ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO ZUNMA OFFICIAL BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

OLEH

SEPTIANI
NIM C1857201035
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2022

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO ZUNMA OFFICIAL BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

OLEH

SEPTIANI
NIM C1857201035
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2022

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO ZUNMA OFFICIAL BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
pada Tanggal 14 Januari 2022

Dosen Pembimbing I,	Dosen Pembimbing II,
Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.	Ir.Hj. Siti Maryamah, M.M.
NIK. 197603272016107	NIK. 196902021995004

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangka Raya,

Sumarno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO ZUNMA OFFICIAL BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 19 Januari 2022

Tim Penguji Proposal Tugas Akhir :

1. Rommi Kaestria, M.Kom ..... Ketua
2. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI. ..... Anggota
3. Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M. ..... Anggota



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN i
HALAMAN PENGESAHAN ii
DAFTAR ISI iii
DAFTAR TABEL iv
DAFTAR GAMBAR v
DAFTAR LAMPIRAN vi

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat 4
1.5 Sistematika Penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Dasar Teori 7
2.2 Teori Pemodelan yang Digunakan 10
2.3 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan 22
2.4 Penelitian yang Relevan 23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian 25
3.2 Desain Penelitian 25
3.3 Batasan Istilah 26
3.4 Data dan Sumber Data 28
3.5 Instrumen Penelitian 28
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 29
3.7 Tinjauan Umum (Objek Penelitian) 31
3.8 Jadwal Penelitian 31
3.9 Analisis 31
3.10 Desain Sistem 35

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use Case Diagram 12
Tabel 2.2 Activity Diagram 14
Tabel 2.3 Sequence Diagram 15
Tabel 2.4 Class Diagram 17
Tabel 2.5 Entity Relationship Diagram (ERD) 21
Tabel 2.6 Kajian Penelitian yang Relevan 23
Tabel 3.1 Instrumen Kuesioner 29
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian 31
Tabel 3.3 Metode Analisis PIECES 32
Tabel 3.4 Tabel Admin 58
Tabel 3.5 Tabel Member 59
Tabel 3.6 Tabel Produk 60
Tabel 3.7 Tabel Transaksi 60
Tabel 3.8 Tabel Detail Transaksi 61
Tabel 3.9 Keuangan dan Biaya 62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Balsamiq Mockup 3 22
Gambar 2.2 Logo StarUML 22
Gambar 3.1 Desain Halaman Login Administrator……...35
Gambar 3.2 Desain Halaman Beranda Administrator..... 36
Gambar 3.3 Desain Halaman Manajemen Produk..... 36
Gambar 3.4 Desain Halaman Manajemen Member..... 37
Gambar 3.5 Desain Halaman Manajemen Transaksi..... 37
Gambar 3.6 Desain Halaman Histori Transaksi..... 38
Gambar 3.7 Desain Halaman Pengunjung 38
Gambar 3.8 Desain Halaman Semua Produk..... 39
Gambar 3.9 Desain Halaman Detail Produk..... 39
Gambar 3.10 Desain Halaman Keranjang Belanja 40
Gambar 3.11 Desain Halaman Registrasi 40
Gambar 3.12 Desain Halaman Login Member 41
Gambar 3.13 Desain Halaman Profil Member..... 41
Gambar 3.14 Desain Halaman Pembayaran..... 42
Gambar 3.15 Desain Halaman Status Pesanan 42
Gambar 3.16 Desain Use Case Diagram..... 43
Gambar 3.17 Activity Diagram Tampilan Data Produk 44
Gambar 3.18 Activity Diagram Registrasi Member 45
Gambar 3.19 Activity Diagram Login Member..... 46
Gambar 3.20 Activity Diagram Input Ke Keranjang Belanja..... 46
Gambar 3.21 Activity Diagram Beli Langsung 47
Gambar 3.22 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran..... 48
Gambar 3.23 Activity Diagram Login Administrator..... 48
Gambar 3.24 Activity Diagram Kelola Member..... 49
Gambar 3.25 Activity Diagram Kelola Produk..... 50
Gambar 3.26 Activity Diagram Kelola Transaksi..... 51
Gambar 3. 27 Activity Diagram Histori Transaksi 52
Gambar 3.28 Sequence Diagram Login 53
Gambar 3.29 Sequence Diagram Kelola Data Member..... 54
Gambar 3.30 Sequence Diagram Kelola Data Produk..... 55
Gambar 3.31 Sequence Diagram Kelola Data Transaksi..... 56
Gambar 3.32 Class Diagram 57
Gambar 3.33 Entity Relationship Diagram (ERD) 57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian
Lampiran 3. Surat Balasan Ijin Penelitian
Lampiran 4. Lembar Kegiatan Observasi
Lampiran 5. Lembar Kegiatan Wawancara
Lampiran 6. Lembar Kegiatan Dokumentasi
Lampiran 7. Lembar Kuesioner
Lampiran 8. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, manusia semakin mengenal teknologi yang maju dan canggih, guna untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan pada bidang-bidang seperti kesehatan, komunikasi, pendidikan, ekonomi dan lain-lainya tidak terlepas dari peran bidang teknologi yang sangat membantu pekerjaan pada bidang-bidang tersebut.

Pada bidang ekonomi dengan bantuan teknologi, dapat tercipta suatu sistem yang dapat melakukan transaksi jual-beli tanpa harus bertemu langsung dengan penjual, yang mana dapat di lakukan secara online dengan bantuan internet, dan bahkan saat ini proses transaksi dapat di lakukan dimana dan kapan saja menggunakan smartphone, yang mana hal tersebut sangat membantu baik dari pihak penjual maupun pembeli dalam melakukan proses transaksi jual-beli secara efektif dan efisien, pada saat ini masih banyak pihak penjual yang belum menggunakan teknologi tersebut, salah satu nya yaitu pada Toko Zumna Official.

Toko Zumna Official adalah sebuah *online shop* yang bergerak pada bidang penjualan Hijab dan *Outfit,* dan saat ini zumna official menggunakan media sosial instagram sebagai sarana transaksi dan pemasaran produk nya, dengan menggunakan fasilitas instagram sebagai salah satu sarana penjualan

maka ruang lingkup penjualan masih kecil dan hanya orang-orang yang memiliki akun instagram dan mengikuti akun Zumna Official saja yang dapat melihat koleksi-koleksi produk nya.

Contoh kasus yang terjadi adalah ketika calon pembeli menanyakan mengenai ketersediaan suatu produk, pemilik *online shop* harus melihat data-data produk secara manual. Itu semua memerlukan proses yang cukup menyita waktu calon pembeli tidak dapat mengetahui informasi tersebut secara langsung, pihak penjual pun harus menginformasikan kembali pada calon pembeli mengenai ketersediaan produk yang akan dibeli. Selain itu, pada Instagram tidak dapat dilakukan penyimpanan data dengan baik, seperti penyimpanan data produk, konsumen, history pemesanan dan lain sebagainya. Penanganan pada Instagram masih sangat manual, memerlukan banyak operator dalam melayani konsumen yang ada. Proses tersebut dapat mengakibatkan penundaan pelayanan pemesanan dan juga memerlukan kapasitas operator yang cukup banyak dalam melayani konsumen. Salah satu penyelesaian yang dapat dilakukan adalah dengan pembuatan sebuah sistem informasi penjualan berbasis website yang dapat memenuhi kebutuhan sistem penjualan pada Zumna Official.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian pada Toko Zumna Official, dalam hal menganalisa dan merancang sistem informasi penjualan yang dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul

"**Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Zumna Official Berbasis Web**".

Dengan adanya perancangan sistem informasi ini, diharapkan dapat memberikan gambaran dan kemudahan bagi pemilik toko zumna official jika ingin membangun sistem yang sudah dirancang nanti nya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu "Bagaimana Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Zumna Official Berbasis Web ?".

1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya pembahasan dan permasalahan dalam penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada :

1. Merancang sistem informasi penjualan pada Toko Zumna Official.
2. Penjualan *online* tersebut hanya menjual Hijab dan *Outfit*.
3. Terdapat 3 (tiga) hak akses yaitu, pengunjung, member dan admin.
4. Pada perancangan sistem informasi ini dapat menampilkan data stok barang.
5. Admin memiliki hak akses *login* sebagai admin dan dapat mengelola data barang, member, dan transaksi.
6. Pengunjung memiliki hak akses melihat data barang yang di jual dan dapat melakukan registrasi sebagai member.
7. Member memiliki hak akses *login* sebagai member dan dapat melakukan transaksi pembelian barang.

8. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain rancangan ini nantinya menggunakan balsamiq mockup 3 dan starUML dan hasil nya berupa mockup.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian adalah untuk menghasilkan Analisis dan perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Zumna Official Berbasis Web.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1) Bagi Pengguna

   Diharapkan dengan adanya analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada toko zumna official untuk memberikan rekomendasi yang dapat digunakan. Dimana analisis dan perancangan ini memberikan kemudahan dalam merealisasikan sistem informasi toko di masa yang akan datang.

2) Bagi Penulis

   Agar mampu mengimplementasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat pada saat perkuliahan dan menerapkannya, serta disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

3) Bagi STMIK Palangkaraya

a) Sebagai bahan referensi dan menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan kampus STMIK Palangkaraya.

b) Untuk menambah ilmu pengetahuan dan sebagai rujukan bagi penulis selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menurut pedoman penulisan proposal tugas akhir STMIK Palangkaraya, secara garis besar sistematika penulisan ini terdiri dari 3 (tiga) bab dengan beberapa sub bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan landasan teori yang berkaitan dengan konsep, analisis, dan perancangan sistem yang berkaitan dengan penjualan pada toko zumna official.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan tentang gambaran objek penelitian dan analisis yang dibutuhkan dalam perancangan sistem, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan dan penguraian hasil implementasi dan pembahasan serta berbagai penjelasan yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini yang berisikan hasil penelitian dan pembahasan, meliputi pembahasan listing program, pembahasan basis data, pembahasan interface/antarmuka program, pembahasan hasil respon pengguna (hasil kuisioner)

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini penulis akan memberikan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang telah dibuat, serta memberikan saran bagi para pengembang aplikasi/sistem guna menjadi referensi untuk mengembangkan aplikasi ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKAN

2.1 Dasar Teori

2.1.1 Teori yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian

2.1.1.1 Analisis

Menurut Muntihana (2017:9), “Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti menguraikan, membedakan, memilah suatu digolongkan dan di kelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan diafsirkan maknanya”.

Menurut Jogiyanto dan Mujianti (2017:26), “Analisis adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa analisis adalah suatu kegiatan yang meliputi beberapa aktivitas yang bertujuan untuk menguraikan sesuatu yang kemudian di kelompokkan berdasarkan kriteria nya dan kemudian dapat diusulkan perbaikannya.

2.1.1.2 Perancangan

Menurut Nur dan Suyuti (2017:5), “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 Syifaun Nafisah (2016:2), “Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau peraturan dari beberapa elemen yang Terisha ke dalam

satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang bentuk bagian alur sistem (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukan urutan-urutan proses dari sistem".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa perancangan adalah suatu proses yang terdiri dari beberapa aktivitas yang bertujuan untuk menyusun atau memperbaiki beberapa elemen yang terpisah agar menjadi satu kesatuan utuh dan dapat berfungsi.

2.1.1.3 Sistem

Menurut Tata Sutabri (2016:7), "pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu dan sistem "sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama dalam melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan dan juga saling berhubungan untuk mencapai satu tujuan tertentu dan kemudian diolah menjadi sebuah informasi".

Menurut Hutahean (2015:2), "sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.1.4 Informasi

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

Menurut Raymond McLeod (2018:2), “Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam suatu organisasi, digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan. Sehubungan dengan hal itu, informasi harus berkualitas. Kualitas informasi ditentukan oleh tiga faktor, yaitu relevansi, tepat waktu, dan akurasi. Relevansi berarti bahwa informasi benar-benar berguna bagi suatu tindakan keputusan yang dilakukan oleh seseorang”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa informasi adalah kumpulan data yang telah diolah dan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya.

2.1.1.5 Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri (2019:1), “Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Menurut Krismaji (2015:5), “Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang mendukung fungsi operasional bersifat manajerial dalam suatu organisasi.

2.1.1.6 Penjualan

Menurut Abdullah dan Tantri (2016:3), "Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran".

Menurut Rangkuti (2009 : 57),"Mendefinisikan bahwa Penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang dan jasa dalam suatu periode akuntansi".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa penjualan adalah suatu proses menawarkan suatu barang atau produk kepada konsumen.

2.1.1.7 Website

Menurut Rahmat Hidayat (2010:2), "website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman".

Menurut Rohi Abdulloh (2018:1), "website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi dan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya.

2.2 Teori Pemodelan yang Digunakan

2.2.1 Metode Analisis Pieces Framework

Ada banyak metode analisa dalam merancang suatu sistem, dalam pembuatan sistem informasi ini peneliti memilih menggunakan analisis PIECES sebagai metode analisa yang akan dilakukam nantinya, adapun definisi dari PIECES adalah metode yang menggunakan 6 (enam) variabel yaitu : *Performance, Economic, Control, Efficiency, and Service.* (Al Fatta, 2007:51).

1) *Performance* (Analisis Kinerja)

Masalah kinerja terjadi ketika tugas-tugas bisnis yang tidak mencapai sasaran. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu tangkap. Jumlah produksi adalah jumlah pekerjaan yang bisa diselesaikan selama jangka waktu tertentu. Pada bagian pemasaran, kinerja diukur berdasarkan volume pekerjaan, pangsa pasar yang diraih atau citra perusahaan. Waktu tanggap adalah keterlambatan rata-rata antara suatu transaksi dengan tanggapan yang diberikan pada transaksi tersebut.

2) *Information* (Analisis Informasi)

Informasi merupakan komoditas krusial pengguna akhir. Informasi dalam kemampuam sistem informasi yang bermanfaat perlu dilakukan untuk menyikapi peluang dan menangai masalah yang muncul. Dalam hal ini meningkatkan kualita informasi tidak dengan menambah jumlah informasi,

karena terlalu banyak informasi justru akan menimbulkan masalah baru.

3) *Economic* (Analisis Ekonomi)

Analisis ekonomi barangkali merupakan motivasi paling umum bagi suatu proyek. Pijakan bagi kebanyakan manajer adalah biaya atau rupiah. Persoalan ekonomi dan peluang berkaitan dengan masalah biaya.

4) *Security* (Analisis Keamanan)

Tugas-tugas bisnis perlu dimonitor dan dinentukan jika ditemukan kinerja yang berada di bawah standar. Kontrol dipasang untuk meningkatkan kinerja sistem, mencegah, atau menjamin keamanan dan persyaratan.

5) *Efficiency* (Analisis Efisiensi)

Efisiensi menyangkut bagaimana menghasilkan output sebanyak-banyaknya dengan input yang sekecil mungkin.

6) *Sevices* (Analisi Layanan)

Peningkatan layanan memperlihatkan kategori yang beragam. Proyek yang dipilih merupakan peningkatan yang lebih baik bagi manejemen, user dan bagian lain yang merupakan simbol kualitas dari suatu sistem informasi.

2.2.2 Unified Modeling Language (UML)

Menurut Munawar (2018:49) menjelaskan bahwa, “UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa permodelan visual yang

memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain."

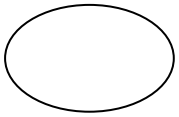
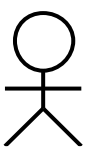
UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut :

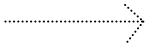
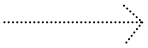
1) *Use Case Diagram*

Menurut Munawar (2018:89), "*Use case* atau *diagram use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* akan mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu".

Simbol-simbol yang ada pada *Use Case Diagram* dapat di lihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Use Case Diagram

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1	Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang daling bertukar antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase name use case
2	Aktor 	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.

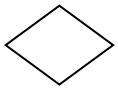
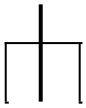
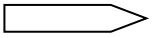
(1)	(2)	(3)
3	Asosiasi	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case dengan aktor.
4	Ekstensi/Extend 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berisi sendiri walaupun tanpa use case tambahan.
5	Generalisasi	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya misalnya.
6	Include / User 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini menjelaskan fungsinya. Include berarti use case yang di tambahkan akan selalu di panggil saat use case tambahan dijalankan

2) *Activity Diagram*

Menurut Munawar (2018:127), "*Activity Diagram* adalah untuk menangkap tingkah laku dinamis dari sistem dengan cara menunjukan aliran pesan dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya."

Simbol-simbol yang ada pada *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1		Titik Awal
2		Titik Akhir
3		Activity
4	 *Decisions*	Pilihan untuk mengambil keputusan
5		Fork digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.
6		Rake menunjukkan adanya dekomposisi
7		Tanda waktu
8		Tanda pengiriman
9		Tanda penerima

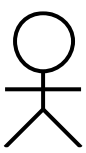
(1)	(2)	(3)
10		Aliran akhir (*Final Flow)*

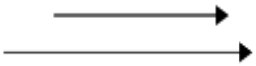
3) *Sequence Diagram*

Menurut Munawar (2018:137), "*Sequence Diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan antara obyek-obyek ini dalam use case".

Simbol-simbol yang ada pada *Sequence Diagram* dapat dillihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Sequence Diagram

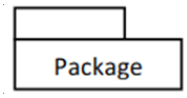
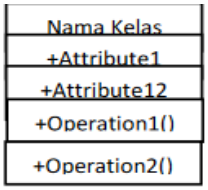
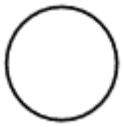
No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1		Object merupakan instance sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal Digambarkan sebagai sebuah kotak dengan nama object didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
2	Aktor 	Aktor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka aktor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol aktor sama dengan simbol pada Actor Use Case Diagram.

(1)	(2)	(3)
3	Lifeline	Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu. Notasi untuk lifeline adalah garis putus-putus Vertikal yang ditarik dari sebuah object
4	Activation 	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambarkan pada sebuah Lifeline. Mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi
5	Message 	Message digambarkan dengan anak panah horizontal antara Activation Message mengindikasian komunikasi antara object-object.

4) *Class Diagram*

Menurut Munawar (2018:101), "*Class Diagram* adalah diagram statis. Ini mewakili pandangan statis dari suatu aplikasi. *Class Diagram* tidak hanya digunakan untuk memvisualisasikan, menggambarkan dan mendokumentasi berbagai aspek sistem tetapi untuk membangun kode eksekusi (*executabale code*) dari aplikasi perangkat lunak". Simbol-simbol yang ada pada *Class Diagram* dapat dillihat pada tabel 2.4.

Tabel 2.4 Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1	Package 	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas
2	Kelas 	Kelas pada struktur sistem, tiap kelas memiliki nama, Attribute, dan Operation
3	Interface 	Sama seperti konsep Interface dalam pemrograman berorientasikan objek.
4	Asosiasi	Relasi antar kelas dengan pengertian umum
5	Asosiasi Berarah 	Relasi antar kelas dengan pengertian kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
6	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan pengertian generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).

2.2.3 Basis Data

1) Pengertian Basis Data

Menurut Sutanta (2011:29) “basis data adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data kalaupun ada maka kerangkapan data tersebut harus seminimal mungkin dan terkontrol (*controlled redundancy*), data disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga mudah digunakan atau ditampilkan kembali, data dapat digunakan oleh satu atau lebih program-program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami

ketergantungan dengan program yang akan menggunakan data disimpan sedemikian rupa sehingga proses penambahan, pengambilan, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol".

Basis data adalah suatu mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data. Informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan pada saat ini maupun masa depan. Dengan basis data, pengguna akan mampu menyimpan data dalam bentuk yang terorganisasi. Sekali data tersebut disimpan, akan dengan mudah dapat diperoleh informasi. Cara data di simpan dalam basis data menentukan bagaimana mudah atau tidaknya informasi didapatkan berdasarkan kriteria beragam. Data pada basis data juga akan mudah ditambahkan, diubah, dan dibuang.

2) Konsep Basis Data

Konsep dasar basis data merupakan kumpulan dari catatan-catatan atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan didalamnya, penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan objek tersebut. ada banyak cara untuk mengorganisasikan skema, atau memodelkan struktur basis data, ini dikenal sebagai basis data atau model data. Ada beberapa komponen dasar database yang di gunakan antara lain :

a) *Field*

Field merupakan implementasi dari suatu atribut data. *Field* merupakan unit terkecil dari data yang disimpan dalam suatu file atau basis data. Field-field tersebut diorganisasikan dalam record-record.

b) *Record*

Record merupakan koleksi dari field-field yang disusun dalam format yang telah ditentukan. Selama desain sistem *record* akan diklasifikasikan sebagai *fixed-length record* adalah tipe *instance record* punya *field*, jumlah *field*, dan ukuran logik yang sama *variable length record* adalah mengijinkan *record-record* yang berbeda dalam file yang sama memiliki panjang yang berbeda.

c) File dan *table*

Record-record yang serupa diorganisasikan dalam group-group yang disebut file. Jadi file merupakan kumpulan semua kejadian dari struktur record yang diberikan. Tabel merupakan ekuivalen basis data relasional dari sebuah file.

d) Kunci (*key*)

Kunci merupakan elemen record yang dipakai untuk menemukan record tersebut pada waktu akses atau bisa digunakan untuk identifikasi tiap record kesebuah file. Adapun jenis-jenis kunci adalah :

(1) *Superkey*

Kumpulan atribut dari suatu tabel yang dapat digunakan untuk mengindentifikasi entry atau record dari tabel tersebut secara unik.

(2) *Candidate Key*

Supreykey dengan jumlah atribut minimal. *Candidate key* ini boleh berisi atribut dari tabel yang lain.

(3) *Primary Key*

Atribut atau satu set minimal atribut yang tidak hanya mengindentifikasikan secara unik suaru kejadian yang spesifik tapi juga dapat diwakili setiap kejadian dari suatu entity.

(4) *Alternate Key*

Setiap atribut dari *candidate key* yang tidak terpilih sebagai *primary key* akan dinamakan *alternate key*.

(5) *Foregin Key*

Merupakan sembarang atribut yang menunjuk kepada *primary key* pada tabel lain. Akan terjadi pada suatu relasi yang memiliki kardinilitas *one to many* atau *many to many*.

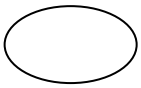
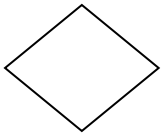
3) Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.

Menurut Sutanta (2011:91), "*Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis."

ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi atau simbol Simbol-simbol yang ada pada ERD dapat dillihat pada tabel 2.5.

Tabel 2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1	Entitas 	Sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau data dimana terdapat data.
2	Atribut 	Menggambarkan karakteristik identitas
3	Relasi 	Penghubung antara suatu entitas dengan entitas sebuah sistem komputer.
4	Garis	Garis penghubung yang menunjukan proses data yang terjadi antara entitas yang berada.

2.3 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan

2.3.1 Balsamiq Mockup 3



Gambar 2.1 Logo Balsamiq Mockup 3

Balsamiq mockup adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi. Software ini sudah menyediakan tools yang dapat memudahkan dalam membuat desain prototyping aplikasi yang akan kita buat. *Software* ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

2.3.2 StarUML



Gambar 2.2 Logo 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 produktivitas dan kualitas dari suatu *software project*.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti sehingga berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan dalam penelitian juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas. Berikut ini adalah beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah dihimpun pada tabel 2.6.

Tabel 2.6 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Ahsan Aqli / 2021	Analisis dan Peracangan Sistem Informasi Penjualan Pada Showroom Nazwan Aulia	PIECES, UML	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Showroom Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko pakaian Wanita
2	Muhammad Fajar / 2021	Analisis dan Peracangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Komputer Unicom Store Berbasis Web	UML	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Komputer Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko pakaian wanita dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES
3	Poniyem Rahayu / 2017	Analisis Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Gamis pada Gerai Adies Berbasis Web	ASI (Aliran Sistem Informasi), DFD, Flowchart	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Gamis Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko pakaian wanita dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES, metode alur data menggunakan UML

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
4	Fitri / 2017	Analisis Sistem Informasi Penjualan Online Pada Santy Collection	ASI (Aliran Sistem Informasi), DFD, Flowchart	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko pakaian wanita dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES, metode alur data menggunakan UML
5	Famroni / 2017	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce pada Melo Store	DFD, Flowchart	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce	Terdapat pada rancangan sistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah toko pakaian wanita dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES, metode alur data menggunakan UML

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif.

Menurut Sugiyono (2013:8), “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yangberlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengantujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang telah direncanakan untuk penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1) Menentukan fokus penelitian.
2) Menentukan paradigma penelitian yang sesuai dengan keadaan lapangan.
3) Menentukan kesesuaian antara paradigma dengan teori yang dikembangkan.
4) Menentukan sumber data yang dapat digali dari subjek yang diteliti.
5) Menentukan tahap-tahap penelitian.
6) Mengembangkan instrumen penelitian.
7) Merencanakan pengumpulan data dan pencatatannya.
8) Rencana analisis data.
9) Merencanakan lokasi dan tempat penelitian.

10) Mempersiapkan laporan penulisan dan penyelesaian penelitian.

3.3 Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahi judul penelitian, maka peneliti sangat perlu untuk menjelaskan terlebih dahulu yang dimaksud dengan judul penelitian "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Zumna Official Berbasis Web". Adapun penjelasan sekaligus pembatasan istilah untuk masing-masing variabel tersebut adalah :

3.3.1 Analisis

1) Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya). (https://kbbi.web.id/analisis)
2) Yang dimaksud analisis dalam penelitian ini adalah proses menganalisa permasalahan yang ada di toko zumna official dan bagaimana menentukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

3.3.2 Perancangan

1) Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) Perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang. (https://kbbi.web.id/rancang-2)

2) Yang dimaksud perancangan dalam penelitian ini adalah proses merancang suatu sistem yang nantinya dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di toko zumna official.

3.3.3 Sistem

1) Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) Sistem adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas. (https://kbbi.web.id/sistem)
2) Yang dimaksud sistem dalam penelitian ini adalah suatu perangkat yang telah dirancang untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di toko zumna official.

3.3.4 Informasi

1) Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) Informasi adalah penerangan; pemberitahuan; kabar atau berita tentang sesuatu. (https://kbbi.web.id/informasi)
2) Yang dimaksud informasi dalam penelitian ini adalah suatu berita yang terdapat didalam sistem dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di toko zumna official.

3.3.5 Penjualan

1) Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) Informasi adalah pengeluaran yang langsung berhubungan dengan usaha pemasaran produk. (https://kbbi.web.id/biaya)
2) Yang dimaksud penjualan dalam penelitian ini adalah penawaran produk yang ada di toko zumna official.

3.4 Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

3.4.1 Data Primer

> Menurut Sugiyono (2013:225) adalah "sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data", data primer diperoleh dari menyebar kuesioner ke pelanggan yang bersedia menjadi responden dan mengisi kuesioner.

3.4.2 Data Sekunder

> Menurut Sugiyono (2013:225) adalah "sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen". Data sekunder penelitian ini adalah data produk dan transaksi yang diperoleh dari pemilik toko zumna official.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuisioner yang dibuat sendiri oleh peneliti.

Menurut Sugiyono (2013:92), "Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untukpenelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti".

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan *skala likert*.

> Menurut Sugiyono (2013:93), "*Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian."

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen kuesioner dengan pemberian skor seperti pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1 Instrumen Kuesioner

No	Nama Instrumen	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu(RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa statistik deskriptif.

Menurut Sugiyono (2013:147), "Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.Terdapat beberapa dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif, dan statistik inferensial".

Menurut Sugiyono (2013:147), "Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi".

Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase.

3.6.2 Prosedur Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti menggunakan 3 (tiga) teknik pengumpulan data yaitu :

1) Wawancara

Pada tahap ini peneliti akan melakukan wawancara kepada pemilik toko zumna official.

Menurut Sugiyono (2013:137), "Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yangharus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dariresponden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil."

2) Kuesioner

Pada tahap ini peneliti akan membagikan kuesioner kepada para pelanggan toko zumna official.

Menurut Sugiyono (2013:142), "Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada respondenuntuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yangefisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden."

3) Observasi

Pada tahap ini peniliti akan melakukan observasi secara langsung ke toko zumna official.

Menurut Sugiyono (2013:145), "Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain".

3.7 Tinjauan Umum (Objek Penelitian)

Toko zumna official adalah sebuah *online shop* yang berfokus menjual pakaian wanita, dan produk yang saat ini tersedia hanya meliputi hijab dan *outfit.*

3.8 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang telah penulis rencanakan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil penelitian seperti pada tabel 3.2 berikut :

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

No	Uraian	Desember				Januari				Februari				Maret			
		Minggu Ke -															
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan Penelitian																
2	Pelaksanaan Penelitian																
3	Penyusunan Laporan																

3.9 Analisis

3.9.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Proses transaksi saat masih dilakukan dengan menggunakan media sosial Instagram dan juga Whatsapp yang mana calon pembeli harus menghubungi pihak toko terlebih dahulu untuk mengetahui stok barang dan kemudian pihak toko memeriksa stok secara manual baru kemudian memberikan informasi barang kepada pelanggan secara satu-persatu. Dan juga Ketika calon pembeli ingin memesan barang masih harus menunggu balasan dari pihak toko

terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi. Masih belum ada sistem khusus yang digunakan untuk proses transaksi jual beli di toko ini.

3.9.2 Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan

Metode yang digunakan penulis pada tahap ini adalah PIECES. Dengan menggunakan metode ini akan dilakukan tahap analisis secara detail pada kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economy*), kendali (*Control*), efisiensi (*Efficiency*), dan pelayanan (*Service*).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah yang ada pada Toko Zumna Official, yaitu dengan merancang sistem penjualan berbasis web untuk membantu proses penyampaian informasi barang dan juga transaksi jual-beli, seperti pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Metode Analisis PIECES

No	Nama Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Analisis Kinerja (*Performance*)	Proses pengecekan stok barang dan transaksi masih harus menunggu jawaban dari pihak toko	Proses pengecekan stok barang dan transaksi dapat dilakukan secara otomatis, dan pihak toko hanya perlu melakukan konfirmasi pemesanan.
2	Analisis Informasi (*Information*)	Informasi yang diberikan hanya sebatas model atau jenis barang saja	Informasi yang diberikan lebih detail seperti, jenis, stok, ukuran, dan warna barang.
3	Analisis Ekonomi (*Economy*)	Pesanan yang masuk masih harus di catat manual ke dalam buku	Pesanan yang masuk sudah otomatis terekap tampa harus mencatat kedalam buku
4	Analisis Kendali (*Control*)	Calon pembeli masih memerlukan waktu lama untuk mendapatkan informasi barang	Calon pembeli tidak perlu menunggu lama balasan dari pihak toko untuk mengetahui informasi barang

(1)	(2)	(3)	(4)
5	Analisis Efisiensi (*Efficiency*)	Proses penyampaian informasi barang kepada calon pembeli masih memerlukan waktu	Proses penyampaian informasi barang sudah tersampaikan secara cepat dan akurat
6	Analisis Pelayanan (*Service*)	Proses pelayanan masih memerlukan waktu yang lama untuk membalas pesan dari calon pembeli secara satu-persatu mengenai informasi barang	Proses pelayanan tidak memerlukan waktu yang lama lagi, karena informasi barang sudah diberikan secara detail, seperti ukuran, dan stok barang

3.9.3 Analisis Kebutuhan Sistem

1) Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi untuk merancang sistem penjualan berbasis web berdasarkan pada data-data yang telah di kumpulkan pada Toko Zumna Official adalah sebagai berikut:

a) Data pengguna (pemilik, pegawai, member)

b) Data barang (nama,jenis,ukuran,warna,stok)

c) Data transaksi (data member,tanggal transaksi,total bayar)

2) Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan penulis untuk melakukan analisis dan perancangan sistem adalah laptop, adapun spesifikasi dan perangkat nya yaitu :

a) *Processor Core I3*

b) *Ram 4 GB*

c) *Harddisk 256 GB*

d) *Layar 14 Inch*

e) *Keyboard*

f) *Mouse*

3) Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan penulis untuk melakukan analisis dan peracangan sistem adalah sebagai berikut:

a) *Balsamiq Mockup 3*

b) *StarUML*

4) Kebutuhan Pengguna Sistem

Adapun dalam pengoperasian sistem ini terdapat 3 (tiga) pengguna yaitu :

a) Pengunjung

b) Member (Pengunjung yang telah mendaftar)

c) Pemilik (Administrator)

3.9.4 Analisis Kelayakan Sistem

1) Kelayakan Teknologi

Dalam menentukan kelayakan teknologi dari segi teknis untuk merancang sistem informasi penjualan agar membantu proses penjualan pada Toko Zumna Official dapat dilihat dari ketersediaan teknologi, pada proses penjualan nya saat ini sudah menggunakan media sosial yang mana untuk melakukan proses tersebut sudah menggunakan perangkat berupa *Smartphone* dan Laptop yang dimiliki pihak Toko Zumna Official.

2) Kelayakan Hukum

Merancang sistem informasi penjualan berbasis web menggunakan perangkat lunak *Balsamiq Mockup 3* dan *StarUML*, dimana sebisa mungkin menggunakan perangkat lunak original yang dibeli di penjual resmi nya.

3) Kelayakan Operasional

Agar rancangan sistem ini dapat di implementasikan nanti nya, maka sistem yang dibuat harus sesuai dengan racangan sistem ini.

3.10 Desain Sistem

3.10.1 Desain Tampilan

1) Desain Halaman Administrator

a) Desain Halaman *Login* Administrator

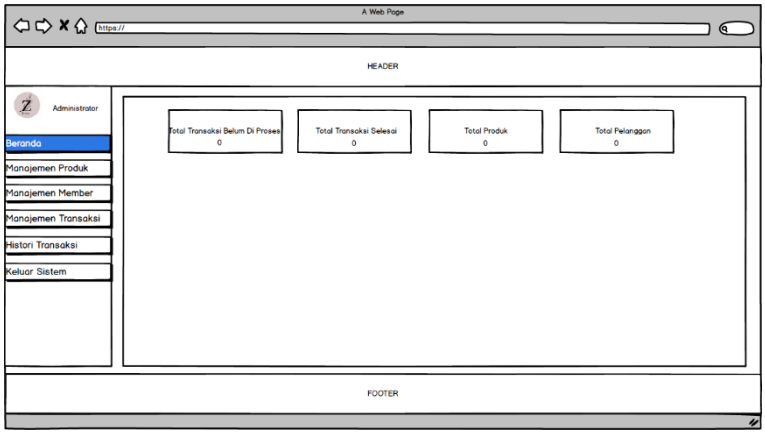
Halaman ini digunakan untuk *login* kedalam sistem, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1 Desain Halaman Login Administrator

b) Desain Halaman Beranda Administrator

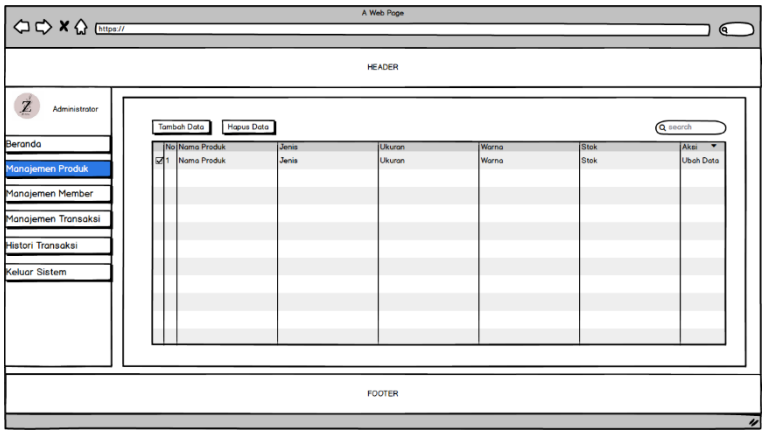
Halaman ini digunakan untuk melihat informasi seperti, total transaksi yang belum di proses, total transaksi selesai, total produk, dan total pelanggan, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.2 berikut :



Gambar 3.2 Desain Halaman Beranda Administrator

c) Desain Halaman Manajemen Produk

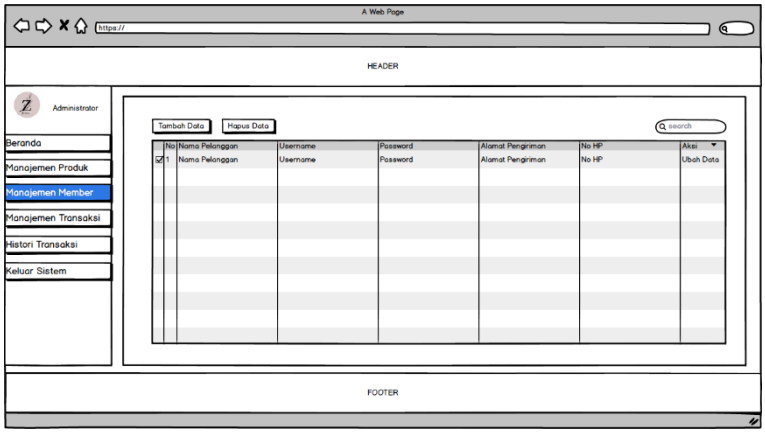
Halaman ini digunakan untuk manajemen data produk yang ada di toko zumna official, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.3 berikut :



Gambar 3.3 Desain Halaman Manajemen Produk

d) Desain Halaman Manajemen Member

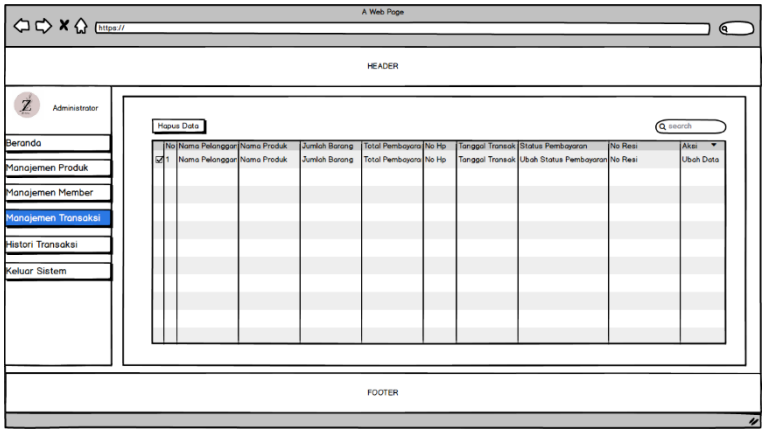
Halaman ini digunakan untuk manajemen data pelanggan yang telah mendaftar, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.4 berikut :



Gambar 3.4 Desain Halaman Manajemen Member

e) Desain Halaman Manajemen Transaksi

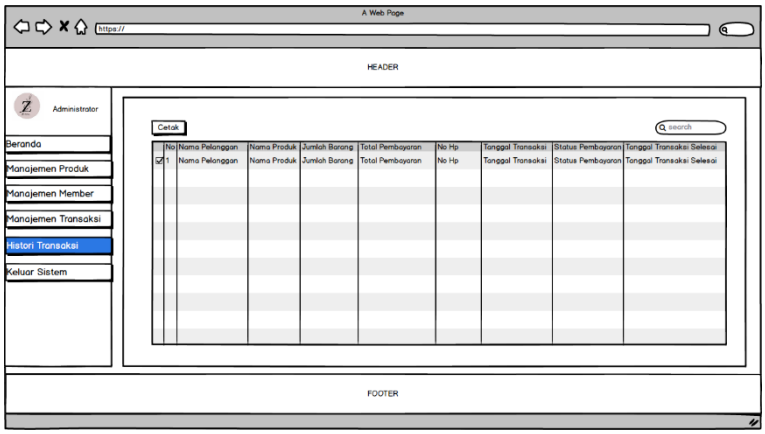
Halaman ini digunakan untuk manajemen data transaksi, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.5 berikut :



Gambar 3.5 Desain Halaman Manajemen Transaksi

f) Desain Halaman Histori Transaksi

Halaman ini digunakan untuk melihat laporan data transaksi yang sudah selesai, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.6 berikut :

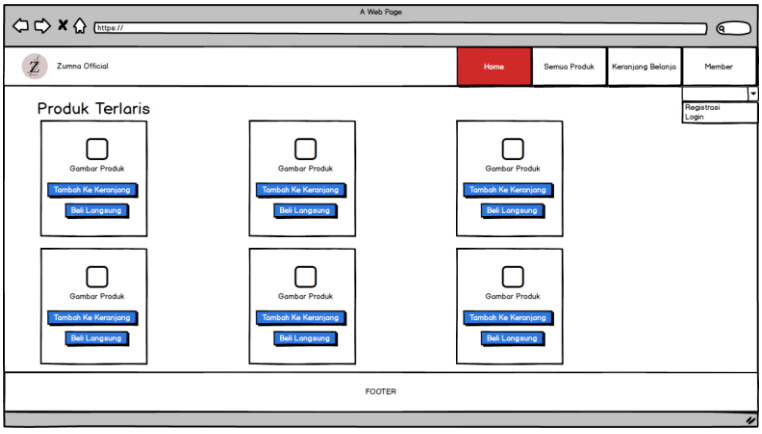


Gambar 3.6 Desain Halaman Histori Transaksi

2) Desain Halaman Pengunjung

a) Desain Halaman Pengunjung

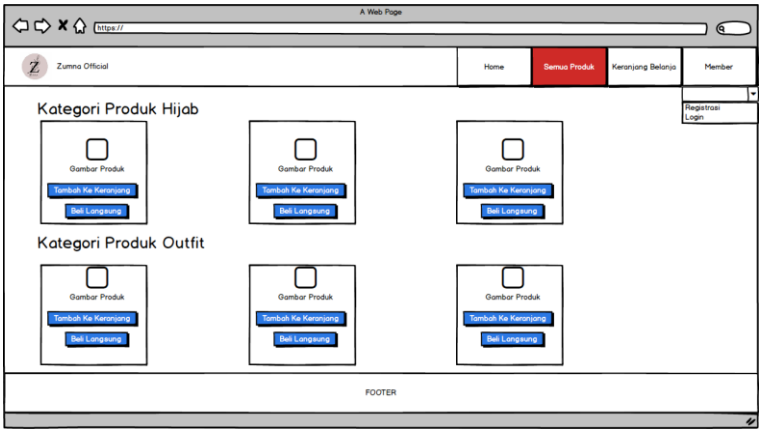
Halaman ini digunakan untuk tampilan halaman awal ketika pengunjung mengakses sistem ini, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.7 berikut :



Gambar 3.7 Desain Halaman Pengunjung

b) Desain Halaman Semua Produk

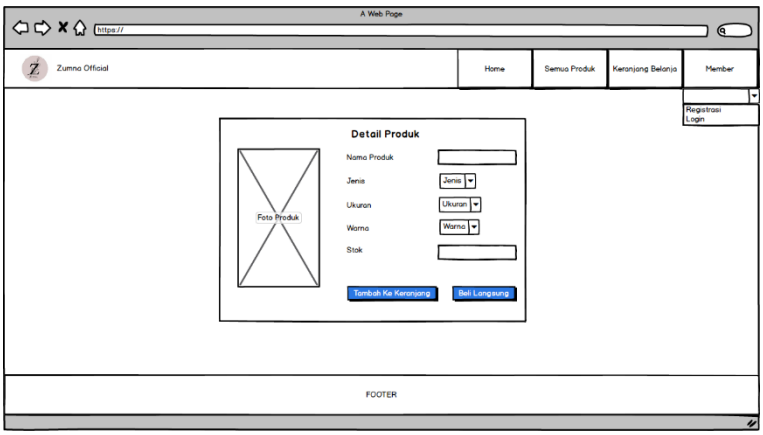
Halaman ini digunakan untuk melihat semua produk yang di jual di toko Zumna Official, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.8 berikut :



Gambar 3.8 Desain Halaman Semua Produk

c) Desain Halaman Detail Produk

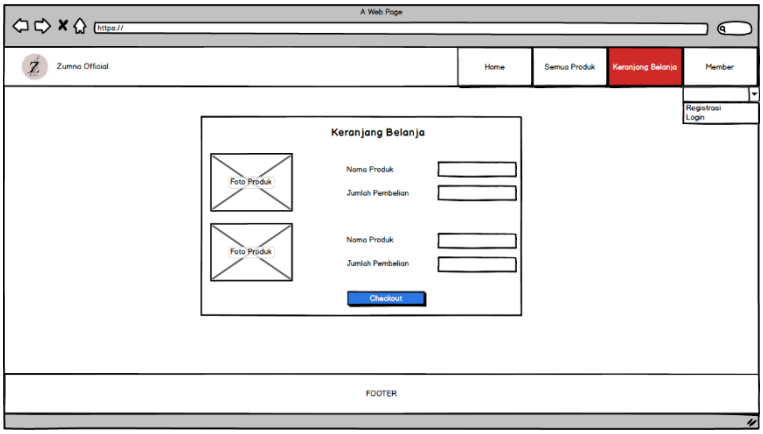
Halaman ini digunakan untuk melihat rincian deskripsi produk, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.9 berikut:



Gambar 3.9 Desain Halaman Detail Produk

d) Desain Halaman Keranjang Belanja

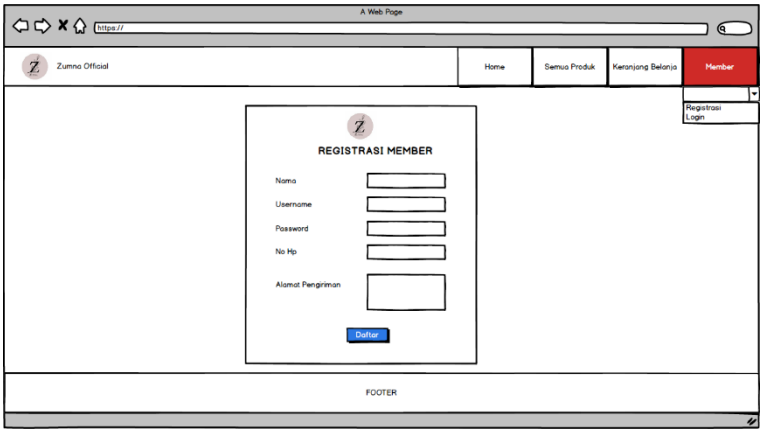
Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembelian produk yang akan dibeli, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.10 berikut :



Gambar 3.10 Desain Halaman Keranjang Belanja

e) Desain Halaman Registrasi

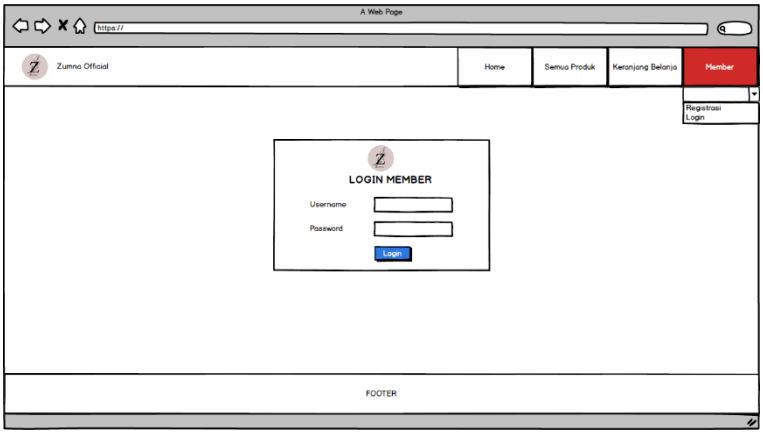
Halaman ini digunakan untuk melakukan proses pendaftaran menjadi member, agar dapat melakukan transaksi di toko Zumna Official, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.11 berikut :



Gambar 3.11 Desain Halaman Registrasi

f) Desain Halaman *Login* Member

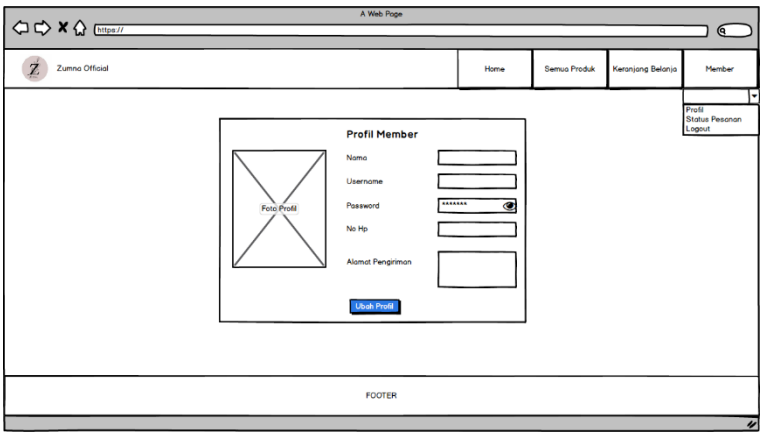
Halaman ini digunakan untuk pengunjung yang sudah menjadi member dan ingin melakukan pemesanan, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.12 berikut :



Gambar 3.12 Desain Halaman Login Member

g) Desain Halaman Profil Member

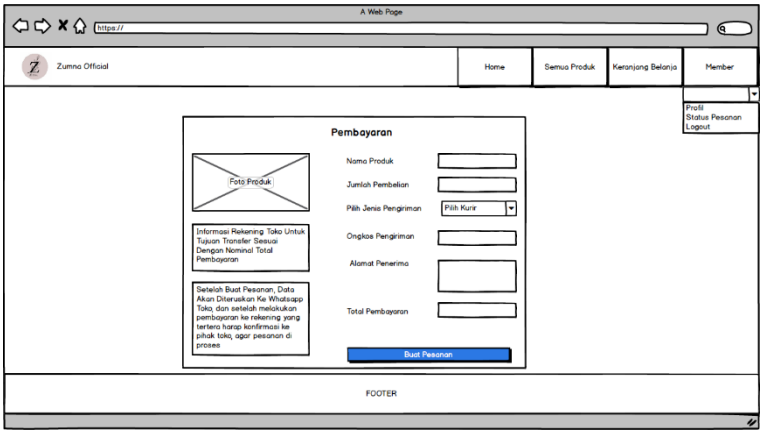
Halaman ini digunakan untuk menampilkan biodata pengunjung yang telah menjadi member, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.13 berikut :



Gambar 3.13 Desain Halaman Profil Member

h) Desain Halaman Pembayaran

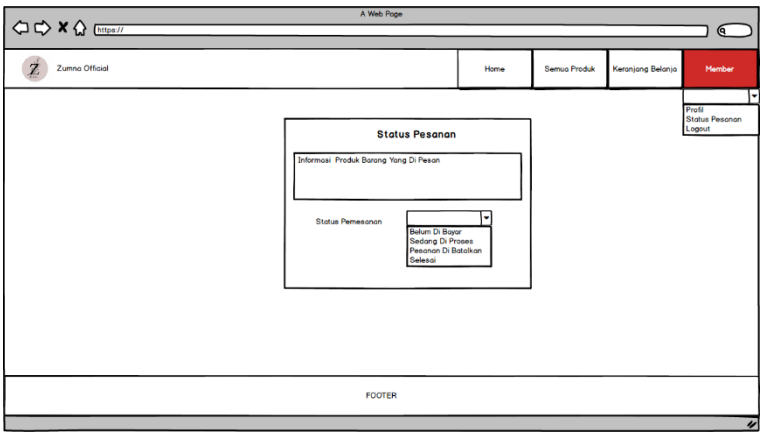
Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembayaran produk yang dibeli, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.14 berikut :



Gambar 3.14 Desain Halaman Pembayaran

i) Desain Halaman Status Pesanan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan status pemesanan produk, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.15 berikut:



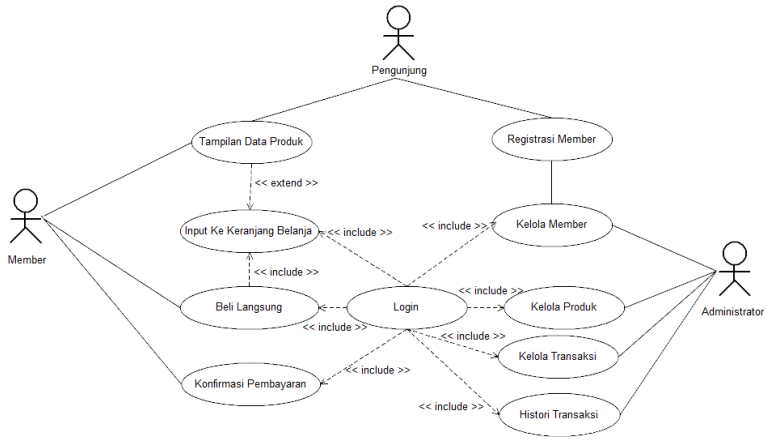
Gambar 3.15 Desain Halaman Status Pesanan

3.10.2 Desain Proses

Pada tahapan ini penulis menguraikan alur proses sistem kedalam beberapa diagram yaitu *use case*, *activity*, dan *sequence* diagram.

1) Desain *Use Case Diagram*

Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor (*user* atau sistem lainya) dengan sistem. *Use case* menjelaskan secara sederhana fungsi sistem dari sudut pandang *user*, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.16 berikut :



Gambar 3.16 Desain Use Case Diagram

a) Pengunjung, dapat melakukan aksi registrasi sebagai member atau hanya melihat tampilan produk dan juga dapat melakukan aksi input barang ke keranjang.

b) Pada saat akan melakukan proses pembelian, maka pengunjung harus melakukan registrasi sebagai member.

c) Setelah selesai melakukan registrasi, maka pengunjung login terlebih dahulu sebelum melakukan proses transaksi.

d) Setelah selesai melakukan transaksi, member dapat melakukan proses konfirmasi pembayaran kepada pihak toko, agar pesanan dapat di proses.

e) Agar dapat melakukan pengelolaan data toko, maka administrator harus melakukan proses login terlebih dahulu.

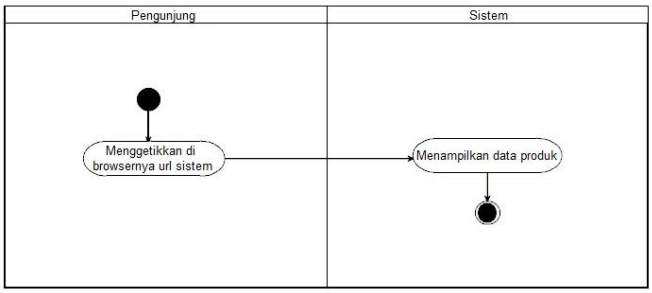
f) Setelah login, maka administrator dapat melakukan aksi kelola data member, produk, transaksi, dan melihat histori transaksi.

2) *Activity Diagram*

Diagram ini menjabarkan dengan lebih detail tiap-tiap aktivitas yang dilakukan oleh sistem dan *user* berdasarkan rancangan *use case diagram*.

1) *Activity Diagram* Tampilan Data Produk

Berikut adalah *Activity Diagram* Tampilan Data Produk, seperti pada gambar 3.17.

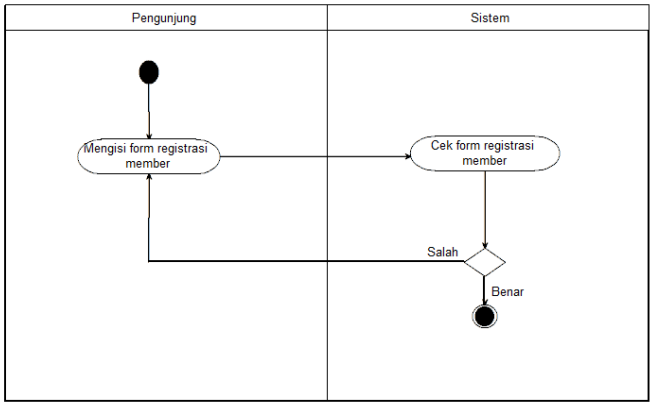


Gambar 3.17 Activity Diagram Tampilan Data Produk

Pada *Activity Diagram* Tampilan Data Produk ini setelah pengunjung menggetikkan di browsernya url toko zumna official, maka sistem akan menampilkan data produk yang sudah tersimpan di dalam *database*.

2) *Activity Diagram* Registrasi Member

Berikut adalah *Activity Diagram* Registrasi Member, seperti pada gambar 3.18.

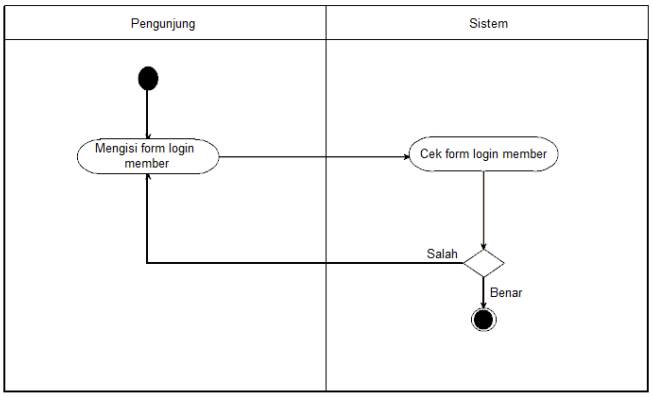


Gambar 3.18 Activity Diagram Registrasi Member

Pada *Activity Diagram* Registrasi *Member* ini, pengunjung mengisi form registrasi, kemudian sistem akan melakukan pengecekkan apakah data yang di isi sudah sesuai apa tidak.

3) *Activity Diagram Login Member*

Berikut adalah *Activity Diagram Login Member*, seperti pada gambar 3.19.

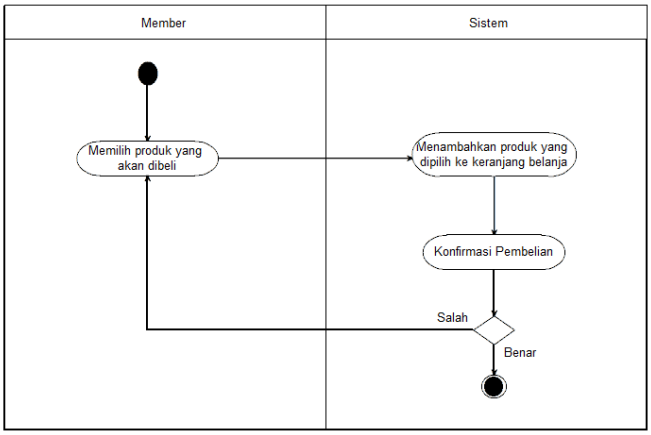


Gambar 3.19 Activity Diagram Login Member

Pada *Activity Diagram Login Member* ini, pengunjung mengisi form login member, kemudian sistem akan melakukan pengecekkan apakah data yang di isi sudah sesuai apa tidak.

4) *Activity Diagram Input* Ke Keranjang Belanja

Berikut adalah *Activity Diagram Input* Ke Keranjang Belanja, seperti pada gambar 3.20.



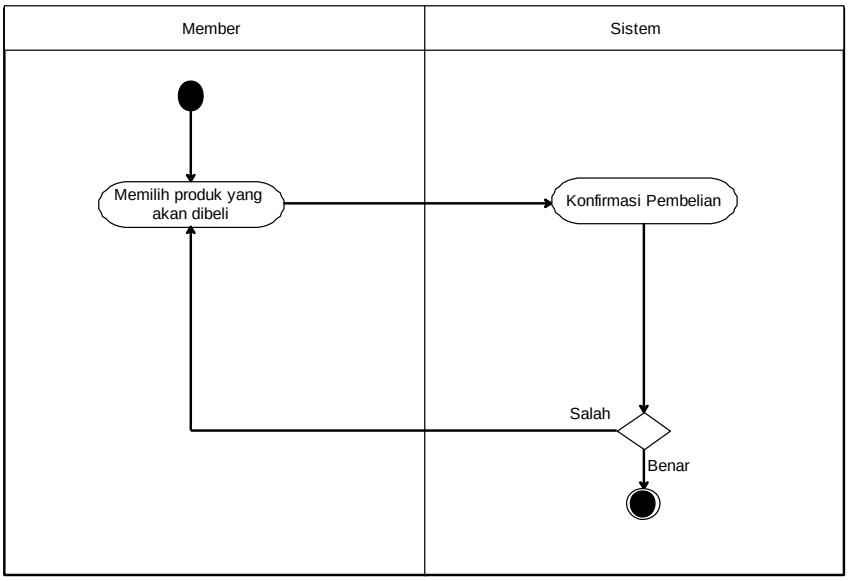
Gambar 3.20 Activity Diagram Input Ke Keranjang Belanja

Pada *Activity Diagram Input* Ke Keranjang Belanja ini, member memilih produk yang akan dibeli, kemudian sistem akan menambahkan produk tersebut ke keranjang belanja,

lalu sistem akan melakukan konfirmasi apakah barang yang di pilih sudah sesuai apa tidak.

5) *Activity Diagram* Beli Langsung

Berikut adalah *Activity Diagram* Beli Langsung, seperti pada gambar 3.21.

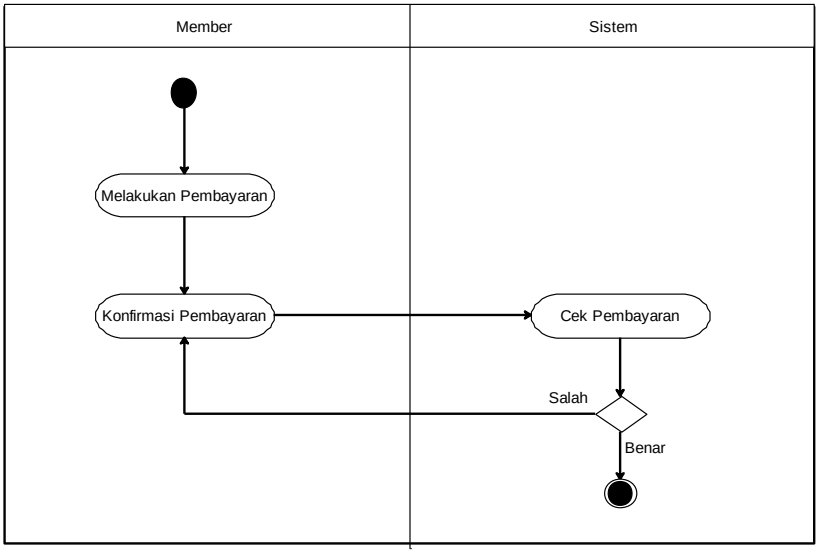


Gambar 3.21 Activity Diagram Beli Langsung

Pada *Activity Diagram* Beli Langsung ini, member memilih produk yang akan dibeli, kemudian sistem akan melakukan konfirmasi apakah barang yang dipilih sudah sesuai apa tidak.

6) *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran

Berikut adalah *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran, seperti pada gambar 3.22.

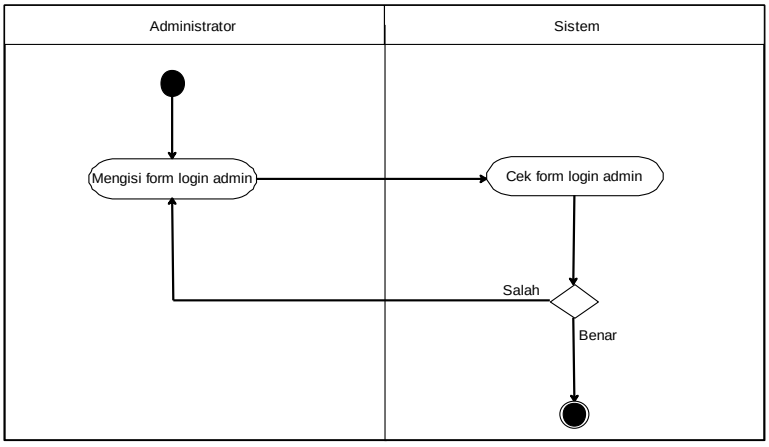


Gambar 3.22 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

Pada *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran ini, *member* melakukan proses pembayaran, selanjutnya melakukan proses konfirmasi pembayaran, kemudian sistem akan melakukan pengecekkan yang di operasikan oleh admin, apakah pembayaran sudah diterima apa belum.

7) *Activity Diagram Login* Administrator

Berikut adalah *Activity Diagram Login* Administrator, seperti pada gambar 3.23.

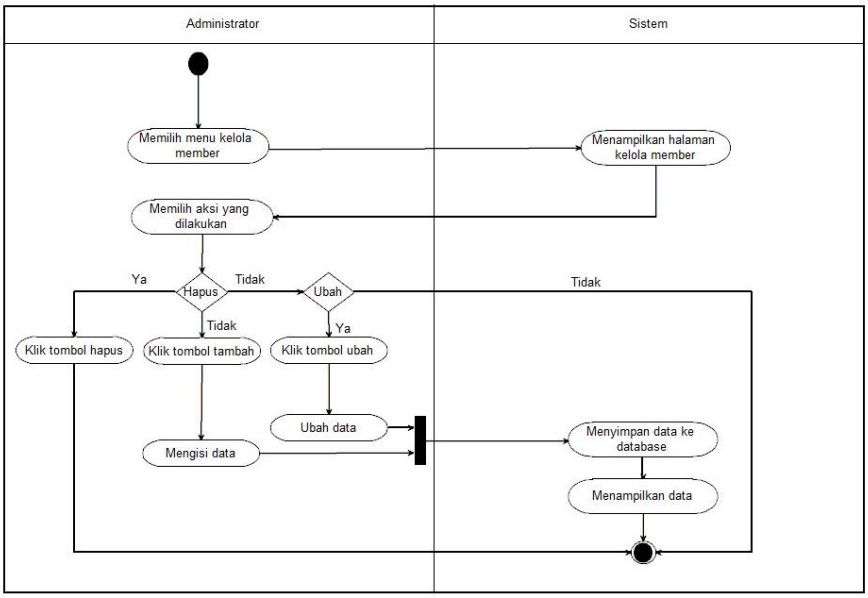


Gambar 3.23 Activity Diagram Login Administrator

Pada *Activity Diagram Login* Administrator ini, administrator mengisi *form login*, kemudian sistem akan melakukan pengecekkan apakah data yang di isi sudah sesuai apa tidak.

8) *Activity Diagram* Kelola *Member*

Berikut adalah *Activity Diagram* Kelola *Member*, seperti pada gambar 3.24.



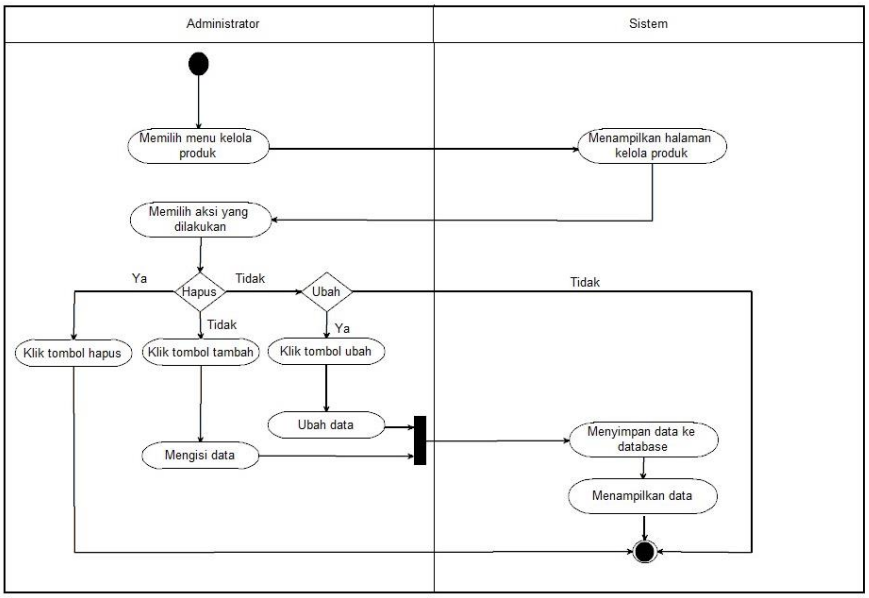
Gambar 3.24 Activity Diagram Kelola Member

Pada *Activity Diagram* Kelola *Member* ini, administrator memilih menu kelola *member*, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola *member,* terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan administrator, yaitu : tambah, ubah dan hapus, pada saat administrator memilih proses tambah, maka data yang di isi akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah, maka data yang di ubah akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, lalu pada saat

memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data yang dipilih.

9) *Activity Diagram* Kelola Produk

Berikut adalah *Activity Diagram* Kelola Produk, seperti pada gambar 3.25.



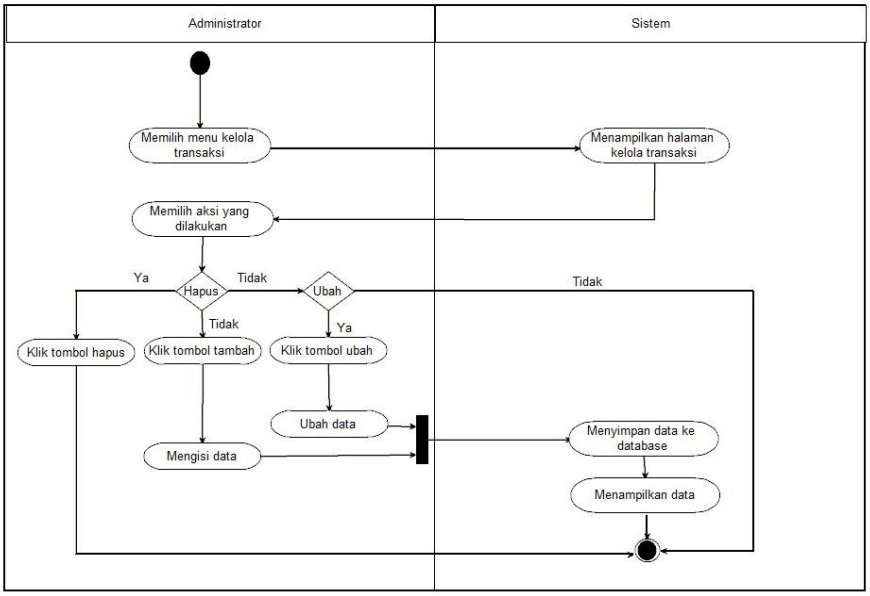
Gambar 3.25 Activity Diagram Kelola Produk

Pada *Activity Diagram* Kelola Produk ini, administrator memilih menu kelola produk, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola produk, terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan administrator, yaitu : tambah, ubah dan hapus, pada saat administrator memilih proses tambah, maka data yang di isi akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah, maka data yang di ubah akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, lalu pada saat

memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data yang dipilih.

10) *Activity Diagram* Kelola Transaksi

Berikut adalah *Activity Diagram* Kelola Transaksi, seperti pada gambar 3.26.



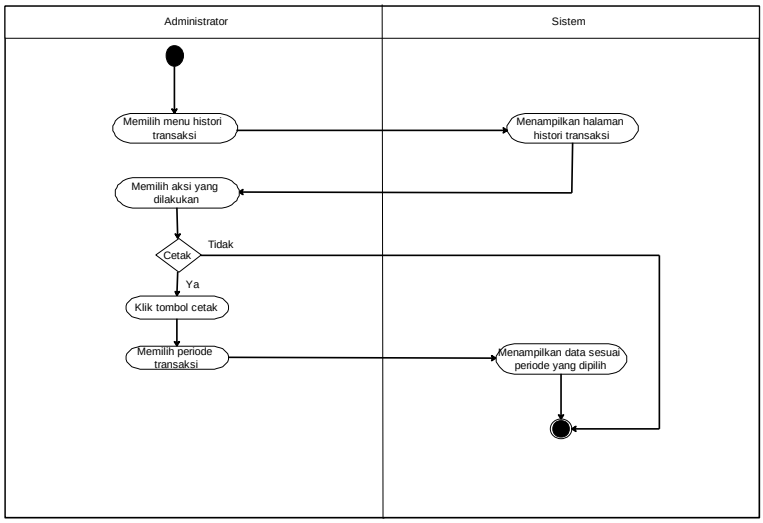
Gambar 3.26 Activity Diagram Kelola Transaksi

Pada *Activity Diagram* Kelola Transaksi ini, administrator memilih menu kelola transaksi, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola transaksi, terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan administrator, yaitu : tambah, ubah dan hapus, pada saat administrator memilih proses tambah, maka data yang di isi akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah, maka data yang di ubah akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, lalu pada saat

memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data yang dipilih.

11) *Activity Diagram* Histori Transaksi

Berikut adalah *Activity Diagram* Histori Transaksi, seperti pada gambar 3.27.



Gambar 3. 27 Activity Diagram Histori Transaksi

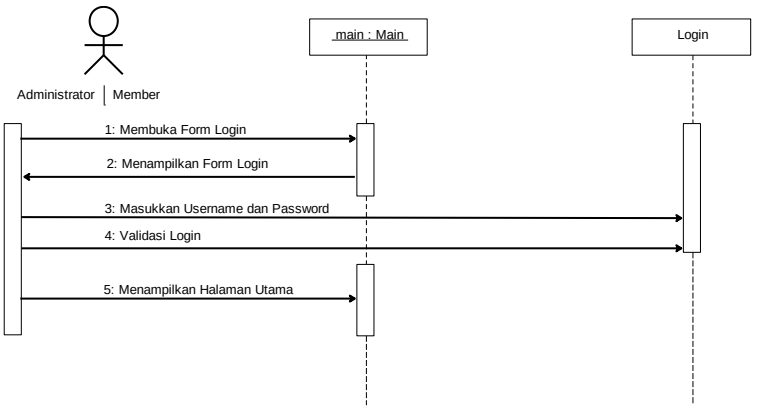
Pada *Activity Diagram* Histori Transaksi ini, administrator memilih menu histori transaksi, kemudian sistem akan menampilkan halaman histori transaksi, aksi yang dapat dilakukan adalah cetak, kemudian sistem akan melakukan proses cetak sesuai dengan data yang dipilih.

3) *Sequence* Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai sebuah respon dari suatu kejadian untuk menghasilkan *output* tertentu.

a) *Sequence Diagram Login*

Sequence Diagram Login dapat dilihat pada gambar 3.28.

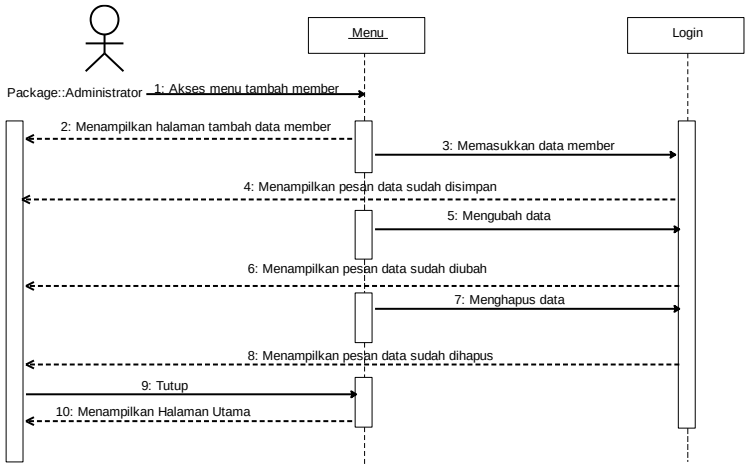


Gambar 3.28 Sequence Diagram Login

Pada *diagram sequence login* ini terdapat 2 aktor dan 2 objek, yaitu: main dan *login*. Pertama masuk ke layar main dengan memasukkan *Username* dan *Password*. Dari layar *login*, melakukan cek *user* dengan memasukkan *Username* dan *Password*. Selanjutnya dilakukan validasi. Jika validasi berhasil maka akan dapat mengakses halaman utama administrator.

b) *Sequence Diagram* Kelola Data *Member*

Sequence Diagram Kelola Data *Member* dapat dilihat pada gambar 3.29.

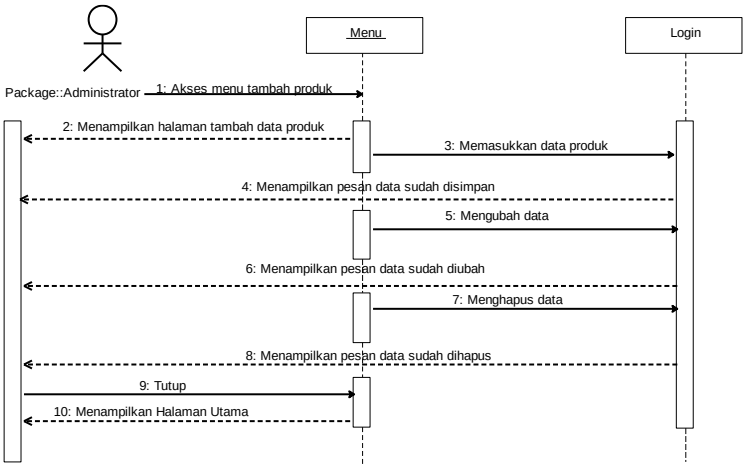


Gambar 3.29 Sequence Diagram Kelola Data Member

Pada *Sequence Diagram* Kelola Data Member ini, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu : menu dan *input* data *member*. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari *input member*, admin melakukan kelola data member. Dengan memasukkan data *member*. Selanjutnya admin memilih tombol simpan maka data *member* pun akan tersimpan. Jika admin mengubah salah satu dari data *member*. Admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah. Jika admin menghapus data *member* maka sistem akan menghapus data *member*.

c) *Sequence Diagram* Kelola Data Produk

Sequence Diagram Kelola Data Produk dapat dilihat pada gambar 3.30.

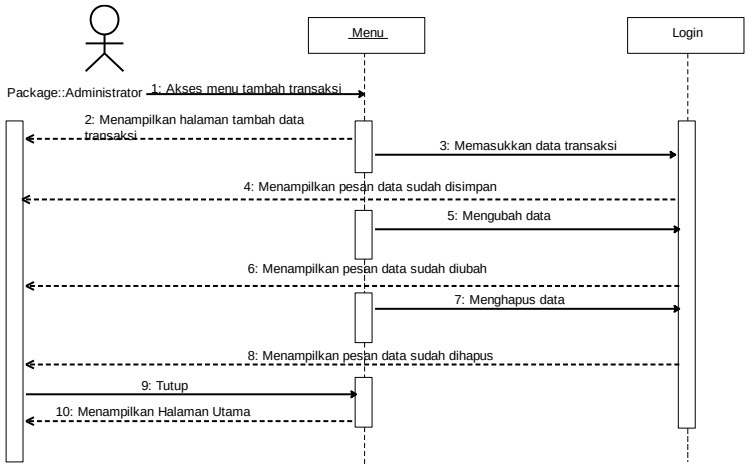


Gambar 3.30 Sequence Diagram Kelola Data Produk

Pada *Sequence Diagram* Kelola Data Produk ini, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu : menu dan *input* data produk. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari *input* produk, admin melakukan kelola data produk. Dengan memasukkan data produk. Admin memilih simpan, dan data produk sudah tersimpan. Jika admin mengubah salah satu dari data produk. Admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah. Jika admin menghapus data produk maka sistem akan menghapus data produk.

d) *Sequence Diagram* Kelola Data Transaksi

Sequence Diagram Kelola Data Transaksi dapat dilihat pada gambar 3.31.



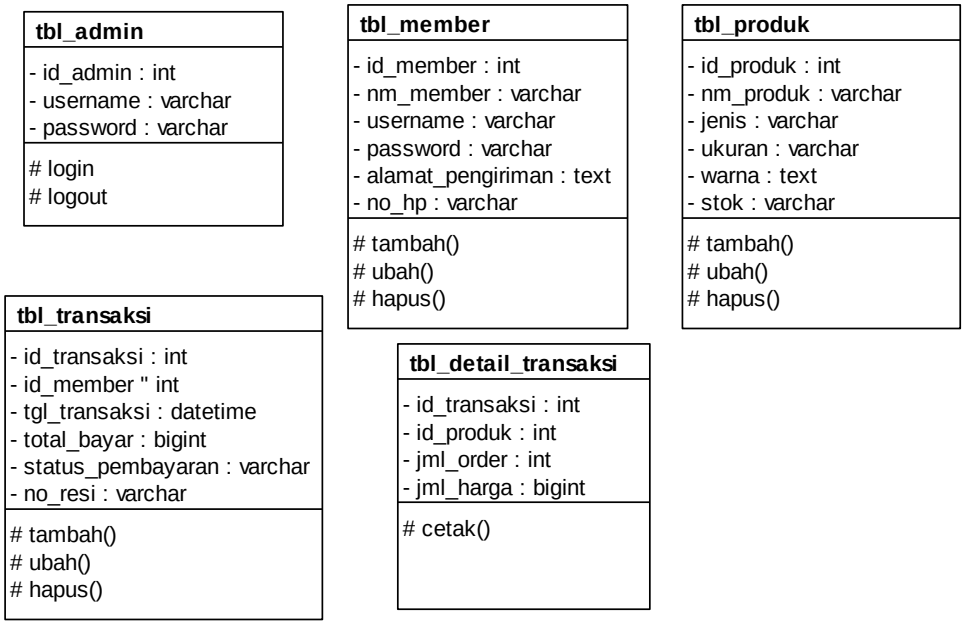
Gambar 3.31 Sequence Diagram Kelola Data Transaksi

Pada *Sequence Diagram* Kelola Data Transaksi ini, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu : menu dan *input* data transaksi. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari *input* transaksi, admin melakukan kelola data transaksi. Dengan memasukkan data transaksi. Admin memilih simpan, dan data transaksi sudah tersimpan. Jika admin mengubah salah satu dari data transaksi. Admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah. Jika admin menghapus data transaksi maka sistem akan menghapus data transaksi.

3.10.3 Desain Basis Data

1) *Class Diagram*

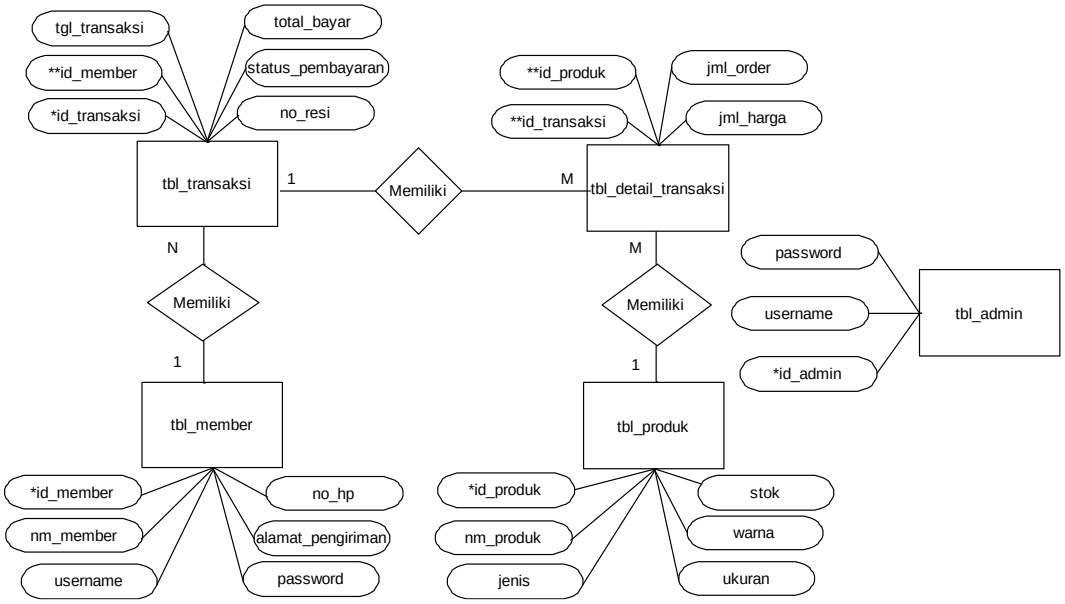
Class Diagram digunakan untuk memberikan gambaran mengenai tabel-tabel yang digunakan di dalam *database*, seperti pada gambar 3.32.



Gambar 3.32 Class Diagram

2) *Entity Relationship Diagram* (ERD)

ERD *(Entity Relationship Diagram)* digunakan untuk memberikan gambaran hubungan antar data dalam bentuk diagram, seperti pada gambar 3.33.



Gambar 3.33 Entity Relationship Diagram (ERD)

a) Relasi *One to One* dengan *field* id_member, satu data member hanya dapat memiliki satu data transaksi.

b) Relasi *One to Many* dengan *field* id_transaksi, satu data transaksi dapat memiliki banyak data detail transaksi.

c) Relasi *One to Many* dengan *field* id_produk, satu data produk dapat memiliki banyak data detail transaksi.

3) Basis Data

Nama basis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah "db_zumna". Adapun rancangan tabel basis data yang digunakan adalah sebagai berikut :

a) Tabel Admin

Nama Tabel : tbl_admin

Primary Key : id_admin

Keterangan : digunakan untuk menyimpan *username* dan *password* yang akan digunakan untuk *login.*

Tabel 3.4 Tabel Admin

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_admin	int (3)	auto increment	id admin
username	varchar (25)		user admin
password	varchar (100)		password admin

b) Tabel Member

Nama Tabel : tbl_member

Primary Key : id_member

Keterangan : digunakan untuk menyimpan *username* dan *password member* yang akan digunakan untuk *login* agar dapat melakukan proses transaksi

Tabel 3.5 Tabel Member

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_member	int (11)	auto increment	id member
nm_member	varchar (35)		nama member
username	varchar (25)		user member
password	varchar (100)		password member
alamat_ pengiriman	text		alamat member
no_hp	varchar (12)		No. hp member

c) Tabel Produk

Nama Tabel : tbl_produk

Primary Key : id_produk

Keterangan : digunakan untuk menyimpan data produk yang akan di tampilkan di dalam sistem.

Tabel 3.6 Tabel Produk

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_produk	int (11)	auto increment	id produk
nm_produk	varchar (25)		nama produk
jenis	varchar (100)		jenis produk
ukuran	varchar (10)		ukuran produk
warna	varchar (15)		warna produk
stok	int (5)		stok produk

d) Tabel Transaksi

Nama Tabel : tbl_transaksi

Primary Key : id_transaksi

Keterangan : digunakan untuk menyimpan data transaksi pembelian atau order dari member.

Tabel 3.7 Tabel Transaksi

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_transaksi	int (11)	auto increment	id transaksi
id_member	int (11)		id member
tgl_transaksi	datetime		tanggal transaksi
total_bayar	bigint (20)		total bayar
status_ pembayaran	varchar (20)		status pembayaran
no_resi	varchar (35)		status pengiriman

e) Tabel Detail Transaksi

Nama Tabel : tbl_detail_transaksi

Primary Key : -

Keterangan : digunakan untuk menyimpan username dan password yang akan digunakan untuk *login* ke dalam sistem

Tabel 3.8 Tabel Detail Transaksi

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_transaksi	int (11)		id transaksi
id_produk	int (11)		id member
jml_order	int (3)		jumlah order
jml_harga	bigint (20)		jumlah harga

3.10.1 Desain Keamanan

Pada rancangan sistem ini pengamanan sistem yang digunakan yaitu dengan cara memberikan batasan hak akses kepada pengguna dimana orang yang memiliki *username* dan *password* yang telah terdaftar di *database* saja yang dapat menggunakan sistem ini, dan akses penuh diberikan kepada administrator, sedangkan untuk *member* hanya diberikan akses untuk melakukan proses transaksi.

3.10.2 Desain Keuangan dan Biaya

Dalam proses penelitian ini, penulis membuat anggaran biaya yang dikeluarkan dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.9 Keuangan dan Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya
1	Bahan dan Peralatan Penelitian	Rp. 250.000
2	Transportasi dan Konsumsi	Rp. 350.000
3	Lain-Lain	
	- Pembuatan Laporan Penelitian	Rp. 250.000
	- Pengandaan dan Penjilidan	Rp. 250.000
	- Dokumentasi	Rp. 100.000
Total Biaya		Rp. 1.200.000

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, T., & Tantri, F. (2016). *Manajemen Pemasaran*, PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Abdulloh, R. (2018). *7 IN 1 Pemograman WEB Untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. ANDI, Yogyakarta.

Firhani, Muhammad. 2019. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Berobat Pasien Berbasis Web pada Apotik Medika Palangka Raya*. STMIK. Palangka Raya.

Hidayat, Rahmat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*, Jakarta.

Hutahaean, Japerson. 2015. *Konsep Sistem Informasi*. CV BUDI UTAMA. Yogyakarta.

Jogiyanto, M. 2017. *Mesin Penjual*. *Retrieved from* SI1233473113 – widuri : https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1233473113

Krismaji. 2015. *Sistem Informasi Akuntansi, Edisi Keempat*. Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN. Yogyakarta.

Mcleod, Raymond. 2018. *Sistem Informasi Manajemen, edisi 10*. Selemba Empat. Jakarta.

Muntihana. 2017. *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB DAN ANDROID PADA KLINIK GIGI LISDA MEDICA DI KABUPATEN BULUKUMBA SULAWESI SELATAN*. Retrieved from docplayer.info: https://docplayer.info/72386675-Analisis-dan-perancangan-sistem-informasi-berbasis-web-dan-android-pada-klinik-gigi-lisda-medica-di-kabupaten-bulukumba-sulawesi-selatan.html

Nafisah, Syifaun. 2016. *Grafika Komputer*. Graha ilmu. Jakarta.

Nur, R., & Suyuti, M. A. (2017). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Deepublish, Yogyakarta.

Ragil, Wukil. 2010. *Analisis menggunakan Metode Pieces*. Mitra Wacana Media, Jakarta.

Rangkuti, Freddy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif & Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta Bandung

Sutabri, Tata, 2016. *Analisis Sistem Informasi*. CV Andi Offset. Yogyakarta.

Sutabri, Tata, 2019. *Sistem Informasi Bisnis*. CV Andi Offset. Yogyakarta.

Sutanta, Edhy. 2011. *Sistem Jaringan Komputer Untuk Pemula.* Setia Kawan Press, Jakarta.

STMIK Palangkaraya, 2021. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi,* STMIK, Palangka Raya.

LAMPIRAN

1. Surat Tugas

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

SURAT TUGAS
No.625/STMIK-3-C.1/AK/XI/2021

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
   NIK : 197603272016107
   Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**

2. Nama : Ir. Siti Maryamah, M. Si.
   NIK : 196902021995004
   Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama	:	Septiani
NIM	:	C1857201035
Judul Tugas Akhir	:	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Zumna Official berbasis Web
Berlaku s/d	:	28 September 2022

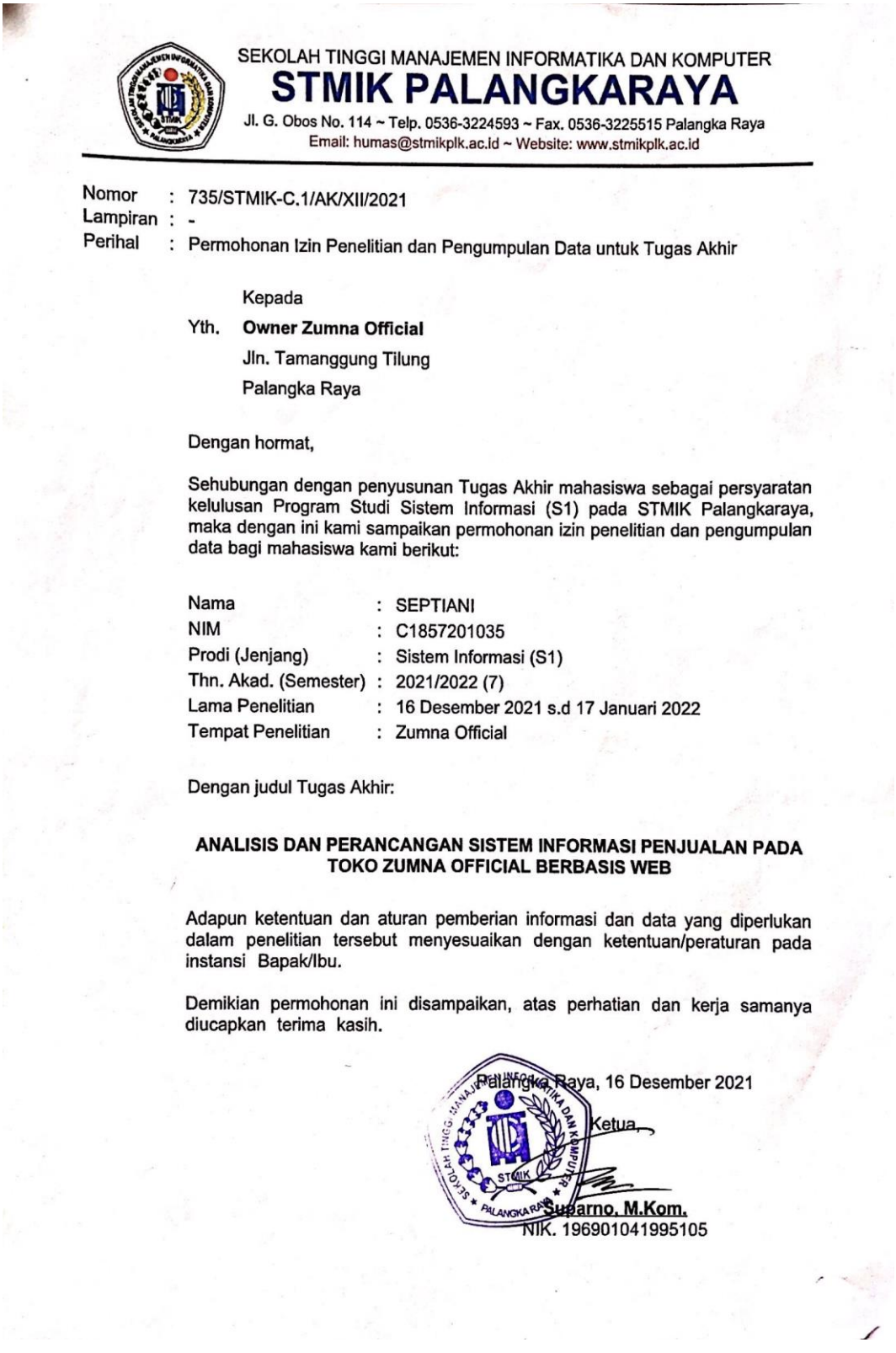
Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 28 September 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi

Nofriayati, M.Pd.
NIK. 158805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Pembimbing yang bersangkutan
4. Arsip Program studi Sistem Informasi

2. Surat Ijin Penelitian



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

Nomor : 735/STMIK-C.1/AK/XII/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Owner Zumna Official**
Jln. Tamanggung Tilung
Palangka Raya

Dengan hormat,

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

Nama	:	SEPTIANI
NIM	:	C1857201035
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2021/2022 (7)
Lama Penelitian	:	16 Desember 2021 s.d 17 Januari 2022
Tempat Penelitian	:	Zumna Official

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO ZUMNA OFFICIAL BERBASIS WEB

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

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

Palangka Raya, 16 Desember 2021
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

3. Surat Balasan Ijin Penelitian

Zumna Official

Palangka Raya, 10 Desember 2021

No surat : -

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penilitian

Kepada Yth.
Ketua Sekolah Tinggi Manajamen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya
di – Tempat

Dengan hormat,

Untuk menanggapi surat permohonan izin penilitian yang Bapak/Ibu kirimkan pada tanggal 8 Desember 2021 dengan nomor surat 735/STMIK-C.1/AK/XII/2021, pada mahasiswa

Nama : Septiani
NIM : C1857201035
Program Studi : Sistem Informasi

Telah kami setujui untuk melaksanakan penelitian di Zumna Official dengan permasalahan dan judul tugas akhir "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Zumna Official Berbasis Web". Pada umumnya, kami tidak keberatan dengan hal tersebut dan kami berikan izin kepada mahasiswa diatas untuk melaksananakan penelitian di tempat kami.

Demikian surat balasan permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapakan terimakasih.

Hormat Kami

Owner Zumna Official

4. Lembar Kegiatan Observasi

OBSERVASI

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data mengenai :

1) Informasi mengenai gambaran umum toko zumna official.
2) Informasi proses pengelolaan data yang sedang berjalan.
3) Informasi proses transaksi jual beli yang sedang berjalan.

5. Lembar Kegiatan Wawancara

WAWANCARA

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

A. Pemilik Toko Zumna Official

Nama : Dhea

Jabatan : Owner

---

1. Bisa dijelaskan sejarah singkat mengenai toko zumna official ?
2. Berapakah jumlah karyawan yang bekerja pada toko zumna official saat ini ?
3. Bagaimana proses pengelolaan data atau informasi yang sedang berjalan pada toko zumna official ?
4. Apa saja data atau informasi yang dikelola pada toko zumna official saat ini ?
5. Apa saja kendala yang sering dihadapai dengan sistem yang saat ini berjalan pada toko zumna official ?
6. Apakah fasilitas jaringan internet di zumna official saat ini dapat menunjang untuk proses pengelolaan data berbasis website ?

6. Lembar Kegiatan Dokumentasi

DOKUMENTASI

1) Foto Penyerahan Surat Izin Penelitian

Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada selaku pemilik toko zumna official

2) Foto Kegiatan Wawancara dan Observasi

Proses wawancara bersama mengenai sistem yang sedang berjalan saat ini

Foto beberapa item yang di jual pada toko zumna official

7. Lembar Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

PENJUALAN PADA TOKO ZUMNA OFFICIAL BERBASIS WEB

Nama : .....

Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (√) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

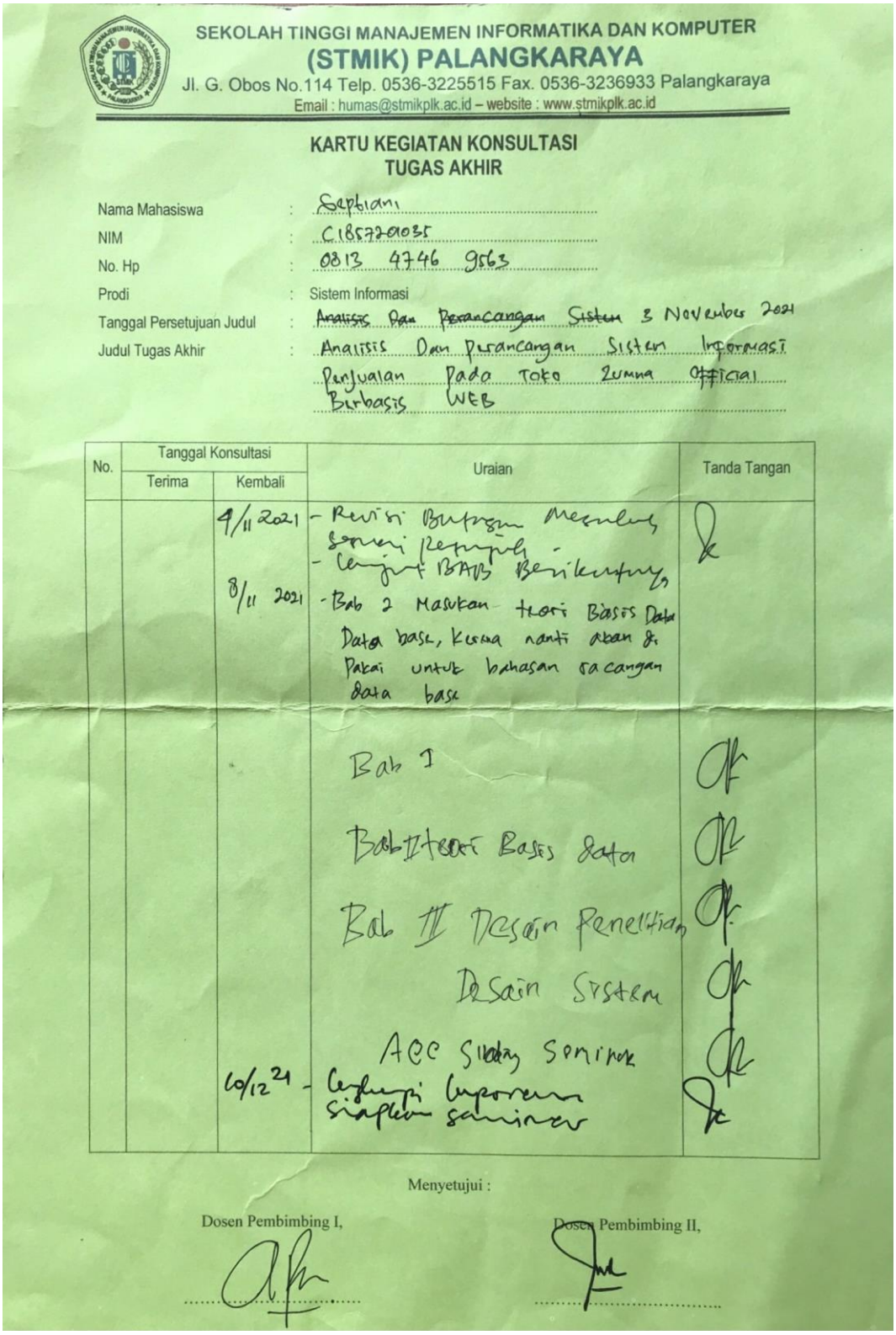
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan					
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna					
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan					
4	Sistem ini mempunyai tampilan (*user interface*) yang menarik					
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko zumna official					

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, Januari 2022

.....

8. Kartu Kegiatan Konsultasi 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 KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Saptiani
NIM : C1857201035
No. Hp : 0813 4746 9563
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : ~~Analisis Dan Perancangan Sistem~~ 3 November 2021
Judul Tugas Akhir : Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Zumna Official Berbasis WEB

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		9/11 2021	- Revisi Bab 1 Menulis Sesuai Pedoman - Lengkapi BAB Berikutnya,	
		8/11 2021	- Bab 2 Masukan teori Basis Data Data base, kesna nanti akan di Pakai untuk bahasan rancangan data base	
			Bab I	
			Bab II teori Basis data	
			Bab III Desain Penelitian	
			Desain Sistem	
			ACC Sidang Seminar	
		10/12 21	- Lengkapi Laporan Siapkan seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,