ANALISIS DAN PE RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA XO KOFFIE PALANGKARAYA

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
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

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA XO KOFFIE PALANGKARAYA

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama mahasiswa : FERI WINATA
Nim : C1957201033
Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA XO KOFFIE PALANGKARAYA

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

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 1 Juli 2023
Yang Membuat Pernyataan,



FERI WINATA

ii

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA XO KOFFIE PALANGKARAYA

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan

Pembimbing I,

Rosmiati, M. Kom.
Nik. 197810102005003

Pembimbing II,

Norhayati, M.Pd.
Nik. 198805222011004

Mengetahui,
Ketua STIMIK Palangkaraya

Suparno, M. Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN PENGUJI

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA XO KOFFIE PALANGKARAYA

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan
oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal 1 juli 2023

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir :

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T
   Ketua
2. Ferdiyani Haris, M.Kom
   Sekretaris
3. Rommi Kaestria, M.Kom
   Anggota
4. Rosmiati,M.Kom
   Anggota
5. Norhayati, M.Pd
   Anggota



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras, tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan, dan tidak ada kemudahan tanpa doa"
Feri winata-

Persebahan :

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang atas penyertaan-nnya serta pengasihan-nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik, kupersembahkan karyaku yang sederhana ini kepada :

- Untuk kedua orang tua ku ayah,ibu yang ku cintai beserta keluarga yang telah mendukung ku sampai saat ini.
- Tugas akhir ini saya persembahkan juga untuk bapak dan ibu dosen yang selalu memberikan yang terbaik untuk saya, terutama dosen pembimbing saya. Terima kasih karena telah memberikan bantuan, semangat, dan doa sehingga Tugas Akhir ini dapat
- Dan untuk teman-teman yang sudah membantu dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

INTISARI

FERI WINATA, C1957201033. *Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada XO KOFFIE Palangkaraya,* pembimbing I Rosmiati, M.Kom, Pemimbing II Norhayati, M. Pd.

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.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelituian ini yaitu reservasi, wawancara dan dokumentasi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan desain penelitian ini menggunakan tahapan metode penlitian kualitatif. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis PIECES dan untuk merancang desain proses menggunakan Draw.io, seerta perancangan antar muka menggunakan Balsamiq Mockup 3.

Pembahasan mengenai analisis sistem yang berjalan, analisis kelemahan sistem yang berjalan, dan analisis kebutuhan sistem. Dapat di ambil hasil berupa sebuah analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada xo koffie yang terdiri dari hasil analisis, hasil implementasi rancangan, dan hasil rancangan database.

Kata Kunci : Analisis, Perancangan, Sistem Informasi, Penjualan, Cafe

ABSTRAK

FERI WINATA, C1957201033. *Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada XO KOFFIE Palangkaraya,* pembimbing I Rosmiati, M.Kom, Pemimbing II Norhayati, M. Pd.

One example of a business on Xo Koffie on Nyai Balau street, Palangka Raya City. At Xo Koffie the menu sales process is still comversially where buyers place orders at the cashier manually. As for the problem, many consumers come directly to the location and do not know the availability of the sales menu.

Data collection methods used in this research are reservation, analysis and documentation. The type of research used in this study uses a type of qualitative research, while the design of this study uses the stages of a qualitative research method. The analysis used in this study is the PIECES analysis method and to design the design process using Draw.io, look at the interface design using Balsamiq Mockup 3.

Discussion of running system analysis, analysis of running system weaknesses , and system needs analysis. The results can be taken in the form of an analysis and design of a sales information system on xo koffie consisting of the results of analysis, the results of design implementation, and the results of database design.

Keywords : Analysis, Design, Information System, Sale Cafe

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: FERI WINATA
Nim	: C1957201033
Program Studi	: Sistem Informasi
Jenis Karya	: Laporan Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STIMIK) Palangkaraya. Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-free right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA XO KOFFIE PALANGKARAYA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STIMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palangkaraya
Pada tanggal : 1 Juli 2023
Yang menyatakan



(FERI WINATA)

ix

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA XO KOFFIE PALANGKARAYA dapat diselesaikan baik dan tanpa kendala yang berarti.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suprno, M. Kom., Selaku Ketua Sekolah Tinggi Menejemen Informatika Komputer (STIMIK) Palangkaraya.
2. Olivia Magdalena Hartono selaku pemilik café Xo Xoffie yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Rosmiati, M. Kom., selaku dosen pembimbing I yang banyak membantu penulisasn memberikan saran dan masukan dalam penulisan tugas akhir.
4. Norhayati, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang banyak membantu penulisan memberikan saran dan masukan dalam penulisan tugas akhir.
5. Norhayati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Kedua orang tua dan saudara saya yang senantiasa mendoakan dan mendukung saya.
7. Kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Terimakasih.

Palang Raya, 1 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN..... i
PERSET UJUA N iii
PENGESAHAN PENGUJI ..... **Error! Bookmark not defined.**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... v
INTISARI vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR..... x
DAFTAR ISI..... xi
DAFTAR GAMBAR..... xiii
LAMPIRAN..... xiv
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 20
3.6 Analisis kebutuhan sistem 22
3.7 Desain sistem 22
3.6 Jadwal Penelitian 44
BAB IV 45**HASIL DAN PEMBAHASAN**..... 45
4.1 Hasil..... 45
4.2 Pembahasan 45
BAB V 58**PENUTUP** 58
5.1 Kesimpulan..... 58
5.2 Saran 58
DAFTAR PUSTAKA60
L A M P I R A N61

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
Tabel 3.1 Analisis PIECES 20
Tabel 3. 2 Tabel admin..... 28
Tabel 3. 3 Tabel member 29
Tabel 3. 4 Tebel produk 29
Tabel 3. 5 Tabel transaksi 30
Tabel 3. 6 Tabel detail transaksi 30
Tabel 3. 7 Jadwal penelitian..... 44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Balsamiq Mockup 3 2314
Gambar 3. 1 Use Case Diagram.....23
Gambar 3. 2 Activity Diagram Login 23
Gambar 3. 3 Activity Diagram Daftar harga..... 24
Gambar 3. 4 Activity Diagram Daftar pelanggan 25
Gambar 3. 5 Activity Diagram transaksi..... 25
Gambar 3. 6 Sequence Diagram login 26
Gambar 3. 7 Sequence Diagram login 26
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Transaksi 27
Gambar 3. 9 Sequence Diagram harga..... 28
Gambar 3. 10 Desain halaman login Administrator..... 31
Gambar 3. 11 Desain halaman beranda Administrator 32
Gambar 3. 12 Desain halaman menejemen produk 33
Gambar 3. 13 Desain halaman menejemen member..... 33
Gambar 3. 14 Desain halaman menejemen member..... 34
Gambar 3. 15 Desain halaman menejemen member..... 34
Gambar 3. 16 Desain Halaman Utama Pengunjung..... 35
Gambar 3. 17 Desain Halaman Produk Kopi..... 36
Gambar 3. 18 Desain Halaman Produk Squash 36
Gambar 3. 19 Desain Halaman Produk Ice Cream 37
Gambar 3. 20 Desain Halaman Produk Topping 37
Gambar 3. 21 Desain Halaman Signature 37
Gambar 3. 22 Desain Halaman Detail Produk 38
Gambar 3. 23 Desain Halam Register Member 38
Gambar 3. 24 Desain Halaman Produk Kopi..... 39
Gambar 3. 25 Desain Halaman Produk Squash 39
Gambar 3. 26 Desain Halaman Produk Ice Cream 40
Gambar 3. 27 Desain Halaman Produk Topping 40
Gambar 3. 28 Desain Halaman Signature 40
Gambar 3. 29 Desain Halaman detail produk member 41
Gambar 3. 30 Desain Halaman detail produk member 41
Gambar 3. 31 Desain Halaman login member 42
Gambar 3. 32 Desain Halaman pembayaran..... 43
Gambar 3. 33 Desain Halaman status pemesanan 43

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pemimbing

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian

Lampiran 4 kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 5 Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir

Lampiran 6 Surat Tugas Dosen Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 7 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 baik secara 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

1.4.1 Tujuan Penelitian

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

pada Xo Koffie

1.4.2 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 Kopi 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 merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.

Jadi dari pengertian analisis diatas dapat disimpulkan bahwa analisis 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 (Marno, 2017) 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 meningkatkanpemprosesan 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

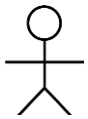
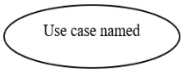
a. *Unified Modelling Language (UML)*

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 diagramUML 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*

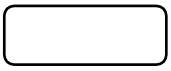
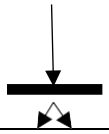
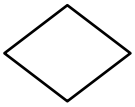
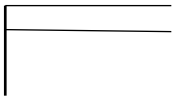
Nama	Keterangan	Simbol
Actor	*Actor* atau Aktor adalah Untuk mengidentifikasikan aktor, harus ditentukan pembagian.	
Use case	*Use case* digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama *use case* dituliskan di dalam elips Tersebut	
Association	Assosiasi antara aktor dan *use case*, digambarkan dengan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

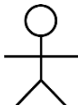
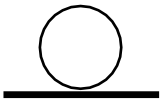
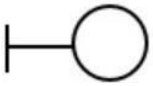
Keterangan	Simbol
Start Point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas	
End Point, akhir aktivitas	
Activities, menggambar kansuatu proses/kegiatan bisnis.	
Fork digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.	
Rake menunjukan adanya Diskomposisi	
Decision Points, 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

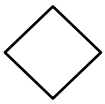
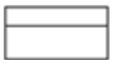
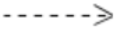
Nama	Keterangan	Simbol
Actor	Menggambarkan orang yang sedangberinteraksi dengan sistem	
Entity Class	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan	
Boundary Class	Menggambarkan sebuah gambaran dari *Foem*	
Control Class	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel	
focus of control & A life lane	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message	
A message	Menggambarkan pengiriman pesan	

4) Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansi akan menghasilkan 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	

Nama	Keterangan	Simbol
Nary Association	Supaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 Obejek	
Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama	
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 mengembangkan sebuah 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 ada peningkatan 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 merupakan sebuah cafe yang bergerak pada bidang penjualan makanan dan minuman seperti copi, food dan snack dan juga Xo Koffie menyedian tempat serta sarana *wifi* yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan seperti mengerjakan tugas kuliah atau sekolah, dan juga untuk melakukan diskusi bersama sahabat. Lokasi Xo Koffie 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:

Tabel 3.1 Analisis *PIECES*

No	Nama Analisis	Sistem yang berjalan	solusi
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 melihat catatan 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 hab	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 tidak jadi melakukan transakasi tanpa mempengaruhi kerapian dari laporan, dan data yang disimpan lebih aman didalam sistem.
5	*Efficiency* / Efisiensi	Dengan sistem yang lama tidak terlihat efisien karena selain harus menulis kedalam buku kasir menghitung uang kembalian dan total penjualan harian dengan	Dengan adanya sistem yang baru ini hanya perlu memasukan kegiatan transaksi yang terjadi kedalam sistem yang akan melakukan komputasi otomatis kedalam

No	Nama Analisis	Sistem yang berjalan	solusi
		menggunakan kalkulator.	laporan dan transaksi akhir.
6	*Service* / Pelayanan	Kegiatan transaksi yang lambat mengurangi kualitas pelayanan transaksi yang terjadi di Xo Koffie.	Dengan sistem yang baru kegiatan transaksi akan lebih 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.

3.7 Desain sistem

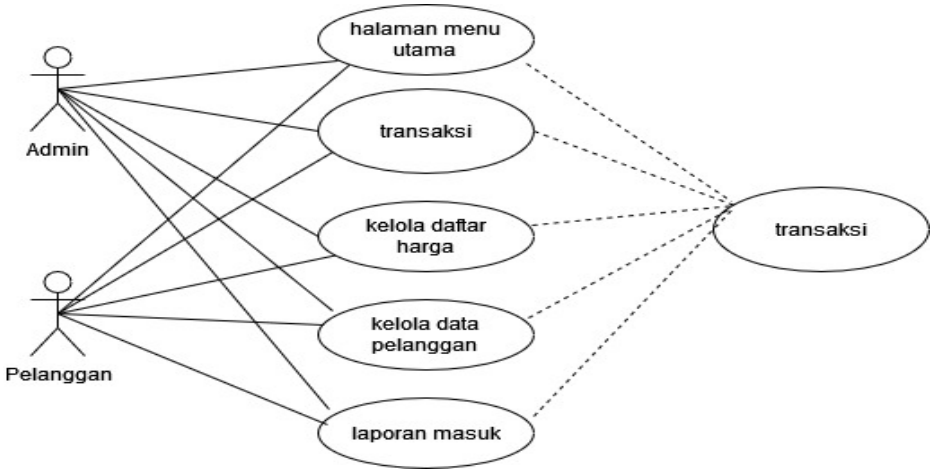
a. Desain proses

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

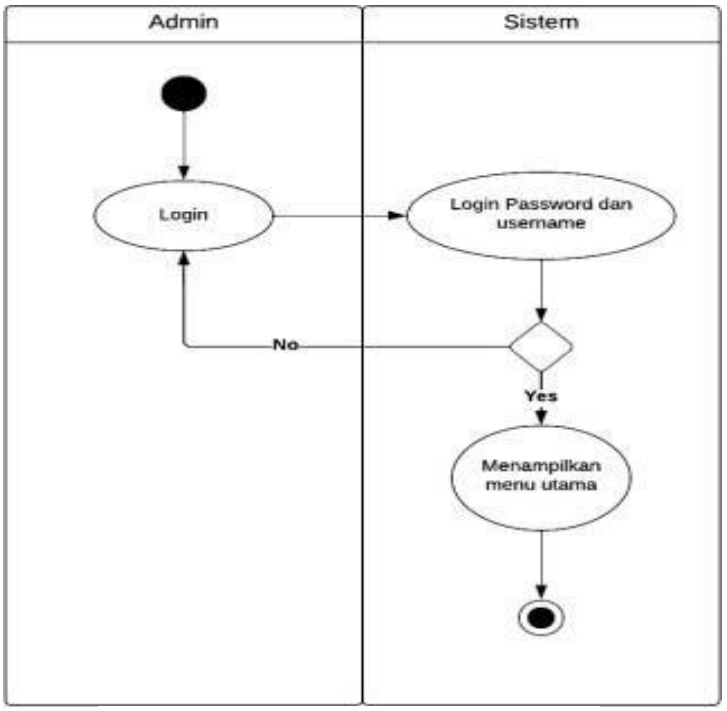


Gambar 3. 1 *Use Case* Diagram

sistem dapat menghasilkan perekapan penghasilan dan transaksi.

2) Activity Diagram Login

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

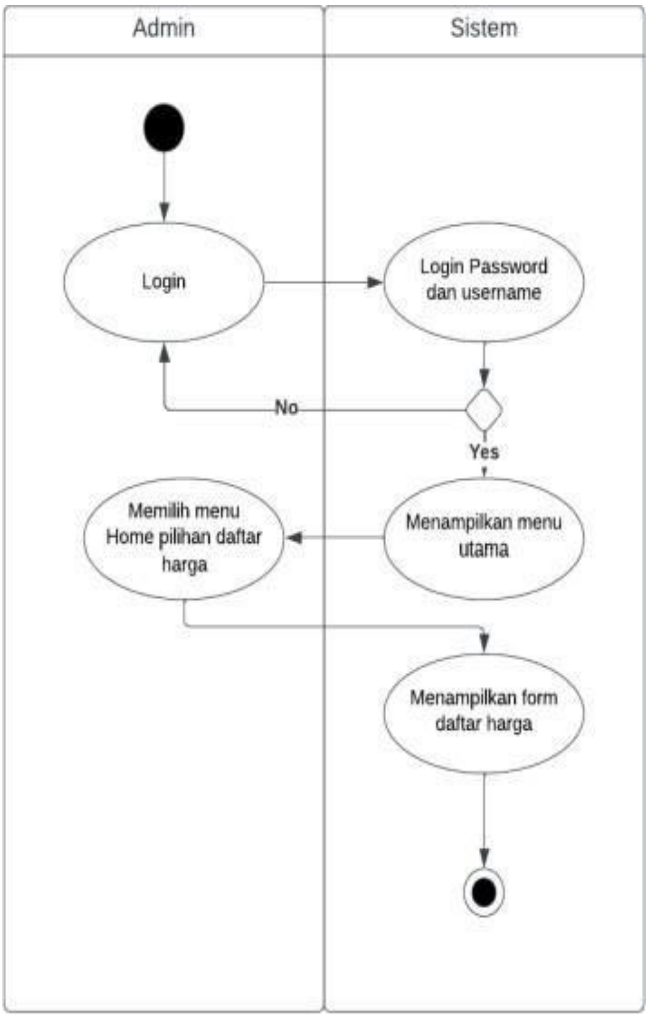


Gambar 3. 2 *Activity Diagram Login*

sistem tersebut.

3) *Activity Diagram* Daftar harga

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

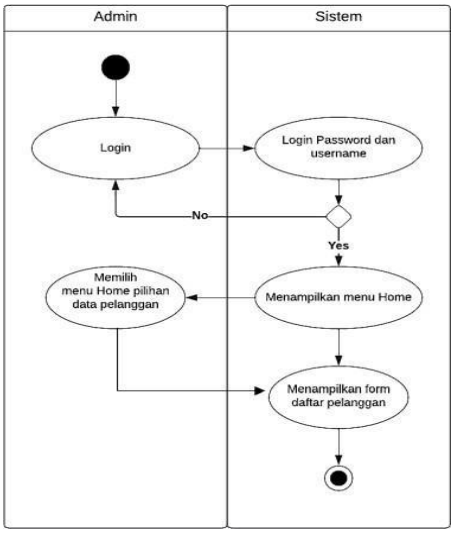


Gambar 3. 3 *Activity Diagram* Daftar harga

4) Activity Diagram Data Pelanggan

Activity Diagram Data Pelanggan merupakan alur sistem ketika kita membuka form data pelanggan, pertama admin akan

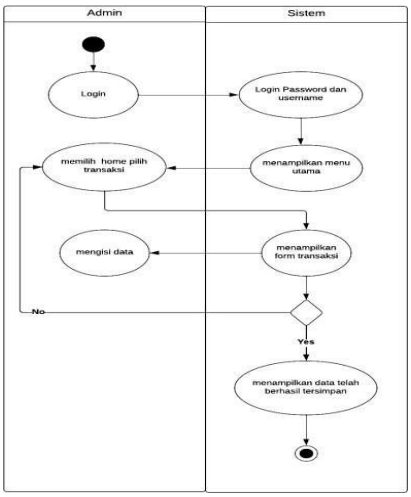
login, sistem akan login username dan password jika benar akan di tujukan kepada halaman menu utama.



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 .

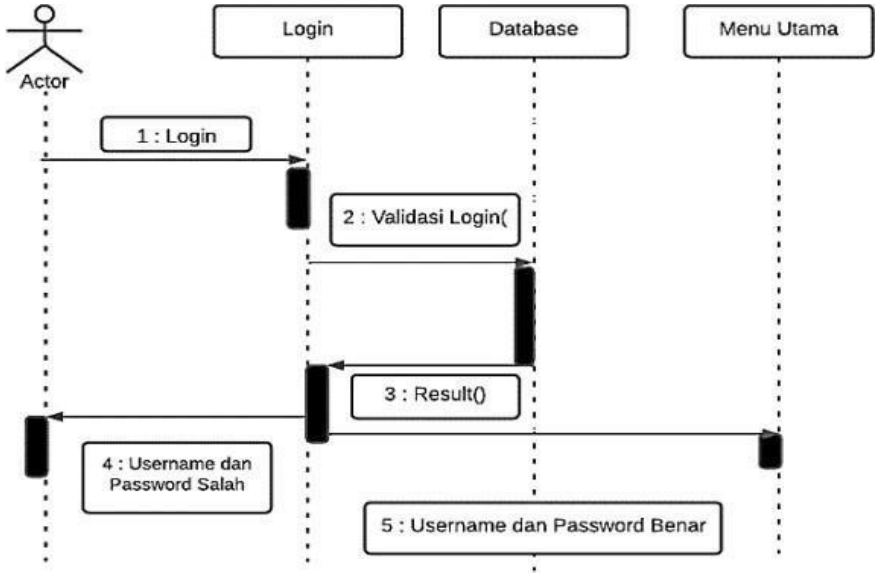


Gambar 3. 5 *Activity Diagram* transaksi

6) Sequence Diagram Login

Sequence Diagram login merupakan langkah-langkah yang

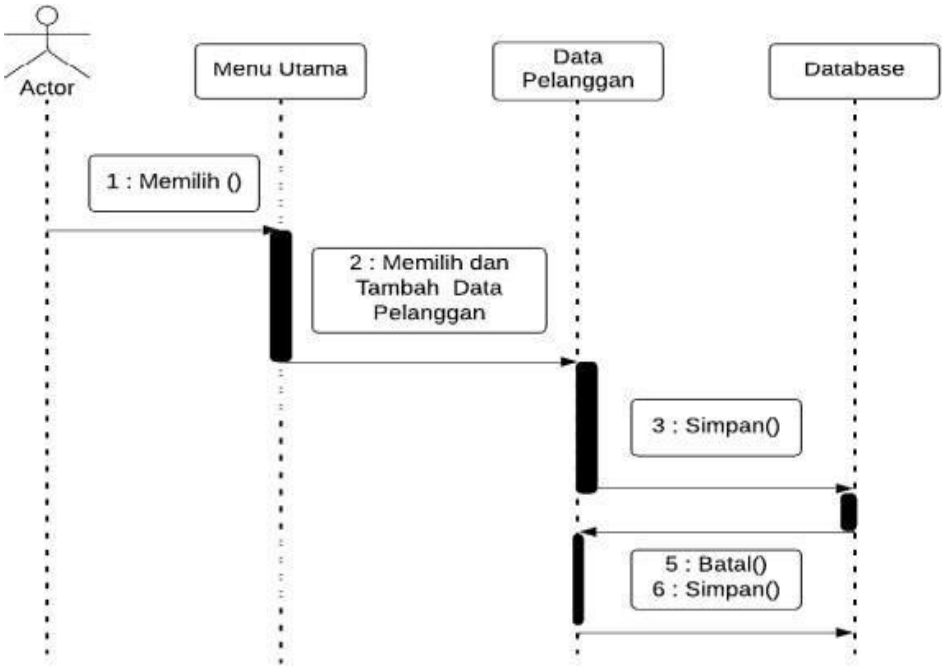
dilakukan oleh sistem pada saat melakukan login, dapat di lihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 3. 6 *Sequence Diagram login*

7) Sequence Diagram Pelanggan

Sequence Diagram Pelanggan merupakan langkah-langkah yang

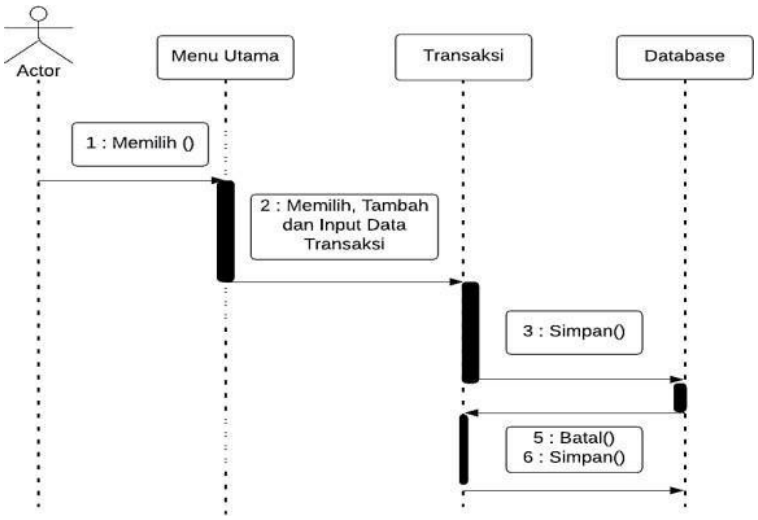


Gambar 3. 7 *Sequence Diagram* Pelanggan

dilakukan oleh sistem pada saat melakukan login

8) Sequence Diagram Transaksi

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

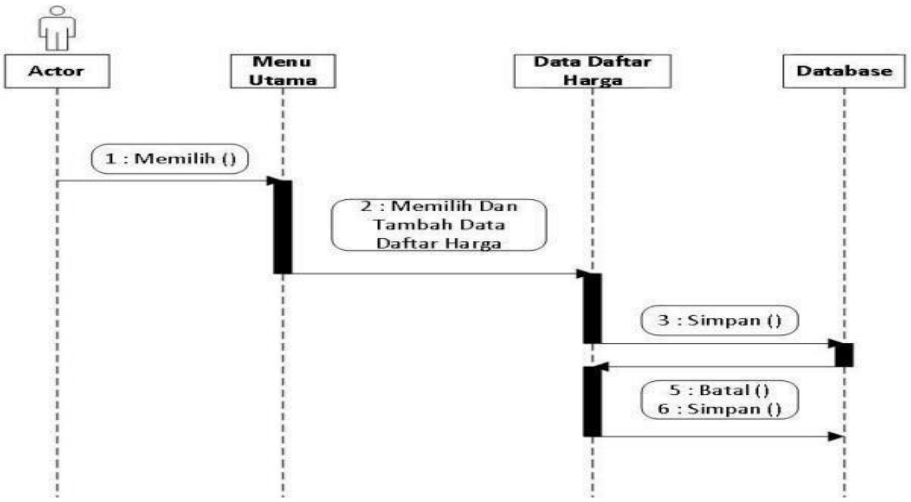


Pelanggan

9) Sequence Diagram Daftar Harga

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

Gambar 3. 8 *Sequence Diagram* Transaksi



Gambar 3. 9 *Sequence Diagram harga*

b. Desain basis data

Nama basis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah "db_XoKoffie"dengan 5 (lima) tabel. Adapun rancangan tabel basis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tabel admin

   Nama tabel : tbl_admin

   Primary key : id_admin

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

Tabel 3. 2 Tabel admin

field	Tipe data	extra	keterangan
Id_admin	Int (3)	Auto increment	Id admin
Username	Varchar (25)		User admin
password	Varchar (25)		Password admin

2. Tabel member

   Nama tabel : tbl_member

   Primary : id_member

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

Tabel 3. 3 Tabel member

Field	Tipe data	extra	Keterangan
Id_member	Int (11)	Auto increment	Id member
Nm_member	Varchar (35)		Nama member
Username	Varchar (25)		User member
Password	Varchar (25)		Password member
Alamat pengiriman	Text		Alamat pengiriman
No_hp	Varchar (12)		No. Hp member

3. Tabel produk

Nama tabel : tbl_produk

Primary key : id_produk

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

Tabel 3. 4 Tebel produk

Fied	Tipe data	Extra	keterangan
Id_produk	Int (11)	Auto increment	Id produk
Nm_produk	Varchar (25)		Nama produk
Jenis	Varchar (25)		Jenis produk
Ukuran	Varchar (10)		Ukuran produk
Warna	Varchar (15)		Warna produk
Stok	Int (5)		Stok produk
Harga	Bigint (20)		Harga produk
Poto produk	Varchar (25)		Pot produk

4. Tabel transaksi

   Nama tabel : tbl_transaksi

   Primary key : id_transaksi

   Keterangan : digunakan untuk menyimpan data transaksi pemelian atau order dari member

Tabel 3. 5 Tabel transaksi

Fied	Tipe data	Extra	Keterangan
Id_transaksi	Int (11)	Auto increment	Id transaksi
Id_member	Int (11)		Id member
Tgl_transaksi	Datetime		Tanggal transaksi
Kurir	Varchar (30)		Kurir yang dipilih user
Total_bayar	Bigint (20)		Total bayar
Status_pembayaran	Varchar (20)		Status pembayaran

5. Tabel detail transaksi

   Nama tabel : tbl_detail_transaksi

   Primary key : -

   Keterangan :digunakan untuk meniyimpan username dan paasword yang akan digunakan untuk login ke dalam sistem

Tabel 3. 6 Tabel detail transaksi

Fied	Tipe data	extra	Keterangan
Id_transaksi	Int (11)		Id transaksi
Id_produk	Int (11)		Id produk
Nama_produk	Varchar (25)		Nama produk
Jml_order	Int (3)		Jumlah order

Jml_harga	Bigint (20)		Jumlah harga

c. Desain Antar Muka

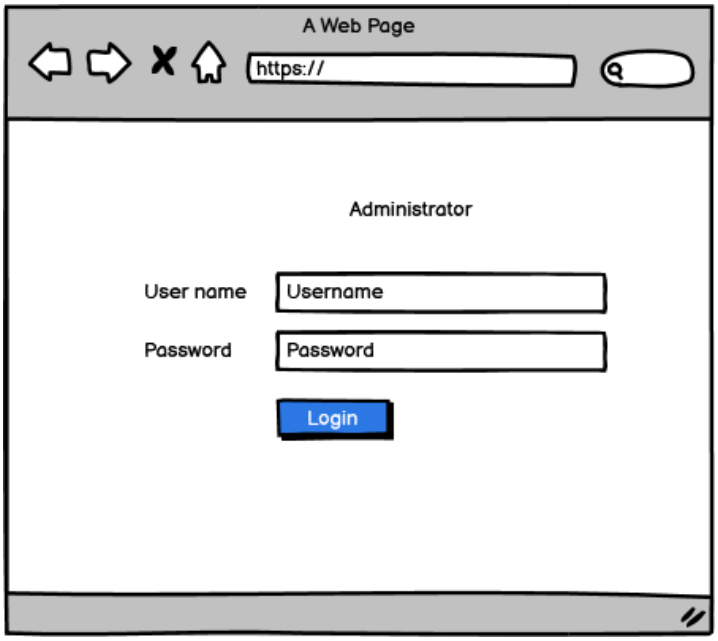
Pada tahap ini penulis membuat rancangan antar muka terbagi menjadi (3) bagian yaitu, administrator, pengunjung, dan member, adapun rancangannya sebagai berikut :

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



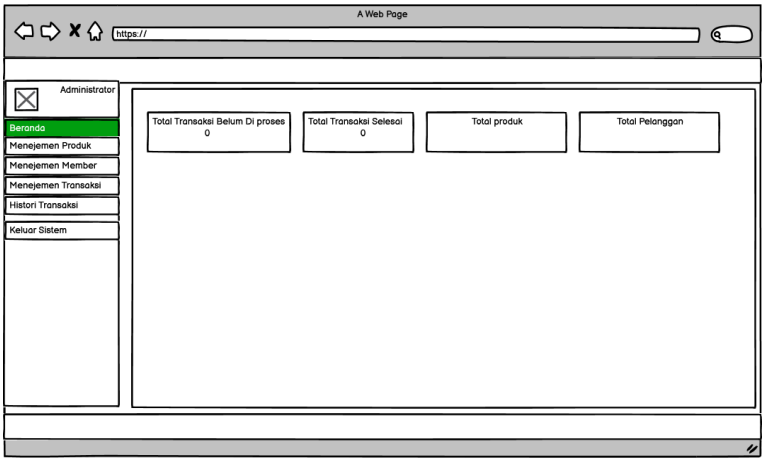
Gambar 3. 10 Desain halaman *login* Administrator

Pada gambar 3.10 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:

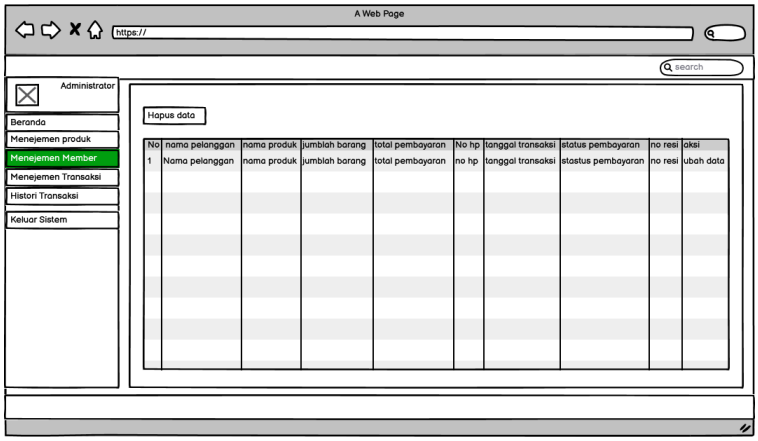


Gambar 3. 11 Desain halaman beranda Administrator

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:

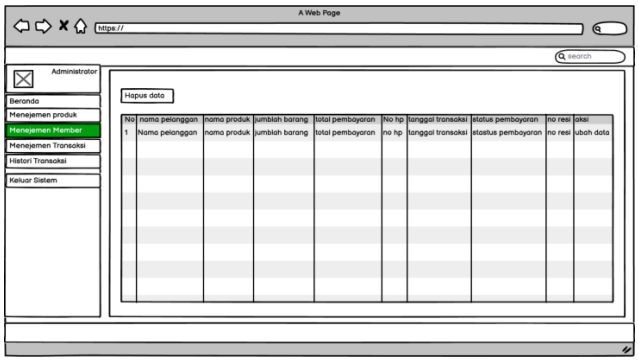


Gambar 3. 12 Desain halaman menejemen produk

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:

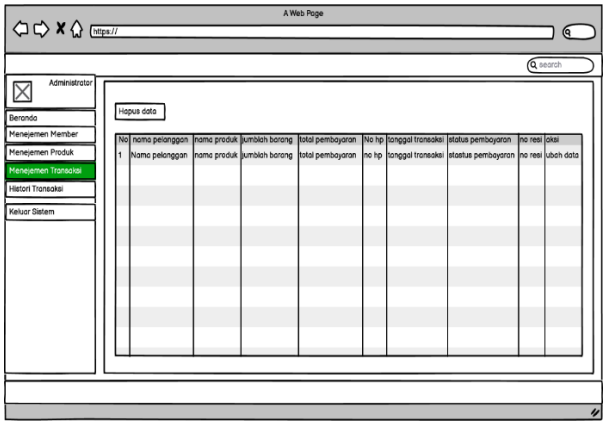


Gambar 3. 13 Desain halaman menejemen member

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:

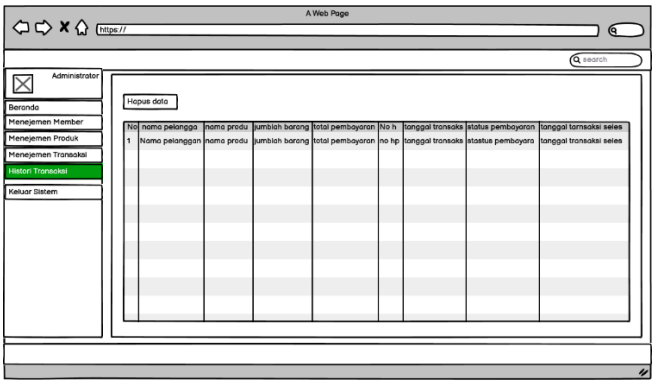


Gambar 3. 14 Desain halaman menejemen member

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

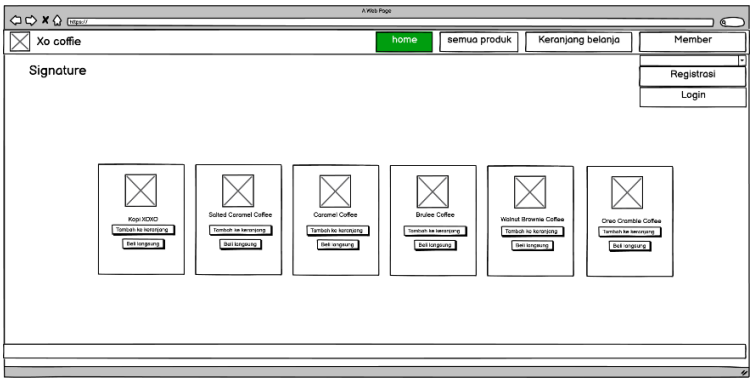
menejemen histori transaksi yang digunakan untuk menampilkan histori transaksi dan juga proses data transaksi

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

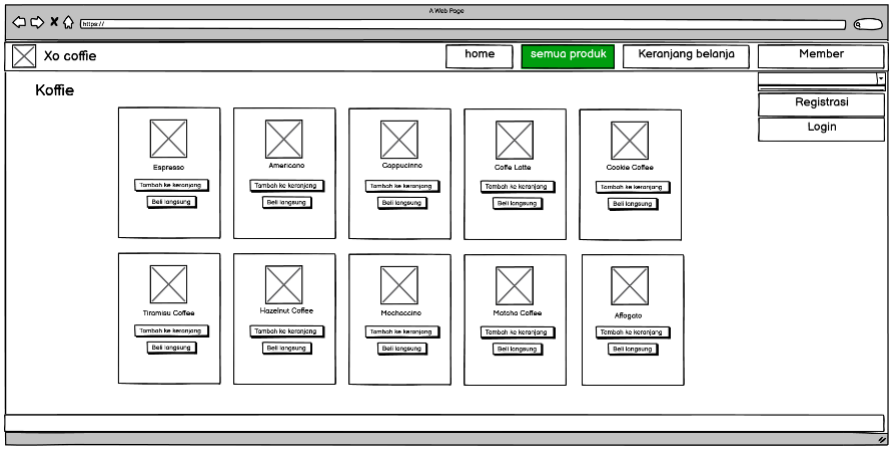


Gambar 3. 16 Desain Halaman Utama Pengunjung

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

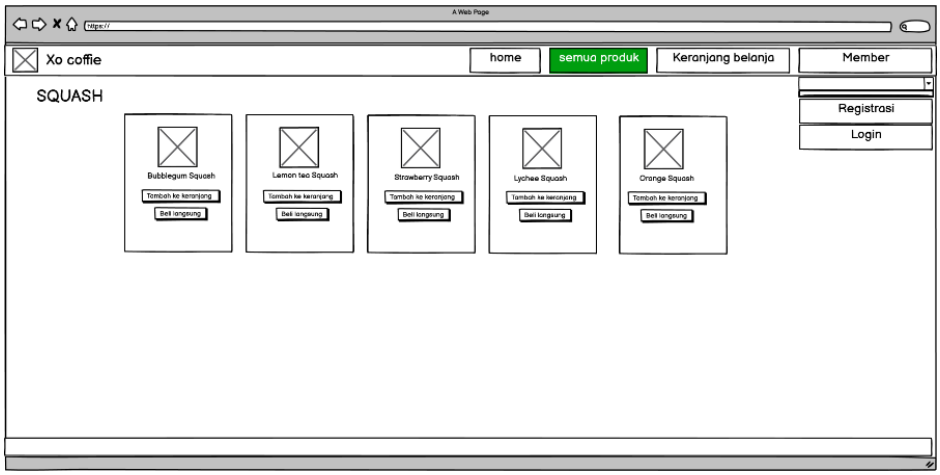
b. Desain Halaman Semua Produk

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



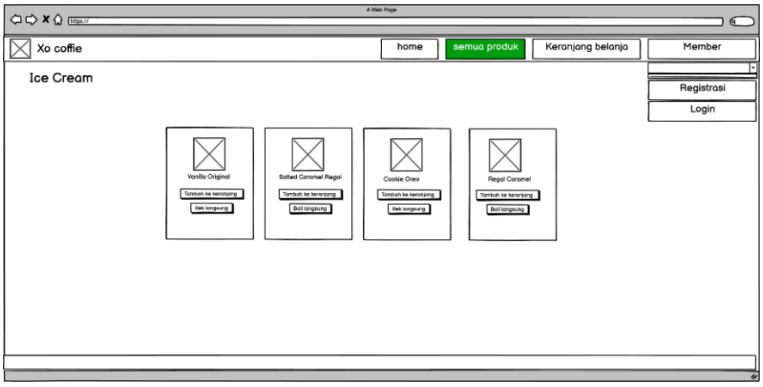
Gambar 3. 17 Desain Halaman Produk Koffie

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



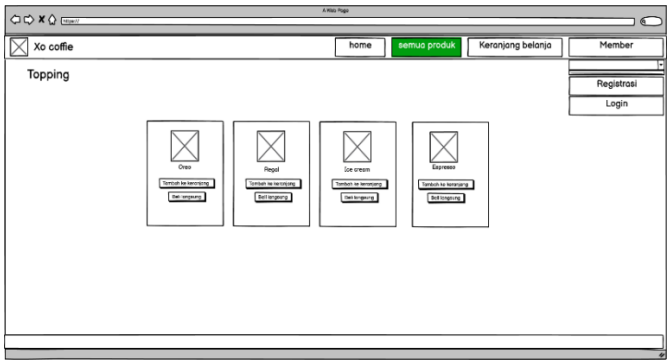
Gambar 3. 18 Desain Halaman Produk Squash

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



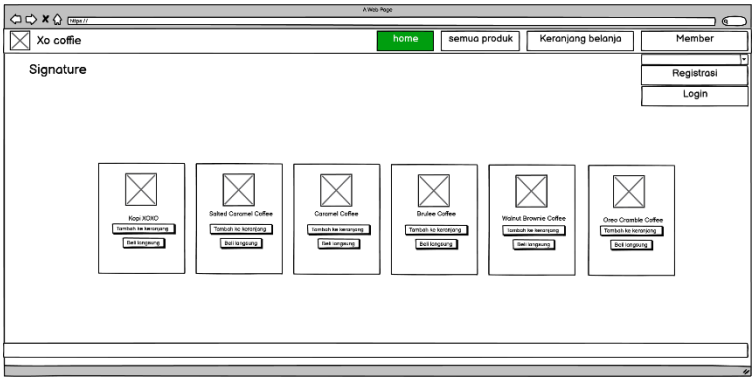
Gambar 3. 19 Desain Halaman Produk Ice Cream

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.



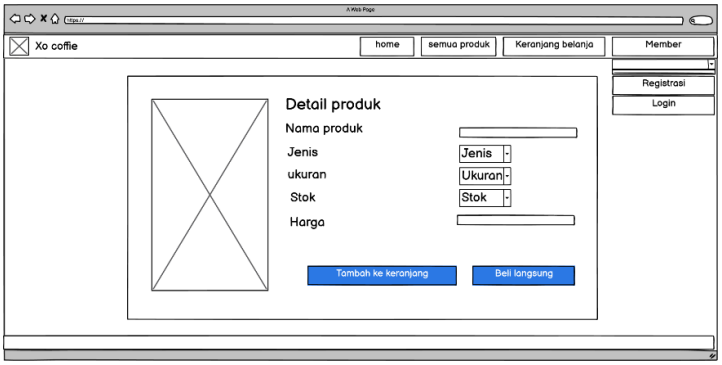
Gambar 3. 21 Desain Halaman Signature

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:

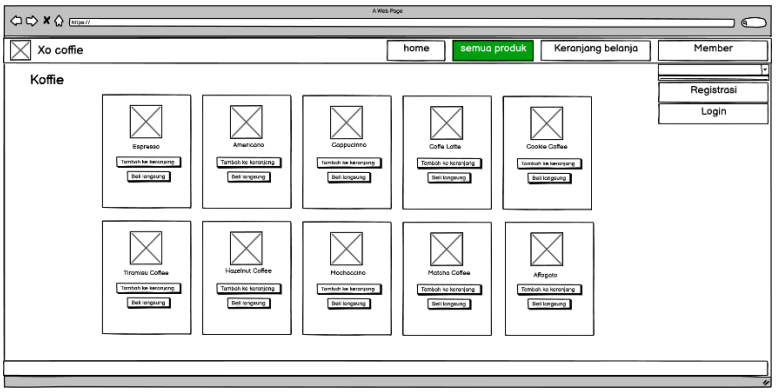


Gambar 3. 23 Desain Halam Register Member

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:



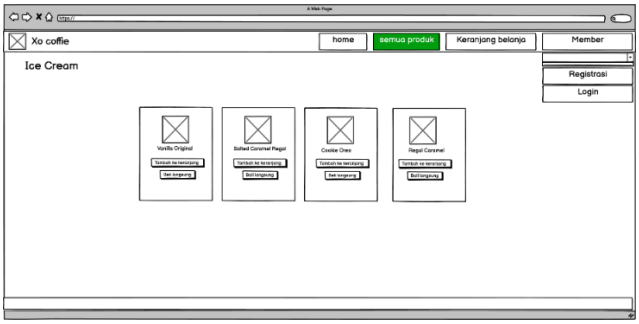
Gambar 3. 24 Desain Halaman Produk Koffie

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



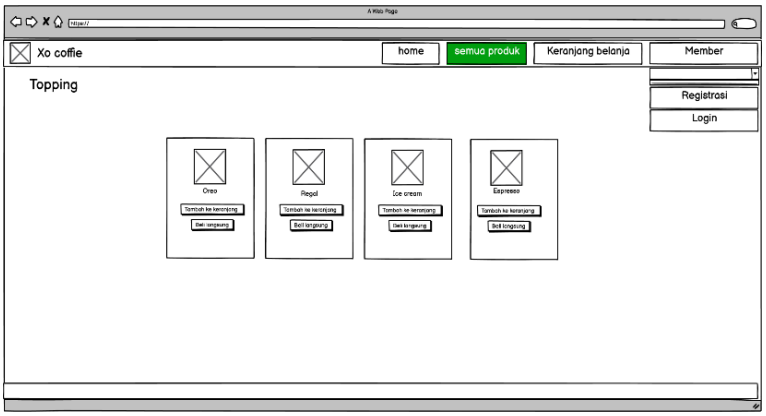
Gambar 3. 25 Desain Halaman Produk Squash

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



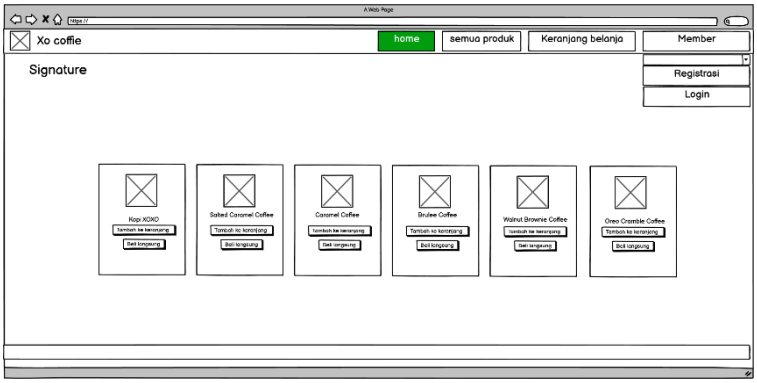
Gambar 3. 26 Desain Halaman Produk Ice Cream

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.

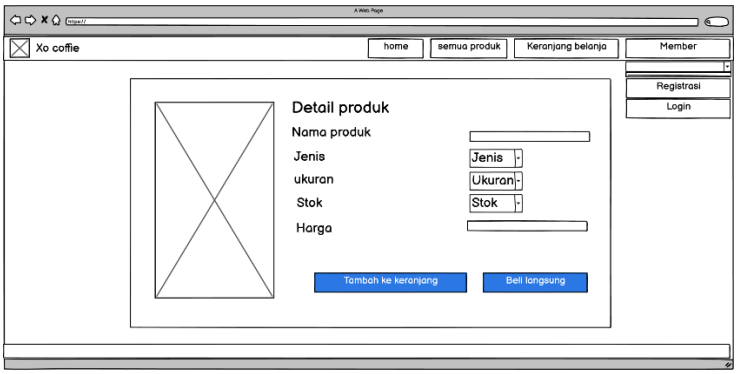


Gambar 3. 28 Desain Halaman Signature

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:

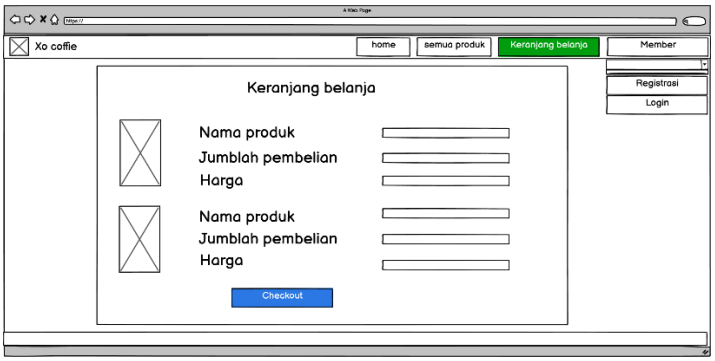


Gambar 3. 29 Desain Halaman detail produk member

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:



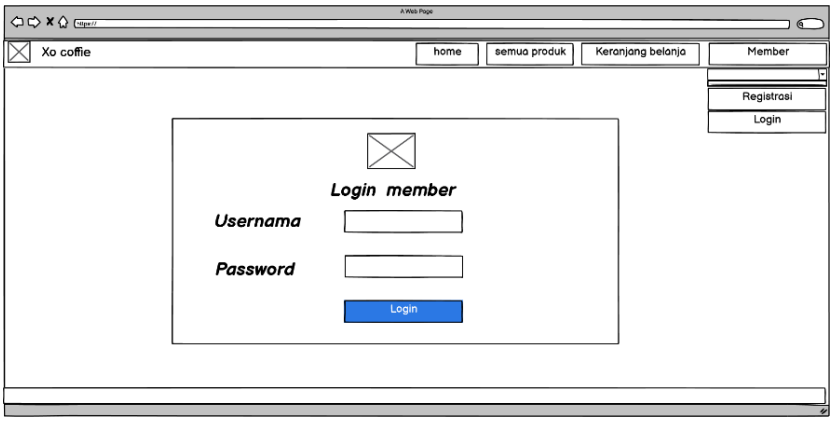
Gambar 3. 30 Desain Halaman detail produk member

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:

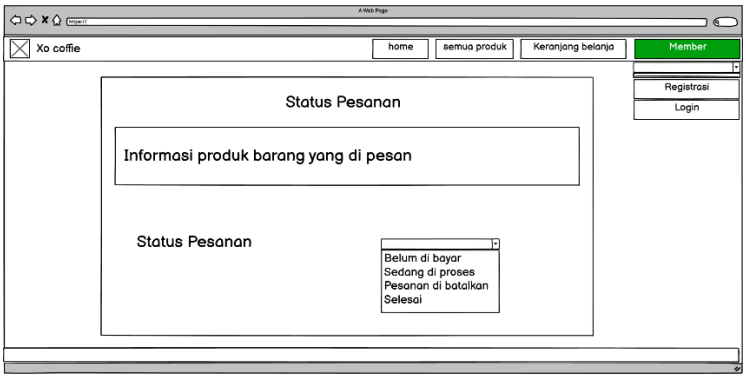


Gambar 3. 32 Desain Halaman pembayaran

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.

3.6 Jadwal Penelitian

Tabel 3. 7 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											

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan pembahasan pada Bab sebelumnya mengenai analisis sistem yang berjalan, analisis kelemahan sistem yang berjalan, dan analisis kebutuhan sistem. Dapat di ambil hasil berupa sebuah analisis dan perancangan sistem informasi penjualan pada Xo Koffie yang terdiri dari hasil analisis, hasil implementasi rancangan, dan hasil rancangan database.

4.1.1 Profil Cafe XO KOFFIE

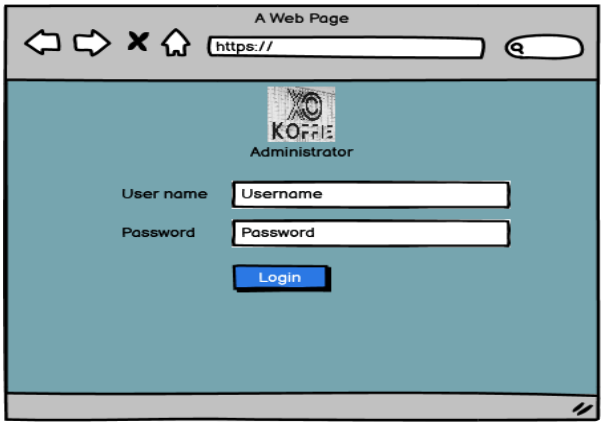
Xo Koffie adalah cafe yang bergerak pada bidang penjualan makanan dan minuman seperti copi, dan lain sebagai nya baik untuk semua orang dan lokasi terletak di jl.nyai balau No.50c, Panarung, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya

4.2 Pembahasan

4.2.1 Implementasi desain

a. Desain halaman *login administrator*

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



Gambar 4.1 dessain halaman *login administrator*

Pada Gambar 4.1 di atas merupakan rancangan halaman *login administrator* yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem, dengan cara menginputkan *username* dan *password*. jika berhasil maka akan dialihkan ke halaman beranda. Dan jika salah maka akan muncul pesan peringatan bahwa *username* dan *password* yang diinputkan salah atau tidak terdaftar.

b. Desain halaman beranda *administrator*

Halam 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 4.2 berikut:



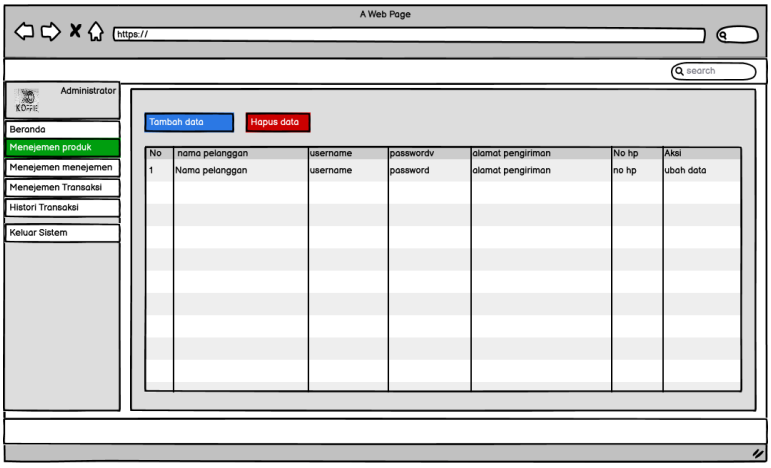
Gambar 4.2 Desain halaman beranda *administrator*

Pada gambar 4.2 diatas merupakan rancangan halaman beranda *adminitrator* yang digunakan untuk menampilkan informasi seperti, total produk, dan total pelanggan/member.

c. Desain Halaman manajemen produk

Halaman ini digunakan untuk manajemen data produk yang ada

di Xo Koffie, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.3 berikut:

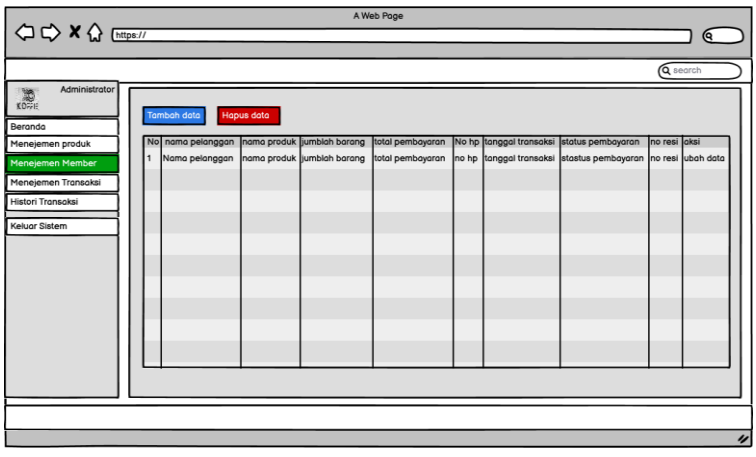


Gambar 4.3 Desain halaman manajemen produk

Pada gambar 4.3 diatas merupakan rancangan halaman manajemen produk yang digunakan untuk menampilkan informasi produk dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data produk.

d. Desain halaman manajemen member

Halaman ini digunakan untuk manajemen data pelanggan yang telah mendaftar, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.4 berikut:



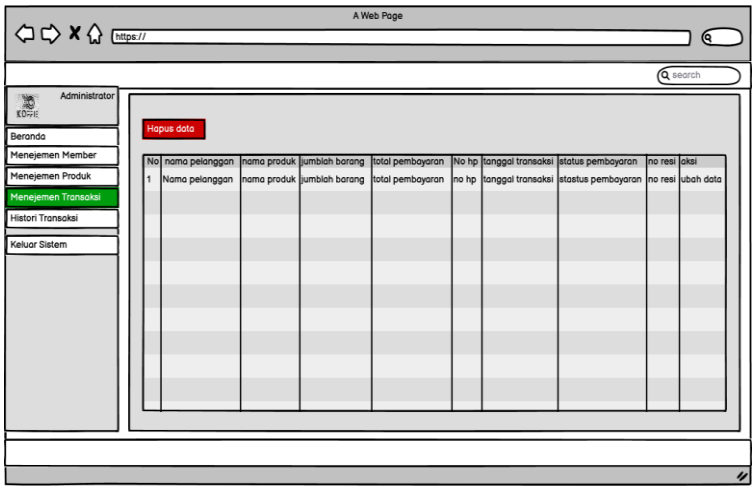
Gambar 4.4 Desain halaman manajemen member

Pada gambar 4.4 diatas merupakan rancangan halaman manajemen member yang digunakan untuk menampilkan informasi member dan

juga proses tambah, ubah, dan hapus data member.

e. Desain halaman manajemen transaksi

Halaman ini digunakan untuk manajemen data transaksi, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.5 berikut:

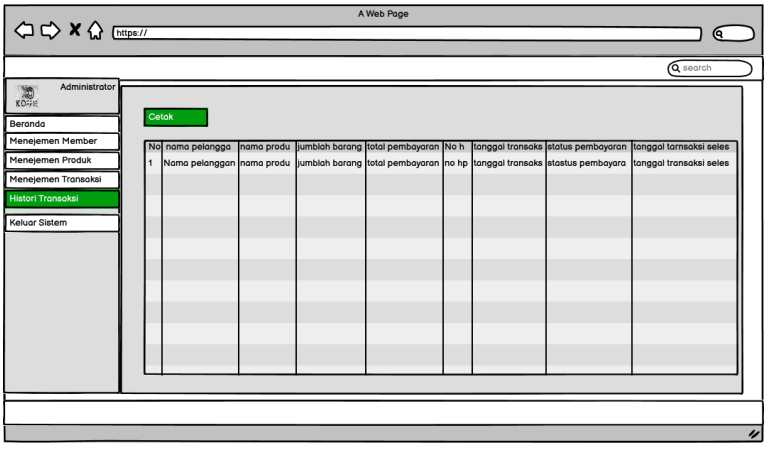


Gambar 4.5 Desain halaman manajemen transaksi

Pada gambar 4.5 diatas merupakan rancangan halaman menejemen transaksi 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 seperti pada gambar 4.6 berikut:



Gambar 4.6 Desain halaman histori transaksi

Pada gambar 4.6 diatas merupakan rancangan halaman menejemen histori transaksi yang digunakan untuk menampilkan informasi histori transaksi dan juga proses data transaksi.

g. Desain halaman pengunjung

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

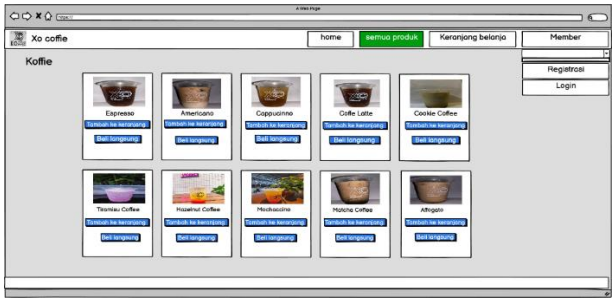


Gambar 4.7 Desain halaman pengunjung

Pada gambar 4.7 diatas merupakan rancangan halaman utama pengunjung yang digunakan sebegai tampilan awal ketika sistem informasi di akses.

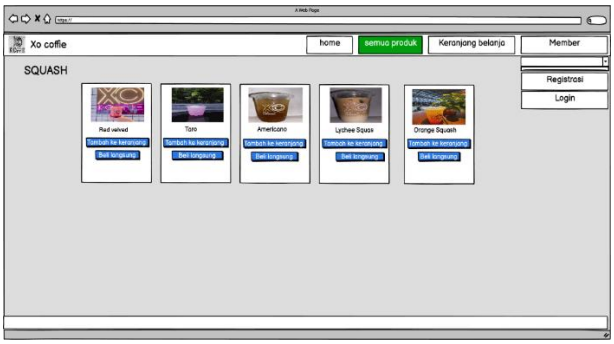
h. Desain halaman semua produk

Halaman ini digunakan untuk melihat semua produk yang di jual di Xo Koffie, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.8 berikut:



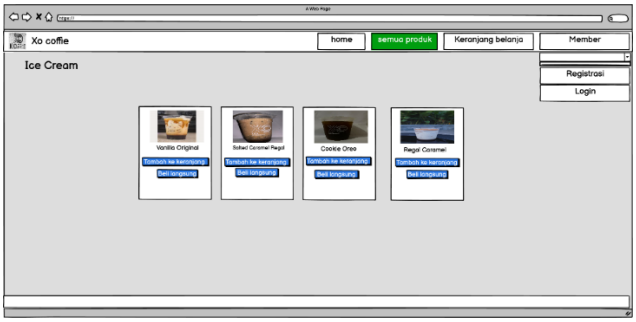
Gambar 4.8 Desain halaman semua produk

Pada gambar 4.8 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan semua produk yang dijual.



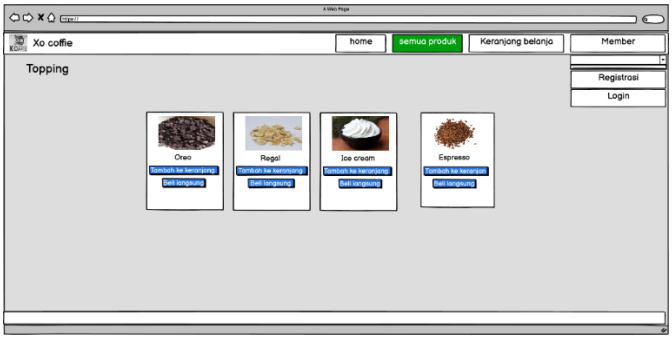
Gambarr 4.9 Desain halaman produk *squash*

Pada gambar 4.9 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk squash yang dijual.



Gambarr 4.10 Desain halaman produk *ice cream*

Pada gambar 4.10 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk ice cream yang dijual.



Gambarr 4.11 Desain halaman produk *toping*

Pada gambar 4.11 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk toping yang dijual.

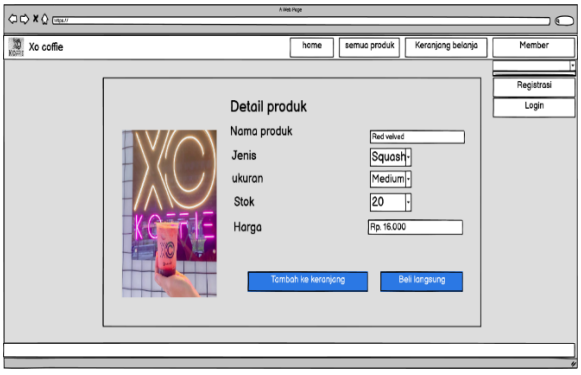


Gambarr 4.12 Desain halaman produk *signature*

Pada gambar 4.12 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk signatute yang dijual.

i. Desain halaman detail produk

Halaman ini digunakan untuk melihat rincian deskripsi produk, adapun rancanganya seperti pada gambar 4.13 berikut:



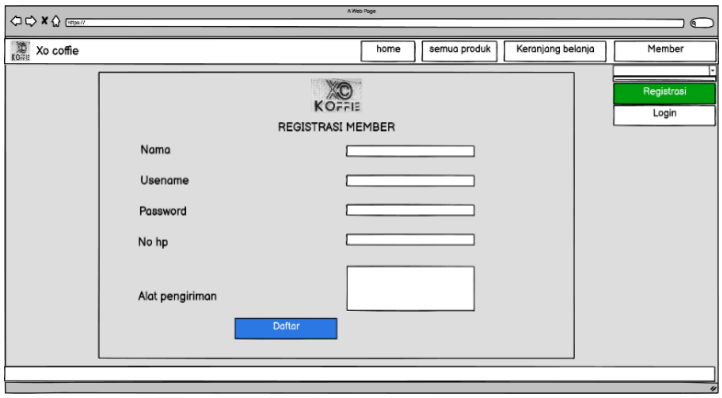
Gambar 4.13 Desain halaman detail produk

Pada gambar 4.13 diatas merupakan rancangan halaman detail produk yang digunakan untuk menampilkan detail informasi produk

yang dipilih.

j. Desain halaman *register* member

Halaman ini digunakan untuk melakukan proses pendaftaran jadi member, agar dapat melakukan transaksi di Xo Koffie, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.14 berikut:

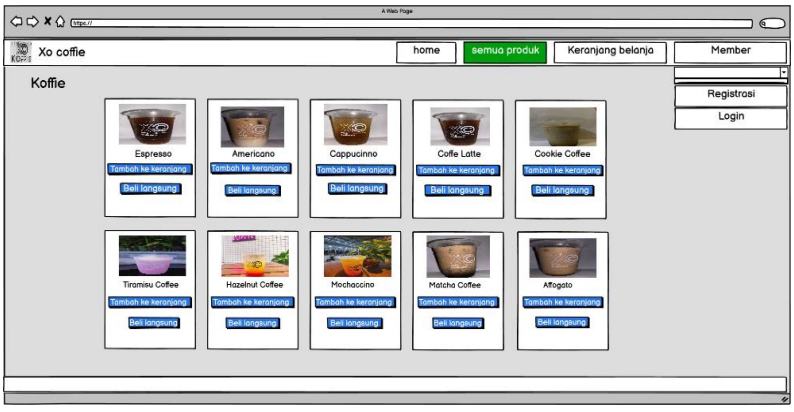


Gambar 4.14 Desain halaman *register* member

Pada gambar 4.14 diatas merupakan halaman registrasi member yang yang digunakan pengunjung untuk melakukan registrasi sebagai member agar dapat melakukan proses pembelian di Xo Koffie.

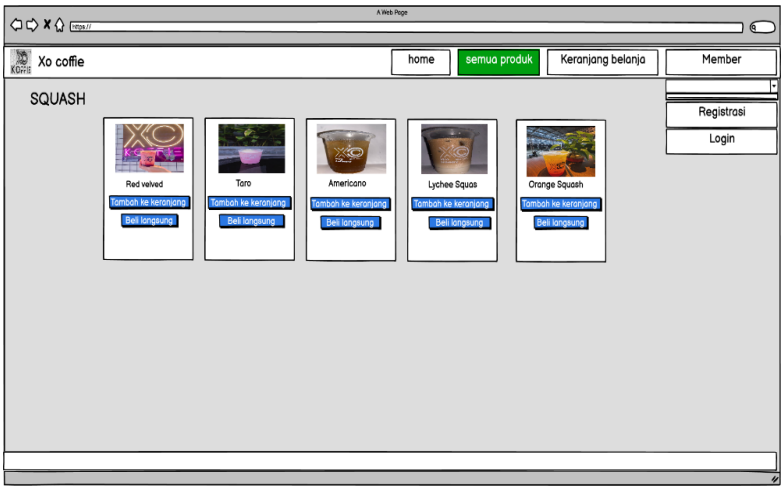
k. Desain halaman *home* member

Halaman ini digunakan sebagai halaman awal ketika member telah login kedalam sistem, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.15 berikut:



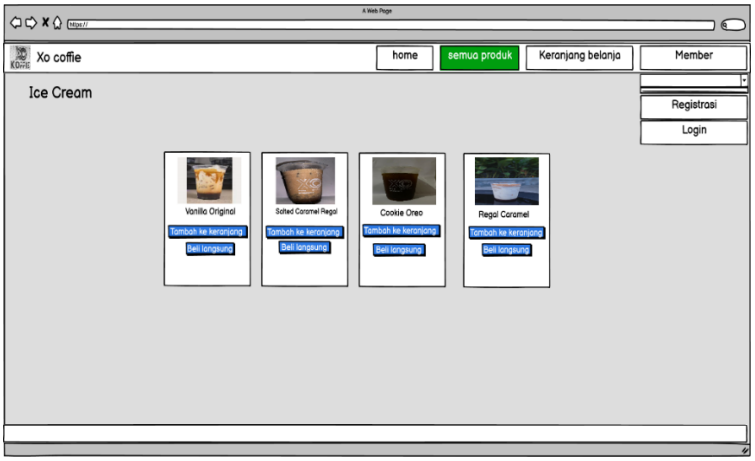
Gambar 4.15 Desain halaman semua produk kopi

Pada gambar 4.15 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk kopi yang dijual.



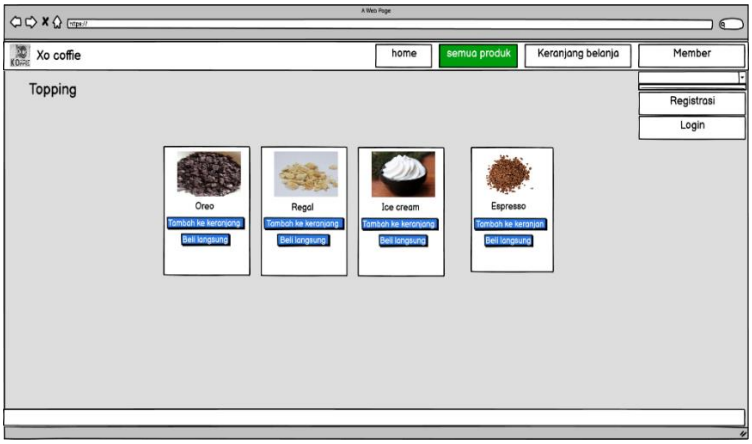
Gambarr 4.16 Desain halaman produk *squash*

Pada gambar 4.16 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk squash yang dijual.



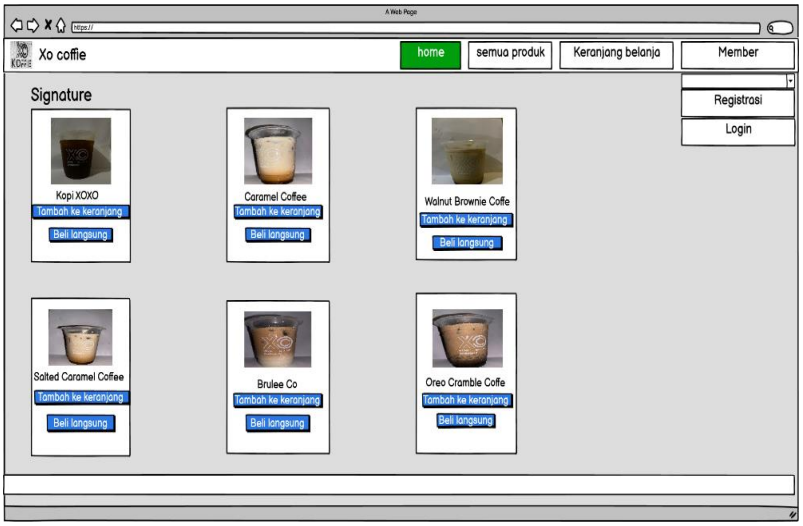
Gambarr 4.17 Desain halaman produk *ice cream*

Pada gambar 4.17 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk ice cream yang dijual.



Gambarr 4.18 Desain halaman produk *toping*

Pada gambar 4.18 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk toping yang dijual.

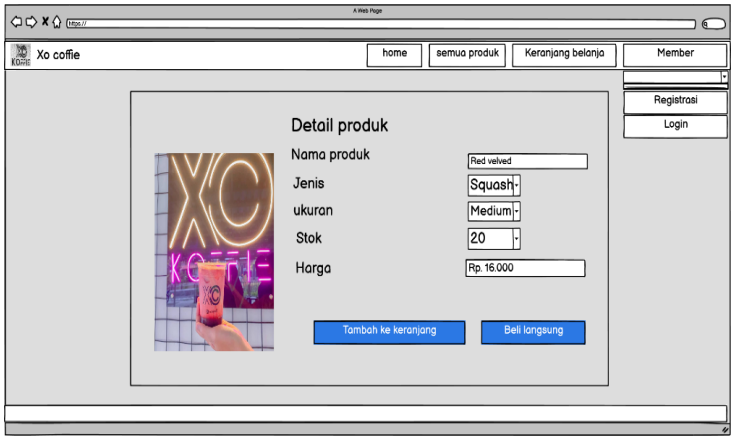


Gambarr 4.19 Desain halaman produk *signature*

Pada gambar 4.19 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan produk signatute yang dijual.

l. Desain halaman detail produk

Halaman ini digunakan untuk melihat rincian deskripsi produk, adapun rancanganya seperti pada gambar 4.20 berikut:

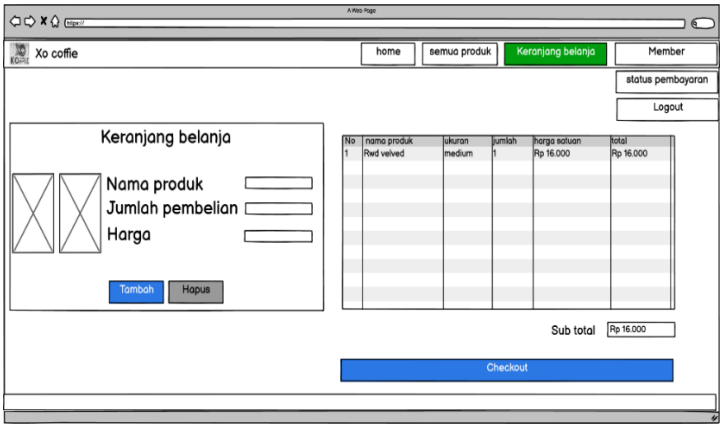


Gambar 4.20 Desain halaman detail produk

Pada gambar 4.20 diatas merupakan rancangan halaman detail produk yang digunakan untuk menampilkan detail informasi produk yang dipilih.

m. Desain halaman kerangka belanja

Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembelian produk yang akan dibeli, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 4.21 berikut:



Gambar 4.21 Desain halaman kerangka belanja

Pada gambar 4.21 diatas merupakan halaman kerangka belanja member yang digunakan untuk menampilkan produk-produk yang telah masuk ke dalam kerangka belanja.

n. Desain halaman *login* member

Halaman ini digunakan untuk pengunjung yang sudah menjadi member dan ingin melakukan pemesanan, adapun rancangannya adalah seperti gambar 4.22 berikut:



Gambar 4.22 Desain halaman *login* member

Pada gambar 4.22 diatas merupakan rancangan halaman propfil member yang digunakan untuk menampilkan informasi member.

o. Desain halaman pembayaran

Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembayaran produk yang dibeli, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 4.23 berikut:



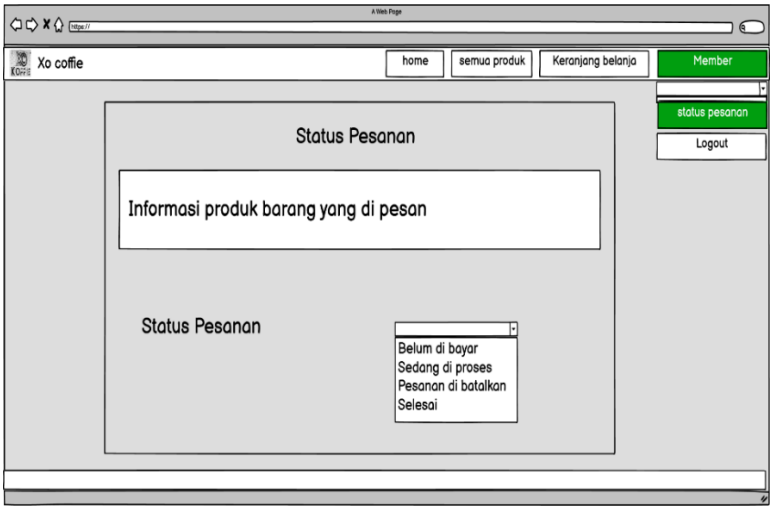
Gambar 4.23 Desain halaman pembayaran

Pada gambar 4.23 diatas merupakan rancangan halaman

pembayaran yang digunakan proses akhir transaksi pembelian, sebagai bukti bahwa member benar-benar akan membeli produk yang telah dipilih.

p. Desain halaman status pemesanan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan status pemesanan produk, adapun rancangannya seperti pada gambar 4.24 berikut:



Gambar 4.24 halaman status pemesanan

Pada gambar 4.24 diatas merupakan rancangan halaman status pemesanan yang digunakan untuk menampilkan informasi status pemesanan yang telah dilakukan oleh member.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis, sistem yang lama memiliki beberapa kelemahan seperti calon pemebeli harus ke kasir untuk memesan menu yang ada di cafe tersebut dan juga pemilik cafe harus mencatat jumlah penjualan menggunakan buku. Itu memerlukan proses yang cukup menyita waktu pembeli untuk memesan pada kasir dan dalam proses pencatatan data penjualan juga memakan waktu. Maka dibuatkanlah suatu rancangan sistem yang dimana mempermudah pembeli untuk melakukan pemesanan dan perancangan ini mempermudah pemilik cafe untuk mengetahui jumlah barang yang sudah terjual.
2. Analisis yang digunakan penulis pada penelitian ini menggunakan metode analisis PIECES.
3. Perancangan desain *interface* sistem informasi penjualan pada cafe Xo Koffie Palangkaraya ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Balsamiq Mockup* 3.
4. Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan ini merupakan hanya sebuah perancangan proses dan juga perancangan user interface yang digunakan sebagai *referensi* bagi *developer* untuk mengembangkan menjadi aplikasi.

5.2 Saran

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

1. Untuk penelitian selanjutnya, analisis dan perencangan sistem ini

diharapakan akan dapat dikembangkan lagi dan dapat diimplementasikan sehingga menjadi bahan pertimbangan dan masukan untuk pengembangan sistem informasi penjualan khususnya pada Xo Koffie.

2. Untuk peneliti selanjutnya, apabila analisis dan perancangan sistem ini diharapkan, agar dapat menambahkan fitur pembayaran *QRIS* yaitu alat pembayaran menggunakan *QR Code* yang mana itu sangat membantu bagi penjual maupun pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

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

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.

Marno., 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

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

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No.185/STMIK-3.C.1/AK/VI/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
   NIK 198803142014103
   Sebagai Ketua
2. Nama : Ferdiyani Haris, M.Kom.
   NIK 198102232005104
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
   NIK 198605242011103
   Sebagai Anggota
4. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK 197810102005003
   Sebagai Anggota
5. Nama : Norhayati, M.Pd.
   NIK 198805222011004
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	:	FERI WINATA
NIM	:	C1957201033
Hari/ Tanggal	:	Sabtu,01 Juli 2023
Waktu	:	12.00 sd 13.30
Judul Tugas Akhir	:	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA XO KOFFIE Palangkaraya

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

Palangka Raya, 17 Juni 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 197810102005003

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 3 (Satu) Hari Sebelumnya Setiap Dosen Penguji Melalui SMS/WA

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 : /S...../STMIK-C./ /.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:

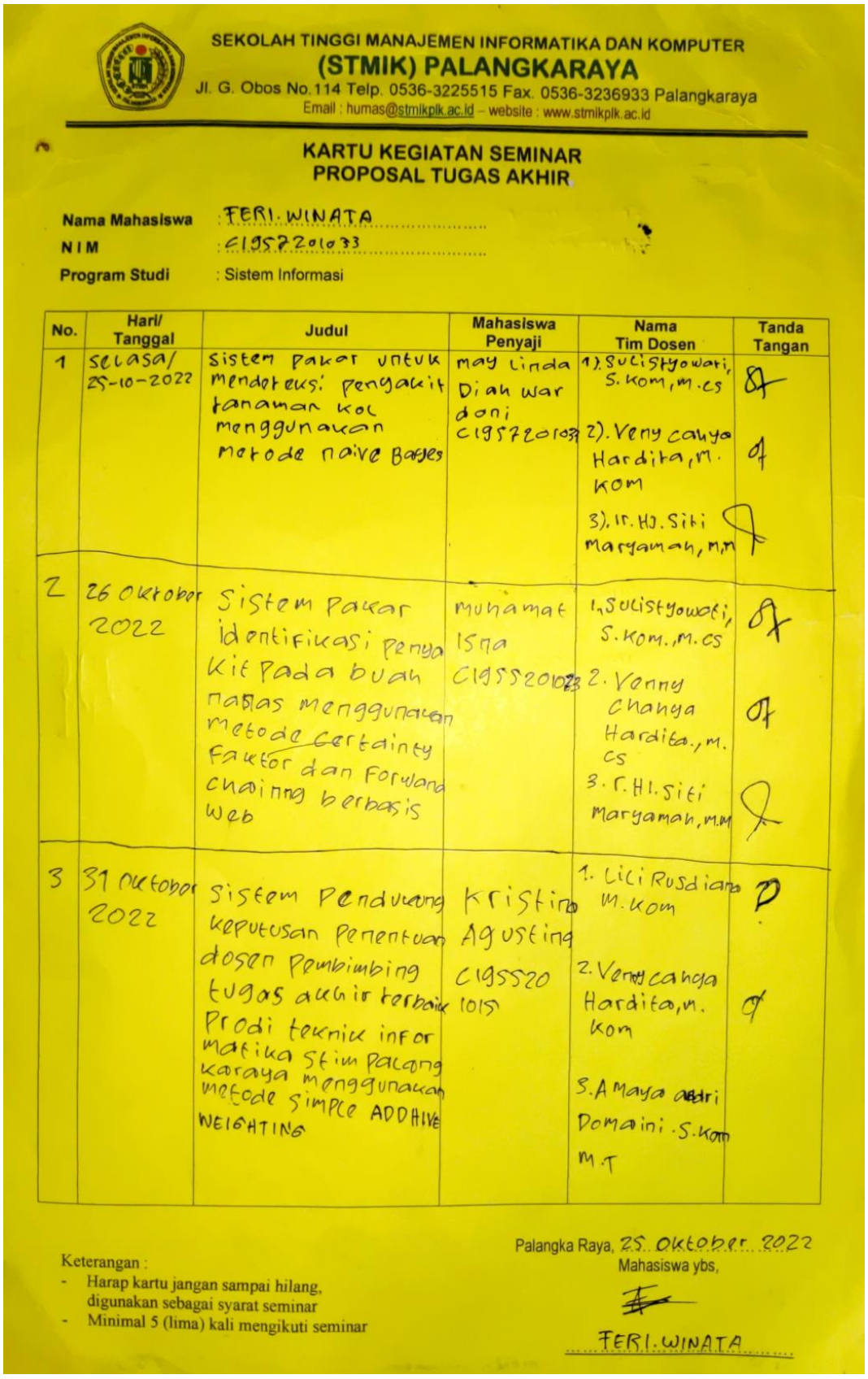
Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada XO KOFFIE

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

Palangka Raya, 18 Januari 2023
Owner XO KOFFIE

OLIVIA MAGDALENA H

Lampiran 4 Kartu Seminar Proposal Tugas Akhir



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

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FERI. WINATA
NIM : C1955201033
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 dani C1955201033	1). Sulistyowati, S.kom, M.cs 2). Veny Canya Hardita, M. kom 3). Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M	
2	26 Oktober 2022	Sistem Pakar Identifikasi penyakit Pada buah nabas menggunakan metode Certainty Faktor dan Forward chaining berbasis Web	muhamat Isna C1955201023	1. Sulistyowati, S.kom., M.cs 2. Venny 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 Agustina C1955201015	1. Lici Rusdiana M. kom 2. Venny canya Hardita, M. kom 3. A Maya astri Domaini. S.kom M.T	

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

Palangka Raya, 25 Oktober 2022
Mahasiswa ybs,

FERI. WINATA

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

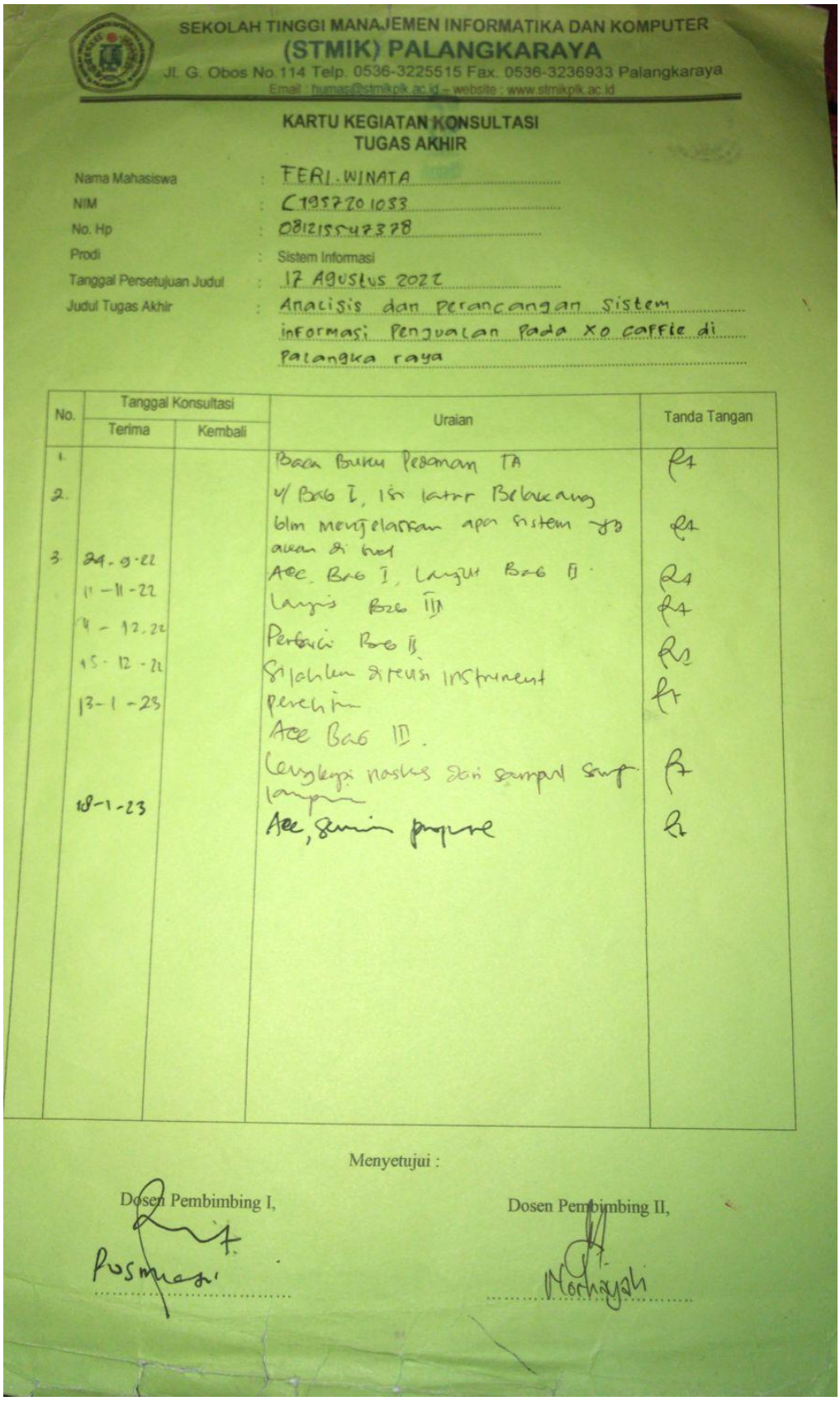
Nama Mahasiswa : FERI. WINATA
N I M : C1955201033
Program Studi : Sistem Informasi

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	[illegible] dan perancangan User interface sistem informasi profil CD Negeri Berbuit 2 pulau Batu	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,

Lampiran 5 Kartu Konsultasi Tugas Akhir



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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : 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.			Y/ 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 Revisi Instrument penelitian	
	13-1-23		ACC Bab III.	
	18-1-23		Lengkapi naskah Sdri sampai Smp. lampiran	
			Acc, Semin proposal	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

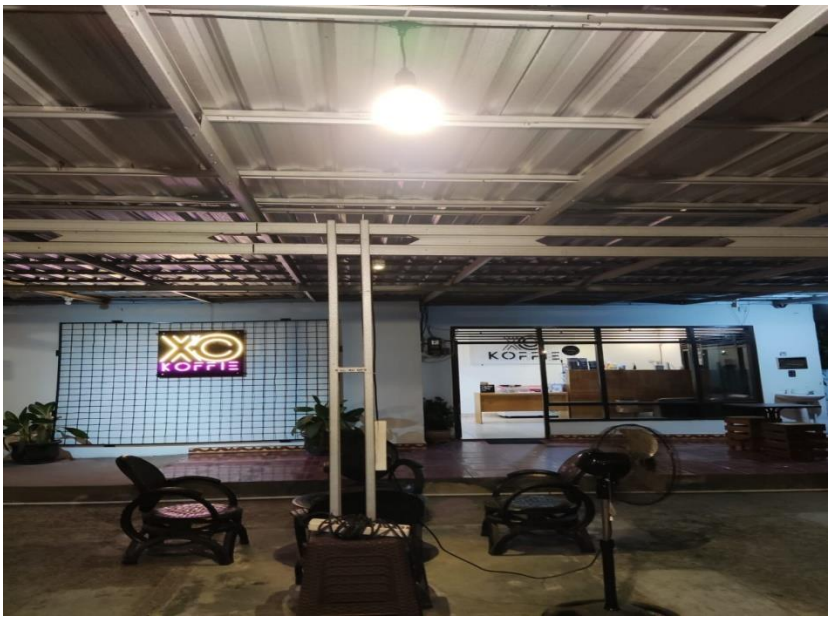
Pusmiasi

Dosen Pembimbing II,

Mohyadi



Gambar penyerahan surat permohonan melakukan penelitian



Gambar kondisi lingkungan café



Gambar wawancara untuk pengumpulan data pada penelitian saya



Gambar hasil dari pengumpulan data pada bagian pemesanan menu makanan yang masih dilakukan dengan pencatatan.