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

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I 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

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I 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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : **TULUS ARIS SUGIANTO**

NIM : C1857201069

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

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

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

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia meneriama sanksi pembatalan tugas akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap tugas akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangkaraya, 20 Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan,



TULUS ARIS SUGIANTO

PERSETUJUAN

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

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
Pada tanggal 10 Juni 2022

Pembimbing I

Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Pembimbing II

Lili Rusdiana, M.Kom.
NIK. 198707282011007

Mengetahui.
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

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

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji Pada Tanggal 20 Juni 2022

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Agung Prabowo, S.Kom., MMSI
   Ketua

2. Deden Andriawan, M.Kom
   Sekretaris

3. Ferdiyani Haris, M.Kom.
   Anggota

4. Rosmiati, M.Kom.
   Anggota

5. Lili Rusdiana, M.Kom.
   Anggota



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

”*Bersedekahlah untuk yang membutuhkan, mencari berkah hal yang utama”*

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- *Kedua Orang Tuaku Trubus Santoso dan Sulastri, yang selalu mengasihiku dan selalu memberikanku dukungan dalam bentuk apapun.*
- *Bapak, Ibu Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya dan guruku yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berharga.*
- *Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya yang memberikan pengamalan pendidikan kepada saya sehingga seperti sekarang ini. Saya ucapkan terimakasih banyak, maju terus Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya kampusku tercinta.*

INTISARI

Tulus Aris Sugianto, C1857201069, 2021. *Aplikasi Web Mobile untuk Persediaan Barang Pada Toko sembako Defri,* Pembimbing I Rosmati, M.Kom., Pembimbing II Lili Rusdiana M.Kom.

Toko Sembako Defri merupakan salah satu toko yang bergerak dalam bidang penjualan. Kurangnya persediaan barang dagang tersebut mengakibatkan penjualan kehilangan kesempatan untuk memperoleh pendapatan dan kesempatan untuk memperoleh laba. Selama ini pengelolaan persediaan barang di Toko Sembako Defri masih kurang efektif karena belum adanya aplikasi persediaan barang. Untuk mengatasi masalah yang ada tersebut dibutuhkan aplikasi *Web Mobile* untuk persediaan barang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, pendekatan, kuesioner. Pembuatan aplikasi *Web Mobile* ini dirancang dengan aplikasi *Visual Studio Code* versi 1.67.1, bahasa pemrograman *bootstrap 4, CSS, HTML5.* Metode pengembangan sistem nya digunakan adalah *Waterfall.*

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *Web Mobile* untuk persediaan barang pada toko sembako Defri. Dari skala di atas dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang dinilai dari 15 responden dan 8 pernyataan maka diperoleh hasil interpretasi sebesar 87 % atau dengan kata lain penelitian ini tergolong sangat setuju.

Kata Kunci : Aplikasi, Persediaan, *Web Mobile*

ABSTRACT

Tulus Aris Sugianto, C1857201069, 2021. *Aplikasi Web Mobile untuk Persediaan Barang Pada Toko sembako Defri*, Pembimbing I Rosmati, M.Kom., Pembimbing II Lili Rusdiana M.Kom.

Defri Grocery Store is one of the stores engaged in sales. The lack of inventory of these merchandise results in sales losing the opportunity to earn revenue and the opportunity to make a profit. So far, the management of inventory at the Defri Grocery Store is still ineffective because there is no inventory application. To overcome the problems that arise, a sales application is needed.

The type of research used is qualitative research. Data collection methods used include observation, documentation, interviews, approaches, questionnaires. The making of this Mobile Web application is designed with the Visual Studio Code application version 1.67.1, bootstrap 4 programming language, CSS, HTML5. The system development method used is Waterfall.

This research produces a Web Mobile application for inventory at the Defri grocery store. From the scale above, it can be seen that the results of the calculation of the questionnaire were assessed from 15 respondents and 8 statements, so the interpretation results obtained by 87% or in other words this study is classified as strongly agree.

Key Words : Application, Inventory, Web Mobile.

KATA PENGANTAR

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

Berkat pertolongan dari berbagai pihak yang meluangkan waktu dan pikiran sehingga penulis bisa menyelesaikan pembuatan 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. Kepada kedua Orang tua yang telah membantu dan doa yang telah diberikan.

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

Palangka Raya, Mei 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN iv
PENGESAHAN v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi
INTISARI vii
ABSTRACT viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
IDAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
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 18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian 21
3.2 Desain Penelitian 22
3.3 Batasan Istilah 23
3.4 Data dan Sumber Data 25
3.5 Instrumen Penelitian 25
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Penelitian 26
3.6.1 Analisis sistem yang sedang berjalan 26
3.6.2 Prosedur Pengumpulan data 26
3.7 Tinjauan Umum 27
3.8 Desain Sistem 28
3.8.1 Desain Antarmuka 28
3.8.2 Desain Proses 35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN
4.1 Implementasi 47

4.1.2 Pengujian Sistem dan Uji Coba Program 52
4.1.3 Manual Program 54
4.1.4 Manual Instalasi 56
4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan 60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan 68
5.2 Saran 69
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala *Likert* 9
Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram* 11
Tabel 2.3 Seq*uence Diagram* 12
Tabel 2.4 *Class Diagram* 13
Tabel 2.5 Simbol - simbol *Use Case Diagram* 14
Tabel 2.6 *Entity Relationship Diagram* (ERD) 16
Tabel 2.7 Penelitian yang Relavan 19
Tabel 3.1 Tabel Admin 45
Tabel 3.2 Tabel Katalog Barang 46
Tabel 3.3 Tabel Pesanan 46
Tabel 4.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing* 52
Tabel 4.2 Daftar *Point Point* yang Diujikan 62
Tabel 4.3 Skor hasil nilai 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Balsamic Wireframes* 16
Gambar 2.2 *StarUML* 17
Gambar 2.3 *Visual Studio Code* 18
Gambar 3.1 Halaman Beranda 28
Gambar 3.2 Halaman Pemesanan 29
Gambar 3.3 Halaman Navigasi 30
Gambar 3.4 Halaman Tentang Kami 30
Gambar 3.5 Halaman Keranjang 31
Gambar 3.6 Halaman *Login Admin* 32
Gambar 3.7 Menu Navigasi Admin 32
Gambar 3.8 Halaman Data Admin 33
Gambar 3.9 Halaman Data Pemesanan 33
Gambar 3.10 Halaman Detail Pemesanan 34
Gambar 3.11 Halaman data katalog barang 34
Gambar 3.12 Tambah Data Katalog Barang 35
Gambar 3.13 *Use Case Diagram* 36
Gambar 3.14 *Activity Diagram* Admin. 36
Gambar 3.15 *Activity Diagram* kelola data Katalog barang 37
Gambar 3.16 *Activity Diagram* kelola data Admin 37
Gambar 3.17 *Activity Diagram* Kelola data pemesanan 38
Gambar 3.18 *Activity Diagram* Tentang Kami 38
Gambar 3.19 *Activity Diagram* Halaman Kontak 39
Gambar 3.20 *Activity Diagram* Pelanggan 39
Gambar 3.21 *Sequence Diagram Login* Admin 41
Gambar 3.22 *Sequence Diagram* data Barang 41
Gambar 3.23 *Sequence Diagram* kelola data pesanan 42
Gambar 3.24 *Sequence Diagram* kelola data admin 43
Gambar 3.25 *Sequence Diagram Form* pemesanan 44
Gambar 3.26 *Class Diagram* 44
Gambar 3.27 ERD (*Entity Relationship Diagram*) 45
Gambar 4.1 *Source Code* Beranda 48
Gambar 4.2 *Source Code* Fungsi Input menu 49
Gambar 4.3 *Source Code* Fungsi Input Menu Produk 50
Gambar 4.4 *Source Code* Input Produk 51
Gambar 4.5 halaman *Login* 54
Gambar 4.6 Tampilan awal aplikasi halaman 55

Gambar 4.7 Halaman Daftar Sembako 55
Gambar 4.8 Halaman tentang kami 56
Gambar 4.9 Halaman utama *Webhost* 57
Gambar 4.10 *Form* Daftar 57
Gambar 4.11 halaman verifikasi 58
Gambar 4.12 halaman *Upload file* 58
Gambar 4.13 halaman *file* yang akan di *upload* 59
Gambar 4.14 halaman *file* yang akan di *upload* 59
Gambar 4.15 Halaman Beranda 60
Gambar 4.16 Halaman Daftar Sembako 61
Gambar 4.17 Halaman Tentang Kami 61
Gambar 4.18 Halaman Tentang Kami 62
Gambar 4.19 Total Skor 65
Gambar 4.20 Total Skor 67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Bimbingan
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
Lampiran 3. Surat balasan penelitian
Lampiran 4. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
Lampiran 5. Kuisioner
Lampiran 6. Wawancara (*Interview)*
Lampiran 7.Observasi (Pengamatan)
Lampiran 8. Dokumentasi

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 :

1.3.1. Aplikasi *Web Mobile* yang dibuat mencakup proses persediaan barang.

1.3.2.Sistem yang dibangun menyediakan 2 level pengguna, yaitu admin (penjual) dan pelanggan.

1.3.3. Admin merupakan pengguna yang memiliki hak akses penuh pada sistem seperti mengubah info barang termasuk harga, foto dan ketersediaan barang.

1.3.4. 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 untuk merancang dan membangun Aplikasi *Web Mobile* 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 pembelajaran membuat aplikasi persediaan barang.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penulisan Tugas Akhir 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, bab 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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 DASAR TEORI

2.1.1 Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

2.1.1.1. Aplikasi

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

Menurut Dhanta (2015:65) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word, Microsoft Excel*. Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan lamaran penggunaan.

2.1.1.2. Basis Data dan Sistem Basis Data

Menurut *Connolly dan Begg* (2010:65), basis data adalah sebuah kumpulan data yang secara logis terkait dan dirancang untuk memenuhi suatu kebutuhan informasi dari sebuah organisasi.

Menurut Shalahudin (2018:28) “sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk penyimpanan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Menurut Indrajani (2015:70), basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi.

Menurut Connolly dan Begg (2010:54), sistem basis data adalah kumpulan dari program aplikasi yang berinteraksi dengan basis data bersama dengan Database Management System (DBMS) dan basis data itu sendiri.

Basis data terdiri dari kata basis dan data. Basis dapat

diartikan sebagai markas atau gudang. Sedangkan data adalah catatan atas kumpulan fakta dunia nyata yang mewakili objek seperti manusia, barang, hewan, konsep, peristiwa dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, simbol, gambar, teks, bunyi atau kombinasinya. Sebagai satu kesatuan maka pengertian basis dataadalah kumpulan data dalam bentuk file/tabel/arsip yang saling berhubungan dan tersimpan dalam media penyimpanan elektronik, untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilahan, pengelompokan dan pengorganisasian data sesuai tujuan.

2.1.1.3. *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.

2.1.1.4. Persediaan Barang

Menurut Zaki Baridwan (2013:149) Persediaan adalah barang yang dimiliki untuk dijual kembali atau digunakan untuk memproduksi barang-barang yang akan dijual".

Menurut Haryono Jusup (2010:99) Persediaan barang dagang adalah elemen yang sangat penting dalam penentuan harga pokok penjualan pada perusahaan dagang eceran, maupun perusahaan dagang partai besar".

Secara umum persediaan adalah barang yang dimiliki oleh perusahaan.

2.1.1.5. Penjualan

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

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

Berdasarkan dari pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa penjualan adalah sebuah proses menawarkan barang atau produk kepada konsumen dengan harga yang sudah ditentukan”.

2.1.1.6. *Black Box Testing*

Menurut Pressman dalam (2018:275) “*black box* testing merupakan pengujian yang memungkinkan *software engineer* mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Menurut Rosa dan Salahuddin (2015:275) “Blackbox testing yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program”.

Menurut Rizky (2011:264) “*Blackbox testing* adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya”.

Menurut Mustaqbal (2015:34) “Black Box Testing befokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada fungsional program”.

2.1.1.7. Skala *Likert*

Menurut Sugiyono (2017:67), Skala *Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomenal sosial.

Penulis menggunakan Skala Likert, sebagai variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, lalu dijabarkan menjadi subvariabel dan subvariabel dijabarkan lagi menjadi indikator yang dapat diukur. Akhirnya, indikator-indikator yang terukur dapat menjadi titik tolak untuk membuat item instrument berupa pernyataan atau pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden. Berikut tabel 2.1

Tabel 2.1 Skala *Likert*

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

Rumus yang digunakan dalam perhitungan hasil responden yaitu sebagai berikut:

$Total\ skor = T\ x\ Pn$

T = Total jumlah responden yang memilih

Pn = Pilihan angka skor Likert.

Interpretasi Skor Perhitungan

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

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden

X = skor terendah likert x jumlah responden.

Rumus :

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

2.1.1.8. *System Development Life Cycle (SDLC)*

Menurut Randita Syafranduinel (2019:2), Siklus Hidup Pengembangan Sistem atau *System Development Life Cycle* dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

Menurut Rosa & Shalahuddin (2018:56), mengemukakan bahwa : SDLC atau Software Development Life Cycle atau sering disebut juga System Development Life Cycle adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan.

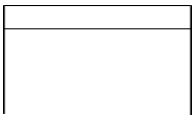
Menurut Rosa A.S dan Shalahudin (2014:25), System Development Life Cycle (SDLC) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model atau metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya.

2.1.1.9. *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. Berikut simbol-simbol *Activity Diagram* pada tabel 2.2

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.
 *Control Flow*	Memberi tahu program instruksi apa yang harus dijalankan.

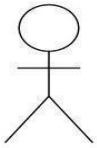
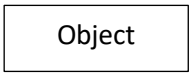
2.1.1.10 *Sequence Diagram*

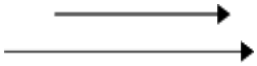
Menurut Irmayani & Susyatih (2017:13) ”Sequence Diagram menggambarkan bagaimana sistem merespon kegiatan user. Sequence Diagram yang dibuat yaitu yang berhubungan langsung

dengan kegiatan utama dari sistem informasi anggaran pendapatan dan belanja berbasis objek.

Simbol-Simbol yang ada pada Sequence Diagram dapat dilihat pada tabel 2.3 berikut.

Tabel 2.3. *Sequence Diagram*

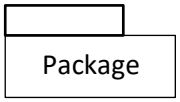
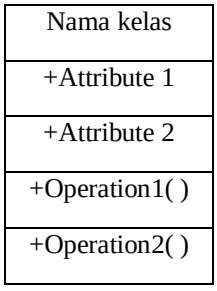
No.	Simbol	Keterangan
1	Aktor 	Aktor juga dapat berkomonikasi dengan object, maka aktor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol aktor sama dengan simbol pada *Actor Use Case Diagram*.
2		Object merupakan instance sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal Digambarkan sebagai sebuah kotak dengan nama object didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
3	Lifeline	Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu. Notasi untuk life line adalah garis putus-putus vartikel 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.

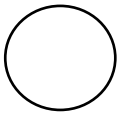
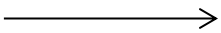
No	Simbol	Keterangan
5	*Messege* 	Message digambarkan dengan anak panah horizontal antara Activation Message mengindikasikan komunikasi antara *object-object.*

2.1.1.11 *Class Diagram*

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

Tabel 2.4. *Class Diagram*

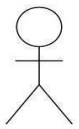
No.	Simbol	Keterangan
1	Package 	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas
2	Kelas 	Kelas pada struktur sistem, tiap kelas memiliki nama, Attribute dan Operation

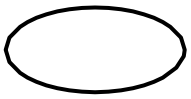
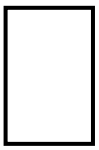
No	Simbol	Keterangan
3	Interface 	Sama seperti konsep Interface dalam pemrograman berorientasi objek
4	Asosiasi	Relasi antar kelas dengan pengertian umum
5	Asosiasi Berarah 	Relasi antar kelas dengan pengertian kelas yang satu digunakan oleh kelas lainnya
6	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan pengertian generalisasi-spesialisasi (umum-khusus)

2.1.1.12 *Use Case Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015:155) Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk (behavior) sistem informasi yang dibuat. Berikut tabel 2.5 *Use Case Diagram*

Tabel 2.5 Simbol - simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
1	2
 *Actor*	Orang, Proses, yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat sendiri, jadi walaupun simbol aktor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakankata benda di awal *frase* nama aktor.
Association	Hubungan dimana objek anak *(descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).

Simbol	Deskripsi
 *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.

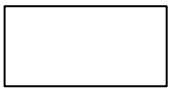
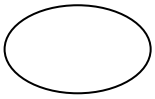
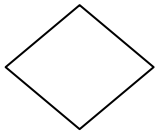
2.1.1.13. *ERD (Entity Relationship Diagram)*

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 mengggambarkannya digunakan beberapa notasi atau simbol-simbol yang ada pada ERD dapat dilihat pada tabel 2.6.

Tabel 2.6 *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 indentitas
3	Relasi 	Penghubung antara suatu entitas dengan entitas sebuah sistem komputer
4	Garis	Garis penghubung yang menunjukkan proses data yang terjadi antara entitas yang berbeda.

2.1.2 Teori Perangkat Lunak Yang Digunakan

2.1.2.1 *Balsamic Wireframe*



Gambar 2.1 *Balsamic Wireframe*

Balsamiq Wireframe adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi. *Software* ini sudah menyediakan *tools* yang dapat memudahkan dalam desain

prototyping aplikasi yang akan kita buat. Software ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

2.1.2.2 *StarUML*



Gambar 2.2 *StarUML*

StarUML adalah *software* permodelan yang mendukung UML (*Unified Modeling Language*). StarUML merupakan *software opensource* untuk membuat secara cepat, fleksibel, dapat diperluas, dengan banyak fitur dan gratis yang berjalan pada *platform* Win32. Tujuan dari StarUML adalah untuk membuat *modeling software* dan berikut *platform* UML/MDA untuk menyaingi *software* UML yang komersil seperti *Rational Rose Together*. StarUML dapat memaksimalkan produktivitas dan kualitas dari suatu *software project*.

2.1.2.3 *Visual Studio Code*



Gambar 2.3 *Visual studio Code*

Menurut Edy Winarno dan Ali Zaki (2014) Visual Studio Code adalah kode editor yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk debugging, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan refactoring kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai perbandingan dan acuan untuk membuat sistem. Tabel 2.7 menunjukkan penelitian yang relevan berupa karya tulis yang memiliki tema yang sama dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.7 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 Menggunakan 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	Perancangan 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.

No.	Penulis/tahun	Topik penelitian	Metode pengembangan PL	Hasil	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
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 2.7 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 :

3.1.1. Metode Observasi

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

3.1.2. 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.

3.1.3. 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.

3.1.4. Pendekatan

Pendekatan penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang lebih

menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi.

3.1.5. 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 :

3.2.1. Perancangan Sistem

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

3.2.2. Analisis Sistem

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

3.2.3. Desain sistem

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

3.2.4. Pengkodean Program

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

3.2.5. Uji Coba Program

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

3.2.6. 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.

3.2.7. 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 :

3.3.1. Aplikasi

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

3.3.2. Perancangan

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

3.3.3. Sistem

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

3.3.4. Informasi

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

3.3.5. 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.

3.3.6. 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.

3.3.7. 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.

3.3.8. *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

Data dan sumber data adalah dalam penelitian subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu :

3.4.1. Sumber data primer

yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari sumber pertamanya.

3.4.2. Sumber data sekunder,

yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.

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 :

3.6.2.1. 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.

3.6.2.2. 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.

3.6.2.3. Metode Dokumentasi

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

3.6.2.4. 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.

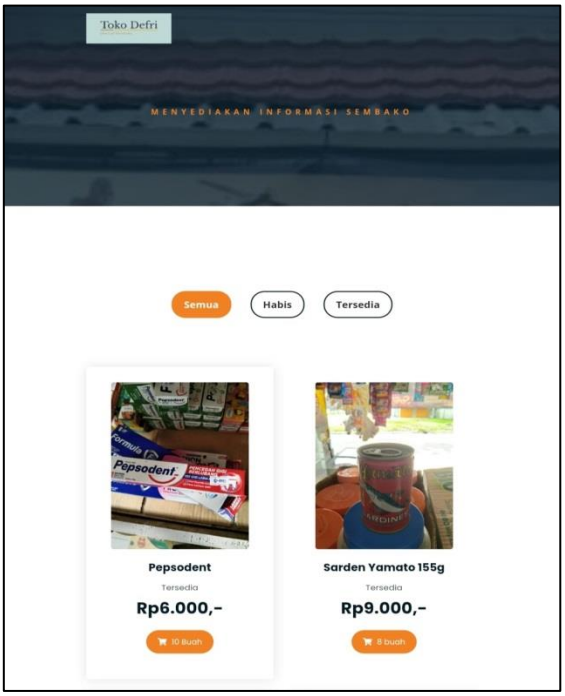
3.8 Desain Sistem

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 :

3.8.2. Halaman Beranda

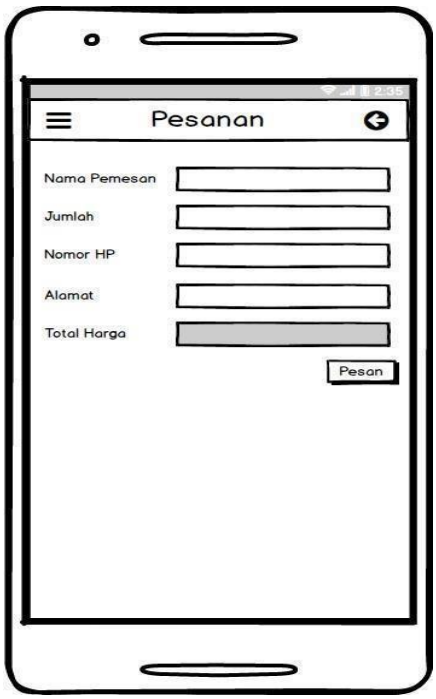
Halaman Beranda merupakan halaman utama dari aplikasi *Web Mobile* pada toko sembako Defri, pada halaman ini ditampilkan data produk barang yang dijual seperti gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Halaman Beranda

3.8.3 Halaman Pemesanan

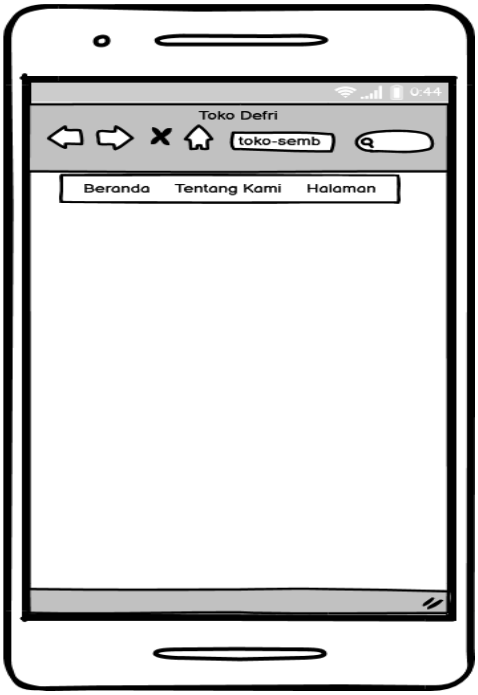
Halaman *form* pemesanan merupakan halaman bagi pengunjung yang ingin membeli dengan mengisi data pengunjung seperti gambar 3.2 dibawah ini.



Gambar 3.2 Halaman Pemesanan

3.8.4 Menu Navigasi

Halaman ini menampilkan menu navigasi seperti menu Beranda, Tentang Kami, dan, Halaman yang terdiri dari Beranda dan Tentang Kami pada gambar 3.3 berikut.



Gambar 3.3 Halaman Navigasi

3.8.5 Halaman Tentang Kami

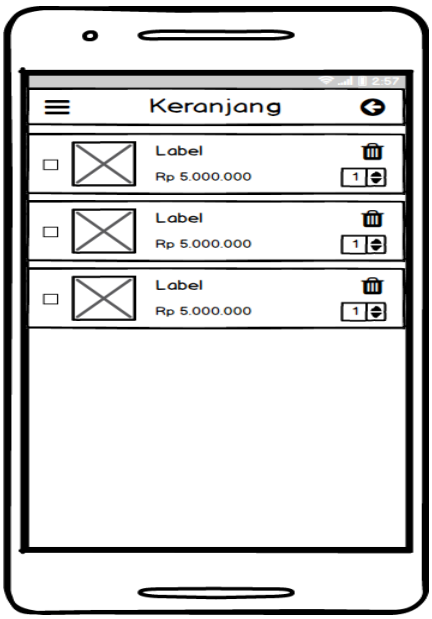
Halaman Tentang Kami menampilkan informasi pelayanan yang disediakan oleh Toko Sembako Defri kepada pengunjung seperti gambar 3.4 dibawah ini.



Gambar 3.4 Halaman Tentang Kami

3.8.6 Halaman Keranjang

Halaman keranjang menampilkan data barang yang diminati atau yang ingin dibeli oleh konsumen seperti gambar 3.5 dibawah ini.



Gambar 3.5 Halaman Keranjang.

3.8.7 Halaman *Login* admin

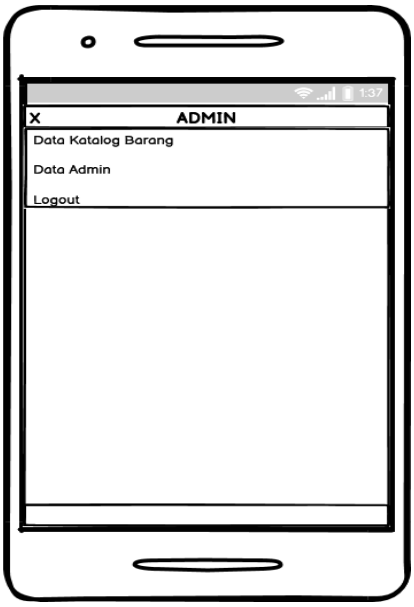
Halaman *login* admin merupakan halaman untuk admin dapat mengakses dan mengelola data di sistem informasi dimana admin akan memasukkan *username* dan *password* untuk masuk seperti gambar 3.6 dibawah ini.



Gambar 3.6 Halaman *Login* admin

3.8.8 Menu Navigasi Admin

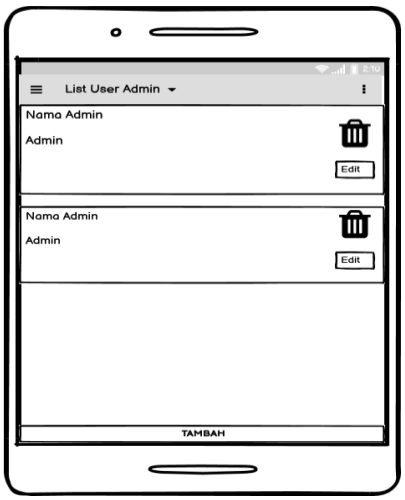
Halaman ini menampilkan menu navigasi pada halaman admin seperti halaman katalog Barang, data admin dan *logout* seperti gambar 3.7 berikut.



Gambar 3.7 Menu Navigasi Admin

3.8.9 Halaman Data Admin

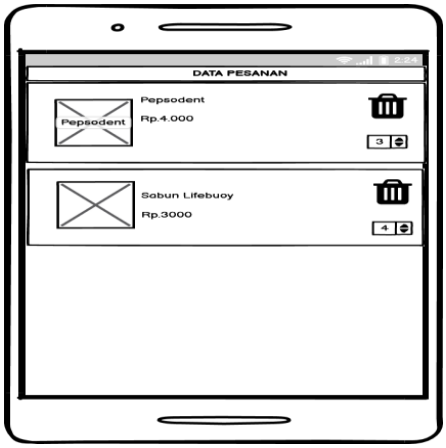
Halaman data admin menampilkan data admin yang bisa mengakses aplikasi seperti gambar 3.8 dibawah ini.



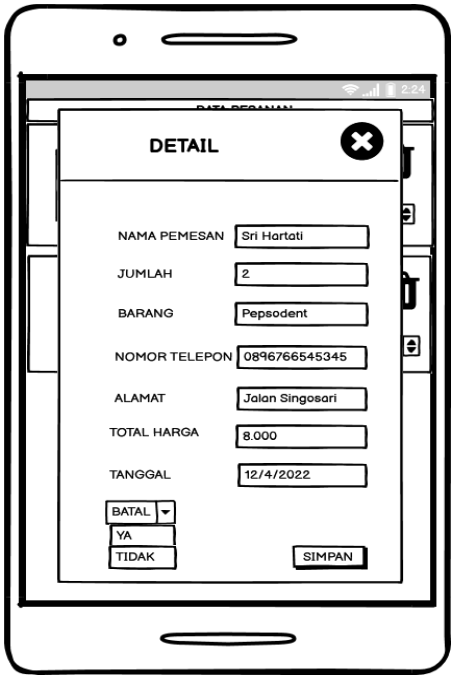
Gambar 3.8 Halaman Data Admin

3.8.10 Halaman Data Pemesanan

Halaman data pemesanan menampilkan data konsumenyang berminat untuk membeli barang yang ada di toko sembako Defri dan admin dapat memproses pesanan dengan menghubungi nomor telepon pemesan untuk melanjutkan transaksi. Sebagai gambar 3.9 dan 3.10 berikut.



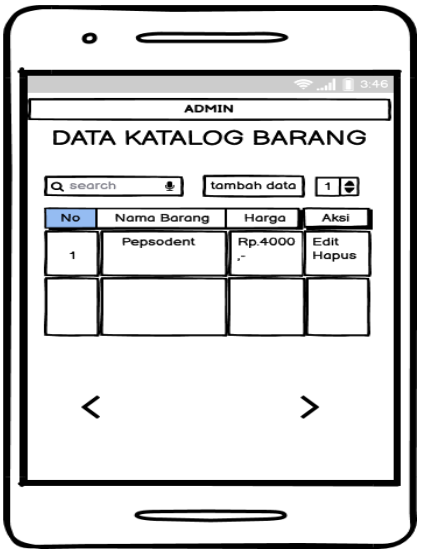
Gambar 3.9 Halaman Data Pemesanan



Gambar 3.10 Halaman Detail Pemesanan

3.8.11 Halaman Data Katalog Barang

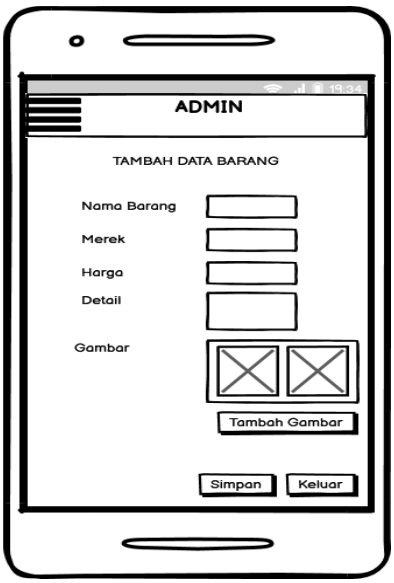
Halaman data katalog barang menampilkan data barang yang ada di toko sembako defri serta admin dapat menambah data katalog barang di halaman ini pada gambar 3.11 berikut.



Gambar 3.11 Halaman data katalog barang

3.8.12 Halaman Tambah data Katalog Barang

Halaman ini merupakan halaman bagi admin untuk menambahkan data barang pada gambar 3.12 berikut.



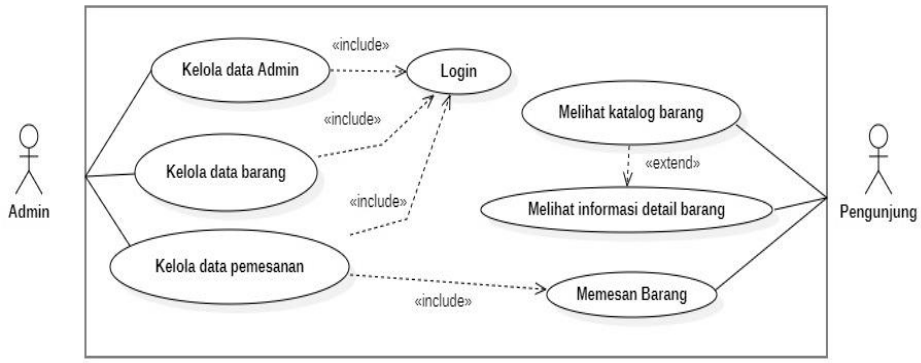
Gambar 3.12 Tambah Data Katalog Barang.

3.9 Desain Proses

Dalam desain proses akan diuraikan bagan alir program yaitu *usercase diagram, sequence diagram* dan *activity diagram.*

3.9.1 *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 3.13 dibawah berikut ini :

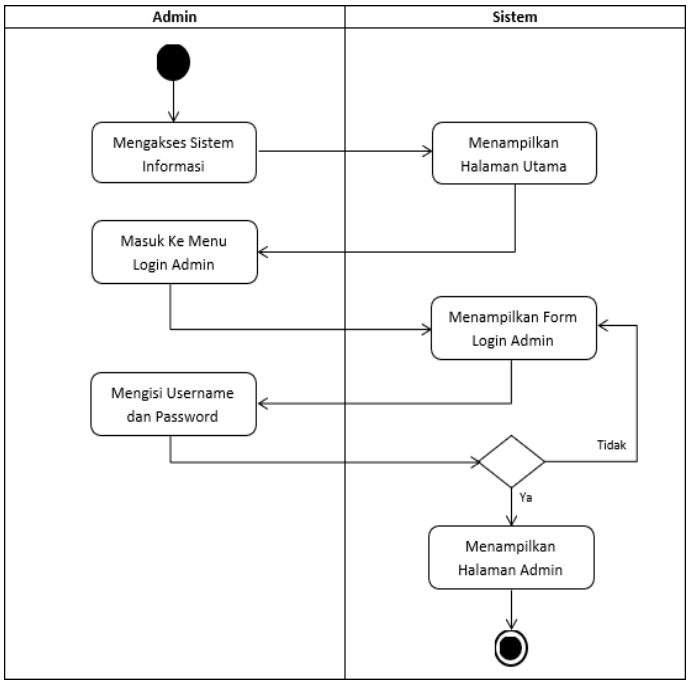


Gambar 3.13 *Use Case Diagram*

3.9.2 *Activity diagram*

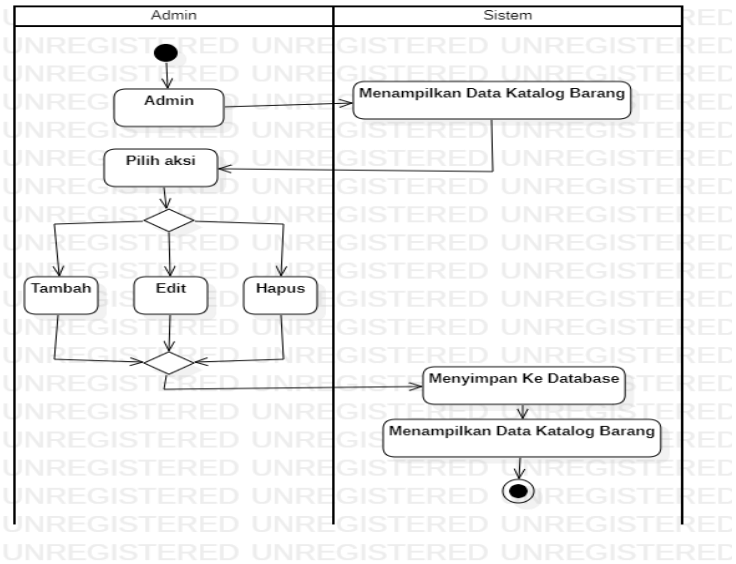
Berikut ini merupakan gambar 3.14 *activity diagram* Persediaan barang pada Toko Sembako Defri.

3.9.2.1. *Activity diagram* Admin



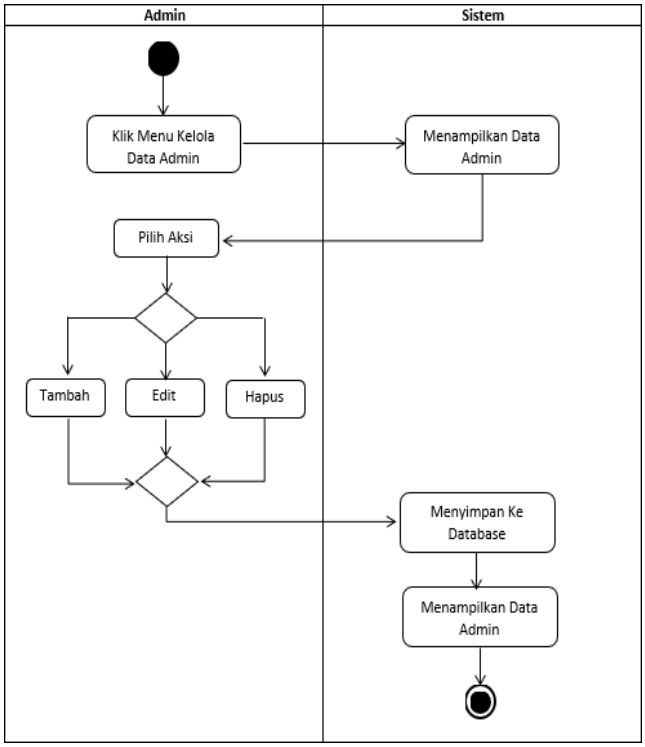
Gambar 3.14 *Activity Diagram* Admin.

3.9.2.2. *Activity Diagram* kelola data katalog barang



Gambar 3.15 *Activity Diagram* kelola data Katalog barang.

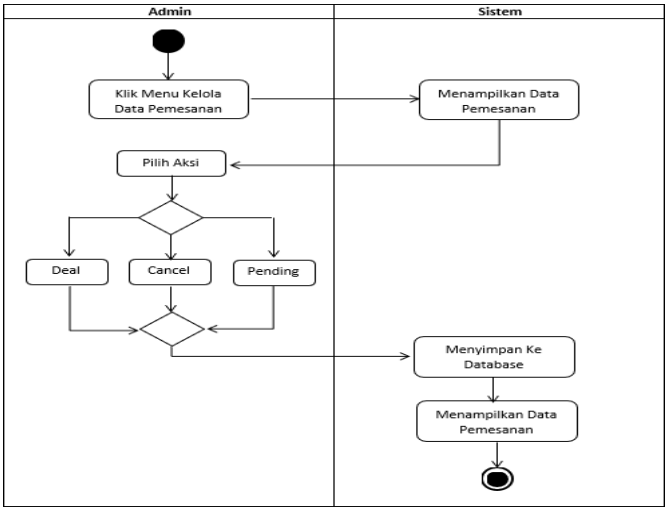
3.9.2.3 *Activity Diagram* kelola data Admin.



Gambar 3.16 *Activity Diagram* kelola data Admin.

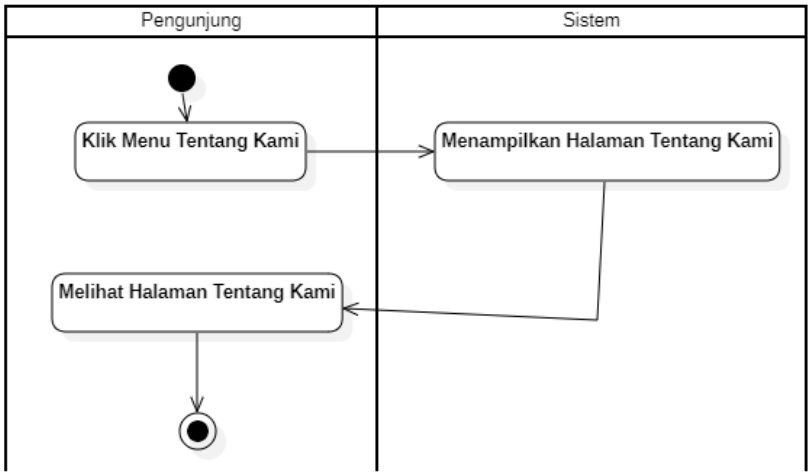
Admin memilih menu data admin dan sistem akan menampilkan data admin, admin dapat mengelola data pengguna admin seperti menambah data admin, mengubah dan menghapus data admin.

3.9.2.4 *Activity Diagram* Kelola Data Pemesanan



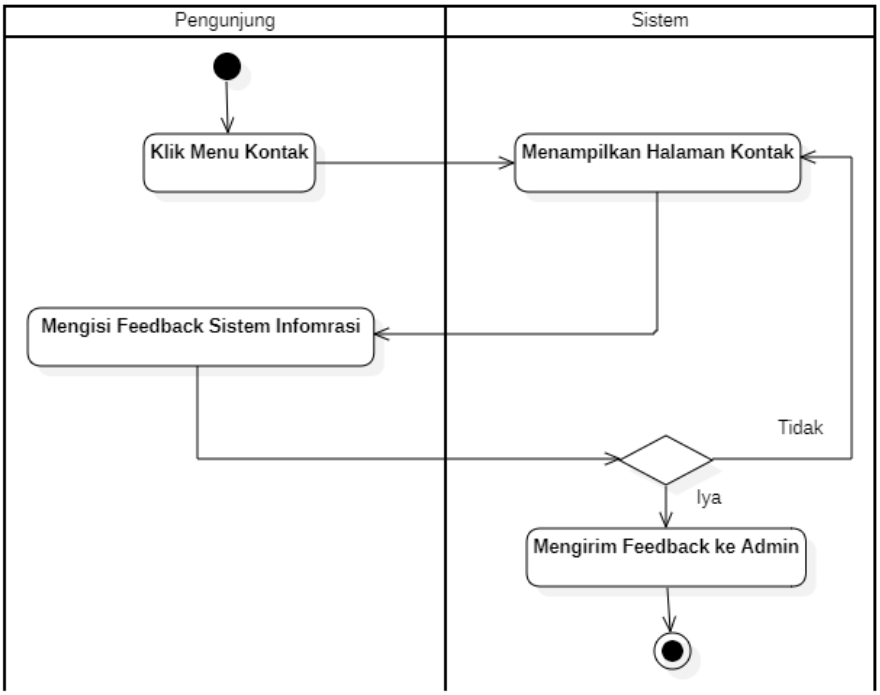
Gambar 3.17 *Activity Diagram* Kelola data Pemesanan.

3.9.2.5 *Activity Diagram* Tentang Kami



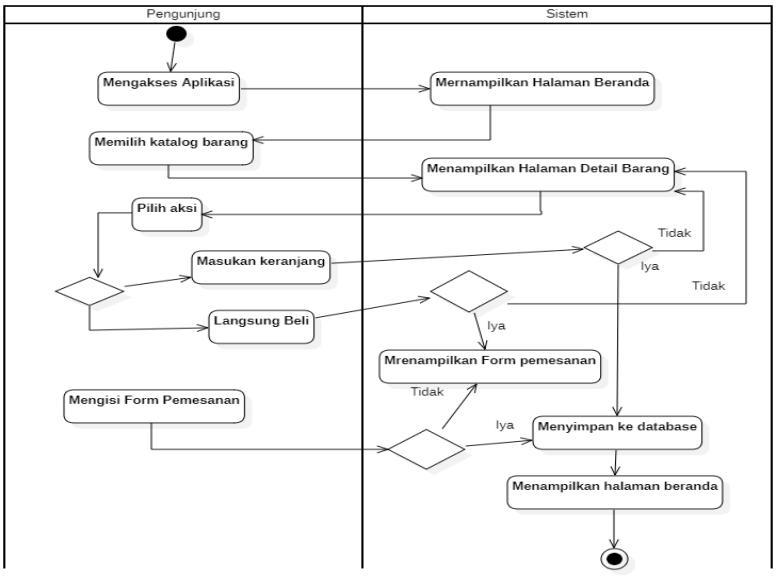
Gambar 3.18 *Activity Diagram* Tentang Kami.

3.9.2.6 *Activity Diagram* Halaman Kontak



Gambar 3.19 *Activity Diagram* Halaman Kontak

3.9.2.7 *Activity Diagram* Pelanggan



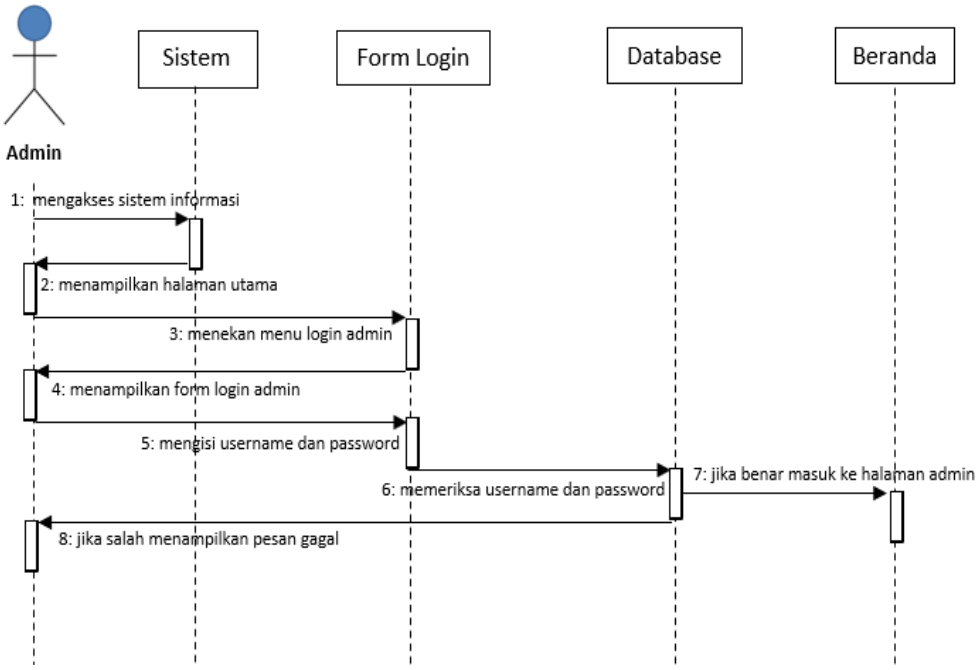
Gambar 3.20 *Activity Diagram* Pelanggan.

3.9.3 *Sequence Diagram*

Sequence diagram adalah diagram yang menampilkan interaksiantara satu dengan lainnya, bagaimana message pesan dikirimkan darisatu kelas ke kelas lainnya, dengan penekanan lebih pada urutan kejadian-kejadian menurut waktu. Selain itu, *sequence diagram* memperlihatkan dengan baik urutan-urutan yang terjadi antara satu kelas dengan kelas lainnya, tetapi mengabaikan pengorganisasianya. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal waktu dan dimensi horizontal objek-objek yang terkait. *Sequence* diagram biasa digunakan untuk menggambarkan scenario atau rangkaian langkah- langkah yang dilakukan sebagai respon sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu.

3.9.3.1 *Sequence Diagram Login* Admin

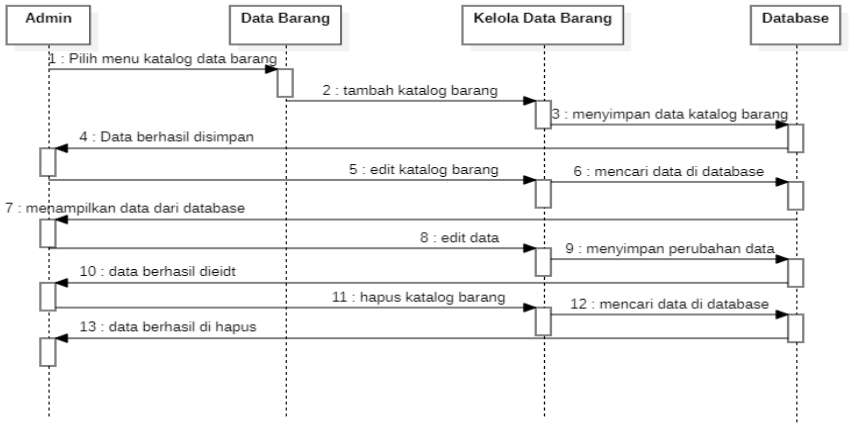
Admin mengakses sistem lalu sistem menampilkan halaman utama dan admin memilih menu login admin, sistem akan menampilkan halaman login lalu admin memasukkan *username* dan *password*, jika *username* dan *password* benar maka akanmasuk ke halaman admin namun jika *username* atau *password* salah akan menampilkan pesan login gagal seperti gambar 3.21 berikut.



Gambar 3.21 *Sequence Diagram Login* Admin

3.9.3.2 *Sequence Diagram* Data Barang

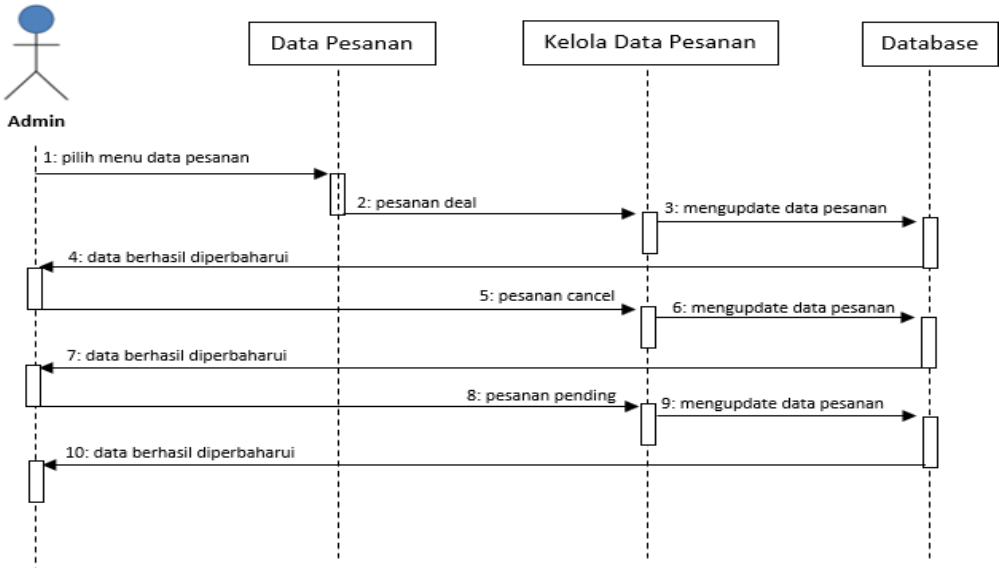
Admin memilih menu data katalog barang dan sistem akan menampilkan data katalog barang, admin dapat mengelola data katalog barang seperti menambah data barang, mengubah dan menghapus data barang seperti gambar 3.22 di bawah ini.



Gambar 3.22 *Sequence Diagram* data Barang

3.9.3.3 *Sequence Diagram* kelola data pesanan

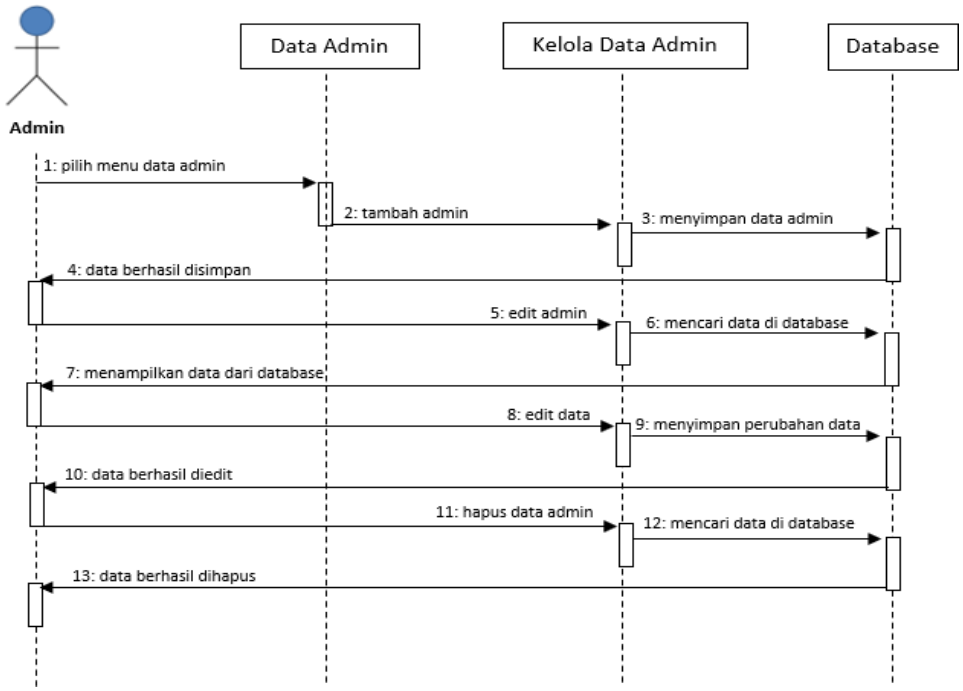
Admin memilih menu data pemesanan dan sistem akan menampilkan data pemesanan oleh pelanggan, admin dapat mengelola dan memproses data pemesanan dimana ada 3 status pemesanan yaitu deal ketika pelanggan sudah melakukan pembayaran, pending ketika pelanggan masih bertanya tanya atau belum pasti ingin membeli dan cancel ketika pelanggan membatalkan pesanan seperti gambar 3.23 dibawah ini.



Gambar 3.23 *Sequence Diagram* kelola data pesanan

3.9.3.4 *Sequence Diagram* kelola data admin

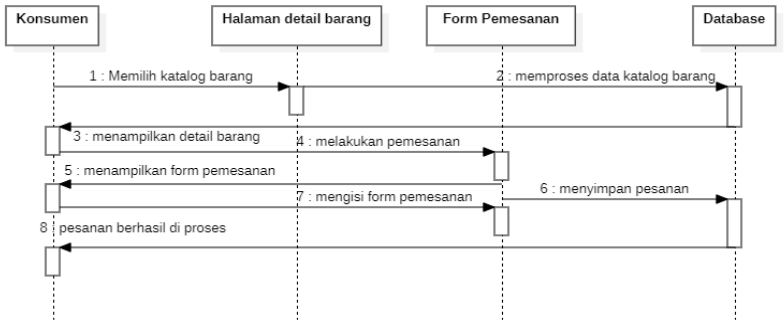
Admin memilih menu data admin dan sistem akan menampilkan data admin, admin dapat mengelola data pengguna admin seperti menambah data admin, mengubah dan menghapus data admin seperti gambar 3.24 berikut.



Gambar 3.24 *Sequence Diagram* kelola data admin

3.9.3.5 *Sequence Diagram Form* pemesanan

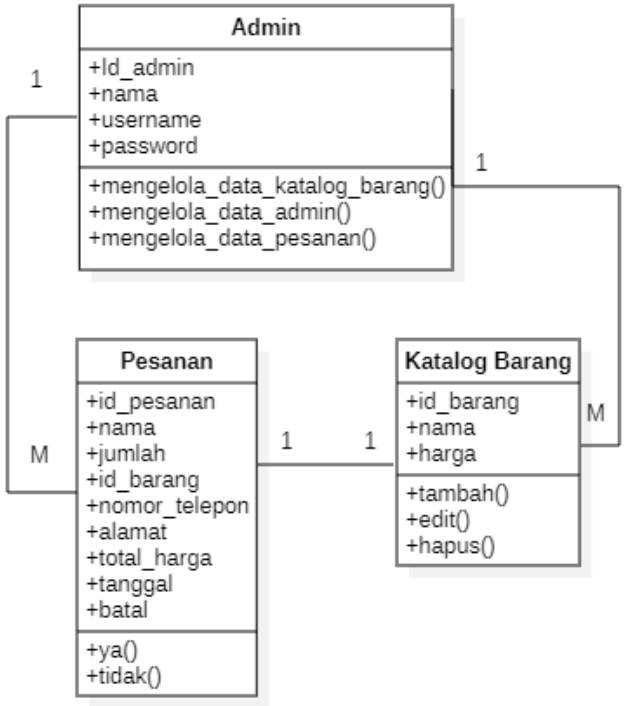
Konsumen mengakses sistem dan sistem akan menampilkan halaman utama berupa katalog barang yang dijual, lalu konsumen memilih barang yang ingin dibeli. Pengunjung diberikan opsi untuk membeli langsung atau masukan keranjang, dimana ketika konsumen membeli langsung akan mengisis *form* pemesanan barang sedangkanjika konsumen memasukan ke keranjang data barang akan dimasukan ke halaman keranjang pada gambar 3.25 berikut.



Gambar 3.25 *Sequence Diagram Form* pemesanan

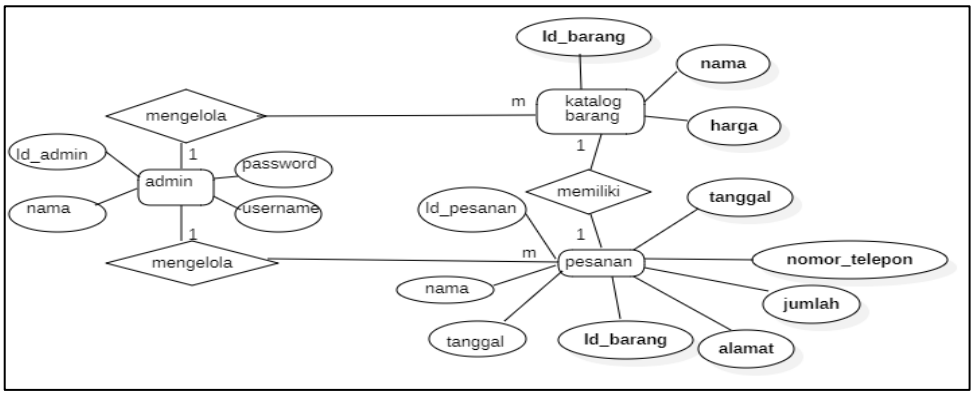
3.9.4 Desain Basis Data

Class Diagram menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan (metode/fungsi) tersebut. Berikut adalah gambar 3.26 *Class* Diagram dari aplikasi *Web Mobile* persediaan barang pada toko sembako Defri.



Gambarr 3.26 *Class Diagram*

3.9.5 ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Gambar 3.27 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Dalam perancangan suatu aplikasi sebuah program banyakdigunakan tabel-tabel untuk mempermudahkan pengguna dalam rangka menyimpan sebuah data sesuai yang diinginkan dan biasa juga digunakan sebagai dokumentasi. Berikut adalah rincian rancangan database yang akan dirancang.

3.9.5.1 Tabel Admin

Primary key : id_admin

Keterangan : tabel admin merupakan tabel yang berisikan data admin yang memiliki hak akses untuk mengelola sistem informasi.

Tabel 3.1 Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
id_admin	Int	11	Primary Key
Nama	Varchar	255	Nama admin
Username	Varchar	55	Username admin
Password	Varchar	255	Password admin

3.9.5.2 Tabel Katalog Barang

Primary key : id_barang

Keterangan: tabel ini merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data katalog barang.

Tabel 3.2 Tabel katalog barang

Nama Field	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
id_barang	Int	11	Primary Key
Merek	Varchar	25	Merek barang
Harga	Int	11	Harga barang
Nama	Varchar	20	Penamaan barang
Detail	Text	255	Detail Info barang
Gambar	Blob	55	Gambar barang

3.9.5.3 Tabel Pesanan

Primary key : id_pesanan

Keterangan : tabel ini merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data pemesanan oleh konsumen.

Tabel 3.3 Tabel Pesanan

Nama Field	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
id_pesanan	Int	55	Primary Key
id_barang	Int	55	Foreign Key
Nama	Varchar	255	Nama pelanggan
Tanggal	Date	Date	Tanggal pesanan
Jumlah	Int	10	Jumlah barang yang Dipesan
nomor_telepon	Int	15	Nomor hp pelanggan
Alamat	Text	Text	Alamat pelanggan
Harga	Int	12	Total harga pembelian

BAB IV
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Implementasi merupakan tahapan yang menjeaskan bagaimana sistem yang dibuat dan dapat bekerja sebagaimana fungsinya nanti serta diharapkan dapat berjalan dengan baik. Penulis akan mengimplementasikan proses perancangan sistem, uji coba sistem, manual program sehingga dapat dimengerti dengan jelas dan diketahui kegunaannya.

4.1.1. Implementasi Program

Bagian implementasi program ini memuat penjelasan proses dan fungsi dari produk sistem yang dibangun berdasarkan rancangan yang telah dibuat menggunakan *source code*.

Implementasi program akan disajikan sebagai berikut :

4.1.1.1. *Source code Input Data* Beranda

Proses Input data menggunakan *HTML5, Tag <!DOCTYPE html>* adalah sebuah deklerasi atau untuk mengidentifikasi jenis dokumen *HTML* yang digunakan agar browser dapat menentukan bagaimana memperlakukan kode tersebut. Pada nomor 9 adalah bagian *Title* dan dibawah nya adalah bagian favicon pada nomor 12 yaitu *Shortcut icon*, bagian bawah ada *bootstrap. bootstrap*, adalah bagian kerangka kerja berisi *template* desain berbasis *HTML* dan *CSS* untuk tombol, animasi, navigasi, dan komponen antarmuka lainnya.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1">
    <meta name="description" content="Responsive Bootstrap4 Shop
Template, Created by Imran Hossain from https://imransdesign.com/">

    <!-- title -->
    <title>Toko Sembako Defri</title>
    <!-- favicon -->
    <link rel="shortcut icon" type="image/png"
href="assets/img/favicon.png">
    <!-- google font -->
    <link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Open+Sans:300,400,700"
rel="stylesheet">
    <link
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Poppins:400,700&displa
y=swap" rel="stylesheet">
    <!-- fontawesome -->
    <link rel="stylesheet" href="assets/css/all.min.css">
    <!-- bootstrap -->
    <link rel="stylesheet"
href="assets/bootstrap/css/bootstrap.min.css">
    <!-- owl carousel -->
    <link rel="stylesheet" href="assets/css/owl.carousel.css">
    <!-- magnific popup -->
    <link rel="stylesheet" href="assets/css/magnific-popup.css">
    <!-- animate css -->
    <link rel="stylesheet" href="assets/css/animate.css">
    <!-- mean menu css -->
    <link rel="stylesheet" href="assets/css/meanmenu.min.css">
    <!-- main style -->
    <link rel="stylesheet" href="assets/css/main.css">
    <!-- responsive -->
    <link rel="stylesheet" href="assets/css/responsive.css">
</head>
<body>
```

Gambar 4.1 *Source Code* Beranda

4.1.1.2. *Source code* Fungsi input Menu

Berisi daftar menu pada aplikasi berupa Beranda, Tentang Kami, Halaman dengan penginputan *Class Sub-Menu* Tentang Kami dan Daftar Baran seperti pada gambar 4.2

```
                        <!-- menu start -->
                        <nav class="main-menu">
                            <ul>
                                <li class="current-list-
item"><a   href="#">Beranda</a>
                                    <ul class="sub-menu">
                                    </ul>
                                </li>
                                <li><a
href="about.html">Tentang Kami</a></li>
                                <li><a
href="#">Halaman</a>
                                    <ul class="sub-menu">
                                        <li><a
href="about.html">Tentang Kami</a></li>
                                        <li><a
href="shop.html">Daftar Barang</a></li>
                                    </ul>
                                </li>
                                <ul class="sub-menu">

                                </ul>
                            <li>
                    <!-- menu end -->
```

Gambar 4.2 *Source Code* Fungsi Input menu

4.1.1.3. *Source Code* Fungsi Input Menu Produk

Berisi daftar menu produk pilihan dengan menu Semua, Habis dan Tersedia seperti pada gambar 4.3

```
    <!-- products -->
    <div class="product-section mt-150 mb-150">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <div class="col-md-12">
                    <div class="product-filters">
                        <ul>
                            <li class="active" data-
filter="*">Semua</li>
                            <li data-filter=".Habis">Habis</li>
                            <li data-
filter=".Tersedia">Tersedia</li>
                        </ul>
                    </div>
                </div>
            </div>
            <div class="row product-lists">
                <div class="col-lg-4 col-md-6 text-center Tersedia">
                    <div class="single-product-item">
                        <div class="product-image">
                            <a href="single-product.html"><img
src="assets/img/products/product-img-1.jpg" alt=""></a>
                        </div>
```

Gambar 4.3 *Source Code* Fungsi Input Menu Produk

4.1.1.4. *Source Code* Fungsi Input Produk

Berisi daftar produk berupa *source image*, Merek barang, harga dan ketersediaan barang yang di input menggunakan html seperti pada gambar 4.4

```
            <div class="row product-lists">
                <div class="col-lg-4 col-md-6 text-center Tersedia">
                    <div class="single-product-item">
                        <div class="product-image">
                            <a href="single-product.html"><img
src="assets/img/products/product-img-1.jpg" alt=""></a>
                        </div>
                        <h3>Pepsodent</h3>
                        <p class="product-
price"><span>Tersedia</span> Rp6.000,- </p>
                        <a href="cart.html" class="cart-btn"><i
class="fas fa-shopping-cart"></i> 10 Buah</a>
                    </div>
                </div>
                <div class="col-lg-4 col-md-6 text-center Tersedia">
                    <div class="single-product-item">
                        <div class="product-image">
                            <a href="single-product.html"><img
src="assets/img/products/product-img-2.jpg" alt=""></a>
                        </div>
                        <h3>Sarden Yamato 155g</h3>
                        <p class="product-
price"><span>Tersedia</span> Rp9.000,- </p>
                        <a href="cart.html" class="cart-btn"><i
class="fas fa-shopping-cart"></i> 8 buah</a>
                    </div>
                </div>
```

Gambar 4.4 *Source Code* Input Produk

4.1.2. Uji Coba Sistem dan Program

Pengujian sistem merupakan proses menampilkan sistem dengan maksud untuk menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem sebelum sistem tersebut dapat diberikan kepada pengguna (*end user*). Selain itu pengujian sangat diperlukan untuk mengetahui tingkat keakuratan sistem yang sudah dirancang.

4.1.2.1. Rencana Pengujian

Dalam pengujian sistem ini, penulis menggunakan metode *Black Box Testing* dimana dalam tahap ini pengujian memfokuskan pada kebutuhan fungsional dan program. Pengujian sistem pada program ini menggunakan data uji berupa sebuah data masukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah program sudah dapat berjalan sesuai dengan harapan. Berikut ini adalah tabel 4.1 rencana pengujian dari beberapa implementasi program yang akan diujikan dalam penelitian ini.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing.*

No	Tujuan yang ingin dicapai	Input	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Menampilkan halaman detail Barang	Memsilih data barang di katalog Barang	Sistem menampilkan halaman informasi detail data barang	Sesuai Harapan	Valid
2	Menampilkan form pengisian data konsumen	Memilih tombol tambahkan ke keranjang pada katalog barang	Sistem menampilkan halaman form isian data pelanggan	Sesuai Harapan	Valid
3	Menampilkan halaman keranjang	Memilih tombol menu keranjang pada halaman utama	Sistem akan menampilkan halaman data barang di keranjang	Sesuai Harapan	Valid
4	Menampilkan data barang di keranjang	Memasukan nomor hp sesuai dengan yang di isi	Sistem akan menampilkan data barang di keranjang berdasarkan nomor hp pelanggan	Sesuai Harapan	Valid

No	Tujuan yang ingin dicapai	Input	Hasil yang diharapkan	Hasil	Kesimpulan
5	Menghubungkan ke whatsapp pembeli	Memilih tombol whatsapp di keranjang	Sistem akan menghubungkan otomatis pengguna ke whatsapp penjual	Sesuai Harapan	Valid
6	Menampilkan halaman tentang kami	Memilihi tombol menu tentang kami	Sistem akan menampilkan halaman tentang kami Toko Sembako Defri	Sesuai Harapan	Valid
7	Menampilkan halaman kontak	Memilih tombol menu kontak	Sistem akan menampilkan halaman kontak yang bisa dihubungi	Sesuai Harapan	Valid
8	Menampilkan Halaman login admin	Memilih tombol menu login admin	Sistem akan menampilkan halaman login admin	Sesuai Harapan	Valid
9	Menampilkan halaman admin	Memasukan username dan password di halaman login	Sistem akan menampilkan halaman admin	Sesuai Harapan	Valid
10	Menampilkan data katalog barang	Memilih menu data katalog barang	Sistem akan menampilkan halaman data katalog	Sesuai Harapan	Valid
11	Menambah data katalog barang	Memilih tombol tambah data dan memasukan data barang	Sistem akan menampilkan halaman tambah data barang dan berhasil menyimpan data barang	Sesuai Harapan	Valid
12	Mengubah data katalog barang	Memilih tombol edit data dan memasukan perubahan data	Sistem akan menampilkan halaman edit data barang dan berhasil menyimpan perubahan data barang	Sesuai Harapan	Valid
13	Menampilkan data admin	Memilih menu data admin	Sistem akan menampilkan data admin yang terdaftar di aplikasi	Sesuai Harapan	Valid
14	Menambah data admin	Memilih tombol tambah data dan memasukan data admin baru	Sistem akan menampilkan halaman tambah data admin dan berhasil menyimpan data admin	Sesuai Harapan	Valid
15	Mengubah data admin	Memilih tombol edit data dan memasukan perubahan data	Sistem akan menampilkan halaman edit data admin dan berhasil menyimpan perubahan data barang	Sesuai Harapan	Valid
16	Menampilkan data pesanan	Memilih menu data pesanan	Sistem akan menampilkan data pesanan yang ada di keranjang pengguna	Sesuai Harapan	Valid
17	Menampilkan detail pesanan	Memilih tombol detail pesanan	Sistem akan menampilkan data detail dari pesanan oleh pengguna	Sesuai Harapan	Valid

4.1.3. Manual Program

Di bagian manual program, penulis akan menguraikan bagaimana cara menggunakan aplikasi yang sudah dibuat. Menjelaskan satu demi satu secara lengkap, Langkah-langkah pengguna dalam mengakses aplikasi, sehingga pengguna tidak kebingungan dalam menggunakan aplikasi ini.

4.1.3.1. Buka *link website Web Mobile* toko-defri.000webhostapp.com persediaan pada aplikasi *browser.*

4.1.3.2. Kemudian di halaman *Login* isi *Username* dan *Password* seperti gambar 4.5 dibawah ini.



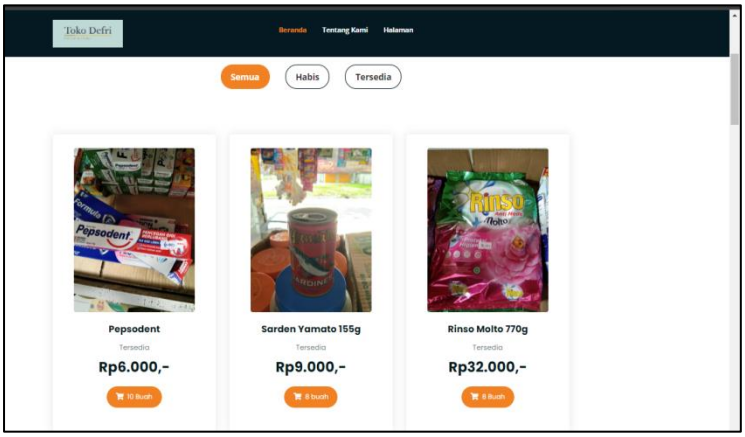
Gambar 4.5 halaman *Login*

4.1.3.3. Tampilan awal aplikasi menampilkan halaman Beranda pada gambar 4.6



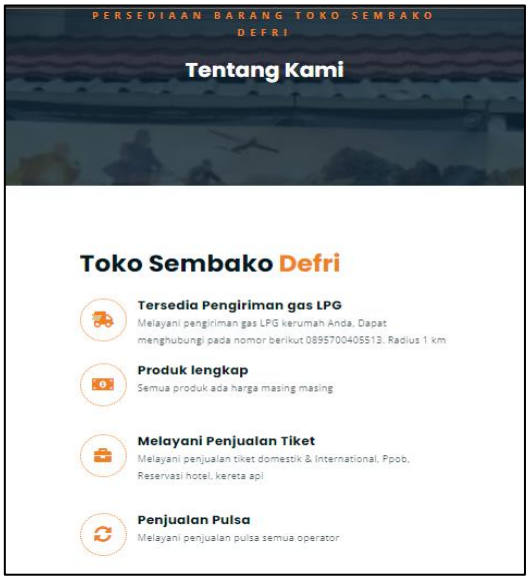
Gambar 4.6 Tampilan awal aplikasi halaman

4.1.3.4.Setelah pengunjung meng klik menu daftar sembako, akan menampilkan persediaan barang pada gambar 4.7 berikut.



Gambar 4.7 Halaman daftar sembako

4.1.3.5.Pengunjung juga dapat klik menu Tentang Kami yaitu informasi toko pada gambar 4.8 berikut.



Gambar 4.8 Halaman tentang kami

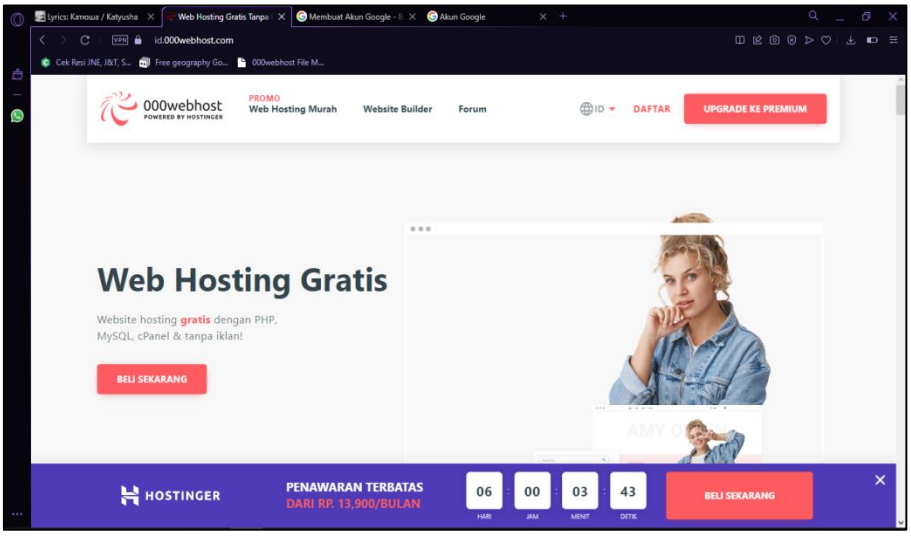
4.1.4. Manual Instalasi

Dalam tahap ini penulis akan menjelaskan cara bagaimana agar *website* dapat diakses dan beroperasi secara *online*, adapun hal-hal yang dipersiapkan agar sistem yang sudah siap untuk diperasikan secara *online* adalah sebagai berikut :

4.1.4.1. Membuat *Account* di *web* hosting

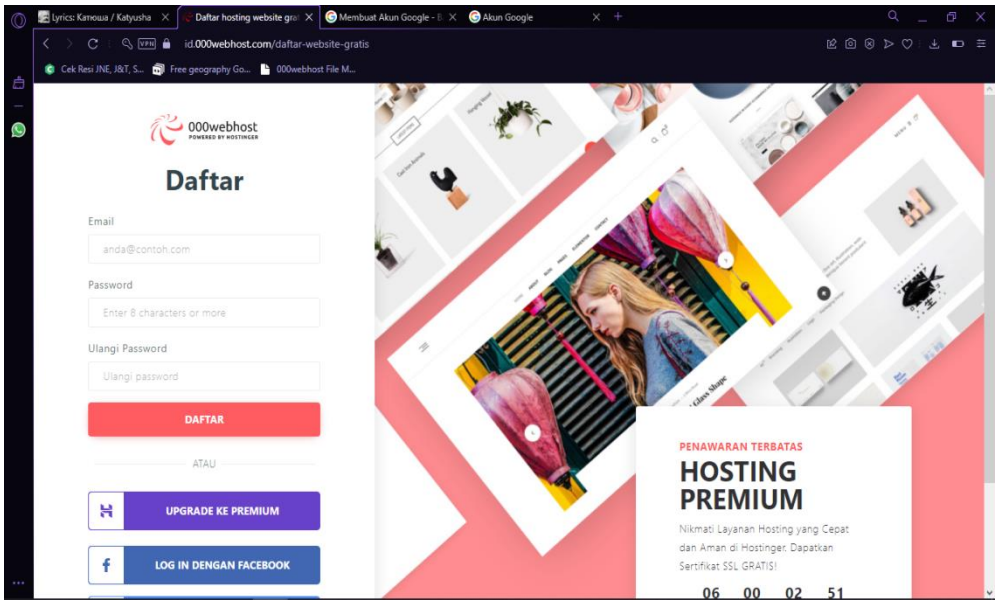
Adapun web hosting yang penulis gunakan adalah 000webhost.com. 000webhost.com adalah sebuah *website* yang menyediakan layanan *web hosting* kelas atas dan menyediakan domain gratis maupun berbayar. Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat akun 000webhost.com.

a. Kunjungi halaman ini https://id.000webhost.com/ dan klik Daftar pada gambar 4.9 berikut



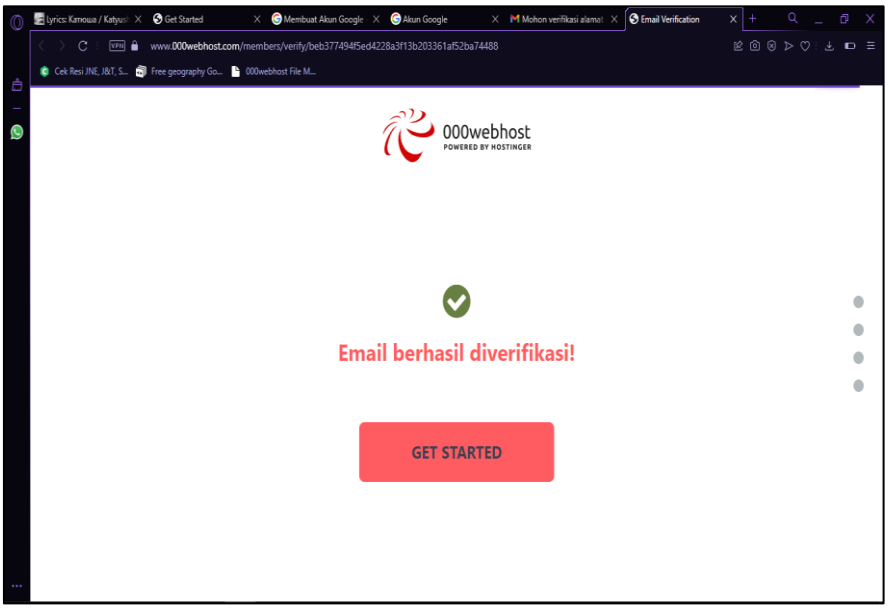
Gambar 4.9 halaman utama *Webhost*

b. Maka akan muncul halaman untuk mengisi *form* Daftar pada gambar 4.10 berikut



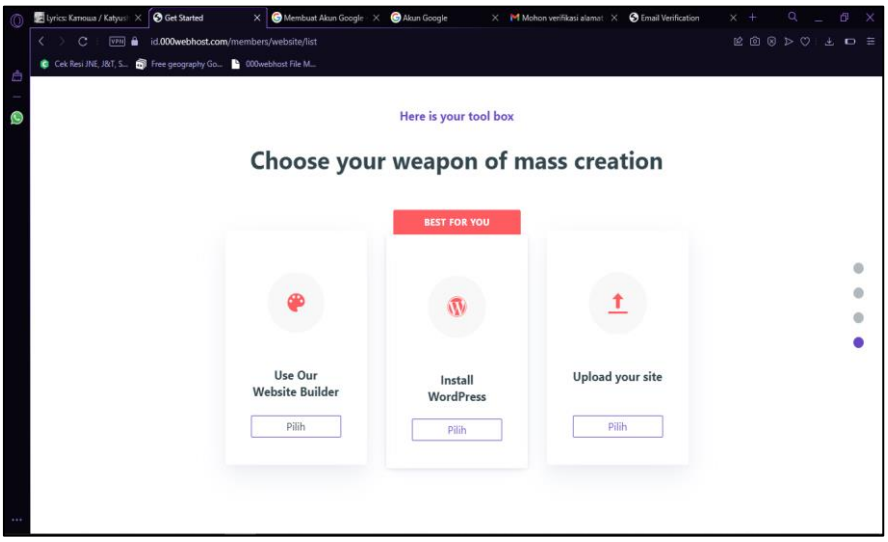
Gambar 4.10 *Form* Daftar

c. Setelah itu 000webhost.com akan mengirimkan konfirmasi ke e- mail pendaftar. Lalu buka email yang digunakan ketika melakukan pendaftaran di 000webhost.com dan klik link yang disertakan pada e-mail tersebut pada gambar 4.11



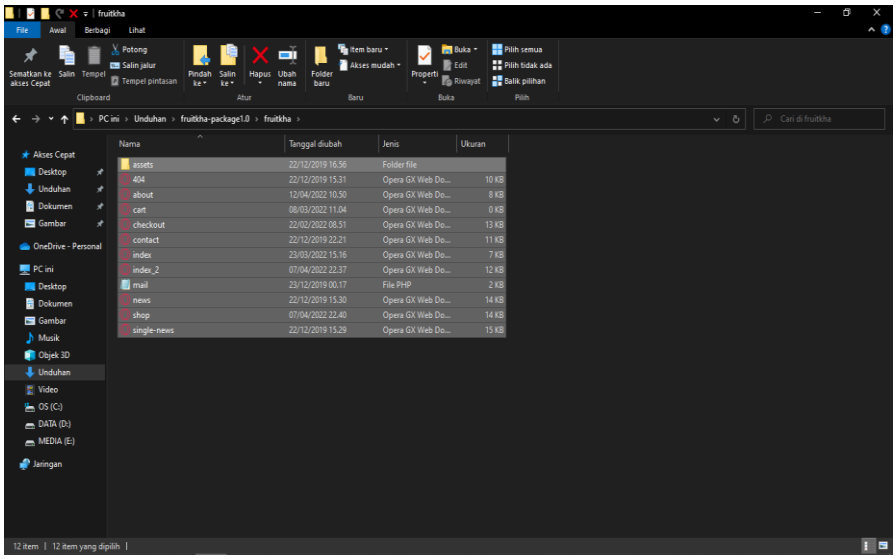
Gambar 4.11 halaman verifikasi

d. Setelah berhasil diverifikasi, klik *Upload your site.*

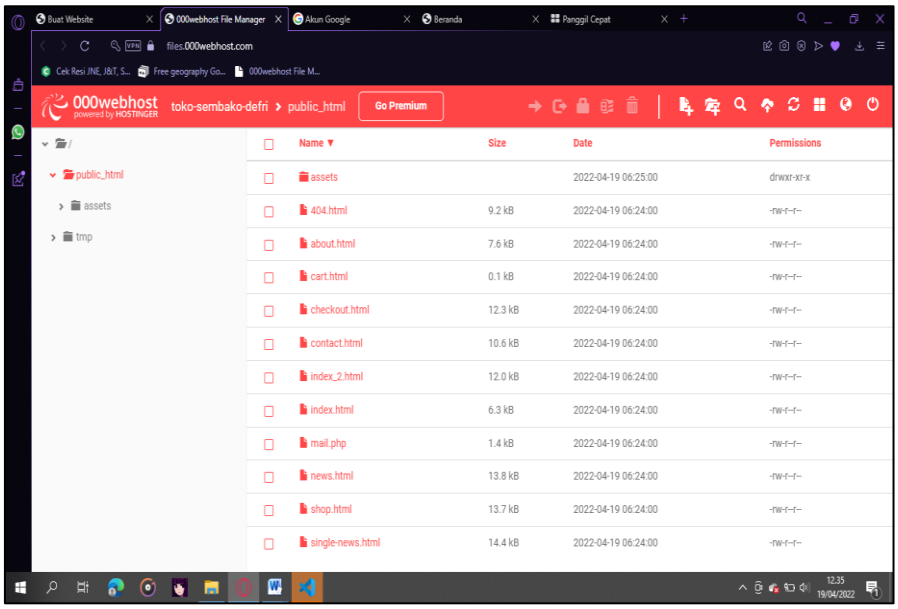


Gambar 4.12 halaman *Upload file*

e. Kemudian upload file aplikasi termasuk Indeks aplikasi agar bisa terbaca di folder Public_html seperti pada gambar 4.13



Gambar 4.13 halaman *file* yang akan di *upload*



Gambar 4.14 Halaman *file* yang akan di *upload*

4.2. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.2.1. Pembahasan Implementasi Sistem

Pada pembahasan ini penulis akan menampilkan hasil dari implementasi sistem ke dalam bentuk aplikasi *web mobile* persediaan barang pada toko Defri. Berikut adalah hasil implementasi sistem dalam bentuk tampilan *user interface*.

4.2.1.1. Halaman Beranda

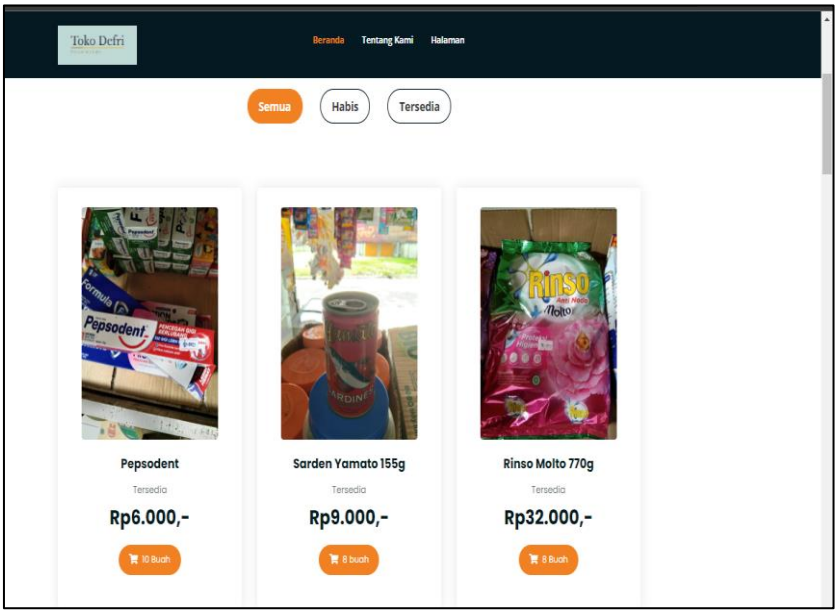
Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika aplikasi *web mobile* persediaan barang diakses oleh pengunjung seperti pada gambar 4.15



Gambar 4.15 Halaman Beranda

4.2.1.2. Halaman Daftar Sembako

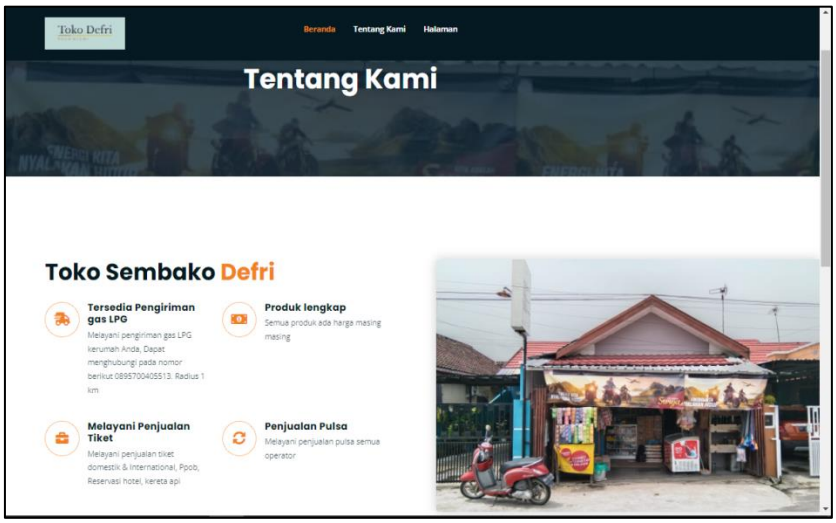
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan daftar sembako yang dijual oleh toko sembako Defri. Terdapat 3 menu pilihan yaitu menu Semua yang menampilkan semua produk sembako, menu Habis untuk sembako yang telah habis, dan Menu Tersedia untuk sembako yang masih tersedia.



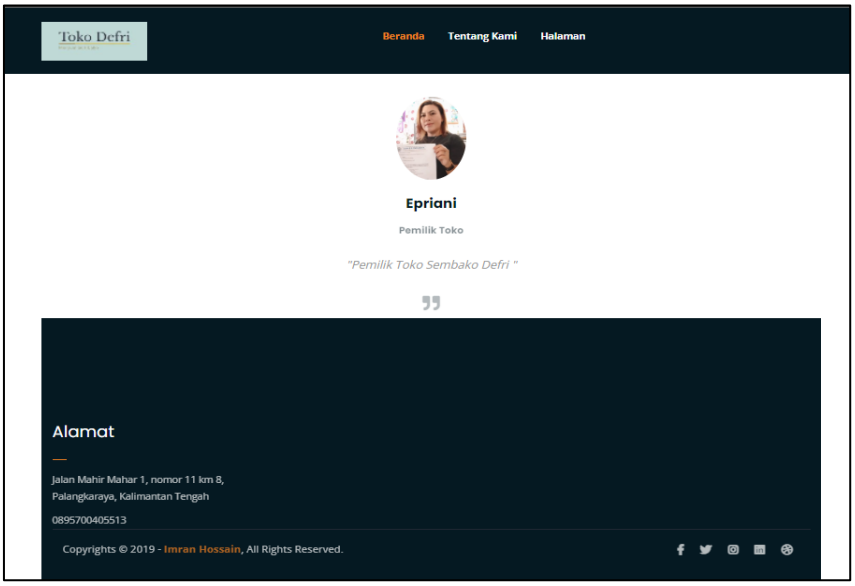
Gambar 4.16 Halaman Daftar Sembako

4.2.1.3 Halaman Tentang Kami

Berisi informasi alamat dan pelayanan toko sembako Defri dan pemilik Toko Sembako Defri seperti pada gambar 4.17



Gambar 4.17 Halaman Tentang Kami



Gambar 4.18 Halaman Tentang Kami

4.2.2. Pembahasan Hasil Respon Pengguna

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap kualitas Aplikasi *Web Mobile* untuk persediaan barang pada toko sembako Defri.

Skala *Likert* merupakan metode perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk mengetahui skala sikap suatu objek tertentu. Berikut ini adalah tabel 4.2 daftar poin-poin pernyataan yang diujikan.

Tabel 4.2 Daftar *Point-Point* yang diujikan

No	Point Yang Diujikan
1	Aplikasi mudah dipahami
2	Menu aplikasi yang dibuat sesuai dengan fungsi nya
3	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada *bug*
4	Aplikasi *responsive* dibuka melalui *smartphone* dan laptop
5	Tampilan aplikasi interaktif

No	Point Yang Diujikan
6	Aplikasi sangat minimalis
7	Teks, warna pada halaman sangat jelas dan rapi
8	Produk lengkap sesuai harga

Selanjutnya hasil pilihan jawaban responden yang telah diperoleh berdasarkan kriteria poin-poin yang telah diisi oleh 15 (lima belas) responden direkap dan diolah untuk mengetahui jumlah skor setiap pernyataan. Berikut adalah tabel 4.3 skor hasil nilai.

Tabel 4.3 Skor hasil nilai

Responden	P E R N Y A T A A N								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	5	4	5	5	5	4	3	5	
2	5	5	3	4	3	5	5	5	
3	5	5	3	4	3	5	5	5	
4	4	5	3	5	4	5	3	5	
5	5	4	5	3	3	5	5	5	
6	5	4	3	3	5	4	5	5	
7	5	4	5	5	5	5	3	5	
8	5	5	3	4	3	5	5	5	
9	5	5	5	3	3	5	3	5	
10	5	5	4	3	4	5	5	5	
Jumlah Skor	**49**	**46**	**39**	**39**	**38**	**48**	**42**	**50**	**351**

Jumlah skor tertinggi tiap pernyataan = Skor tertinggi tiap pernyataan x

Jumlah responden

= 5 x 10 = 50 (SS)

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap pernyataan x

Jumlah responden

= 1 x 10 = 10 (STS)

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan berikut :

Angka 0 – 10 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 11 – 20 = Tidak Setuju(TS)

Angka 21 – 30 = Netral (N)

Angka 31 – 40 = Setuju(S)

Angka 41 – 50 = Sangat Setuju(SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 responden maka dapat diketahui bahwa:

1. Pernyataan ke-1 dengan jumlah skor 49 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
2. Pernyataan ke-2 dengan jumlah skor 46 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
3. Pernyataan ke-3 dengan jumlah skor 39 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
4. Pernyataan ke-4 dengan jumlah skor 39 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
5. Pernyataan ke-5 dengan jumlah skor 38 terletak pada daerah “Setuju”.
6. Pernyataan ke-6 dengan jumlah skor 48 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
7. Pernyataan ke-7 dengan jumlah skor 42 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
8. Pernyataan ke-8 dengan jumlah skor 50 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.

Untuk hasil skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

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

= 5 x 10 x 8 = 400

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

= 1 x 10 x 8 = 80

Sehingga kriteria interpretasi skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

0 – 80 = Sangat Tidak Setuju (STS)

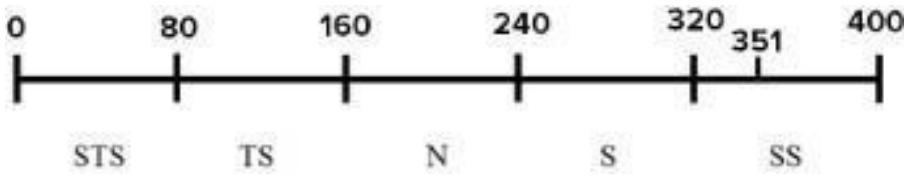
81 – 160 = Tidak Setuju (TS)

161 – 240 = Netral (N)

241 – 320 = Setuju (S)

321 – 400 = Sangat Setuju (SS)

Dari kriteria tersebut maka dapat diketahui bahwa total skor keseluruhan yaitu 351 berada pada daerah sangat setuju. Adapun total skor keseluruhan dapat dilihat gambar 4.19 seperti :



Gambar 4.19 Total skor

Dari skala di atas dapat diketahui bahwa angka 351 berada di daerah sangat setuju yang berarti secara keseluruhan rata-rata responden sangat setuju terhadap poin-poin pernyataan yang dimaksud.

Adapun untuk mengetahui persentase kelompok responden untuk setiap item pernyataan adalah:

Persentase Kelompok Responden = (Jumlah Skor Tiap Pernyataan/Jumlah Skor tertinggi Tiap Pernyataan) x 100%

Dengan kriteria interpretasi persentase kelompok responden adalah sebagai berikut :

Angka 0% - 20% = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 21% - 40% = Tidak Setuju (TS)

Angka 41% - 60% = Netral (N)

Angka 61% - 80% = Setuju (S)

Angka 81% - 100% = Sangat Setuju (SS)

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

1. Pernyataan ke-1, dengan jumlah skor 49 / 50 x 100 % = 98 %

   Tergolong sangat setuju (SS).

2. Pernyataan ke-2, dengan jumlah skor 46 / 50 x 100 % = 92 %

   Tergolong sangat setuju (SS).

3. Pernyataan ke-3, dengan jumlah skor 39 /50 x 100 % = 78 %

   Tergolong sangat setuju (SS).

4. Pernyataan ke-4, dengan jumlah skor 39 /50 x 100 % = 78 %

   Tergolong sangat setuju (SS).

5. Pernyataan ke-5, dengan jumlah skor 38 / 50 x 100 % = 76 %

   Tergolong setuju (S)

6. Pernyataan ke-6, dengan jumlah skor 48 / 50 x 100 % = 96 %

   Tergolong sangat setuju (SS).

7. Pernyataan ke-7, dengan jumlah skor 42 / 50 x 100 % = 84 %

   Tergolong sangat setuju (SS).

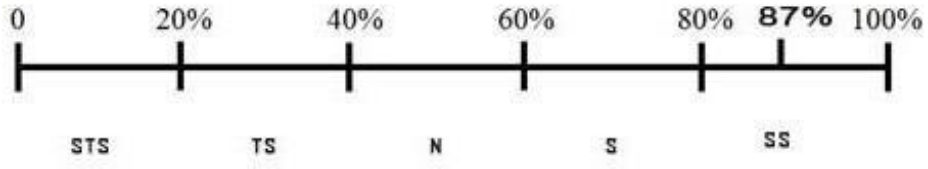
8. Pernyataan ke-8, dengan jumlah skor 50 / 50 x 100 % = 100 %

   Tergolong sangat setuju (SS).

Adapun untuk persentase kelompok responden secara keseluruhan: Total Skor Keseluruhan / Jumlah Skor Tertinggi Keseluruhan x 100 %

= 351 / (50x8) x 100% = 87 %

Maka persentase kelompok responden secara keseluruhan adalah 87% yang berarti tergolong sangat setuju. Adapun persentase kelompok responden untuk secara keseluruhan dapat dilihat gambar 4.20 seperti :



Gambar 4.20 Total Skor

Dari skala di atas dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang dinilai dari 15 responden dan 8 pernyataan maka diperoleh hasil interpretasi sebesar 87 % atau dengan kata lain penelitian ini tergolong sangat setuju.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada perancangan serta pengujian yang sudah dilakukan pada Aplikasi *Web Mobile* Persediaan Barang Pada Toko Sembako Defri, maka ditarik kesimpulan yaitu:

a. Dalam penelitian ini telah dihasilkan sebuah Aplikasi *Web Mobile* Persediaan Barang Pada Toko Sembako Defri.
b. Aplikasi *Web Mobile* Persediaan Barang Pada Toko Sembako Defri ini hanya sebuah rancangan aplikasi.
c. Aplikasi ini telah dicoba pada perangkat *Laptop dan Smartphone*, untuk dijalankan di beberapa *web browser* seperti *Google Chrome* dan *Microsoft Edge*.
d. Pembuatan Aplikasi *Web Mobile* Persediaan Barang Pada Toko Sembako Defri menggunakan bahasa pemrograman *Bootstrap*, *CSS*, *HTML5*.

5.2 Saran

Dari hasil penulisan dan kesimpulan dapat diambil beberapa saran dalam penelitian ini, penulis ingin memberikan beberapa saran yang mungkin berguna untuk pengembangan lebih lanjut yaitu:

a. Menambahkan fitur klik barang yang menampilkan informasi harga dan merek.

b. Menambahkan fitur tampilan kelola data melalui *Web Mobile.*

c. Menambahkan fitur komentar di Aplikasi *Web Mobile.*

DAFTAR PUSTAKA

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

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

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

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

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, Yogyakarta.

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, Bandung.

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

LAMPIRAN

Scanned by TapScanner

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

Norl ayati, 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

Scanned by TapScanner

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/II/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

Scanned by TapScanner

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 : .....
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.	26-4-22		Perbaiki cara penulisan dan isi dari Bab IV	
2	17-5-22		Lanjutkan penulisan dan sesuaikan dengan pedoman	
3	25-5-22		Perbaiki sesuai yg disuruh	
4.	3.6.22		Tambahkan kesimpulan	
	9/6		Perbaikan bab 4 dan tambahkan teori di bab 2	
5.	10-6-22		Acc, sidang TA	
	10/6/22		lengkapi lampiran untuk persyaratan sidang	
			Acc sidang	

Menyetujui

Dosen Pembimbing I.

Rosmiati

Dosen Pembimbing II.

Scanned by TapScanner

DOKUMENTASI

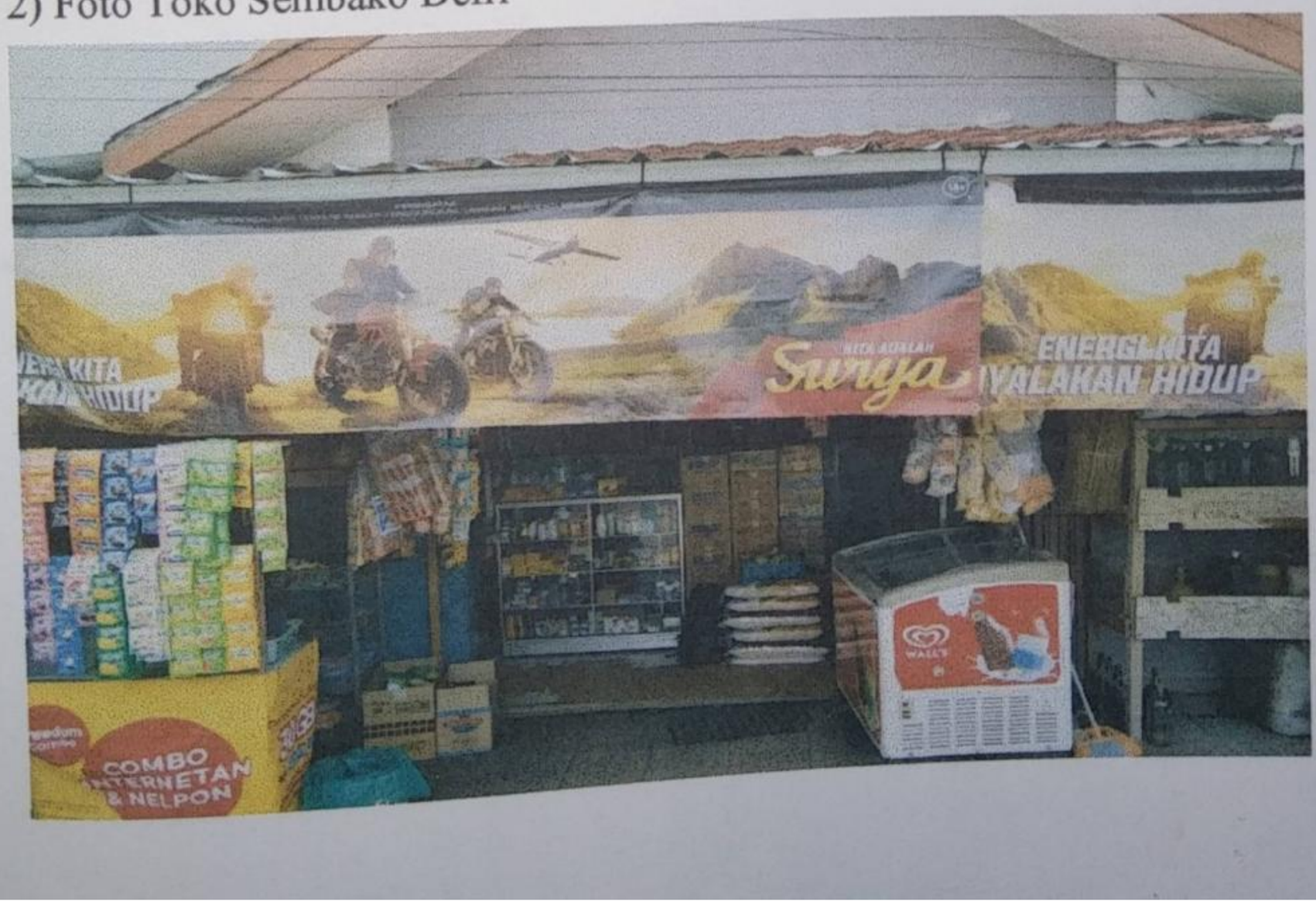
Dokumentasi adalah ditunjukan untuk memperoleh data langsung dari tempat peneliti, meliputi buku-buku relavan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan dan data lain yang relavan.

A. Bukti Foto

1) Foto pemilik toko sembako Defri



2) Foto Toko Sembako Defri



Scanned by TapScanner

OBSERVASI (PENGAMATAN)

Dalam observasi ini, penulis hanya sebagai pengamat independent sedangkan instrumen pada metode ini adalah sebagai berikut :

a. Sejarah didirikannya toko sembako Defri.

b. Jumlah barang yang tersedia.

c. Harga dan barang apa saja yang dijual.

Scanned by TapScanner

WAWANCARA (INTERVIEW)

Daftar yang diajukan penulis adalah sebagai berikut :

A. Kepala Bagian

Nama : Epriani

Jabatan : Pemilik Toko

Tempat Tanggal Lahir : Bengkulu, 27 Januari 1976

Agama : Kristen Protestan

1) Bisa diceritakan sedikit tentang sejarah toko Sembako ini?

Toko sembako ini berdiri pada tahun 2014 dimana saat itu almarhum suami saya membuat usaha toko sembako yang dulu masih kecil ini, Puji Tuhan sekarang toko ini sudah cukup besar dan menjadi toko sembako yang paling diminati di sekitar komplek ini. Setelah suami saya sakit, saya yang menggantikan nya untuk menjaga toko ini.

2) Di toko Anda ke mana saja belanja barang ?

Saya mendapatkan barang sebagian besar dari Agen dan Distributor.
Saya lebih mendahulukan belanja barang ke distributor tapi kalau tidak bisa saya belanja ke agen.

3) Apakah tepat jika saya membuat aplikasi persediaan barang pada toko

sembako ini ?

Saya rasa sangat tepat karena sangat memudahkan para pengunjung

untuk melihat barang apa saja yang di sediakan pada toko sembako ini.

Scanned by TapScanner

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-II/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

Scanned by TapScanner

(1)

LEMBAR KUESIONER

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

Nama Responden : EFRIANI

Pekerjaan : WIRASWASTA

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi mudah dipahami		✓			
2	Menu aplikasi yang dibuat sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada *bug*		✓			
4	Aplikasi *Responsive* dibuka melalui *smartphone* dan *laptop*	✓				
5	Tampilan aplikasi interaktif	✓				
6	Aplikasi sangat minimalis	✓				
7	Teks , warna pada halaman sangat jelas dan rapi		✓			
8	Produk lengkap sesuai harga	✓				

***Pilih Jawaban Dengan tanda (√) pada kolom.**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(.....)

Scanned by TapScanner

(2)

LEMBAR KUESIONER

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

Nama Responden : Diki Firdaus

Pekerjaan : swasta

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi mudah dipahami	✓				
2	Menu aplikasi yang dibuat sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada *bug*	✓				
4	Aplikasi *Responsive* dibuka melalui *smartphone* dan *laptop*			✓		
5	Tampilan aplikasi interaktif			✓		
6	Aplikasi sangat minimalis	✓				
7	Teks , warna pada halaman sangat jelas dan rapi	✓				
8	Produk lengkap sesuai harga	✓				

***Pilih Jawaban Dengan tanda (√) pada kolom.**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(.....)

Scanned by TapScanner

(3)

LEMBAR KUESIONER

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

Nama Responden : BINTANG TAUFIK

Pekerjaan : Swasta

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi mudah dipahami	✓				
2	Menu aplikasi yang dibuat sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada *bug*			✓		
4	Aplikasi *Responsive* dibuka melalui *smartphone* dan *laptop*			✓		
5	Tampilan aplikasi interaktif	✓				
6	Aplikasi sangat minimalis		✓			
7	Teks , warna pada halaman sangat jelas dan rapi	✓				
8	Produk lengkap sesuai harga	✓				

***Pilih Jawaban Dengan tanda (√) pada kolom.**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(.....)

Scanned by TapScanner

(9)

LEMBAR KUESIONER

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

Nama Responden : ZAINUDIN

Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi mudah dipahami	✓				
2	Menu aplikasi yang dibuat sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada *bug*	✓				
4	Aplikasi *Responsive* dibuka melalui *smartphone* dan *laptop*	✓				
5	Tampilan aplikasi interaktif	✓				
6	Aplikasi sangat minimalis		✓			
7	Teks , warna pada halaman sangat jelas dan rapi			✓		
8	Produk lengkap sesuai harga	✓				

***Pilih Jawaban Dengan tanda (√) pada kolom.**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(.....)

Scanned by TapScanner

(5)

LEMBAR KUESIONER

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

Nama Responden : Northi Oayah Fitriani

Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi mudah dipahami	✓				
2	Menu aplikasi yang dibuat sesuai dengan fungsinya	✓				
3	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada *bug*			✓		
4	Aplikasi *Responsive* dibuka melalui *smartphone* dan *laptop*		✓			
5	Tampilan aplikasi interaktif			✓		
6	Aplikasi sangat minimalis	✓				
7	Teks , warna pada halaman sangat jelas dan rapi	✓				
8	Produk lengkap sesuai harga	✓				

***Pilih Jawaban Dengan tanda (√) pada kolom.**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(Northi Oayah Fitriani)

Scanned by TapScanner

(6)

LEMBAR KUESIONER

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

Nama Responden : AGGRI BRIANKO SAGA

Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi mudah dipahami		✓			
2	Menu aplikasi yang dibuat sesuai dengan fungsinya	✓				
3	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada *bug*			✓		
4	Aplikasi *Responsive* dibuka melalui *smartphone* dan *laptop*	✓				
5	Tampilan aplikasi interaktif			✓		
6	Aplikasi sangat minimalis	✓				
7	Teks , warna pada halaman sangat jelas dan rapi			✓		
8	Produk lengkap sesuai harga	✓				

***Pilih Jawaban Dengan tanda (√) pada kolom.**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(.....)

Scanned by TapScanner

(7)

LEMBAR KUESIONER

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

Nama Responden : Nanang Aditya

Pekerjaan : Siswa

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi mudah dipahami	✓				
2	Menu aplikasi yang dibuat sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada *bug*			✓		
4	Aplikasi *Responsive* dibuka melalui *smartphone* dan *laptop*	✓				
5	Tampilan aplikasi interaktif		✓			
6	Aplikasi sangat minimalis		✓			
7	Teks , warna pada halaman sangat jelas dan rapi	✓				
8	Produk lengkap sesuai harga		✓			

***Pilih Jawaban Dengan tanda (√) pada kolom.**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(.....)

Scanned by TapScanner

(8)

LEMBAR KUESIONER

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

Nama Responden : Sulastri

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi mudah dipahami	✓				
2	Menu aplikasi yang dibuat sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada *bug*		✓			
4	Aplikasi *Responsive* dibuka melalui *smartphone* dan *laptop*	✓				
5	Tampilan aplikasi interaktif		✓			
6	Aplikasi sangat minimalis	✓				
7	Teks , warna pada halaman sangat jelas dan rapi	✓				
8	Produk lengkap sesuai harga		✓			

***Pilih Jawaban Dengan tanda (√) pada kolom.**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(.....)

Scanned by TapScanner

(9)

LEMBAR KUESIONER

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

Nama Responden : AJI PANGESTU

Pekerjaan : mahasiswa

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi mudah dipahami	✓				
2	Menu aplikasi yang dibuat sesuai dengan fungsinya	✓				
3	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada *bug*			✓		
4	Aplikasi *Responsive* dibuka melalui *smartphone* dan *laptop*		✓			
5	Tampilan aplikasi interaktif			✓		
6	Aplikasi sangat minimalis	✓				
7	Teks , warna pada halaman sangat jelas dan rapi	✓				
8	Produk lengkap sesuai harga	✓				

***Pilih Jawaban Dengan tanda (√) pada kolom.**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(.....)

Scanned by TapScanner

(10)

LEMBAR KUESIONER

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

Nama Responden : Teo Ramajaya

Pekerjaan : Karyawan

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Aplikasi mudah dipahami	✓				
2	Menu aplikasi yang dibuat sesuai dengan fungsinya	✓				
3	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada *bug*			✓		
4	Aplikasi *Responsive* dibuka melalui *smartphone* dan *laptop*		✓			
5	Tampilan aplikasi interaktif			✓		
6	Aplikasi sangat minimalis	✓				
7	Teks , warna pada halaman sangat jelas dan rapi	✓				
8	Produk lengkap sesuai harga	✓				

Pilih Jawaban Dengan tanda (√) pada kolom.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(.....)

Scanned by TapScanner

TOKO SEMBAKO DEFRI

Jalan Mahir-Mahar I No 11, RT/RW 061/014 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 I 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

Scanned by TapScanner