ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA XO KOFFIE PALANGKARAYA

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

Oleh:

FERI WINATA
NIM C1957201033
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2023

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA XO KOFFIE PALANGKARAYA

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diseminarkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Rosmiati, M.Kom	Norhayati, M.Pd
NIK. 197810102005003	NIK. 198805222011004

Mengetahui
Ketua STIMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom
NIK. 19690141995105

PENGESAHAN PENGUJI

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA XO KOFFIE PALANGKARAYA

Proposal Tugas Akhir ini telah diseminarkan, dinilai dan disahkan oleh Tim Penguji Seminar pada tanggal 18 Maret 2023

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir:

1. Rommi Kaesatria, M.kom ..... 
   Ketua

2. Rosmiati, M.kom .....
   Sekertaris

3. Norhayati, M.Pd .....
   Anggota

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN i
HALAMAN PENGESAHAN ii
DAFTAR ISI iii
DAFTAR TABEL v
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR LAMPIRAN
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Batasan masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat 2
1.5 Sistematika Penulisan 3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 Kajian Teori 5
2.2 Penelitian yang Relevan 14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 17
3.1`Tinjauan Umum 17
3.2 Jenis Penelitian 17
3.3 Desain penelitian 17
3.4 Instrumen Penelitian 18
3.5 Teknik Analisis Dan Prosedur Pengumpulan Data 19
3.6 Analisis kebutuhan sistem 22
3.7 Desain sistem 23
3.8 Desain Antar Muka 30
DAFTAR PUSTAKA 44
L A M P I R A N 46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use case diagram 8
Tabel 2.2 Activity diagram 8
Tabel 2. 3 Seuqence diagram 9
Tabel 2. 4 Class diagram 10
Tabel 2. 5 Penelitian Yang Relavan 15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Use Case Diagram 23
Gambar 3. 2 Activity Diagram Login 24
Gambar 3. 3 Activity Diagram Daftar harga 25
Gambar 3. 4 Activity Diagram Daftar pelanggan 26
Gambar 3. 5 Activity Diagram transaksi 27
Gambar 3. 6 Sequence Diagram login 28
Gambar 3. 7 Sequence Diagram login 28
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Transaksi 29
Gambar 3. 9 Sequence Diagram harga 29
Gambar 3. 10 Desain halaman login Administrator 30
Gambar 3. 11 Desain halaman beranda Administrator 31
Gambar 3. 12 Desain halaman menejemen produk 31
Gambar 3. 13 Desain halaman menejemen member 32
Gambar 3. 14 Desain halaman menejemen member 33
Gambar 3. 15 Desain halaman menejemen member 33
Gambar 3. 16 Desain Halaman Utama Pengunjung 34
Gambar 3. 17 Desain Halaman Produk Kopi 35
Gambar 3. 18 Desain Halaman Produk Squash 35
Gambar 3. 19 Desain Halaman Produk Ice Cream 35
Gambar 3. 20 Desain Halaman Produk Topping 36
Gambar 3. 21 Desain Halaman Signature 36
Gambar 3. 22 Desain Halaman Detail Produk 37
Gambar 3. 23 Desain Halam Register Member 37
Gambar 3. 24 Desain Halaman Produk Kopi 38
Gambar 3. 25 Desain Halaman Produk Squash 38
Gambar 3. 26 Desain Halaman Produk Ice Cream 38
Gambar 3. 27 Desain Halaman Produk Topping 39
Gambar 3. 28 Desain Halaman Signature 39
Gambar 3. 29 Desain Halaman detail produk member 40
Gambar 3. 30 Desain Halaman detail produk member 40
Gambar 3. 31 Desain Halaman login member 41
Gambar 3. 32 Desain Halaman pembayaran 41
Gambar 3. 33 Desain Halaman status pemesanan 42

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pemimbing

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian

Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi

Lampiran 5 Surat Tugas Dosen Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 6 Dokumentasi

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan perkembangan di bidang teknologi informasi sangat pesat, perkembangan yang begitu signifikan yang terjadi pada perangkat keras *(hardware)* maupun pada perangkat lunak *(software).* Peranan komputer di era globalisasi sekarang ini sangat penting dalam pengolahan informasi untuk memenuhi tingkatnya pertumbuhan ekonomi yang sangat tinggi, dengan teknologi yang dapat mempermudah usaha. Salah satunya peranan teknologi bagi usaha peranan teknologi pada Xo Koffie. Adapun yang menjadi perhatian terhadap penulis adalah penjualan pada Xo Koffie yang dapat dilakukan secara digital.

Salah satu contoh usaha pada Xo Koffie di jalan Nyai Balau Kota Palangka Raya. Pada Xo Koffie proses penjualan menu masih secara komversional yang mana pembeli melakukan pemesanan pada kasir secara manual. Adapun yang menjadi masalah banyak konsumen yang datang langsung ke lokasi serta tidak mengetahui ketersediaan menu penjualan.

Dalam sebuah usaha Xo Koffie yang bergerak di bidang penjualan sangat dibutuhkan sistem informasi yang baik, terutama pada sistem penjualan pada Xo Koffie, agar dalam kegiatannya dapat berjalan dengan baiksecara terkomputerisasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul " **Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjulan Pada XO KOFFIE Palangkaraya."**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat didefinisikan masalah sebagai berikut : "bagaimana menganalisa dan merancang sistem informasi Penjualan pada Xo Koffie Palangkaraya"

1.3 Batasan masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ada, maka permasalahan menjadi dibatasi sebagai berikut :

a. Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada Xo Koffie ini hanya sampai pada tahapan perancangan antarmuka *(interface)* dan tidak membangun aplikasi.
b. Metode analisis yang digunakan adalah metode *PIECES*
c. Sistem informasi yang dirancang hanya mencatat data penjualan
d. Tools/perangkat lunak yang digunakan yaitu, Draw.io dan Balsamiq

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.1.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuanuntuk menghasilkan rancangan sistem informasi Penjualan pada Xo Koffie

1.1.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini, yaitu:

a Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu memberikan kontribusi ilmiah dan ilmu pengetahuan terkait analisis sistem informasi penjualan dan untuk selanjutnya dapat dijadikan acuan untuk penelitian sejenis.

b Manfaat Praktis

1) Bagi Xo Koffie sebagai alat ukur pemakai sistem dan sebagai masukan untuk pembenahan sistem informasi penjualan, apabila terdapat kekurangan dan sebagai pembanding sejauh mana sistem informasi penjualan pada Xo Koffie tersebut dengan Koffie yang lain.
2) Bagi Penulis Sebagai tambahan pembelajaran dan wawasan mengenai Sistem Informasi Penjualan di berbagai bidang dan bagi peneliti selanjutnya sebagai tambahan wawasan, ilmu pembelajaran dan referensi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan.
3) Bagi STMIK PalangkaRaya adapun sebagai referensi pada perpustakaan dan dapat menjadi dokumen akademik serta diharapkan sebagai acuan bagi mahasiswa selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan pada penulisan ini bertujuan untuk

memberikan gambaran secara umum tentang penelitian yang akan dibuat. Berikut ini adalah susunan sistematika penulisan tugas akhir:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II :TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka yang diambil dari penelitian yang relavan beserta susunan kajian teori yang disesuaikan dengan tema Tugas akhir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi antara lain Tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

BAB IV :HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan darihasil yang didapat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk hasil penelitian pengembangan selanjutnya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori yang berkaitan Dengan Topik Penelitian

a. Analisis

Menurut (Jalil, 2021). Dalam sugiono mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakancara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian danhubungannya dengan keseluruhan.

Jadi dari pengertian analisis diatas dapat disimpulkan bahwa anaisis adalah sekumpulan aktivitas dan proses. Salah satu bentuk analisis adalah merangkum sejumlah besar data yang masih mentah menjadi informasi yang dapat diinterprestasikan. Semua bentuk analisis berusaha menggambarkan pola-pola secara konsisten dalam data sehingga hasilnya dapat dipelajari dan diterjemahkan dengan carasingkat dan penuh arti.

b. Perancangan

Menurut (M.Pd, 2017)). Dalam Marno,dkk mengatakan bahwa Perancangan merupakan salah satu hal penting yang perlu dibuat untuk setiap usaha dalam rangka mencapai suatu tujuan. Selain itu perancangan juga untuk merancang atau mendesain suatu sistem yang baik yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan proses prosedur-prosedur untuk mendukung operasi sistem.

Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan para pemakai sistem serta memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada programmer dan ahli-ahli yang terlibat didalam.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah sebuah proses untuk penggambaran yang akan dirancangkan agar berfungsi serta keterbatasan dalam pelaksanaannya.

c. Sistem

Menurut ((Maydianto, 2021) dalam Erawati mengatakan bahwa Sistem adalah proses kerja yang saling terkait dan terkumpul guna untuk mencapai suatu tujuan serta melakukan kegiatan yang sedang berjalan. Selain itu pengertian yang lain sistem terdiri dari unsur-unsur dan masukan (input), pengolahan (processing), serta keluaran (output).

Dengan demikian, secara sederhana sistem dapatdiartikan sebagai kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel- variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain. Sistem didesain untuk memperbaiki atau meningkatkan pemprosesan informasi.

d. Informasi

Menurut (Agustin, 2018). Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah pengolahan data yang dibentuk untuk memberikan manfaat bagiseseorang yang menerimanya.

e. Penjualan

Menurut (Drs. apit yuliman ermaya, 2016) Penjualan merupakan salah satu fungsi pemasaran yang sangat penting dan menentukan bagi perusahan dalam mencapai sebuah tujuan perusahan yaitu memperoleh laba untuk menjaga kelangsungan hidup perusahaan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Penjualan juga berarti proses kegiatan menjual, yaitu dari kegiatan penetapan harga jual sampai produk didistribusikan ke tangan konsumen(pembeli).

2.1.2 Teori pemodelan yang digunakan

a. *Unified Modelling Language (UML)*

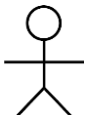
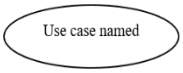
Menurut (Prihandoyo, 2018) UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mengidentifikasi, requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. Contoh diagram UML yang sering digunakan antara lain sebagai berikut:

1) Use case diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekan adalah “apa” yang

diperbuat dalam sistem, dan bukan “bagaimana” Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram*.

Tabel 2.1 *Use case diagram*

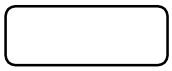
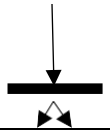
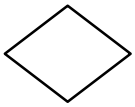
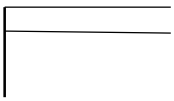
Nama	Keterangan	Simbol
Actor	*Actor* atau Aktor adalah Untuk mengidentifikasikan aktor, harus ditentukan pembagian.	
Use case	*Use case* digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama *use case* dituliskan di dalam elips Tersebut	
Association	Assosiasi antara aktor dan *use case*, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan interaksi secara langsung	

2) *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

Tabel 2.2 *Activity diagram*

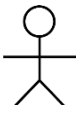
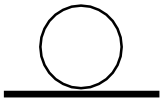
Keterangan	Simbol
Start Point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas	
End Point, akhir aktivitas	

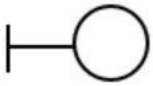
Keterangan	Simbol
Activities, menggambar kansuatu proses/kegiatan bisnis.	
Fork digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.	
Rake menunjukan adanya Diskomposisi	
Decision Points, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, *true* atau *false*.	
Swimlane, pembagian *activity* diagram untuk menunjukkansiapa melakukan apa.	

3) Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu berikut Simbol-simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram*.

Tabel 2. *3 Seuqence diagram*

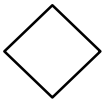
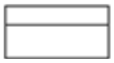
Nama	Keterangan	Simbol
Actor	Menggambarkan orang yang sedangberinteraksi dengan sistem	
Entity Class	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan	

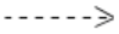
Nama	Keterangan	Simbol
Boundary Class	Menggambarkan sebuah gambaran dari *Foem*	
Control Class	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel	
focus of control & A life lane	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message	
A message	Menggambarkan pengiriman pesan	

4) Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansi akanmenghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class diagram* membantu dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe yang paling banyak dipakai

Tabel 2. 4 *Class diagram*

Nama	Keterangan	Simbol
Generalization	Hubungan dimana objek berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada	
Nary Association	Supaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 Obejek	
Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama	

Nama	Keterangan	Simbol
Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu *actor*	
Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.	
Dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.	
Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicy*.	

b. Basis data

Menurut (Intan mardiono, 2019) Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. yang tersimpan terpusat dikelola dan dikendalikan.Berdasarkan perngertian basis data di atas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan data-data teroganisir yang telahdisimpan.

c. Analisis *PIECES*

Menurut (Yulis nuryanti, 2017). *PIECES* merupakan metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah

sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi danpelayanan pelanggan.

Analisis *PIECES* ini sangat penting untuk dilakukan mengembangkansebuah sistem informasi karena dalam analisis ini akan ditemukan

beberapa masalah utama antara lain menggunakan metode variabel.

1. Analisis Kinerja *(performance)*

   Analisis ini menilai apakah ada peningkatan terhadap kinerja (hasil kinerja) pada sistem yang baru sehingga lebih efektif.

2. Analisis Informasi (information)

   Analisis ini menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang disajikan menjadi semakin baik dan memiliki nilai yang berguna. Informasi dapat di ukur dari i*nputs* dan *outputs.*

3. Analis ekonomi *(ekonomic)*

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

4. Analisis pengendalian *(control)*

   Analisis ini masih menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih ada peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dan

kecurangan yang akan terjadi.

5. Analisis Efisiensi *(eficiency)*

   Analisis ini menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih adapeningkatan terhadap efisiensi operasi, efisiensi berbeda dengan ekonomi. Bila ekonomi berhubungan dengan bagaimana sumberdaya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum.

6. Analisis pelayanan *(survice)*

   Analisis ini menilai apakah ada peningkatan terhadap pelayananyang diberikan oleh sistem saat ini.

d. Draw.io

   Draw.io adalah sebuah situs yang didesain khusus untuk menggambar diagram secara online. Untuk mengaksesnya hanya diperlukan browser yang mendukung HTML5 dan juga koneksi internet. Draw.io sudah terintegrasi dengan google drive untuk menyimpan file selain mengekspor dalam bentuk JPG/PNG/SVG/XML.

e. Balsamiq Mockup 3

   Balsamiq Mokup adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilakn user interface sebuah aplikai. Software ini sudah menyediakan tools yang dapat memudahkan dalam membuat sistem desain prototyping aplikasi yang akan kita buat. Software ini berpokus pada konten yang ingin di gambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh penguna.

Adapun logo dari aplikasi Balsamiq Mockup adalah seperti gambar 2.1 dibawah ini :



Gambar 2. 1 Logo Balsamiq Mockup 3

Sumber gambar 2.1 :_https://balsamiq.com/wireframes

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai perbandingan dan acuan untuk membuat sistem. Berikut menunjukkan penelitian yang relevan berupa karya tulis yang memiliki tema yang sama dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. 5 Penelitian Yang Relavan

No	Penulis/tahun	Topik penelitian	Hasil	Kesimpulan
1	(tasiati, 2017)	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Genom Bagi Purwokerto	Sistem informasi penjualan tas berbasis web ini memberikan solusi bagi Genom Bag untuk meningkatkan omzet penjualan.	Sistem informasi penjualan tas berbasis web ini diimplementasikan untuk memudahkan penjualan Genom Bag agar lebih efektif dan efisien, memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi pembelian, serta memudahkan dalam penyimpanan dan pengelolaan data penjualan.
2	(Salamah & ,2018)	Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web PadaPercetakan Rahayu Bekasi	Dengan adanya penerapan sistem yang baru dapat menangani permasalahandalam membuat laporan yang lebih cepat dan akurat.	Sistem informasi penjualan barang berupa aplikasi berbasis web dapat memudahkan percetakan dalam melakukan pengelolaan barang. Dengan adanya sistem yang telah dibuat dapat mempercepat percetakan dalam melakukan pencarian data transaksi pemesanan.

No	Penulis/tahun	Topik penelitian	Hasil	Kesimpulan
3	(winarti, 2020)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan BerbasisWeb pada Toko Campus Mart Unimuda Sorong dengan PHP DanMySql	Sistem informasi penjualan dapat digunakan dengan praktis dan efektif dalam proses penjualan di Toko Campus Mart UNIMUDA Sorong.	Sistem ini mampu meberikan informasi produk dari Toko Campus Mart UNIMUDA Sorong kepada userkhususnya pelanggan sehingga pengguna mendapatkan kemudahan dalam mencari informasi baru tentang barang yang dijual,
4	Siregar & Hayuningtya022)	Sistem Informasi Penjualan Karya Seni BerbasisWebsite	Sistem informasi penjualan ini dapat memudahkan pelanggan dalam tranksaksi pembayaran dan memudahkan dalam menyajikan laporan-laporan yang terkait dengan penjualan barang.	Sistem informasi penjualan ini diharapkan dapat membantu dalam proses transaksi penjualan karya seniseperti gambar, foto, lukisan dan anismasiselain itu memudahkan pada pelanggan untuk melakukan pembelian atau sekedar melihat spesifikasi barang.
5	(Anggraini, et al., 2020)	Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (StudiKasus : Orbit Station)	Dengan mengimplementasikan website sistem informasi penjualan sepeda Orbit Station dapat memudahkan pegawai dalam mengelola penjualan sepeda kepada konsumen.	sistem informasi penjualan sepeda telah berhasil diuji menggunakan teknik kuesioner. Selanjutnya penilaian kuesioner diukur berdasarkan kriteria konversi kelayakan sistem. Berikut beberapa hasil uji kelayakan sistem terhadap fungsional admin diperoleh nilai 100% atau layak dan fungsional konsumen diperoleh nilai 100% atau layak.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Xo Koffie adalah cafe yang bergerak pada bidang penjualan makanan dan minuman seperti copi, food dan snak dan lain sebagai nya baik untuk semua orang dan lokasi terletak di jl.nyai balau No.50c, Panarung, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kualitatif. Menurut (Setiawan, 2018) dalam sugiono “Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif merupakan landasan pada filsafat postpositivisme, karena digunakan untuk meneliti kondisi pada obyek yang ilimiah, (sebegai lawannya experimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukukan secara purposive snowbaal, teknik pengumpulan dengan trianggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekan makna dari pada generalisasi.

3.3 Desain penelitian

Desain penelitian yang telah direncanakan untuk penelitian ini ada 10 (sepuluh) tahapan, dengan rincian sebagai berikut :

1. Menentukan fokus penelitian
2. Menentukan paradigma penelitian yang sesuai dengan keadaan lapangan.

3. Menentukan kesesuaian antara paradigma dengan teori yang di kembangkan.
4. Menentukan sumber data yang dapat dari objek yang diteliti.
5. Menentukan tahap-tahap penelitian.
6. Mengembangkan instrumen penelitian.
7. Merencanakan pengumpulan data dan pencacatannya.
8. Merencanakan lokasi dan tempat penelitian.
9. Merencanakan analisis data.
10. Mempersiapkan laporan penulisan dan penyelesaian penelitian.

3.4 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dilakukan untuk keperluan penelitian. Tahap ini meliputi pengumpulan data dari jurnal-jurnal referensi yang relavan dan berhubungan dengan penelitian.

a. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada pemilik Xo Koffie dengan cara dengan komunikasi atau tanya jawab langsung untuk memperoleh masalah informasi mengenai permasalahan yang ada, serta mendapat gambaran dalam menyelesaikan masalah yang ada.

Narasumber : Pemilik Xo Koffie

Nama : Olivia Magdalena Hartono

1. Bagaimana proses penjualan pada XO Koffie yang sedang berjalan?
2. Apakah ada sistem yang digunakan dalam proses penjualan pada

XO Koffie?

3. Bagaimana proses penyimpanan data penjualan pada XO Koffie?
4. Apakah sistem yang sedang berjalan dapat mengatasi kasulitan dalam proses penjualan pada XO Koffie?

b. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti hanya sebagai pengamat independen sedangkan instrumen pada metode ini adalah sebagai berikut:

a. Proses penjualan
b. Situasi dan kondisi lingkungan pada Xo Koffie
c. Laporan penjualan

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi, laporan kegiatan, foto-foto, daftar harga menu makanan.

d. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data lainnya yaitu berupa dari pustaka. Dimana studi pustaka merupakan suatu kegiatan penelusuran dan kegiatan penelitian. Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang berasal dari jurnal untuk mendukung penelitian

3.5 Teknik Analisis Dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *PIECES* adalah sebagai berikut:

1) *Performance*/ performa

Dengan sistem yang lama, kegiatan transaksi kasir ditulis dengan menggunakan buku dan menjumlahkan hasil

dengan menggunakan kalkulator.Dengan adanya sistem yang baru, kasir dapat memilih barang beserta jumlah yang akan dipesan tanpa mencatat keadalam buku.

2) *Information*/ informasi

Kasir melakukan verifikasi harga dengan melihatcatatan atau gambar yang terdapat pada menu. Tampilan buku laporan transaksi yang tidak praktis.

Dengan sistem yang baru kasir dapat memilih produk, jumlah, dan pembayaran yang kemudian tekomputasi oleh sistem menghasilkan keluaran yang lebih simple.

3) *Economy*/ ekonomi

Dengan sistem yang lama kegitaan laporan dan transaksi dilakukan dengan kertas, dan kalkulator yang membuat penambahan biaya setiap barang tesebut habis.

Dengan adanya sistem baru, pengguna dapat mendapatkan informasi lebih mudah karena dapat dibuka dengan ponsel oleh pemilik dimana saja.

4) *Control*/ pengendalian

Pengendalian dari sistem yang kurang efektif karena apabila

pelanggan membatalkan pesanan kasir harus menghapus coretan dan buku tulis yang memiliki resiko tidak dapat disimpan dalam jangka panjang.

Dengan adanya sistem yang baru ini kasir dapat dengan mudah menghapus pesanan apabila pelanggan tidakjadi melakukan transakasi tanpa mempengaruhi kerapiandari laporan, dan data yang disimpan lebih aman didalam sistem.

5) *Efficiency* / Efisiensi

Dengan sistem yang lama tidak terlihat efisien karenaselain harus menulis kedalam buku kasir menghitung uang kembalian dan total penjualan harian dengan menggunakan kalkulator.

Dengan adanya sistem yang baru ini hanya perlu memasakuan kegiatan transaksi yang terjadi kedalam sistemyang akan melakukan komputasi otomatis kedalam laporan dan transaksi akhir.

6) *Service* / Pelayanan

Kegiatan transaksi yang lambat mengurangi kualitaspelayanan transaksi yang terjadi di Xo Koffie.

Dengan sistem yang baru kegiatan transaksi akanlebih cepat.

3.5.2 Prosedur pengumpulan data

a. Observasi

Pada tahap ini penulis akan melakukan observasi secara langsung ke Xo Koffie:

Menurut (listiawan, 2016) observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencacatan secara sistematis terhadap fenomena-

fenomena yang dijadikan obsek pengamatan.

b. Wawancara

Pada tahap ini penulis akan melakuakan wawancara secara langsung pemilik Xo Koffie:

Menurut (yuhana & aminy, 2019) wawancara (interview) adalah suatu percakapan dua atau lebih orang yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Ada juga yang mengatakan bahwa wawancara adalah suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, baik secara langsung atau jarak jauh.

c. Dokumentasi

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dari bahan-bahan yang berisi informasi secara tertulis maupun gambar yang ada pada Xo Koffie.

3.6 Analisis kebutuhan sistem

1) Kebutuhan Informasi

Adapun informasi yang didapat dalam analisis dan perancangan sistem informasi Xo Koffie antara lain informasi kegiatan transaksi, informasi produk, informasi laporan, dan informasi profil Xo Koffie.

2) Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam pengembangan sistem, penulis meggunakansebuah laptop yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

a. Procesor Intel(R) Core(TM) i3-10110U CPU 2.10GHz 2.59 GHz

b. RAM 8,00 GB

3) Kebutuhan perangkat lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam

perancangan sistem informasi ini antara lain:

a Google Chrome /64 bit Digunakan sebagai peramban untuk mencari informsi tambahan lainnya.

b Star UML

UML digunakan untuk merancang suatu pengembangan sebuah sistem.

c Balsamiq

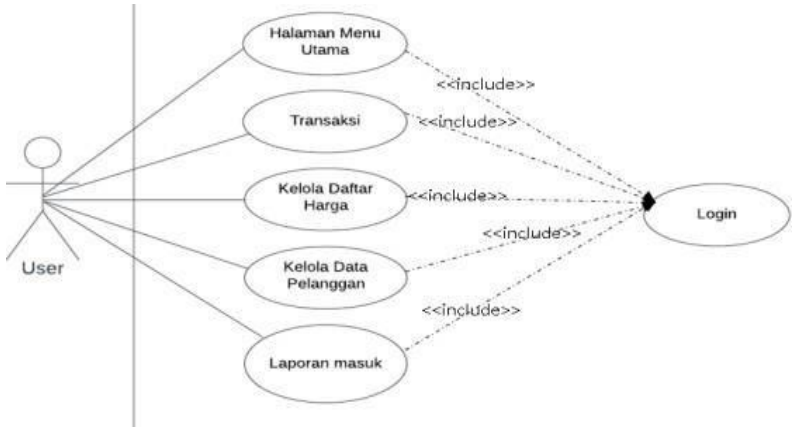
Balsamiq digunakan untuk membuat desain sistem.

3.6 Desain sistem

Penulis menggunakan tiga Activty diagram untuk merancang sistem ini yautu Use Case Diagram, Activity Diagram dan Sequence Diagram.

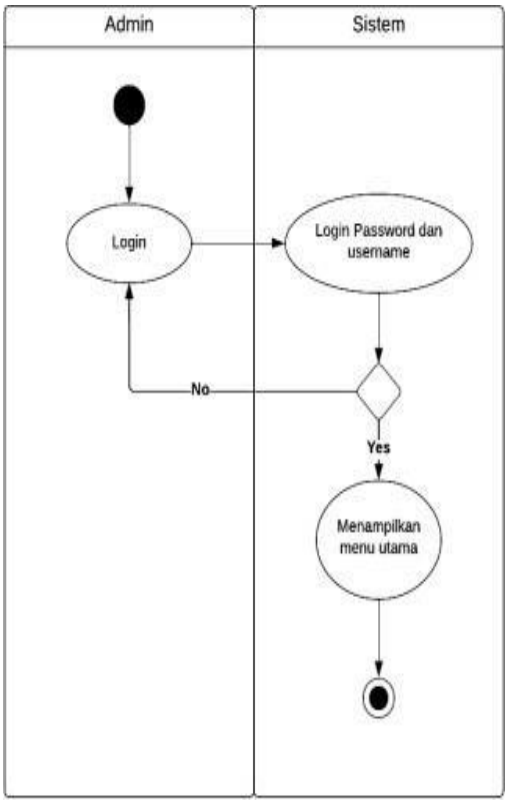
1) Use case diagram
Use case diagram user akan di-input setelah itu selesai , user sistem dapat menghasilkan perekapan penghasilan dan transaksi.

2) Activity Diagram Login



Gambar 3. 1 *Use Case* Diagram

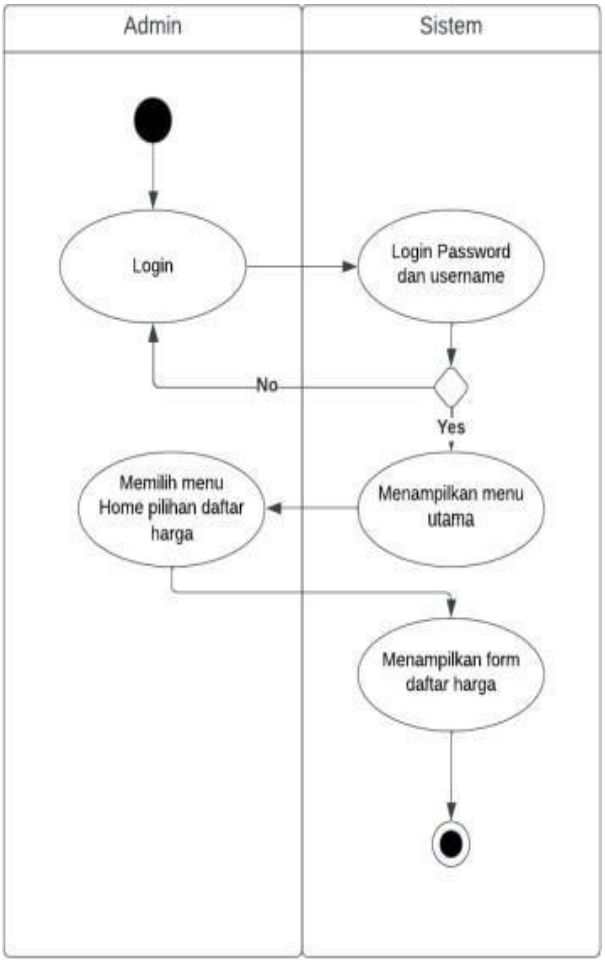
Pada activity login ini pengguna akan melakukan login terlebih dahulu dengan memasukan usename dan password pada sistem tersebut.



Gambar 3. 2 *Activity Diagram Login*

3) *Activity Diagram* Daftar harga

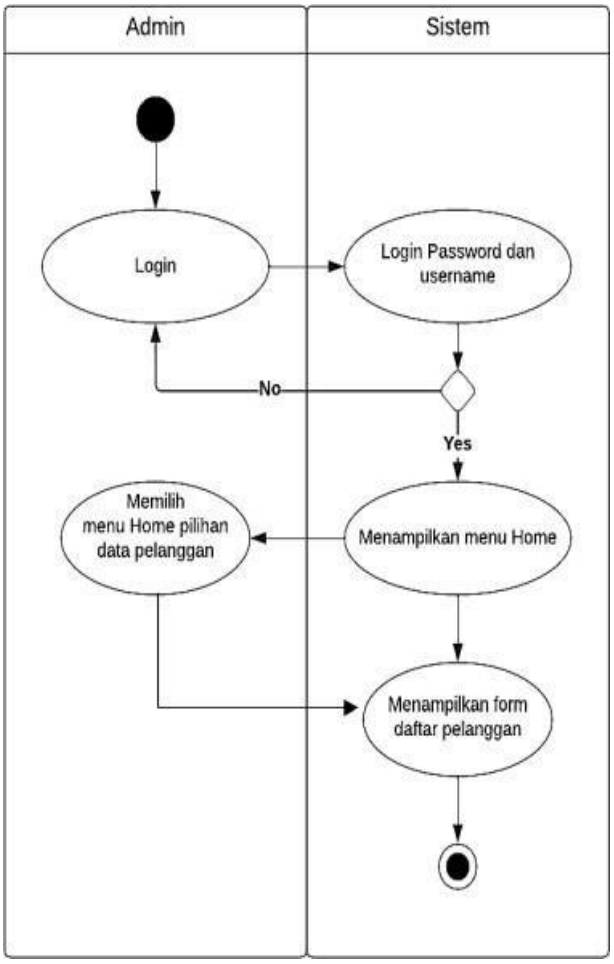
Pada Activity Diagram daftar harga ini merupakan alur sistem ketika kita ingin meng-input daftar harga yaitu dapat kita lihat user akan login terlebih dahulu dan sistem akan menampilkan menu utama, kemudian user akan memilih home dan memilih daftar harga.



Gambar 3. 3 *Activity Diagram* Daftar harga

4) Activity Diagram Data Pelanggan

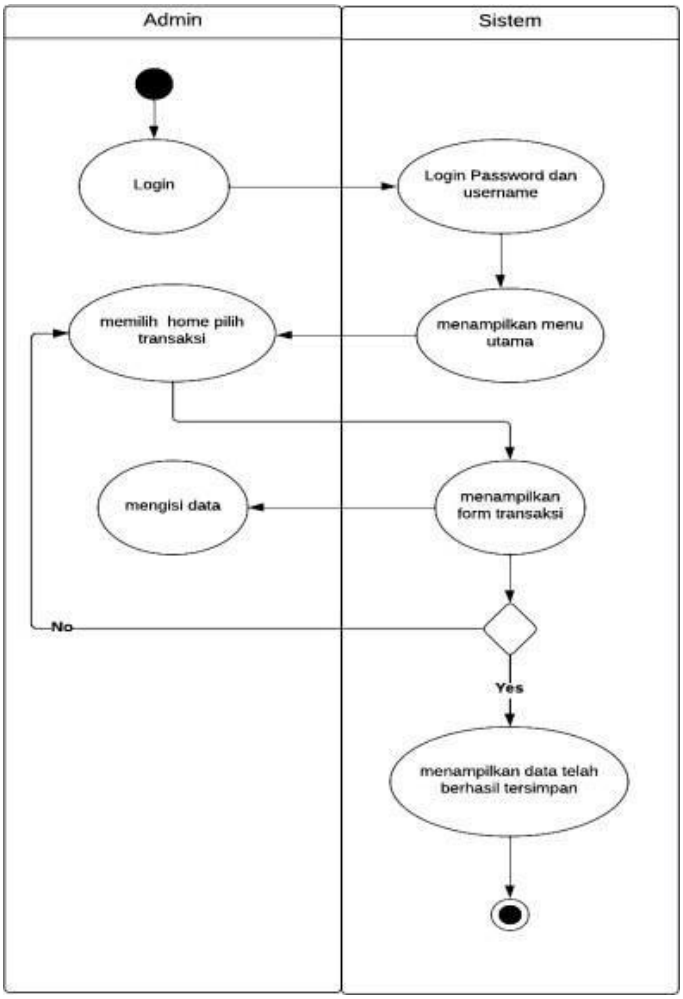
Activity Diagram Data Pelanggan merupakan alur sistem ketika kita membuka form data pelanggan, pertama admin akan login, sistem akan login username dan password jika benar akan di tujukan kepada halaman menu utama.



Gambar 3. 4 *Activity Diagram* Daftar pelanggan

5) Activity Diagram Transaksi

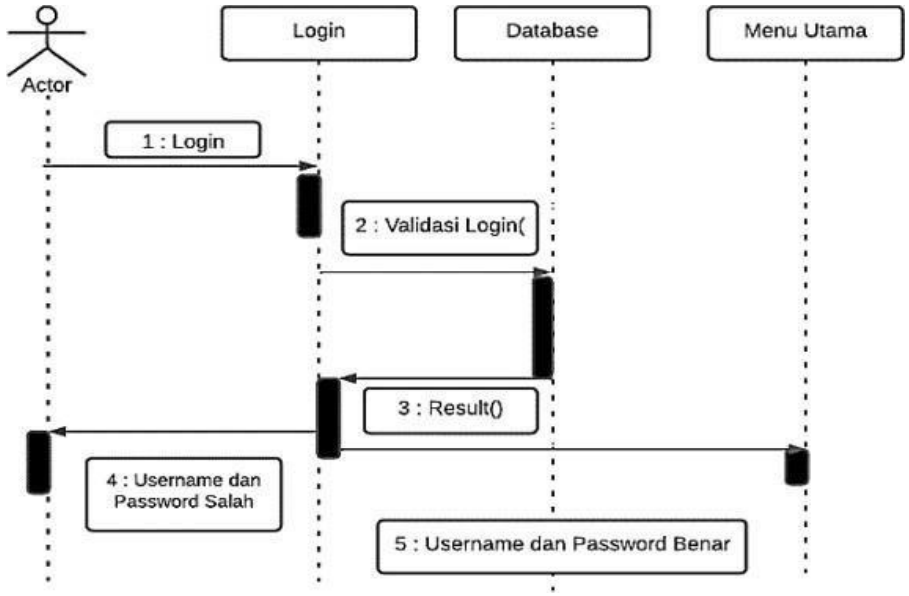
Activity Diagram Transaksi sistem akan login terlebih dahulu, sistem akan menampilkan menu utama, user akan memilih transaksi dan sistem akan menampilkan form transaksi, setelah itu user akan mengisi data dan sistem akan menampilkan bahwa data telah berhasil tersimpan .



Gambar 3. 5 *Activity Diagram* transaksi

6) Sequence Diagram Login

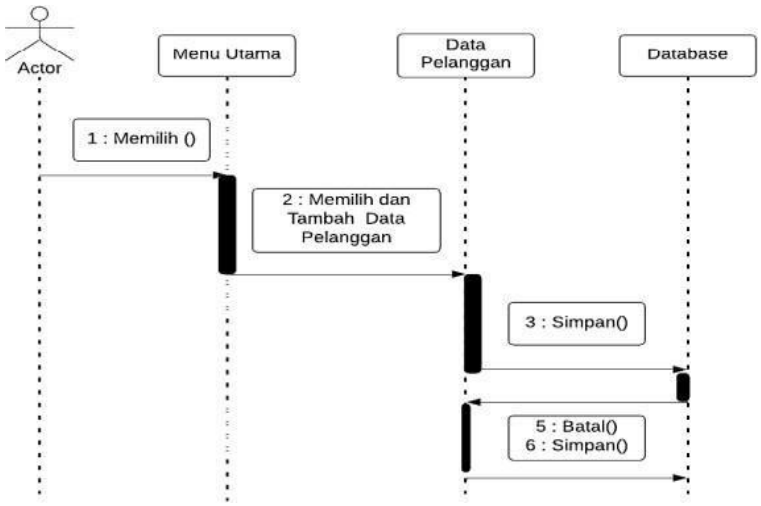
Sequence Diagram login merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh sistem pada saat melakukan login, dapat di lihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 3. 6 *Sequence Diagram login*

7) Sequence Diagram Pelanggan

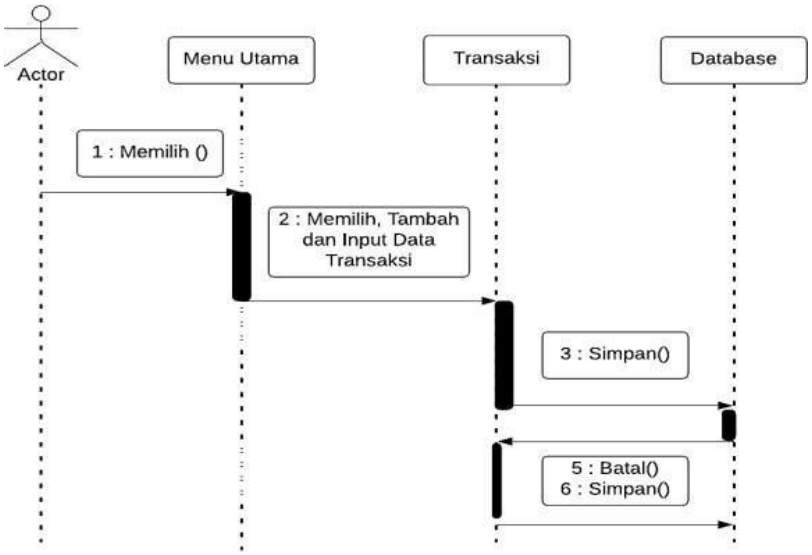
Sequence Diagram Pelanggan merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh sistem pada saat melakukan login



Gambar 3. 7 *Sequence Diagram login*

8) Sequence Diagram Transaksi

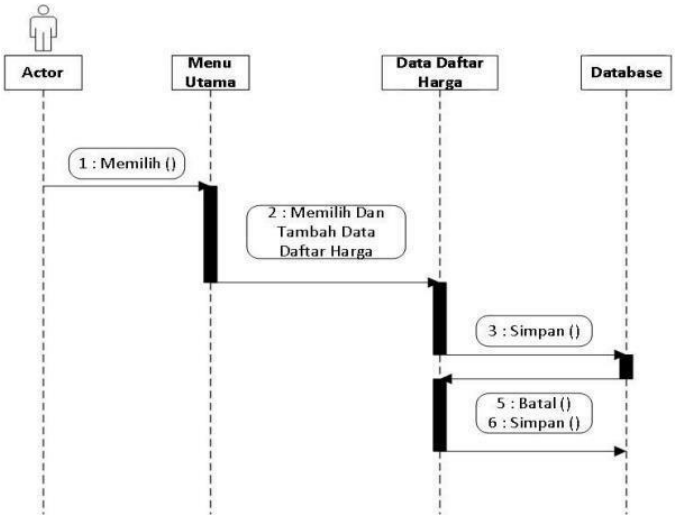
Sequence Diagram Transaksi merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh sistem pada saat melakukan proses transaksi Pelanggan



Gambar 3. 8 *Sequence Diagram* Transaksi

9) Sequence Diagram Daftar Harga

Sequence Diagram Daftar Harga merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh sistem pada saat ingin melakukan daftar harga.



Gambar 3. 9 *Sequence Diagram harga*

3.7 Desain Antar Muka

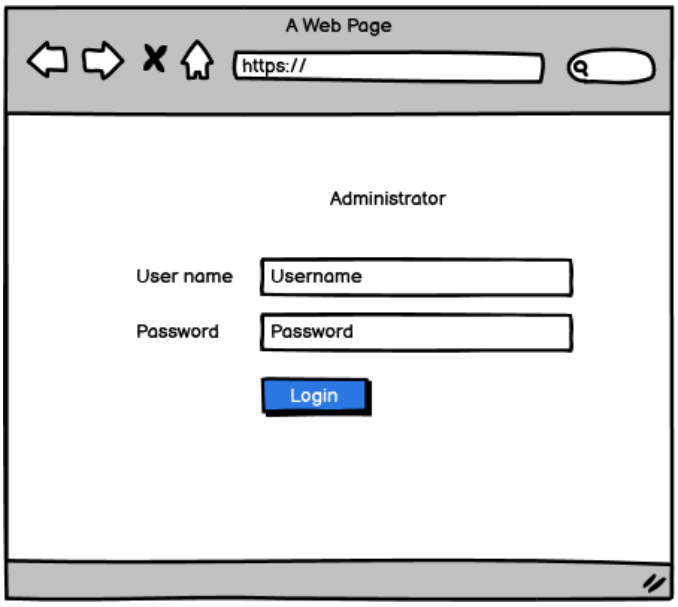
Pada tahap ini penulis membuat rancangan antar muka terbagi menjadi (3) bagian yaitu, administrator, pengunjung, dan member, adapun rancangannya sebagai berikut :

1) Desain halaman Administrator

Pada tahap ini penulis membagi rencangan halaman adminidtrator menjadi 6 (enam) halaman yaitu.

a. desain halaman *login* Administrator

halaman ini digunakan oleh administrator untuk *login* ke dalam sistem, adapun rancangannya adalah pada gambar 3.10 berikut

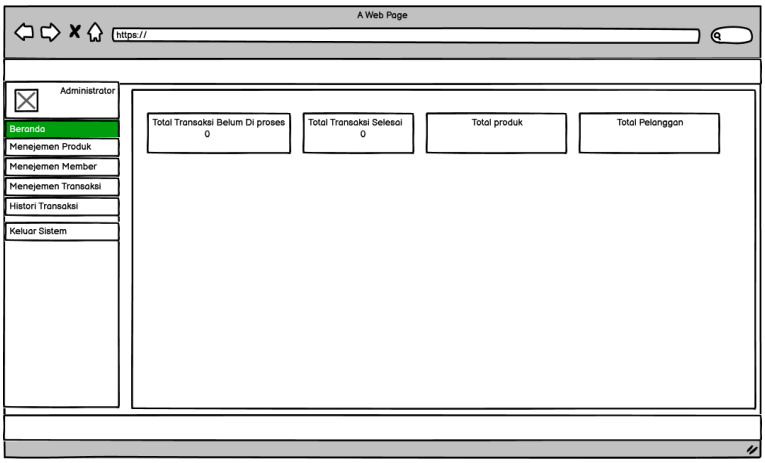


Gambar 3. 10 Desain halaman *login* Administrator

Pada gambar 3.2 di atas merupakan rancangan halaman *login* administrator yang digunakan untuk masuk kedalam sistem, dengan cara menginput *username* dan *password*, jika berhasil maka akan di alihkan ke halaman beranda, dan jika salah maka akan mucul pesan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di infupkan salah atau tidak terdaftar.

b. Desain halaman beranda Administrasi

Halaman ini digunakan untuk melihat informasi seperti, total transaksi yang belum di proses, total transaksi, total produk, total pelanggan , adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.11 berikut:

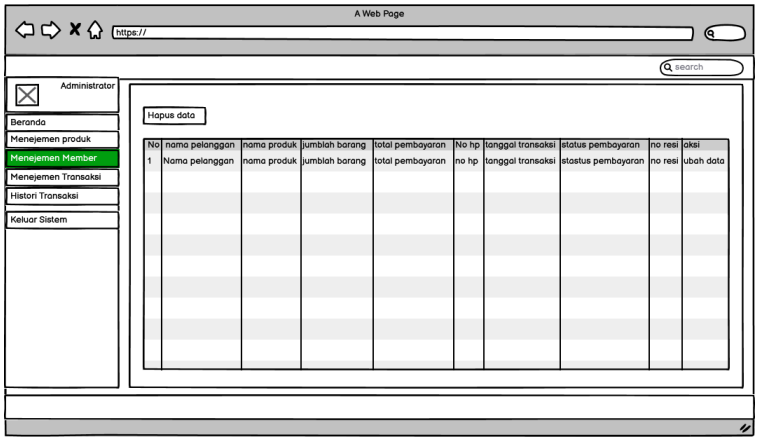


Gambar 3. 11 Desain halaman beranda Administrator

Pada gambar 3.11 di atas merupakan rancangan halaman beranda administrator yang digunakan untuk menampilkan informasi seperti, total produk, total pelanggan/member.

c. Desain halaman menejemen produk

Halaman ini digunakan untuk menejemen data produk yang ada di Xo Koffie, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.12 berikut:

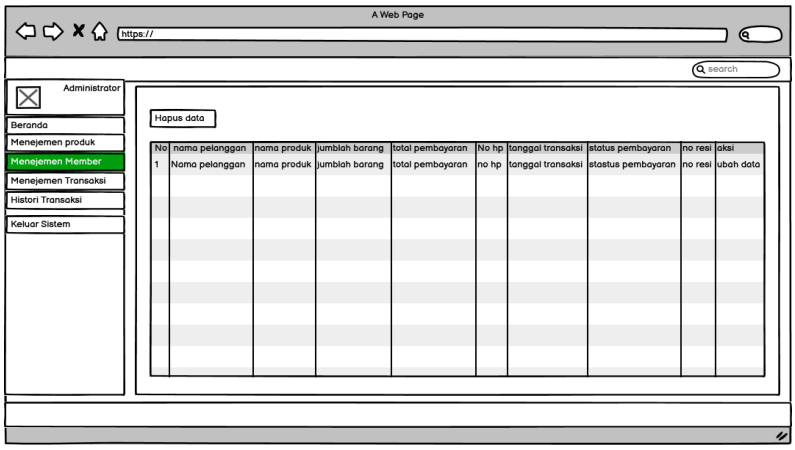


Gambar 3. 12 Desain halaman menejemen produk

Pada gambar 3.12 di atas merupakan rancangan halaman menejemen produk yang digunakan untuk menampilkan informasi produk dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data produk.

d. Desain halaman menejemen member

Halaman ini digunakan untuk menejemen data pelanggan yang telah mendaftar, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.13 berikut:



Gambar 3. 13 Desain halaman menejemen member

Pada gambar 3.13 di atas merupakan rancangan halaman menejemen member yang digunakan untuk menampilkan informasi member dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data member.

e. Desain halaman menejemen transaksi

Halaman ini digunakan untuk menejemen data transaksi, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.14 berikut:

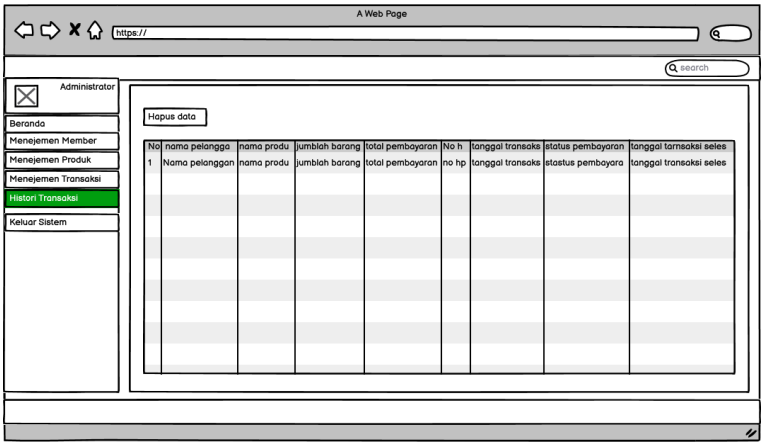


Gambar 3. 14 Desain halaman menejemen member

Pada gambar 3.14 di atas merupakan rancangan halaman menejemen member yang digunakan untuk menampilkan informasi transaksi dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data transaksi.

f. Desain halaman histori transaksi

Halaman ini digunakan untuk melihat laporan data transaksi yang sudah selesai, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.15 berikut:



Gambar 3. 15 Desain halaman menejemen member

Pada gambar 3.15 di atas merupakan rancangan halaman menejemen histori transaksi yang digunakan untuk menampilkan histori transaksi dan

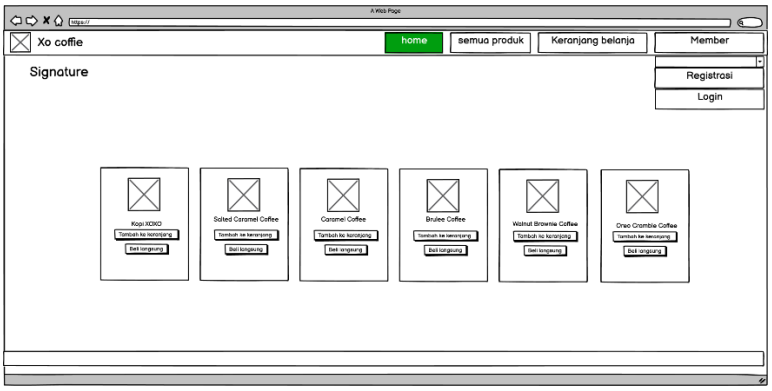
juga proses data transaksi

2) Desain halaman pengunjung

Pada tahap ini penulis membagi rancangan halaman pengunjung menjadi 18 (delapan belas) halaman yaitu:

a. Desain Halaman Utama Pengunjung

Halaman ini digunakan sebagai tampilan halaman awal ketika pengunjung mengakses sistrem ini, adapun rancangan nya seperti pada gambar 3.16



Gambar 3. 16 Desain Halaman Utama Pengunjung

Pada Gambar 3.16 di atas merupakan rancangan utama pengunjung yang digunakan sebagai tampilan awal ketika sistem informasi ini di akses.

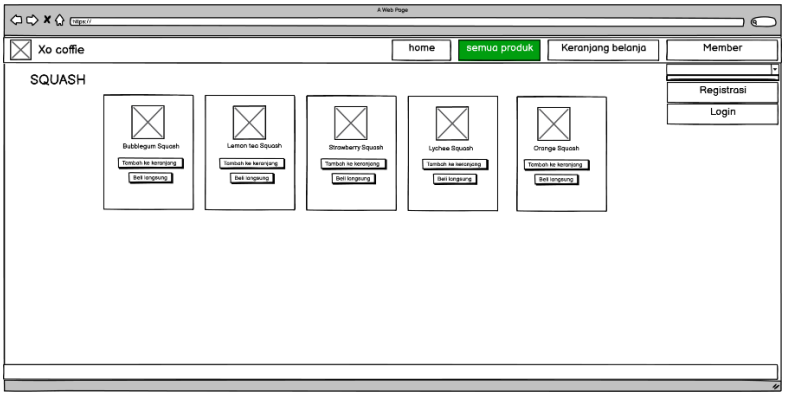
b. Desain Halaman Semua Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat semua prodik yang di jual di cafe Xo Coffie, adapun rancangan nya adalah sepertri gambar 3.17 berikut:



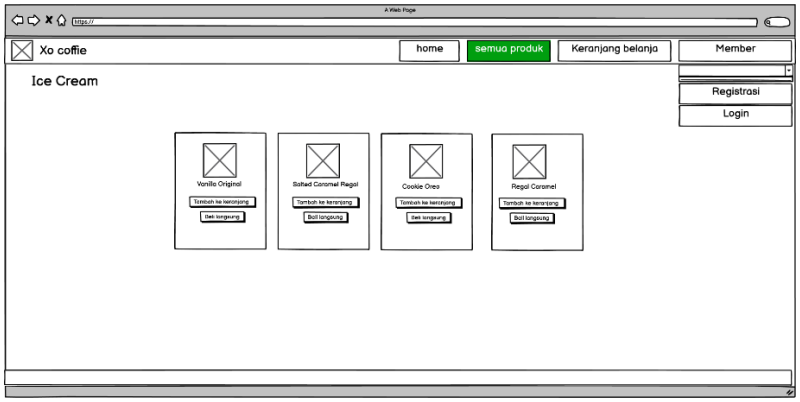
Gambar 3. 17 Desain Halaman Produk Koffie

Pada Gambar 3.17 di atas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk Koffie yang di jual.



Gambar 3. 18 Desain Halaman Produk Squash

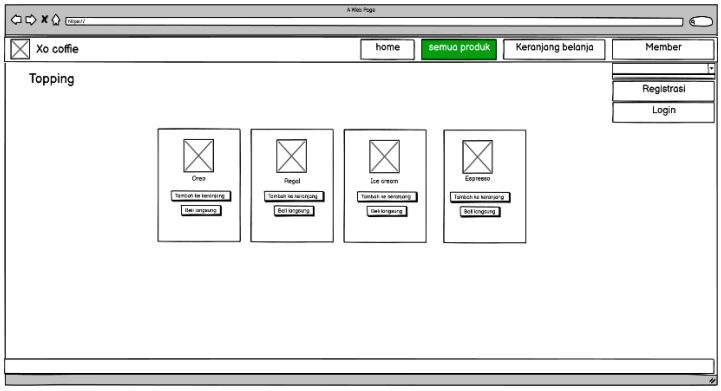
Pada Gambar 3.18 di atas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk squash yang di jual.



Gambar 3. 19 Desain Halaman Produk Ice Cream

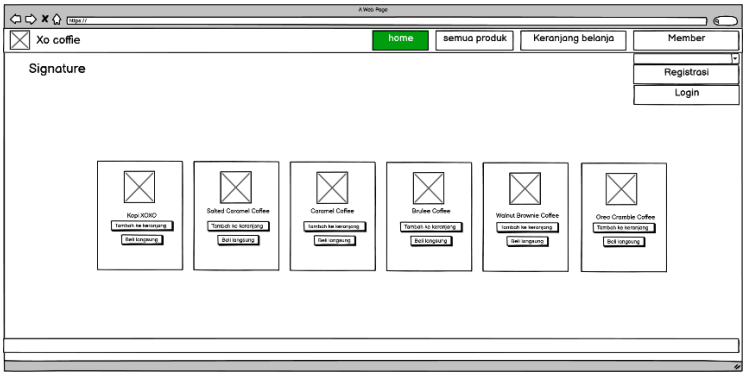
Pada Gambar 3.19 di atas merupakan rancangan halaman semua

produk yang digunakan untuk menampilkan produk ice cream yang di jual.



Gambar 3. 20 Desain Halaman Produk Topping

Pada Gambar 3.20 di atas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk topping yang di jual.

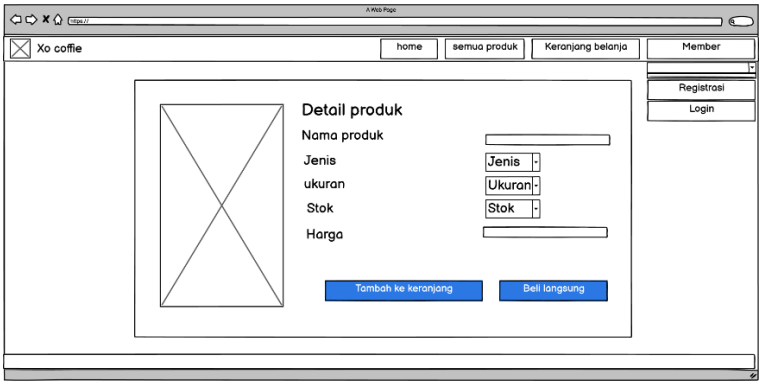


Gambar 3. 21 Desain Halaman Signature

Pada Gambar 3.21 di atas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk signature yang di jual.

c. Desai Halaman Detail Produk

Halaman ini di gunakan untuk melihat perincian deskripsi produk, adapun rancangan nya adalah seperti pada gambar 3.22 berikut:



Gambar 3. 22 Desain Halaman Detail Produk

Pada Gambar 3.22 diatas merupakan rancangan halaman detail produk yang digunakan untuk menampilkan detail informasi produk yang dipilih.

d. Desain Halaman Register Member

Halaman ini digunakan untuk melakukakan proses pendaftaran jadi member, agar dapat melakukan transaksi di Xo Coffie, adapun rancangan nya adalah seperti pada gambar 3.23 berikut:



Gambar 3. 23 Desain Halam Register Member

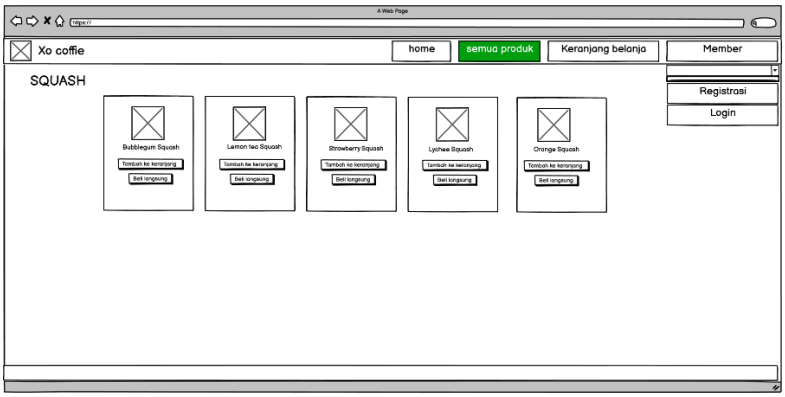
Pada Gambar 3.23 di atas merupakan rancangan halaman registrasi member yang digunakan pengunjung untuk melakukan registrasi sebagai member agar dapat melakukan proses pembelian di Xo Coffie.

Halaman ini digunakan untuk melihat semua prodik yang di jual di cafe Xo Coffie, adapun rancangan nya adalah sepertri gambar 3.24berikut:



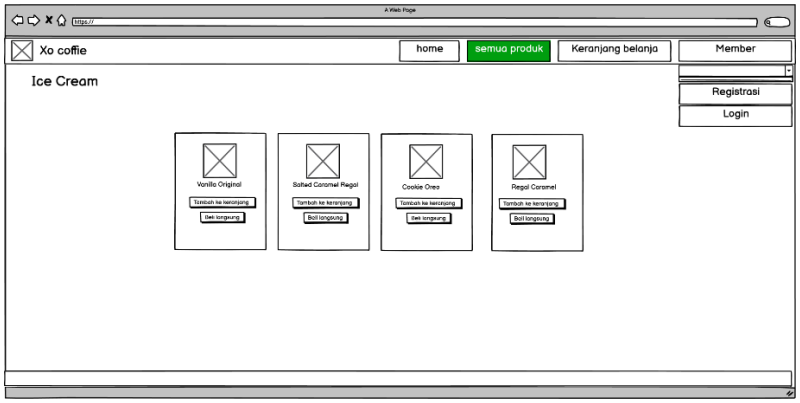
Gambar 3. 24 Desain Halaman Produk Koffie

Pada Gambar 3.24 di atas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk Koffie yang di jual.



Gambar 3. 25 Desain Halaman Produk Squash

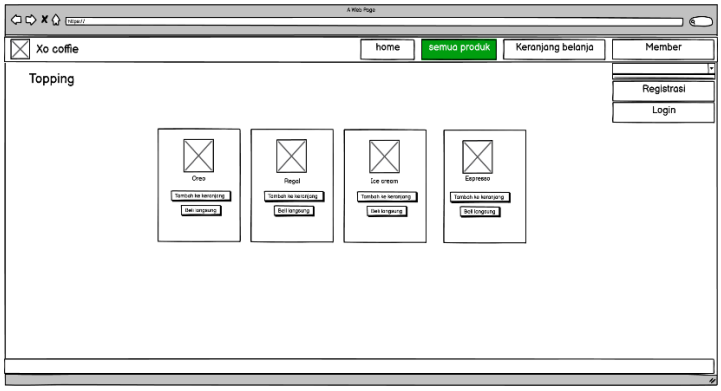
Pada Gambar 3.25 di atas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk squash yang di jual.



Gambar 3. 26 Desain Halaman Produk Ice Cream

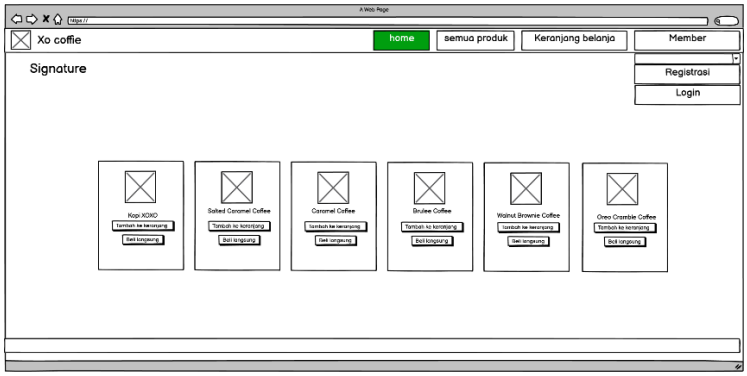
Pada Gambar 3.26 di atas merupakan rancangan halaman semua

produk yang digunakan untuk menampilkan produk ice cream yang di jual.



Gambar 3. 27 Desain Halaman Produk Topping

Pada Gambar 3.27 di atas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk topping yang di jual.

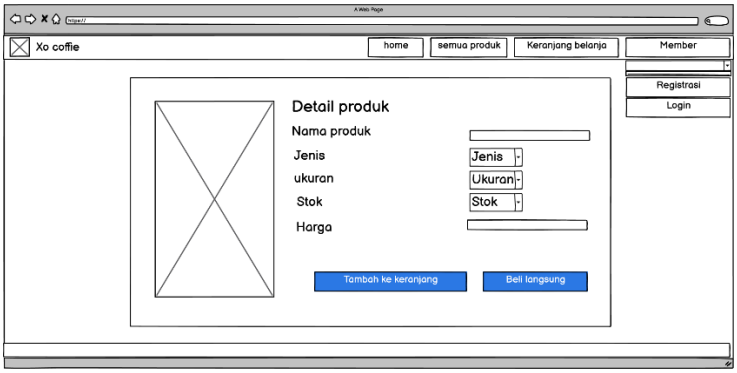


Gambar 3. 28 Desain Halaman Signature

Pada Gambar 3.28 di atas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk signature yang di jual.

e. Desain Halaman Detail Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat rincian deskripsi produk, adapun rancangan nya adalah seperti pada gambar 3.29 berikut:

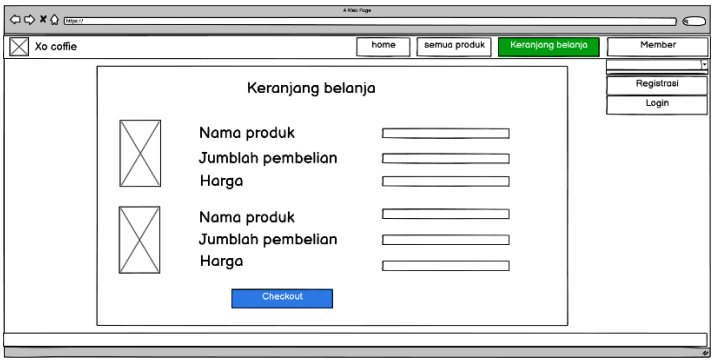


Gambar 3. 29 Desain Halaman detail produk member

Pada Gambar 3.29 di atas merupakan rancangan halaman detail produk yang digunakan untuk menampilkan detail informasi produk yang dipilih.

f. Desain Halaman kerangka belanja

Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembelian produk yang akan di beli, adapun rancangan nya adalah seperti pada gambar 3.30 berikut:



Gambar 3. 30 Desain Halaman detail produk member

Pada Gambar 3.30 di atas merupakan rancangan halaman kerangka belanja member yang digunakan untuk menampilkan produk-produk yang telah masuk ke dalam kerangka belanja.

g. Desain halaman login member

Halaman ini di gunakan unruk pengunjung yang sudah menjadi

member dan ingin melakukan pemesanan, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.31 berikut:



Gambar 3. 31 Desain Halaman login member

Pada gambar 3.31 di atas merupakan rancangan halaman propil member yang di gunakan untuk menampilkan informasi member.

h. Desain Halaman pembayaran

Halaman ini di gunakan unruk menampilkan proses pembayaran produk yang di beli, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.32 berikut:

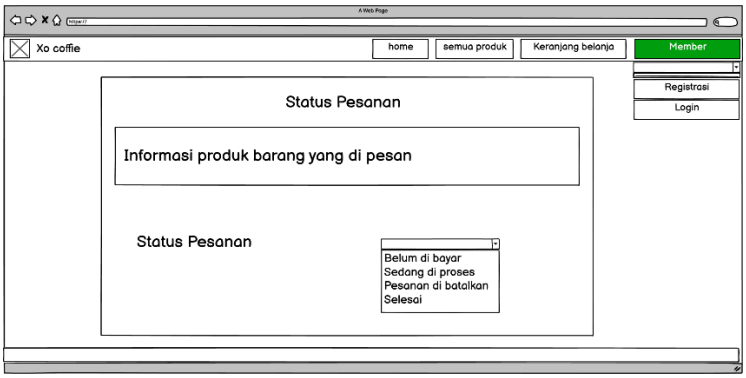


Gambar 3. 32 Desain Halaman pembayaran

Pada gambar 3.32 di atas merupakan rancangan halaman pembayaran yang digunakan proses akhir transaksi pembelian, sebagai bukti bahwa member benar-benar akan membeli produk yang telah dipilih.

i. Desain Halaman status pemesanan

Halaman ini di gunakan untuk menampilkan status pemesanan produk, adapunrancangannya adalah seperti pada gambar 3.33 berikut:



Gambar 3. 33 Desain Halaman status pemesanan

Pada gambar 3.33 di atas merupakan rancangan halaman status pemesanan yang digunakan untuk menampilkan informasi status pemesanan yang telah dilakukan oleh member.

3.8 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2022						2023				
		juli	agutus	september	Oktober	november	desember	januari	febuari	maret	april	mei
1	Penyusunan syarat dan pengajuan judul											
2	Pengajuan dan permohonan proposal											
3	Pengajuan izin penelitian											
4	Observasi indentifikasi masalah dan pengumpulan data											
5	Penyusunan proposal											
6	Seminar proposal dan revisi											
7	Penulisan laporan tugas akhir											
8	Ujian tugas akhir dan revisi											
9	Loporan akhir tugas akhir											

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, H., 2018. Sistem informasi menejemen menurut prespektif. *Jurnal terbaru*, Volume 1.

Drs. apit yuliman ermaya, S. C. d., 2016. pengaruh penjualan bersih dan biaya produksi terhadap laba bersih. Volume 7.

Husaeri Priatna, d., 2016. Pengaruh persediaan bahan baku dan volume penjualan terhadap laba bersir perusahaan. *Jurnal ilmiah akutansi,* Volume 7, p. 4.

Intan mardiono, d., 2019. Perancangan sistem basis data offline dokumen akreditasi program studi. *Jurnal obsi,* Volume 12.

Jalil, M. d., 2021. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produksi Sere wangi di kecamatan terangun kabupaten gayo lues. *Gajah putih journal of economics review (GPJER),* Volume 3, p. 78.

listiawan, T., 2016. pengembangan learning management system (lms) di program studi pendidikan matematika stkip pgri tulungagung. *jurnal ilmiah pendidikan informatika,* Volume 1.

M.Pd, D. M. S., 2017. *Urgensi perancangan pendidikan di sekolah dasar.* s.l.:s.n.

Maydianto, M. r. r., 2021. Rancang bangun sistem informasi point of sale dengan framework codeigniter pada cv powerhsop. *Jurnal comasie,* Volume 4, p. 51.

melita siregar, r. y. h., 2022. sistem informasi penjualan karya seni berbasis website. *jurnal infortech,* Volume 4.

Prihandoyo, M. T., 2018. Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademi Berbasis Web. *Jurnal pengembangan IT (JPIT)* , Volume 3.

Setiawan, A. A. d. j., 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Jawa Barat: s.n.

tasiati, d., 2017. SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASISWEB PADA GENOM BAGPURWOKERTO. *Jurnal evolusi volume,* Volume 5.

Umi salamah, H., 2018. Sistem informasi penjualan barang berbasis web pada percetakan rahayu bekasi. *Jurnal penelitian ilmu komputer, system Embedded dan logic,* Volume 6.

winarti, d., 2020. Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada toko campus mart unimuda sorong dengan php dan mysql. *jurnal petisi,* Volume 1.

Yeni anggraini, d., 2020. Sistem informasi penjualan sepeda berbasis web menggunakan framework codeicniter. *jurnal teknologi dan sistem informasi,* Volume 1.

yuhana, a. n. & aminy, f. a., 2019. optimasi peran guru pendidikan agama islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *jurnal penelitian pendidikan islam,* Volume 7.

Yulis nuryanti, M., 2017. Kajian penerapan sistem informasi akademik dengan menggunakan metode pieces dalam meningkatkan kepuasan civitas akademik stie-stmik insan pembangunan. *Jurnal ipsikom,* Volume 5.

L A M P I R A N

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pemimbing

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

SURAT TUGAS
No. 446/STMIK-3.C.1/AK/VIII/2022

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
   N I K : 197810102005003
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Norhayati, M. Pd
   N I K : 198805222011004
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :
Nama : Feri winata
N I M : C1957201033
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada XO Caffe di Palangka Raya

Berlaku sampai dengan : 27 Agustus 2023

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

Palangka Raya, 27 Agustus 2022
Program Studi Sistem Informasi
K e t u a,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Ijin Observasi

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 : 15...../STMIK-C.1./...MC.../I/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik XO KOFFIE**
Jl. Nyai balau No. 50c , panarung, Kec. pahandut
Kota 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	:	FERI WINATA
NIM	:	C1957201033
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2022/2023 (7)
Lama Penelitian	:	11 Januari 2023 s.d 11 Februari 2023
Tempat Penelitian	:	XO KOFFIE

Dengan judul Tugas Akhir:

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada XO KOFFIE

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, 11 Januari 2023
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3 Surat Balasan Ijin Observasi

XO KOFFIE
Jl. Nyai Balau No, 50c, Palangka Raya
Instagram : @xo.koffie, Whatsapp: 0895389760101

Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Balasan surat ijin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir**

Palangka Raya, 18 Januari 2023

Kepada Yth,
Kepala Prodi S1 Sistem Informasi
di-
TEMPAT

Dengan Hormat,
Menindak lanjuti surat dari STMIK Palangka Raya **No. 15/STMIK-C.1/AK/I/2023** berkenan dengan permohonan ijin penelitian dan pengumpulan data untuk Tugas Akhir, maka dengan ini kami memberikan ijin untuk melakukan Penelitian dan Pengumpulan Data di XO KOFFIE Palangka Raya kepada:

Nama	: FERY WINATA
NIM	: C1957201033
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Tahun Akad (Semester)	: 2022/2023 (7)
Lama Penelitian	: 11 Januari 2023 s.d 11 Februari 2023

Dengan judul Tugas Akhir:

Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada XO KOFFIE

Demikian surat ini kami buat, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Palangka Raya, 18 Januari 2023
Owner XO KOFFIE

OLIVIA MAGDALENA H

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 : FERI. WINATA
NIM : C1957201033
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1	Selasa/ 25-10-2022	Sistem pakar untuk mendeteksi penyakit tanaman kol menggunakan metode naive Bayes	may linda Diah war doni C1957201033	1). Sulistyowati, S.kom, M.cs 2). Veny cahya Hardita, M. kom 3). Ir. Hj. Siti maryamah, M.M	
2	26 Oktober 2022	Sistem Pakar identifikasi penyakit pada buah nanas menggunakan metode certainty faktor dan Forward chaining berbasis web	muhamat Isna C1955201023	1. Sulistyowati, S.kom., M.cs 2. Verny Chanya Hardita., M. cs 3. Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M	
3	31 Oktober 2022	Sistem Pendukung keputusan Penentuan dosen Pembimbing tugas akhir terbaik Prodi teknik informatika Stim Palangkaraya menggunakan metode simple ADDHIVE WEIGHTING	kristina Agusting C1955201015	1. Lici Rusdiana M. kom 2. Verny cahya Hardita, M. kom 3. A Maya astri Domaini. S.kom M.T	

Palangka Raya, 25. Oktober 2022
Mahasiswa ybs,

FERI. WINATA

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

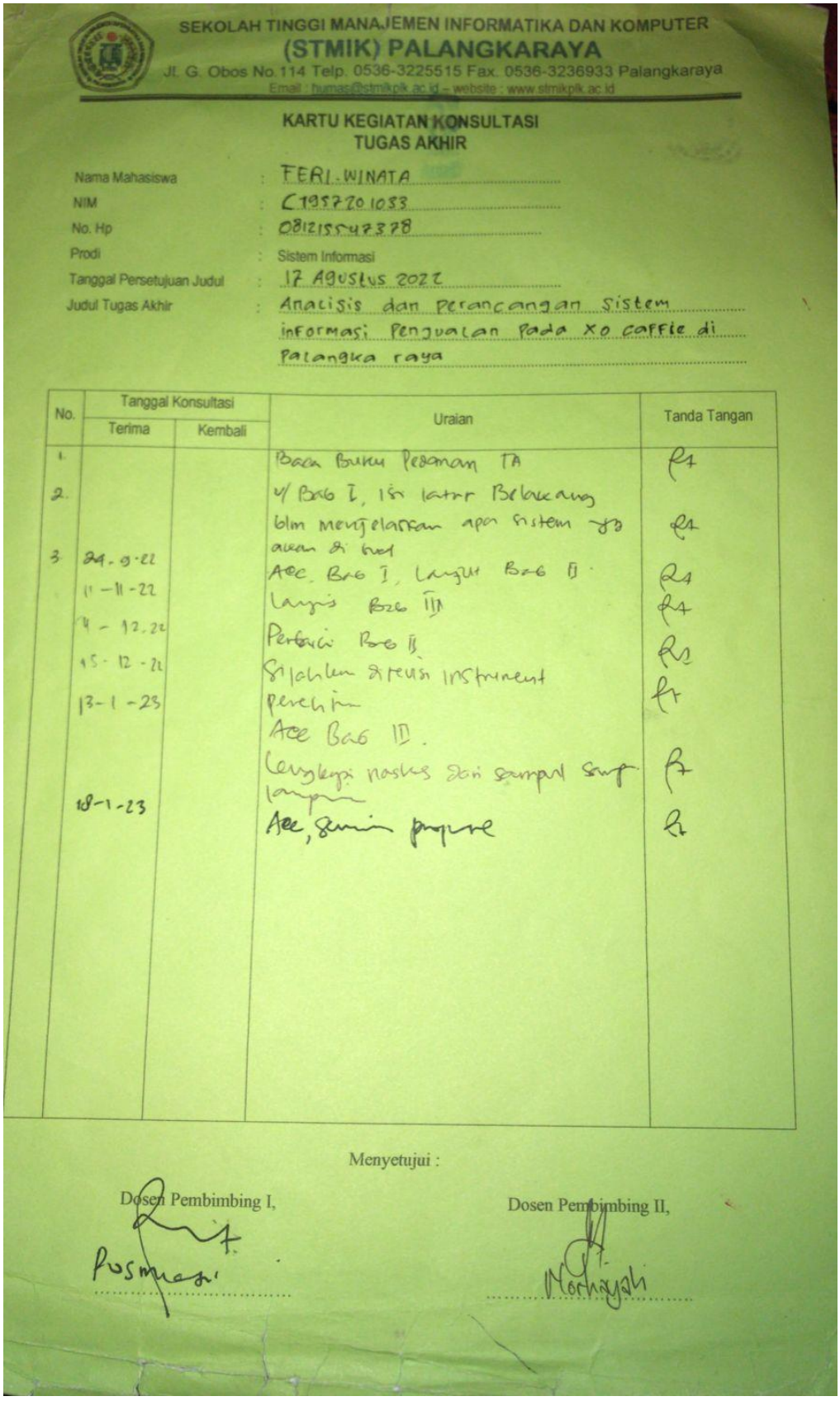
KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FERI. WINATA
N I M : C1955201033
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
4	31 Oktober 2022	Penentuan penyakit tanaman Palawija Menggunakan Metode Fuzzy Sugeno	marshanda Rianti C1955201045	1. Samsani, ST., M.kom 2. Lili Rusdiana. M.kom 3. catharina Elmayantie, M.Pd	
5	31 Oktober 2022	~~Analisis dan perancangan~~ User interface sistem informasi profil CD Negeri Berbuit 2 pulut satu	Iruan Kristian Andre	1. Hafiz Riyadi M.Kom 2. Rani Kosasih M.Kom 3. Rusmiati. M.Kom	

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

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,



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 : FERI WINATA
NIM : C1957201053
No. Hp : 081215547378
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 17 Agustus 2022
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada XO Coffie di Palangka raya

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.			Baca Buku Pedoman TA	
2.			ACC Bab I, Isi latar Belakang blm menjelaskan apa sistem yg akan di buat	
3.	24-9-22		ACC Bab I, Lanjut Bab II.	
	11-11-22		Lanjut Bab III	
	4-12-22		Perbaiki Bab II	
	15-12-22		Silahkan Survei Instrument	
	13-1-23		perbaiki	
			ACC Bab III.	
			Lengkapi naskah Jika sampai Sempro lanjut	
	18-1-23		ACC, Seminar proposal	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Pusmayati

Dosen Pembimbing II,

Morhayati


XO


XO
KOFFIE