ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN *DIAMOND GAME* BERBASIS *WEB* PADA ONEL *SHOP* PALANGKA RAYA

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangka Raya

OLEH

ARYO MUHAMAD NELVIN

NIM C1857201072

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKA RAYA

2022

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN *DIAMOND GAME* BERBASIS *WEB* PADA ONEL *SHOP* PALANGKA RAYA

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangka Raya

OLEH

ARYO MUHAMAD NELVIN

NIM C1857201072

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKA RAYA

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Aryo Muhamad Nelvin
NIM : C1857201072

Menyatakan Bahwa Tugas Akhir Dengan Judul:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN *DIAMOND GAME* BERBASIS WEB PADA ONEL *SHOP* PALANGKA RAYA

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

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

Palangka Raya, 3 Desember 2022



ARYO MUHAMAD NELVIN

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN *DIAMOND GAME* BERBASIS WEB PADA ONEL *SHOP* PALANGKA RAYA

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan

pada Tanggal 3 Desember 2022

Pembimbing I,

Rommi Kaestria, M.Kom.
NIK. 198605242011103

Pembimbing II,

Deden Andriawan M.Kom.
NIK. 198610172018102

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya.

Suparno, M.Kom.
NIK. 1969010441995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN *DIAMOND GAME* BERBASIS WEB PADA ONEL *SHOP* PALANGKA RAYA

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan Oleh Tim Penguji
Pada Tanggal 3 Desember 2022

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Ferdiyani Haris M,Kom
   Ketua
2. Muhammad Erfan, S. Kom., M. E.
   Sekretaris
3. Hafiz Riyadli, M.Kom.
   Anggota
4. Rommi Kaestria,M.Kom
   Anggota
5. Deden Andriawan,M.Kom
   Anggota



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

"Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di jalan Allah hingga ia kembali." – HR Tirmidzi

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk Kedua Orang Tua ku, Keluarga serta Sahabatku, serta orang-orang yang selalu memberikan dukungan kepadaku.

INTISARI

Aryo Muhamad Nelvin, C1857201072, 2022. *Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Diamond Game Berbasis Web Pada Onel Shop Palangka raya*, Pembimbing I Rommi Kaestria,M.Kom., Pembimbing II Deden Andriawan,M.Kom.

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

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara, studipustaka, dokumentasi, dan kuisioner. Tujuan penelitian ini adalah analisis dan perancangan sistem informasi penjualan dan media yang digunakan yaitu Balsamiq Mockup 3. Untuk metode analisis penulis menggunakan metode PIECES, yaitu Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service. Adapun pemodelan dalam perancangan sistem ini menggunakan metode Data Flow Diagram (DFD).

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah rancangan sistem informasi penjualan pada Toko Onel Shop berbasis web dan telah diuji dengan skala likert. Penulis membagikan kuisioner kepada 10 pengguna dengan 5 pernyataan dan diperoleh perhitungan dengan nillai 88,8% atau 222 poin nilai, termasuk dalam kategori diantara setuju dan sangat setuju. Sehingga dapat dikatakan bahwa perancangan yang telah dibuat oleh penulis termasuk dalam kategori nilai yang baik.

Kata Kunci : *Analisis, Berbasis Web,Perancangan, Sistem Informasi Penjualan.*

ABSTRACT

Aryo Muhamad Nelvin, C1857201072, 2022. *Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Diamond Game Berbasis Web Pada Onel Shop Palangka raya*, Advisor I Rommi Kaestria,M.Kom., Advisor II Deden Andriawan,M.Kom.

In the economic field with the help of technology, a system can be created that can carry out buying and selling transactions without having to meet directly with the seller, which can be done online with the help of the internet, and even now the transaction process can be done anywhere and anytime using smartphone, which is very helpful for both sellers and buyers in carrying out buying and selling transactions effectively and efficiently, at this time there are still many sellers who have not used this technology, one of which is the Onel Shop.

Data collection methods that the authors use are observation, interviews, literature, documentation, and questionnaires. The purpose of this study is to analyze and design a sales information system and the media used, namely Balsamiq Mockup 3. For the analytical method the author uses the PIECES method, namely Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service. The modeling in the design of this system uses the Data Flow Diagram (DFD) method.

The final result of this study is a design of a sales information system at a web-based Onel Shop store and has been tested with a Likert scale. The author distributed questionnaires to 10 users with 5 statements and obtained calculations with a value of 88.8% or 222 value points, included in the category between agree and strongly agree. So it can be said that the design that has been made by the author is included in the category of good value.

Keywords: *Analysis, Design, Sales Information System, Web-Based*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Diamond Game* Berbasis *Web* Pada Onel *Shop* Palangka Raya" Pembuatan Tugas Akhir ini untuk melengkapi salah satu persyaratan kelulusan pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Atas tersusunnya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Suparno, M.Kom., sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Amaliya Bunga Dwiyanti selaku pemilik onel *shop* yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian.
3. Rommi Kaestria, M.Kom ., sebagai dosen pembimbing I karena telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Deden Andriawan, M.Kom., sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak dan ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukung -an selama penyusunan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan Tugas Akhir ini sehingga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, sekian dan terimakasih.

Palangka Raya, Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar belakang 1
1.2 Perumusan masalah 3
1.3 Batasan masalah 3
1.4 Tujuan dan manfaat 4
1.5 Sistematika penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Dasar Teori 6
2.2 Penelitian Yang Relevan 15

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 19
3.1 Jenis Penelitian 19
3.2 Desain Penelitian 20
3.3 Batasan Istilah 21
3.4 Data Dan Sumber Data 23
3.5 Instrumen Penelitian 23
3.6 Teknik Analisis Dan Prosedur Pengumpulan Data 24
3.7 Tinjauan Umum 28
3.8 Desain Sistem 36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 49
4.1 Hasil 49
4.2 Pembahasan 59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....65
5.1 Kesimpulan.....65
5.2 Saran.....66
Daftar Pustaka
Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....16
Tabel 3.1 Metode Analisis 25
Tabel 3.2 Tabel Daftar 46
Tabel 3.3 Tabel Login.....47
Tabel 3.4 Tabel Nambah dagangan.....47
Tabel 3.5 Tabel Transaksi.....48
Tabel 4.1 Daftar Point-Point Kuisioner 60
Tabel 4.2 Hasil Skor.....61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Data flow diagram 12
Gambar 2.2 Gambar Flowchart 13
Gambar 2.3 Logo Balsamiq Mockup 13
Gambar 2.4 Logo ClickCharts Diagram Flowchart Software 14
Gambar 3.1 Desain Penelitian 21
Gambar 3.2 Flowchart 29
Gambar 3.3 Diagram Konteks 29
Gambar 3.4 Diagram level 0 30
Gambar 3.5 Diagram level 1 31
Gambar 3.6 Diagram level 1 untuk proses 2 32
Gambar 3.7 Diagram level 1 untuk proses 3 32
Gambar 3.8 Diagram level 2 33
Gambar 3.9 Halaman Login Penjual 34
Gambar 3.10 Halaman Daftar 35
Gambar 3.11 Halaman Beranda 36
Gambar 3.12 Halaman Pesanan 36
Gambar 3.13 Halaman Menambahkan Dagangan 37
Gambar 3.14 Halaman Keuangan 38
Gambar 3.15 Halaman Beranda Pembeli 38
Gambar 3.16 Halaman Daftar Pembeli 39
Gambar 3.17 Halaman *Login* Pembeli 40
Gambar 3.18 Halaman *Login* Gagal 40
Gambar 3.19 Halaman Beranda setelah *login* 41
Gambar 3.20 Halaman Beranda Pembelian 42
Gambar 3.21 Halaman Pembelian 43
Gambar 3.22 Halaman *Troli* 44
Gambar 3.23 Halaman *Profil* 45
Gambar 3.24 Halaman Daganganku 46
Gambar 4.1 Halaman Login Penjual 50
Gambar 4.2 Halaman Daftar Penjual 50
Gambar 4.3 Beranda Penjual 51
Gambar 4.4 Halaman Manajemen Produk 52
Gambar 4.5 Halaman Manajemen Dagangan 52
Gambar 4.6 Halaman Keuangan 53
Gambar 4.7 Halaman Beranda Pembeli 53
Gambar 4.8 Halaman Login Pembeli 54
Gambar 4.9 Halaman Daftar Pembeli 53
Gambar 4.10 Halaman Login Gagal 54

Gambar 4.11 Halaman Beranda Setelah *Login* 56
Gambar 4.12 Halaman Beranda Pembelian 56
Gambar 4.13 Halaman Pembelian.....57
Gambar 4.14 Halaman *Troli* 58
Gambar 4.15 Halaman *Profil* 59
Gambar 4.16 Skala Poin.....63
Gambar 4.17 Skala Persentase 64

Daftar Lampiran

Lampiran 1. Surat Tugas
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian
Lampiran 4. Instrumen Wawancara
Lampiran 5. Kartu Kegiatan Seminar
Lampiran 6. Kartu Kegiatan Konsultasi
Lampiran 7 Lembar Kuisoner

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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

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

Toko Onel Shop adalah sebuah *online shop* yang bergerak pada bidang penjualan *Diamond Game*, dan saat ini Onel Shop menggunakan media sosial whatsapp sebagai sarana transaksi dan pemasaran produknya dengan memakai

fasilitas whatsapp sebagai salah satu sarana penjualan maka ruang lingkup penjualan masih kecil dan hanya orang-orang yang memiliki nomor telepon saja yang dapat melihat daftar harga produk nya.

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

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian pada Toko Onel Shop, dalam hal menganalisa dan merancang sistem informasi penjualan yang dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul "**Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan *Diamond Game* Berbasis *Web* Pada Onel *Shop* Palangka Raya**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini adalah "Bagaimana menganalisis dan merancang sistem penjualan *diamond game* berbasis *web*? "

1.3 Batasan Masalah

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

1. Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada toko onel shop ini hanya sampai pada tahapan perancangan antarmuka (*interface*) dan tidak membangun aplikasi.
2. Metode analisis yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan observasi dan wawancara.
3. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain rancangan menggunakan Balsamiq Mockup, dan ClickCharts Diagram Flowchart Software dan hasilnya berupa mockup.
4. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis PIECES *(Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Services).*

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian adalah untuk

menghasilkan Analisis dan perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Onel Shop Berbasis Web.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1) Bagi Pengguna

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

2) Bagi Penulis

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

3) Bagi STMIK Palangkaraya

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

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

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini dapat terarah, maka penyusunan ini disusun menurut sistematika berikut:

BAB I : **PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, jenis penelitian, sistematika penulisan dan juga penjelasan istilah kunci.

BAB II : **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi teori-teori, rangkaian hasil penelitian yang relavan dan mendukung judul, definisi-definisi, model atau pendapat pakar yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam analisis dan perancangan sistem.

BAB IV : **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil dan pembahasan dari analisis dan perancangan sistem.

BAB V : **KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran-saran dari penulis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

Pada bab ini akan diuraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan perangkat lunak yang digunakan, yaitu sebagai berikut :

2.1.1 Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

a. Analisis

Pengertian Analisis Menurut Harahap dalam (Azwar, 2019) Pengertian analisis adalah memecahkan atau menguraikan sesuatu unit menjadi unit terkecil. Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan atau memecahkan suatu permaslaahan dari unit menjadi unit terkecil.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah kegiatan menguraikan suatu masalah agar lebih sederhana yang terdiri dari serangkaian kegiatan seperti membedakan dan memilah sesuatu untuk dipahami dan ditafsirkan maknanya.

b. Perancangan

Menurut Rusdi Nur, dkk (2018:5), perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.

Menurut Deni Darmawan dan Kunkun Nur Fauzi (2013:228), perancangan sistem adalah sebuah proses yang menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem adalah sebuah proses setelah analisis dari siklus pengembangan sistem untuk merancang suatu sistem.

c. Sistem

Menurut Eka Iswandy dalam Jurnal Teknoif Vol.3 No.2 (2015:72), "Sebuah sistem terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan dan sasaran".

menurut Mulyadi (2016:1), "Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat berhubungan dengan lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu".

Dengan demikian suatu sistem dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sekumpulan kelompok elemen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan dan sasaran yang diinginkan.

d. Penjualan

Penjualan adalah semua kegiatan yang bertujuan untuk melancarkan arus barang dan jasa dari produsen ke konsumen secara paling efisien dengan maksud untuk meciptakan permintaan yang efektif.

Penjualan menurut Elhamy (2006 : 41) merupakan proses dimana sang penjual memastikan, mengaktvikasi dan memuaskan sang pembeli agar di capai manfaat, baik penjual mupun bagi pembeli yang berkelanjutan dan menguntungkan kedua belah pihak.

e. *Diamond Game*

Diamond Game merupakan item pembayaran resmi didalam game sama seperti uang rupiah di dunia nyata, kita bisa membelanjakan *diamond* untuk banyak keperluan didalam game tersebut.

f. *Website*

Menurut Rohl Abdulloh (2018:1), *website* ata disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data *digital*, baik berupa teks,gambar,video,audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jaringan koneksi internet.

2.1.2 Pemodelan yang Digunakan

2.1.2.1 Analisis Sistem

Analisis adalah kegiatan mengamati secara detail suatu hal untuk memperoleh informasi tentang sistem dan menganalisis data-data yang ada didalam sistem. Teknik analisis yang penulis gunakan yaitu menggunakan teknik analisis PIECES *(Performance, Information, Economic, Control, Effeicency and Services)* yaitu analisis yang digunakan untuk membandingkan antara sistem lama dan sistem yang baru.

a. *Performance* (Kinerja)

Menilai apakah ada peningkatan terhadap kinerja sistem yang baru sehingga lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari *throughput* dan *response time*. *Throughput* adalah jumlah dari pekerja yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. *Response time* adalah rata-rata waktu

yang tertunda diantara dua transaksi atau pekerjaan ditambah dengan waktu *response* untuk menangani pekerjaan tersebut.

b. *Information* (Informasi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang disajikan menjadi semakin baik dan memiliki nilai yang berguna.

c. *Economic* (Ekonomi)

Menilai apakah prosedur yang saat ini masih ada peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.

d. *Control* (Pengendalian)

Menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih ada peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan dan kecurangan yang akan terjadi.

e. *Efficiency* (Efisiensi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih ada peningkatan terhadap efisiensi operasi, efisiensi berbeda dengan ekonomi. Ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, sedangkan efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber daya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efisiensi dapat diukur dari *output*nya dibagi dengan *input*nya.

g. *Service* (Pelayanan)

Menilai apakah pelayanan sistem yang ada saat ini ada peningkatan atau apakah masih dapat diperbaiki kualitasnya agar mencapai kualitas sistem yang lebih baik.

2.1.2.2 *Data Flow Diagram (DFD)*

Data flow diagram (DFD)/Diagram alir data adalah alat yang meng-gambarkan aliran data melalui sistem dan atau pengolahan yang dilakukan oleh sistem tersebut. DFD juga dapat dikatakan sebagai penggambaran grafis atas sumber dan tujuan data, yang dapat memperlihatkan data berasal dari mana dan menuju ke mana. Dalam arti lain data kedalam sistem atau keluar dari sistem. DFD dapat melihatkan proses/kejadian (event) yang dilakukan oleh suatu sistem dari organisasi terhadap data yang masuk ke dalam sistem ataupun terhadap data yang keluar dari sistem, dan pada akhirnya dapat dilihat data tersebut disimpan.

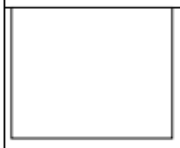
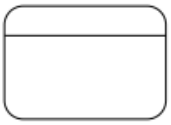
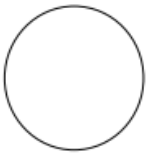
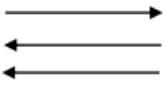
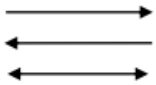
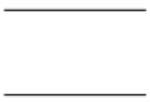
Data Flow Diagram dimulai dari diagram konteks yaitu diagram yang berisi gambaran umum dari sistem. Jadi pada diagram konteks yang perlu kita tahu adalah sistem yang kita buat mehasilkan informasi apa untuk pihak luar dan sistem tersebut memerlukan data apa dari pihak luar. Atau dengan kata lain siapa yang memberikan data dan kepada siapa saja informasi perlu diberikan. Selanjutnya setelah konteks dibuat maka perlu buat diagram yang lebih detail yaitu diagram nol dan diagram detail.

DFD dipopulerkan Oleh DeMacro & Yordan (1979) dan Gane & Sarson (1979 dengan menggunakan pendekatan Metoda Analisis Sistem Terstruktur. DFD ini merupakan model proses. Model proses merupakan teknik untuk meng- organisasikan dan mendokumentasikan struktur dan alir data di dalam sistem. Kegunaan Data Flow Diagram (DFD) digunakan untuk mendokumentasikan sistem yang ada serta digunakan merencanakan rancangan dan desain sistem yang baru.

a.) Simbol-simbol Data Flow Diagram

Dalam pengambaran diagram alir data dapat digunakan empat simbol yang lazim dipakai. Simbol yang akan dipakai adalah proses, aliran data, agen eksternal, dan data store atau penyimpanan. Keempat simbol tersebut dipadukan guna melihat bagaimana suatu sistem tersebut berjalan

untuk mengolah data dan menghasilkan informasi. Untuk lebih jelasnya kita dapat lihat dalam tabel dibawah ini :

Gane/Sarson	Yourdon/De Marco	Nama Simbol	Keterangan
		Entitas Luar	Entitas eksternal dapat berupa orang atau unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar *System*.
		Proses	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasikan.
		Aliran Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
		*Data Store*	Penyimpanan data atau tempat data *direfer* oleh proses

Sumber : Saputra (2018:11)

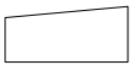
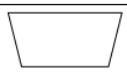
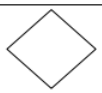
Gambar 2.1 Simbol Data Flow Diagram

b.) Flowchart

Flowchart atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah.

Flowchart berperan penting dalam memutuskan sebuah langkah atau fungsionalitas dari sebuah proyek pembuatan program yang melibatkan banyak orang sekaligus. Selain itu dengan menggunakan bagan alur proses dari sebuah program akan lebih jelas, ringkas, dan mengurangi kemungkinan untuk salah penafsiran. Penggunaan flowchart dalam dunia pemrograman juga merupakan

cara yang bagus untuk menghubungkan antara kebutuhan teknis dan non-teknis.

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Dokumen	Dokumen atau laporan: dokumen tersebut dapat dipersiapkan dengan tulisan tangan atau dicetak dengan komputer.
2		Beberapa tembusan dari satu dokumen	Digambarkan dengan cara menumpuk simbol dokumen dan mencetak nomor dokumen dibagian depan sudut kanan atas.
3		*Input/output*	Menyatakan proses *input* dan *output* tanpa tergantung jenis peralatannya.
4		Pengetikan *Online*	Memasukkan (*entry*) data melalui peralatan *online* seperti terminal atau personal *computer*.
5		Manual Proses	Pelaksanaan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
6		Pemrosesan dengan komputer	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan dengan komputer, biasanya menghasilkan perubahan atas data atau informasi.
7		Proses Pendukung	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
8		*Disk magnetis*	Data disimpan secara permanen di dalam *disk magnetis* dipergunakan untuk *file* utama dan *database*
9		Keputusan	Langkah pengambilan keputusan, dipergunakan dalam sebuah program komputer bagan alir untuk memperlihatkan pembuatan cabang ke jalan alternatif.
10		Terminal	Menyatakan permulaan atau akhir dari suatu program.

Sumber : Sitorus (2015:14)

Gambar 2.2 Simbol Flowchart

2.1.3 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan

1.) *Balsamiq Mockup*



Gambar 2. 3 Logo *Balsamiq Mockup*

Menurut website resmi Balsamiq https://balsamiq.com/. Balsamiq Mockups adalah alat wireframing cepat yang membantu Anda bekerja lebih cepat & lebih pintar.

Balsamiq Mockup merupakan program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi. *Balsamiq Mockup* ini menyediakan *Tool*s yang memudahkan dalam membuat desain *prototypin*g aplikasi yang akan dibuat. *Softwar*e ini berfokus pada konten yang ingin dibuat dan fungsionalitas yang dibutuhkan pengguna.

2.) *ClickCharts Diagram Flowchart Software*



Gambar 2. 4 Logo *ClickCharts Diagram Flowchart Software*

Aplikasi ini sudah tersedia dengan banyak jenis simbol yang dapat digunakan dalam membuat diagram alur. Pengguna juga akan diberikan fitur fitur untuk menambahkan pointer, teks, dan gambar.

Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna juga dapat membuat diagram UML, ER-D, dan DFD. Selain itu, setelah pengguna selesai membuat diagram nantinya akan dapat di eksport ke format gambar seperti file PNG, JPG, PDF dan lainnya.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup mempunyai keterkaitan dengan judul dan tabel yang akan diteliti sehingga berguna unruk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama.

Dalam penelitian yang relevan bermaksud sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas dan memperoleh keaslian dari penelitian yang diusulkan agar dapat memiliki perbedaan maupun ciri khas dari peneliti-peneliti sebelumnya dari berbagai macam jenis jurnal penelitian ilmiah.

Berikut telah diperoleh beberapa jurnal-jurnal penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul penelitian ini, penulis akan menguraikan dan menjelaskan dari beberapa referensi kajian penelitian yang relevan yang telah berhasil dihimpun, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL/Metode Analisis	Hasil	Perbedaan
1	Nanang Suprianto/ 2011	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone Berbasis Web Pada Toko Cipto Cell	*BLACK BOX*	Hasil dari penelitian yang dilakukan ialah menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi penjualan berbasis *web* dengan menggunakan pemodelan *DFD* dan *ERD.*	Sistem informasi penjualan pada onel shop ini dirancang dengan menggunakan pemodelan *UML*, dan metode analisis yang digunakan yaitu *PIECES.* Dengan hasil yang diharapkan ialah sistem informasi penjualan ini dapat mengelola penjualan, menambahkan produk penjualan, transaksi penjualan
2	Ahsan Aqli /2021	Analisis dan Peracangan Sistem InformasiPenjualan Pada Showroom Nazwan Aulia	PIECES, UML	RancanganSistem Informasi Penjualan Showroom Berbasis Web	Terdapat pada rancangansistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah tokopakaian wanita
3	Muhammad Fajar / 2021	Analisis dan Peracangan Sistem InformasiPenjualan Pada Toko Komputer Unicom Store Berbasis Web	UML	RancanganSistem Informasi Penjualan Toko Komputer Berbasis Web	Terdapat pada rancangansistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah tokopakaian wanita dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL/Metode Analisis	Hasil	Perbedaan
4	Poniyem Rahayu / 2017	Analisis Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Gamis pada GeraiAdies Berbasis Web	ASI (Aliran Sistem Informasi), DFD, Flowchart	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Baju GamisBerbasis Web	Terdapat pada rancangansistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah tokopakaian wanita dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES,metode alur data menggunakan UML
5	Fitri / 2017	Analisis Sistem Informasi Penjualan OnlinePada Santy Collection	ASI (Aliran Sistem Informasi), DFD, Flowchart	RancanganSistem Informasi Penjualan Berbasis Web	Terdapat pada rancangansistem yang di hasilkan dimana objek yang di teliti penulis adalah tokopakaian wanita dan juga penulis menggunakan metode analisis PIECES,metode alur data menggunakan UML

Penjelasan Tabel Relevan:

Berdasarkan rangkaian penelitian relevan diatas yang telah dirangkum dan dijabarkan oleh penulis, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan oleh penulis sekarang dengan yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti - peneliti lainnya memiliki beberapa kesamaan salah satunya yaitu ingin mengoptimalkan sistem lama yang sedang berlangsung pada masing-masing objek yang diteliti, agar terciptanya rancangan sistem baru yang dapat lebih unggul dari sistem lama yang sedang berlangsung.

Adapun untuk metode pengembangan sistem, metode analisis, maupun pemodelan sistem yang digunakan memiliki perbedaannya masing-masing, diantaranya ada yg menggunakan analisis *SWOT*, pemodelan *DFD*, metode *TOGAF ADM*, metode *SDLC*, dan metode *Prototyping* semua itu tergantung dari peneliti itu sendiri dan menyesuaikan juga dengan objek penelitian yang diteliti

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penilaian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan tergali suatu data yang didapatkan, maka bisa diartikan pula bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Penelitian kualitatif memiliki lima tahapan penelitian adalah sebagai berikut:

3.1.1 Merumuskan Masalah Sebagai Fokus Penelitian.

Apabila permasalahan yang akan diteliti telah ditetapkan, langkah berikutnya ialah merumuskan masalah agar penelitian lebih terarah.

3.1.2 Mengumpulkan Data

Selanjutnya dilakukan pengumpulan data, data ini akan digunakan sebagai acuan dalam menganalisa nantinya. sumber seperti melalui wawancara, observasi ataupun dari dokumen-dokumen.

3.1.3 Menganalisis Data.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan anlisa data, analisa tersebut bertujuan untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi pada objek yang sedang diteliti.

3.1.4 Merumuskan Hasil Studi.

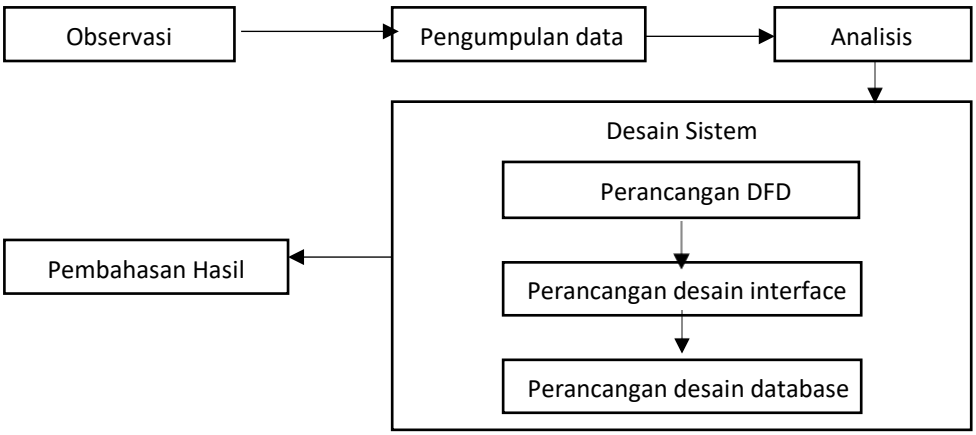
Setelah selesai melakukan analisis data maka tahapan selanjutnya ialah merumuskan hasil studi ke dalam pembahasan, yang dimana pembahasan tersebut didapat dari hasil-hasil tahapan sebelumnya.

3.1.5 Menyusun Rekomendasi Untuk Pembuatan Keputusan

Tahapan terakhir ialah menyusun rekomendasi pembuatan keputusan untuk menghadapi permasalahan yang ada pada objek yang sedang diteliti.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan penulis untuk memberikan gambaran prosedur yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah dalam penelitian. Adapun desain penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa penulis pertama kali melakukan observasi untuk meneliti masalah yang ada di objek, kemudian penulis mengumpulkan data yang diperlukan untuk dapat dilakukan analisis. Setelah selesai melakukan tahapan analisis, penulis melanjutkan dengan melakukan desain sistem berupa perancangan UML, perancangan desain *interface*, perancangan *database*. Setelah telah dilakukan tahapan tersebut penulis selanjutnya melakukan pembahasan hasil penelitian yang sudah penulis teliti.

3.3 **Batasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan terlebih dahulu yang dimaksud dengan judul penelitian "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Diamond Game* Berbasis *Web* Pada Onel *Shop* Palangka Raya". Adapun berikut ini ialah penjelasan sekaligus pembatasan istilah untuk judul penelitian tersebut:

a. Analisis adalah suatu proses atau kegiatan dalam mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan yang terjadi pada objek penelitian.

b. Perancangan adalah suatu proses atau kegiatan dalam membuat desain sistem berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.

c. Sistem dibuat untuk menangani sesuatu yang terjadi berulang kali atau yang sering terjadi. Suatu sistem dapat dirumuskan sebagai kumpulan atau variable- variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu.

d. Sistem Penjualan adalah suatu kesatuan proses yang saling mendukung dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan pembeli dan bersama – sama mendapatkan kepuasan dan keuntungan

e. Diamond Game merupakan item pembayaran resmi didalam game sama seperti uang rupiah di dunia nyata, kita bisa membelanjakan *diamond* untuk banyak keperluan didalam game tersebut

f. *Web* adalah suatu kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi mulai teks, data, gambar, animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis.

3.4 Data dan Sumber Data

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

3.4.1 Data Primer

Data primer didapatkan penulis dengan cara melakukan wawancara dan observasi. hal ini bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan. Untuk observasi, penulis melakukan pengamatan langsung ke Onel Shop untuk mengamati aktivitas dan kejadian yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan, hal ini bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi sesuai dengan kenyataan yang terjadi pada objek tersebut.

3.4.1.2 Data Sekunder

Untuk mendapatkan data sekunder, penulis mempelajari beberapa sumber lain seperti buku-buku dan jurnal terkait.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan penulis untuk mengumpulkan dan memperoleh data dengan mudah. Penulis mengumpulkan data itu sendiri dengan cara mengamati, bertanya, mendengarkan dan mengambil data pada objek yang diteliti. Penelitian bersifat mutlak karenadalam proses penelitian ini, penulis mengharuskan

untuk saling berinteraksi dengan manusia atau narasumber yang bersangkutan.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan penulis yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi Dalam melakukan observasi, penulis mengamati secara langsung semua kegiatan yang terjadi pada objek yang diteliti.

3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Analisis

1.) Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

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

2.) Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan

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

(*Service*).

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

Tabel 3.3 Metode Analisis PIECES

Jenis Analisis	Sistem Lama	Solusi
Analisis Kinerja (*Performance*)	Proses kinerja transaksi pembelian dan penjualan masih melakukan pencatatan kedalam sebuah buku yang mana memerlukan waktu untuk melakukan perekapan nya	Proses kinerja transaksi pembelian dan penjualan dilakukan secara otomatis dengan sistem yang terkomputerisasi tanpa harus melakukan pencatatan kedalam sebuah buku
Analisis Informasi (*Information*)	Informasi yang diberikan hanya sebatas harga *diamond* saja	Informasi yang diberikan lebih detail seperti, harga *diamond*, stok
Analisis Ekonomi (*Economy*)	Pesanan yang masuk masih harus di catat secara tulis ke dalam buku	Lebih mahal untuk penerapan awal karena memerlukan pc/laptop dan juga harus menyewa domain/hosting agar sistem dapat berjalan, tetapi proses penjualan dapat berjalan secara otomatis tanpa harus mencatat satu-persatu kedalam buku
Analisis Kendali (*Control*)	Calon pembeli masih memerlukan waktu lama, tergantung dari respon pemilik toko untuk mendapatkan informasi barang	Calon pembeli tidak perlu menunggu lama balasan dari pihak toko untuk mengetahui informasi barang, karena informasi telah tersedia setiap saat

Jenis Analisis	Sistem Lama	Solusi
Analisis Efisiensi (*Efficiency*)	Proses penyampaian informasi barang kepada calon pembeli masih memerlukan waktu, tergantung dari respon pemilik toko memberikan tanggapan	Proses penyampaian informasi barang sudah tersampaikan secara cepat dan akurat karena dengan sistem berbasis website, informasi sudah di publikasikan terlebih dahulu sebelum para calon pembeli memerlukan nya
Analisis Pelayanan (*Service*)	Proses pelayanan masih harus menunggu respon dari pemilik toko dan informasi yang di sampaikan kepada calon pembeli dengan cara membalas pesan secara satu- persatu mengenai informasi barang	Proses pelayanan tidak memerlukan waktu lagi, karenainformasi barang sudah diberikan secara detail, seperti ukuran, harga, warna, jenis dan stok barang, hanya saja pemilik toko harus melakukan update informasi nya secara berkala

3.6.2 Analisis Kebutuhan Sistem

1) Kebutuhan Informasi

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

a) Kebutuhan Data Stok Barang

b) Kebutuhan Transaksi Penjualan

2) Kebutuhan Perangkat Keras

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

a) *Type* : Axioo E4121

b) Processor : Intel Core I3 Inside

c) *Memory* : 4 GB

d) Harddisk : 256 GB

Kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan pengguna nantinya dalam menjalankan program adalah :

a.) Processor : Intel Celeron

b) Memory : 2 GB

c) Harddisk : 120 GB

3) Kebutuhan Perangkat Lunak

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

a) Balsamiq Mockup 3

b) ClickCharts Diagram Flowchart Software

4) Kebutuhan Pengguna Sistem

Adapun dalam pengoperasian sistem ini terdapat 2(dua) pengguna yaitu :

a) Pembeli

b) Penjual (Administrator)

3.7 Tinjauan Umum

Penelitian ini dilakukan penulis pada toko Onel *Shop*, onel *shop* adalah sebuah toko yang bergerak di sektor perdagangan khususnya dalam bidang penjualan *voucher diamond game*. Pemilik Toko Onel *Shop* ini adalah Amaliya Bunga Dwiyanti , Didirikan Pada 2020, Toko ini beralamatkan di jalan badak VII No.06, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112.

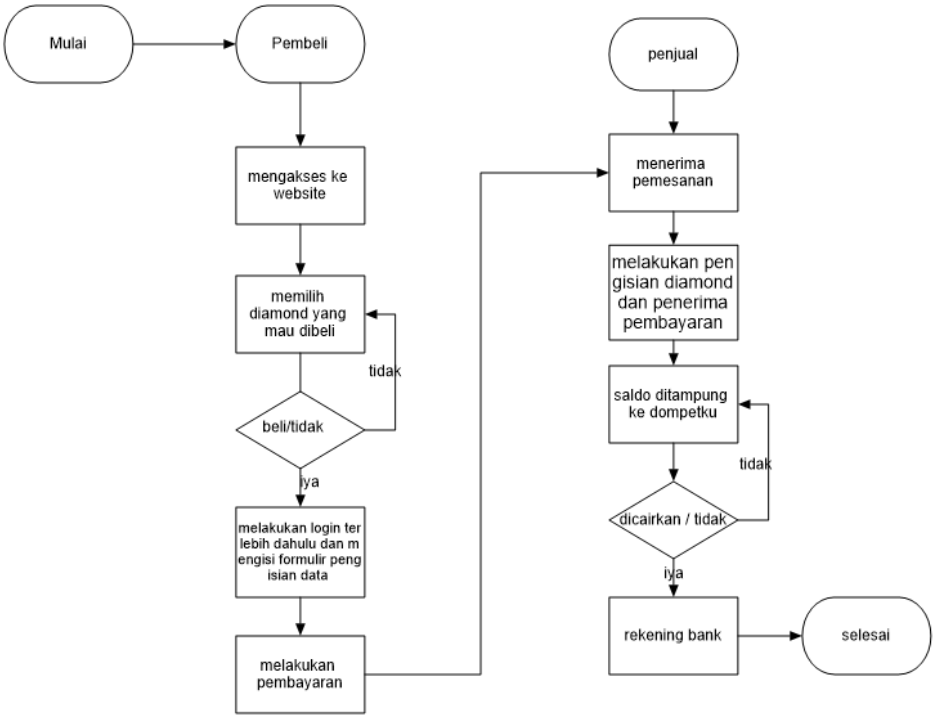
3.8 Desain Sistem

1.) Desain *Proses*

Desain Proses perancangan ini menggunakan DFD *(Diagram Flow Data).* Adapun desain proses perancangan sistem sebagai berikut :

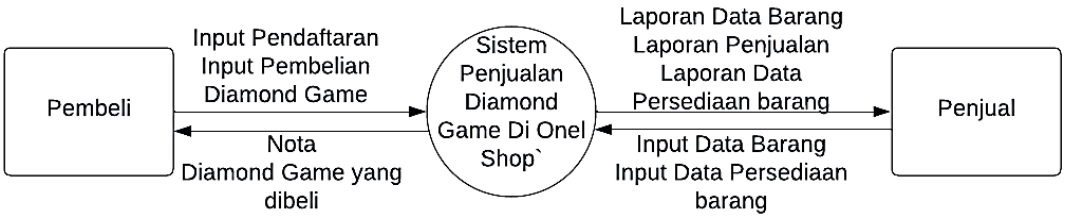
a) Flowchart

Flowchart atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program.



3.2 Gambar Flowchart Proses Pembelian *diamond game*

b.) Perancangan *Data Flow Diagram* (DFD)



3.3 Diagram Konteks Sistem Penjualan *Diamond Game* di onel *shop*

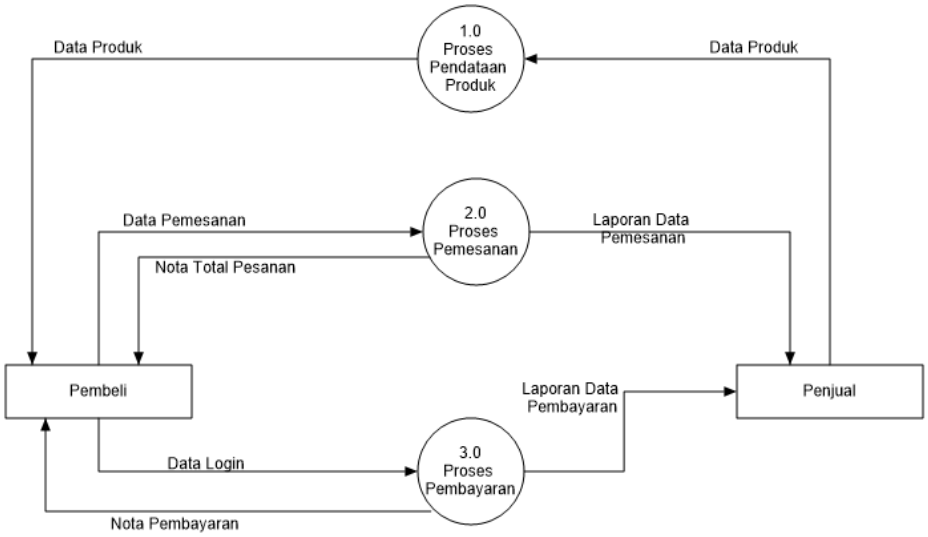
Penjelasan Pembeli :

1. Pembeli melakukan pendaftaran kepada sistem
2. Pembeli melakukan pembelian *diamond game* ke sistem
3. Sistem merespon pembelian dan memberikan nota pembelian kepada pembeli

Penjelasan Penjual :

1. Penjual melakukan input data barang ke sistem
2. Penjual melakukan input data persediaan barang ke sistem
3. Sistem memberikan laporan data barang ke penjual

4. Sistem memberikan laporan data penjualan ke penjual
5. Sistem memberikan laporan data persediaan barang ke penjual

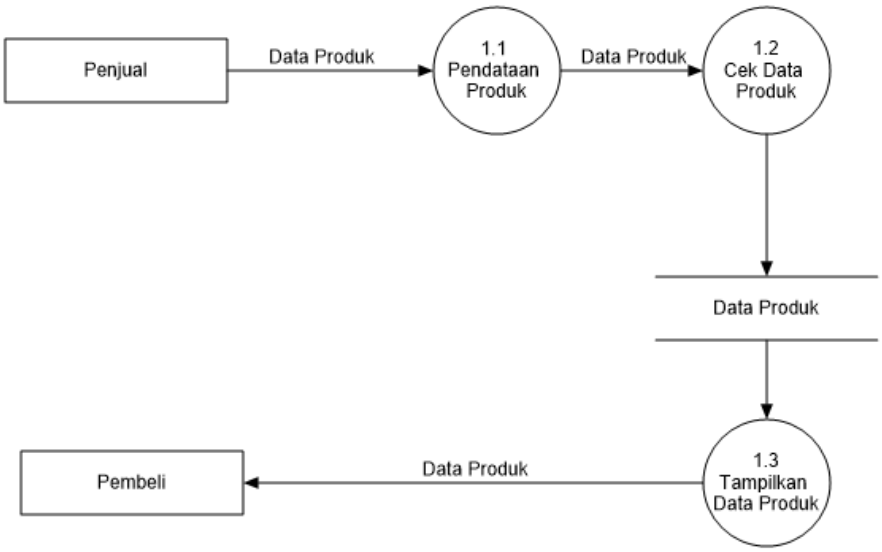


3.4 Diagram level 0 *Activity* pembelian *diamond game*

Penjelasan :

DFD di atas menjelaskan tentang beberapa proses :

1. Pendataan produk.
2. Pemesanan.
3. Dan pembayaran.

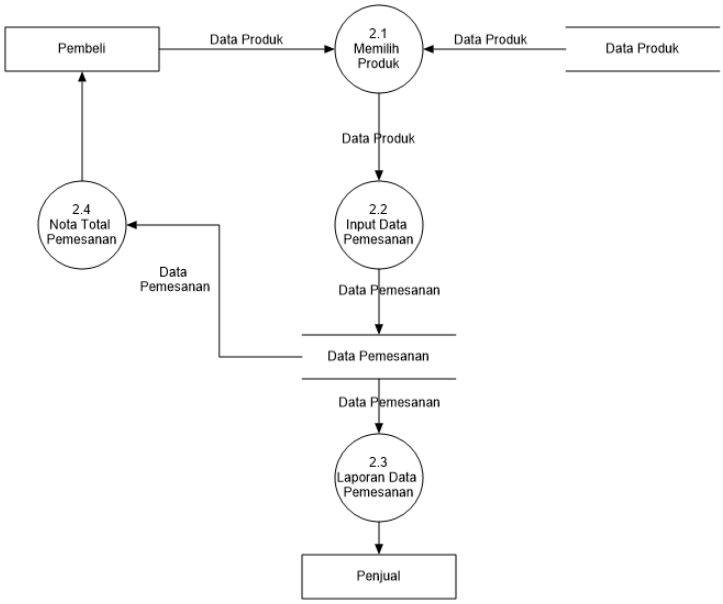


3.5 Diagram level 1. *Activity* pendataan produk

Penjelasan :

DFD di atas menjelaskan tentang beberapa proses :

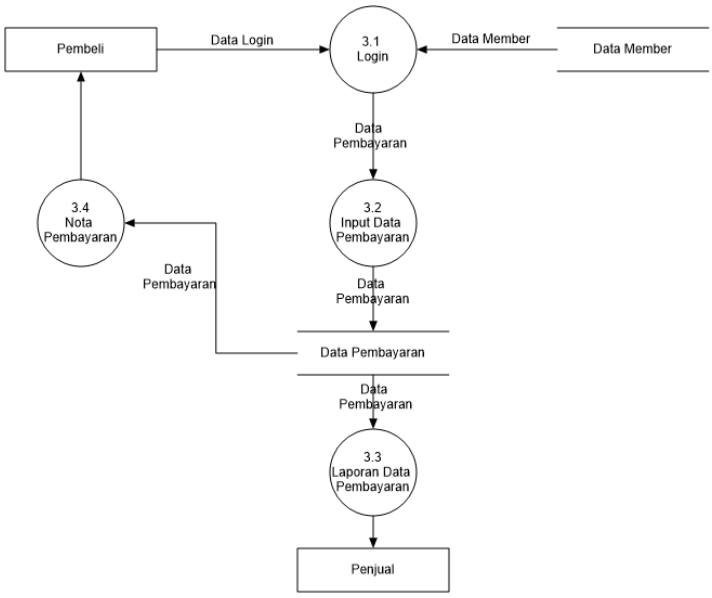
1. Penjual mendata produk.
2. Data tersebut akan dicek kelengkapannya oleh sistem informasi.
3. Jika sudah lengkap maka data akan disimpan pada *database.*
4. Setelah itu produk akan ditampilkan pada pembeli.



3.6 Gambar Diagram level 1 untuk proses 2. *Activity* proses pemesanan

DFD di atas menjelaskan tentang beberapa proses :

1. DFD di atas lebih merinci kegiatan proses pemesanan.
2. Pertama pembeli memilih produk yang akan dibeli.
3. Data produk diambil dari database.
4. Setelah produk dipilih, pembeli harus mengisi data pemesanan dan akan disimpan pada database pemesanan.
5. Lalu penjual akan mendapatkan laporan pemesanan.
6. Sedangkan pembeli akan mendapatkan nota total pesanan.

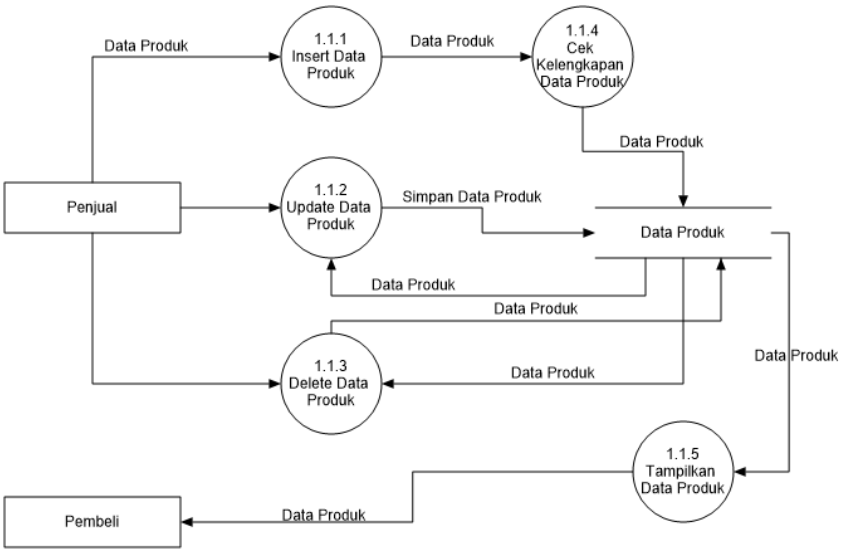


3.7 Gambar Diagram level 1 untuk proses 3 . *Activity* Proses pembayran

Penjelasan :

DFD di atas menjelaskan tentang beberapa proses :

1. DFD ini menjelaskan tentang proses pembayaran.
2. Pertama, pembeli harus login dulu menggunakan id dan password yang sudah didaftarkan.
3. Lalu pembeli mengisi data konfirmasi pembayaran. Data tersebut akan disimpan pada database pembayaran.
4. Penjual akan menerima *report* pembayaran dan pembeli akan mendapatkan nota bukti pembayaran.



3.8 Gambar Diagram level 2. *Activity Update* data produk

Penjelasan :

DFD di atas menjelaskan tentang beberapa proses :

1. Penjual memasukan data produk dan sistem akan mengecek kelengkapannya.
2. Setelah itu data akan disimpan pada database produk.
3. Penjual juga dapat melakukan update dan delete produk.
4. Setelah itu produk akan ditampilkan pada pembeli

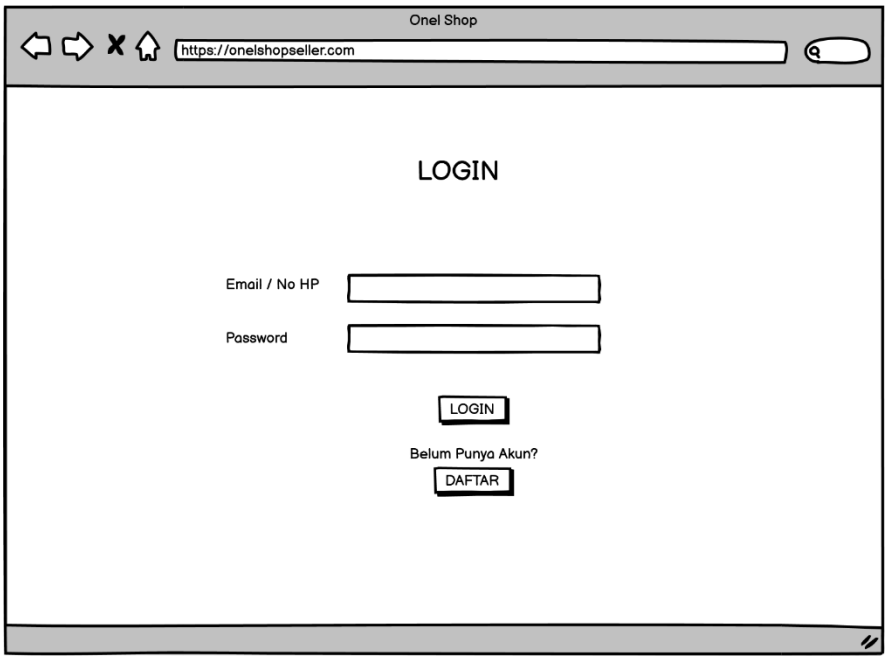
2.) Desain *Interface* / antarmuka

Pada tahapan ini akan diterapkan rancangan desain antarmuka atau *interface* pada halaman – halaman yang ada pada sistem. Adapun rancangan desain *Interface*-nya adalah sebagai berikut :

a.) Halaman Penjual

1. Halaman *Login*

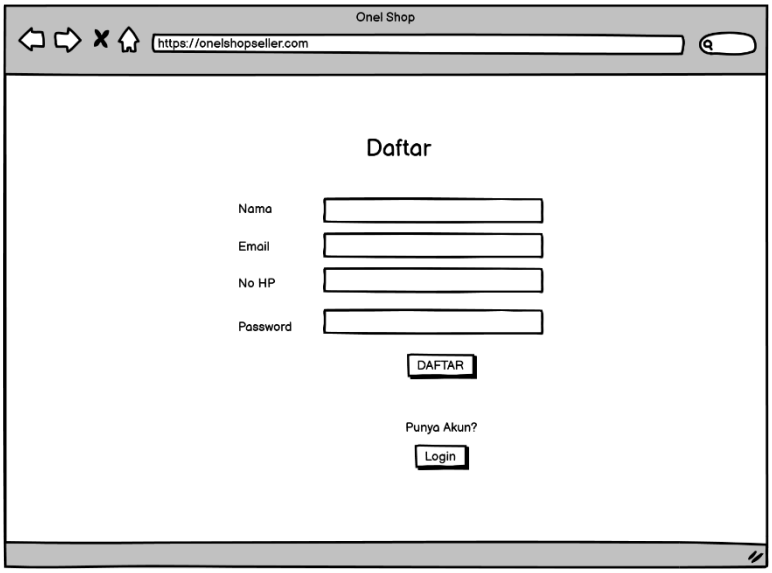
Halaman awal yang muncul ketika sistem diakses, Penjual harus memasukan *username* dan *password* sebelum ke halaman utama untuk mendapatkan akses sistem yang telah dibuat. Rancangannya seperti di gambar 3.10 dibawah ini



Gambar 3.9 Desain Halaman Login Penjual

2. Halaman Daftar

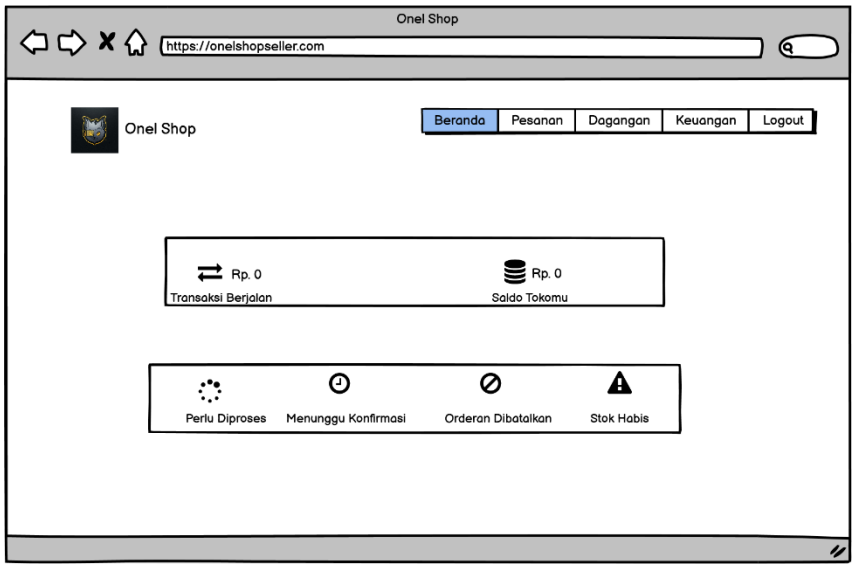
Halaman daftar adalah halaman untuk mendaftar akun admin. Rancangannya seperti gambar 3.11 berikut :



Gambar 3.10 Halaman Daftar

3.) Halaman Beranda

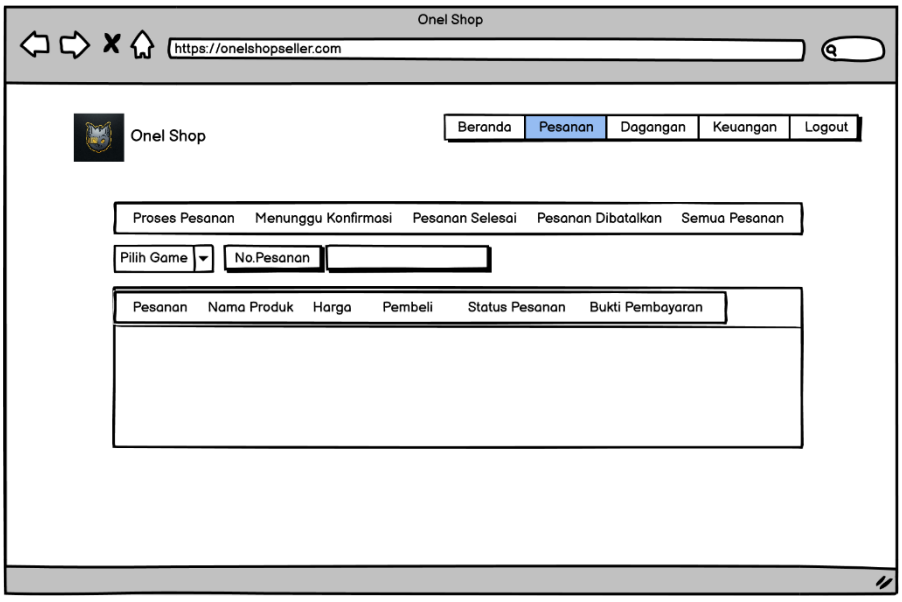
Halaman Beranda adalah beranda awal Ketika penjual sudah berhasil *login* rancangannya seperti pada gambar 3.12 berikut :



Gambar 3.11 Halaman Beranda

4.) Halaman Pesanan

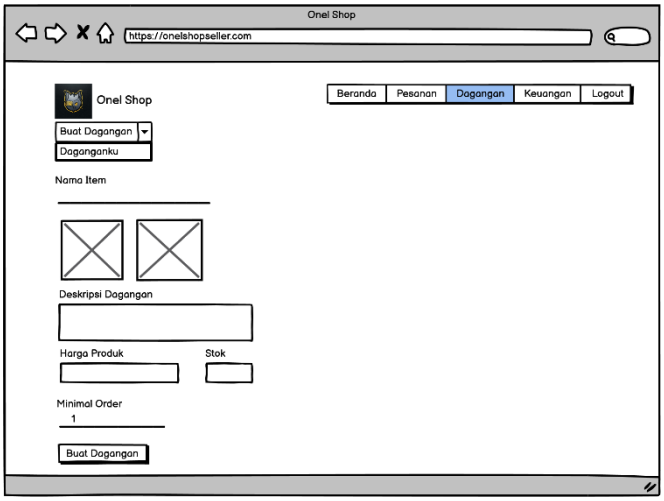
Halaman pesanan adalah halaman yang muncul ketika penjual mengklik bagian pesanan. halaman ini digunakan penjual untuk memproses pesanan yang masuk. Rancangannya seperti gambar berikut 3.13 berikut :



3.12 Gambar Halaman Pesanan

5.) Halaman Penjual Menambahkan Dagangan

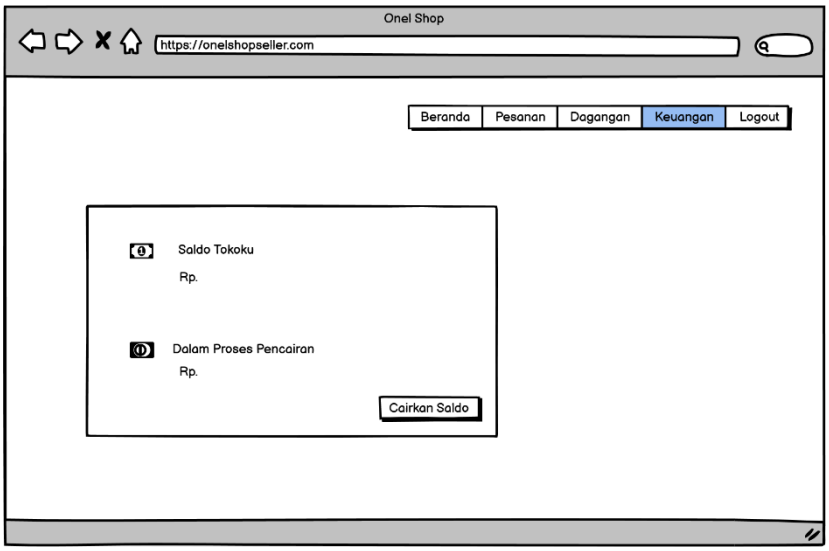
Halaman Dagangan adalah halaman yang muncul ketika penjual mengklik bagian dagangan . Halaman ini digunakan untuk penjual menambahkan dagangan. Rancangannya seperti gambar tersebut 3.14 berikut :



3.13 Gambar Halaman Dagangan

6.) Halaman Keuangan

Halaman Keuangan adalah halam yang muncul Ketika penjual mengklik bagian keuangan. Halaman ini digunakan untuk penjual mencairkan saldo ke rekening penjual. Rancangannya seperti gambar tersebut 3.15 berikut :

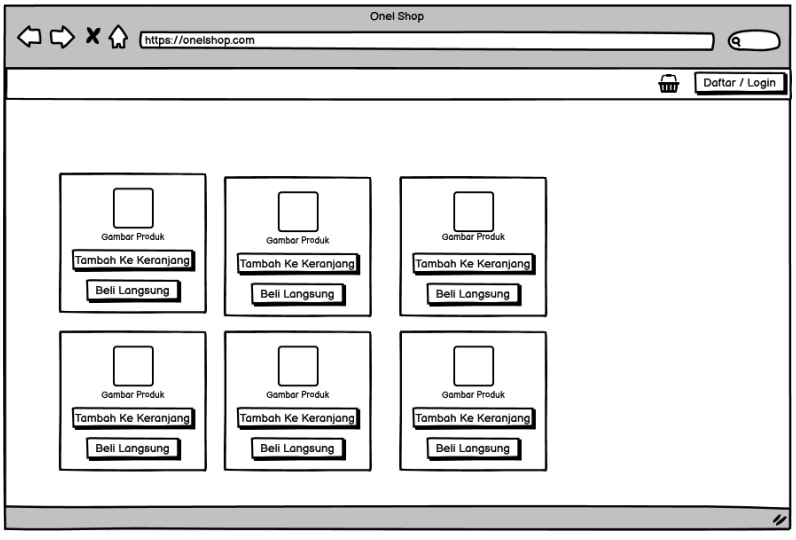


3.14 Gambar Halaman Keuangan

b.) Halaman Pembeli

1.) Halaman Beranda Pembeli

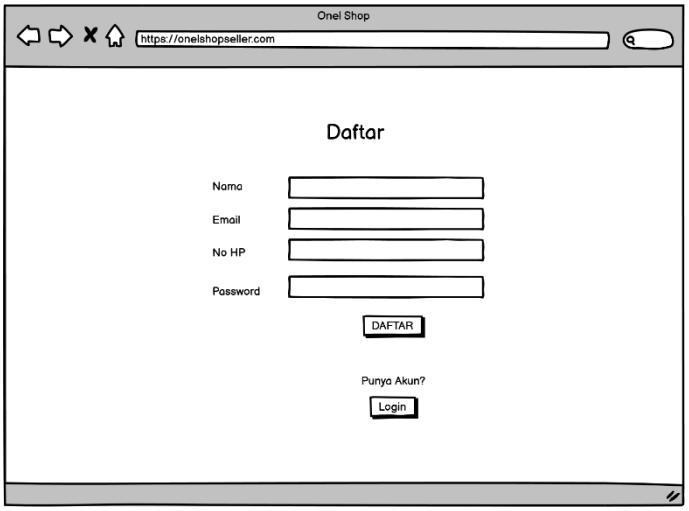
Halaman ini digunakan untuk tampilan halaman awal ketika pembeli mengakses sistem ini, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.16 berikut :



Gambar 3.15 Halaman Beranda Pembeli

2.) Halaman Daftar

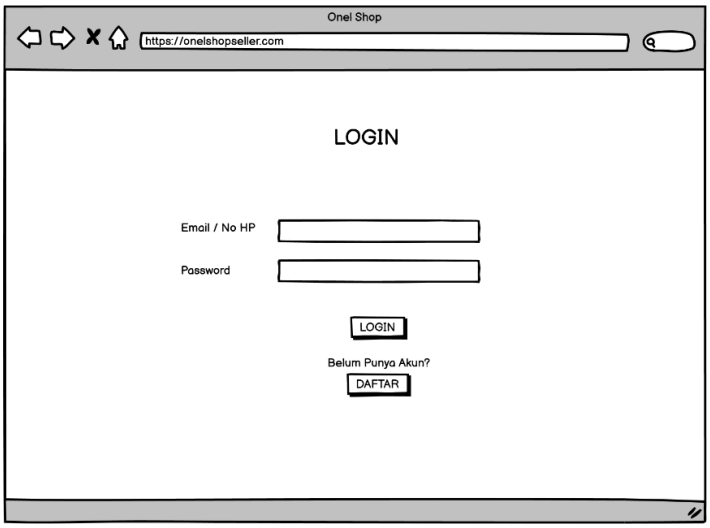
Halaman Daftar ini digunakan apabila pembeli ingin mendaftarkan diri sebelum membeli , adapun rancangannya seperti pada gambar 3.16 berikut :



Gambar 3.16 Halaman Daftar

3.) Halaman Login

Halaman *Login* ini digunakan apabila pembeli sudah mendaftarkan dirinya , adapun rancangannya seperti pada gambar 3.17 berikut :

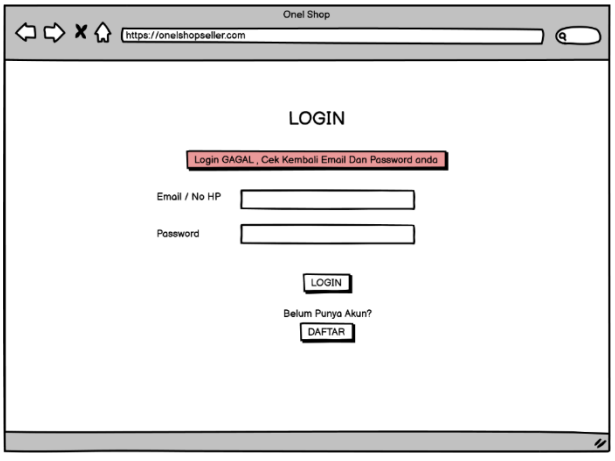


Gambar 3.17 Halaman Login Pembeli

c.) Keluaran (*Output*) Antarmuka

1.) Halaman Login Gagal (Penjual dan Pembeli)

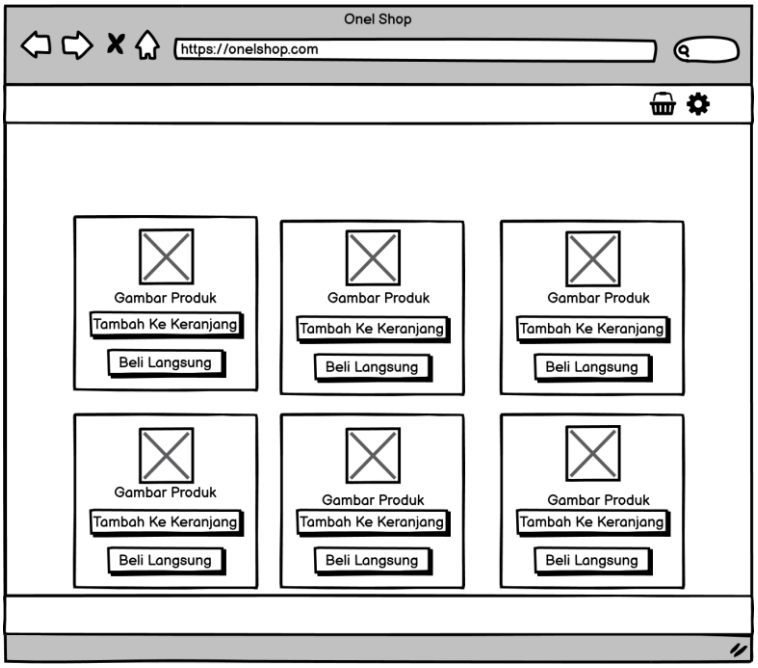
Halaman Login Gagal adalah halaman yang muncul ketika penjual atau pembeli salah memasukan *username* atau *password*. Rancangan seperti pada gambar 3.18 dibawah ini :



3.18 Halaman *Login* Gagal (Pembeli dan Penjual)

2.) Halaman Beranda setelah *login* (Pembeli)

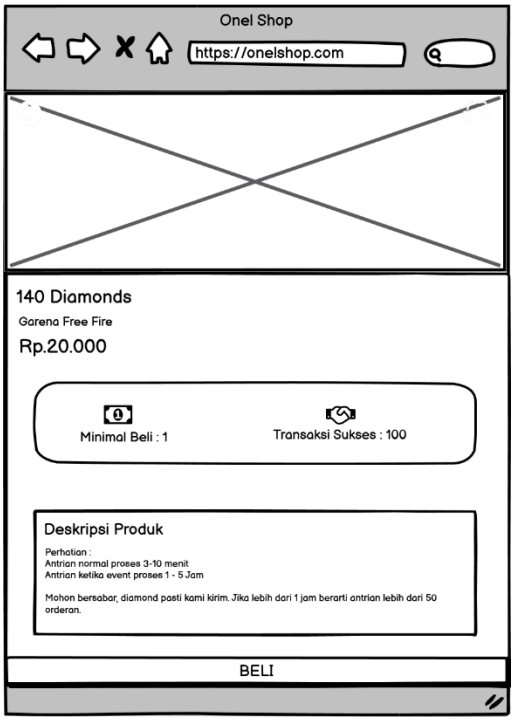
Halaman ini digunakan untuk tampilan halaman awal ketika pembeli mengakses sistem ini, adapun rancangannya seperti pada gambar 3.19 berikut :



3.19 Halaman beranda setelah *login* (Pembeli)

3.) Halaman beranda pembelian (Pembeli)

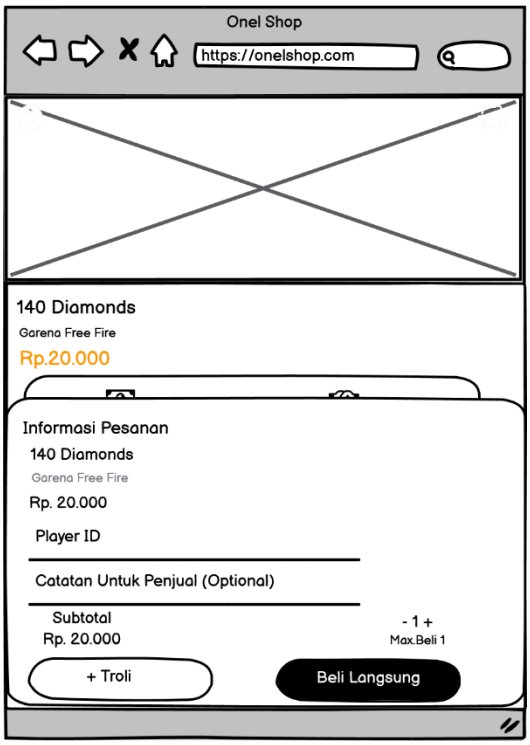
Halaman beranda pembelian adalah halaman yang muncul Ketika pembeli mengklik salah satu produk yang ingin dibeli. Rancangannya seperti pada gambar 3.19 dibawah ini :



3.20 Halaman Beranda pembelian (Pembeli)

4.) Halaman pembelian (Pembeli)

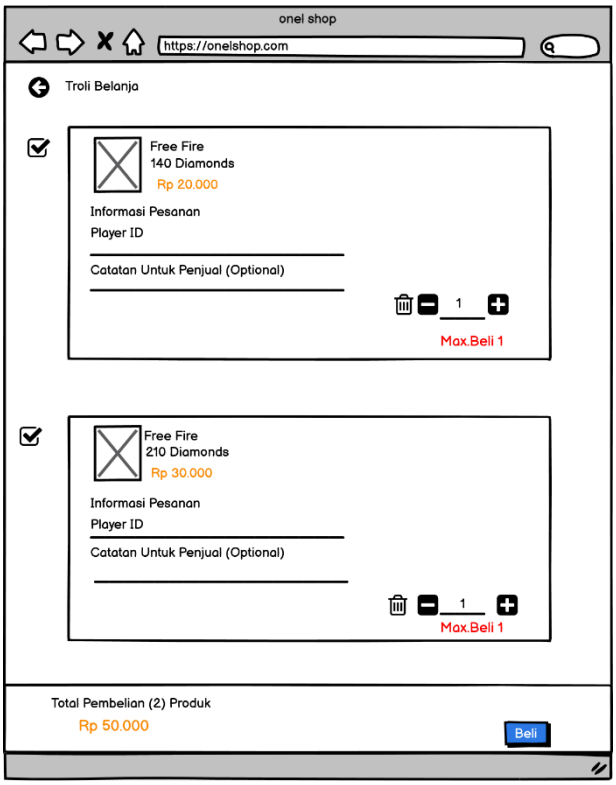
Halaman pembelian adalah halaman yang muncul ketika pembeli mengklik tombol beli yang ada dibawah. Rancangannya seperti pada gambar 3.20 dibawah ini :



3.21 Halaman pembelian (Pembeli)

5) Halaman *troli* (Pembeli)

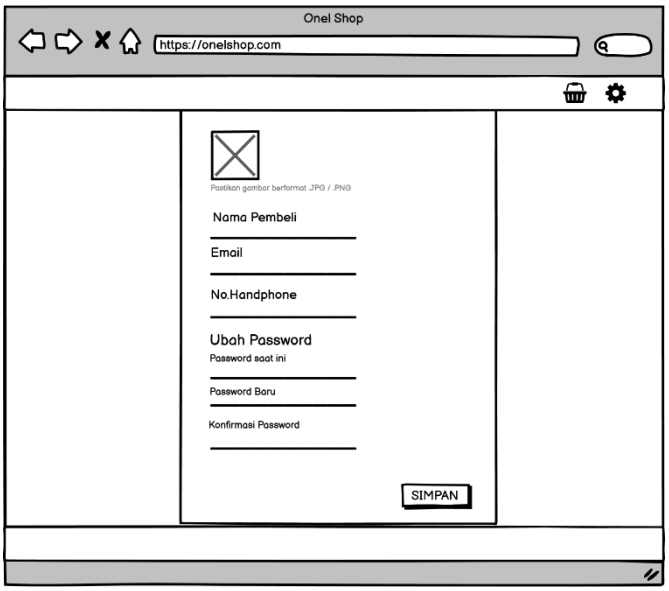
Halaman *troli* adalah halaman yang muncul ketika pembeli sudah menyimpan produk melalui tombol *troli* yang ada untuk disimpan ke *troli*. Rancangannya seperti pada gambar 3.20 dibawah ini



3.22 Halaman *Troli* (Pembeli)

6) Halaman Profil (Pembeli)

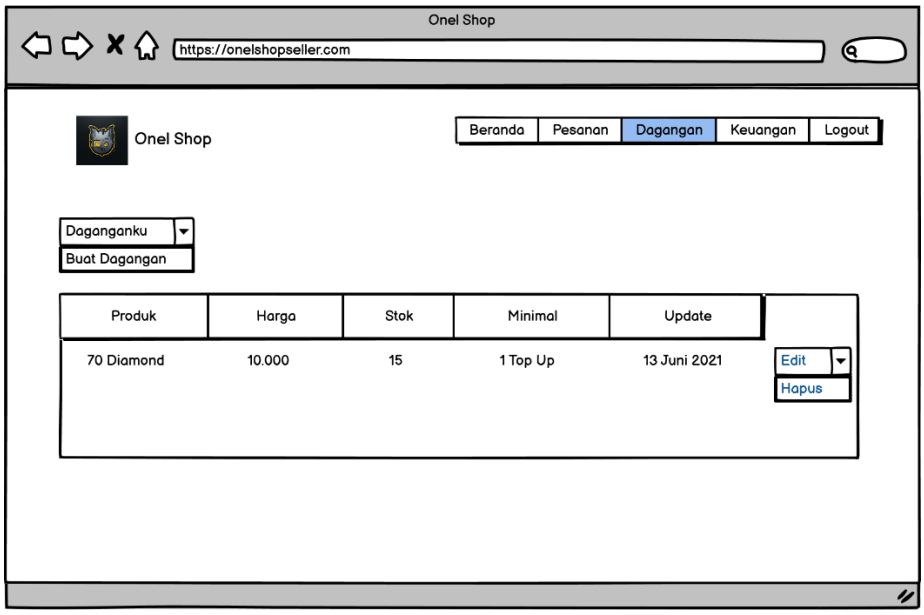
Halaman Profil adalah halaman yang muncul Ketika pembeli mengklik *icon* setelan yang ada diberanda. Rancangannya seperti gambar 3.22 berikut :



3.23 Halaman *Profil* (Pembeli)

7.) Halaman Daganganku (Penjual)

Halaman Daganganku adalah halaman yang muncul ketika penjual mengklik bagian dagangan kemudian memilih bagian daganganku. Halaman ini digunakan untuk penjual menambahkan dan mengurangi stok atau mengedit dagangan. Rancangannya seperti gambar tersebut 3.22 berikut :



3.24 Halaman Daganganku (Penjual)

3.8.3) Basis Data

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

a) Tabel Daftar

Tabel daftar merupakan tabel yang menyimpan data pengguna yang digunakan untuk daftar pada sistem. Berikut ini spesifikasi dari tabel daftar :

Tabel 3. 2 Tabel Login

Field name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
id_member	int	11	Primary key
nm_member	varchar	30	Nama member
email	varchar	30	Email member
no_hp	varchar	13	no.hp member
password	varchar	15	Kata sandi member

b) Tabel login

Tb_login digunakan untuk masuk kedalam sistem dengan *username* dan *password* pembeli yang sudah didaftarkan untuk *login* agar dapat melakukan proses transaksi :

Tabel 3. 2 Tabel Member

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
id_login	int	18	*Primary Key*
nama_user	varchar	20	Nama user
username	varchar	20	Nama Pengguna
password	varchar	15	Kata Sandi

c) Tabel nambah dagangan

Tb nambah dagangan merupakan tabel yang menyimpan data produk. Berikut ini spesifikasi dari tabel data produk.

Tabel 3. 4 Tabel nambah dagangan

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
Id_game	int	15	*Primary Key*

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
Nama item	varchar	20	Nama item
Gambar produk	picture		gambar
deskripsi	varchar	20	deskripsi
Harga produk	varchar	7	Harga produk
stok	int	3	stok
Min. order	int	1	Minimal order

d) Tabel Transaksi

Tabel Transaksi digunakan untuk menyimpan data transaksi pembelian atau *order* dari pembeli.

Tabel 3. 5 Tabel Transaksi

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
id_transaksi	int (11)	11	*Primary Key*
id_member	int (11)	11	Id member
tgl_transaksi	datetime		Tanggal transaksi
total_bayar	double (20)	20	Total bayar
status_ pembayaran	varchar (20)	10	Status pembayaran

e.) Table Edit Dagangan

Tb edit dagangan merupakan tabel yang menyimpan data produk dan mengubah data produk. Berikut ini spesifikasi dari tabel data produk.

Tabel 3. 6 Tabel Edit Dagangan

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
Id_game	int	15	*Primary Key*
Nama item	varchar	20	Nama item
Harga produk	varchar	7	Harga produk
stok	int	20	deskripsi
Min. order	int	1	Minimal order
update	time		Kapan data diperbarui

1.4.2 Desain Keamanan

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

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan pembahasan pada BAB III sebelumnya mengenai analisis sistem yang berjalan, analisis kelemahan sistem yang berjalan, dan analisis kebutuhan sistem. Dapat diambil hasil berupa sebuah analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada Toko Onel Shop yang terdiri dari hasil analisis, hasil implementasi rancangan, hasil rancangan *database*, dan hasil responden pengguna (kuesioner).

4.1.1 Profil Toko

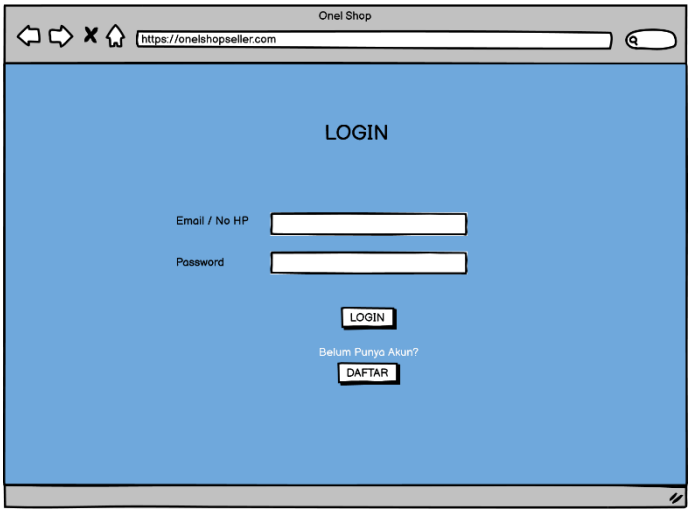
Toko Onel Shop merupakan sebuah *online shop* yang dimiliki oleh Amaliya Bunga Dwiyanti dan berada di Kota Palangka Raya, yang mana toko ini belum memiliki toko fisik dan penjualan nya hanya menggunakan media sosial yaitu whatsapp serta belum memiliki sistem penjualan nya tersendiri. Toko Onel Shop bergerak pada bidang penjualan *Voucher Game Online*.

4.1.2 Hasil Penelitian

1. Halaman Penjual

    a) Halaman *Login* Penjual

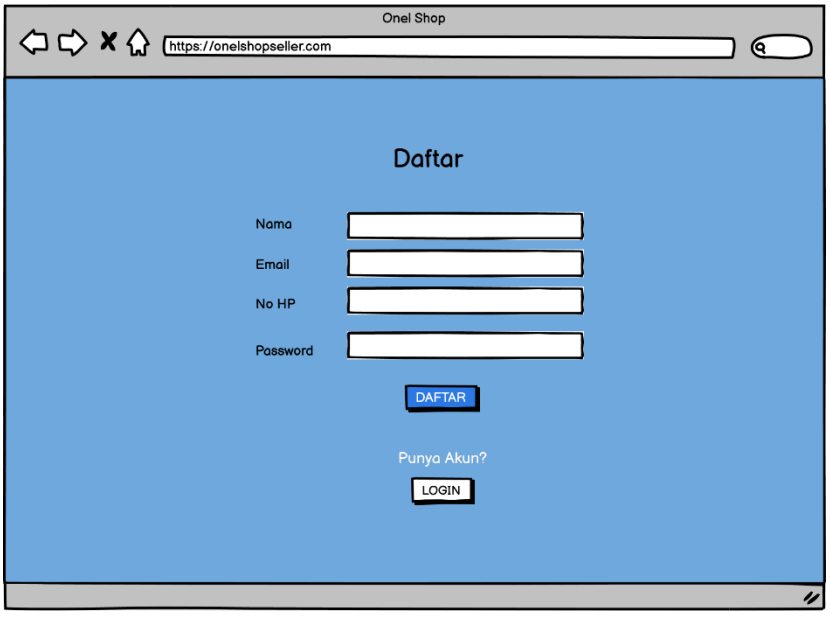
    Halaman ini digunakan untuk *login* kedalam sistem, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.1 berikut :



Gambar 4.1 Desain Halaman Login Administrator

b) Halaman Daftar

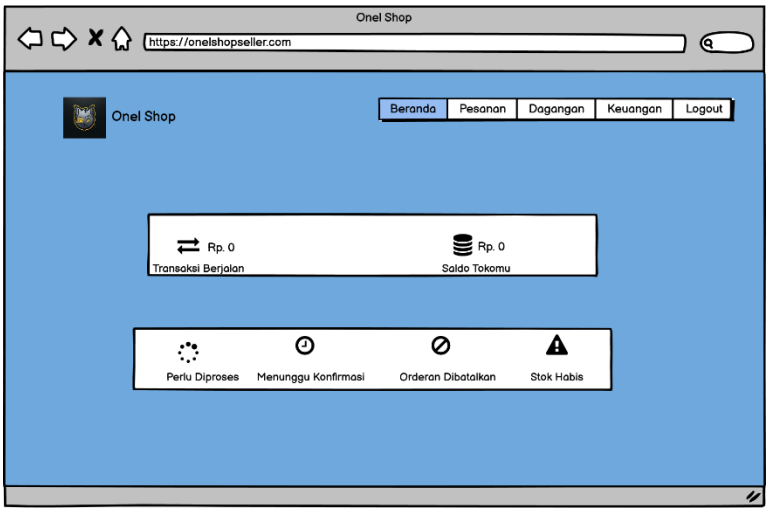
Halaman daftar adalah halaman untuk mendaftar akun admin. Rancangannya seperti gambar 4.2 berikut :



Gambar 4.2 Halaman Daftar Administrator

c) Halaman Beranda Penjual

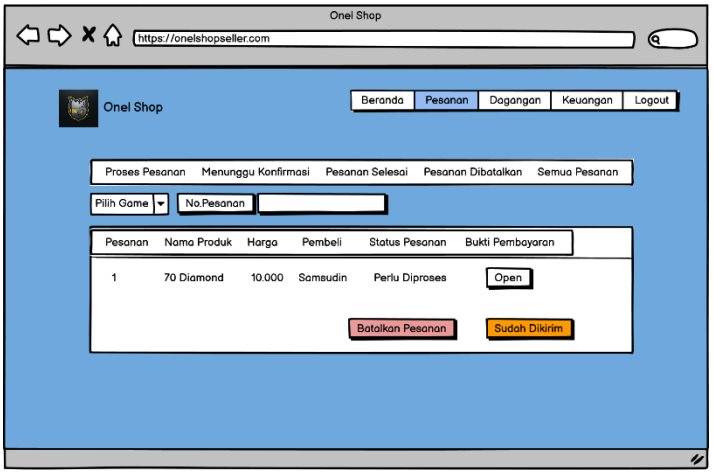
Halaman ini digunakan untuk melihat informasi seperti, total transaksi yang belum di proses, total transaksi selesai, total produk, dan total pelanggan, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.3 berikut :



Gambar 4.3 Halaman Beranda Penjual

d) Halaman Pesanan

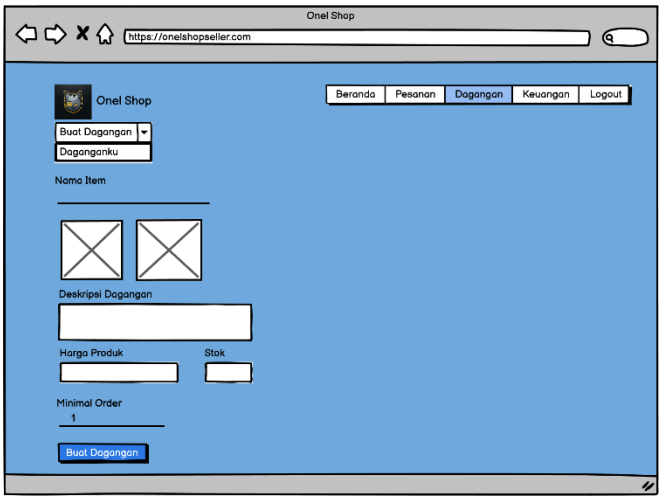
Halaman ini digunakan untuk manajemen data pesanan yang ada di toko onel shop, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.4 berikut :



Gambar 4.4 Desain Halaman Manajemen Produk

e) Halaman Manajemen Dagangan

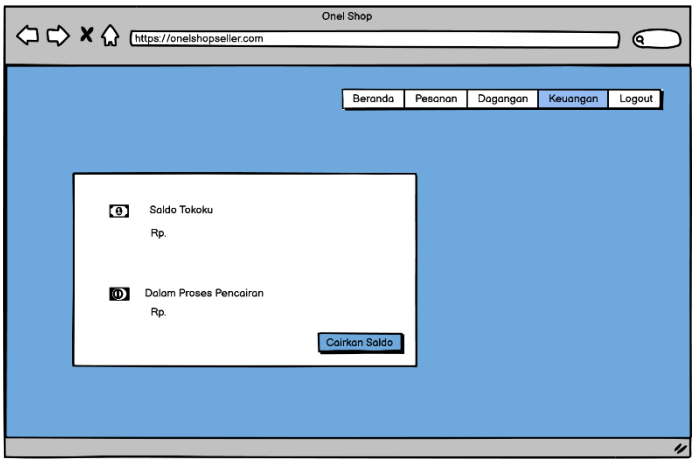
Halaman ini digunakan untuk menambahkan data dagangan adapun rancangannya seperti pada gambar 4.5 berikut :



Gambar 4.5 Halaman Manajemen Member

f) Halaman Keuangan

Halaman ini digunakan untuk mencairkan saldo yang berada di dalam website. adapun rancangannya seperti pada gambar 4.6 berikut :

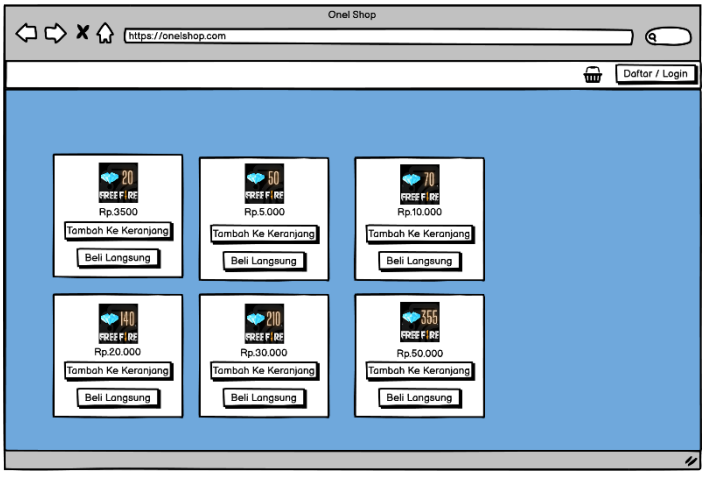


Gambar 4.6 Desain Halaman Pencairan Dana

2. Desain Halaman Pengunjung

a) Desain Halaman Beranda

Halaman ini digunakan untuk tampilan halaman awal ketika pembeli mengakses sistem ini, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.7 berikut :

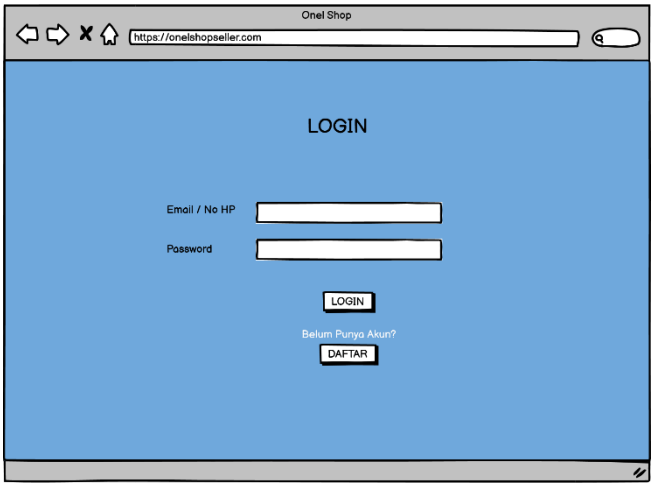


Gambar 4.7 Halaman Daftar

b) Halaman Login

Halaman ini digunakan untuk pembeli yang sudah

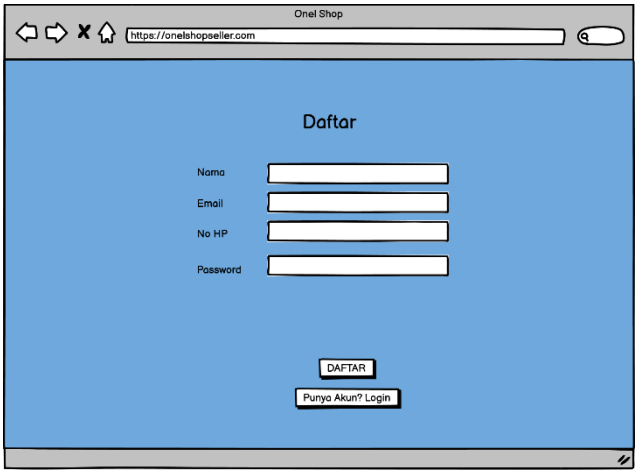
melakukan pendaftaran di toko onel shop, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.8 berikut :



Gambar 4.8 Halaman Login

c) Halaman Daftar

Halaman Daftar ini digunakan apabila pembeli ingin mendaftarkan diri sebelum membeli , adapun rancangannya seperti pada gambar 4.9 berikut:

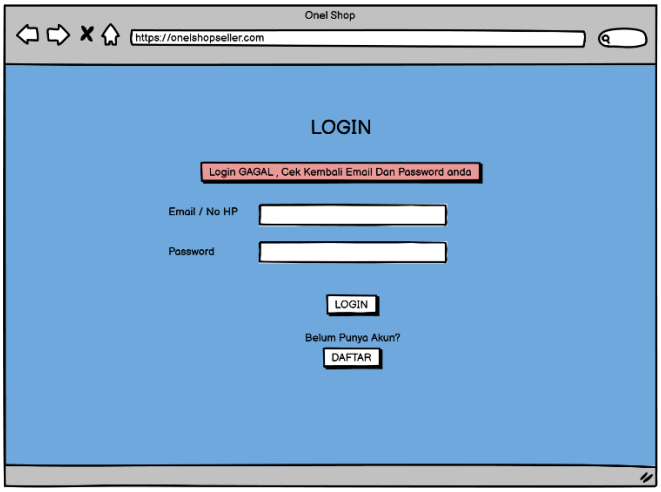


Gambar 4.9 Halaman Detail Produk

3.) Keluaran (*Output*) Antarmuka

a) Halaman Login Gagal (Penjual dan Pembeli)

Halaman Login Gagal adalah halaman yang muncul ketika penjual atau pembeli salah memasukan *username* atau *password*. Rancangan seperti pada gambar 4.10 dibawah ini:

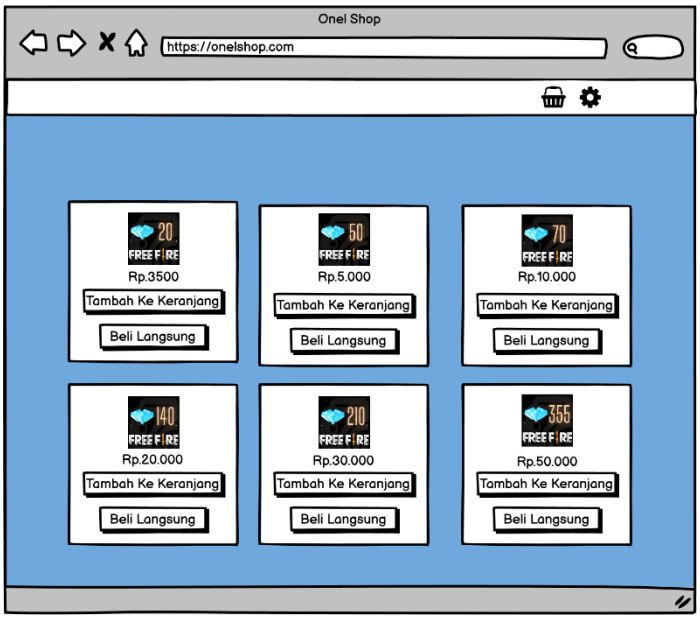


Gambar 4.10 Halaman Informasi Pemesanan

b) Halaman beranda setelah *Login (*Pembeli)

Halaman ini digunakan untuk tampilan halaman awal ketika pembeli mengakses sistem ini, adapun rancangannya seperti pada

gambar 4.11 berikut :



Gambar 4.11 Halaman setelah Login

c) Halaman beranda pembelian (Pembeli)

Halaman beranda pembelian adalah halaman yang muncul Ketika pembeli mengklik salah satu produk yang ingin dibeli. Rancangannya seperti pada gambar 4.12 dibawah ini :



Gambar 4.12 Desain beranda pembelian

d) Halaman pembelian (Pembeli)

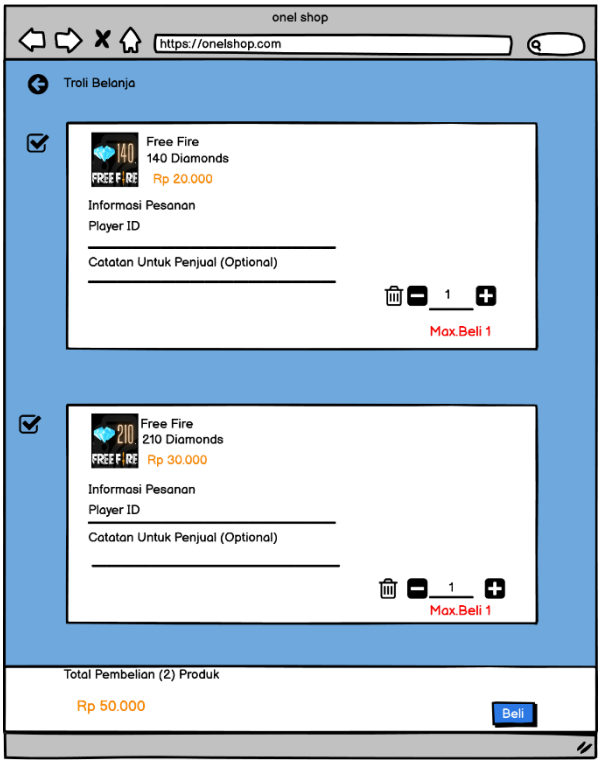
Halaman pembelian adalah halaman yang muncul ketika pembeli mengklik tombol beli yang ada dibawah. Rancangannya seperti pada gambar 4.13 dibawah :



Gambar 4.13 Desain pembelian

e.) Halaman *Troli* (pembeli)

Halaman *troli* adalah halaman yang muncul ketika pembeli sudah menyimpan produk melalui tombol *troli* yang ada untuk disimpan ke *troli*. Rancangannya seperti pada gambar 4.14 dibawah ini :



Gambar 4.14 Halaman *Troli*

f.) Halaman *Profil* (Pembeli)

Halaman *Profil* adalah halaman yang muncul Ketika pembeli mengklik *icon* setelan yang ada diberanda. Rancangannya seperti gambar 4.15 berikut :



Gambar 4.15 Halaman *Profil*

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pembahasan Hasil Kuesioner

Untuk dapat mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap kualitas rancangan sistem yang ada pada pada Toko Onel Shop, penulis menggunakan metode pengukuran skala likert. yaitu metode perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden

untuk mengetahui skala sikap suatu objek tertentu. Berikut ini adalah daftar point-point pernyataan yang diajukan :

Tabel 4.1 Point Kuesioner

No	Pernyataan
1	Rancangan sistem informasi penjualan memiliki fitur yang sudah cukup untuk menunjang proses penjualan
2	Rancangan sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna
3	Rancangan sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan
4	Rancangan sistem ini mempunyai tampilan (user interface) yang *friendly*
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko onel shop

Keterangan :

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Netral (N) = 3

Kurang Setuju (KS) = 2

Tidak Setuju (KS) = 1

Selanjutnya hasil penilaian jawaban responden yang telah diperoleh berdasarkan kriteria point-point yang telah diisi oleh 10 responden direkap dan diolah untuk mengetahui jumlah skor tiap pernyataan. Berikut adalah tabel skor hasil nilai :

Tabel 4.2 Hasil Skor

No	Pernyataan	Responden										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Rancangan saya dapat membantu pembeli dengan sistem yang mudah ketika digunakan	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	44
2	Rancangan sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
3	Rancangan sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4	42
4	Rancangan sistem ini mempunyai tampilan(*user interface*) yang *friendly*	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	47
5	Rancangan sistem ini apabila diimplementasikan maka akan sangat membantu pihak toko onel shop	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47
		Jumlah										222

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 (TS)

Jawaban- jawaban dari responden tersebut dapat diberi bobot nilai atau skor likert seperti dibawah ini :

Angka 0 – 10 = Tidak Setuju (TS)

Angka 11 – 20 = Kuranng Setuju (KS)

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 44 terletak pada skala“sangat setuju”
2) Pernyataan ke 2 dengan jumlah skor 42 terletak pada skala“sangat setuju”
3) Pernyataan ke 3 dengan jumlah skor 42 terletak pada skala“sangat setuju”
4) Pernyataan ke 4 dengan jumlah skor 47 terletak pada skala “sangat setuju”
5) Pernyataan ke 5 dengan jumlah skor 47 terletak pada skala “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 5 = 250

Jumlah skor terendah = skor terendah tiap item x jumlah responden x jumlah pernyataan = 1 x 10 x 5 = 50

Sehingga kriteria interpretasi skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

Angka 0 – 50 = Tidak Setuju (TS)

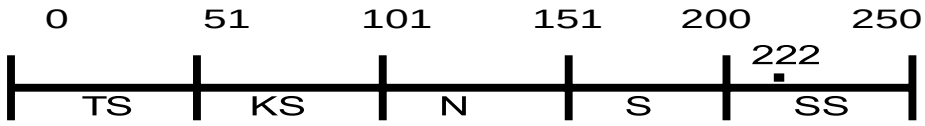
Angka 51 – 100 = Kurang Setuju (KS)

Angka 101 – 150 = Netral (N)

Angka 151 – 200 = Setuju (S)

Angka 201 – 250 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan kriteria tersebut, diketahui total skor keseluruhan berada pada daerah sangat setuju dengan nilai 222.



Gambar 4.16 Skala Poin

Pada gambar 4.9 diatas dapat diketahui bahwa angka 222 yang merupakan total skor keseluruhan berada di daerah Sangat Setuju (SS), hal ini berarti secara keseluruhan rata-rata respondenSangat Setuju terhadap poin-poin pernyataan pada tabel 4.2.

Adapun untuk mengetahui persentase kelompok responden dalam setiap item pernyataan adalah dengan kriteria interpretasi kelompok responden untuk setiap item pernyataan sebagai berikut :

Persentase Kelompok Responden = (Jumlah Keseluruhan Skor/ Jumlah Skor Tertinggi) x 100% = 211 / 250 * 100% = 88,8 %

Dengan kriteria interpretasi persentase kelompok responden adalah sebagai berikut :

Angka 0% - 20% = Tidak Setuju (TS)

Angka 21% - 40% = Kurang setuju (KS)

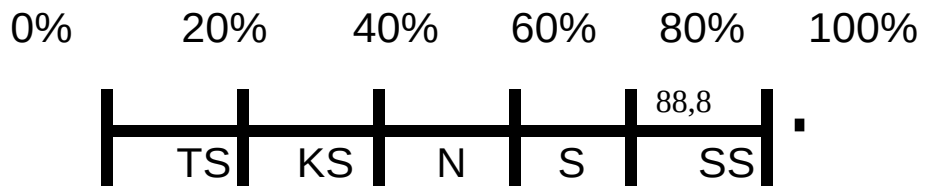
Angka 41% - 60% = Netral (N)

Angka 61% -80% = Setuju (S)

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

Maka persentase kelompok responden secara keseluruhan adalah 88,8% yang berarti tergolong sangat kuat.

Adapun persentase kelompok responden secara keseluruhan dapat dilihat seperti berikut :



Gambar 4.17 Skala Persentase

Dari skala diatas maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang dinilai dari 10 responden dan 5 pernyataan maka diperoleh hasil interpretasi sebesar 88,8 % atau dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem informasi penjualan pada Toko Onel *Shop* berbasis web tergolong sangat baik (Sangat Setuju)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1.) Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan *Diamond Game* Berbasis Web Pada Onel Shop Palangka Raya Ini Menghasilkan Sebuah Sistem Rancangan *Interface*, Menggunakan Metode Analisis *PIECES* Dan Perancangan Sistem Yang Digunakan Adalah *Balsamiq Mockup* Dan *Clickchart.*

2.) Hasil dari analisis yang telah dilakukan penulis, sistem lama memiliki beberapa kekurangan seperti masih menggunakan cara konvensional dalam melakukan pengecekkan data, maka dari itu dibuatlah perancangan sistem yang baru untuk meminimalisir kekurangan dari sistem yang lama..

3.) Berdasarkan hasil dari perhitungan kuisioner menggunakan metode Skala Likert dengan 5 pernyataan yang diajukan kepada 10 responden dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi penjualan pada toko Onel Shop berbasis web mendapatkan persentase sebesar 88,8 % yangmana hasil tersebut menunjukkan bahwa responden “sangat setuju” terhadap analisis dan perancangan sistem ini.

5.2 Saran

Adapun saran kepada peneliti yang ingin mengimplementasikan analisis dan perancangan yang telah dibuat oleh penulis, yaitu :

Untuk peneliti selanjutnya, analisis dan perancangan sistem ini diharapkan nantinya dapat dikembangkan lagi dan dapat diimplementasikan kedalam sebuah sistem berbasis *web*, sehingga menjadi bahan pertimbangan dan masukan untuk pengembangan sistem informasi penjualan khususnya pada toko Onel Shop.

DAFTAR PUSTAKA

Andy, F., Saputra, R., & Rahman, A. (2017). *Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Dunia Palembang*. Jurnal Processor, 12 (2), 3.

Utomo ,Eko Wahyudi. 2013 . *Analisa Dan Perancangan System Penjualan Berbasis Web Pad Cv Ittalk ComputerSemarang* :Universitas Dian Nuswantoro

Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi (1st ed.).* Yogyakarta: Deepublish.

Timur Norma Puspita, , 2013. *Perancangan menggunkan Website. Jurnal Perancangan Sistem Pemasaran Berbasis Website Pada PT. HAMUDHA PRIMA MEDIA,* Universitas Muhammadiyah Surakata.

Nugroho, F. E. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku.* Jurnal SIMETRIS, 7 (2), 717–724.

Wahana, A., & Riswaya, A. R. (2014). *Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Report Penjualan. Jurnal Computech & Bisnis*, 8 (1), 25.

Azwar, 2019. *Analisis Kualitas Layanan Sistem Manajemen Apartur Responsif Terpadu Menggunakan Metode Servqual.* Universitas Muhammadiyah Riau

Nur, R., & Suyuti, M. A. 2018. *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Yogyakarta: Deepublish.

Darmawan, Deni. 2013. *Sistem Informasi Manajemen.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Eka. 2015. *Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Negeri dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagarian Barung-Barung Balantai Timur*. Jurnal TEKNOIF Vol.3 (2), 72.

Mulyadi. 2016. *Sistem Akuntansi Edisi 4*. Jakarta: Salemba Empat.

Jurnal Ekonomedia : ISSN 2252-8369; STIE PASIM; Sukabumi, September 2018; Vol. 07 No.

Irawan.2017. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kosmetik Pada Princess Corner Berbasis Web*. STMIK GICI BATAM.

Sari,Marini. "*aplikasi reservasi pada hotel sentosa palembang berbasis website*", 2019:22.

Sari,Marini. "*Aplikasi Reservasi Pada Hotel Sentosa Palembang Berbasis Website*", 2019:25.

STMIK Palangkaraya, 2019. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi.* Palangka Raya.

Sutabri, T. (2019). *Sistem Informasi Bisnis*. Yogyakarta: ANDI

L

A

M

P

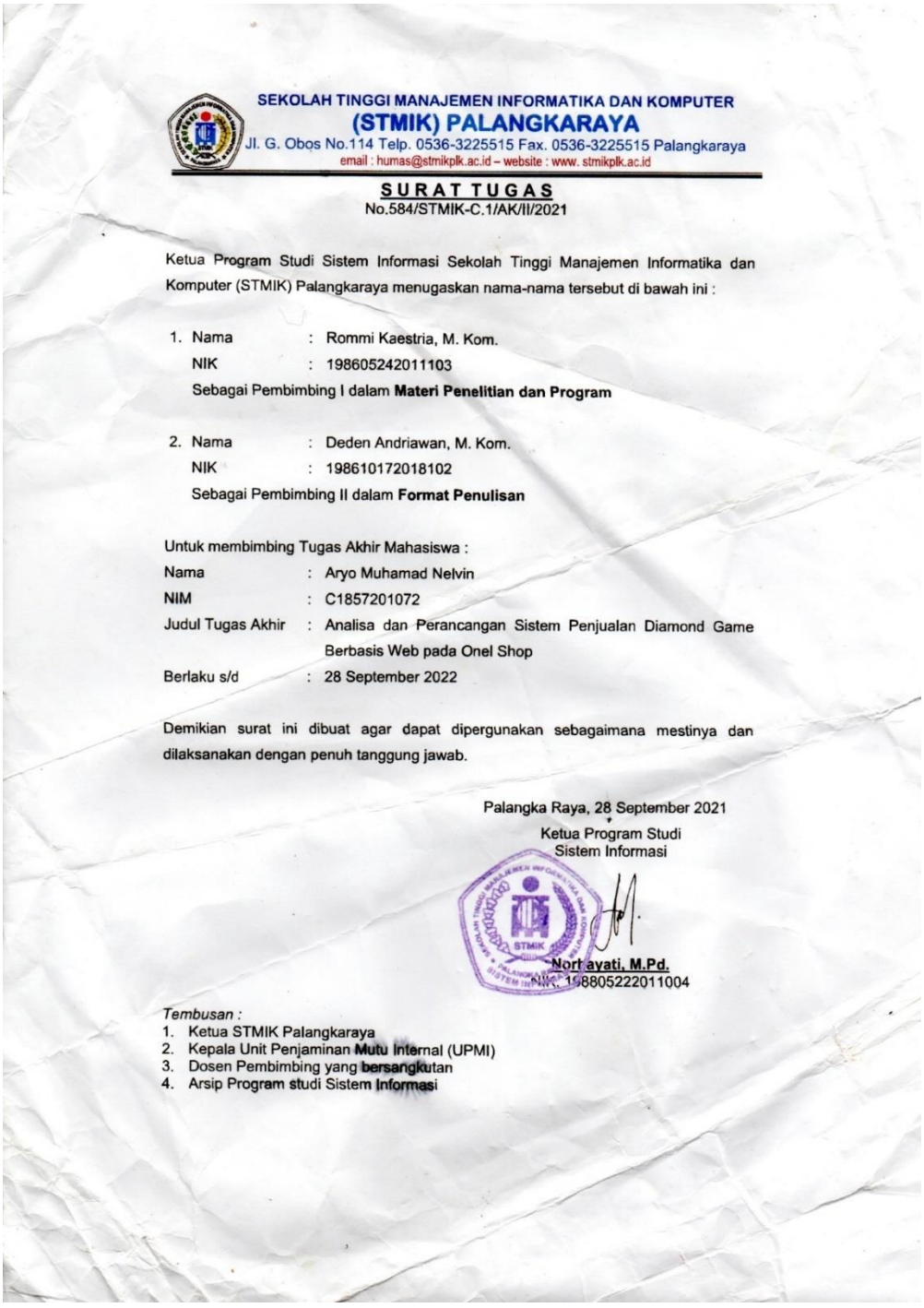
I

R

A

N

Lampiran 1. Surat Tugas



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

SURAT TUGAS
No.584/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 : Rommi Kaestria, M. Kom.
   NIK : 198605242011103
   Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**

2. Nama : Deden Andriawan, M. Kom.
   NIK : 198610172018102
   Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama	:	Aryo Muhamad Nelvin
NIM	:	C1857201072
Judul Tugas Akhir	:	Analisa dan Perancangan Sistem Penjualan Diamond Game Berbasis Web pada Onel Shop
Berlaku s/d	:	28 September 2022

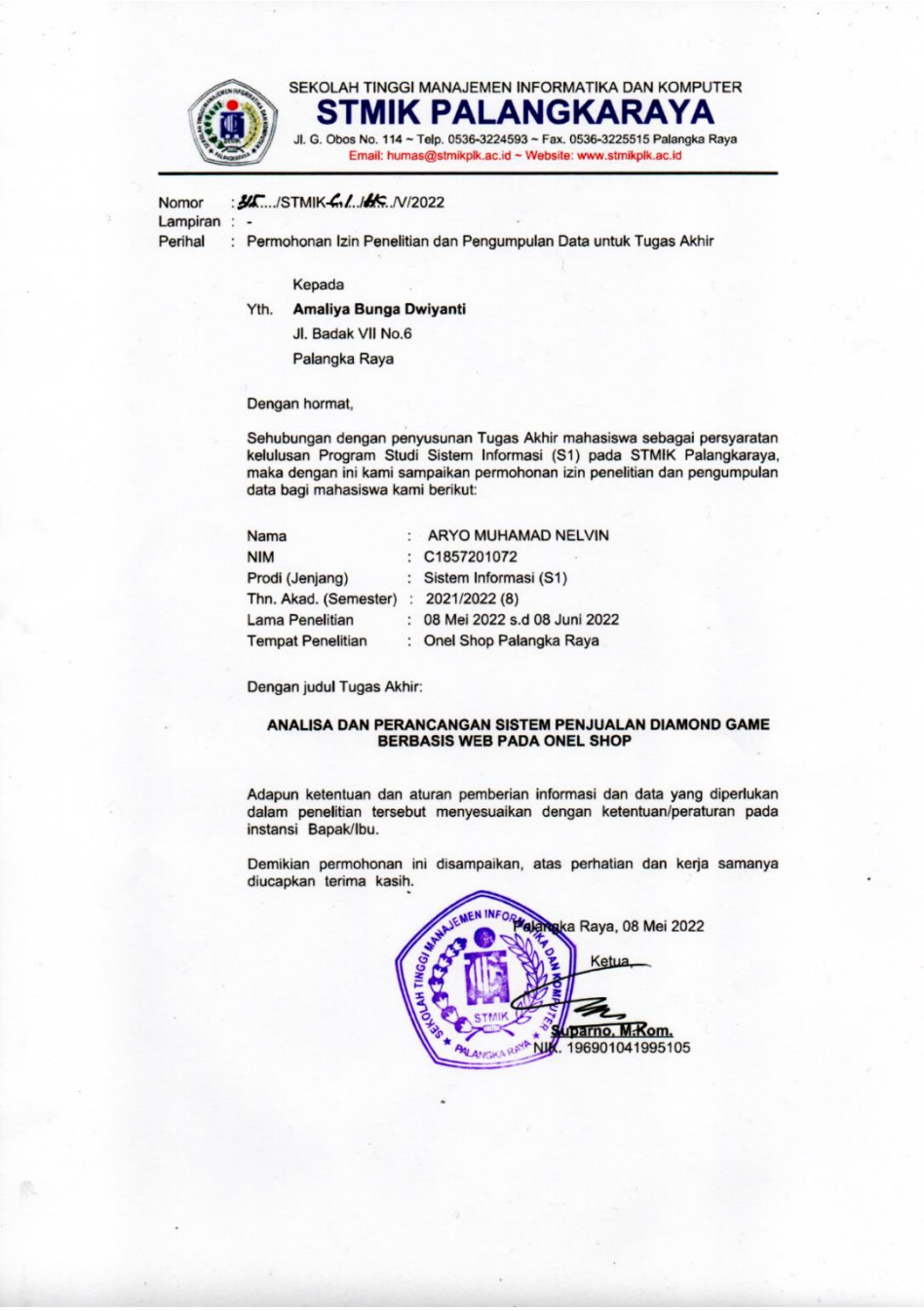
Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 28 September 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi

Nor 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

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 35.../STMIK-C.1./BS.../V/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Amaliya Bunga Dwiyanti**
Jl. Badak VII No.6
Palangka Raya

Dengan hormat,

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

Nama	:	ARYO MUHAMAD NELVIN
NIM	:	C1857201072
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2021/2022 (8)
Lama Penelitian	:	08 Mei 2022 s.d 08 Juni 2022
Tempat Penelitian	:	Onel Shop Palangka Raya

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN DIAMOND GAME BERBASIS WEB PADA ONEL SHOP

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, 08 Mei 2022
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3. Surat Balasan Izin Penelitian

Onel Shop

Palangkaraya 24 Mei 2022

No surat : -

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) palangkaraya
di-Tempat

Dengan hormat,

Untuk menanggapi surat permohonan izin pemelitian yang Bapak/Ibu kirimkan pada tanggal 20 mei 2022 dengan nomor surat 315/STMIK-C.1/HK/V/2022, pada mahasiswa

Nama : Aryo Muhamad Nelvin
NIM : C1857201072
Program Studi : Sistem Informasi

Telah kami setujui melaksanakan penelitian di onel shop dengan permasalahan dan judul tugas akhir "Analisa dan perancangan sistem penjualan diamond game berbasis web pada onel shop". Pada umumnya, kami tidak keberatan dengan hal tersebut dan kami berikan izin kepada mahasiswa diatas untuk melaksanakan penelitian ditempat kami.

Dengan demikian surat balasan permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih

Hormat Kami

Amaliya Bunga Dwiyanti
Owner Onel Shop

Lampiran 4. Instrumen Wawancara

LEMBARAN WAWANCARA

Narasumber : Amaliya Bunga Dwiyanti (Pemilik Onel Shop)

Penulis : Aryo Muhamad Nelvin (C1857201072)

Penulis	Bisa dijelaskan secara singkat mengenai toko onel shop?
Narasumber	Toko Onel adalah toko yang menjual voucher diamond game, berdiri pada tahun 2020 , Toko ini beralamatkan di jalan badak VII No.06
Penulis	Bagaimana proses pengelolaan data atau informasi yang sedang berjalan saat ini?
Narasumber	Untuk pengelolaan data masih melakukan pencatatan dibuku tulis untuk pencatatan stok barang
Penulis	Bagaimana pembayaran di onel shop saat ini?
Narasumber	Bisa cash jika jarak tidak terlalu jauh, dan bisa juga via transfer via dana , atau gopay
Penulis	Gimana cara anda mempromosikan Toko onel shop ini?
Narasumber	Melalui teman keteman untuk mempromosikannya

Mengetahui,

Pewawancara

Amaliya Bunga Dwiyanti
Narasumber

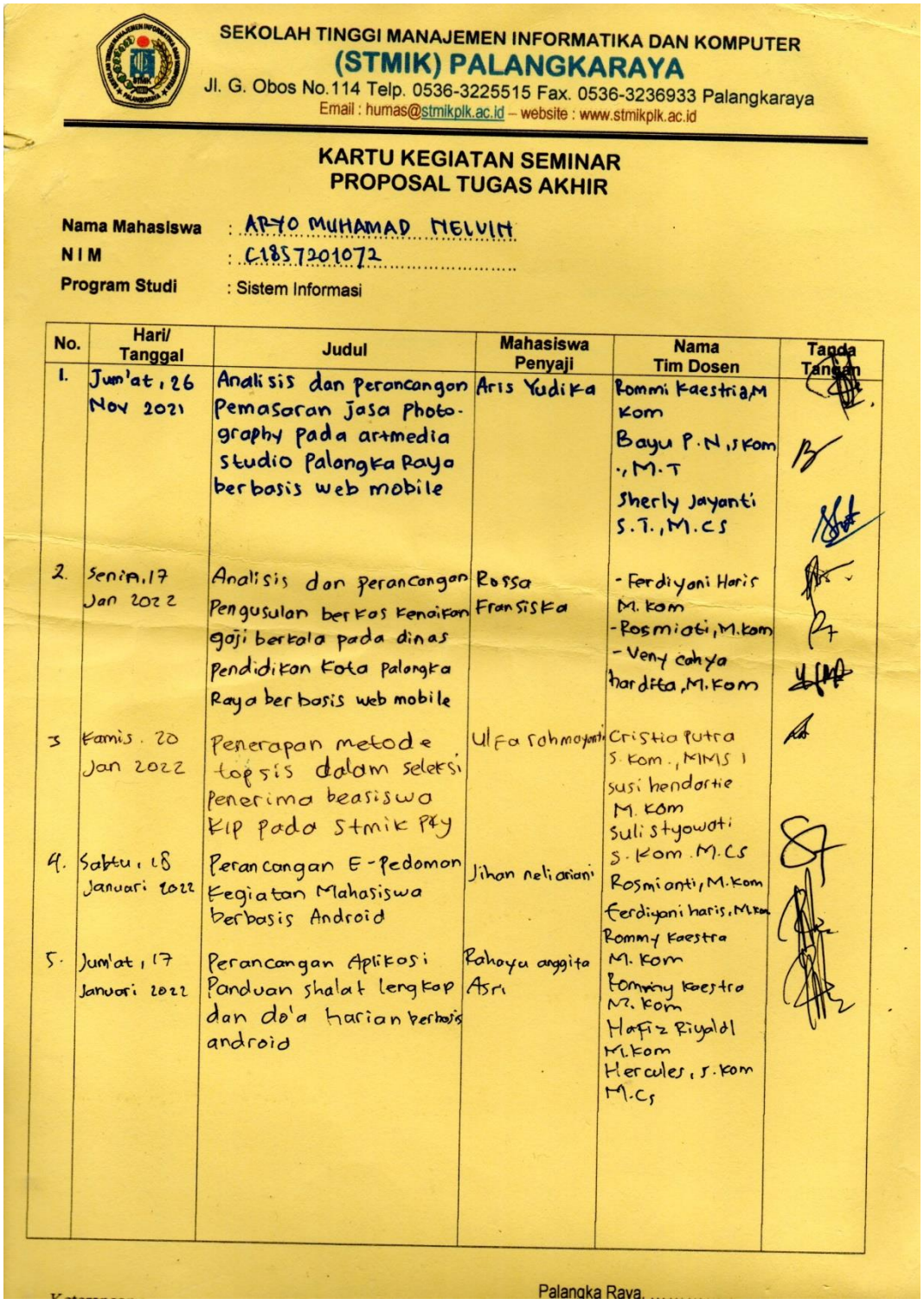
Aryo Muhamad Nelvin
Pewawancara

Lampiran 5. Penyerahan Surat Izin Penelitian



Penyerahan Surat Izin Penelitian Sekaligus Wawancara Bersama Amaliya Bunga Dwiyanti Sebagai Pemilik Onel Shop

Lampiran 6. Kartu Kegiatan Seminar



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

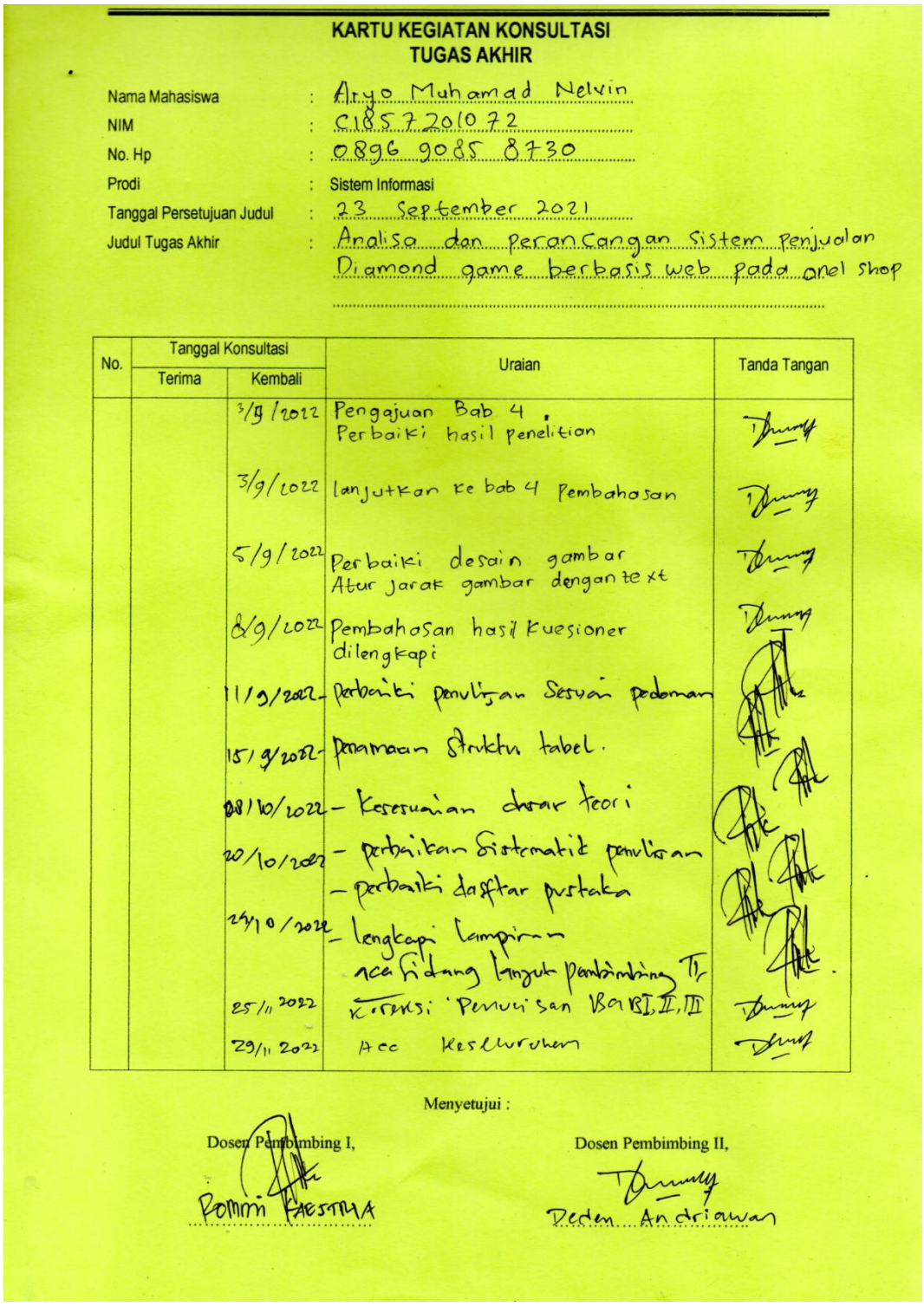
KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ARYO MUHAMAD MELVIN
NIM : C1857201072
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Jum'at, 26 Nov 2021	Analisis dan perancangan Pemasaran jasa Photography pada artmedia studio Palangka Raya berbasis web mobile	Aris Yudika	Rommi Kaestria, M Kom Bayu P.N, S Kom., M.T Sherly Jayanti S.T., M.Cs	
2.	Senin, 17 Jan 2022	Analisis dan perancangan Pengusulan berkas kenaikan gaji berkala pada dinas Pendidikan Kota Palangka Raya berbasis web mobile	Rossa Fransiska	- Ferdiyani Haris M. Kom - Rosmianti, M.Kom - Veny Cahya Hardita, M.Kom	
3	Kamis, 20 Jan 2022	Penerapan metode topsis dalam seleksi Penerima beasiswa KIP pada Stmik PGRI	Ulfa Rahmayanti	Cristia Putra S. Kom., MMSI susi hendartie M. Kom Sulistyowati S. Kom. M.Cs	
4.	Sabtu, 08 Januari 2022	Perancangan E-Pedomon Kegiatan Mahasiswa berbasis Android	Jihan Neliariani	Rosmianti, M.Kom Ferdiyani haris, M.Kom	
5.	Jum'at, 17 Januari 2022	Perancangan Aplikasi Panduan shalat lengkap dan do'a harian berbasis android	Rahayu anggita Asri	Rommy Kaestra M. Kom Rommy Kaestra M. Kom Hafiz Riyaldi M.Kom Hercules, S. Kom M.Cs	

Palangka Raya, ...

Lampiran 7. Kartu Kegiatan Konsultasi



KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Aryo Muhamad Nelvin
NIM : C1857201072
No. Hp : 0896 9085 8730
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 23 September 2021
Judul Tugas Akhir : Analisa dan perancangan sistem penjualan Diamond game berbasis web pada anel shop

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		3/9/2022	Pengajuan Bab 4. Perbaiki hasil penelition	
		3/9/2022	lanjutkan ke bab 4 Pembahasan	
		5/9/2022	Perbaiki desain gambar Atur jarak gambar dengan text	
		8/9/2022	Pembahasan hasil kuesioner dilengkapi	
		11/9/2022	perbaiki penulisan sesuai pedoman	
		15/9/2022	penamaan struktur tabel.	
		08/10/2022	- Kesesuaian dasar teori	
		20/10/2022	- perbaikan Sistematik penulisan	
			- perbaiki dasftar pustaka	
		24/10/2022	- lengkapi lampiran	
			acc sidang lanjut pembimbing II	
		25/11 2022	Koreksi Penulisan Bab I, II, III	
		29/11 2022	Acc keseluruhan	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Ronni Kaestima

Dosen Pembimbing II,

Deden Andriawan