APLIKASI *WEB MOBILE* UNTUK PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO SEMBAKO DEFRI

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

OLEH:

TULUS ARIS SUGIANTO
NIM C1857201069
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022

APLIKASI *WEB MOBILE* UNTUK PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO SEMBAKO DEFRI

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

OLEH:

TULUS ARIS SUGIANTO
NIM C1857201069
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022

PERSETUJUAN

APLIKASI *WEB MOBILE* UNTUK PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO SEMBAKO DEFRI

Proposal Tugas Akhir Ini telah disetujui untuk diseminarkan
PadaTanggal 7 Januari 2022

Pembimbing I	Pembimbing II
Rosmiati, M.Kom.	Lili Rusdiana, M.Kom.
NIK. 197810102005003	NIK.198707282011007

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom.
NIK.196901041995105

PENGESAHAN

APLIKASI *WEB MOBILE* UNTUK PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO SEMBAKO DEFRI

Proposal Tugas Akhir Ini telah Diseminarkan, Dinilai Dan Disahkan
Oleh Tim Penguji Seminar pada Tanggal 20 Januari 2022

Tim Penguji Seminar Proposal :

1 Ferdiyani Haris, M.Kom. : .....
Ketua

2 Rosmiati, M.Kom. : .....
Sekretaris

3 Lili Rusdiana, M.Kom. : .....
Anggota



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan judul "APLIKASI *WEB MOBILE* UNTUK PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO SEMBAKO DEFRI"

Berkat pertolongan dari berbagai pihak yang meluangkan waktu dan pikirkan sehingga penulis bisa menyelesaikan pembuatan proposal tugas akhir ini. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada :

1. Suparno, M.Kom, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Epriani, Selaku pemilik dari Toko Sembako Defri yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian di toko tersebut.
3. Rosmiati, M.Kom., selaku dosen pembimbing I atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
4. Lili Rusdiana, M.Kom., selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.
6. Bapak dan Ibu dosen STMIK Palangkaraya. Yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Kepada teman yang selalu mendukung dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.

Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan Proposal Tugas Akhir ini sehingga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, sekian dan terimakasih.

Palangka Raya, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN x
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat 3
1.4.1 Tujuan 3
1.4.2 Manfaat 3
1.5 Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Dasar Teori 6
2.1.1 Teori yang berkaitan dengan topik penelitian 6
2.2 Penelitian yang Relavan 11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian 13
3.2 Desain Penelitian 14
3.3 Batasan Istilah 15
3.4 Data dan Sumber Data 16
3.5 Instrumen Penelitian 16
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Penelitian 16
3.6.1 Analisis sistem yang sedang berjalan 16
3.6.2 Prosedur Pengumpulan data 17
3.7 Tinjauan Umum 18
3.8 Desain Sistem 18
3.8.1 Desain Antarmuka 18
3.8.2 Desain Proses 20
3.9 Jadwal Penelitian 21

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol - simbol *Use Case Diagram* 8
Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram* 9
Tabel 2.3 Penelitian yang Relavan.....11
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan *User Interface* Kasir 18
Gambar 3.2 Tampilan *User Interface* Kasir 19
Gambar 3.3 Tampilan *User Interface* Pengunjung. 19
Gambar 3.4 *Use Case* Sistem yang Dirancang untuk Persediaan Barang..20
Gambar 3.5 *Activity Diagram* Aktivitas Kasir 20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 3. Balasan Surat Izin Penelitian
Lampiran 4. Kartu Kegiatan Konsultasi
Lampiran 5. Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 6. Jadwal Penelitian
Lampiran 7. Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usaha perdagangan atau usaha dagang adalah sebuah usaha dimana kegiatan utamanya adalah melakukan pembelian barang atau produk untuk kemudian barang atau produk tersebut dijual kembali dan mengambil keuntungan darinya tanpa melakukan perubahan kondisi dari produk yang dijual.

Bidang usaha perdagangan memberikan banyak manfaat bagi perekonomian masyarakat Indonesia, bahwa usaha perdagangan adalah sebuah kegiatan mendapatkan barang dan jasa untuk kemudian dijual kembali, sehingga modal untuk memulai usaha dagang menjadi bervariasi, dari modal kecil sampai modal besar.

Semua orang berpeluang untuk menjalankan usaha dagang sesuai kemampuannya. Pada sektor usaha dagang diperlukan beberapa tahapan yang diperlukan untuk meningkatkan usaha tersebut.

Toko Sembako Defri merupakan salah satu toko yang bergerak dalam bidang penjualan yang berada di Kalimantan Tengah.

Penjualan ini melakukan jual beli berbagai macam produk sembako. untuk memenuhi kebutuhan pelanggannya, maka toko Sembako defri memiliki persediaan barang dagang yang tersimpan di gudang penjualan.

Persediaan barang dagang merupakan faktor penentu dari keberhasilan usaha dagang dalam mencapai tujuannya, karena apa yang dijual akan berpengaruh terhadap tingkat pendapatan yang berpotensi untuk meningkatkan laba penjualan.

Kurangnya persediaan barang dagang tersebut mengakibatkan penjualan kehilangan kesempatan untuk memperoleh pendapatan dan kesempatan untuk memperoleh laba, selain itu kurangnya persediaan sembako di gudang juga berakibat pada peningkatan biaya pengiriman barang dari gudang pasar.

Selama ini pengelolaan persediaan di Toko Sembako Defri masih kurang efektif, karena belum adanya aplikasi persediaan barang.

Maka dari itu dibuatlah aplikasi *web mobile* persediaan barang pada Toko Sembako Defri agar bertujuan mempermudah dan membantu penjualan di Toko Sembako Defri.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, perumusan masalah yang diangkat oleh penulis adalah “Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi *Web Mobile* Persediaan Barang Pada Toko Sembako Defri ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas dan lebih terarah, maka dapat dibatasi beberapa permasalahan, yaitu :

1. Aplikasi Web Mobile yang dibuat mencakup proses persediaan barang.
2. Pengunjung hanya dapat melihat informasi produk, jumlah barang tersedia yang ditawarkan melalui toko langsung.
3. Kasir adalah pengguna yang memiliki beberapa hak akses pada sistem.
4. Admin adalah pengguna yang memiliki hak akses penuh pada sistem.
5. Ruang lingkup penelitian ini hanya dilakukan di Toko Sembako.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun dari tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan Aplikasi web Mobile Persediaan barang pada toko Sembako Defri.

1.4.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan memberikan kemudahan dan kelancaran pada Toko Sembako Defri untuk mengetahui persediaan barang pada Toko Sembako Defri.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari proposal tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Manfaat bagi Penulis adalah dapat menambah pemahaman mengenai hal-hal yang berhubungan dengan sistem informasi dalam perdagangan, disiplin kerja, serta faktor-faktor yang mempengaruhinya dan penerapannya di lapangan.

b. Bagi Toko

Manfaat yang diberikan kepada Toko Sembako Defri agar mudah dalam melakukan stok persediaan barang.

c. Bagi STMIK Palangka Raya

Sebagai bahan referensi untuk mahasiswa serta literatur pustaka untuk melengkapi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan juga sebagai bahan rujukan atau kajian yang dapat digunakan penulis selanjutnya yang memiliki topik terkait.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penulisan Proposal ini terdiri dari beberapa bagian yang membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda. Sebagai gambaran disini penulis menyertakan garis-garis besarnya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis menguraikannya yang terdiri dari Landasan teori dan Pemodelan yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, tinjauan umum, analisis terhadap permasalahan

yang terdapat pada kasus yang sedang diteliti meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan, dan desain sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan sistem yang diimplementasikan, serta hasil penelitian dan pembahasan secara detail yang ada di bab sebelumnya..

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisis dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 DASAR TEORI

2.1.1 Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

a.Aplikasi

Menurut Dinata (2015: 128) Aplikasi adalah penerapan, menyimpan sesuatu baik berupa data, permasalahan, pekerjaan kedalamsuatu sarana ataupun media yang bisa digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru.

Jadi, aplikasi adalah suatu program atau perangkat lunak yang dibuat sebagai front end sebuah sistem. Kemudian digunakan dalam mengelola data untuk digunakan menjadi suatu informasi yang bermanfaat untuk penggunanya.

b. Web Mobile Responsive

Menurut Tri Listyorini (2015:71) Web Mobile Responsive Desain pada dasarnya menunjukkan bahwa situs web dibuat menggunakan W3C CSS3 media dengan cairan proporsi berbasis grid, untuk beradaptasi tata letak dengan melihat lingkungan platform dan gambar fleksibel sebagai hasilnya, pengguna di berbagai platform dan browser akan memiliki akses ke satu sumber konten, ditata sehingga mudah dibaca dan navigasi dengan minimal mengubah ukuran, panning dan scrolling.

c. Visual Studio Code

Menurut A. Yudi Permana (2019:155) Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan

bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst). Banyak sekali fitur-fitur yang disediakan oleh Visual Studio Code, diantaranya Intellisense, Git Integration, Debugging, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks editor. Fitur-fitur tersebut akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya versi Visual Studio Code. Pembaruan versi Visual Studio Code ini juga dilakukan berkala setiap bulan, dan inilah yang membedakan VS Code dengan teks editor-teks editor yang lain. Teks editor VS Code juga bersifat open source, yang mana kode sumbernya dapat kalian lihat dan kalian dapat berkontribusi untuk pengembangannya. Kode sumber dari VS Code ini pun dapat dilihat di link Github. Hal ini juga yang membuat VS Code menjadi favorit para pengembang aplikasi, karena para pengembang aplikasi bisa ikut serta dalam proses pengembangan VS Code ke depannya.

Aplikasi Visual Studio code yang digunakan oleh penulis adalah versi 1.63.2

d. XAMPP

Definisi sederhana dari Xampp adalah perangkat lunak berbasis web server yang bersifat open source (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. Xampp digunakan sebagai standalone server (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan localhost. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi.

Distribusi apache kecil dan ringan yang mengandung teknologi pengembangan web yang paling umum dalam satu paket (Sandi,2014:31). XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat anda pakai untuk belajar pemrograman web, khususnya PHP dan MySQL paket ini dapat di download secara gratis dan legal (Nugroho,2013:1). Dari pengertian diatas Penulis menyimpulkan bahwa XAMPP adalah sebuah paket program untuk dapat mempelajari pemrograman web, khusus nya PHP dan MySQL dan paket programan ini mudah di dapatkan dengan cara di download secara gratis.

e. Microsoft Edge

Menurut Wikipedia (2021) Microsoft Edge, awalnya dikembangkan di bawah nama kode Project Spartan, adalah peramban web yang dikembangkan oleh Microsoft dan termasuk dalam sistem operasi Windows. Resmi dirilis pada tanggal 29 Juli 2015, peramban ini menggantikan Internet Explorer sebagai peramban baku pada Windows 10. Hal ini juga akan menjadi peramban baku dari rilis yang akan datang dari Windows 10 untuk telepon cerdas dan tablet kecil. Microsoft Edge kini juga sudah tersedia untuk platform Android dan iOS.

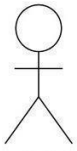
f. Star UML

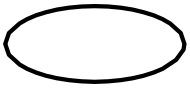
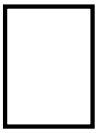
Menurut Suardika (2012:1), Star UML adalah platform pemodelan perangkat lunak yang mendukung UML (Unified Modeling Language). StarUML yang berbasiskan pada UML versi 1.4, menyediakan sebelas jenis Diagram yang berbeda, dan mendukung notasi UML 2.0.Star UML juga secara aktif mendukung konsep UML profile.

g. *Use Case Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015:155) Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk (behavior) sistem informasi yang dibuat.

Tabel 2.1 Simbol - simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
1	2
 *Actor*	Orang, Proses, atau hal lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat sendiri, jadi walaupun simbol aktor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal *frase* nama aktor.

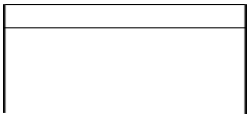
 Association	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
 *Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
 *System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

h. *Activity Diagram*

Menurut Rosa dan shalahuddin (2016:161) *Activity Diagram* adalah aktivitas yang menggambar *Workflow* aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu menu yang ada pada perangkat lunak.

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
1	2
 *Start Point*	Mempresentasikan dimulainya alur kerja atau sistem dalam activity diagram. Disimbolkan dengan lingkaran solid.
 *End Point*	Mempresentasikan diakhiri dengan alur kerja suatu sistem dalam activity diagram disimbolkan dengan lingkaran diluarnya.

 *SWIMLINE*	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
 *Activity*	Mempresentasikan performa dari beberapa tingkah laku didalam alur kerja. Disimbolkan dengan segi empat.
 Generalization	Hubungan dimana objek anak *(descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai perbandingan dan acuan untuk membuat sistem. Tabel 2.2 menunjukkan penelitian yang relevan berupa karya tulis yang memiliki tema yang sama dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.3 Penelitian yang Relavan

No.	Penulis/tahun	Topik penelitian	Metode pengembangan PL	hasil	perbedaan
1	2	3	4	5	6
1	A. Yudi Permana/2019	Perancangan sistem informasi penjualan perumahan mengunakan metode *Sdlc* pada pt. Mandiri land prosperous berbasis mobile	*SDLC*	Perancangan sistem informasi penjualan perumahan mengunakan metode Sdlc pada pt. Mandiri land prosperous berbasis mobile	Perancangan sistem informasi penjualan perumahan mengunakan metode Sdlc pada pt. Mandiri *land prosperous* berbasis *mobile* pengujian sistem menggunakan *black box testing* sedangkan penulis tidak menggunakan *black box testing*
2	Agus Junaidi/2018	Aplikasi Persediaan Barang PT. CAD Solusindo Mengguna kan Metode *Waterfall*	-	Aplikasi Persediaan Barang PT. CAD Solusindo Menggunakan Metode *Waterfall*	Aplikasi Persediaan Barang PT. CAD Solusindo Menggunakan Metode Waterfall sedangkan penulis menggunakan *Web Mobile*
3	Annisa Ridha Ramadhani /2016	Perancanga n aplikasi persediaan barang dan transaksi penjualan barang di alya store	-	Perancangan aplikasi persediaan barang dan transaksi penjualan barang di alya store	Perancangan aplikasi persediaan barang dan transaksi penjualan barang di alya store menggunakan transaksi dalam aplikasi sedangkan

					penulis hanya melakukan manual transaksi
4	Ana Naela Nurhayati /2017	Rancang bangun aplikasi penjualan dan pembelian barang pada koperasi kartika samara grawira prabumulih		Rancang bangun aplikasi penjualan dan pembelian barang pada koperasi kartika samara grawira prabumulih	Rancang bangun aplikasi penjualan dan pembelian barang pada koperasi kartika samara grawira prabumulih menggunakan Adobe Dreamweaver sedangkan penulis tidak menggunakan adobe
5	Taufik Dwi Wahyu Putra/ 2014	Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Untuk Usaha Kecil Menengah (UKM)		Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Untuk Usaha Kecil Menengah (UKM)	Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Untuk Usaha Kecil Menengah (UKM), penulis hanya menggunakan web mobile

Kesimpulan :

Berdasarkan pembahasan pada Tabel 2.1 dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dikembangkan dari beberapa penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dibuat penulis memiliki perbedaan dalam desain dan merancang aplikasi.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah kualitatif. Jenis penelitian kualitatif menggunakan metode wawancara atau observasi secara mendalam ke subject penelitian.

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

1. Metode Observasi

Pengamatan (Observasi) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau prilaku objek sasaran.

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

3. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancara.

4. Pendekatan

Pendekatan penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi.

5. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dapat diberikan secara langsung atau melalui pos atau internet. Jenis angket ada dua, yaitu tertutup dan terbuka.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian memakai Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) yaitu diantaranya :

1. Perancangan Sistem

Penulis merancang sistem yang menyangkut stok persediaan barang, harga dan ketersediaan barang.

2. Analisis Sistem

Penulis menganalisis sistem yang sedang berjalan dan memperbaiki suatu sistem untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

3. Desain sistem

Penulis mendesain produk, modul, antarmuka, dan data untuk sistem guna memenuhi persyaratan yang ditentukan.

4. Pengkodean Program

Penulis menjadikan setiap karakter data dalam sebuah informasi digital ke dalam bentuk biner agar dapat ditransmisikan dan bisa melakukan komunikasi data.

5. Uji Coba Program

Uji coba ini dilakukan untuk melihat apakah program fungsi-fungsi yang terdapat di dalam sistem sudah sesuai dengan yang diharapkan.

6. Implementasi sistem

Penulis menjelaskan tentang manual modul kepada user yang akan menggunakan sistem, sehingga user tersebut dapat merespon apa yang ditampilkan di sistem dan memberikan masukan kepada pembuat sistem untuk dilakukan perbaikan agar sistem lebih baik lagi.

7. Pemeliharaan Sistem

Penulis mengkoreksi kesalahan-kesalahan yang ditemukan pada saat sistem berjalan.

3.3 Batasan Istilah

Dalam penulisan ini, terdapat beberapa batasan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, diantaranya yaitu :

1. Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang dimana tujuannya adalah agar bisa melayani setiap aktivitas komputerisasi yang dilakukan oleh pengguna.

2. Perancangan

Perancangan sistem yaitu merancang atau mendesain suatu sistem yang baik isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan proses prosedur-prosedur untuk mendukung operasi sistem.

3. Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan. Berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

4. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.

5. Penjualan

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

6. Toko

Toko adalah sebuah tempat tertutup yang di dalamnya terjadi kegiatan perdagangan dengan jenis benda atau barang yang khusus, misalnya toko buku, toko buah, dan sebagainya.

7. Persediaan barang

Persediaan merupakan barang – barang yang dimiliki oleh suatu perusahaan, yang diperoleh dari pembelian atau dari hasil produksi sendiri dengan

tujuan untuk dijual kembali kepada konsumen. macam barang yang menjadi obyek pokok aktivitas perusahaan yang tersedia untuk diolah dalam proses produksi atau dijual.

8. *Web Mobile*

Adalah sebuah metode atau pendekatan sistem *web* desain yang bertujuan memberikan pengalaman berselancar yang optimal dalam berbagai perangkat, baik *mobile* maupun komputer meja.

3.4 Data dan Sumber Data

Adapun kebutuhan yang akan didapat dengan melakukan pengamatan, dokumentasi, dan wawancara dengan sumber data atau pemilik toko sembako Defri sebagai berikut :

1) Kebutuhan Data Persediaan Barang

3.4.1. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan Perangkat Keras yang digunakan penulis dalam membangun sistem ini yaitu :

1) Type : Asus X441UBR
2) Processor : Intel core i3 – 7020U
3) Memory : 4 GB
4) Hardisk : 150 GB

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dan pengembangan sistem yang menjadi pondasi menentukan keberhasilan dalam membangun sistem yang dihasilkan nantinya.

3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.6.1. Analisis sistem yang sedang berjalan

Analisis sistem merupakan gambaran tentang sistem informasi penjualan yang saat ini berjalan pada Toko Sembako defri, saat ini masih dilakukan secara konvensional atau belum terkomputerisasi seperti pada sistem pencatatan

persediaan penjualan yang meliputi data penjualan dan data barang. Kemudian bagi pemilik toko sendiri untuk proses pengecekan data stok barang yang tersedia pun masih secara konvensional, yaitu dengan mengecek langsung secara satu per satu pada barang yang ada dan data pencatatan itu masih ditulis dalam buku besar untuk menyimpannya.

3.6.2. Prosedur Pengumpulan data

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah proses pengumpulan data dari objek penelitian, maka digunakan metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

1. Metode observasi

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian yakni pada Toko Sembako Defri untuk mengetahui permasalahan yang terdapat disana, seperti apa dan bagaimana sistem yang diterapkan pada saat ini.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari sumbernya.

Wawancara yang dilakukan penulis yaitu dengan mewancarai secara langsung pemilik Toko Sembako Defri, guna mengumpulkan informasi persediaan barang dan pencatatan yang digunakan dalam bertransaksi dan kendala yang dihadapi.

3. Metode Dokumentasi

Bertujuan memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi laporan kegiatan, foto – foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian.

4. Metode Kepustakaan

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mencari informasi yang berkaitan dengan pokok pembahasan pada penelitian ini diambil dari buku – buku yang ada di perpustakaan sebagai bahan referensi.

Penulis melakukan kegiatan studi pustaka yaitu dengan membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan – bacaan baik dari media.

3.7 Tinjauan Umum

Objek penelitian ini dilakukan penulis pada toko Sembako Defri adalah sebuah toko yang bergerak di sektor perdagangan khususnya dalam bidang penjualan sembako. Toko Sembako Defri beralamatkan di jalan Mahir Mahar 1 No.11, Tcilik Riwut km.8, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112 dengan nomor telepon yang dapat dihubungi adalah +6281250607778.

3.8 Desain Sistem

3.8.1.Desain Antarmuka

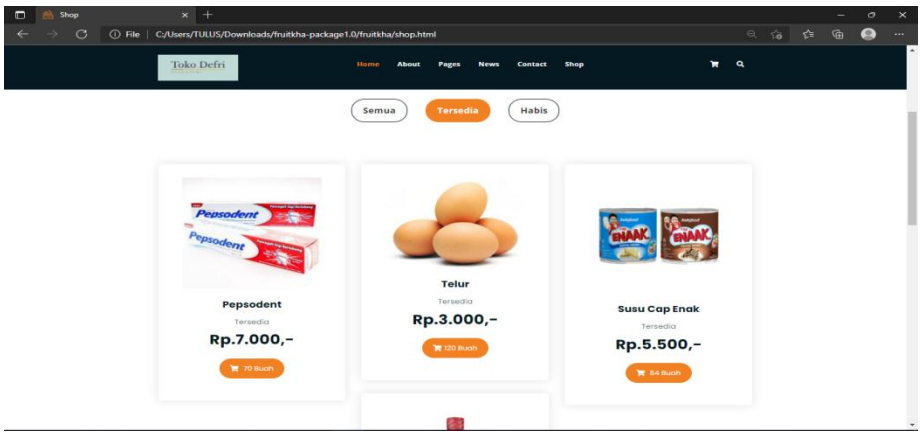
Pada tahapan ini akan menampilkan desain antarmuka atau Interface pengguna pada halaman – halaman yang ada pada sistem adalah sebagai berikut :

1. Admin

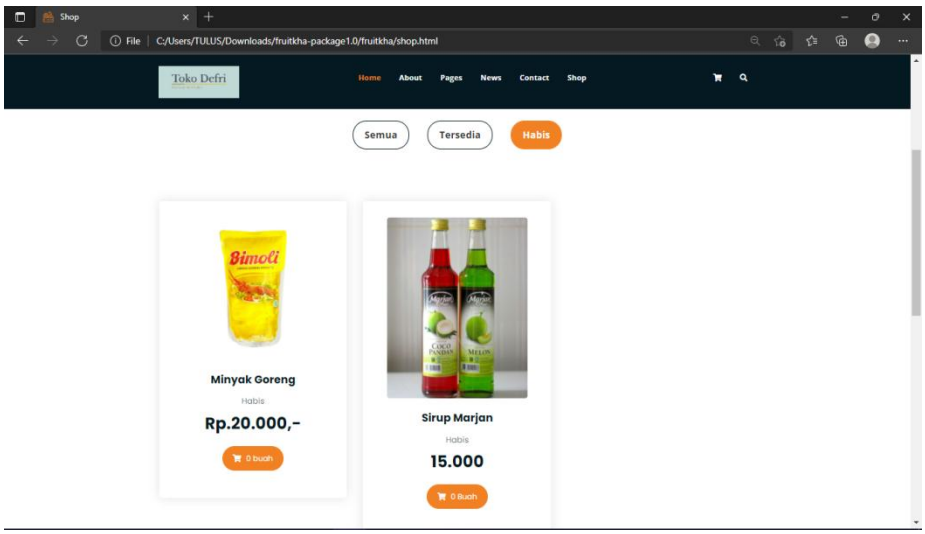
Untuk login admin hanya masuk ke aplikasi *Viusal Studio Code* dan mengubah informasi persediaan barang.

2. Kasir

Kasir cukup membuka *browser Microsoft Edge* dan melihat informasi barang apa saja yang tersedia dan barang yang sudah habis terjual.



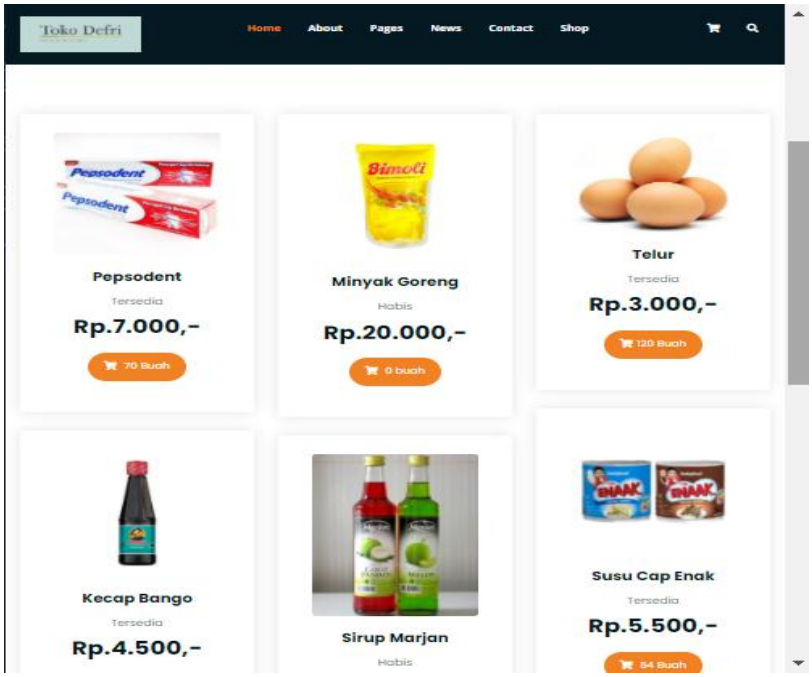
Gambar 3.1 Tampilan *User Interface* kasir.



Gambar 3.2 Tampilan *User Interface* kasir.

3. Pengunjung

Pengunjung dapat melihat detail barang mulai dari merek, harga, dan ketersediaan sembako.

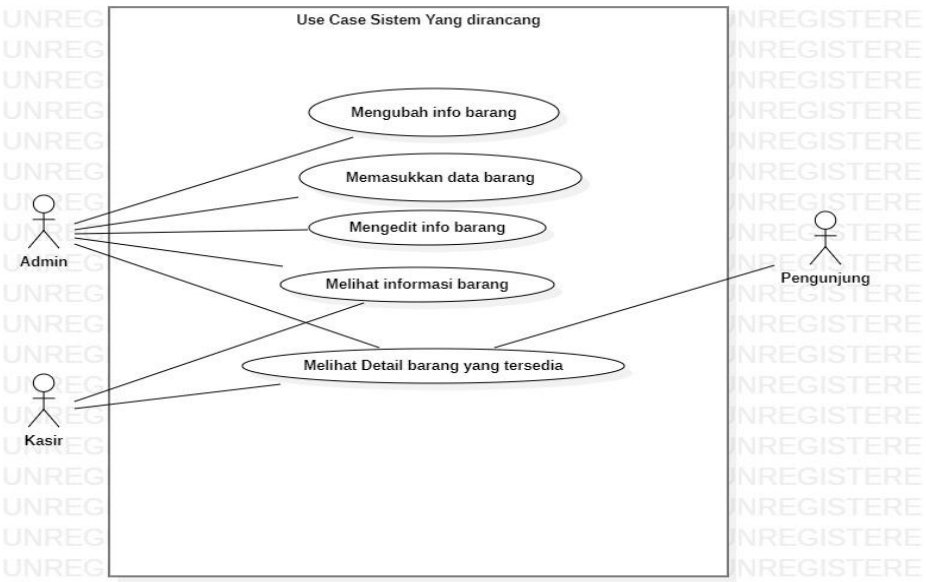


Gambar 3.3 Tampilan *User Interface* pengunjung.

3.8.2 Desain Proses

1. *Use Case Diagram*

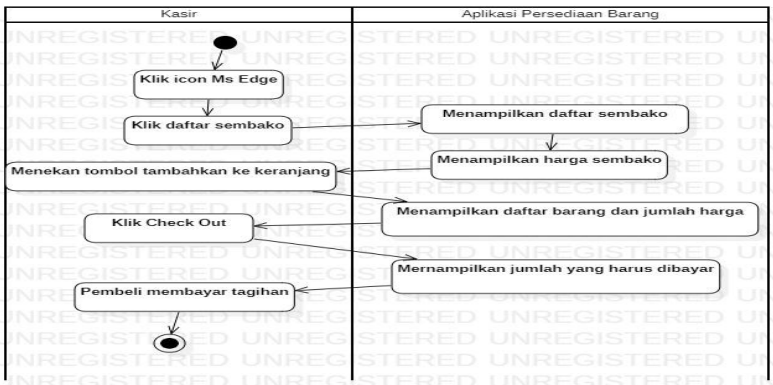
Use Case Diagram adalah gambaran *graphical* dari atau semua *actor, Use Case*, dan Interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use Case Diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *Use Case*, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara *Use Case*, aktor, dan sistem. *Use Case* Diagram dapat dilihat pada gambar dibawah berikut ini :



Gambar 3.4 *Use Case* sistem yang dirancang untuk persediaan barang.

2. *Activity Diagram*

Berikut ini merupakan gambar 3.5 *Activity Diagram* dari aktivitas kasir :



Gambar 3.5 aktivitas kasir.

3.9 Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan penelitian yang sedang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	September 2021-Januari 2022						
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Tahap Persiapan Penelitian							
	a. Penyusunan dan Pengajuan Judul							
	b. Pengajuan Proposal							
	c. Perizinan Penelitian							
2.	Seminar Proposal							
3.	Tahapan Pelaksanaan							
	a. Pengumpulan Data							
	b. Analisis Data							
4.	Penulisan Laporan							
5.	Seminar Sidang							

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir. 2014. Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Andi.Yogyakarta

Alatas, H. 2013. Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap. Yogyakarta: Lokomedia.

Dwi Martani, dkk. 2016. Akuntansi Keuangan Menegah Berbasis PSAK Buku 1. Edisi 2. Jakarta: Salemba Empat.

Heizer Jay dan Render, Barry. 2017. Manajemen Operasi edisi 11 . Jakarta Salemba Empat.

Pedoman STMIK. 2021. Pedoman Penulisan Tugas Akhir STMIK Palangkaraya.

Rosa, A. S., dan Shalahudin, M., 2014. Rekayasa Perangkat Lunak, Informatika, Bandung.

Sandi, Mulyana, 2014. Bikin Website dengan Aplikasi-aplikasi Gratis. Yogyakarta : Penerbit PT.Buku Seru.

Siti Khadijah. 2019. *Pencatatan Dan Penilaian Persediaan Barang Dagang Menggunakan Sak Emkm (Standar Akuntansi Keuangan Entitas Micro, Kecil, Dan Menengah) Pada Toko Bangunan Dua Mas Rilly Pelaihari*. Politeknik Negeri Banjarmasin, Banjarmasin.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D.* Bandung: Alfabeta.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

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.617/STMIK-C.1/AK/II/2021

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

1. Nama : Rosmiati, M. Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**

2. Nama : Lili Rusdiana, M. Kom
   NIK : 198707282011007
   Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama	:	Tulus Aris Sugianto
NIM	:	C1857201069
Judul Tugas Akhir	:	Aplikasi Web Mobile untuk Persediaan Barang pada Toko Sembako Defri
Berlaku s/d	:	28 September 2022

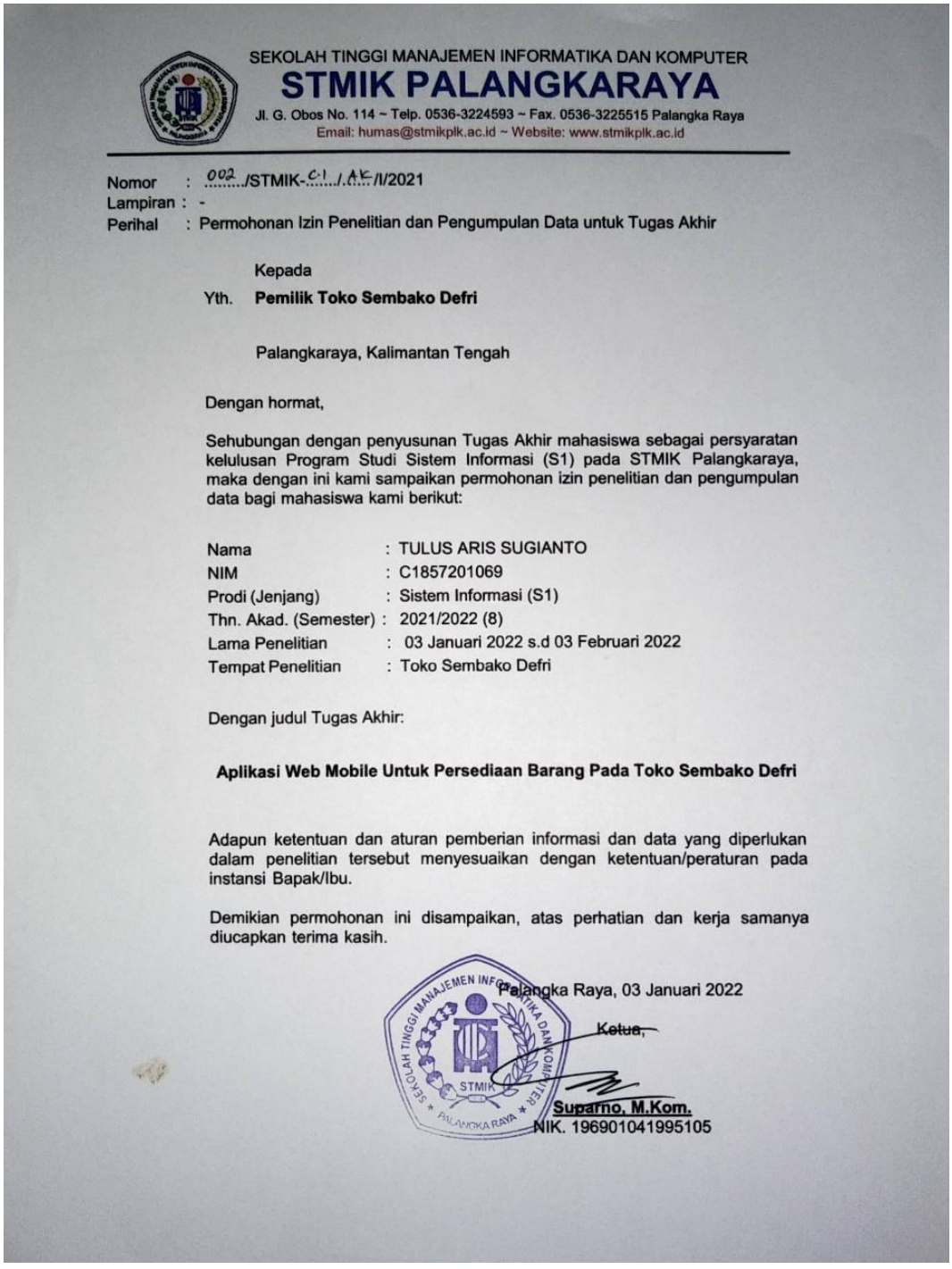
Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 28 September 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

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

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin 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 : 002/STMIK-C.1/AK/I/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Toko Sembako Defri**

Palangkaraya, Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

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

Nama	: TULUS ARIS SUGIANTO
NIM	: C1857201069
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	: 2021/2022 (8)
Lama Penelitian	: 03 Januari 2022 s.d 03 Februari 2022
Tempat Penelitian	: Toko Sembako Defri

Dengan judul Tugas Akhir:

Aplikasi Web Mobile Untuk Persediaan Barang Pada Toko Sembako Defri

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, 03 Januari 2022
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3. Balasan Surat Izin Penelitian

TOKO SEMBAKO DEFRI
Jalan Mahir-Mahar 1 No.11, RT/RW 001/014 Palangka Raya,
Kalimantan Tengah, 73112

Palangka Raya, 06 Januari 2022

Nomor : -
Lampiran : -
Perihal : Pemberian Ijin Penelitian dan Pengumpulan Data

Yth. : Ketua STMIK
di-
Palangka Raya

Sehubungan dengan surat dari Ketua STMIK Kota Palangka Raya Nomor : 002/STMIK/C.1/AK/I/2021 tanggal 03 Januari 2022 perihal Permohonan Ijin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Proposal Tugas Akhir di Toko Sembako Defri memberikan ijin penelitian sebagaimana dimaksud sebagai berikut :

Nama	: Tulus Aris Sugianto
NIM	: C1857201069
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S-1)
Tahun Akad. (Semester)	: 2021/2022 (8)
Alamat	: Jl. Mahir-Mahar 1 No.95
Tempat Penelitian	: Toko Sembako Defri
Lama Penelitian	: 03 Januari 2022 s/d 03 Februari 2022
Judul Tugas Akhir	:

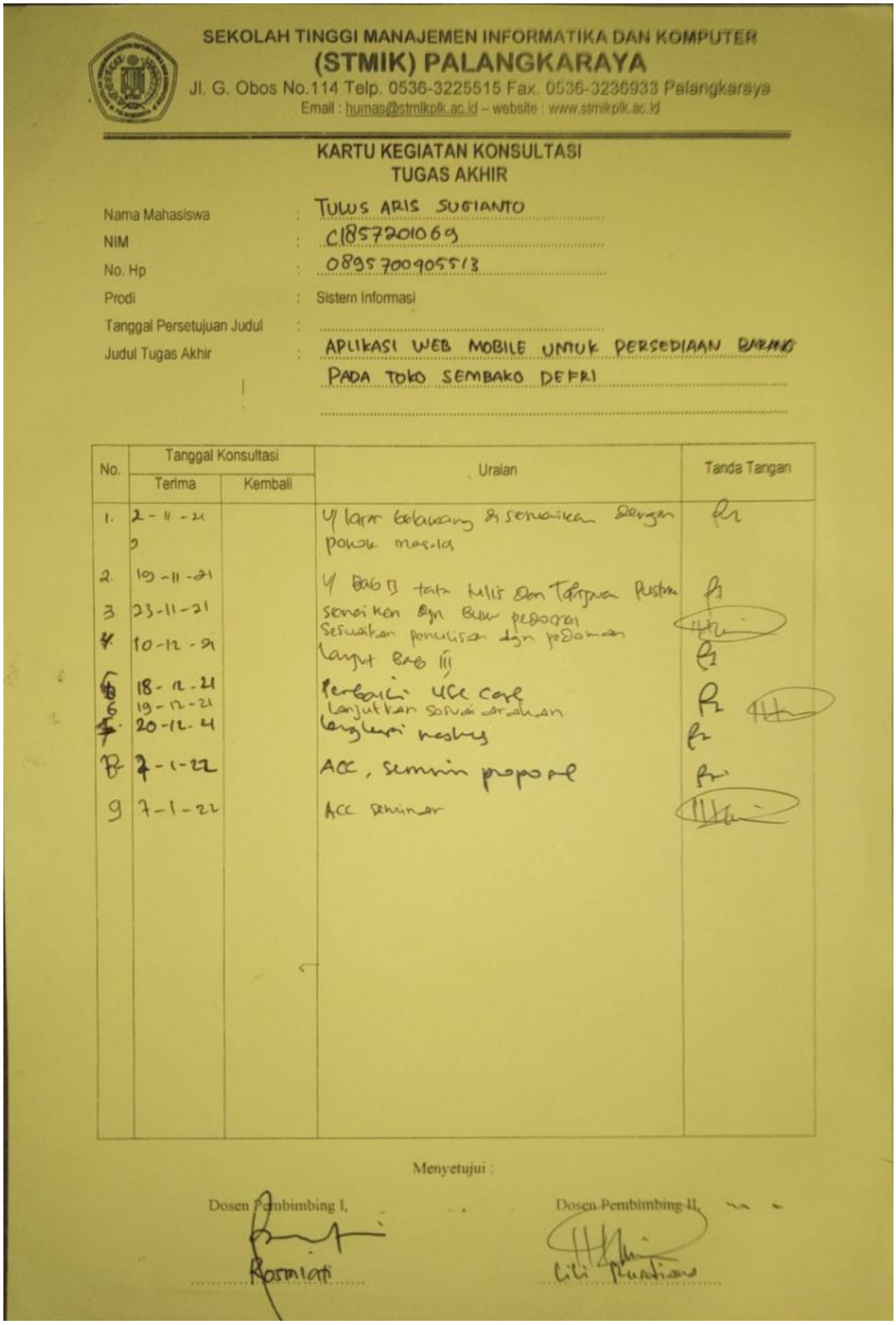
"Aplikasi Web Mobile Untuk Persediaan Barang Pada Toko Sembako Defri"

Demikian disampaikan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 06 Januari 2022
Pemilik Toko Sembako Defri,

EPRIANI

Lampiran 4. Kartu Kegiatan Konsultasi



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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : TULUS ARIS SUGIANTO
NIM : C1857201069
No. Hp : 089570090513
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : APLIKASI WEB MOBILE UNTUK PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO SEMBAKO DEFRI

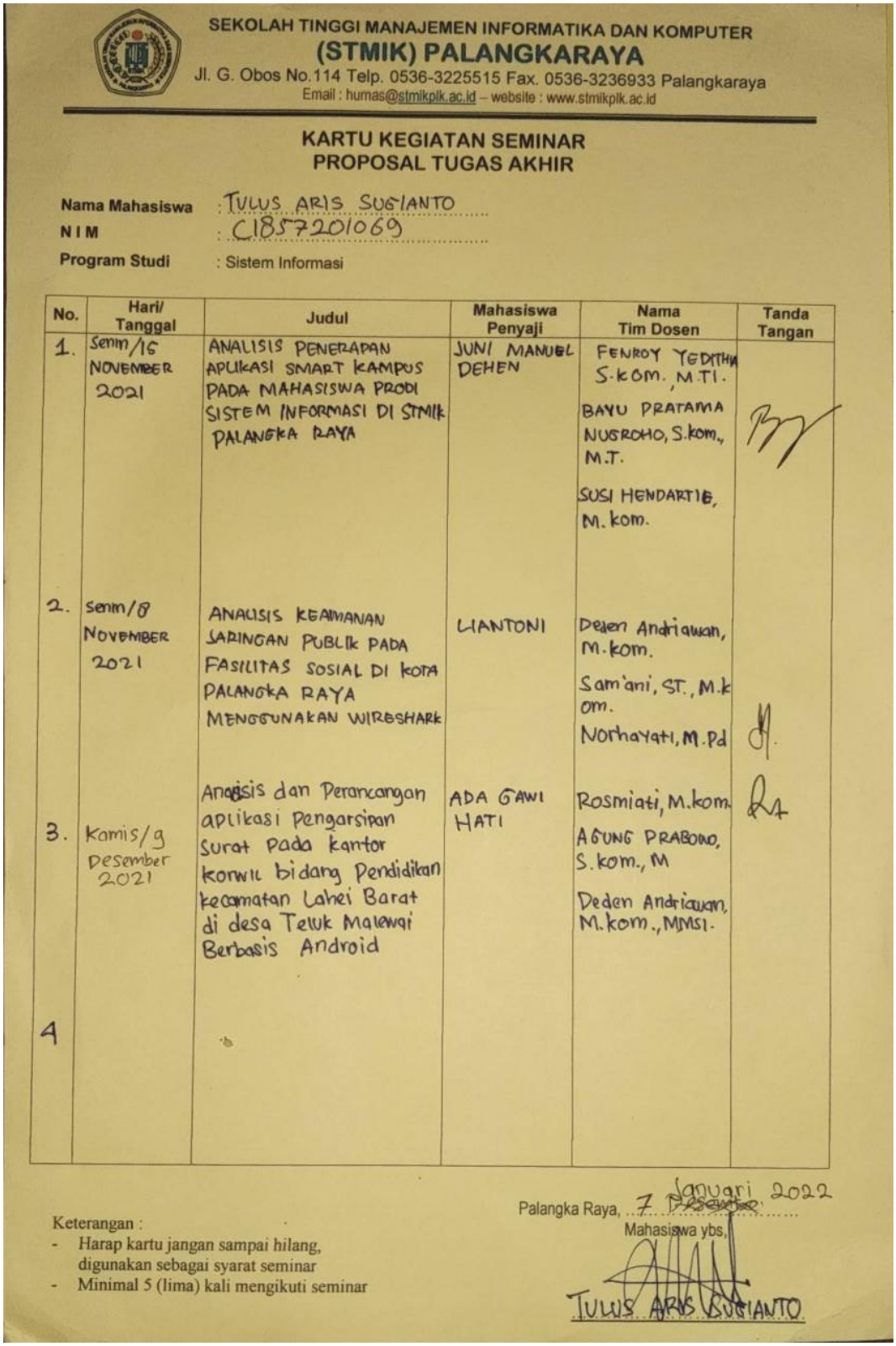
No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	2-11-21		Y lanjut bab berikut & sesuaikan dengan power masing	
2.	10-11-21		Y Bab II tata tulis dan Tampilan Rapikan	
3	23-11-21		sesuaikan dgn Buku pedoman	
4	10-12-21		Sesuaikan penulisan dgn pedoman	
5	18-12-21		Lanjut Bab III	
6	19-12-21		Perbaiki ACC cek	
7	20-12-21		Lanjutkan sesuai arahan	
8	3-1-22		Lanjutkan meeting	
9	7-1-22		ACC, semnas proposal	
			ACC seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I, Dosen Pembimbing II,

Rosmiati Lili Puraningsih

Lampiran 5. Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir



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

KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : TULUS ARIS SUGIANTO
NIM : C1857201069
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Senin/16 November 2021	ANALISIS PENERAPAN APLIKASI SMART KAMPUS PADA MAHASISWA PRODI SISTEM INFORMASI DI STMIK PALANGKA RAYA	JUNI MANUEL DEHEN	FENROY YEDITHIA S.kom., M.TI. BAYU PRATAMA NUGROHO, S.kom., M.T. SUSI HENDARTIE, M.kom.	
2.	Senin/8 November 2021	ANALISIS KEAMANAN JARINGAN PUBLIK PADA FASILITAS SOSIAL DI KOTA PALANGKA RAYA MENGGUNAKAN WIRESHARK	LIANTONI	Deden Andriawan, M.kom. Sam'ani, ST., M.kom. Norhayati, M.Pd	
3.	Kamis/9 Desember 2021	Analisis dan Perancangan aplikasi Pengarsipan Surat pada kantor korwil bidang Pendidikan kecamatan Lahei Barat di desa Teluk Malewai Berbasis Android	ADA GAWI HATI	Rosmiati, M.kom. AGUNG PRABONO, S.kom., M Deden Andriawan, M.kom., MMSI.	
4					

Palangka Raya, 7 Januari 2022
Mahasiswa ybs,

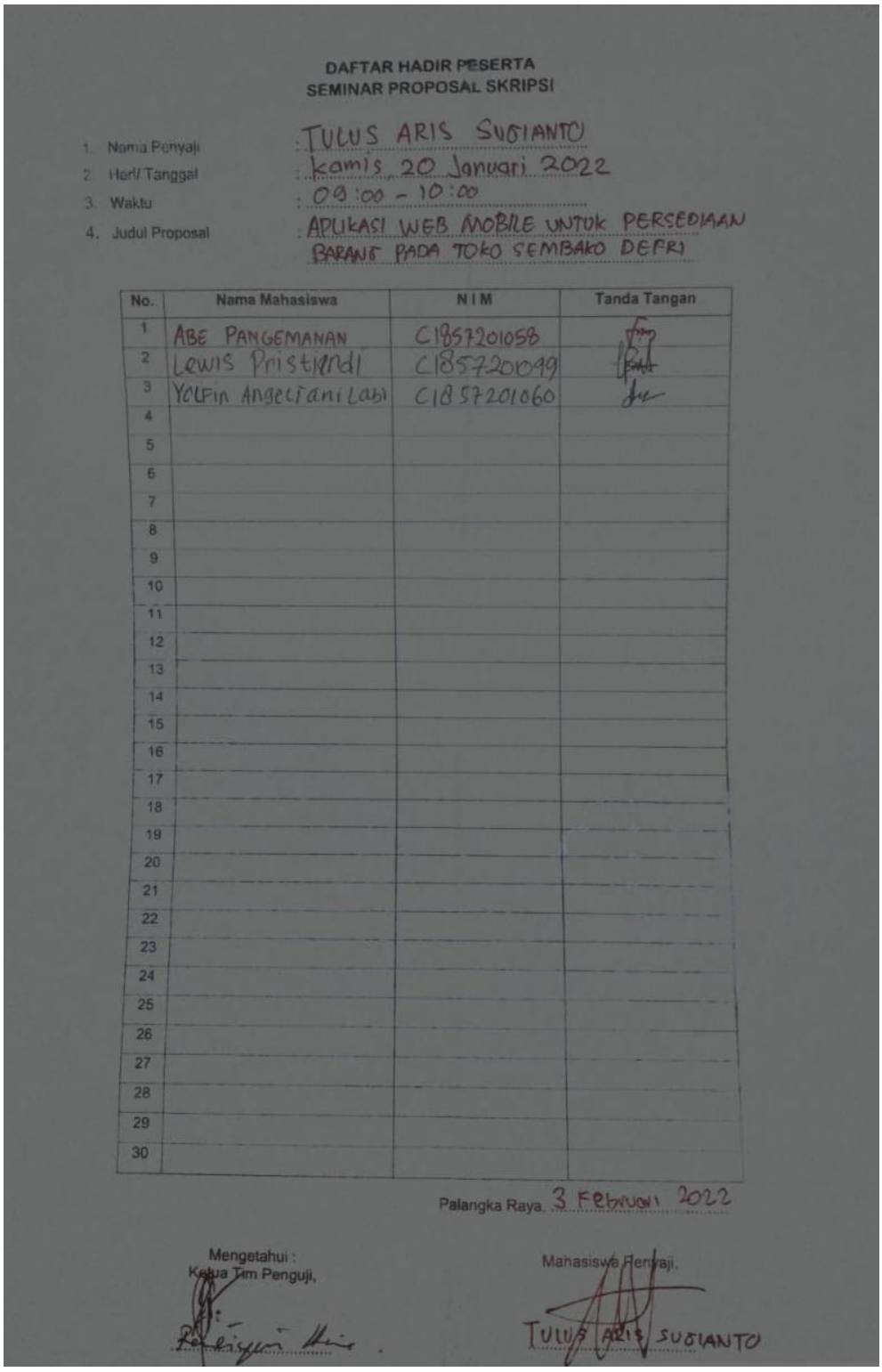
TULUS ARIS SUGIANTO

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Lampiran 6. Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	September 2021-Januari 2022						
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Tahap Persiapan Penelitian							
	a. Penyusunan dan Pengajuan Judul							
	b. Pengajuan Proposal							
	c. Perizinan Penelitian							
2.	Seminar Proposal							
3.	Tahapan Pelaksanaan							
	a. Pengumpulan Data							
	b. Analisis Data							
4.	Penulisan Laporan							
5.	Seminar Sidang							

Lampiran 7. Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Tugas Akhir



DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

1. Nama Penyaji : TULUS ARIS SUGIANTO
2. Hari/ Tanggal : kamis, 20 Januari 2022
3. Waktu : 09:00 - 10:00
4. Judul Proposal : APLIKASI WEB MOBILE UNTUK PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO SEMBAKO DEFRI

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Tanda Tangan
1	ABE PANGEMANAN	C1857201058	
2	Lewis Pristiandi	C1857201099	
3	YOLFin Angeltani Lasi	C1857201060	
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Palangka Raya, 3 Februari 2022

Mengetahui :
Ketua Tim Penguji,

Mahasiswa Penyaji,

TULUS ARIS SUGIANTO