	April Lia Hananto dan Bayu Priyatna. 2017	Rancangan bangun aplikasi informais harga produk pangan	System Development Life Cycle (SDLC)	Prototyping	Dengan membangun sistem informasi harga sembako di pasar tradisional	April Lia Hananto dan Bayu Priyatna menggunakan sistem informasi penjualan

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Jenis Penelitian	Metode Pengembangan Sistem	Hasil	Perbedaan
		dan sembako di pasar Kab. Karawang			karawang dengan menggunakan bahasa pemrograman Java, PHP, Sql serta dapat di terapkan pada *platform Android*. Dapat memberikan fungsi-fungsi yang mempermudah user dalam mengoprasikannya dan yang terpenting dapat memberikan manfaat untuk media	dan harga sembako dengan bahasa pemprograman dan dapat di terapkan pada *platform Android*.

No.	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Jenis Penelitian	Metode Pengembangan Sistem	Hasil	Perbedaan
					penyampaian informasi harga sembako.	

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan penulis pada Toko Sembako dan Sayur ERZI di Palangka Raya, yang beralamat di jalan Tingang Induk, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah.

Gambar 1.5

Lokasi Toko Sembako dan Sayuran Erzi Palangka Raya

pada aplikasi *Google Maps*



B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif atau *naturalistic inquiry* adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis atau lisan dari orang – orang dari perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan tergali suatu data yang didapatkan, maka bisa diartikan pula bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Maka dari segi besarnya responden atau objek penelitian, metode penelitian kualitatif memiliki objek yang lebih sedikit dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, sebab lebih mengedepankan kedalam data dan bukan kuantitas data.

Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi di lapangan. Secara garis besar menurut Sudarwan Danim dan Darwis (2003:80) tahapan penelitian jenis kualitatif adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan masalah sebagai fokus penelitian
2. Mengumpulkan data di lapangan
3. Menganilisis data
4. Merumuskan hasil studi
5. Menyusun rekomendasi untuk pembuatan keputusan

C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data – data dari objek penelitian, maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Pengamatan (*Observasi*)

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan lapangan langsung pada objek penelitian yakni di toko sembako dan sayuran

ERZI di Palangka Raya, untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi di lokasi.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara berkomunikasi atau tanya jawab langsung dengan narasumber, yaitu pada pemilik Toko ERZI dan pembeli pada Toko ERZI untuk menanyakan tentang kekurangan sistem yang saat ini berjalan.

3. Studi Literatur

Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Menurut Danial dan Warsiah (2017) Studi Literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi/diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.

4. Dokumentasi (*Documentation*)

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar – gambar yang diperoleh dari tempat penelitian, yaitu berupa foto – foto sembako dan sayuran serta kondisi toko ERZI.

5. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden

untuk dijawab. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang lebih efisien bila peneliti telah mengetahui dengan pasti variable yang akan diukur dan tau apa di harapkan dari responden.

D. Metode Analisis

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian – bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan – permasalahan, sehingga dapat diusulkan perbaikan. Pada tahap ini akan dibahas tentang analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

1. Analisis kelemahan sistem

Kelemahan sistem adalah kondisi atau situasi yang menyimpang dari sasaran atau tujuan organisasi atau perusahaan yang dapat menurunkan kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efesiensi dan pelayanan. Analisis kelemahan sistem bertujuan membandingkan sistem lama dengan sistem baru yang dirancang. Untuk analisis kelemahan sistem digunakan metode analisis PIECES.

a. Analisis PIECES.

Pengertian analisis pieces adalah suatu system yang di gunakan untuk analisis system kerja pada suatu perusahaan atau organisasi. Ada 6 kriteria analisis pieces yaitu kinerja (*Performance),* informasi *(Information),* ekonomi *(Economic*), kontrol *(Control),* efisiensi *(Efficiency),* dan pelayanan *(Services).*

Analisis pieces juga sangat banyak diterapkan untuk penelitian pada suatu perusahaan atau organisasi. Salain mudah dan dapat dipahami analisis pieces juga bersifat ringan tidak membutuhkan data yang banyak. Berikut ini kriteria yang wajib ada pada analisis pieces menurut Wetherbe, (2012) :

1. Kinerja (*Performance*)

    a. Produksi jumlah kerja selama periode waktu tertentu. Pada bagian ini dideskripsikan situasi saat ini tentang jumlah kerja yang dibutuhkan untuk melakukan serangkaian kerja tertentu dalam satuan orang jam, orang hari, atau orang bulan. Misalnya : untuk memperioses berkas yang masuk kepada oraganisasi dibutuhkan berapa orang jam? Kemudian hal ini dianalisis apakah hasil kerja yang demikian ini sudah bagus atau perlu ada peningkatan kerja.

    b. Waktu respons penundaan rata-rata antara transaksi atau permintaan dengan respons ketransaksi atau permintaan tersebut. Pada bagian ini dideskripsikan situai saat ini tentang waktu respons yang terjadi ketika ada suatu transaksi yang masuk hingga transaksi tersebut direspons untuk diproses. Penundaan ini bisa jadi karena antrian dalam pemrosesan transaksi-transaksi sebelumnya.

2. Informasi (*Informations*)

    Pada bagian ini dideskripsikan pada situasi saat tentang kurangnya informasi yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan, baik itu dalam jumlah, informasi maupun dalam hal macam informasinya.

    Terlalu banyak informasi, yang dimaksud terlalu banyak informasi disini adalah banyak nya informasi yang berserakan belum terkumpul, belum terformat, dan masih tercampurnya antara informasi yang relevan dan yang tidak relevan dengan masalah yang harus diambil keputusannya, sehingga memerlukan waktu yang lebih lama untuk memilah dan memilih informasi yang relevan.

    Informasi tidak dalam format yang bergun, adalah bahwa informasi sudah tersedia, hanya saja bentuk dan format nya tidak sesuai dengan yang

dibutuhkan sehingga mempersulit pembaca informasi tersebut dan memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami dan memanfaatkan informasi tersebut.

3. Economics

Secara umum keuntungan-keuntungan yang didapat ketika menerapkan sistem informasi, selain yang tersebut dibawah ini masih ada lagi keuntungan-keuntungan yang lain yang secara lebih lengkap diidentifikasikan. Sehingga pada bagian ini dideskripsikan manfaat yang akan didapatkan ketika menerapkan teknologi informasi atau sistem informasi dalam menjalakan proses bisnisnya.

4. Control

Pada bagian ini dideskripsikan situasi saat ini tentang kendali terhadap aliran data dan informasi ketika keaamanan atau kendali terlihat lemah sehingga data dan informasi rentan terhadap pemanfaatan kepada pihak-pihak yang tidak berwewenang. Juga ketika keamanan atau kendali terhadap aliran data dan informasi terlalu ketat sehingga sistem jadi terbebani oleh prosedur keamanan atau kendali tersebut dan juga mengganggu keamanan dan kenyamanan para pengguna dan pengambil manfaat data dan informasi yang dihasilkan oleh sistem tersebut.

5. Effisiency

Dimana data yang berlebihan diinputkan dan diproses juga informasi yang dihasilkan secara berlebihan akan membuat sistem tidak akan efisien dalam penggunaan sumber daya. Sumber daya dapat berupa sumber daya prosesor, memory, ruang penyimpanan, listrik, personil, dll.

6. Service

Pada bagian ini dideskripsikan situasi saat ini tentang layanan yang disediakan oleh sistem yang berjalan saat ini. Bagaimana pelayanan sistem yang diberikan saat ini.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini adalah tahapan yang digunakan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan Sistem Pemesanan Sembako dan Sayuran pada Toko ERZI di Kota Palangka Raya.

a. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan dalam perancangan sistem ini yaitu :

1. *Processor* : Intel Core i5 7th
2. *Memorry* : 4 GB DDR4
3. *Hardisk* : 1000 GB HDD

b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan sistrm ini :

1. *MySQL*
2. *StarUML*
3. *Balsamiq Mockup*

c. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi yang didapat yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi pada toko ERZI di Kota Palangka Raya, sebagai berikut :

1. Kebutuhan informasi yang sedang berjalan.
2. Kebutuhan informasi permasalahan yang dihadapi.

3. Kebutuhan informasi sembako dan sayuran di Toko ERZI.

d. Kebutuhan Pengguna

1. Pelanggan

Pelanggan yaitu orang yang membeli sembako atau sayuran melalui aplikasi pada *smartphone android* mereka.

2. Admin

Administrator yaitu seseorang yang ditugaskan untuk mengelola sistem, mendaftarkan pelanggan, mencetak nota pesanan dan mencetak laporan harian.

E. Teknik dan Alat Bantu Analisis

Alat bantu analisis berisi teknik yang digunakan untuk melaksanakan bagian dari tahapan pengembangan sistem. Untuk topik *software development* maka teknik yang biasa di gunakan adalah :

1. Teknik Analisis Berorientasi Objek (*Object-Oriented Analysis and Disgn*)

Analisis dan desain berorientasi objek adalah cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek, yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

Pengertian berorientasi objek bearti nahwa kita mengorganisasi perangkat lunak sebagai kumpulan dari objek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya.

Konsep OOAD mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu analisis berorirntasi objek (OOAD) dan desain

berorientasi objek (OOD). OOA adalah metode analisis yang memeriksa *requirement* (syarat/keperluan) yang harus dipenuhi sebuah sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup perusahaan. Sedangkan OOD adalah metode untuk mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem.

Teknik analisis berorientasi (*object-oriented analysis and disgn)* tools yang digunakan adalah UML *(unified modeling language).*

a. UML (*Unified Modelling Language*)

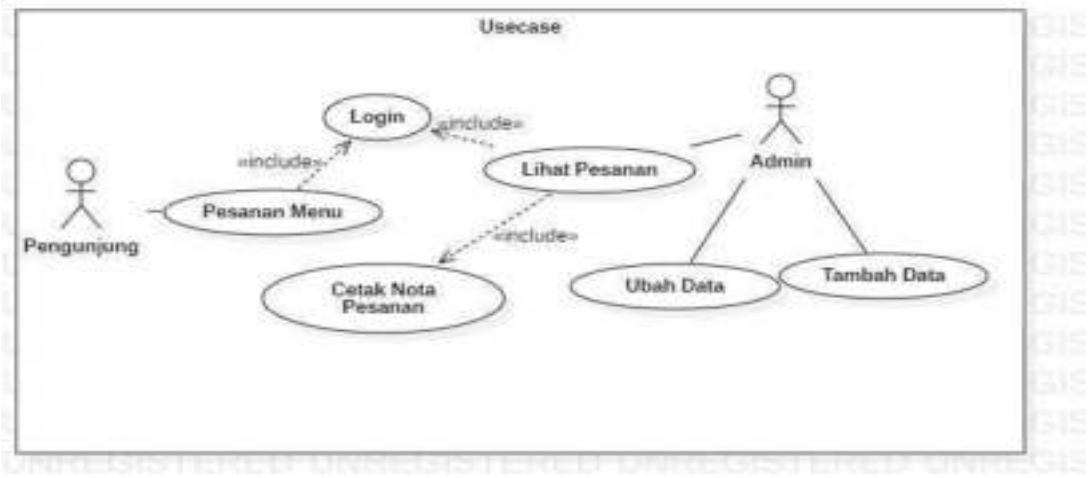
UML mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang akan dikembangkan.

1). *Use Case Diagram*

Berikut ini merupakan *Use Case Diagram* dari rancangan sistem pemesanan sayuran dan sembako pada Toko ERZI.

Gambar 1.6

Use Case Diagram



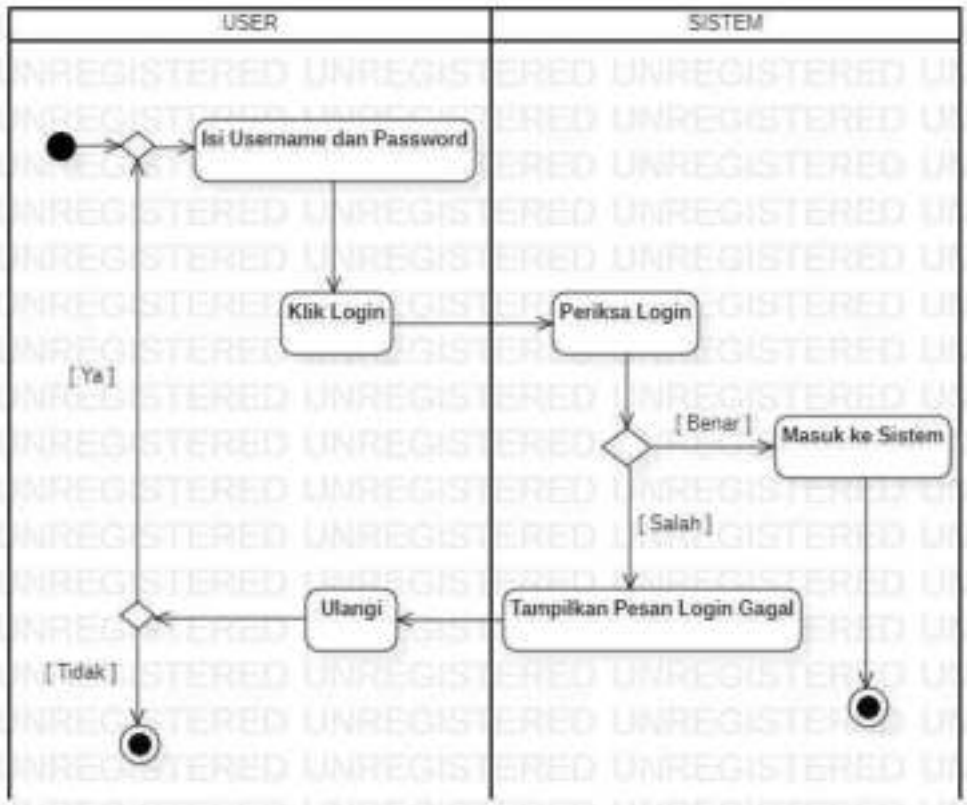
Pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa Pengunjung dapat melakukan pesan menu, yang sebelumnya pelanggan diwajibkan untuk login pada sistem. Admin sendiri juga dapat melihat pesanan seperti pelanggan namun kelebihan Admin dapat mengakses seperti cetak nota pesanan, ubah data, dan tambah data pada sistem.

2). *Activity Diagram*

Berikut ini merupakan *Activity Diagram* dari rancangan sistem pemesanan sembako dan sayuran pada Toko ERZI

a). *Activity Diagram Login* (Pelanggan, Admin)

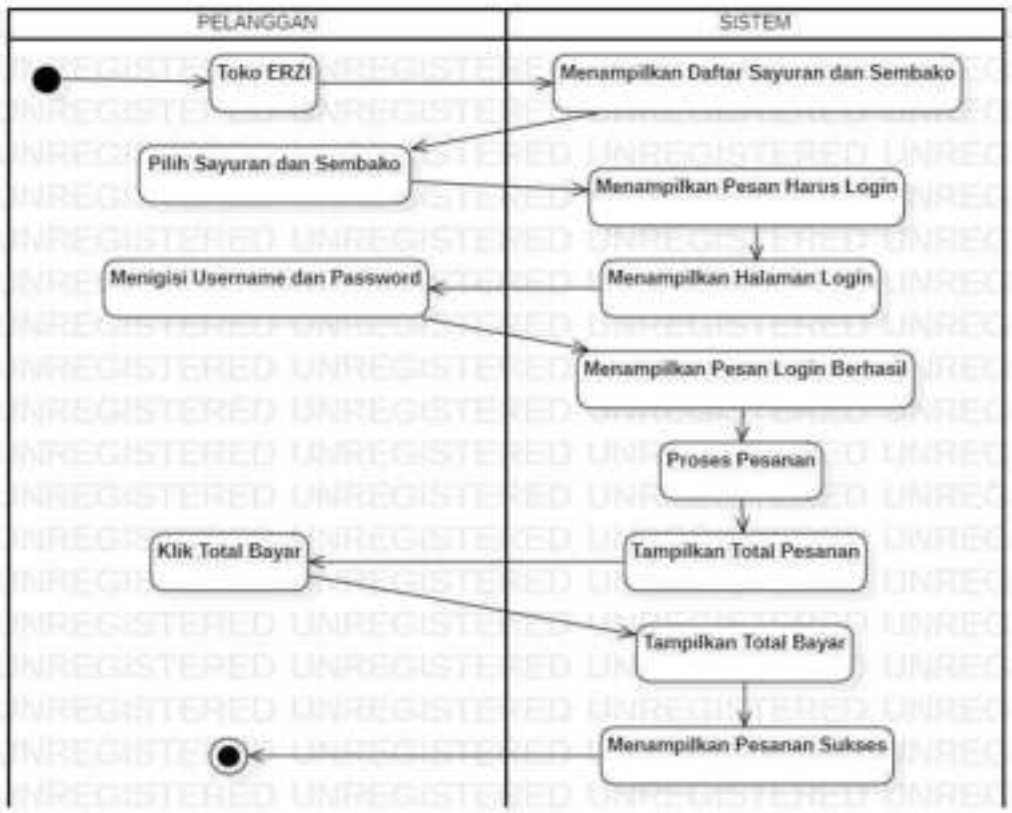
Gambar 1.7
Activity Diagram Login



User mengisi *username* dan *password* lalu klik *login*, jika benar maka akan masuk ke halaman utama, jika salah maka sistem akan menampilkan pesan *login* gagal. Apabila *user* ingin mengulang makan kembali mengisi *username* dan *password*, jika tidak maka selesai.

b). *Activity Diagram* Pesan Menu

Gambar 1.8
Activity Diagram Pesan Menu



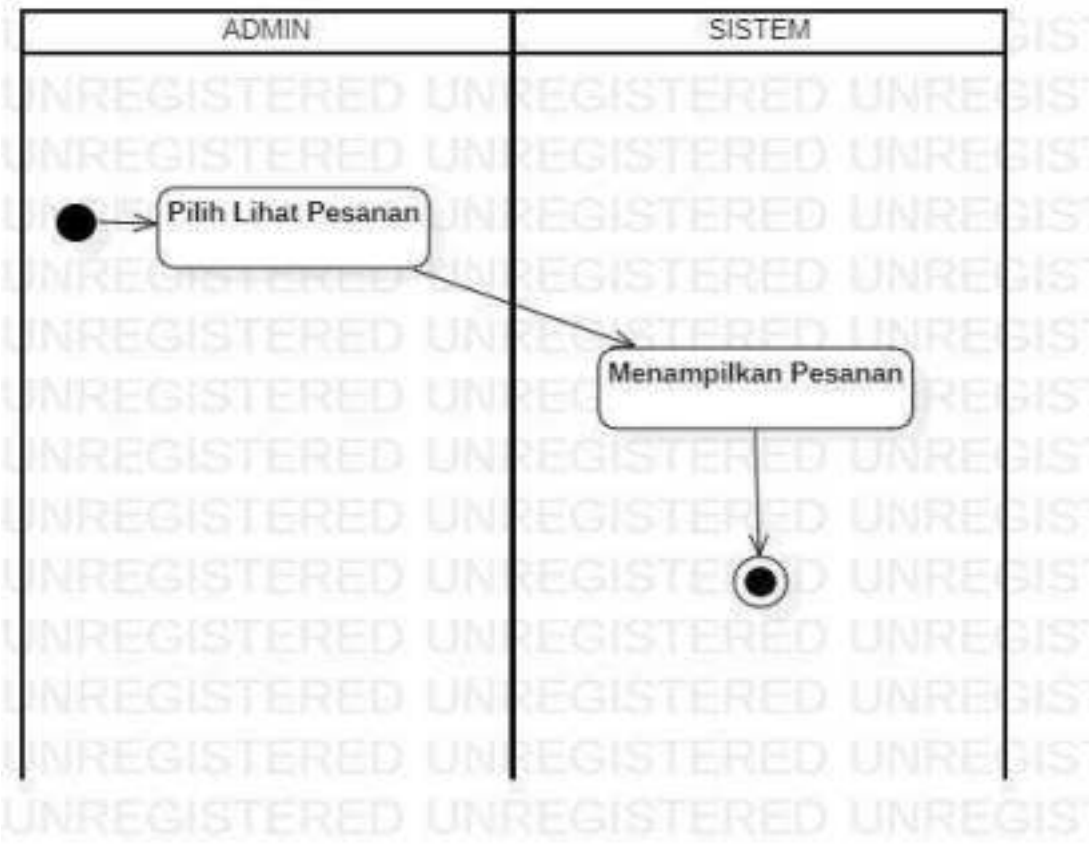
Pelanggan mengklik Toko Erzi terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilakn daftar sayuran dan sembako yang tersedia. Selanjutnya pelanggan memilih sayuran dan sembako, jika belum *login* maka pengguna akan diminta *login* terlebih dahulu. Setelah itu sistem akan memproses pesanan dan menampilkan total pesanan, lalu pelanggan bisa mengklik total bayar dan

sistem akan otomatis menampilkan total bayar. Terakhir sistem akan menampilkan pesan bahwa transaksi sukses.

c. *Actifity Diagram* Lihat Pesanan (Admin)

Gambar 1.9

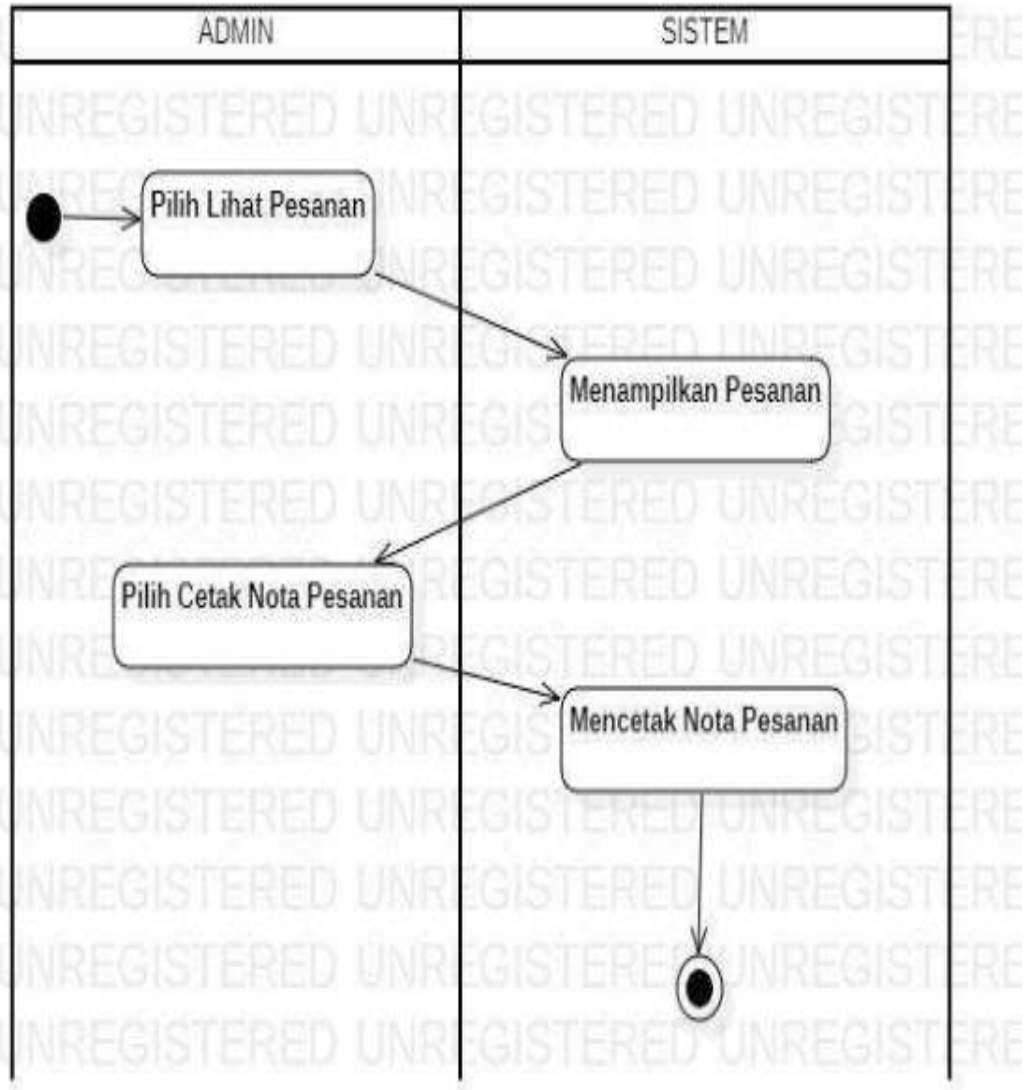
Actifity Diagram Lihat Pesanan.



Admin memilih daftar lihat pesanan lalu sistem otomatis menampilkan daftar pesanan dari pelanggan.

a. *Actifity Diagram* Cetak Nota Pesanan (Admin)

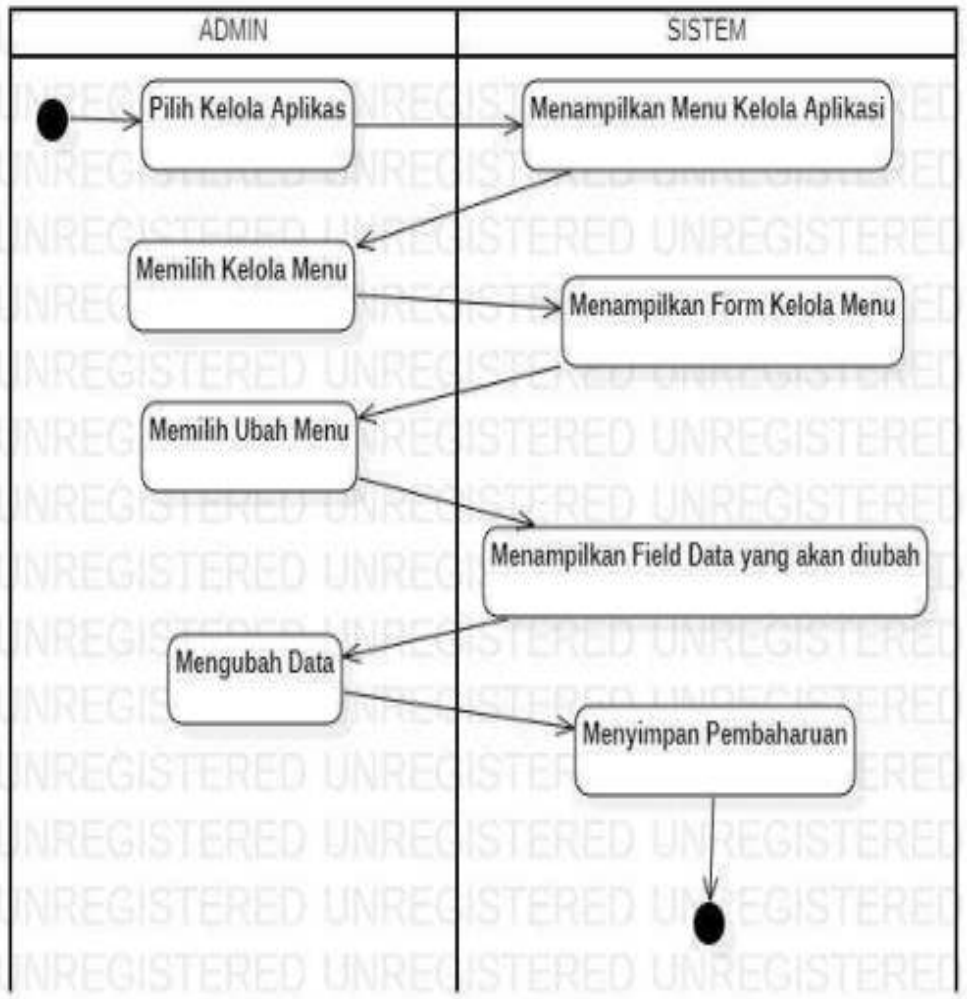
Gambar 1.10
Actifity Diagram Cetak Nota Pesanan



Admin memilih pilih lihat pesanan lalu sistem otomatis akan menampilkan daftar pesanan dari pelanggan. Selanjutnya Admin mengklik atau memilih cetak nota pesanan lalu sistem menampilkan nota pesanan tersebut.

e. *Activity Diagram* Ubah Menu

Gambar 1.11
Activity Diagram Ubah Menu



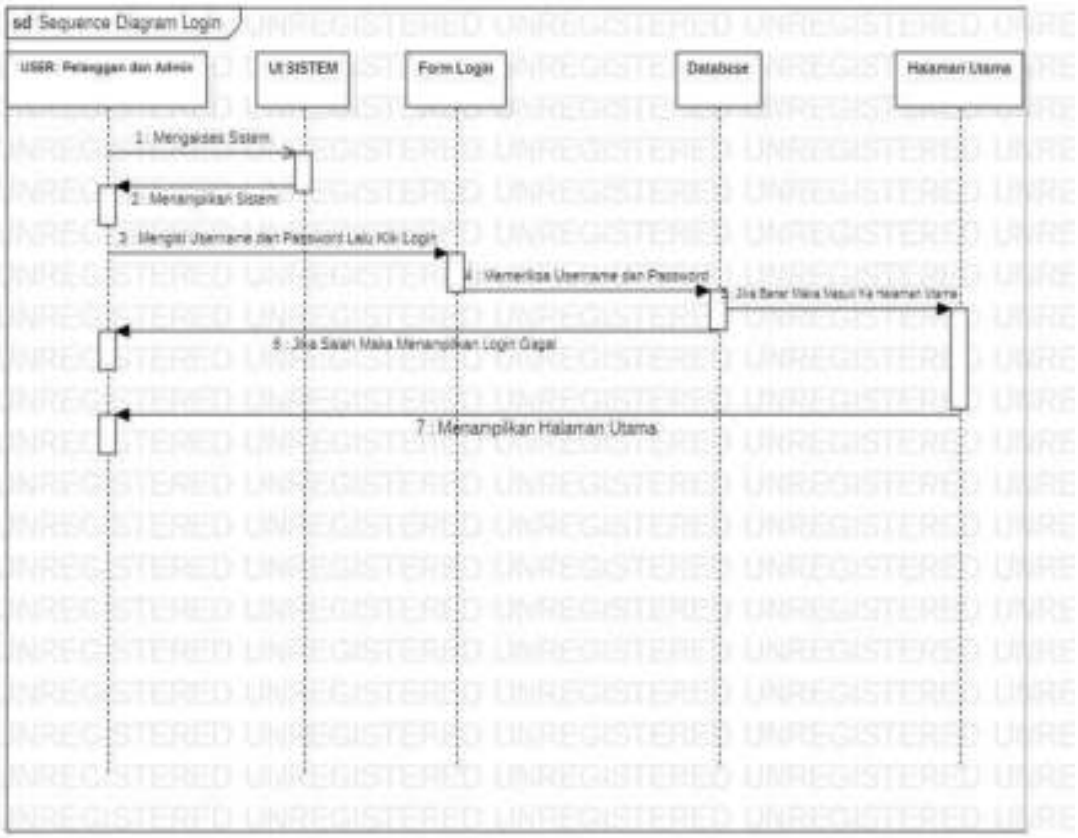
Admin memilih kelola aplikasi lalu sistem otomatis menampilkan menu kelola aplikasi. Lalu Admin mengklik kelola menu dan sistem akan menampilkan *form* kelola menu. Disana terdapat pilihan ubah menu, jika admin mengklik maka akan tampil *field* yang akan diubah. Setelah selesai mengubah data tersebut, maka sistem akan menyimpan data yang baru.

3. *Sequence Diagram*

Berikut ini *Sequence Diagram* dari rancangan sistem pemesanan sayuran dan sembako pada toko ERZI di Palangka Raya.

a. *Sequence Diagram* Login (Pelanggan dan Admin)

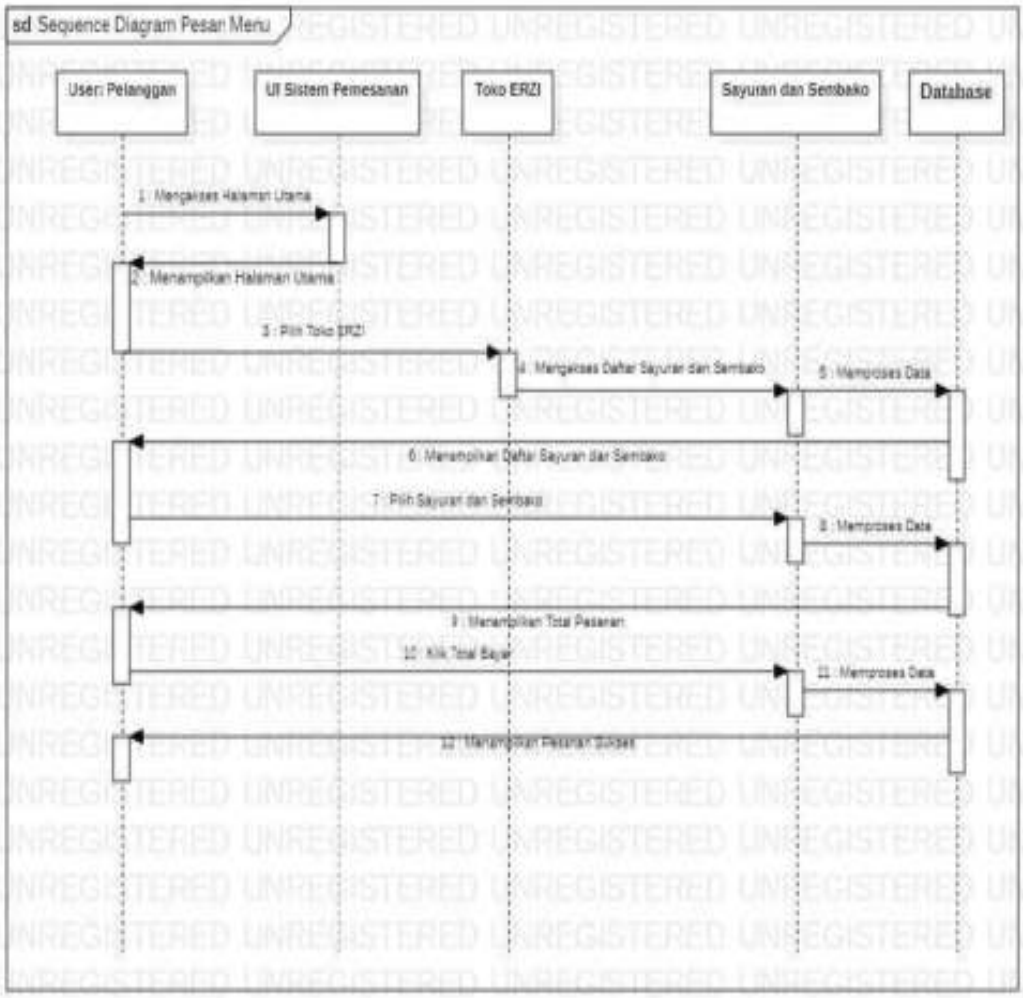
Gambar 1.12
Sequence Diagram Login



User mengakses sistem, lalu akan ditampilkan sistem tersebut. Selanjutnya *user* mengakses *form login* dan *form login* akan tampil. Lalu *user* mengisi *username* dan *password*-nya. Sistem akan mencari apakah *username* tersebut terdaftar dalam *database,* jika benar maka akan tampil halaman utama dan jika tidak benar maka sistem akan menampilkan pesan *login* gagal.

b. *Sequence Diagram* Pesan Menu (Pelanggan)

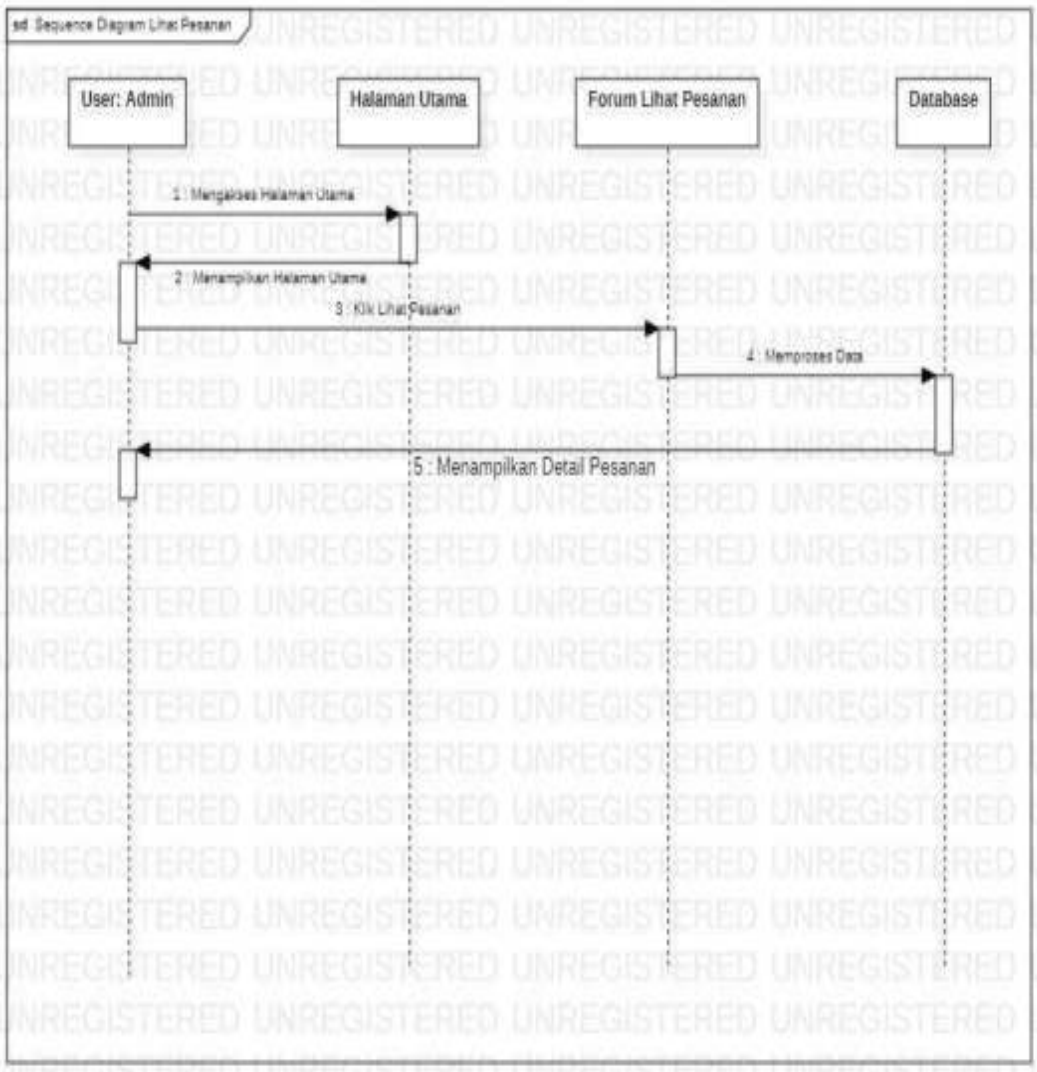
Gambar 1.13
Sequence Diagram Pesan Menu



Pelanggan mengakses halaman utama dan akan tampil halaman utama. Selanjutnya pilih Toko ERZI dan akan tampil daftar sayuran dan sembako. Lalu pelanggan memilih sayuran dan sembako yang ingin dipesan, maka data akan di proses dan akan ditampilkan jumlah yang harus dibayar pelanggan. Lalu klik total bayar, maka akan diproses dan tampil pesan pesanan sukses.

c. *Sequence Diagram* Lihat Pesanan (Admin)

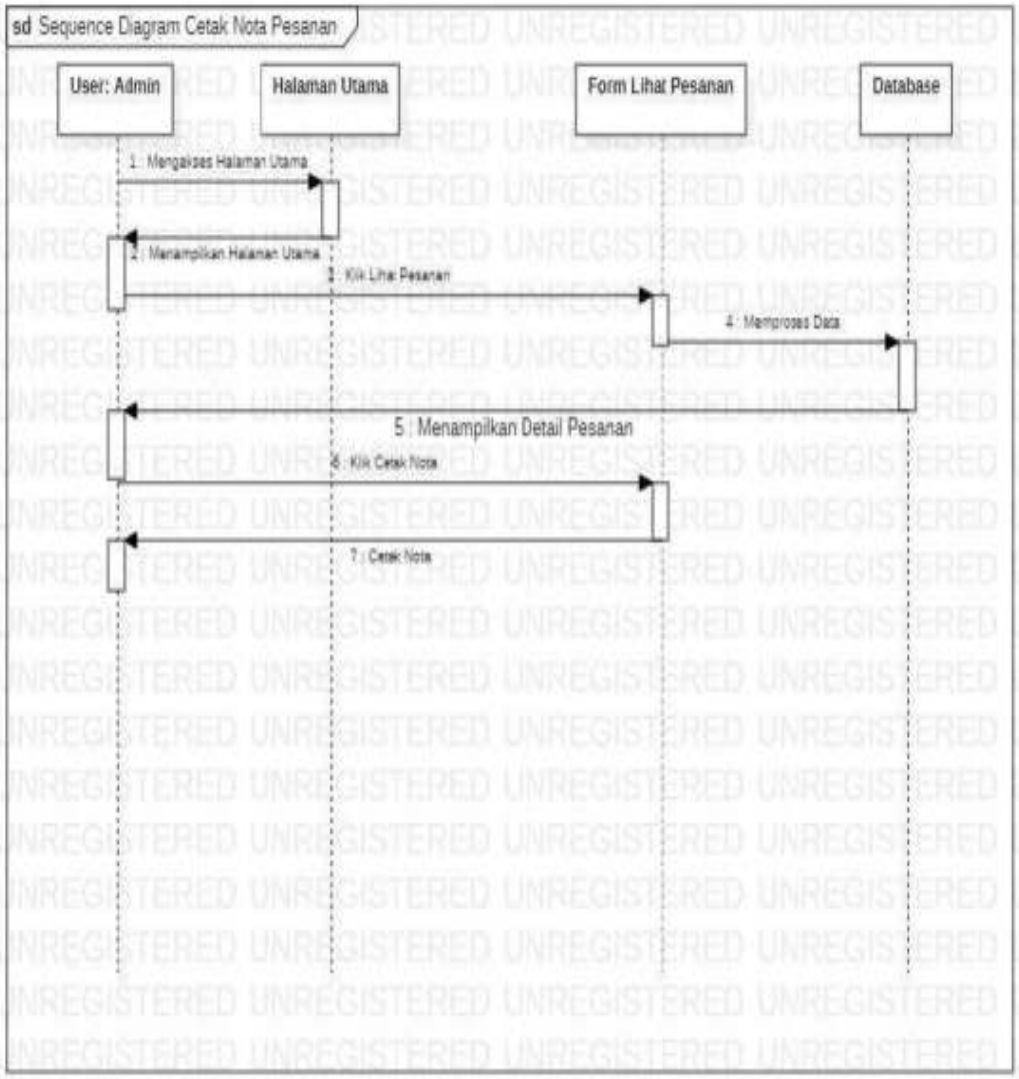
Gambar 1.14
Sequence Diagram Lihat Pesanan



Admin mengakses halaman utama dan akan tampil halaman utama. Lalu memilih lihat daftar pesanan, kemudian data di proses oleh *database* dan akan tampil data pesanan dari pelanggan.

d. *Sequence Diagram* Cetak Nota Pesanan (Admin)

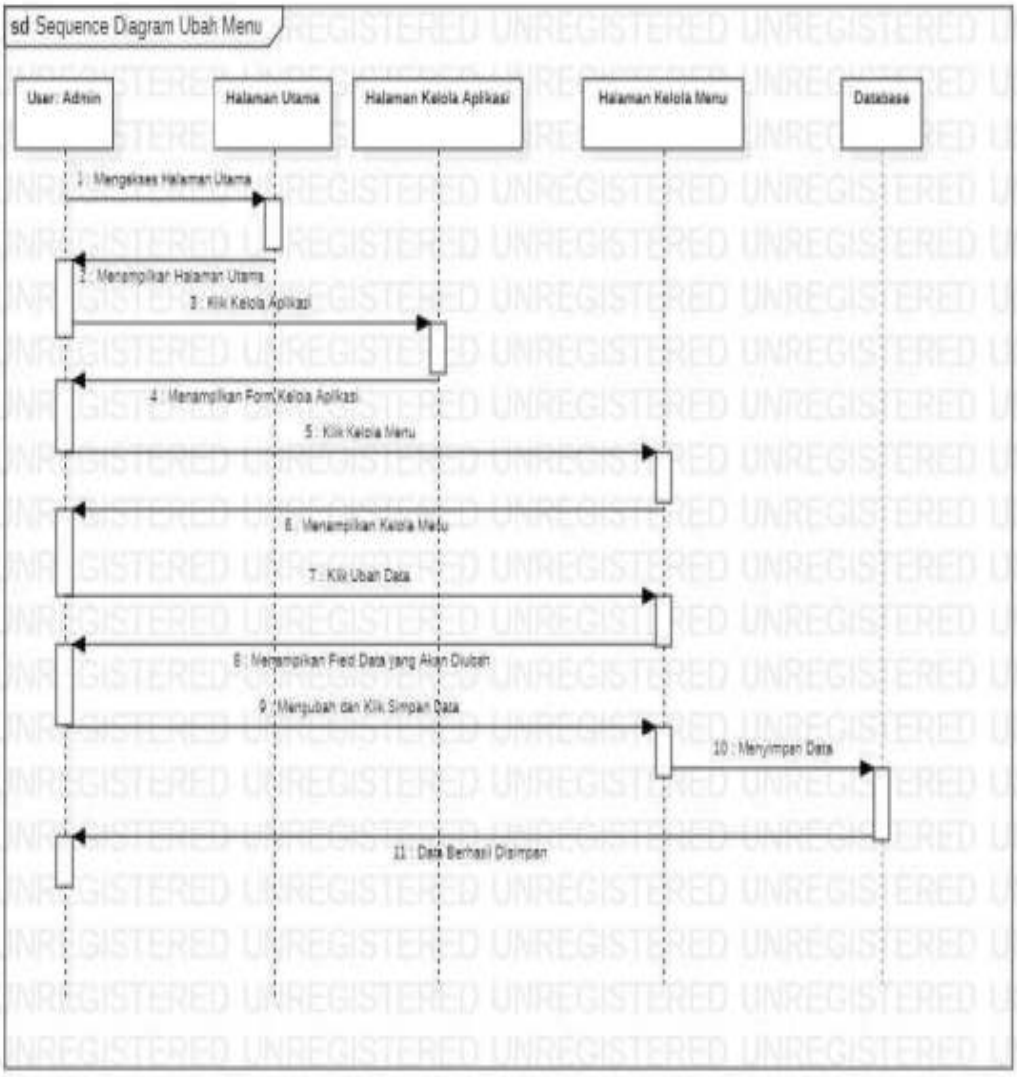
Gambar 1.15
Sequence Diagram Cetak Nota Pesanan



Admin mengakses halaman utama dan tampil halaman utama. Selanjutnya memilih lihat daftar pesanan, lalu data diproses oleh *database* dan akan tampil detail pesanan dari pelanggan. Selanjutnya memilih cetak nota pesanan dan sistem akan mencetak nota pesanan.

e. *Sequence Diagram* Ubah Menu (Admin)

Gambar 1.16
Sequence Diagram Ubah Menu



Admin mengakses halaman utama dan akan tampil halaman utama. Selanjutnya pilih kelola aplikasi dan akan menampilkan *form* kelola aplikasi. Selanjutnya pilih kelola menu lalu klik ubah data dan menampilkan *field* data yang akan diubah, jika sudah mengubah klik simpan data. Selanjutnya data akan tersimpan ke dalam *database* dan akan tampil pesan data berhasil disimpan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Secara Umum

1. Profil Toko Sembako dan Sayuran ERZI

Penelitian ini dilakukan penulis pada Toko Sembako dan Sayuran ERZI di Kota Palangka Raya, Toko Sembako dan Sayuran ERZI berdiri sejak tahun 2011 tepatnya pada tanggal 17 Juli 2011. Pemilik Toko ERZI adalah Bapak Rahmat Erwin Juliono. Toko Sembako dan Sayuran ERZI beralamat di Jalan Tingang Induk, Bukit Tunggal, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah.

Toko Sembako dan Sayuran ERZI merupakan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang menjual beras, telor, gula, mie instan, bumbu dapur, sayur – mayur segar dan ikan segar. Toko Sembako dan Sayuran ERZI melayani pembelian secara persatuan kilo (Kg) atau perbungkus (kemasan). Tujuan didirikannya toko sembako dan sayuran erzi sebagai tempat usaha sayuran dan sembako bagi masyarakat sekitar jalan Tingang (jalan Gurame) sampai dengan jalan Simpeng Karuhei (Tingang Ujung).

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis Kelemahan Sistem (Analisis PIECES)

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, penulis menggunakan metode analisis PIECES untuk menganalisa kelemahan sistem yang sedang berjalan, berikut adalah table analisis PIECES.

Tabel 1.6.

Analisis PIECES

No	Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1	2	3	4
1.	Analisis Kinerja Sistem (*Performance)*	Sistem yang sedang berjalan saat ini dirasa kurang efektif, sebab proses pemesanan sembako dan sayuran dilakukan dengan cara konvensional yaitu konsumen datang langsung ke toko, dan yang menjadi masalah adalah ketika toko sedang ramai pembeli, maka terjadilah antrian yang panjang dan berdesak-desakan.	Sistem baru yang direncanakan nantinya akan membuat pemesanan dapat dilakukan melalui *smartphone*, sehingga pelanggan dapat memesan sayuran dan sembako dari rumah, sehingga dapat mempermudah pelanggan.

No	Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1	2	3	4
2.	Analisi Informasi (*Information)*	Pada sistem yang lama, untuk mengetahui sembako dan sayuran yang tersedia, maka pelanggan harus datang langsung ke toko.	Pada sistem yang baru nantinya pelanggan cukup membuka aplikasi pada *smartphone* mereka untuk melihat ketersediaan sembako dan sayuran yang mereka inginkan.

No	Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1	2	3	4
3.	Analisis Ekonomi (*Economy)*	Pada sistem yang lama proses pembayaran dilakukan setelah pelanggan memilih sayuran dan sembako yang ingin dibeli dan saat di lokasi jarang adanya harga yang disediakan atau diberi harga langsung pada jualan yang di sediakan dan ini yang mengakibatkan pembeli harus bertanya dulu harga belanjaan mereka lalu membayar.	Pada sistem yang baru daftar harga sudah ada di dalam list menu atau aplikasi pada *smartphone* dan sangat memudahkan pelanggan atau pembeli mengetahui harga sayuran atau sembako yang tersedia. Pada aplikasi juga akan di totalkan langsung berapa jumlah yang harus dibayarkan dan pembayaran dilakukan saat barang telah diantar ke tujuan atau COD.

No	Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1	2	3	4
4.	Analisis Pengendalian (*Control)*	Sistem yang sedang berjalan sulit dikontrol karena pihak toko tidak memiliki laporan pendapatan mereka setiap harinya.	Pada sistem baru nantinya nota akan dicetak dan pemilik atau pegawai toko dapat mengecek ulang pendapatan toko dengan nota yang tersedia dari hasil pembelian pelanggan.

No	Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1	2	3	4
5.	Analisis Efiesiensi (*Efficiency*)	Pada sistem yang lama kurang efesien dalam memberi pesanan pelanggan karena kebanyakan pelanggan yang datang ke toko meletakan belanjaannya di dekat kasir dan mencari belanjaan yang lain tanpa memberi tau kepada pegawai atau pemilik toko bahwa itu belanjaan pelanggan tersebut yang mengakibatkan pegawai atau pemilik toko yang sedang berjaga bingung bahwa itu belanjaan siapa, dan kebanyakan kesalahan memberi belanjaan tersebut kepada pelanggan.	Pada sistem yang baru akan terdapat informasi belanjaan atas nama pelanggan yang memesan dan dimana pesanan itu akan diantarkan.

No	Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1	2	3	4
6.	Analisis Pelayanan (*Service)*	Pada sistem lama toko tidak mencatat pesanan pelanggan, hanya dengan mengingatnya saja. Sehingga terkadang terlupa menyiapkan pesanan pelanggan, hal ini membuat pelayanannya dirasa kurang memuaskan.	Pada sistem baru nantinya seluruh pesanan akan tersimpan dalam database dan daftar pesanan pelanggan dapat dilihat oleh admin, sehingga tidak akan terlupa untuk menyiapkan pesanan pelanggan tersebut.

2. Rancangan Basis Data

Dalama merancang sebuah program diperlukan perencanaan *database,* karena hal ini merupakan salah satu langkah dalam menentukan *field database,* tipe, data dan ukuran data yang dibutuhkan. *Database* merupakan suatu kumpulan *field-field* yang berguna dalam hal penyimpanan data-data untuk proses pengambilan keputusan.

a. Desain Tabel

Berikut ini adalah struktur table database yang akan dirancang untuk sistem pemesanan sembako dan sayuran pada Toko Sembako dan Sayuran ERZI:

1). Tabel Login

Nama Tabel : Tabel_Login

Primary Key : ID_User

Keterangan : Tabel ini berisikan data-data pengguna sistem.

Tabel 1.7. Struktur Database Login User

Field Name	Data Type	Size	Description
1	2	3	4
ID_User	Varchar	18	NIK
Nama	Varchar	30	Nama Pengguna
Password	Varchar	15	Password Pengguna
Hak_Akses	Varchar	10	Admin/Pengguna

2. Tabel Menu

Nama Tabel : Tabel_Menu_Toko

Primary Key : ID_Menu

Keterangan :Tabel ini berisikan data-data sembako dan sayuran.

Tabel 1.8. Struktur Database Menu Toko

Field Name	Data Type	Size	Description
1	2	3	4
ID_Menu	Varchar	15	Kode Sembako/Sayuran
Nama_Menu	Varchar	30	Nama Menu Sembako/Sayuran

Harga	Int	11	Harga Sembako/Sayuran
Gambar	LongBlob	-	Gambar Sembako/Sayuran

3. Tabel Pesanan

Nama Tabel : Tabel_Pesanan

Primary Key : ID_Pesanan

Keterangan :Tabel ini berisikan data pesanan sembako dan sayuran.

Tabel 1.9. Struktur Database Tabel Pesanan

Field Name	Data Type	Size	Description
1	2	3	4
ID_User	Varchar	15	NIK
Nama	Varchar	30	Nama Pengguna
Alamat	Varchar	15	Alamat Pengguna
Pesanan	Varchar	30	Nama Sayuran/Sembako
Jumlah	Int	2	Jumlah Pesanan
Harga	Int	11	Harga Sembako/Sayuran
Total	Int	11	Total Bayar

4. Tabel Nota Pesanan

Nama Tabel : Tabel_Nota_Pesanan

Primary Key : ID_Nota_Pesanan

Keterangan : Tabel ini berisikan data nota pesanan sembako dan sayuran.

Tabel 1.10. Struktur Database Nota Pesanan

Field Name	Data Type	Size	Description
1	2	3	4
ID_User	Varchar	15	NIK
Nama	Varchar	30	Nama Pengguna
Alamat	Varchar	15	Alamat Pengguna
Nomor_Kontak	Int	15	Nomor Telpon Pengguna
Pesanan	Varchar	30	Nama Sayuran/Sembako
Jumlah	Int	2	Jumlah Pesanan
Harga	Int	11	Harga Sembako/Sayuran
Total	Int	11	Total Bayar

5. Tabel Ubah Menu

Nama Tabel : Tabel_Ubah_Menu

Primary Key : ID_Ubah_Menu

Keterangan : Tabel ini berisikan data ubah menu.

Tabel 1.11. Struktur Database Ubah Menu

Field Name	Data Type	Size	Description
1	2	3	4
ID_User	Varchar	15	Admin
Nama_Menu_lama	Varchar	30	Nama Menu Lama
Nama_Menu_Baru	Varchar	15	Nama Menu Baru
Harga_lama	Int	15	Harga Lama/Sebelumnya

Harga_baru	Int	15	Harga Baru/Harga Update

3. Implementasi Desain

Implementasi desain dibuat sebagai gambaran aplikasi ini nantinya. Desain *interface* berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan sistem operasi sehingga aplikasi dapat dioperasikan. Adapun desain *interface* pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

Gambar 1.17 Tampilan Halaman Log In



a. Tampilan Halaman Log In

Halaman Log In adalah halaman pertama kali muncul ketika aplikasi dijalankan. Pengguna harus memasukkan Username (NIK) dan juga Password sehingga dapat masuk ke dalam aplikasi. Jika belum terdaftar, maka pengguna harus membuat akun terlebih dahulu melewati admin.

Gambar 1.18 Tampilan Halaman Utama Admin



b. Tampilan Halaman Utama Admin

Pada halaman ini, admin memiliki hak akses penuh terhadap aplikasi. Admin dapat melihat pesanan, mencetak nota pesanan, ubah menu, dan kelola aplikasi.

Gambar 1.19 Tampilan Halaman Pesanan (Admin)



c. Tampilan Halaman Pesanan (Admin)

Halaman pesanan berisikan detail pesanan oleh pelanggan. Selanjutnya admin bisa mencetak nota pesanan dan mulai mempersiapkan pesanan.

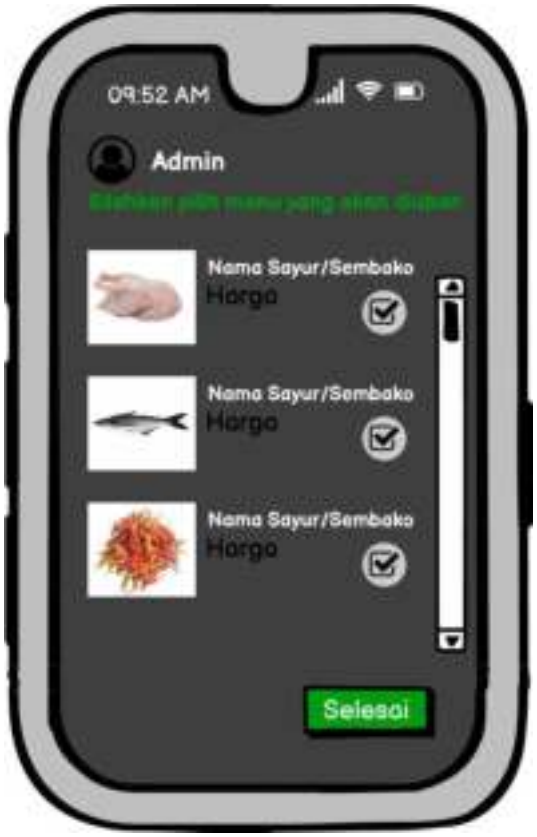
Gambar 1.20 Tampilan Halaman Nota Pesanan (Admin)



d. Tampilan Halaman Nota Pesanan (Admin)

Halaman nota pesanan adalah daftar pesanan yang dipesan oleh pelanggan yang terdiri dari nama pesanan, jumlah pesanan, harga pesanan, jumlah bayar dan juga mencetak nota pesanan.

Gambar 1.21 Tampilan Halaman Ubah Menu (Admin)



e. Tampilan Halaman Ubah Menu (Admin)

Halaman ubah menu adalah halaman yang dimana admin bisa memperbaharui nama sembako / sayuran dan harga.

Gambar 1.22 Tampilan Halaman Pelanggan



f. Tampilan Halaman Utama Pelanggan

Pada halaman ini pelanggan dapat memilih sembako atau sayuran yang ingin dibeli pada toko erzi, lalu pelanggan memasukan jumlah yang ingin mereka beli. Jika sudah pelanggan harus mengisi alamat pesanan, maka akan muncul total bayar yang nantinya harus dibayarkan.

C. Pembahasan Hasil Responden

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap kualitas perancangan sistem pemesanan sembako dan sayuran diukur menggunakan *Skala Likert. Skala Likert* adalah metode perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada

responden untuk mengetahui skala sikap suatu objek tertentu. Berikut adalah point-point pernyataan yang diajukan.

Tabel 1.12. Daftar Point yang Diajukan

No	Pernyataan
1	Perancangan sistem pemesanan ini mudah digunakan.
2	Perancangan fitur-fitur dalam sistem mudah dipahami.
3	Perancangan sistem ini memiliki kombinasi warna yang cocok.
4	Perancangan sistem ini memudahkan jual beli saat pandemi.
5	Perancangan sistem ini dapat diterima bagi masyarakat lingkungan jalan Tingang.

Keterangan :

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

Selanjutnya hasil dari pemilihan jawaban responden yang telah diperoleh berdasarkan kriteria point-point yang telah diisi oleh 15 (Lima Belas) responden. Berikut adalah table skor hasil.

Tabel 1.13. Skor Hasil

No.	Point Pernyataan	Responden				
		1	2	3	4	5
1.	Perancangan sistem pemesanan ini mudah digunakan.	4	3	4	4	5
2.	Perancangan fitur-fitur dalam sistem mudah dipahami.	5	4	5	4	5
3.	Perancangan sistem ini memiliki kombinasi warna yang cocok.	5	4	5	3	5
4.	Perancangan sistem ini memudahkan jual beli saat pandemi.	5	5	4	3	5
5.	Perancangan sistem ini dapat diterima bagi masyarakat lingkungan jalan Tingang.	5	4	5	3	5

No.	Pernyataan	Responden				
		6	7	8	9	10
1.	Perancangan sistem pemesanan ini mudah digunakan.	2	4	3	3	3
2.	Perancangan fitur-fitur dalam sistem mudah dipahami.	3	4	2	4	3
3.	Perancangan sistem ini memiliki kombinasi warna yang cocok.	4	3	3	5	4
4.	Perancangan sistem ini memudahkan jual beli saat pandemi.	5	2	4	5	5
5.	Perancangan sistem ini dapat diterima bagi masyarakat lingkungan jalan Tingang.	5	4	5	5	5

No.	Pernyataan	Responden					Total Nilai Responden
		11	12	13	14	15	
1.	Perancangan sistem pemesanan ini mudah digunakan.	4	4	5	5	4	57
2.	Perancangan fitur-fitur dalam sistem mudah dipahami.	4	3	4	5	5	60
3.	Perancangan sistem ini memiliki kombinasi warna yang cocok.	5	3	5	5	5	64
4.	Perancangan sistem ini memudahkan jual beli saat pandemi.	4	4	5	5	4	65
5.	Perancangan sistem ini dapat diterima bagi masyarakat lingkungan jalan Tingang.	4	4	4	5	5	68
Skor Hasil Pengumpulan Data							314

Jumlah skor tertinggi tiap pernyataan = Skor tertinggi tiap pernyataan x
Jumlah responden
= 5 x 15 = 75 (SS)

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap pernyataan x
Jumlah responden
= 1 x 15 = 15 (STS)

Sehingga kriteria interprestasi skor untuk setiap item pernyataan adalah sebagai berikut :

Angka 0-15	= Sangat Tidak Setuju (STS)
Angka 16-30	= Tidak Setuju (TS)
Angka 31-45	= Netral (N)
Angka 46-60	= Setuju (S)
Angka 61-75	= Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 15 responden maka dapat diketahui bahwa :

1. Pernyataan pertama (1) dengan jumlah skor 57 terletak pada "Setuju"
2. Pernyataan kedua (2) dengan jumlah skor 60 terletak pada "Setuju"
3. Pernyataan ketiga (3) dengan jumlah skor 64 terletak pada "Sangat Setuju"
4. Pernyataan keempat (4) dengan jumlah skor 65 terletak pada "Sangat Setuju"
5. Pernyataan kelima (5) dengan jumlah skor 68 terletak pada "Sangat Setuju"

Untuk hasil skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

Jumlah skor tertinggi = skor tertinggi tiap item x jumlah responden x Jumlah pernyataan

= 5 x 15 x 5 = 375

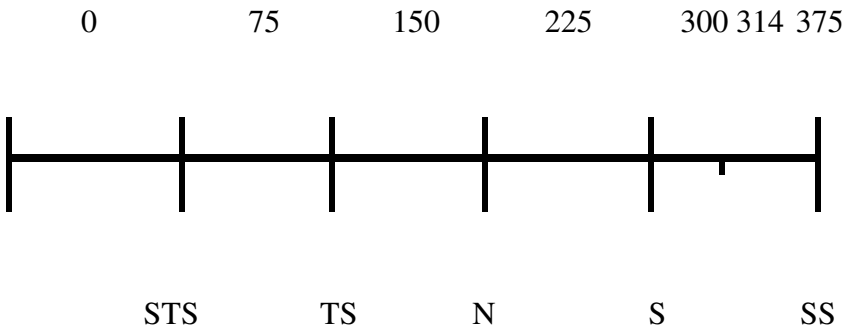
Jumlah skor terendah = skor terendah tiap item x jumlah responden x Jumlah pernyataan

= 1 x 15 x 5 = 75

Sehingga kriteria skor untuk setiap item pernyataan adalah sebagai berikut :

Angka 0-75	= Sangat Tidak Setuju (STS)
Angka 76-150	= Tidak Setuju (TS)
Angka 151-225	= Netral (N)
Angka 226-300	= Setuju (S)
Angka 301-375	= Sangat Setuju (SS)

Dari kriteria tersebut maka dapat diketahui bahwa total skor keseluruhan yaitu 314 berada pada daerah sangat setuju. Adapun total keseluruhan dapat dilihat seperti berikut:



Dari skala diatas dapat diketahui bahwa angka berada pada daerah sangat setuju yang berarti secara keseluruhan rata-rata responden sangat setuju terhadap point-point pernyataan yang dimaksud pada tabel 1.13.

Adapun untuk mengetahui persentase kelompok responden setiap item pernyataan adalah :

Persentase kelompok responden = (jumlah skor tiap pernyataan / jumlah skor tertinggi tiap pernyataan) x 100%

Dengan kriteria interpretasi persentase kelompok responden adalah sebagai berikut :

Angka 0%- 20% = Sangat Lemah

Angka 21%- 40% = Lemah

Angka 41%-60% = Cukup

Angka 61%- 80% = Kuat

Angka 81%-100% = Sangat Kuat

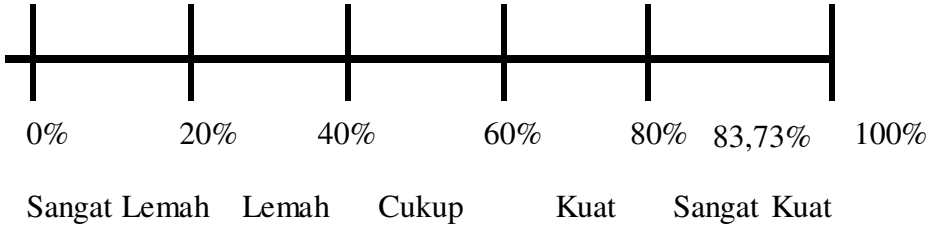
Maka berdasarkan perhitungan persentase kelompok responden tiap item pernyataan dapat diketahui bahwa :

1. Pernyataan ke-1, dengan jumlah skor 57/75 x 100% = 76%
2. Pernyataan ke-2, dengan jumlah skor 60/75 x 100% = 80%
3. Pernyataan ke-3, dengan jumlah skor 64/75 x 100% = 85,3%
4. Pernyataan ke-4, dengan jumlah skor 65/75 x 100% = 86,7%
5. Pernyataan ke-5, dengan jumlah skor 68/75x 100% = 90,7%

Adapun untuk persentasi kelompok responden secara keseluruhan :

Total skor keseluruhan / jumlah skor tertinggi keseluruhan × 100%
= 314 / (75 × 5) × 100% = 83,73%

Maka persentase kelompok responden secara keseluruhan adalah 83,73% yang berarti tergolong sangat kuat. Adapun persentasi kelompok responden untuk secara keseluruhan dapat dilihat sebagai berikut:



Dari skala di atas dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang dinilai dari 15 responden dan 5 pernyataan maka diperoleh hasil interpretasi sebesar 83,73% dengan kata lain penelitian ini tergolong sangat kuat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka penulis meambil kesimpulan dari hasil penelitian ini ialah :

1. Hasil dari analisis menyatakan bahwa sistem lama memiliki kekurangan seperti banyaknya pelanggan yang menumpuk saat berbelanja dan membuat penjual atau admin kebingungan saat melayani, serta tidak adanya jaga jarak saat pandemi saat ini.
2. Perancangan *design interface* aplikasi pemesanan sembako dan sayuran pada toko erzi dibuat dengan menggunakan Balsamiq Mockup
3. Berdasarkan hasil dari perhitungan kuesioner menggunakan metode skala *likert* dengan 5 (lima) pernyataan yang diajukan kepada 15 responden dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem pemesanan sembako dan sayuran pada toko erzi sudah layak dan memperoleh nilai interprestasi sebesar 83,73%.

B. Saran

Adapun yang menjadi saran penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis dan perancangan pada sistem ini dapat dilanjutkan untuk diimplementasikan dalam bentuk aplikasi sehingga rancangan ini dapat ter-realisasikan pada Toko Sembako dan Sayuran ERZI dikemudian hari.

2. Pemilik Toko ERZI / yang mengelola Toko ERZI dapat menyediakan perangkat yang memadai seperti *smartphone*, serta dapat memperkerjakan admin yang dapat mengoperasikan perangkat-perangkat tersebut dan dapat mengelola aplikasi ini nantinya.

Daftar Pustaka

Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakart : Graha Ilmu

Aprilia L, dkk., 2017. Rancang Bangun Aplikasi Informasi Harga Produk Pangan dan Sembako di Pasar Kab. Karawang.

Apriyani,m 2019. Analisis Pelayanan Toko Sembako di Pasar Sekampung Terhadap Perilaku Konsumen Perspektif Etika Bisnis.

Eka Y, dkk., 2016. "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan di Toko Sayur dan Sembako Sariyati. Yogyakarta.

Mikhael D.E., 2017. Perancangan Sistem Penjualan Sayur Organik Dengan Menggunakan *Framework Coigniter*. Yogyakarta.

Pedoman STMIK, 2018. Pedoman Proposal dan Tugas Akhir STMIK Palangkaraya.

Rini A, dkk., 2017. Analisis dan Perancangan Sistem Pemesanan Makanan. Malang.

Sunyoto, Danang. 2013. Teori, Kuesioner & Analisis Data Untuk Pemasaran dan Perilaku Konsumen. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sholiq., 2006.Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Obyek dengan UML., Yogyakarta: Graha Ilmu.

LAMPIRAN

Lampiran 1.1

Foto Toko ERZI



Dokumentasi saat kegiatan pembayaran belanjaan yang bergantian dan adanya jaga jarak antara konsumen karna adanya pandemi.



Dokumentasi saat pembayaran belanjaan.









Lampiran 1.2

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO ERZI DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesiner

   a. Mohon diisi daftar pertanyaan ini dengan jujur sebagai pendapat pribadi anda.
   b. Berilah tanda (¯) pada kotak jawaban yang anda pilih sesuai pendapat anda.
   c. Silahkan tunjukan seberapa tingkat persetujuan/ketidak setujuan anda terhadap setiap pertanyaan.
   d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda.
   e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penulisan karya tulis (skripsi) dalam rangka mencapai gelar Sarjana Komputer STMIK Palangka Raya.
   f. Peneliti mengucap terima kasih atas partisipasi dan bantuan anda.

2. Identitas Responden

   a. Nama :
   b. Jenis Kelamin :
   c. Umur :

3. Pertanyaan atau Kuesioner

No.	Pertanyaan	SS 5	S 4	N 3	TS 2	STS 1
1.	Aapakah perancangan sistem pemesanan ini mudah digunakan ?					
2.	Apakah perancangan fitur – fitur dalam sistem mudah dipahami ?					
3.	Apakah perancangan sistem ini memiliki kombinasi warna yang cocok ?					
4.	Apakah perancangan sistem ini memudahkan jual beli saat pandemi ini ?					
5.	Apakah perancangan sistem ini dapat diterima ?					

Lampiran 1.3

LEMBAR WAWANCARA

Narasumber : Rahmat Erwin Juliono
Pewawancara : Rahmadani Shofari

Pewawancara:
Bagaimana sistem jual beli yang dilakukan saat ini terutama saat pandemi ini ?

Narasumber:
Jual beli saat pandemic masih tetap ramai hanya saja kurangnya jaga jarak.

Pewawancara:
Bagaimana perancangan sistem mengenai proses pemesanan ?

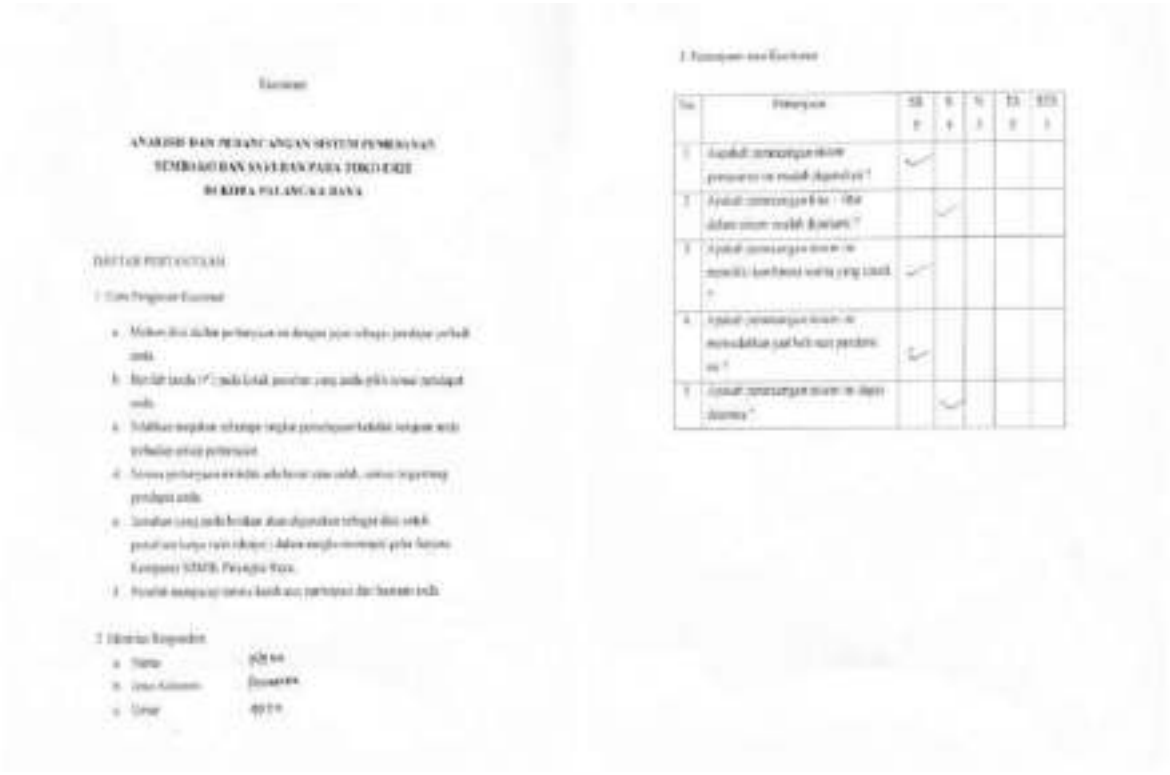
Narasumber:
Sangat membantu dan mengurangi kerumunan saat jual beli.

Pewawancara:
Apakah ada kekurangan pada perancangan sistemnya?

Narasumber:
Masih ada kekurangan seperti banyaknya pembeli yang kurang paham atau harus di sosialisasikan lagi tentang sistem yang dijalankan nantinya.

Lampiran 1.4

Lembar Wawancara





Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO LIZH DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon di isi daftar pertanyaan ini dengan cara sebagai responden pribadi anda.
b. Berikan tanda (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih sesuai pendapat anda.
c. Berikan tanggapan atau saran tambahan pada tempat yang telah disediakan untuk setiap pertanyaan.
d. Semua pertanyaan ini telah ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda.
e. Identitas yang anda berikan akan dijamin rahasia dan anda tidak perlu khawatir. Identitas hanya untuk kepentingan penelitian ini dalam rangka menyelesaikan pada Skripsi Mahasiswa STMIK Palangka Raya.
f. Terima kasih atas waktu yang telah anda berikan untuk mengisi kuesioner ini.

2. Identitas Responden

a. Nama : Mutia Ananda
b. Jenis Kelamin : Perempuan
c. Umur : 21 Tahun

1. Pertanyaan dan Kuesioner

No	Pertanyaan	SS = 5	S = 4	N = 3	TS = 2	STS = 1
1	Apakah pelanggan sistem pemesanan ini sudah digunakan ?		✓			
2	Apakah pelanggan Fitur – fitur dalam sistem sudah digunakan ?		✓			
3	Apakah pelanggan sistem ini memiliki kesesuaian warna yang cocok ?	✓				
4	Apakah pelanggan sistem ini memudahkan pekerjaan ini ?		✓			
5	Apakah pelanggan sistem ini fleksibel ?		✓			

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO LIZH DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon di isi daftar pertanyaan ini dengan cara sebagai responden pribadi anda.
b. Berikan tanda (✓) pada kolom jawaban yang anda pilih sesuai pendapat anda.
c. Berikan tanggapan atau saran tambahan pada tempat yang telah disediakan untuk setiap pertanyaan.
d. Semua pertanyaan ini telah ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda.
e. Identitas yang anda berikan akan dijamin rahasia dan anda tidak perlu khawatir. Identitas hanya untuk kepentingan penelitian ini dalam rangka menyelesaikan pada Skripsi Mahasiswa STMIK Palangka Raya.
f. Terima kasih atas waktu yang telah anda berikan untuk mengisi kuesioner ini.

2. Identitas Responden

a. Nama : Tiara
b. Jenis Kelamin : Perempuan
c. Umur : 20 Tahun

1. Pertanyaan dan Kuesioner

No.	Pertanyaan	SS = 5	S = 4	N = 3	TS = 2	STS = 1
1	Apakah pelanggan sistem pemesanan ini sudah digunakan ?			✓		
2	Apakah pelanggan Fitur – fitur dalam sistem sudah digunakan ?			✓		
3	Apakah pelanggan sistem ini memiliki kesesuaian warna yang cocok ?		✓			
4	Apakah pelanggan sistem ini memudahkan pekerjaan ini ?	✓				
5	Apakah pelanggan sistem ini fleksibel ?	✓				

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN SEMBAKO DAN SATURUN PADA TOKO CRZE DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon izin saya ingin bertanya pada anda dengan apa sebagai pembuat sistem anda
b. Berilah tanda (√) pada kotak jawaban yang anda pilih sesuai jawaban anda
c. Silahkan menjawab sebanyak mungkin pertanyaan berikut sesuai anda terhadap setiap pertanyaan
d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua sesuai pendapat anda
e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penelitian saya saja, identitas anda, serta kerahasiaan akan Terjaga Kerahasiaan STMIK Palangka Raya
f. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih atas partisipasi dan kerjasamanya

2. Identitas Responden

a. Nama : Ujen Putri
b. Jenis Kelamin : Perempuan
c. Umur : 20 Tahun

3. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner

No	Pertanyaan	SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Apakah penerapan sistem penjualan ini mudah digunakan ?			✓		
2	Apakah penerapan Riset – Dan Advice sistem mudah dipahami ?		✓			
3	Apakah penerapan sistem ini memiliki kombinasi warna yang menarik ?	✓				
4	Apakah sistem penjualan sistem ini memudahkan saat Jeda saat pandemi ini ?	✓				
5	Apakah sistem penjualan sistem ini dapat diterima ?	✓				

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN SEMBAKO DAN SATURAN PADA TOKO CRZE DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon izin saya ingin bertanya pada anda dengan apa sebagai pembuat sistem anda
b. Berilah tanda (√) pada kotak jawaban yang anda pilih sesuai pendapat anda
c. Silahkan menjawab sebanyak mungkin pertanyaan berikut sesuai anda terhadap setiap pertanyaan
d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua sesuai pendapat anda
e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penelitian saya saja, identitas anda, serta kerahasiaan akan Terjaga Kerahasiaan STMIK Palangka Raya
f. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih atas partisipasi dan kerjasamanya

2. Identitas Responden

a. Nama : Ujen
b. Jenis Kelamin : Perempuan
c. Umur : 20 Tahun

3. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner

No	Pertanyaan	SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah penerapan sistem penjualan ini mudah digunakan ?		✓			
2.	Apakah penerapan Riset – Dan dalam sistem mudah dipahami ?		✓			
3.	Apakah penerapan sistem ini memiliki kombinasi warna yang sesuai ?			✓		
4.	Apakah penerapan sistem ini memudahkan saat Jeda saat pandemi ini ?				✓	
5.	Apakah penerapan sistem ini dapat diterima ?		✓			

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO UKU DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon Ibu/Bapak/Saudara untuk menjawab pertanyaan ini dengan cara yang sebagian pertanyaan pribadi anda.
b. Berilah tanda "✓" pada kotak jawaban yang anda pilih sesuai pertanyaan anda.
c. Mohon kepada responden untuk tidak mengisi pertanyaan lebih dari satu jawaban anda berikan sesuai pertanyaan ini.
d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda.
e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penelitian karya ilmiah (skripsi) dalam rangka menyelesaikan Strata Komputer STMIK Palangka Raya.
f. Setelah anda menjawab semua pertanyaan dimohon untuk mengembalikan kuesioner ini.

2. Identitas Responden

a. Nama :
b. Jenis Kelamin :
c. Umur :

3. Pertanyaan dan Kuesioner

No	Pertanyaan	SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah pernah anda mengalami kesulitan dalam pencarian data saat melakukan transaksi penjualan?				✓	
2.	Apakah pernah anda mengalami kesulitan dalam pencarian data saat melakukan transaksi penjualan?			✓		
3.	Apakah pernah anda mengalami kesulitan dalam pencarian data saat melakukan transaksi penjualan?		✓			
4.	Apakah pernah anda mengalami kesulitan dalam pencarian data saat melakukan transaksi penjualan?	✓				
5.	Apakah pernah anda mengalami kesulitan dalam pencarian data saat melakukan transaksi penjualan?	✓				

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO UKU DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon Ibu/Bapak/Saudara untuk menjawab pertanyaan ini dengan cara yang sebagian pertanyaan pribadi anda.
b. Berilah tanda "✓" pada kotak jawaban yang anda pilih sesuai pertanyaan anda.
c. Mohon kepada responden untuk tidak mengisi pertanyaan lebih dari satu jawaban anda berikan sesuai pertanyaan ini.
d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda.
e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penelitian karya ilmiah (skripsi) dalam rangka menyelesaikan Strata Komputer STMIK Palangka Raya.
f. Setelah anda menjawab semua pertanyaan dimohon untuk mengembalikan kuesioner ini.

2. Identitas Responden

a. Nama :
b. Jenis Kelamin :
c. Umur :

3. Pertanyaan dan Kuesioner

No	Pertanyaan	SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Apakah pernah anda mengalami kesulitan dalam pencarian data saat melakukan transaksi penjualan?	✓				
2.	Apakah pernah anda mengalami kesulitan dalam pencarian data saat melakukan transaksi penjualan?	✓				
3.	Apakah pernah anda mengalami kesulitan dalam pencarian data saat melakukan transaksi penjualan?	✓				
4.	Apakah pernah anda mengalami kesulitan dalam pencarian data saat melakukan transaksi penjualan?	✓				
5.	Apakah pernah anda mengalami kesulitan dalam pencarian data saat melakukan transaksi penjualan?	✓				

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SATUAN PADA TOKO CHZE DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon diisi daftar pertanyaan ini dengan jujur sebagai pendapat pribadi anda.
b. Berilah tanda (√) pada kolom jawaban yang anda pilih sesuai pendapat anda.
c. Silahkan tanyakan sebelumnya jika ada pertanyaan/kebiasaan anda terhadap setiap pertanyaan.
d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda.
e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penulisan karya tulis (skripsi) dalam rangka memenuhi gelar Sarjana Komputer STMIK Palangka Raya.
f. Peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan bantuan anda.

2. Identitas Responden

a. Nama : [illegible]
b. Jenis Kelamin : Laki - Laki
c. Umur : 21

No	Pertanyaan	SS 5	S 4	N 3	TS 2	STS 1
1.	Apakah perancangan sistem pemesanan ini mudah digunakan?		✓			
2.	Apakah perancangan Form – Form dalam sistem mudah dipelajari ?		✓			
3.	Apakah perancangan sistem ini memiliki kesesuaian warna yang sesuai ?			✓		
4.	Apakah perancangan sistem ini menyediakan pusat bila saat pemberian ini ?			✓		
5.	Apakah perancangan sistem ini dapat dikerjakan ?			✓		

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SATUAN PADA TOKO CHZE DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon diisi daftar pertanyaan ini dengan jujur sebagai pendapat pribadi anda.
b. Berilah tanda (√) pada kolom jawaban yang anda pilih sesuai pendapat anda.
c. Silahkan tanyakan sebelumnya jika ada pertanyaan/kebiasaan anda terhadap setiap pertanyaan.
d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda.
e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penulisan karya tulis (skripsi) dalam rangka memenuhi gelar Sarjana Komputer STMIK Palangka Raya.
f. Peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan bantuan anda.

2. Identitas Responden

a. Nama : [illegible]
b. Jenis Kelamin : [illegible]
c. Umur : [illegible]

No	Pertanyaan	SS 5	S 4	N 3	TS 2	STS 1
1.	[illegible]	✓				
2.	[illegible]	✓				
3.	[illegible]	✓				
4.	[illegible]		✓			
5.	[illegible]	✓				

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO ERZI DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon diisi daftar pertanyaan ini sesuai saja sebagai pendapat terhadap anda.
b. Berilah tanda (✓) pada kotak jawaban yang anda pilih sesuai pendapat anda.
c. Silahkan tanggapan sebanyak-banyaknya/terbuka sesuai anda terhadap setiap pertanyaan.
d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda.
e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penelitian karya tulis (skripsi) dalam rangka memenuhi gelar Sarjana Komputer S1/SK. Palangka Raya.
f. Peneliti mengucap terima kasih atas partisipasi dan kerjasama anda.

2. Identitas Responden

a. Nama : [illegible]
b. Jenis Kelamin : [illegible]
c. Umur : [illegible]

1. Pertanyaan dan Kuesioner

No	Pertanyaan	SS 5	S 4	N 3	TS 2	STS 1
1	Apakah pemesanan sistem pemesanan ini mudah digunakan ?			✓		
2	Apakah pemesanan fitur - fitur dalam sistem mudah dipahami ?		✓			
3	Apakah pemesanan sistem ini memiliki kombinasi warna yang cocok ?		✓			
4	Apakah pemesanan sistem ini memudahkan saat beli saat pandemi ini ?	✓				
5	Apakah pemesanan sistem ini dapat diterima ?		✓			

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO ERZI DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon diisi daftar pertanyaan ini sesuai saja sebagai pendapat terhadap anda.
b. Berilah tanda (✓) pada kotak jawaban yang anda pilih sesuai pendapat anda.
c. Silahkan tanggapan sebanyak-banyaknya/terbuka sesuai anda terhadap setiap pertanyaan.
d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda.
e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penelitian karya tulis (skripsi) dalam rangka memenuhi gelar Sarjana Komputer S1/SK. Palangka Raya.
f. Peneliti mengucap terima kasih atas partisipasi dan kerjasama anda.

2. Identitas Responden

a. Nama : [illegible]
b. Jenis Kelamin : [illegible]
c. Umur : [illegible]

1. Pertanyaan dan Kuesioner

No	Pertanyaan	SS 5	S 4	N 3	TS 2	STS 1
1	Apakah pemesanan sistem pemesanan ini mudah digunakan ?		✓			
2	Apakah pemesanan fitur - fitur dalam sistem mudah dipahami ?	✓				
3	Apakah pemesanan sistem ini memiliki kombinasi warna yang cocok ?	✓				
4	Apakah pemesanan sistem ini memudahkan saat beli saat pandemi ini ?	✓				
5	Apakah pemesanan sistem ini dapat diterima ?	✓				

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO ERZI DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon diisi daftar pertanyaan ini dengan jujur sebagai pendapat pribadi anda
b. Berilah tanda (√) pada kotak jawaban yang anda pilih sesuai pendapat anda
c. Silahkan tanyakan beberapa tingkat pemahaman kembali sebagian anda terhadap setiap pertanyaan
d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda
e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penulisan karya tulis (skripsi) dalam rangka menyelesaikan gelar Sarjana Komputer S.TMK. Palangka Raya.
f. Peneliti mengucap terima kasih atas partisipasi dan bantuan anda

2. Identitas Responden

a. Nama : Alan
b. Jenis Kelamin : Laki - Laki
c. Umur : 23 Tahun

1. Pertanyaan atau Kuesioner

No	Pertanyaan	SS 5	S 4	N 3	TS 2	STS 1
1	Apakah perancangan sistem pemesanan ini mudah digunakan ?	✓				
2	Apakah perancangan fitur – fitur dalam sistem mudah dipahami ?	✓				
3	Apakah perancangan sistem ini memiliki kombinasi warna yang cocok ?	✓				
4	Apakah perancangan sistem ini memenuhkan jati hati user pemesan an ?	✓				
5	Apakah perancangan sistem ini dapat diterima ?	✓				

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SEMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO ERZI DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner

a. Mohon diisi daftar pertanyaan ini dengan jujur sebagai pendapat pribadi anda
b. Berilah tanda (√) pada kotak jawaban yang anda pilih sesuai pendapat anda
c. Silahkan tanyakan beberapa tingkat pemahaman kembali sebagian anda terhadap setiap pertanyaan
d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda
e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penulisan karya tulis (skripsi) dalam rangka menyelesaikan gelar Sarjana Komputer S.TMK. Palangka Raya.
f. Peneliti mengucap terima kasih atas partisipasi dan bantuan anda

2. Identitas Responden

a. Nama : Kasih
b. Jenis Kelamin : Perempuan
c. Umur : 19

1. Pertanyaan atau Kuesioner

No	Pertanyaan	SS 5	S 4	N 3	TS 2	STS 1
1	Apakah perancangan sistem pemesanan ini mudah digunakan ?		✓			
2	Apakah perancangan fitur – fitur dalam sistem mudah dipahami ?	✓				
3	Apakah perancangan sistem ini memiliki kombinasi warna yang cocok ?	✓				
4	Apakah perancangan sistem ini memenuhkan jati hati user pemesan an ?		✓			
5	Apakah perancangan sistem ini dapat diterima ?	✓				

Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN SOMBAKO DAN SAYURAN PADA TOKO EGPI DI KOTA PALANGKA RAYA

DAFTAR PERTANYAAN

1. Cara Pengisian Kuesioner
   a. Mohon diisi daftar pertanyaan ini dengan jujur sebagai pendapat jawaban anda
   b. Berilah tanda (✓) pada kotak jawaban yang anda pilih sesuai pendapat anda
   c. Silahkan tanggapan terhadap tingkat persetujuan berdasar sesuai anda terhadap setiap pertanyaan
   d. Semua pertanyaan ini tidak ada benar atau salah, semua tergantung pendapat anda
   e. Jawaban yang anda berikan akan digunakan sebagai data untuk penulisan karya tulis (skripsi) dalam rangka memenuhi salah Satuan Komputer STMIK Palangka Raya
   f. Peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan kerjasama anda

2. Identitas Responden
   a. Nama : [illegible]
   b. Jenis Kelamin : [illegible]
   c. Umur : [illegible]

1. Pertanyaan atau Kuesioner

No.	Pertanyaan	SS 5	S 4	N 3	TS 2	STS 1
1	Apakah perancangan website pemesanan ini sesuai digunakan ?			✓		
2	Apakah perancangan fitur – fitur dalam sistem sesuai dipahami ?				✓	
3	Apakah perancangan sistem ini memudahkan pembeli/user dalam yang cocok ?			✓		
4	Apakah perancangan sistem ini membantu pada saat pandemi ini ?		✓			
5	Apakah perancangan sistem ini dapat diterima ?	✓				

Lampiran 1.6

Surat Tugas Penguji Tugas Akhir

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

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No.419/STMIK-C.1/AK/II/2021

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

1. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
   NIK : 197603272016107
   Sebagai Ketua
2. Nama : Ariyana, M.Kom.
   NIK : 198510082010002
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., MT
   NIK : 198803142014103
   Sebagai Anggota
4. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom
   NIK : 198605242011103
   Sebagai Anggota
5. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	:	Rahmadani Shofari
NIM	:	C1457201063
Hari/ Tanggal	:	Kamis, 24 Juni 2021
Waktu	:	09.00 WIB sampai selesai
Judul Tugas Akhir	:	Analisa dan Perancangan Sistem Pemesanan Sembako dan Sayuran Pada Toko Erzi di Kota Palangka Raya

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

Palangka Raya, 22 Juni 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Sorhayati, M.Pd.
NIK. 197810102005003

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Setiap Dosen Penguji Melalui SMS/WA