ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA BUMDES HA THAKA STORE DI DESA KANDUI BERBASIS *WEB*

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata – 1
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :
SELVIA ANGGRAINI. H
C1957201026
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2023

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA BUMDES HA THAKA STORE DI DESA KANDUI BERBASIS *WEB*

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata – 1
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :
SELVIA ANGGRAINI. H
C1957201026
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : **SELVIA ANGGRAINI. H**

NIM : **C1957201026**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan Judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA BUMDES HA THAKA STORE DI DESA KANDUI BERBASIS *WEB*

Adalah hasil karya saya dan bantuan dari karya orang lain, dan juga informasi yang didapat berasal dari saya sendiri dan beberapa informasi didapat dari berbagai sumber.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 05 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



SELVIA ANGGRAINI. H

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA BUMDES HA THAKA STORE DI DESA KANDUI BERBASIS *WEB*

Tugas Akhir Ini Telah Disetujui dan Disahkan.

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.	Catharina Elmayantie,M.Pd.
NIK. 197603272016107	NIK. 197610252015003

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya,

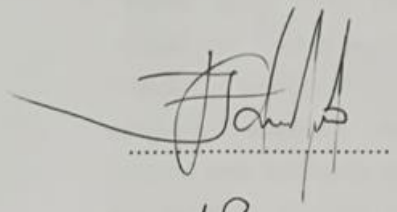
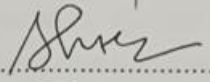
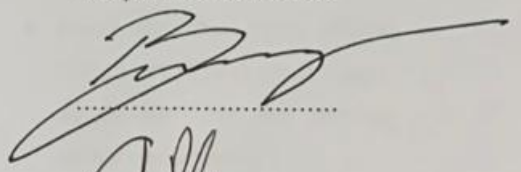
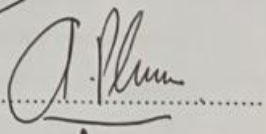
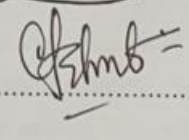
Supriadi, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA BUMDES HA THAKA STORE DI DESA KANDUI BERBASIS *WEB*

Tugas Akhir ini telah Diujikan, Dinilai, dan Disahkan Oleh Tim Penguji pada tanggal 14 Juni 2023

Tim Tugas Akhir :

1. Hafiz Riyadli, M.Kom. ..... 
   Ketua
2. Susi Hendartie, M.Kom. ..... 
   Sekretaris
3. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., MT. ..... 
   Anggota
4. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSi. ..... 
   Anggota
5. Catharina Elmayantie, M.Pd. ..... 
   Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Dan apa yang kamu minta dalam doa dengan penuh kepercayaan, kamu akan menerimanya." Matius 21:22

- *Terima kasih Tuhan Yesus Kristus atas cinta dan kekuatan kasih-MU yang selalu memberkati kehidupan ini hari lepas hari.*
- *Teruntuk kedua orang tua ku tercinta, Heri Kolanus dan Warni Pilawati terimakasih telah memberikan dukungan, nasihat serta doa yang membuatku sampai saat ini tetap kuat dan sabar menjalani proses kehidupan.*
- *Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya yang telah banyak memberikan ilmu dan motivasi selama saya berkuliah.*
- *Teruntuk diriku sendiri terimakasih sudah berjuang dan tetap kuat sampai ada ditahap ini.*
- *Sahabat dan teman-temanku yang selalu memberikan semangat, doa, serta dukungan selama mengerjakan tugas akhir ini.*

INTISARI

Selvia Anggraini.H, C1957201026, 2023. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada BUMDES Ha Thaka Store di Desa Kandui Berbasis Web,* Pembimbing I Agung Prabowo, S.Kom.,M.MSI., Pembimbing 2 Catharina Elmayantie, M.Pd.

BUMDes Ha Thaka Store merupakan Badan Usaha Milik Desa yang dikelola untuk meningkatkan perekonomian desa. Permasalahan dalam penelitian ini adalah membuat rancangan sistem informasi pemesanan pada BUMDes Ha Thaka Store di Desa Kandui yang dapat membantu pelanggan melaksanakan proses pemesanan paket pernikahan yang lebih cepat dan efisien. Tujuan pembuatan rancangan sistem ini adalah untuk meminimalisir kesalahan dalam pelaksanaan dan efektivitas penggunaan waktu dan biaya yang dikeluarkan dalam proses pemesanan paket pernikahan.

Pada Penelitian Tugas Akhir ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuisioner. Menggunakan metode analisis PIECES, dan alat bantu menggunakan UML *(Unfied Modelling Language),* serta perancangan antarmuka (interface) menggunakan Balsamiq Mockup 3 dan Figma.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah rancangan sistem informasi pemesanan pada BUMDes Ha Thaka Store yang dijadikan sebagai pertimbangan untuk membuat atau membangun sistem nantinya. Berdasarkan hasil kuesioner penelitian responden terhadap rancangan sistem informasi ini sudah layak memberikan gambaran sistem yang dapat digunakan pada BUMDes Ha Thaka Store berbasis web karena mendapatkan nilai interpretasi sebesar 89,4%.

Kata kunci : Analisis Perancangan, Sistem Informasi, Pemesanan, BUMDES, Web

ABSTRACT

Selvia Anggraini.H, C1957201026, 2023. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada BUMDES Ha Thaka Store di Desa Kandui Berbasis Web, Advisor* I Agung Prabowo, S.Kom.,M.MSI., *Advisor II* Catharina Elmayantie, M.Pd.

BUMDes Ha Thaka Store is a Village-Owned Enterprise that is managed to improve the village economy. The problem in this research is to design an ordering information system at BUMDes Ha Thaka Store in Kandui Village that can help customers carry out the process of ordering wedding packages more quickly and efficiently. The purpose of making this system design is to minimize errors in the implementation and effectiveness of the use of time and costs incurred in the process of ordering wedding packages.

In this Final Project Study, the authors used qualitative study with data collection techniques, namely observation, interviews, documentation, and questionnaires. Using the PIECES analysis method, and tools using UML (Unfied Modeling Language), as well as interface design using Balsamiq Mockup 3 and Figma.

The results of this study are an ordering information system design at BUMDes Ha Thaka Store which is used as a consideration for creating or building a system later. Based on the results of the respondent's research questionnaire on the design of this information system, it is appropriate to provide an overview of the system that can be used on the web-based BUMDes Ha Thaka Store because it gets an interpretation value of 89.4%.

Keywords : Design Analysis, Information System, Booking, BUMDES, Web

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

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

Nama	: Selvia Anggraini.H
NIM	: C1957201026
Program Studi	: Sistem Informasi
Jenis Karya	: Laporan Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengatahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekola Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya. Hak Bebas Royalti Non Eksklusif *(Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmu saya yang berjudul:

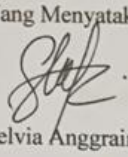
Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada BUMDES Ha Thaka Store di Desa Kandui Berbasis Web.

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) 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 : 05 Juli 2023

Yang Menyatakan



Selvia Anggraini.H

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir denga Judul "*Analisis dan Perancangan Sisten Informasi Pemesanan Pada BUMDES Ha Thaka Store Berbasis Web"* Pembuatan tugas akhir ini untuk melengkapi salah satu persyaratan untuk penulisan tugas akhir pada STMIK Palangkaraya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, maka dari itu penulis ingin mengucapan terima kasih terutama kepada:

1. Suparno, M.Kom., Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer (STMIK) Palangkaraya
2. Martan Sitaboyan, selaku ketua pengelola BUMDes Ha Thaka Store yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian Tugas Akhir ini.
3. Norhayati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
4. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingannya dalam hal materi penelitian Tugas Akhir ini.
5. Catharina Elmayantie, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi dalam format penulisan, dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materi serta doa dan dukungan selama penyusuan Tugas Akhir ini.

Sebagai penulis mengharapkan tugas akhir ini dapat di sempurnakan lagi dengan menambahkan dan juga memberikan kualitas pada analisis yang sudah dibuat sebelumnya dan juga kritik maupun saran yang bersifat membangun sangat berpengaruh dalam memperbaiki kekurangan yang ada.

Palangka Raya, 14 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR.....i
HALAMAN SAMPUL DALAM…….……ii
PERNYATAAN……ii
PERSETUJUAN…….…….iii
PENGESAHAN……....iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN……...v
INTISARI…….vi
ABSTRACT vii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR……vii
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK…….…….vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat 3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....3
1.5 Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Kajian Teori 6
2.1.1 Sistem Yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian 6
2.1.1.1 Analisis 6
2.1.1.2 Perancangan.....6
2.1.1.3 Sistem Informasi.....7
2.1.1.4 Pemesanan 7

2.1.1.5 BUMDES 8
2.1.1.6 Paket 8
2.1.1.7 Pernikahan 8
2.1.1.8 Dekorasi 8
2.1.1.9 Website 9
2.1.2 Permodelan 9
2.1.2.1 UML (*Unified Modeling Languange* 9
2.1.2.2 Basis Data 16
2.1.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan 18
2.1.3.1 *Balsamiq Mockup* 3 18
2.1.3.2 *Draw.io* 18
2.2 Penelitian Yang Relevan 19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 22
3.1 Tinjauan Umum 22
3.2 Jenis Penelitian 22
1.3 Desain Penelitian 23
1.4 Instrumen Penelitian 24
1.4.1 Observasi 25
1.4.2 Dokumentasi 25
1.4.3 Wawancara 25
1.4.4 Teknik Analisis Dan Prosedure Pengumpulan Data 26
1.5 Analisis Kebutuhan 29
1.6 Analisis Kebutuhan 29
1.6.1 Kebutuhan Informasi 29
1.6.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 30
1.6.3 Pengguna Sistem 30
1.7 Desain Sistem 31
1.7.1 Desain Antarmuka 31
1.7.2 Desain Proses 43
a. Use Case Diagram 44
b. *Activity Diagram* 45
c. *Squence Diagram* 58

d. *Class Diagram* 69
1.7.3 Desain Basis Data 69
a. Desain Tabel Basis Data 69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol *Use Case* 10
Tabel 2. Simbol *Activity Diagram* 11
Tabel 3. Simbol *Sequance Diagram* 12
Tabel 4. *Class Diagram* 13
Tabel 5. Penelitian Yang Relevan 20
Tabel 6. Data Admin.....69
Tabel 7. Data Pelanggan 70
Tabel 8. Data Pemesanan.....70
Tabel 9. Data Pembayaran.....70
Tabel 10. Data Penawaran 71
Tabel 11. Skala Likert……..……86
Tabel 12. Poin-poin Responden……86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo *Balsamiq Mockup* 3 18
Gambar 2.2 *Draw.io* 18
Gambar 3.1 Desain Penelitian 31
Gambar 3.2 Halaman Home 31
Gambar 3.3 Halaman Informasi 31
Gambar 3.4 Halaman Daftar *Akun* Pelanggan 32
Gambar 3.5 Halaman *Login* Pelanggan 32
Gambar 3.6 Halaman *Dashboard* Pelanggan 33
Gambar 3.7 Halaman Pofil Pelanggan.....33
Gambar 3.8 Halaman Pemesanan Pelanggan 34
Gambar 3.9 Halaman *Form* Pemesanan 34
Gambar 3.10 Halaman Lihat Penawaran 35
Gambar 3.11 Halaman Pembayaran Pelanggan.....35
Gambar 3.12 Halaman *Form* Pembayaran Pelanggan.....36
Gambar 3.13 Halaman *Login Admin* 36
Gambar 3.14 Halaman *Dashboard Admin*.....37
Gambar 3.15 Halaman *Profil Admin* 37
Gambar 3.16 Halaman Data Informasi 38
Gambar 3.17 Halaman Data Pelanggan.....38
Gambar 3.18 Halaman Data Pemesanan 39
Gambar 3.19 Halaman Penawaran *Admin* 39
Gambar 3.20 Halaman Data Pembayaran.....40
Gambar 3.21 Halaman Lihat Pembayaran.....40
Gambar 3.22 Halaman Cetak Laporan 41
Gambar 3.23 Halaman Laporan Pemesanan.....42
Gambar 3.24 Halaman Laporan Pembayaran 42
Gambar 3.25 Halaman Bukti Pembayaran 43
Gambar 3.26 *Use Case Diagram*.....44
Gambar 3.27 *Activity Diagram* Halaman *Home*.....45

Gambar 3.28 *Activity Diagram* Halaman Informasi.....45
Gambar 3.29 *Activity Diagram* Halaman *Login* Pelanggan 46
Gambar 3.30 *Activity Diagram* Halaman Daftar *Akun*.....46
Gambar 3.31 *Activity Diagram* Halaman *Profil* Pelanggan 48
Gambar 3.32 *Activity Diagram* Halaman Pemesanan Pelanggan.....49
Gambar 3.33 *Activity Diagram* Halaman Pembayaran Pelanggan.....50
Gambar 3.34 *Activity Diagram* Halaman *Login Admin* 51
Gambar 3.35 *Activity Diagram* Halaman *Profil Admin* 52
Gambar 3.36 *Activity Diagram* Halaman Kelola Data Informasi 53
Gambar 3.37 *Activity Diagram* Halaman Kelola Data Pelanggan 54
Gambar 3.38 *Activity Diagram* Halaman Kelola Data Pemesanan.....55
Gambar 3.39 *Activity Diagram* Halaman Kelola Data Pembayaran 56
Gambar 3.40 *Activity Diagram* Halaman Cetak Laporan.....57
Gambar 3.41 *Sequence Diagram* Halaman Awal.....58
Gambar 3.42 *Sequence Diagram* Halaman Informasi.....58
Gambar 3.43 *Sequence Diagram* Halaman *Login* Pelanggan 59
Gambar 3.44 *Sequence Diagram* Halaman Daftar Akun Pelanggan.....60
Gambar 3.45 *Sequence Diagram* Halaman Profil Pelanggan.....61
Gambar 3.46 *Sequence Diagram* Halaman Pemesanan Pelanggan.....61
Gambar 3.47 *Sequence Diagram* Halaman Pembayaran Pelanggan.....62
Gambar 3.48 *Sequence Diagram* Halaman *Login Admin* 62
Gambar 3.49 *Sequence Diagram* Halaman *Profil Admin*.....63
Gambar 3.50 *Sequence Diagram* Halaman Kelola Data Informasi.....64
Gambar 3.51 *Sequence Diagram* Halaman Kelola Data Pelanggan.....65
Gambar 3.52 *Sequence Diagram* Halaman Kelola Data Pemesanan 66
Gambar 3.53 *Sequence Diagram* Halaman Kelola Data Pembayaran 67
Gambar 3.54 *Sequence Diagram* Halaman Cetak Laporan.....68
Gambar 3.55 *Class Diagram* 69
Gambar 4.1 Implementasi Halaman Home……...……73
Gambar 4.2 Implementasi Halaman Informasi……74
Gambar 4.3 Implementasi Halaman Daftar Akun Pelanggan……74
Gambar 4.4 Implementasi Halaman Login Pelanggan……..75

Gambar 4.5 Implementasi Halaman *Dashboard* Pelanggan……75
Gambar 4.6 Implementasi Halaman Profil Pelanggan……76
Gambar 4.7 Implementasi Halaman Pemesanan Pelanggan……...76
Gambar 4.8 Implementasi Halaman *Form* Pemesanan……..77
Gambar 4.9 Implementasi Halaman Lihat Penawaran……78
Gambar 4.10 Implementasi Halaman Pembayaran Pelanggan……78
Gambar 4.11 Implementasi Halaman *Form* Pembayaran Pelanggan…..78
Gambar 4.12 Implementasi Halaman Login Admin……79
Gambar 4.13 Implementasi Halaman *Dashboard* Admin……79
Gambar 4.14 Implementasi Halaman Profil Admin…….80
Gambar 4.15 Implementasi Halaman Data Informasi……..80
Gambar 4.16 Implementasi Halaman Data Pelanggan……81
Gambar 4.17 Implementasi Halaman Data Pemesanan……81
Gambar 4.18 Implementasi Halaman Penawaran Admin…….82
Gambar 4.19 Implementasi Halaman Data Pembayaran……..82
Gambar 4.20 Implementasi Halaman Lihat Pembayaran……..83
Gambar 4.21 Implementasi Halaman Cetak Laporan……83
Gambar 4.22 Implementasi Halaman Laporan Pemesanan……84
Gambar 4.23 Implementasi Halaman Laporan Pembayaran……..…84
Gambar 4.24 Implementasi Bukti Pembayaran……..85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
Lampiran 3. Surat Balasan Izin Penelitian
Lampiran 4. kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
Lampiran 5. Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 6. Lembar Observasi
Lampiran 7. Lembar Wawancara
Lampiran 8. Lembar Jawaban Wawancara
Lampiran 9. Dokumentasi
Lampiran 10. Lembar Kuisioner

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Badan Usaha Milik Desa yang dijelaskan didalam Pasal 213 ayat (1) UU No. 32 Tahun 2014, bahwa desa dapat mendirikan Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) sesuai dengan kebutuhan dan potensi Desa. Selain itu juga diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 72 Tahun 2005 tentang Desa, yang didalamnya mengatur tentang BUMDes, yaitu pada Nomor 78-81, bagian kelima tentang Badan Usaha Milik Desa. Dalam Peraturan Menteri dalam Negeri Nomor 39 tahun 2010, menerangkan bahwa Badan Usaha Milik Desa merupakan peningkatan kemampuan keuangan pemerintahan desa dalam menyelenggaraan pemerintah dan meningkatkan pendapatan masyarakat dari berbagai kegiatan usaha ekonomi masyarakat pedesaan sesuai dengan kebutuhan dan potensi desa. Menurut (Mumuh Muksin, et al,2021) Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) adalah sebuah Lembaga di desa yang menjalankan fungsi pengelolaan potensi dan aset desa; dan sebagai penyedia layanan usaha bagi masyarakat desa. BUMDes merupakan instrument penyadagunaan ekonomi local dengan beragam jenis potensi. Penyadagunaan potensi ini terutama bertujuan untuk peningkatan kesejahteraan ekonomi warga desa melalui pengembangan usaha ekonom mereka.

BUMDes pada Desa Kandui Kecamatan Gunung Timang yang berada di Kabupaten Barito Utara merupakan Badan Usaha Milik Desa yang dikelola oleh masyarakat desa setempat. Badan Usaha Milik Desa Kandui yang di dirikan dan diresmikan pada tahun 2019 serta di beri nama dengan BUMDes Ha Thaka Store ini berkembang dengan baik dan cukup inovatif.

Pemesanan paket dekorasi pernikahan di BUMDes Ha Thaka Store ini pelanggan harus datang langsung ke kantor Desa Kandui untuk menemui ketua pengelola BUMDes Ha Thaka Store untuk menanyakan informasi dan melakukan pemesanan paket pernikahan sehinggga membutuhkan waktu dan jika pelanggan jauh lokasinya akan kesulitan dalam memesan. Selain itu dalam pencatatan masih dilakukan dengan cara yang sederhana. Hal tersebut

mengakibatkan proses pemesanan seperti pengelolaan data pelanggan, dan data transaksi pemesanan belum terorganisir dengan baik. Kemudian proses penginputan data, pengeditan data maupun output data belum terkomputerisasi dan di nilai belum optimal karna masih menggunakan bantuan buku besar sehingga beresiko mengalami kesalahan dan dapat mengurangi kualitas layanan yang diberikan. Sementara itu promosi paket pernikahan pada BUMDes Ha Thaka Store ini masih dilakukan dari orang ke orang dan media sosial sedehana yang berdampak kurang luasnya penyebaran informasi. Jadi sangat diperlukan sistem informasi yang dapat menjangkau lebih banyak orang dan mempermudah penyebaran informasi terkait pelayanan paket pernikahan yang ditawarkan oleh BUMDes Ha Thaka Store. Sehingga para calon pelanggan dapat dengan mudah melihat informasi dan memesan paket-paket yang sesuai dengan keinginan mereka.

Agar terciptanya suatu sistem yang memadai yang mapu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada BUMDes Ha Thaka Store, maka perlu dibuat rancangan suatu sistem mengenai proses pemesanan pelanggan secara cepat. Berdasarkan penjelasan diatas diatas maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa BUMDes Ha Thaka Store memerlukan sistem untuk mengolah, mengedit, menyimpan dan menghasilkan informasi tentang pemesanan pelanggan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin merancang sistem yang dapat memberikan solusi pada BUMDes Ha Thaka Store maka diperlukan suatu sistem informasi berbasis *web* yang memberikan segala informasi dan pemesanan paket-paket pernikahan yang di tawarkan BUMDes Ha Thaka Store dengan judul **"ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA BUMDES HA THAKA STORE DI DESA KANDUI BERBASIS *WEB*"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menganalisis dan merancang Sistem Informasi Pemesanan pada BUMDes Ha Thaka Store di Desa Kandui berbasis *Web*?.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan ini tetap terarah dan tidak keluar dari topik, maka penulis menetapkan masalah yang dibatasi sebagai berikut :

1. Rancangan sistem informasi pemesanan pada BUMDes Ha Thaka Store ini hanya dibatasi pada informasi paket pernikahan dan proses pemesanan paket pernikahan, proses pembayaran, proses laporan transaksi pemesanan paket pernikahan.
2. Rancangan sistem informasi berbasis *web* ini nantinya memberikan dua hak akses yaitu admin dan pelanggan. Admin memiliki hak aksses penuh dalam mengelola data yang ada pada sistem. Sementara pelanggan hanya dapat melihat dan melakukan proses pemesanan dari paket-paket yang telah ditawarkan didalam sistem yang dibangun.
3. Analisis dan perancangan sistem informasi ini hanya sampai pada tahapan desain antar muka *(interface)* dan tidak membangun aplikasi.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam rancangan sistem ini nantinya menggunakan *Balsamiq Mockups 3* dan *Draw.io*

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan pada BUMDES Ha Thaka Store di Desa Kandui Berbasis *web*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian yang dilakukan dapat diuraikan antara lain yaitu :

a. Bagi Penulis

   Manfaat bagi penulis adalah dapat memahami dan mampu mengembangkan suatu karya ilmiah yang bermanfaat bagi masyarakat serta disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer(STMIK) Palangkaraya.

b. Bagi Masyarakat

Memudahkan masyarakat memperoleh informasi dan proses pemesanan pada jasa pelayanan dekorasi pernikahan berserta paket-paket yang ditawarkan oleh BUMDES Ha Thaka Store dan dengan adanya sistem informasi ini masyarakat dapat mengakses informasi hanya melalui smartphone dimanapun mereka berada dengan menggunakan akses internet.

c. Bagi BUMDES Ha Thaka Store

Dengan adanya sistem informasi ini memudahkan BUMDES Ha Thaka Store dalam rekaptulasi pemesanan jasa pelayanan dekorasi pernikahan dan dapat mempromosikan jasa pelayanan mereka kepada calon pelanggan secara lebih luas.

d. Bagi STMIK PALANGKARAYA

Manfaat bagi STMIK PALANGKARAYA yaitu untuk menambah informasi analisis dan menjadi bahan acuan serta refrensi untuk penelitian bagi akademika STMIK PALANGKARYA.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui sistematika penulisan, maka dibagi menjadi beberapa bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah. rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan rangakain hasil penelitian yang relevan dan mendukung judul, defenisi-defenisi, modrl atau pendapat pakar uang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menguraikan tentang tinjauan umum gambaran objek penelitian atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk

memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian dan pembahasan tentang sistem yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang dapat memberikan pengembagan selanjutnya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada bagian ini penulis akan menguraikan sejumlah teori-teori yang berkaitan agar dapat mendukung atau menjadi sebuah dasar serta referensi penulis dalam melakukan penelitian. Teori-teori tersebut merupakan kontribusi dari berbagai sumber dan literatur yang penulis kutip. Sistem yang berkaitan dengan topik penelitian sebagai berikut.

a. Analisis

Menurut (Nilam, 2020) Analsis merupakan tahap yang menemukan teknik penguraian komponen-komponen untuk mencapai suatu tujuan, setelah kebutuhan dari suatu permasalahan telah terindefikasi, studi kelayakan terpenuhi hingga batasan-batasan terhadap yang akan di implementasikan ke dalam suatu pemrograman.

Menurut (Prabowo, 2020) Analisis sistem adalah sebuah istilah secara umum menjelaskan tentang tahapan awal pengembangan sistem. Analisis sistem menjadi faktor penting keberhasilan dalam pengembangan perangkat lunak.

Berdasarkan defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa analisis adalah aktifitas proses mengidentifikasi segala macam masalah dan membedakan suatu sistem informasi lalu menguji secara sistematis untuk dikelompokan menurut kriteria tertentu, sehingga sistem yang berjalan dapat diketahui kelemahan maupun keunggulannya.

b. Perancangan

Menurut (Santi, 2020) Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.

Menurut (Pangga Ari, 2022), Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui

proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur.

Berdasarkan defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh.

c. Sistem Informasi

Menurut (Tantra, 2019) Sistem informasi adalah cara yang terorganisir untuk mengumpulkan, memasukan, memproses data, mengelola dan mengontrol sehingga dapat mendukung perusahaan atau organisasi untuk mencapai tujuan.

Menurut (Prehanto, 2020) Sistem informasi merupakan proses pengumpulan, penyimpanan, analisis sebuah informasi dengan tujuan tertentu. Sistem informasi yang terdiri dari data (input) dan kegiatan startegi diterima oleh sistem lainnya serta kegiatan strategi dalam suatu organisasi dalam melakukan tindakan atau keputusan.

Berdasarkan defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah serangkaian kombinasi yang saling berhubungan antara satu dan yang lainnya, yang bertujuan unutk mengolah data menjadi sebuah informasi yang berguna.

d. Pemesanan

Menurut (Qudrah, 2021) Pemesanan adalah suatu perjanjian yang dilakukan oleh 2 (dua) pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa atau barang untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengusahakan barang atau jasa tersebut sehingga dapat digunakan. Perjanjian pemesanan tersebut dapat berupa atas pemesanan ruangan, tempat duduk, kamar, dan lainnya pada periode tertentu.

Berdasarkan defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pemesanan adalah proses perjanjian pemesanan pembelian barang atau jasa yang dilakukan sebelum barang atau jasa diterima.

e. BUMDES

Menurut (Sujarweni, 2020) Pendirian BUMDES merupakan sebuah upaya bersama dimana masyarakat dan pemerintahan desa bersama-sama mempunyai tujuan yang sama yaitu mengembangkan potensi ekonomi desa agar BUMDES mampu memberikan kontribusi dan kesejahteraan kepada masyarakat desa. Pendirian BUMDES tentunya harus dipersiapkan dengan berencana dan terarah untuk kedepannya supaya tidak timbulnya suatu masalah pada masa berikutnya dimasa mendatang.

Berdasarkan defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa BUMDES sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat desa dengan hal berupaya menampung seluruh kegiatan perekonomian masyarakat berdasarkan potensi suatu desa.

f. Paket Pernikahan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI tahun 2020 paket merupakan barang yang dikirim atau dibungkus menjadi satu yang dikirimkan dan dijual secara keseluruhan sebagai kesatuan.

Menurut UU No 1 Tahun 1974 pasal 1 tujuan pernikahan adalah ‘untuk membentuk keluarga rumah tangga yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa”. Pernikahan merupakan suatu proses awal terbentuknya kehidupan keluarga dan merupakan awal dari perwujudan bentuk-bentuk kehidupan manusia.

g. Dekorasi

Menurut (Wijayanti, 2018), dekorasi adalah hiasan, perhiasan sementara dari panggung, ruangan, atau gedung. menghias atau memperindah suatu benda, ruangan, panggung, bangunan, atau objek lainnya agar sesuai dengan keinginan. Mendekor suatu tempat berarti menghias dan mendandani tempat tersebut. Seni dekorasi termasuk dalam seni rupa. Biasanya dekorasi berkaitan dengan pesta, penyedia ruangan atau mempercantik ruangan atau tempat agar terlihat menarik dan banyak pengunjung yang berkesan dengan dekorasi yang bagus.

h. *Website*

Menurut (Puspita, 2021) *Website* adalah suatu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen yang tersimpan dalam server untuk mengaksesnya dibutuhkan perangkat lunak disebut *browser*.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Website* merupakan aplikasi atau layanan yang berada dalam server dan dapat diakses dengan menggunakan penjelajah *web* sehingga dapat diakses dari mana saja melalui jejaring internet.

i. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut (Munawar, 2018) menjelaskan bahwa, UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa permodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.

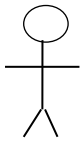
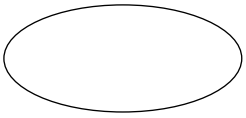
UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut :

1) *Use Case Diagram*

Menurut (Munawar, 2018) *Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* akan mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Berdasarkan defenisi diatas, simbol-simbol *use case* diagram dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Simbol *Use Case*

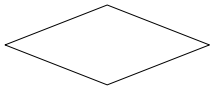
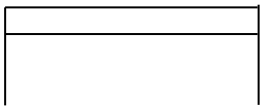
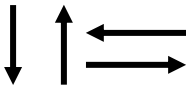
Simbol	Keterangan
1	**2**
Aktor/*actor* 	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan *use case*.
Use Case 	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan *actor*
Assoctiation 	Abstraksi dari penghubung antara actor untuk dapat berpartisipasi dengan *use case*.
Generalisasi	Menunjukan spesialisasi actor untuk dapat berpastisipasi dengan *use case*.
<<*include*>> 	Menunjukan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.
<<*extend*>> 	Menunjukan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

2) *Activity Diagram*

Menurut (Munawar, 2018) *Activity Diagram* adalah untuk menangkap tingkah laku dinamis dari sistem dengan cara menunjukan aliran pesan dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya.

Berdasarkan Defenisi diatas, symbol-simbol *activity diagram* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
1	**2**
	Titik awal
	Titik akhir
	*Activity*
	*Decesion* Pilihan untuk mengambil keputusan
	Associaton digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.
	*Swimlame* memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
	*Control Flow* digunakan untuk urutan eksekusi

3) *Sequance Diagram*

Menurut (Munawar, 2018) *Sequence Diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan antara obyek-obyek ini dalam *use case*.

Berdasarkan definisi diatas, symbol-simbol *sequence diagram* dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 3. *Sequence Diagram*

Simbol	Keterangan
1	**2**
Object 	*Object* merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara *horizontal*. Digambarkan sebagai sebuah *class* (kotak) dengan nama *object* didalamnya diawali dengan sebuah titik koma.
Aktor 	Actor juga dapat berkomunikasi denga *object*, maka *actor* juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol *actor* sama dengan *Actor Use Case Diagram*
*L*ifeline 	*Lifeline* yang mengidentifikasikan keberadaan sebuah *object* dalam basis waktu. Notasi untuk *Lifeline* adalah garis putus-putus *Vertikal* yang ditarik dari sebuah *object.*

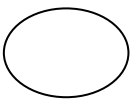
Simbol	Keterangan
1	**2**
*M*essage 	Message, digambarkan depan anak panah *horizontal* antara *Activation* Message Mengindikasikan komunikasi antara *Object-Object*

4) Class Diagram

Menurut (Munawar, 2018) Class Diagram adalah diagram statis. Ini mewakili pandangan statis dari suatu aplikasi. Class Diagram tidak hanya digunakan untuk memvisualisasikan, menggambarkan dan mendokumentasi berbagai aspek sistem tetapi untuk membangun kode eksekusi *(executable code)* dari aplikasi perangkat lunak.

Berdasarkan defenisi diatas, symbol-simbol *sequence diagram* dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 4. *Sequence Diagram*

Simbol	Keterangan
1	**2**
Kelas 	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
Antarmuka/*I*nterface 	Sama seperti konsep *interface* dalam pemrograman umum

Simbol	Keterangan
Asosiasi	Relasi antar kelas dengan pengertian kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
Kebergantungan 	*Relasi* antar kelas dengan pengertian keberuntungan antar kelas.

j. PIECES *(Performance, Informaion, Economy, Control, Efficiency and Service)*

Menurut (Nurjamiyah, 2018) Analisis pieces merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh pokok-pokok yang lebih spesifik. Analisa sistem dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisa data-data yang ada dalam sistem. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem. Analisis ini disebut dengan *PIECES (Performance, Informatin, Economy, Control, Efficiency and Service).*

1) *Performance* (kinerja)

Peningkatan terhadap hasil kerja sistem yang baru sehingga lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari *throughput* dan *response time. Throught* adalah jumlah dari pekerja yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. *Response time* adalah rata-rata waktu yang tertunda diantara dua transaksi atau pekerjaan ditambah dengan waktu response untuk menangani pekerjaan tersebut.

2) *Information* (informasi)

Informasi dan data yang disajikan ataupun dibutuhkan oleh perusahaan merupakan salah satu faktor penting untuk kemajuan suatu perusahaan. Informasi yang dihasilkan sistem informasi harus benar-benar memiliki nilai yang berguna untuk pengambilan keputusan oleh manajemen perusahaan dan peningkatan terhadap kualitas informasi yang disajikan.

3) *Economic* (ekonomi)

Variabel economics menjadi suatu parameter apakah dengan pengorbanan perusahaan untuk mengaplikasikan sistem informasi yang saat ini digunakan sepadan dengan hasil yang diperoleh perusahaan. Dan peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.

4) *Control* (pengendalian)

Sebaik-baiknya suatu sistem jika tidak disertai dengan pengendalian dan pengamanan yang baik, akan menjadi suatu sistem yang sangat lemah sehingga pihak dari luar sistem sangat mudah untuk masuk dan mengacaukan sistem tersebut. Oleh karena itu perlu adanya suatu pengendalian dan pengamanan terhadap suatu sistem informasi dengan memperhatikan hal-hal yang terkait pengendalian dan pengamanan sistem dan peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kecurangan yang akan terjadi.

5) *Efficiency* (efisensi)

Peningkatan terhadap efisiensi operasi, efisiensi berbeda dengan ekonomi. Bila ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumberdaya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efisiensi dapat diukur dari output dibagi dengan input.

6) *Service* (pelayanan)

Pelayanan terhadap konsumen sangatlah penting, pada penelitian ini yang dimaksud sebagai konsumen adalah pengguna sistem informasi. Kemajuan juga ditentukan dari variabel ini, apakah para pengguna tersebut tertarik dan merasa puas dengan pelayanan yang dimiliki perusahaan, sehingga memungkinkan para pengguna untuk tidak beralih ke pesaing-pesaing bisnis yang lain peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem.

k. Skala *Lickert*

Menurut (Widiarty, 2019) Skala *Likert* yang disebut juga metode Analisa skala (*Scale analisys)* sangat baik untuk meyakinkan peneliti, tentang kesatuan dimensi dari sikap atau sifat yang diteliti, yang disebut *(Universe of content)* atau atribut universal *(universe attribute).*

Menurut (Sa'adah, 2021) Skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah pristiwa atau fenomena social, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Unruk mengatahui pengukuran jawaban responden pada penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner. Penulis menggunakan metode skala *likert (likert'ssummated ratings).*

Tabel 5. Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif

No	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Netral (N)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

l. Basis Data

1) Pengertian Basis Data

Menurut (Sitinjak, et al., 2020) Database merupakan sistem penyimpanan yang menyimpan kumpulan informasi yang disusun sehingga mudah di akses.

Contoh database dapat dilihat dari pengembangan situs *web.* Database berwujud tabel yang terdiri dari kolom dan baris yang memuat atribut dan nilai tertentu. Adapun jumlah kolom dan baris dalam suatu database tergantung pada jumlah kategori atau jenis informasi yang perlu disimpan.

Fungsi database adalah untuk menghindari data ganda yang tersimpan. Suatu database management system (DBMS) dapat diatur supaya bisa mengenali duplikasi data ketika diinput. Namun selain untuk menghindari data ganda.

2) Relasi Antar tabel

Menurut (Anwari, 2020) Relasi adalah hubungan antar tabel yang sering berhubungan abtar objek tabel lainnya yang saling membutuhkan tabel satu dengan data lainnya, yang sama persis dengan dunia nyata antara data satu dengan data lainnya, dan mengatur operasi-operasi database didalamnya. Relasi dapat di bentuk mencakup tiga macam relasi, yaitu:

One to One yang artinya adalah setiap baris pertama dalam database dihubungkan dengan satu baris data tabel kedua, dan seterusnya, salah satu contoh database pendidikan yang mempunyai tabel mahasiswa dan tabel wali mahasiswa. Satu baris dari tabel mahasiswa dan tabel wali mahasiswa begitupun juga sebaliknya.

One to Many yang artinya adalah satu baris pertama bisa dihubungkan ke satu baris tabel atau bisa dihubungkan banyak baris tabel didalamnya, Artinya: ada banyak baris tabel satu dan tabel mahasiswa dihubungkan dengan satu baris tabel wali mahasiswa begitupun juga sebaliknya.

Salah satu defenisi basis data di dalam postingan sebelumnya Basis Data terdiri atas tabel- yang berhubungan. Secara intuitif, data dosen, mahasiswa dan kuliah DMK memang terasa berhubungan, tetapi dari struktur dan data yang terdapat pada ketiga tabel yang telah digambarkan di atas, keterhubungan (relasi) tersebut tidak terlihat secara fisik nyata, Karena itu, representasi struktur dan data dari ketiga tabel tersebut belumlah mencukupi untuk di nyatakan sebagai sebuah basis data.

m. *Balsamiq Mockup* 3

Balsamiq Mockups adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi. Software ini sudah menyediakan *tools* yang dapat memudahkan dalam membuat desain *prototyping* aplikasi yang akan kita buat. Software ini berfokus pada konten yang ingin digambarkan dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

Menurut (Purnomo & Ridlo, 2020), *Balsamiq Mockup* merupakan salah satu jenis model yang lincah yang dapat digunakan untuk mempresentasikan persyaratan dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak yaitu pengguna dan pengembang aplikasi.



Gambar 2.1 Logo Balsamiq Mockup 3

n. *Draw.io*

Draw.io adalah sebuah diagram tools yang paling fleksibel dalam pembuatan diagram dan berfokus pada privasi setiap diagram. Beberapa contoh diagram yang dapat dibuat antara lain: *flowchart, process diagrams, org charts, ER diagrams*, UML, *network diagrams, dan lainnya. Draw.io* juga dapat mendukung beberapa 15 *collaboration tools* seperti: *online via browser, confluence & jira, g suite,* serta *linux,* dan *MacOS. software project*.

Menurut (Harahap, 2018), *Draw.io* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat rancangan diagram tanpa diperlukan instalasi aplikasi, cukup dengan sambungan internet. *Draw.io* merupakan aplikasi yang bersifat fleksibel, datanya dapat disimpan dimana saja dan dapat mengunakan media penyimpanan sendiri. Pada aplikasi ini menawarkan banyak *packpage* untuk merancang dan membuat diagram, seperti UML, flowchart, dan entitas.



Gambar 2.2 *Draw.io*

o. Figma

Figma adalah desain digital dan alat *prototyping*. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat digunakan untuk membuat situs *web*, aplikasi, atau komponen antar muka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain.

Menurut (Rully Pramudita, et al., 2021), Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bias berkaloborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.

Dengan berbasis vector yang hidup di cloud, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari *browser*. Cara ini termasuk alat *zippy* yang dibuat untuk desain, pembuaatan *prototipe*, kaloborasi, dan sistem desain organisasi.



Gambar 2.3 Figma

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang revelan merupakan kajian yang berisi tentang uraian sistematis dari hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil penilitian yang revelan mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Tabel 6. Penelitian Yang Relevan

No	Penulis/Tahun	Judul	Penjelasan
1	M. Irfan Hidayat / 2021	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk *Wedding Organizer* Berbasis *Web* Pada Reva Pelaminan	Dengan adanya sistem pemesanan berbasis *web* mobile pada Reva Pelaminan dapat memperluas pemasaran dan membantu dalam memberikan berupa informasi yang akurat kepada pelanggan
2	Deti / 2018	Sistem Informasi *Wedding Organizer* Berbasis *Web* (Study Kasus : CV. Yakin Group)	Sistem pemesanan pada CV mempermudah pemilik usaha dalam mempromosikanpelanggan, melakukan transaksi, dan pengolaan data karna sudah terkomputerisasi
3	Misno Mohd Djahri / 2020	Analisis Sharia *Wedding Organizer* menggunakan Indeks Maqashid Syariah	Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah pelanggan atau usee dalam mendapatkan informasi, dan pemesanan paket pernikahan pada sistem yang telah dibuat
4	Widayahtulah / 2021)	Aplikasi Pemilihan Paket Pernikahan Berbasis *Web*	Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah khususnya bagi calon penganti sebagai pelanggan melakukan pemesanan atau reservasi paket pernikahan.

No	Penulis/Tahun	Judul	Penjelasan
5	Lide Cella Siallagan / 2020	Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Jasa *Wedding Organizer* Pada Purpose *Wedding Oraganizer* Berbasis *Web*	Dengan adanya sistem ini dapat menyelasikan masalah pemesanan paket pernikahan dengan jasa *wedding organizer* yang sebelumnya dilakukan secara konvensional menjadi pemesanan secara online.
6	M. Angga Saputra / 2023	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi *Wedding Organizer* Pada Lina Decoration Manismata Berbasis *Web*	Dengan adanya sistem ini dapat melakukan pemesanan melalui web serta dapat melihat produk/paket yang disediakan dan harga dari tiap paket pernikahan yang tersedia.
7	Shinta Maylini Sari / 2020	Perancangan Sistem Informasi Berbasis *Web* Pada *Wedding Organizer* Kurnia Jambi	Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah pelanggan melakukan pemesanan pada *Wedding Organizer* Kurnia Jambi.
8	Fitri Ayu / 2019	Perancangan Sistem Informasi Pemesanan *Wedding Organizer Online*	Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah pelanggan dalam memesan paket *Wedding Organizer* serta dapat melihat harga-harga paket yang telah disediakan.
9	Dina Madinatul Munawaroh / 2020	Perancangan Sistem Informasi *Wedding Organizer* Dan gedung Di Daerah Kabupaten Tanggerang Berbasis *Web Mobile*	Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah pelanggan dalam memesan serta melihat produk/harga yang telah tersedia.

No	Penulis/Tahun	Judul	Penjelasan
10	Dian Nur Jannah / 2021	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk Pengantin Berbasis *Web* Pada *Wedding Organizer* MeyMey Cantik	Dengan adanya sistem ini pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan produk/paket yang telah tersedia.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

BUMDes (Badan Usaha Milik Desa) didirikan berdasarkan kebutuhan dan potensi desa yang merupakan prakarsa masyarakat desa. Artinya usaha yang kelak akan diwujudkan adalah digali dari keinginan dan hasrat untuk menciptakan sebuah kemajuan di dalam masyarakat desa. BUMDes Ha Thaka Store yang berlokasi di kantor Desa Kandui yang beralamat di JL. A Yani mulai aktif dari tahun 2019. BUMDes Ha Thaka Store menawarkan usaha yang cukup menarik dan sangat membantu masyarakat Gunung Timang, khususnya desa kandui. Usaha-usaha yang ditawarkan oleh BUMDes Ha Thaka Store ini berupa pemesanan pada paket pernikahan

3.2 Jenis Penelitian

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

1. Merumuskan masalah sebagai fokus penelitian.

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

2. Mengumpulkan data di lapangan.

   Mengumpulkan data di lapangan dilakukan untuk mendapatkan data yang relevan terhadap penelitian, sehingga data tersebut dapat digunakan untuk dianalisa pada tahap selanjutnya.

3. Menganalisis data.

   Data yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan analisis, analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi pada objek yang sedang diteliti

4. Merumuskan hasil studi.

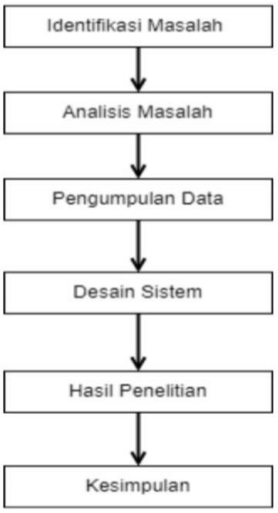
   Setelah selesai melakukan anlisis data maka tahapan selanjutnya ialah merumuskan hasil studi ke dalam pembahasan, yang dimana pembahasan tersebut didapat dari hasil-hasil tahapan sebelumnya.

5. Menyusun rekomendasi untuk pembuatan keputusan

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

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk menerikan gambaran penelitian yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah dalam penelitian.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan alur penelitian yang telah digambarkan pada gambar dijabarkan dalam beberapa tahapan yaitu identifikasi masalah, analisis masalah, pengumpulan data, desain sistem, hasil penelitian, dan kesimpulan untuk mempersiapkan laporan penulisan dan menyelesaikan penelitian.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan dan memperoleh data agar penelitan yang digunakan oleh penulis dapat dilaksanakan dengan mudah. Dalam penelitian ini, penulis bertindak sebagai instrument sekaligus pengumpul data itu sendiri

dengan cara bertanya, mendengarkan, mengamati, dan mengambil data pada objek penelitian.

Kehadiran penulis dalam penelitian kulaitatif bersifat mutlak, karena penulis harus berinteraksi dengan manusia mauppun yang lainnya dalam prose penelitian berlangsung.

Intrumen yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah Observasi, dokumentasi, dan wawancara, sebagai instrument penelitian yang bias dilihat sebagai berikut.

3.4.1 Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran asli suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, yang dilakukan peneliti merupakan Teknik pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diamati. Dalam penelitian ini penulis meminta izin kepada Ketua Pengelola BUMDes Ha Thaka Store, BUMDes Ha Thaka Store ini beralamat di Kantor Desa Kandui tepatnya di Jl. A Yani (seberang Bank BRI). Pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi merupakan hasil observasi.

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Metode dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi foto serta data yang berkaitan dengan penelitian

3.4.3 Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan klarifikasi pengumpulan data melalui metode tanya jawab yang dapat dilakukan secara tatap muka dengan narasumber yakni Bapak Martan Sitaboyan selaku Ketua Pengelola BUMDes Ha Thaka Store. Untuk mengumpulkan data, penulis bertanya secara langsung tentang permasalahan yang dihadapi, serta tentang sistem atau cara proses pemesanan jasa dekorasi yang saat ini dilaksanakan. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi rinci tentang masalah

yang diangkat dalam penelitian atau proses pembuktian informasi atau informasi yang diperoleh sebelumnya melalui metode lain.

3.4.4 Kuisioner

Kuisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisioner merupakan metode pengumpulan data yang lebih efisien bila peneliti telah mengetahui dengan pasti variable yang akan di ukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Selain itu kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Teknik analis adalah suatu usaha untuk mengamati objek secara detail, yang menunjukan komponen-komponennya atau tatanannya untuk dipelajari lebih lanjut. Analisis terhadap rancangan sistem informasi pemesanan berbasis *web*, serta kendala yang dihadapi dan kebutuhan yang diperlukan, diperlukan untuk mengusulkan perbaikan atau pengembangan sistem. Metode *PIECES* digunakan untuk menganalisis sistem kerja yang ada dan sistem yang sedang berjalan.

3.5.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini masih diterapkan pada BUMDes Ha Thaka Store, proses pemesanan pada BUMDes Ha Thaka Store setelah melakukan transaksi pemesanan dan pembayaran, petugas akan mencatat paket dekorasi yang dipesan oleh pelanggan dan nominal pembayaran tersebut kedalam buku transaksi pemesanan.

3.5.3 Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan

Untuk menganalisis sistem kerja yang ada dan sistem yang akan di bangun maka metode Analisa yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode *PIECES.* Setelah dilakukan analisis ini, maka akan didapatkan kelemahan dan kekurangan sistem pada BUMDes Ha Thaka Store, berikut adalah hasil analisis tersebut :

Tabel 7. *Pieces*

No	Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1.	Analisis Kinerja *(performance)*	Kinerja pada pemesanan masih dilakukan dengan pencatatan dibuku, selanjutnya admin menjelaskan kategori paket pernikahan terlebih dahulu lalu membuat kesepakatan bersama pelanggan mengenai pilihan paket yang telah dipilih dan admin akan merekap di buku sebagai arsip.	Pemesanan dapat dilakukan secara online dan dilakukan dirumah
2.	Analisis Informasi *(Information)*	Informasi paket pernikahan yang tersedia hanya diketahui oleh ketua pengelola BUMDes,	Pada sistem yang dirancang informasi tentang harga paket dapat langsung di cek pada sistem bagian halaman informasi.
3	Analisis Ekonomi *(Economy)*	Persediaan data pemesanan pelanggan masih dicatat dibuku lalu dicek satu-satu, hal ini terbilang lambat dan kurang efisien dan juga dilakukan secara manual sehingga menyita waktu.	Sistem pemesanan berbasis *web* ini memudahkan admin dalam mengelola data pemesanan pelanggan, dan dapat mengurangi kehilangan berkas arsip pemesanan pelanggan.

No	Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
4.	Analisis Kontrol *(Control)*	Belum ada sistem serupa yang diterapkan	Pada sistem yang dirancang dapat dikontrol dengan mudah, karna terdapat nama dan kata sandi masing-masing yang dimiliki oleh admin dan pelanggan. Sehingga keamanan data terjamin karna terdapat perbedaan hak akses.
5.	Analisis Effiensi *(Efficiency)*	Banyak menghabiskan waktu dalam melakukan pencatatan data pemesanan pelanggan. Selain itu sering terjadi kehilangan catatan/tercecer.	Pada sistem yang dirancang, memudahkan admin mencari data-data atau *history* yang diinginkan.
6.	Analisis Layanan *(Service)*	Pelayanan terhadap penyajian informasi laporan yang dihasilkan kurang akurat karena banyak data berceceran dan tidak teratur	Pada sistem yang dirancang pelayanan terhadap informasi yang disajikan lebih akurat dan teratur.

3.6 Analsis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sangat penting dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk merancang sistem. Berikut adalah analisis kebutuhan sistem:

3.6.1 Kebutuhan Informasi

Informasi merupakan hal yang terpenting dari pengembangan sebuah sistem, dari sistem yang baru dikembangkan diharapkan mampu menghasilkan informasi-informasi yang diperlukan. Adapun kebutuhan informasi yang akan didapat dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan sumber data atau pihak BUMDes Ha Thaka Store di Desa Kandui. Kebutuhan informasi dari rancangan ini adalah:

a. Kebutuhan kategori jenis paket dekorasi pelaminanyang ditawarkan
b. Kebutuhan informasi data contoh foto jasa dekorasi pelaminan pernikahan dari pelanggan yang sudah menggunakan jasa BUMDes Ha Thaka Store.
c. Kebutuhan informasi data alamat dan kontak.

3.6.2 `Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan dalam merancang sistem ini adalah sebagai berikut:

a. Type : Asus X540M
b. Processor : Intel Dual Core N400 Processor
c. Memory : 4Gb
d. LCD : 15.6 inchi
e. Hardisk : 500Gb

3.6.3 Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam merancang sistem ini adalah sebagai berikut :

a. *Balsamiq Mockup* dan *Figma* sebagai aplikasi dalam merancang desain interface rancangan sistem
b. *Draw.io* sebagai aplikasi pembuat diagram UML *(Unified Modeling Language*

3.6.4 Penguguna Sistem

Kebutuhan Pengguna sistem mengidentifikasi kategori pengguna yang dapat mengakses sistem yang dibuat. Kategori pengguna tersebut antara lain:

a. Admin, yaitu merupakan *actor* yang memiliki hak akses penuh terhadap sistem yang dibuat atau orang yang mempunyai hak sepenuhnya untuk mengelola data.
b. Pelanggan, yaitu merupakan actor yang memiliki hak melihat jasa yang disediakan.

3.7 Desain Sistem

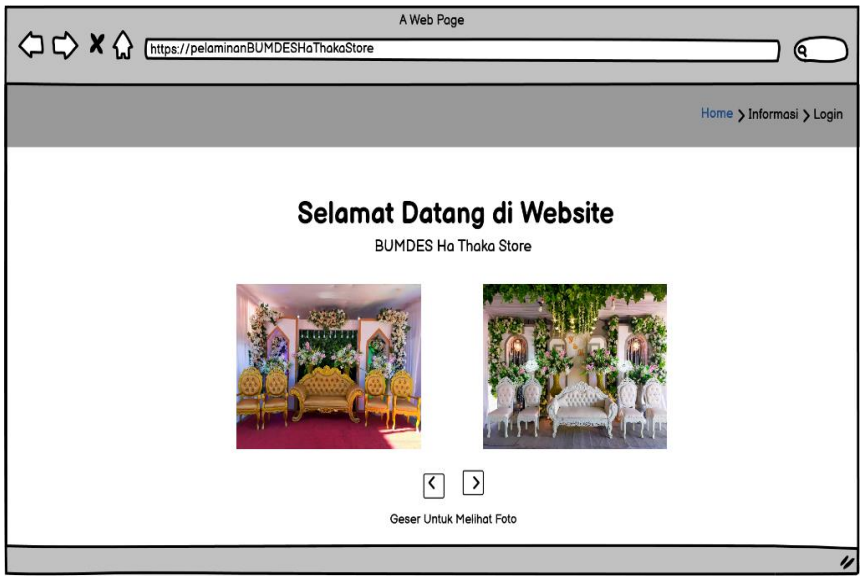
3.7.1 Desain Antarmuka

Pada tahapan ini penulis akan menerapkan rancangan desain antarmuka atau *Interface* pada halaman-halaman yang ada pada sistem. Rancangan ini dibuat ole penulis menggunakan *balsamiq mockup*. Adapun rancangan desain *I*nterface-nya sebagai berikut:

a. Masukan Antarmuka

1) Desain Halaman Home

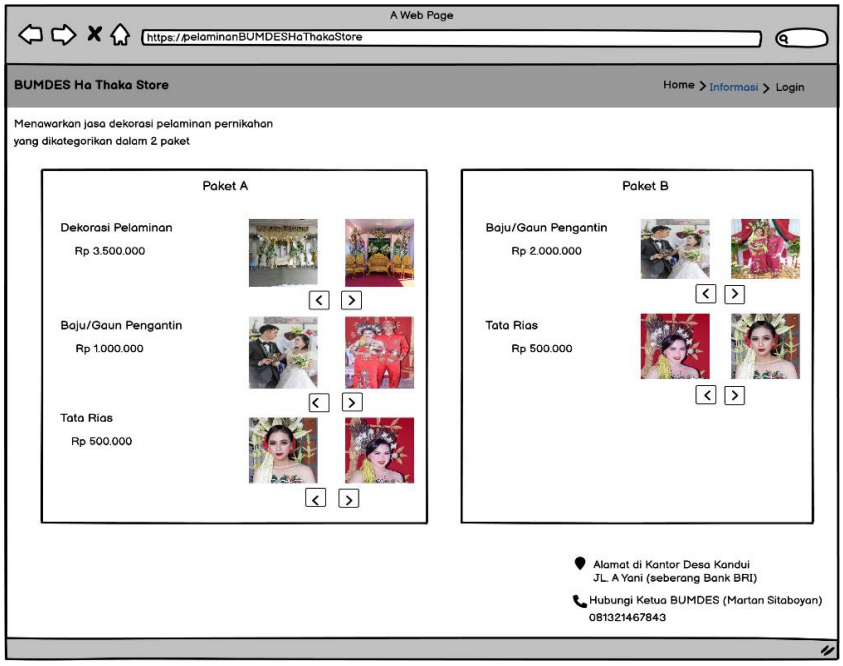
Halaman home adalah halaman yang muncul saat sistem pertama kali di akses oleh user atau pelanggan. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.2 Halaman *Home*

2) Halaman Informasi

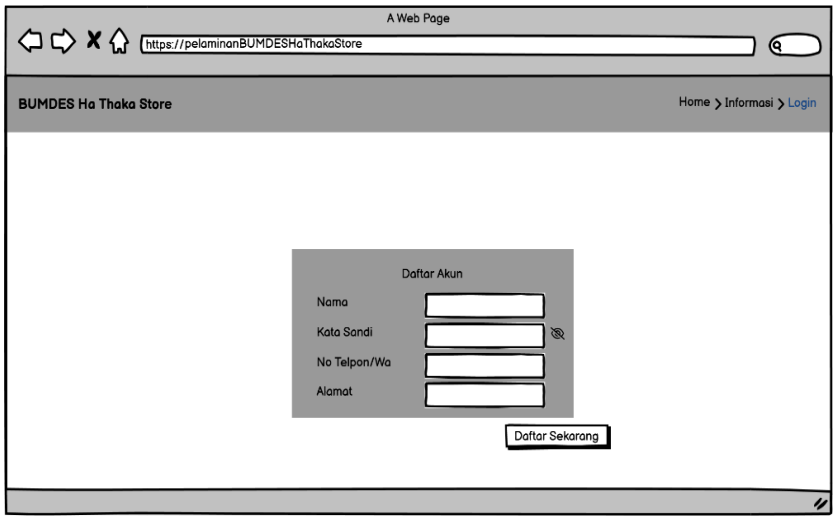
Tampilan halaman informasi akan muncul saat menu informasi di klik oleh pelanggan. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.3 Halaman Informasi

3) Halaman Daftar Akun Pelanggan

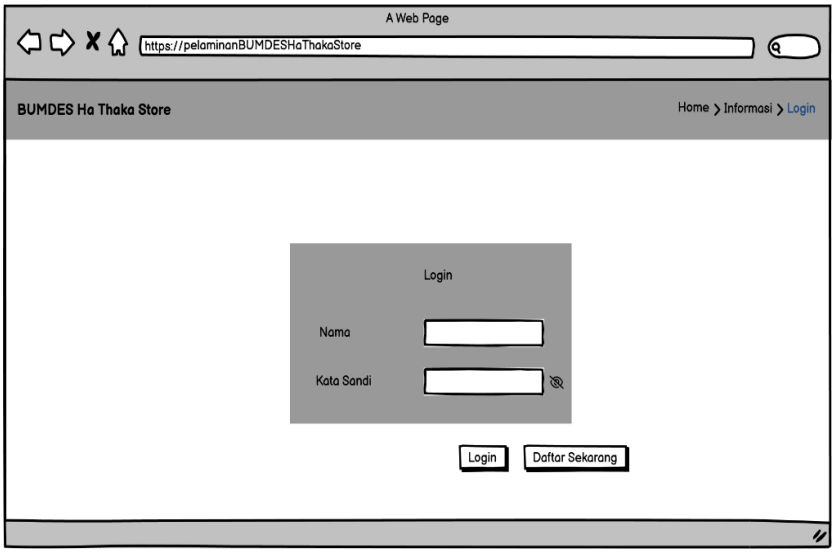
Tampilam halaman dafar akun dapat diakses dengan mengklik tombol daftar pada halaman *login* pelanggan. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.4 Halaman Daftar Akun Pelanggan

4) Halaman Login Pelanggan

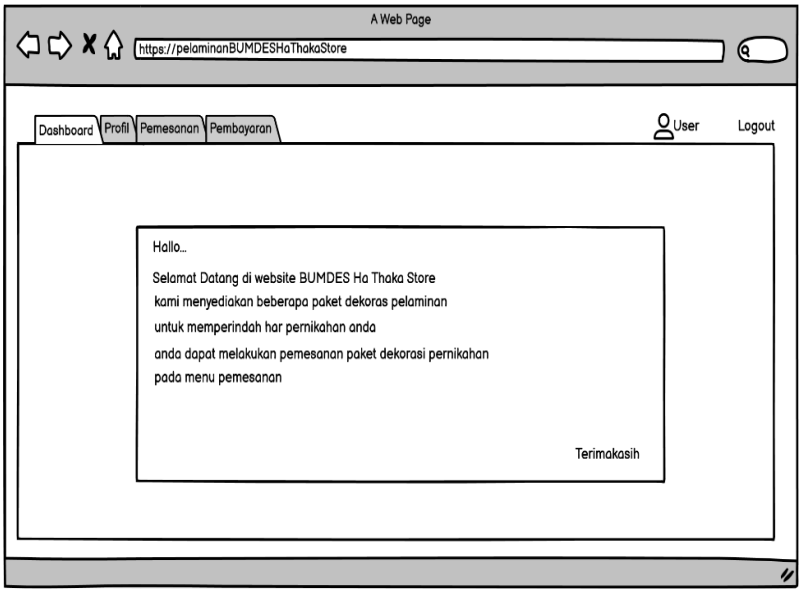
Tampilan halaman login pelanggan adalah halaman yang berfungsi untuk pelanggan dalam melakukan aktifitas *login* dan masuk ke dalam sistem yang ada. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.5 Halaman Login Pelanggan

5) Halaman *Dashboard* Pelanggan

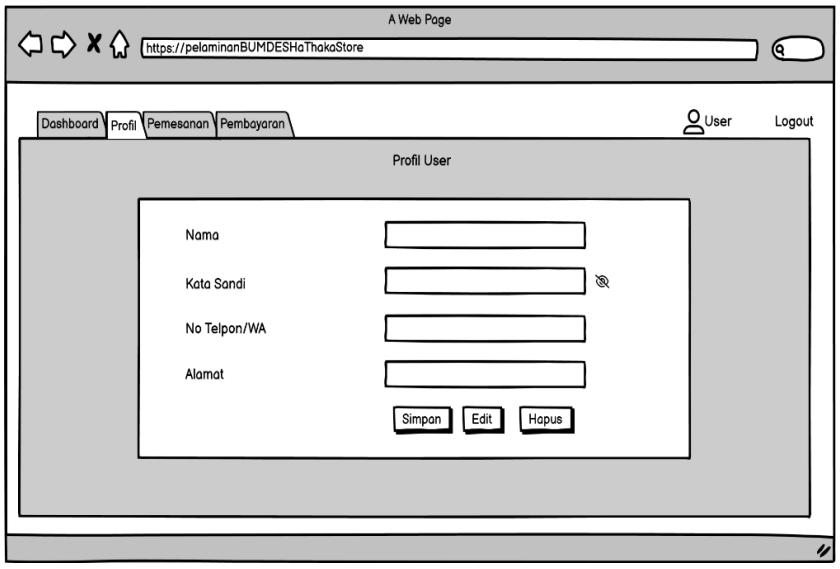
Tampilan halaman *dashboard* adalah halaman yang akan muncul ketika pelanggan berhasil melakukan login. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.6 Halaman *Dashboard* Pelanggan

6) Halaman Profil Pelanggan

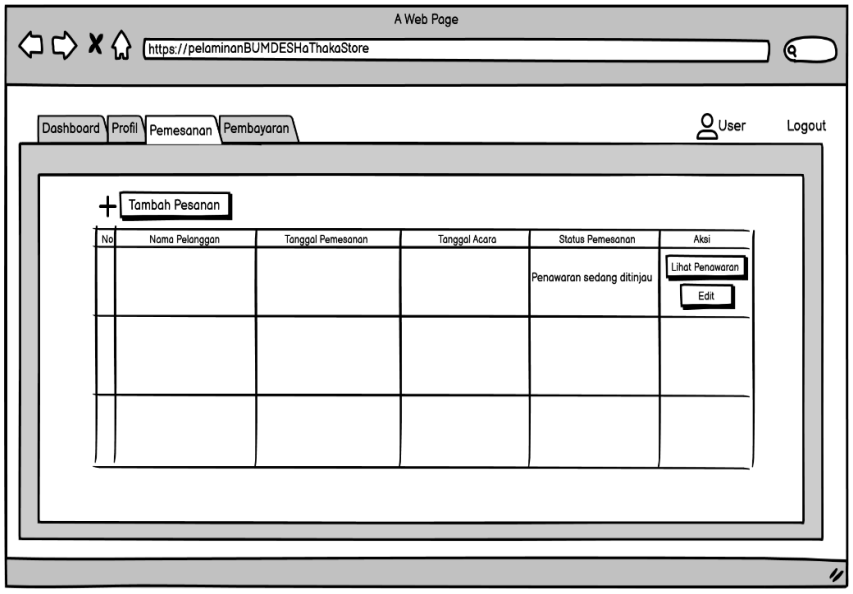
Tampilan halaman profil adalah halaman yang akan muncul ketika menu profil diklik oleh pelanggan. Rancangan tampilannya seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.7 Halaman Profil Pelanggan

7) Halaman Pemesanan Pelanggan

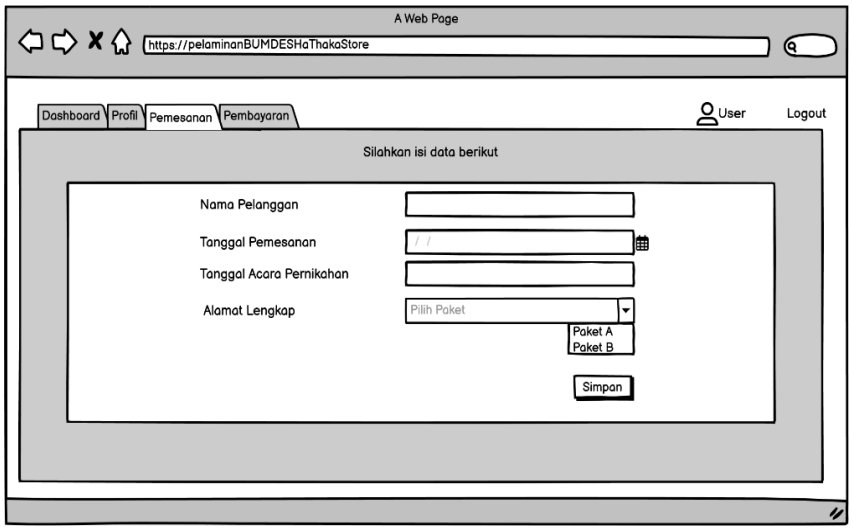
Tampilan halaman pemesanan pelanggan adalah halaman yang akan keluar ketika menu pemesanan diklik. Rancangan tampilannya seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.8 Halaman Pemesanan Pelanggan

8) Halaman *F*orm Pemesanan

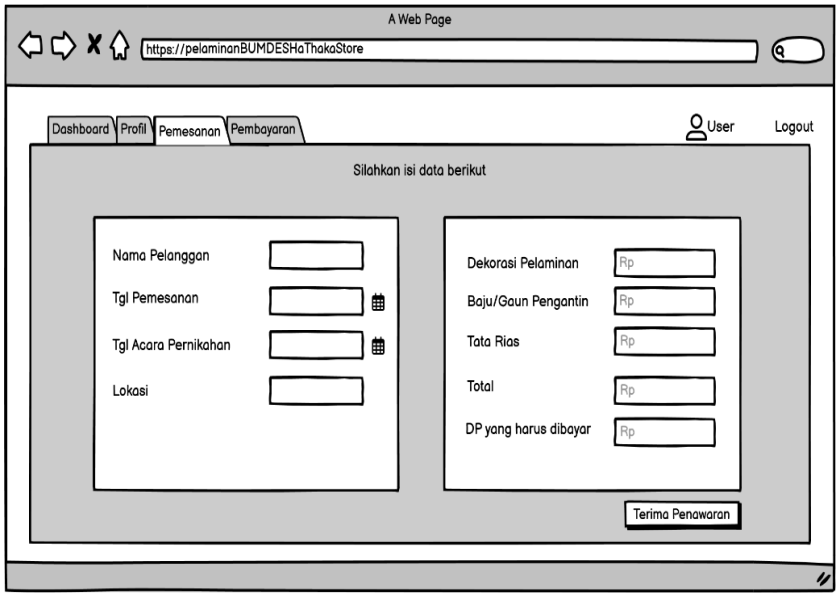
Tampilan halaman form pemesanan adalah halaman yang akan keluar ketika pelanggan mengklik tombol tambah. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.9 Halaman *Form* Pemesanan

9) Halaman Lihat Penawaran

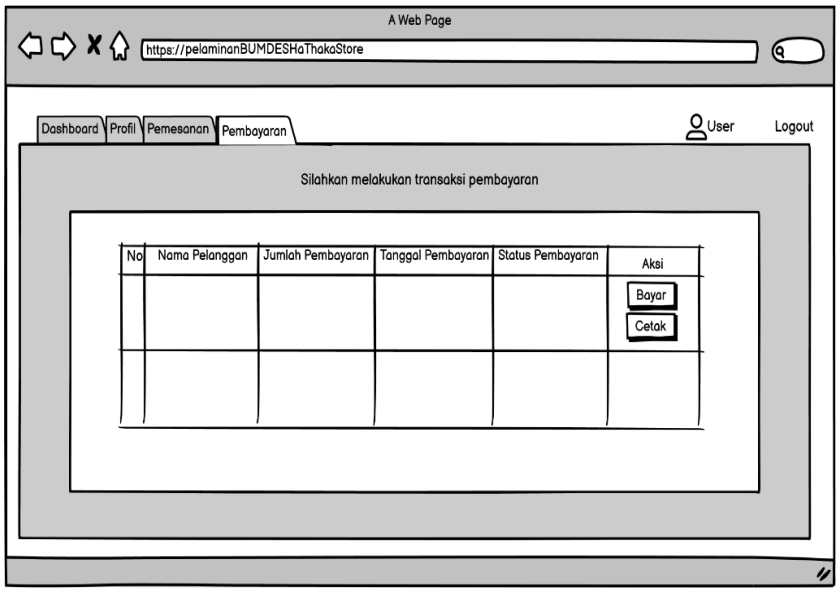
Tampilan halaman lihat penawaran adalah halaman yang akan muncul ketika tombol lihat penawaran diklik oleh pelanggan. Rancangan tampilannya dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 3.10 Halaman Lihat Penawaran

10) Halaman Pembayaran Pelanggan

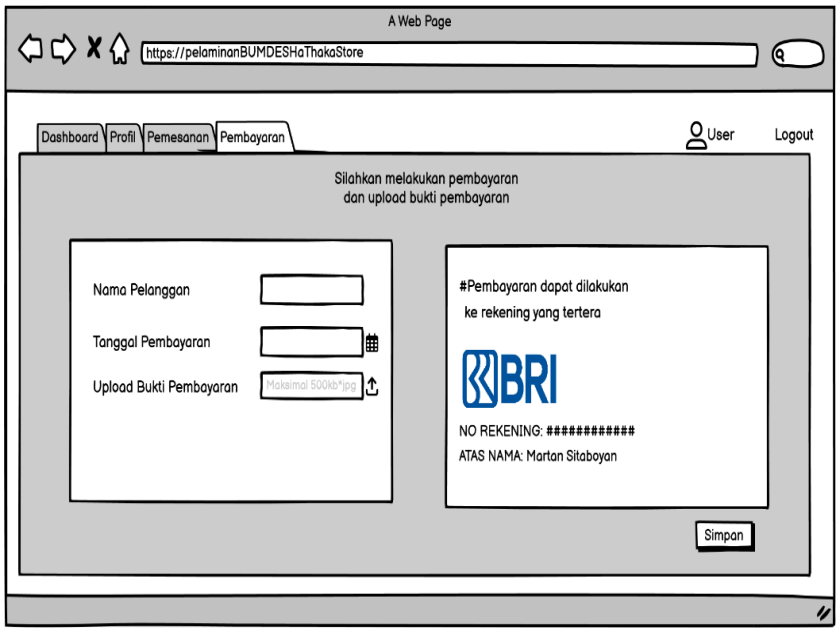
Tampilan halaman pembayaran ini akan keluar apabila menu pembayaran diklik oleh pelanggan. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.11 Halaman Pembayaran Pelanggan

11) Halaman Form Pembayaran Pelanggan

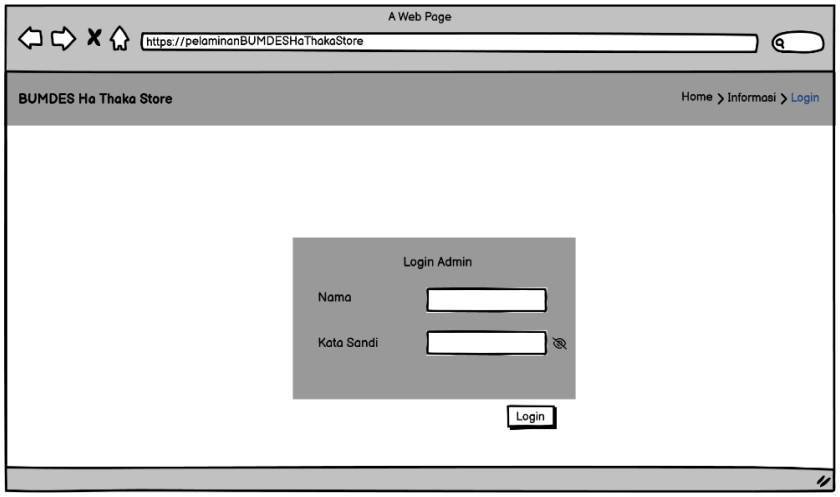
Tampilan halaman form pembayaran ini akan keluar disaat tombol bayar diklik oleh pelanggan. Rancangan tampilannya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.12 Halaman Form Pembayaran Pelanggan

12) Halaman *Login* Admin

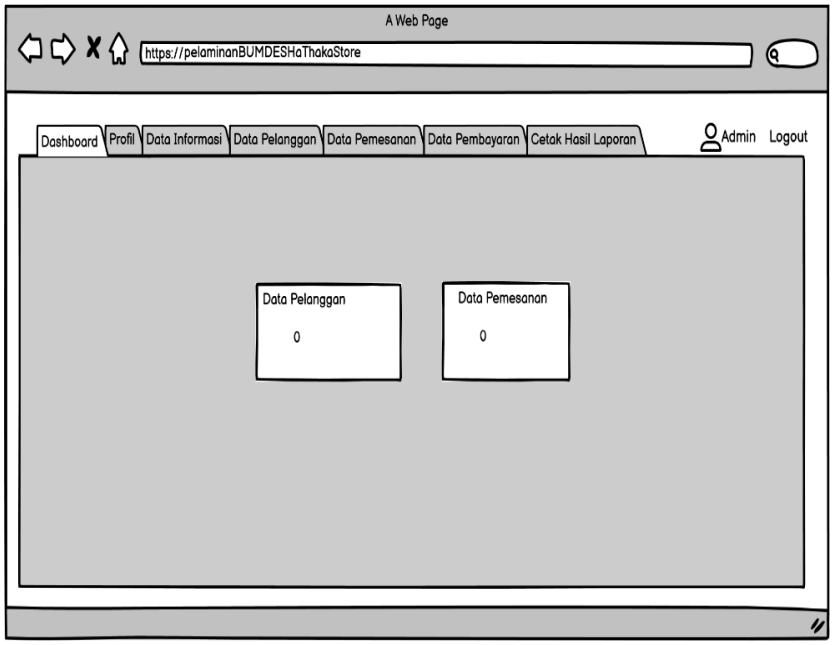
Tampilan halaman login admin adalah halaman yang berfungsi untuk admin dalam melakukan aktifitas *login* dan masuk ke dalam sistem. Rancangan tampilannya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.13 Halaman *Login Admin*

13) Halaman *Dashboard* Admin

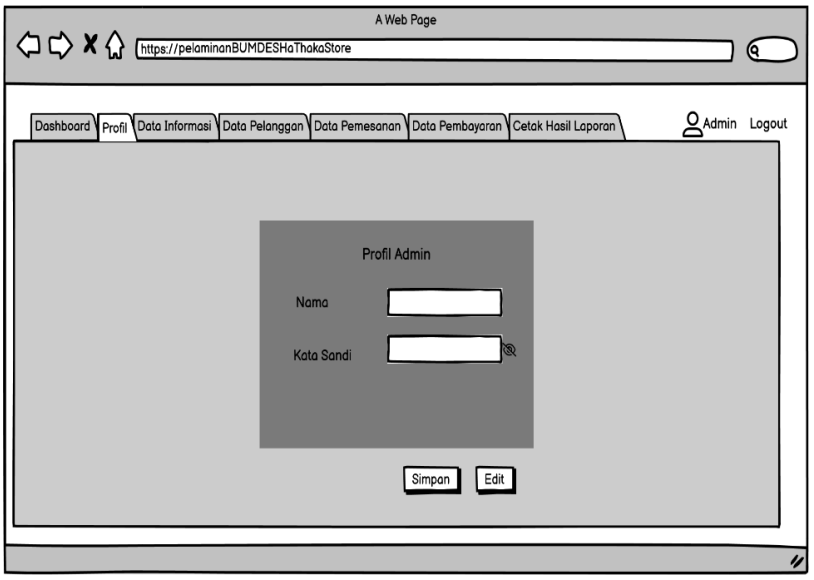
Halaman dashboard admin adalah halaman yang akan keluar ketika admin berhasil melakukan *login.*. Rancangan tampilannya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.14 Halaman *Dashboard Admin*

14) Halaman Profil Admin

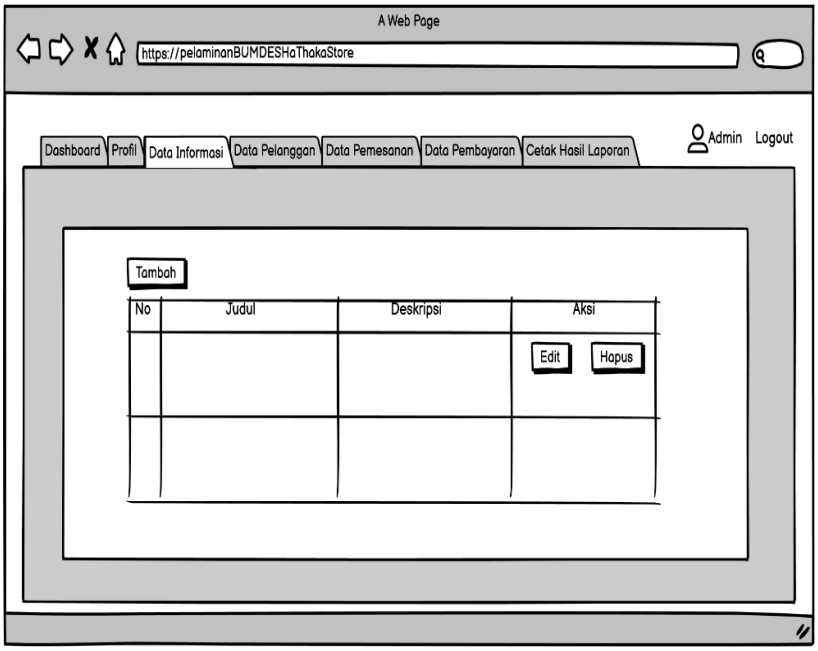
Tampilan halaman profil *admin* adalah halaman yang akan muncul ketika menu profil diklik. Rancangan tampilannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.15 Halaman *Profil Admin*

15) Halaman Data Informasi

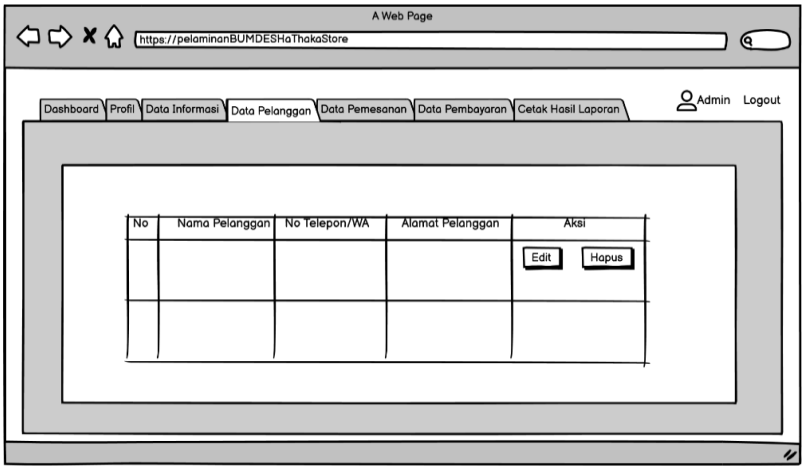
Tampilan halaman data informasi adalah halaman yang muncul saat menu data informasi diklik. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.16 Halaman Data Informasi

16) Halaman Data Pelanggan

Tampilan halaman data pelanggan adalahhalaman yang akan keluar ketika menu data pelanggan diklik oleh admin. Rancangan tampilannya dapat dilihat sepereti gambar di bawah Ini.

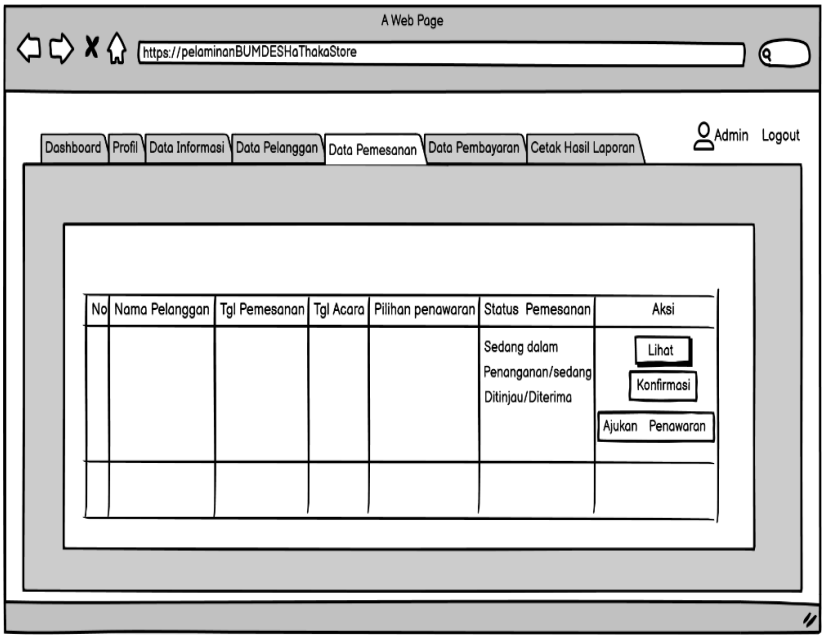


.

Gambar 3.17 Halaman Data Pelanggan

17) Halaman Data Pemesanan

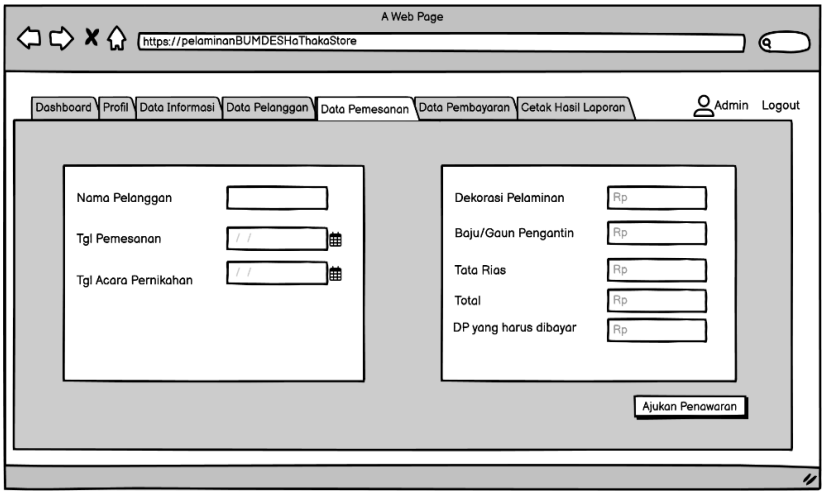
Tampilan halaman data pemesanan adalah halaman yang akan keluar ketika menu data pemesanan diklik oleh admin. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti gambar di bawah ini



Gambar 3.19 Halaman Data Pemesanan

18) Halaman Penawaran Admin

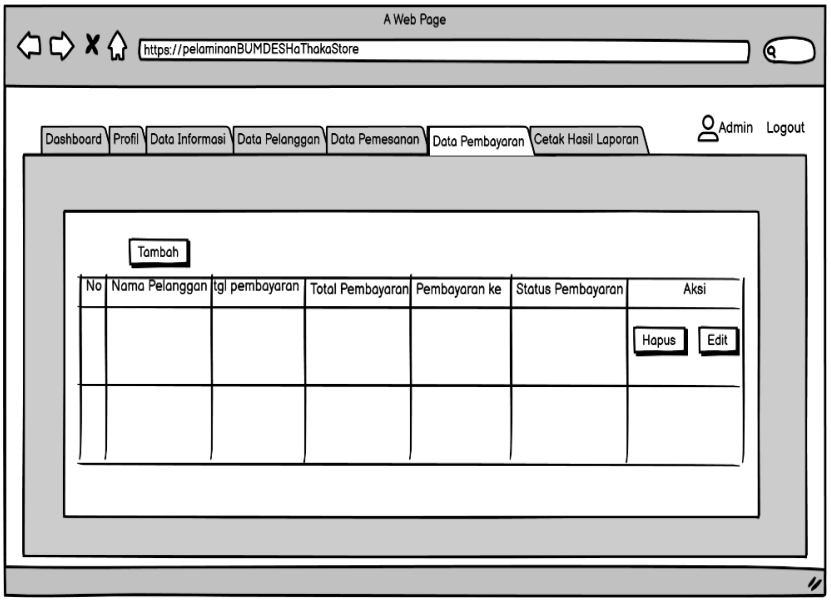
Tampilan halaman penawaran admin adalah halaman yang akan keluar ketika tombol ajukan penawaran diklik. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti pada agambar di bawah ini.



Gambar 3.20 Halaman Penawaran Admin

19) Halaman Data Pembayaran

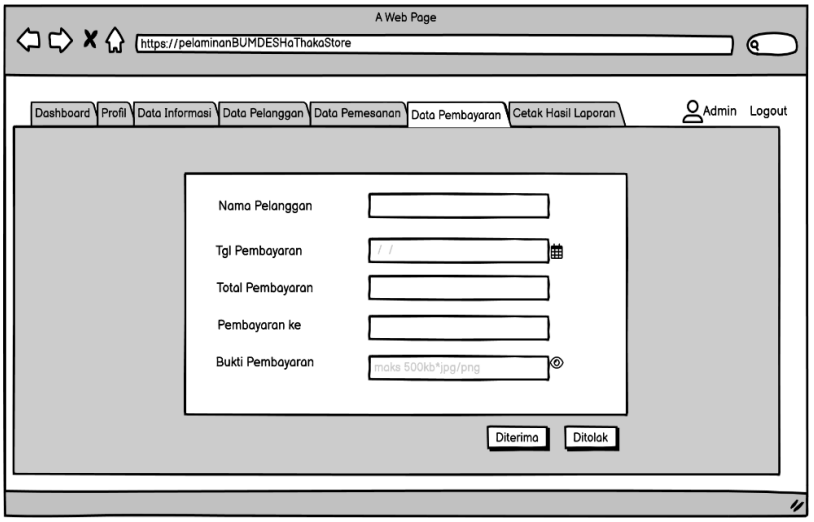
Tampilan halaman data pembayaran adalah halaman yang akan keluar ketika menu data pembayaran diklik. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.21 Halaman Data Pembayaran

20) Halaman Lihat Pembayaran

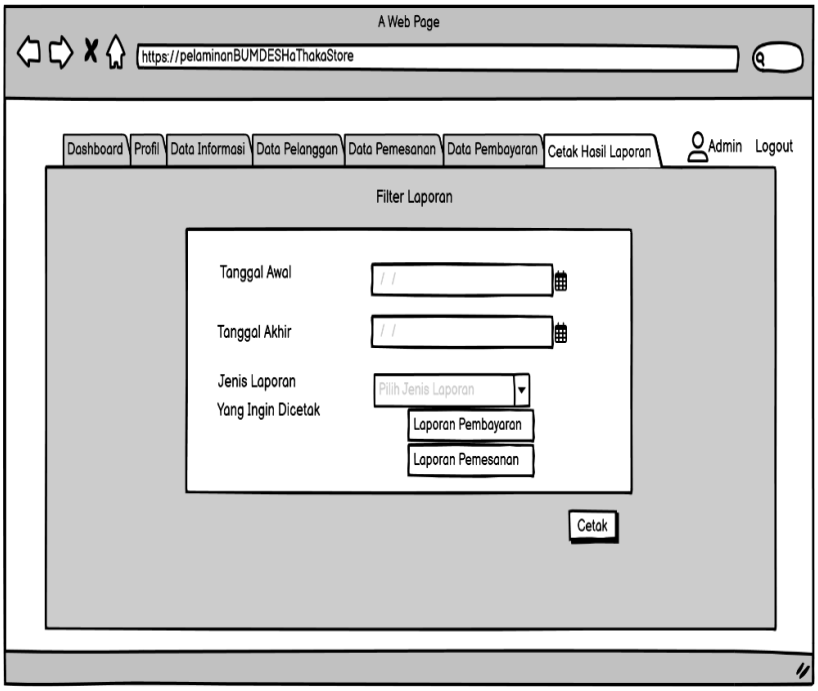
Tampilan halaman lihat pembayaran adalah halaman yang akan keluar ketika tombol pembayaran diklik. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti pad agambar dibawah ini.



Gambar 3.22 Halaman Lihat Pembayaran

21) Halaman Cetak Laporan

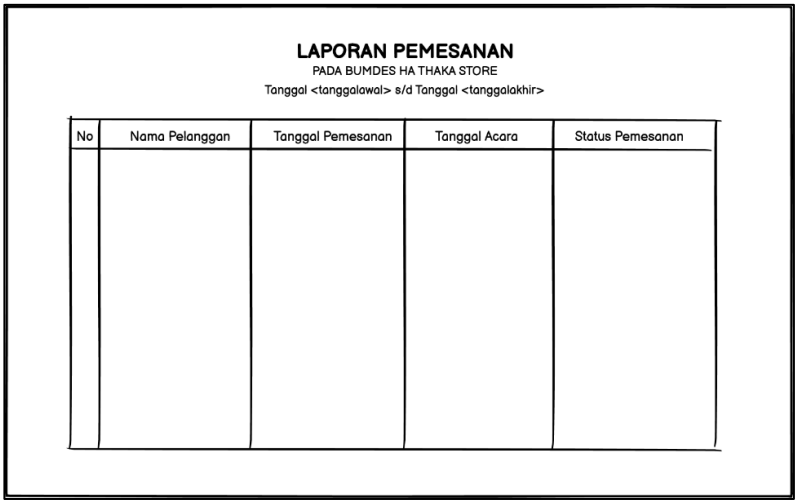
Tampilan halaman cetak laporan adalah halaman yang keluar ketika menu cetak laporan diklik. Rancangan tampilan dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.23 Halaman Cetak Laporan

22) Laporan Pemesanan

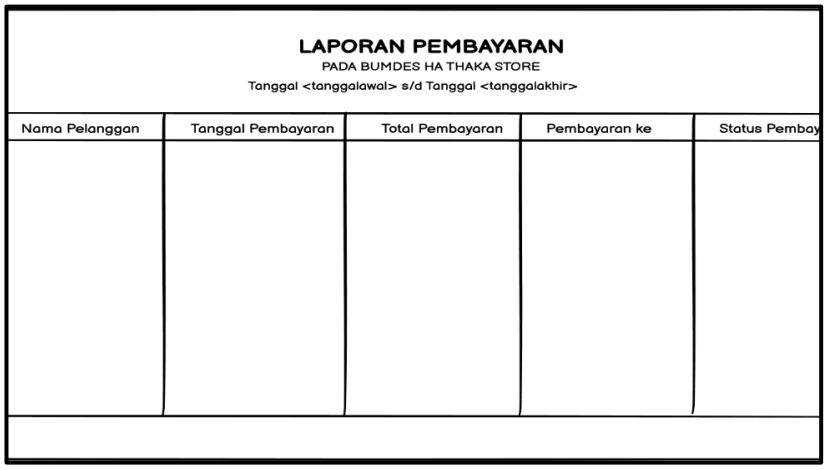
Tampilan Laporan pemesanan adalah laporan yang dicetak ketika admin melalukan filter dengan memilih jenis laporan yang ingin dicetak. Rancangan tampilan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.24 Halaman Laporan Pemesanan

23) Laporan Pembayaran

Tampilan halaman Laporan pembayaran adalah laporan yang dicetak ketika admin melalukan filterdengan memilih jenis laporan yang ingin dicetak. Rancangan tampilannya dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini.

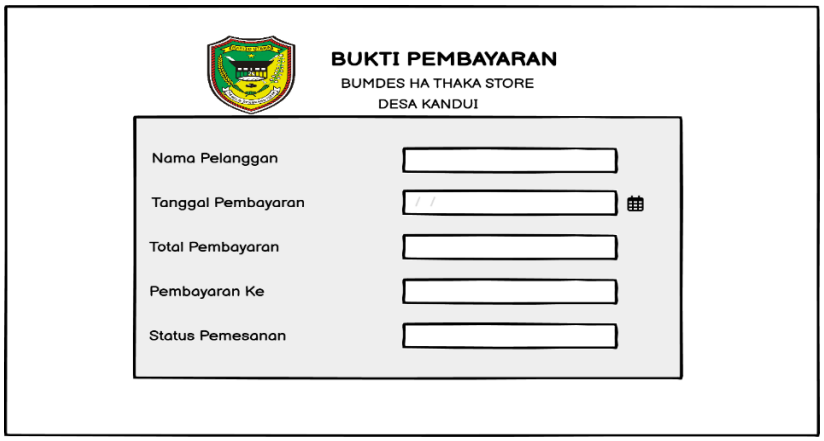


Gambar 3.25 Halaman Laporan Pembayaran

24) Bukti Pembayaran

Tampilan halaman bukti pembayaran adalah sebuah *print out* bukti pembayaran yang dapat diunduh oleh admin maupun

pelanggan pada bagian menu pembayaran. Rancangan tampilannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



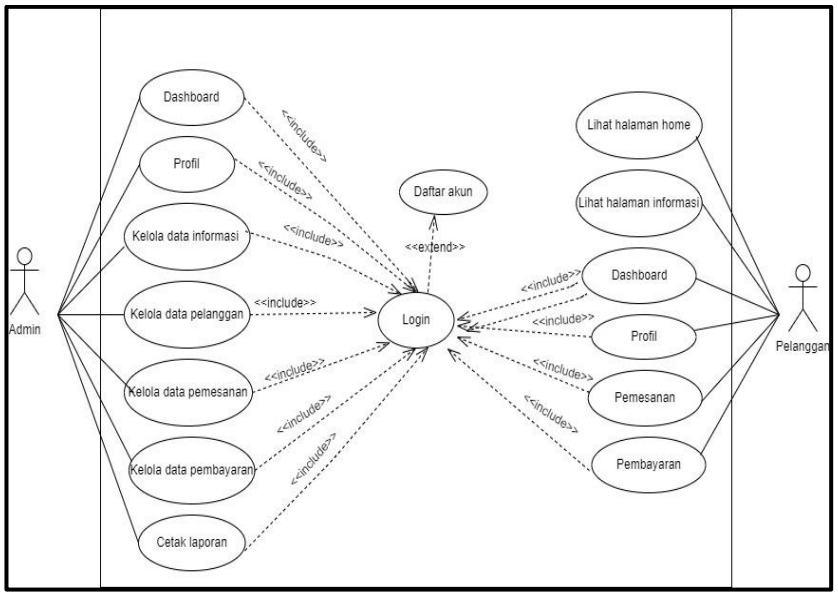
Gambar 3.26 Halaman Bukti Pembayaran

3.7.2 Desain Proses

Dalam perancangan desain sistem penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Adapun diagram yang penulis gunakan ialah *Uce Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah gambara *graphical* dari atau semua *actor*, *usecase*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistam. *Use case diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *use case*, tetapi hanya membiarkan gambaran singkat hubungan antar *use case*, *actor*, dan sistem. *Use case diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.27 *Use Case Diagram*

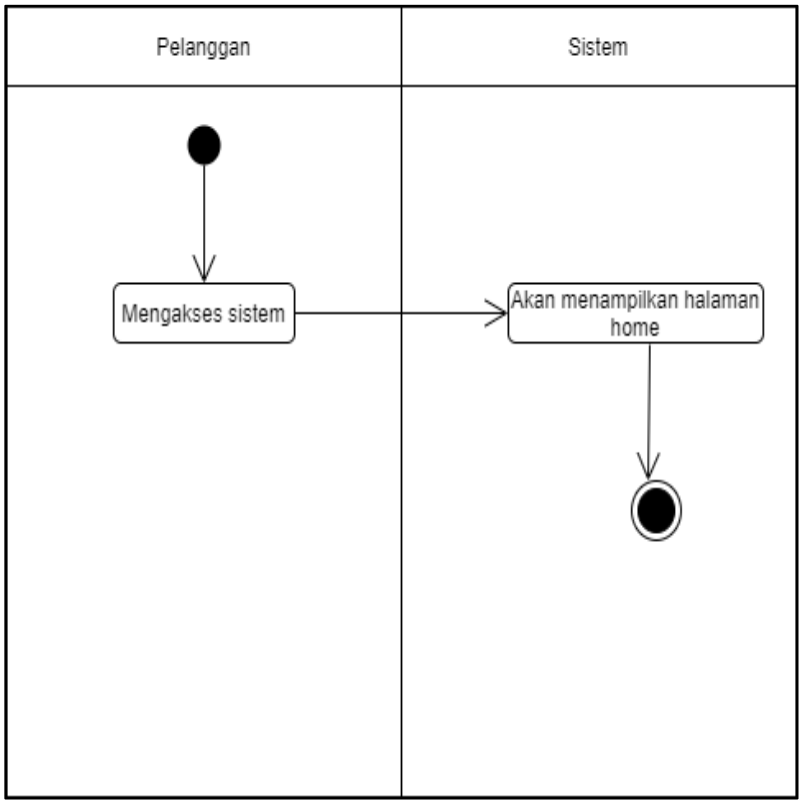
Pada *use case* diagram di atas dapat dilihat bahwa terdapat dua aktor yang memiliki perannya masing-masing, adapun peran dari aktor admin adalah melakukan login, akses dashboard, profil, kelola data informasi, kelola data pemesanan, kelola data pembayaran, dan cetak laporan. Sedangkan untuk actor pelanggan dapat melihat halaman home, informasi, melakukan daftar akun, login, akses dashboard, profile, pemesanan, serta pembayaran.

b. *Activity Diagram*

Pada pemodelan UML, *Activity Diaram* dapat digunakan untuk menjelaskan bisnis dan alur kerja operasional secara *step by step* dari komponen suatu sistem. Activity Diagram menunjukkan keseluruhan dari aliran control. Berikut adalah *Activity Diagram* dari sistem yang dirancang.

1). *Activity Diagram* Halaman Home

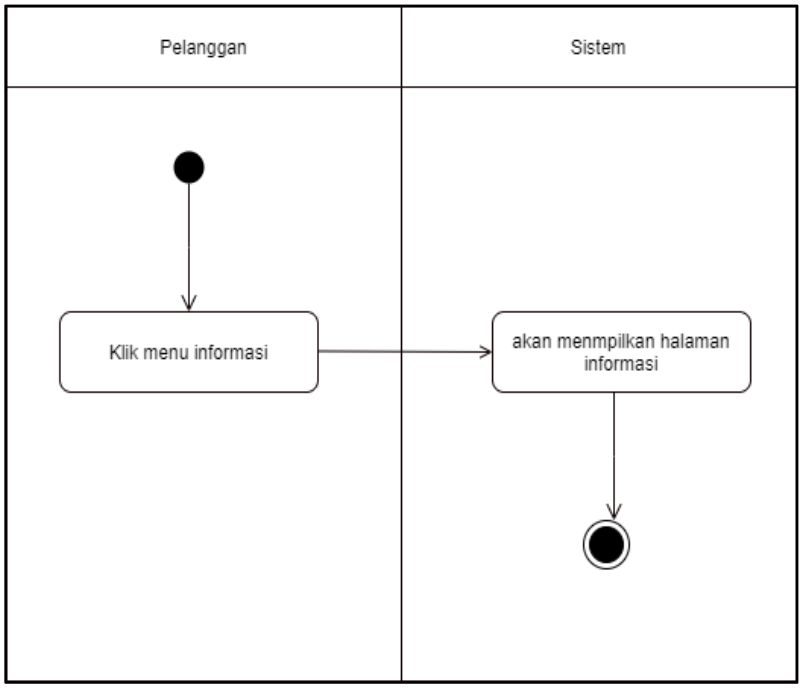
Berdasarkan gambar dibawah ini, *activity* untuk pelanggan ketika mengakses menu login pada sistem.



Gambar 3.28 *Activity Diagram Home*

2) *Activity Diagram* Halaman Informasi

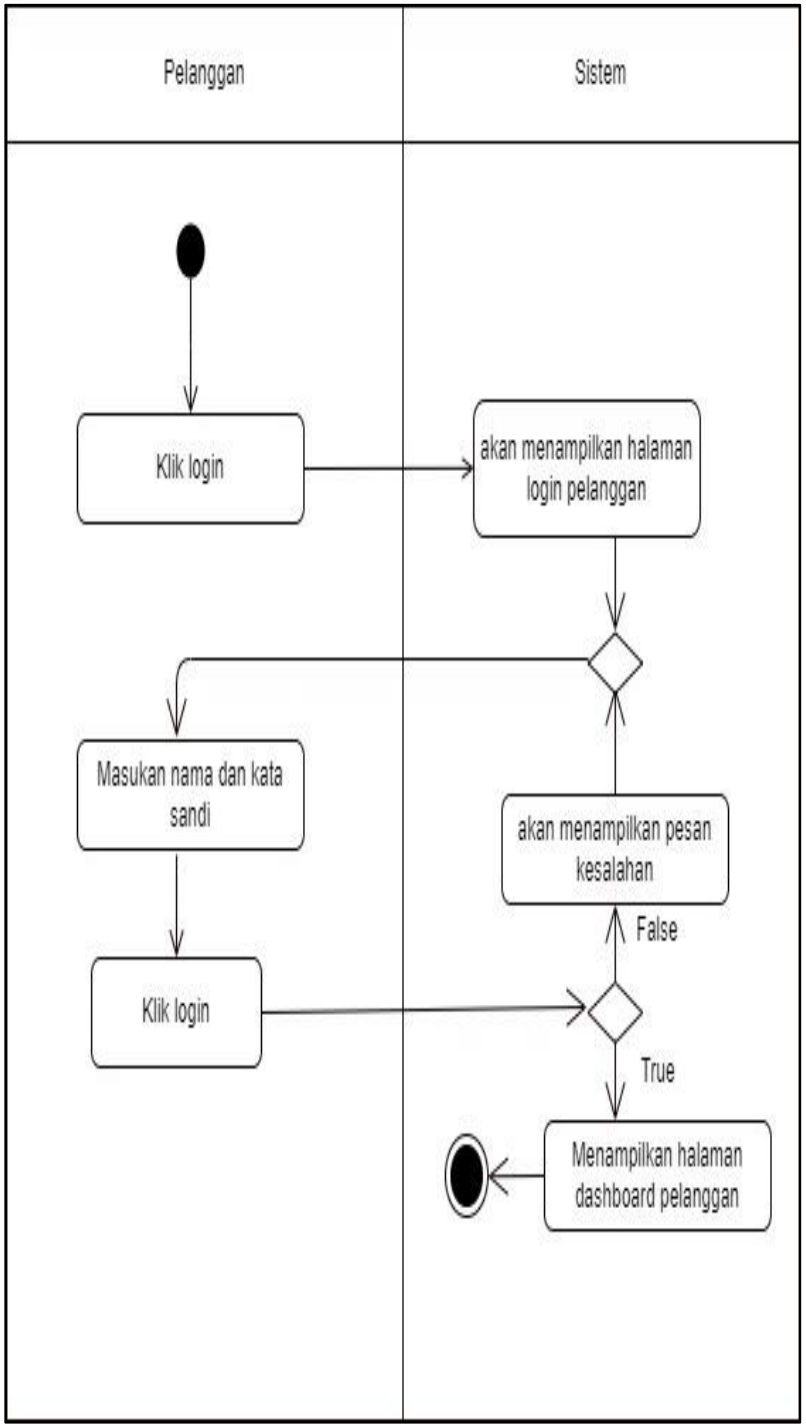
Berdasrkan gambar dibawah ini, *activity* untuk pelanggan ketika mengakses menu informasi pada sistem.



Gambar 3.29 *Activity Diagram* Informasi

3) *Activity Diagram* Halaman *Login* Pelanggan

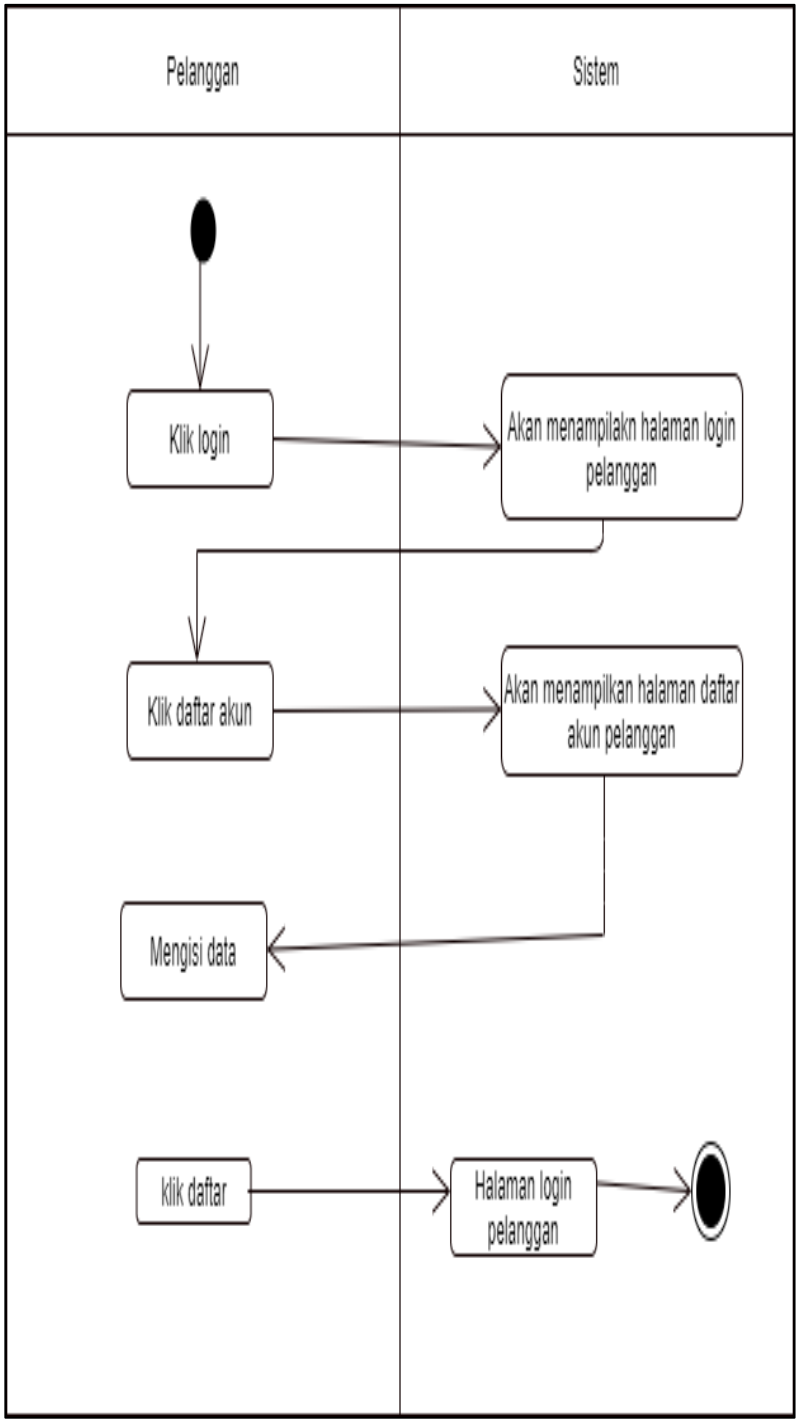
Berdasarkan gambar dibawah ini, *activity* untuk pelanggan yang telah melakukan *login* ke dalam sistem.



Gambar 3.30 *Activity Diagram Login* Pelanggan

4) *Activity Diagram* Daftar Akun

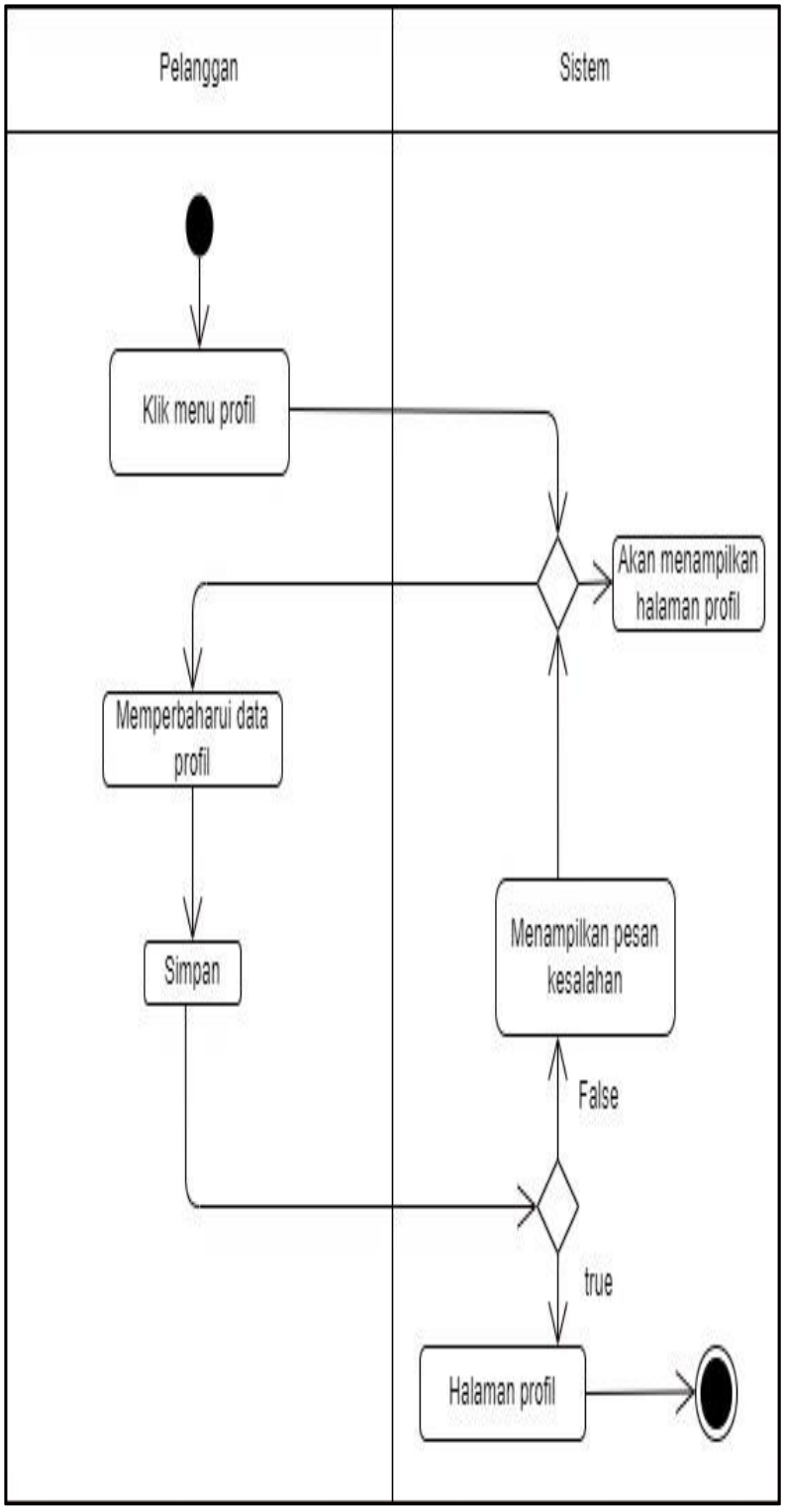
Berdasarkan gambar dibawah ini adalah *activity* untuk pelanggan ketika melakukan daftar akun, apabila pelanggan masih belum memiliki akun pelanggan maka dibuatlah *Activity*nya.



Gambar 3.31 *Activity Diagram* Daftar akun

5) *Activity Diagram* Profil Pelanggan

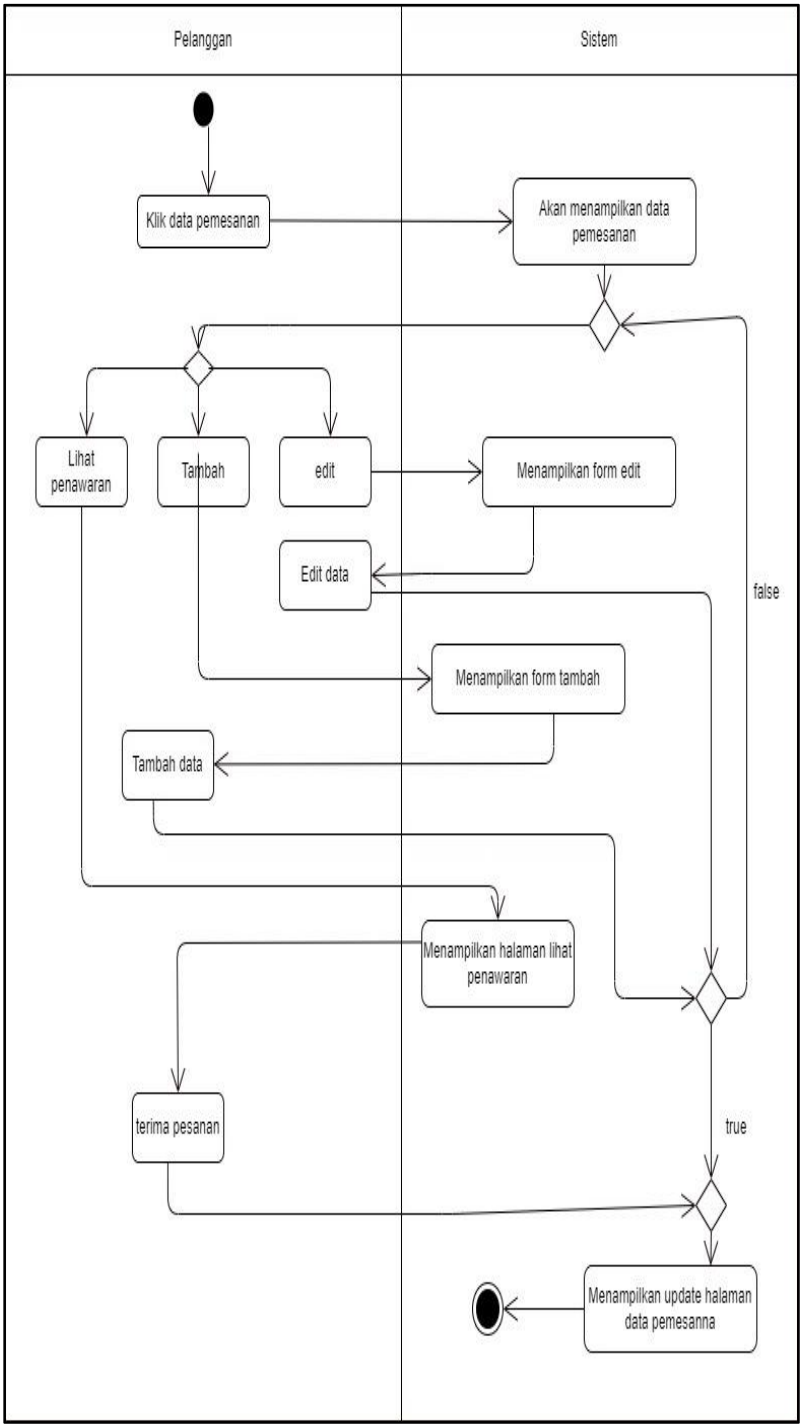
Berdasarkan gambar dibawah ini adalah activity pelanggan ketika melakukan ubah data profil.



Gambar 3.32 *Activity Diagram* Profil Pelanggan

6) *Activity Diagram* Pemesanan Pelanggan

Berdasarkan gambar dibawah ini adalah *activity* untuk pelanggan ketika melakukan pemesanan. Pada *activity* ini pelanggan dapat memilih tambah pemesanan, edit pemesanan, ataupun lihat pemesanan apabila sudah melakukan pemesanan.

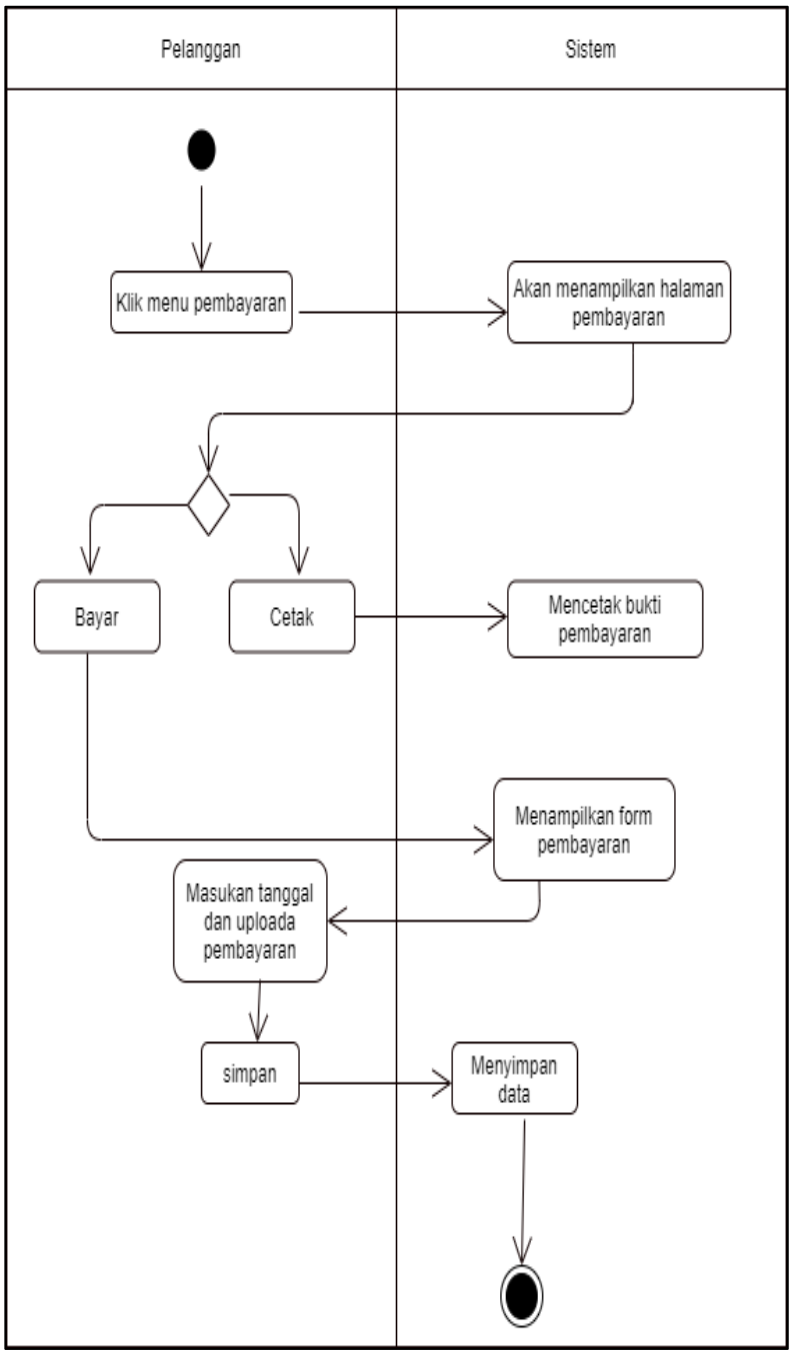


Gambar 3.33 *Activity Diagram* Pemesanan Pelanggan

7) *Activity Diagram* Pembayaran Pelanggan

Berdasarkan gambar dibawah ini adalah *activity* pelanggan ketika melakukan pembayaran pelanggan, yang dimana pelanggan dapat melakukan pembayaran ataupun cetak bukti pembayaran apabila sudah melakukan transaksi pembayaran.

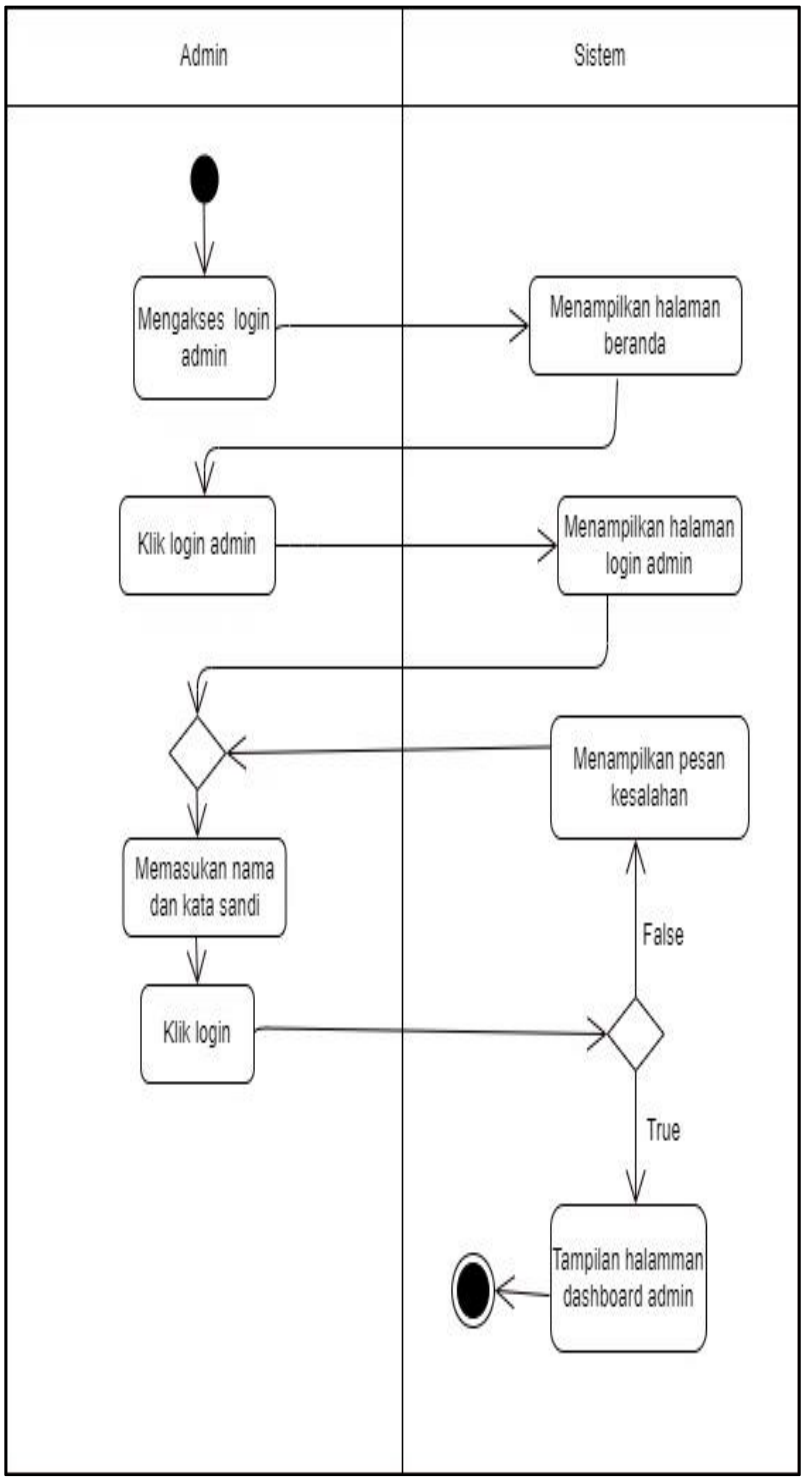
=



Gambar 3.34 *Activity Diagram* Pembayaran Pelanggan

8) *Activity Diagram Login Admin*

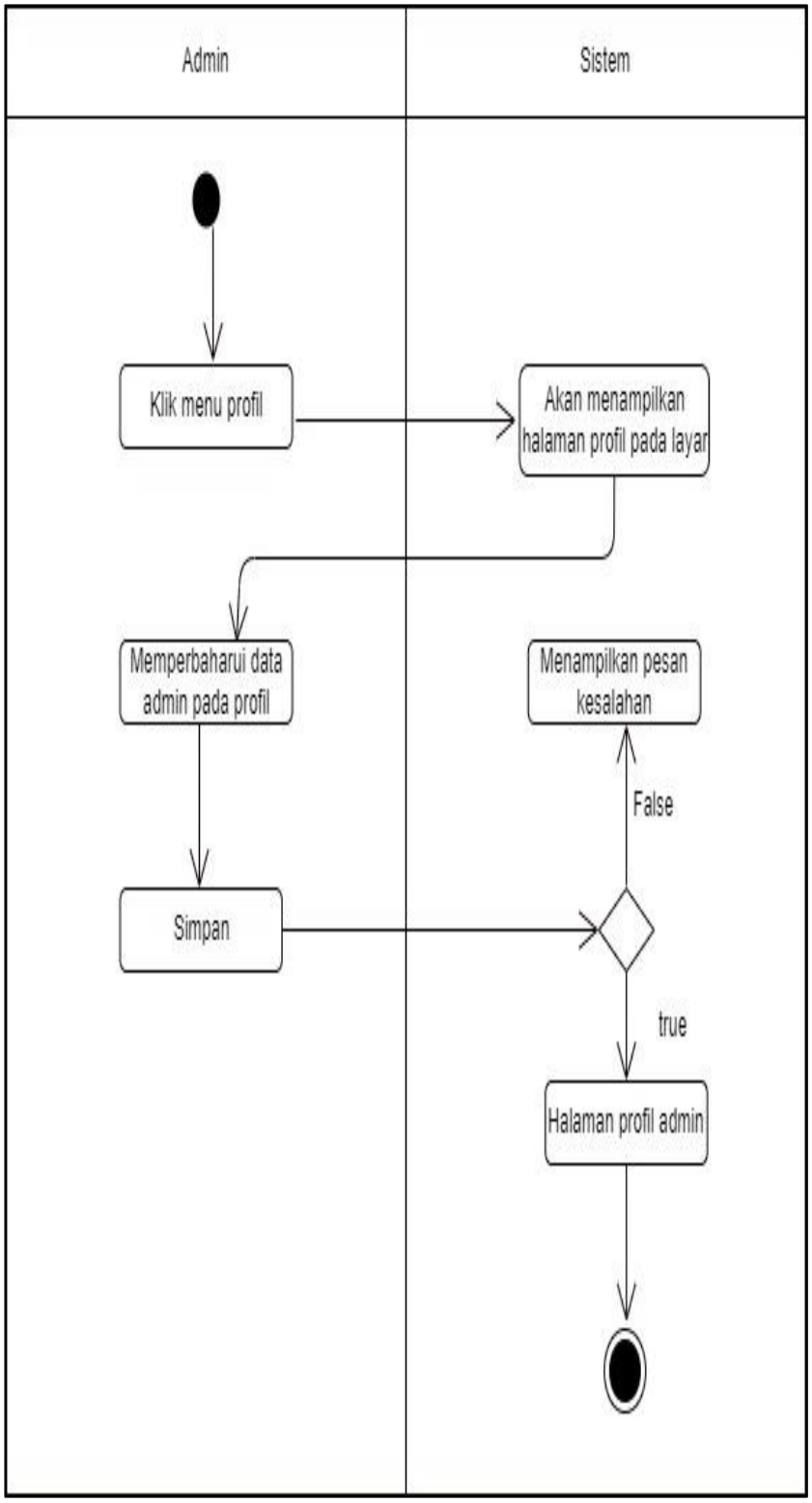
Berdasrkan gambar dibawah ini *activity login admin*, yang dimana aktivitas ini berfungsi untuk admin masuk ke dalam sistem dan mengelola data-data yang ada.



Gambar 3.35 *Activity Diagram* Halaman *Login Admin*

9) *Activity Diagram Profil Admin*

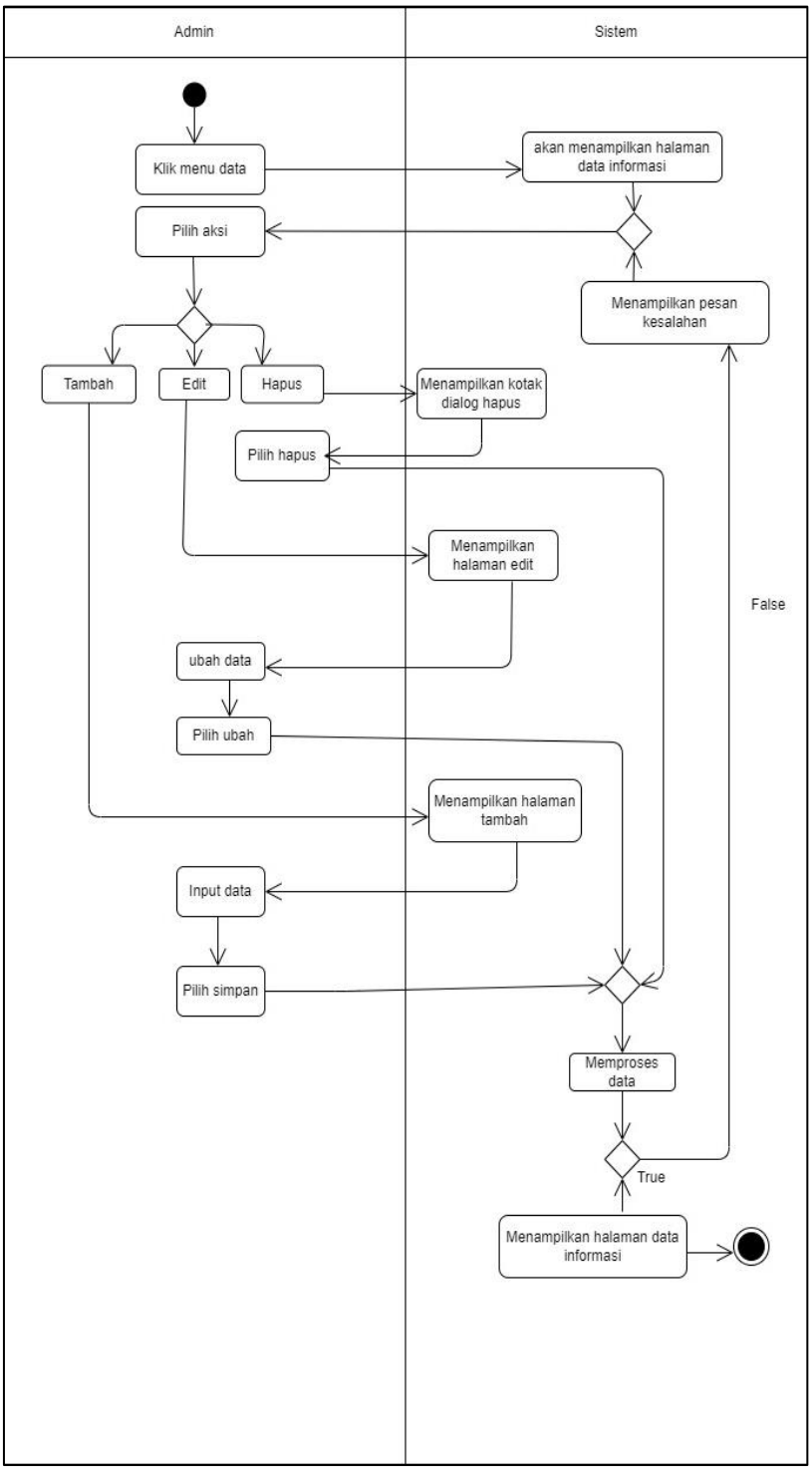
Berdasarkan gambar dibawah ini adalah *activity* admin ketika melakukan perubahan data profil.



Gambar 3.36 *Activity Diagram Profil Admin*

10) *Activity Diagram* Kelola Data Informasi

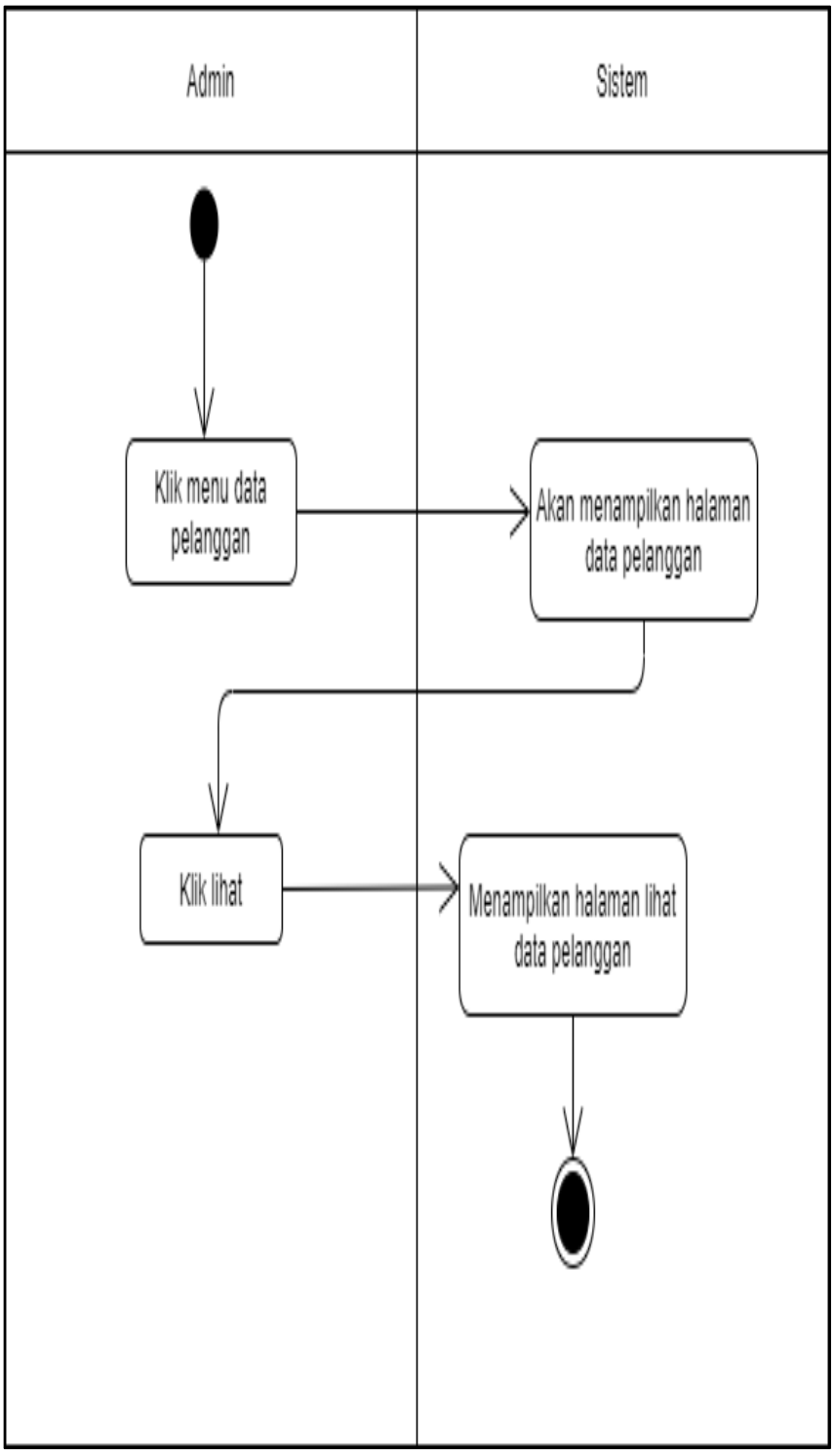
Berdasarkan gambar dibawah ini *activity* kelola data informasi, pada aktivitas ini admin dapat melakukan tambah data, edit data, maupun melakukan hapus data.



Gambar 3.37 *Activity Diagram* Kelola Data Informasi

11) *Activity Diagram* Kelola Data Pelanggan

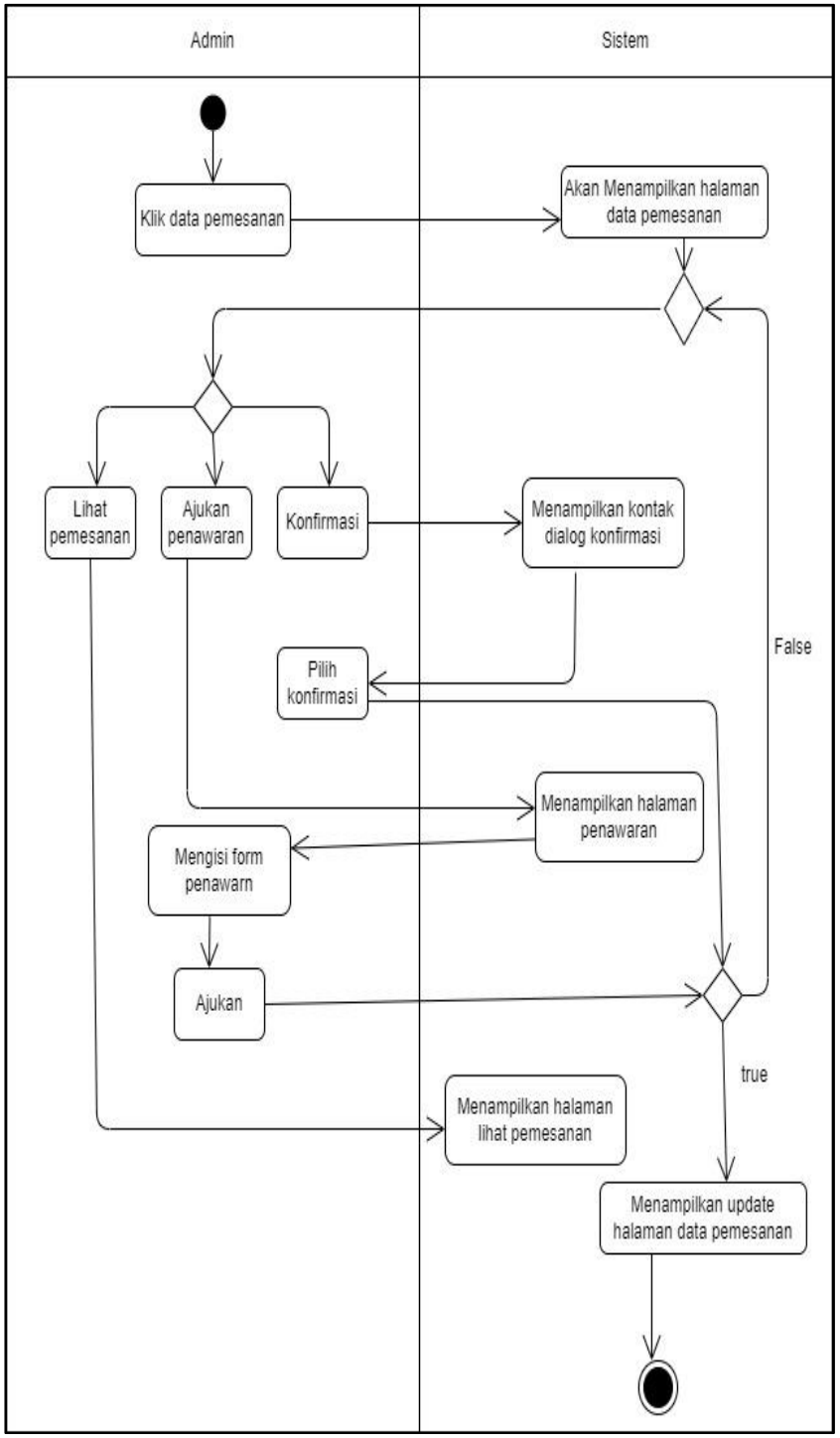
Berdasarkan gambar dibawah ini adalah activity kelola data pelanggan, pada aktivitas ini admin dapat melakukan hapus data pelanggan.



Gambar 3.38 *Activity Diagram* Kelola data Pelanggan

12) *Activity Diagram* Kelola Data Pemesanan

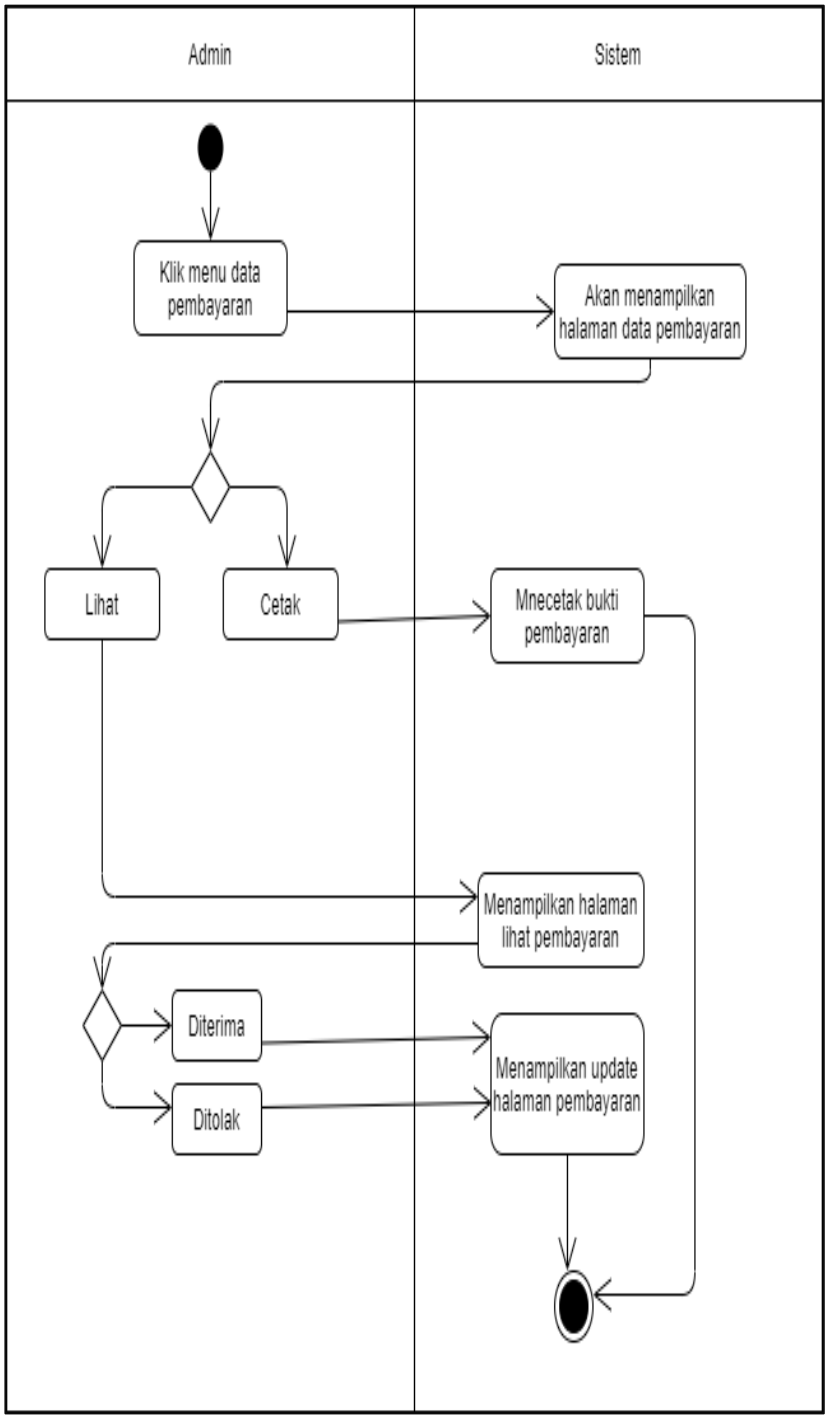
Berdasarkan gambar dibawah ini adalah *activity* kelola data pemesanan, pada aktifitas ini admin dapat mengelola data pemesanan seperti lihat pemesanan, ajukan penawaran, serta konnfirmasi pemesanan.



Gambar 3.39 *Activity Diagram* Kelola Data Pemesanan

13) *Activity Diagram* Kelola Data Pembayaran

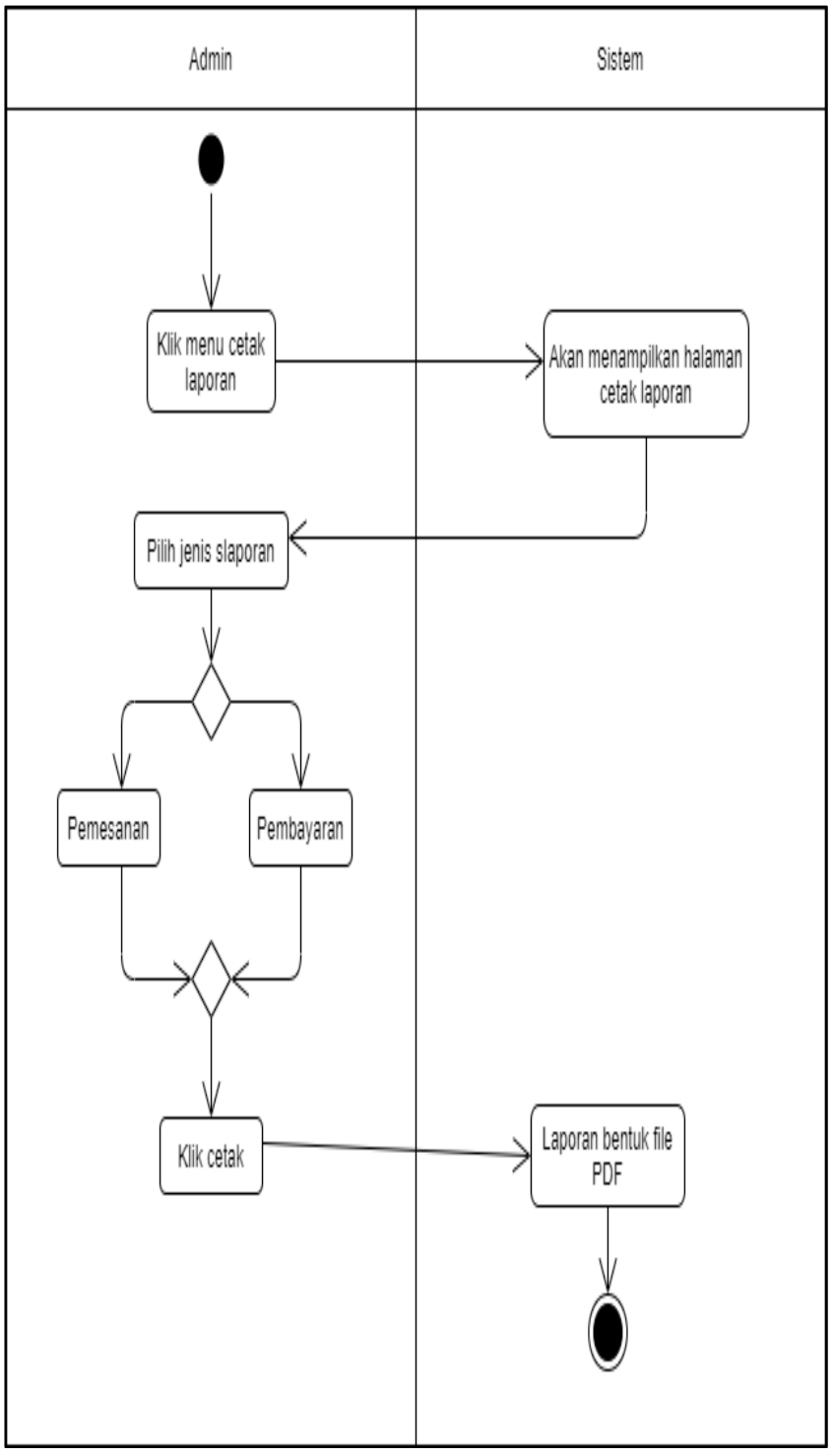
Berdasarkan gambar dibawah ini acivity untuk kelola data pembayaran, pada aktifitas ini admin dapat mengelola data pembayaran seperti mengkonfirmasi pada halaman lihat pembayaran, dan mencetak bukti pembayaran.



Gambar 3.40 *Activity Diagram* Kelola Data Pembayaran

14) *Activity Diagram* Cetak Laporan

Berdasarkan gambar dibawah ini adalah *activity* cetak laporan, adapun admin dapat memilih jenis laporan serta memilih tanggal awal dan akhir untuk laporan.



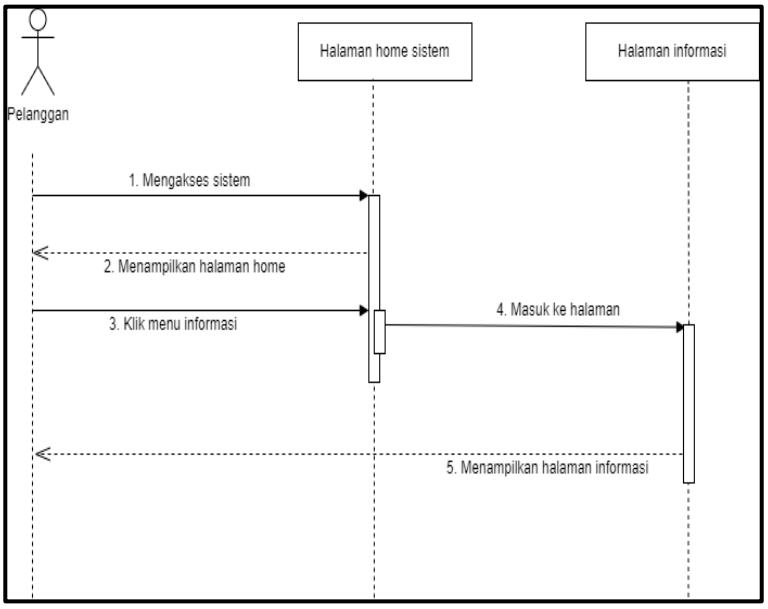
Gambar 3.41 *Activity Diagram* Cetak Laporan

c. *Squence Diagram*

Berikut ini merupakan *sequence Diagram* dari rancangan sistem informasi pendaftaran siswa baru yang dirancang.

1) *Squence Diagram* Halaman Awal

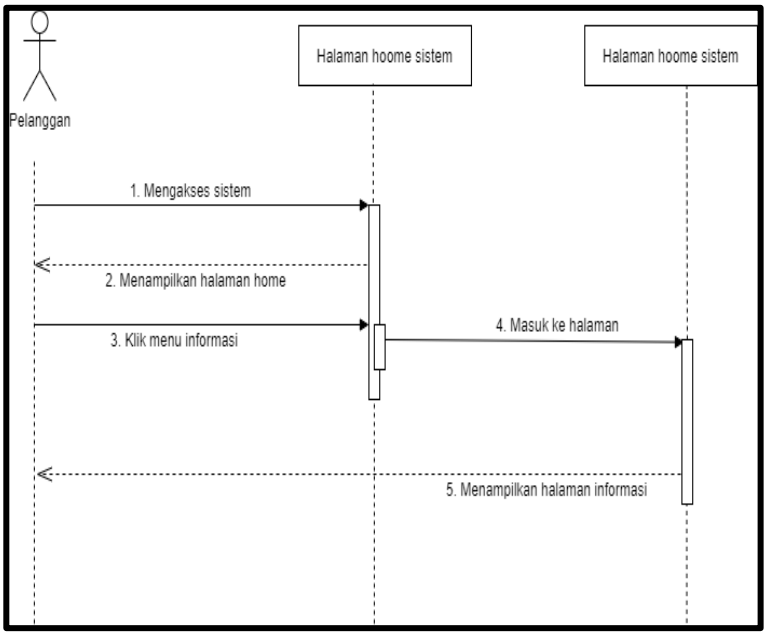
Berdasarkan gambar dibawah ini menggambarkan alur saar pelanggan mengakses halaman *home.* Pelanggan mengakses sistem, lalu sistem tersebut merespon dengan menampilkan *home.*



Gambar 3.42 *Squence Diagram* Halaman awal

2) *Squence Diagram* Halaman Informasi

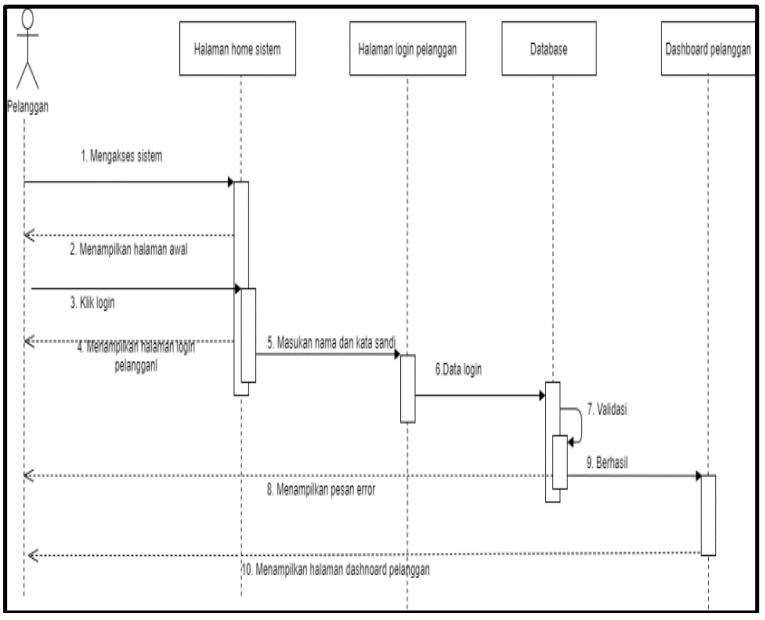
Berdasarkan gambar dibawah ini menggambarkan alur untuk mengakses halaman informasi, langkah awal pelanggan mengakses sistem, lalu sistem merespon dengan menampilkan halaman home. Kemudian pelanggan mengklik menu informasi, lalu sistem akan menampilkan halaman informasi.



Gambar 3.43 *Squence Diagram* Halaman Informasi

3) *Squence Diagram Login* Pelanggan

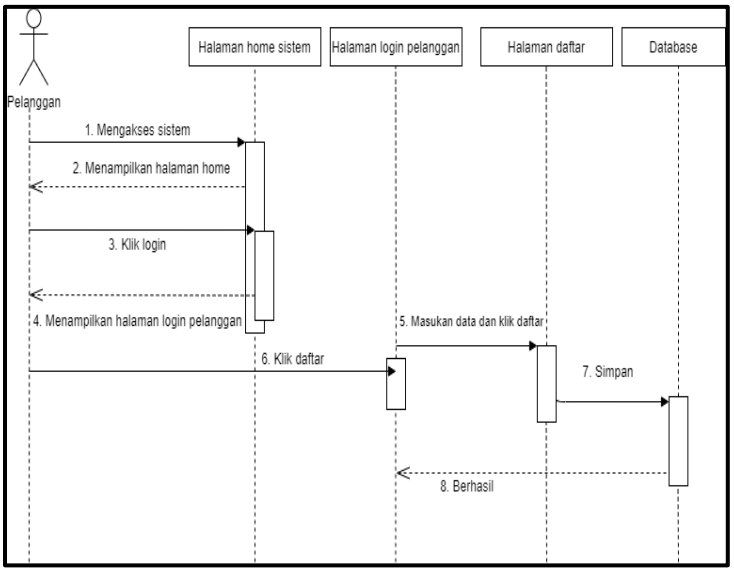
Berdasarkan gambar dibaawah ini merupakan alur untuk pelanggan melakukan login, pelanggan memasukkan username dan password pada halaman login, kemudian data tersebut akan dicek dalam database, apabila data tersebut benar maka akan masuk ke dalam dashboard.



Gambar 3.44 *Squence Diagram Login* Pelanggan

4) *Squence Dagram* Daftar Akun Pelanggan

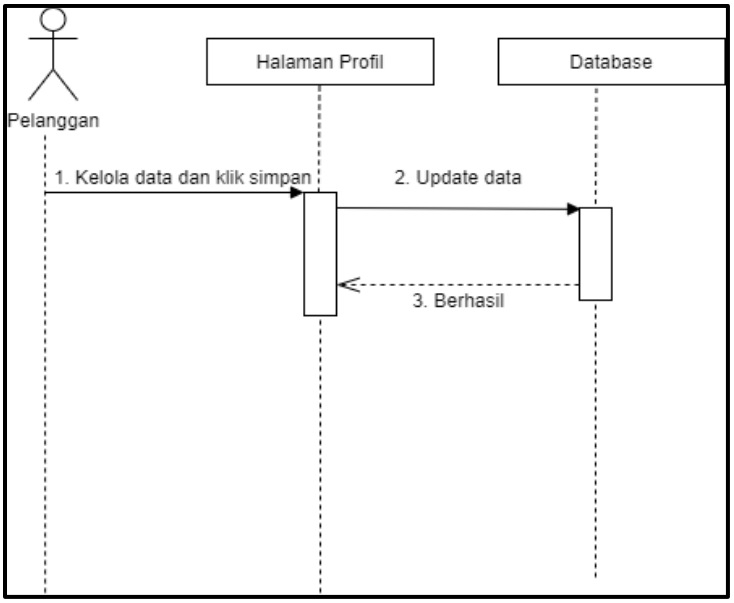
Berdasarkan gambar dibawah ini pelanggan dapat melakukan daftar akun setelah mengklik tombol daftar di halaman *login*, pelanggan memasukkan data akun kemudian klik daftar.



Gambar 3.45 *Squence Diagram* Daftar Akun Pelanggan

5) *Squence Diagram* Profil Pelanggan

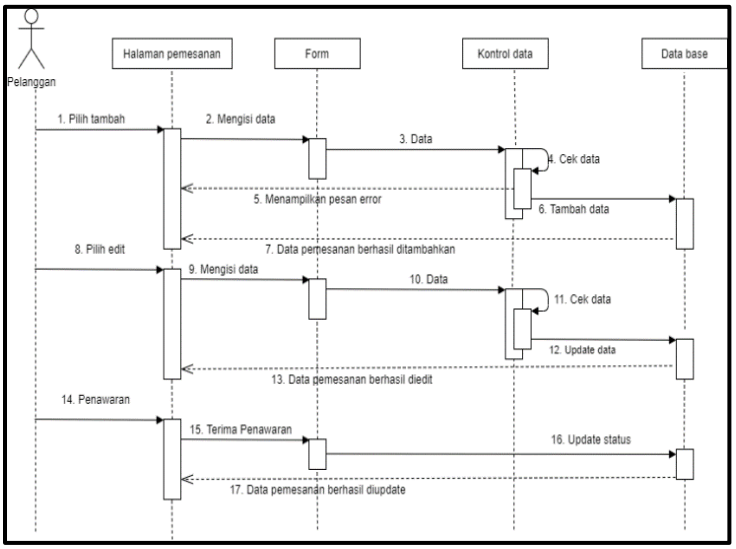
Berdasarkan gambar dibawah ini pelanggan melakukan kelola profile, pelanggan dapat melakukan kelola data dan klik simpan, maka data akan diupdate pada *database*.



Gambar 3.46 *Squence Diagram* Profil Pelanggan

6) *Squence Diagram* Pemesanan Pelanggan

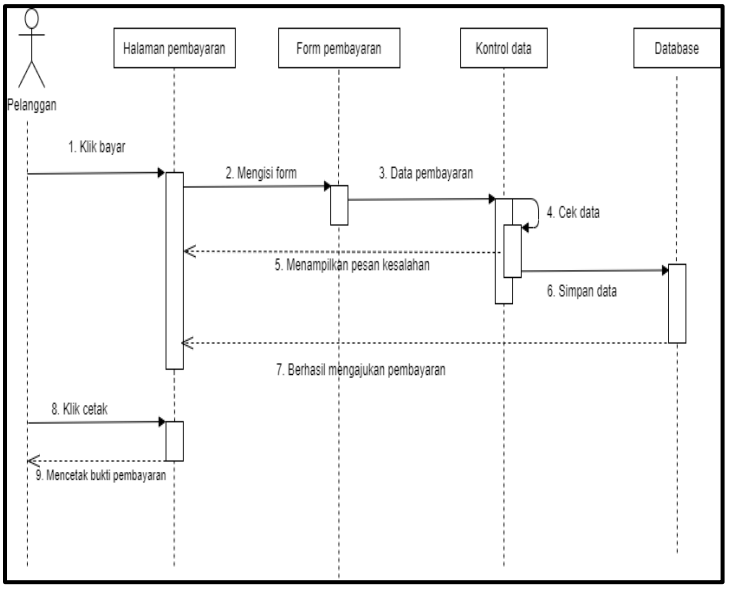
Berdasarkan gambar dibawah ini alur pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan, pada alur ini pelanggan dapat melakukan tambah, edit, dan melakukan lihat penawaran.



Gambar 3.47 *Squence Diagram* Pemesanan Pelanggan

7) *Squence Diagram* Pembayaran Pelanggan

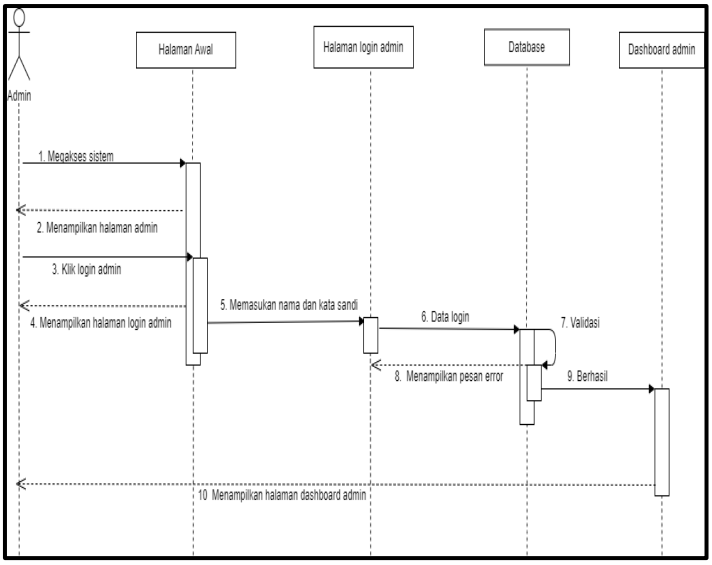
Berdasarkan gambar dibawah ini Pelanggan dapat melakukan pembayaran dengan cara klik bayar pada halaman pembayaran, lalu selanjutnya mengisi form. Pelanggan juga dapat melakukan cetak bukti pembayaran.



Gambar 3.48 *Squence Diagram* Pembayaran Pelanggan

8) *Squence Diagram Login* Admin

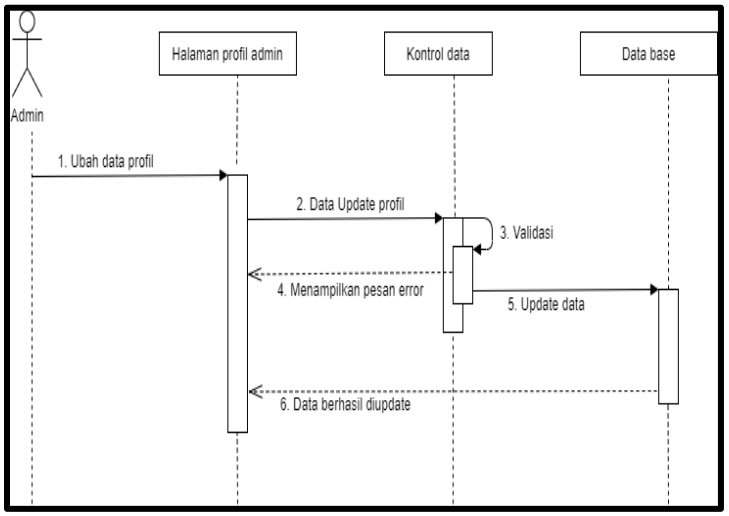
Berdasarkan gambar dibawah ini merupakan alur untuk admin melakukan login, admin memasukkan nama dan kata sandi pada halaman login, kemudian data tersebut akan dicek dalam database, apabila data tersebut benar maka akan masuk ke dalam dashboard.



Gambar 3.49 *Squence Diagram Login* Admin

9) *Squence Diagram* Profil Admin

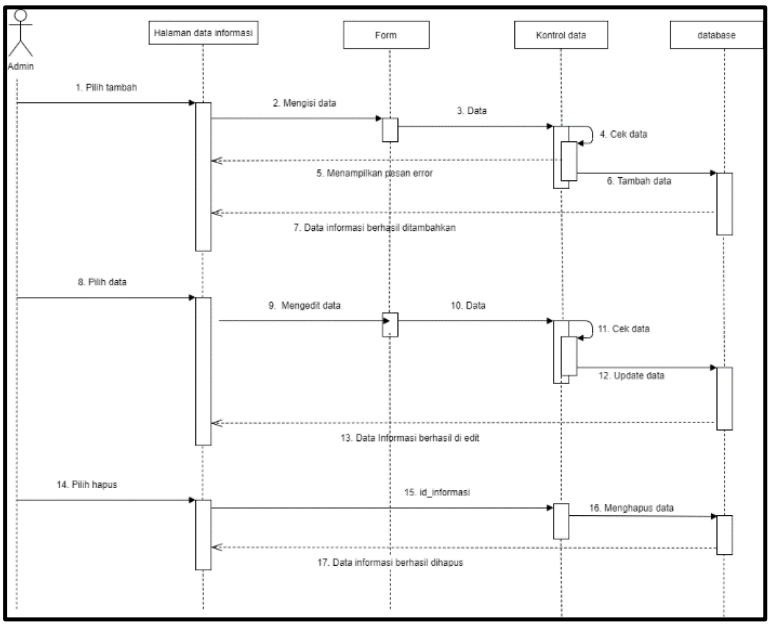
Berdasarkan gambar dibawah ini adalah alur untuk admin melakukan kelola profile, admin dapat melakukan kelola data dan klik simpan, maka data akan diupdate pada *database.*



Gambar 3.50 *Squence Diagram* Profil Admin

10) *Squence Diagram* Kelola Data Informasi

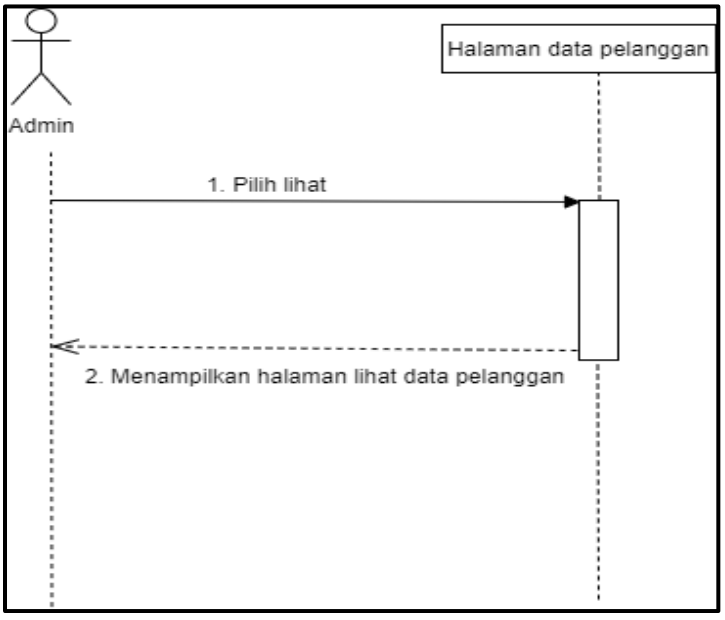
Berdasarkan gambar dibawah ini alur kelola data informasi yang dilakukan oleh admin, pada alur ini admin dapat melakukan tambah, edit, dan hapus data informasi.



Gambar 3.51 *Squence Diagram* Kelola Data Informasi

11) *Squence Diagram* Kelola Data Pelanggan

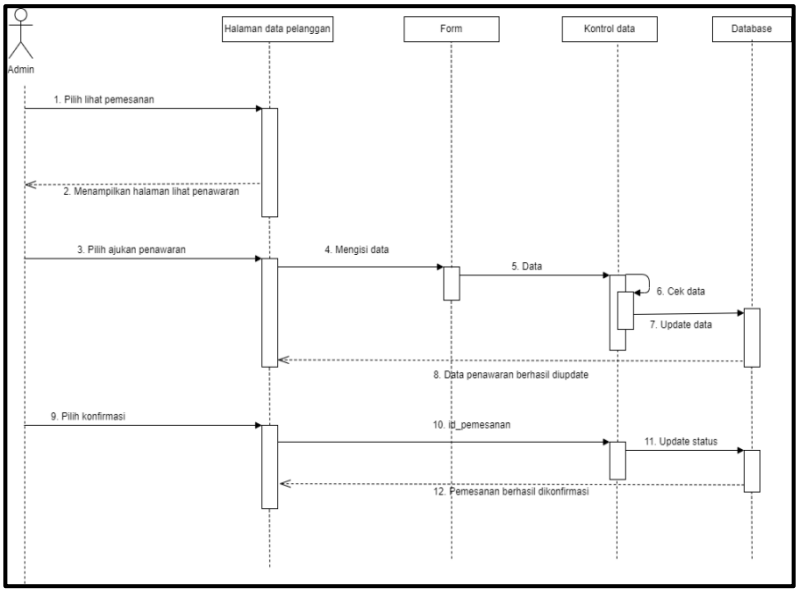
Berdasarkan gambar dibawah ini adalah alur untuk admin mengelola data pelanggan, admin hanya dapat melakukan lihat data pelanggan pada sistem tersebut.



Gambar 3.52 *Squence Diagram* Kelola Data Pelanggan

12) *Squence Diagram* Kelola Data Pemesanan

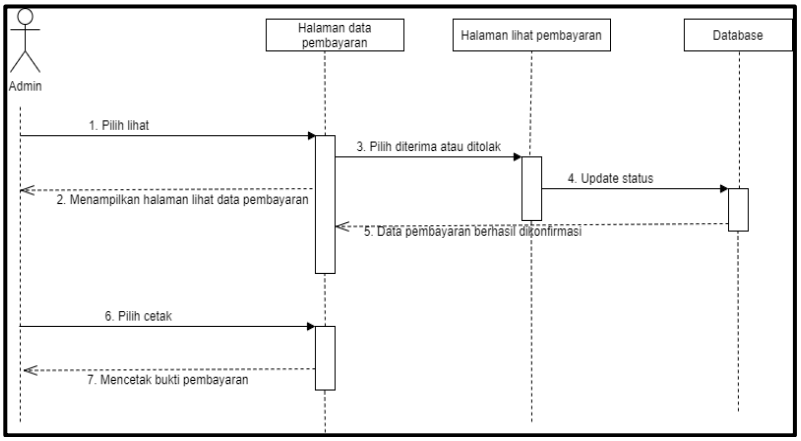
Berdasarkan gambar dibawah ini adalah alur kelola data pemesanan yang dilakukan oleh admin, pada alur ini admin dapat melakukan lihat pemesanan, ajukan penawaran, dan konfirmasi pemesanan.



Gambar 3.53 *Squence Diagram* Kelola Data Pemesanan

13) *Squence Diagram* Kelola Data Pembayaran

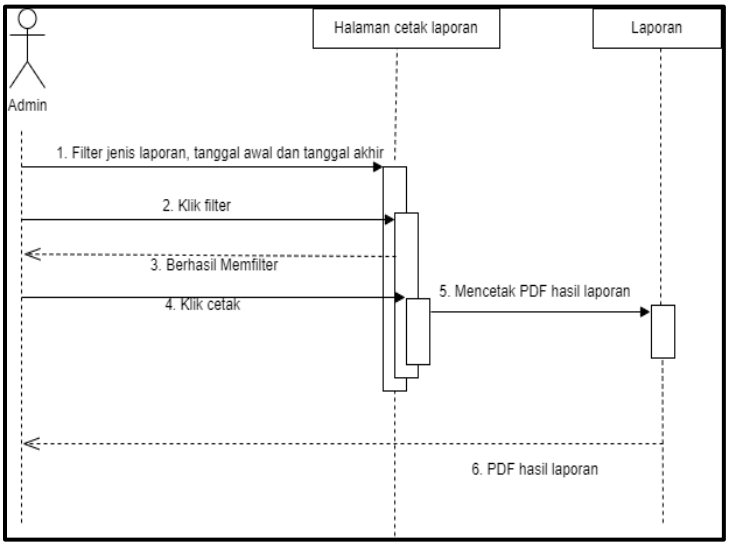
Berdasarkan gambar dibawah ini adalah alur kelola data pembayaran yang dilakukan oleh admin, pada alur ini admin dapat melihat pembayaran dan mencetak bukti pembayaran.



Gambar 3.54 *Squence Diagram* Kelola Data Pembayaran

14) *Squence Diagram* Cetak Laporan

Berdasarkan gambar dibawah ini alur untuk admin melakukan cetak laporan, admin diharuskan memilih jenis laporan, tanggal awal, dan tanggal akhir lalu mengklik cetak.

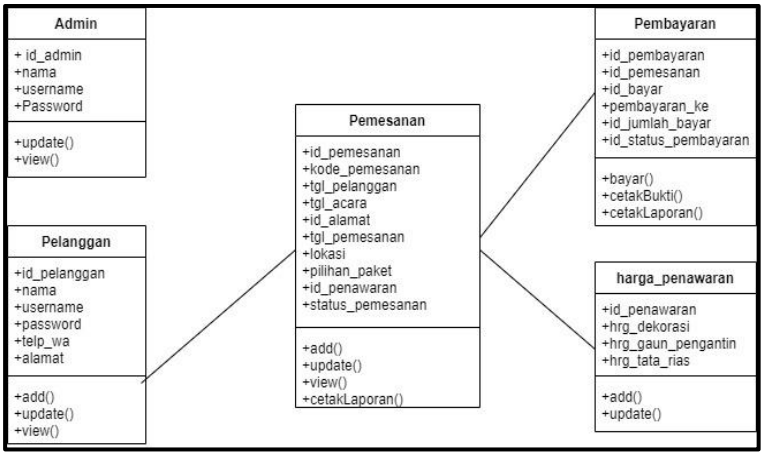


Gambar 3.55 *Squence Diagram* Cetak Laporan

d. *Class Diagram*

Class diagram adalah diagram yang menunjukka kelas-kelas yang ada dari sebuah sistem yang hubungannya secara logika. Karena itu class diagram merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorientasi objek termasuk metode UML.

Gambar dibawah ini menggambarkan relasi dari diagram kelas sistem informasi pemesanan yang dirancang.



Gambar 3.56 *Class Diagram*

3.7.3 Desain Basis Data

a. Desain Tabel Basis Data

Rancangan *database* ini diberi nama db_bumdes ha thaka store adalah *database* yang dibuat untuk menyimpan data-data yang digunakan dalam proses pengolaan data admin, pelanggan, pemesanan, pembayaran dan penawaran. Berikut table-tabel yang dibuat dalam *database* db_bumdes ha thaka store ini, yaitu :

1) Tb_*admin*

Tabel admin adalah table yang menyimpan data admin.

Tabel 6. Data Admin

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
Id_admin	*Int*	14	*Auto increment (primary key)*
admin_nama	*Varchar*	30	-
admin_username	*Varchar*	20	-
admin_password	*Varchar*	35	-

2) Tb_*pelanggan*

Tabel pelanggan adalah table yang menyimpan data pelanggan.

Tabel 7. Data Pelanggan

Field Name	*Int*	Size	Keterangan
Id_pelanggan	*int*	15	Auto Increment (primary key)
nama	*Varchar*	30	-
username	*Varchar*	20	-
password	*Varchar*	30	-
telp_wa	*Int*	25	-
alamat	*Varchar*	35	-

3) Tb_*pemesanan*

Tabel pemesanan adalah table yang menyimpan data pemesanan.

Tabel 8. Data Pemesanan

Field	*Data Type*	*Size*	Keterangan
Id_pemesanan	*Int*	15	*Auto Increment (primary Key)*
kode_pemesanan	*Varchar*	15	-
id_pelanggan	*Int*	15	*Foregin Key*
tgl_acara	*Date*	-	-
alamat	*Varchar*	30	-
tgl_pemesanan	*Date*	-	-
lokasi	*Varchar*	35	-
pilihan_paket	*Enum*	-	“paket A”,”Paket B”
id_penawaran	*Int*	15	*Foregin Key*
status_pemesanan	*Varchar*	25	-

4) Tb_*pembayaran*

Tabel pembayaran adalah table yang menyimpan data pembayaran.

Tabel 9. Data Pembayaran

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
id_pembayaran	*Int*	15	*Auto Increment (primary key)*
id_pemesanan	*Int*	15	*Foreigin key*
tgl_bayar	*Date*	-	-
pembayaran_ke	*Int*	20	-
jumlah_bayar	*varchar*	20	-
status_pembayaran			

5) Tb_*harga_penawaran*

Tabel harga_penawaran adalah table yang menyimpan data harga penawaran.

Tabel 10. Data Penawaran

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
id_penawaran	*Int*	15	*Auto Increment (primary key)*
hrg_dekorasi	*Int*	15	-
hrg_gaun_pengantin	*Int*	15	-
hrg_tata_rias	*Int*	15	-

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil penelitian ini merupakan penjelasan dari perancangan sistem yang telah dilakukan sebelumnya atau yang telah diperoleh selama penelitian.

1. Profil BUMDes Ha Thaka Store

   Desa Kandui terletak di Kecamatan Gunung Timang, Kabupaten Barito Utara, Provinsi Kalimantan Tengah. Desa Kandui merupakan salah satu desa yang sudah mendirikan BUMDes. BUMDes Ha Thaka Store didirikan pada tahun 2019 tepatnya dibulan agustus.

   Tujuan didirikan BUMDes desa Kandui ini adalah upaya menampung kegiatan perekonomian di desa Kandui dalam rangka meningkatkan Pendapatan Asli Desa dan kesejahteraan masyarakat, sebagaimana tertuang dalam pasal 1 ayat (6) Undang-undang Nomor 6 Tahun 2014 yang menjelaskan bahwa Badan Usaha Milik Desa, yang selanjutnya disebut BUMDes adalah seluruh atau sebagaian besar modalnya dimiliki oleh Desa melalui penyertaan secara langsung yang berasal dari kekayaan Desa yang dipisahkan guna mengelola asset, jasa pelayanan, dan usaha lainnya untuk sebesar-besarnya kesejahteraan masyarakat desa.

2 Hal Yang Diperoleh Saat Penelitian

   Adapun hasil yang didapat saat penelitian pada BUMDes Ha Thaka Store di Desa Kandui antara lain sebagai berikut :

   a. Sistem kerja pada BUMDes Ha Thaka Store masih konvensional atau masih menggunakan kertas sebagai media pencataan data-data pelanggan.
   b. Sering terjadi permasalahan seperti catatan data-data pelanggan saat memesan tercecer atau hilang sehingga petugas kesulitan dalam pengecekan data pelanggan yang telah memesan sebelumnya.

4.2 Pembahasan

a. Implementasi Desain

Desain dirancang sebagai gambaran sistem yang lebih bewarna. Agar *user* atau pelanggan dpat melihat bagaimana gambaran sistem nantinya apabila diimplementasikan menjadi aplikasi. Desain *Interface* yang dirancang disesuiakan dengan desian yang telah dibuat sebelumnya antara lain sebagai berikut :

1) Desain Halaman Home

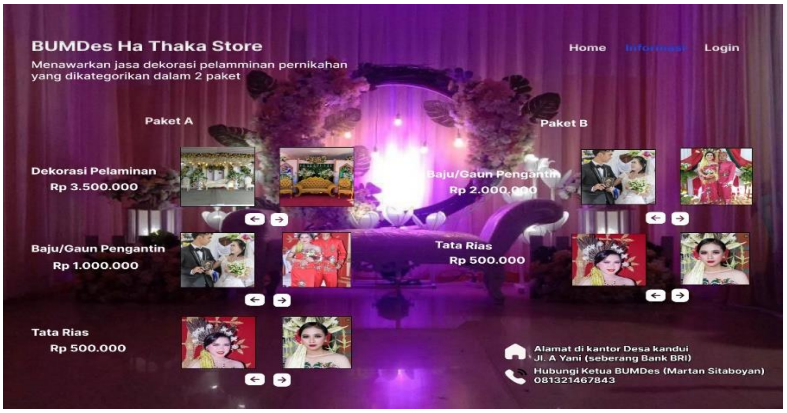
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan tampilan *home* BUMDes Ha Thaka Store. Sistem akan menampilkan halaman *home* ketika *user* pertama kali membuka *website.*



Gambar 4.1 Halaman Home

2) Halaman Informasi

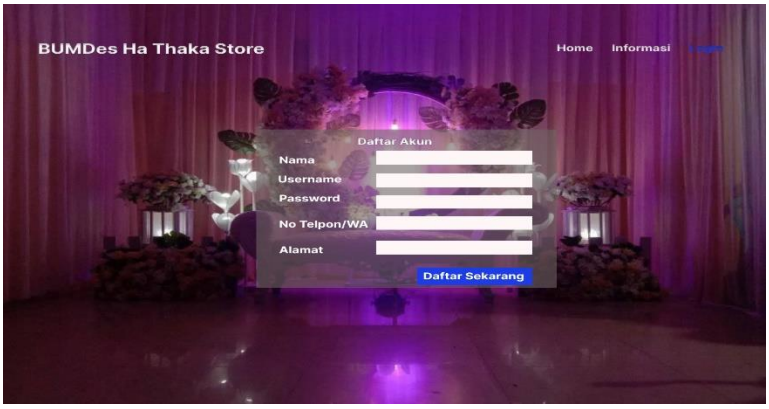
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman informasi yang menampilkan halaman daftar paket beserta keterangan harga. BUMDes Ha Thaka Store memiliki 2 jenis kategori paket, yaitu paket A dan paket B.



Gambar 4.2 Halaman Informasi

3) Halaman Daftar Akun Pelanggan

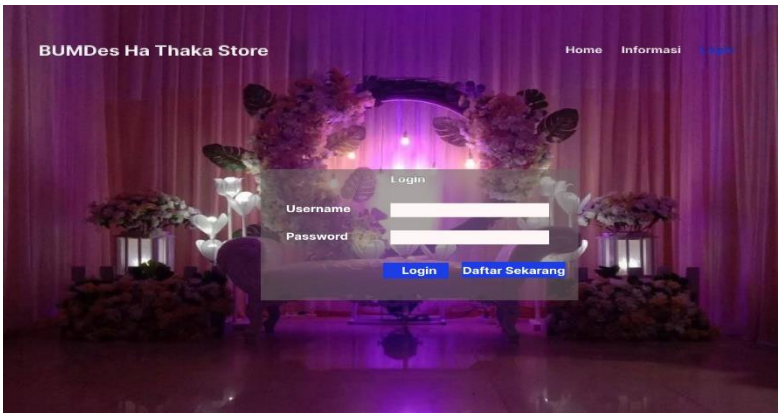
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman yang di gunakan oleh pelanggan yang belum memiliki akun, sehingga pelanggan bias mendaftarkan akun mereka terlebih dahulu sebelum dapat mengakses website pemesanan pada BUMDes Ha Thaka Store. Pelanggan diminta untuk membuat nama, kata sandi, nomor telepon dan alamat pelanggan. Setelah selesai mengisi form tersebut maka pelanggan mengklik daftar untuk dapat memproses pendaftaran akun.



Gambar 4.3 Halaman Dafrar Akun Pelanggan

4) Halaman *Login* Pelanggan

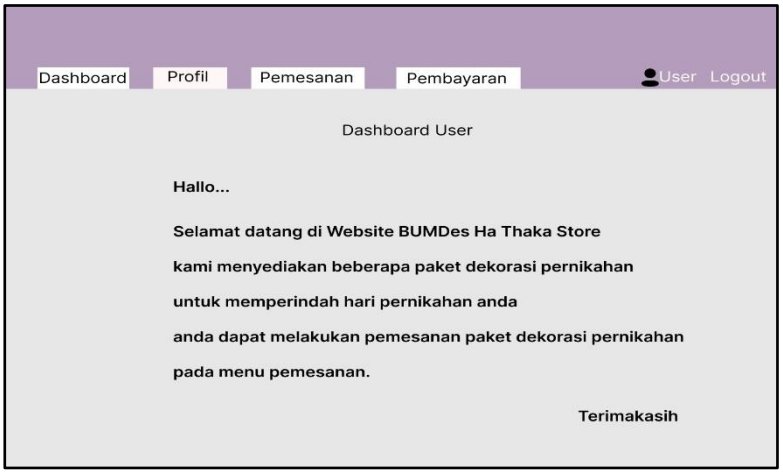
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman yang muncul apabila pendaftaran akun telah dilakukan, sistem akan menampilkan halaman *login*. Pada halaman ini pelanggan memasukan nama dan kata sandi yang telah terdaftar sebelumnya lalu mengklik *login* untuk melanjutkan.



Gambar 4.4 Halaman *Login* Pelanggan

5) Halaman *Dashboard* Pelanggan

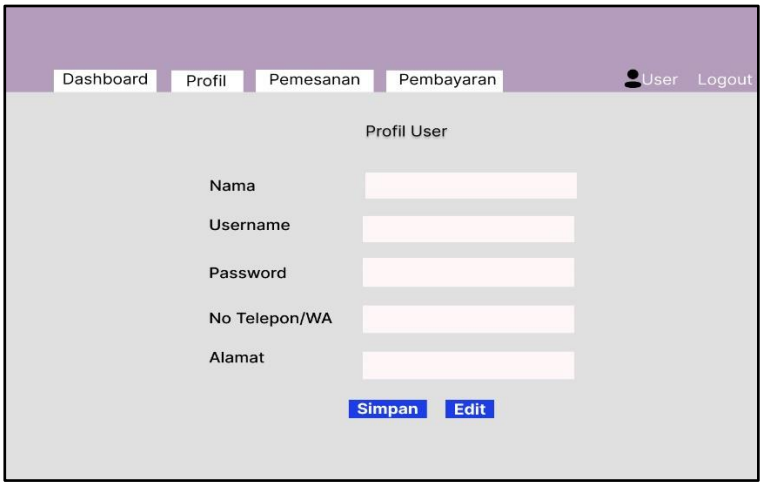
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman *dashboard* pelangan, yang muncul apabila pelanggan melakukan aktifitas login, pada halaman ini menampilkan kalimat sambutan kepada pelanggan.



Gambar 4.5 Halaman *Dashboard* Pelanggan

6) Halaman Profil Pelanggan

Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman yang muncul apabila pelanggan mengklik menu profil, pelanggan dapat mengelola, mengubah profil seperti simpan dan edit..

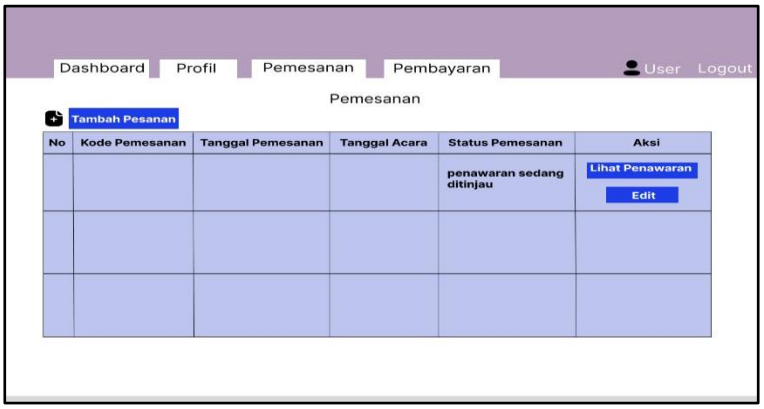


Gambar 4.6 Halaman Profil Pelanggan

7) Halaman Pemesanan Pelanggan

Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman yang muncul ketika menu pemesanan diklik oleh pelanggan, pada

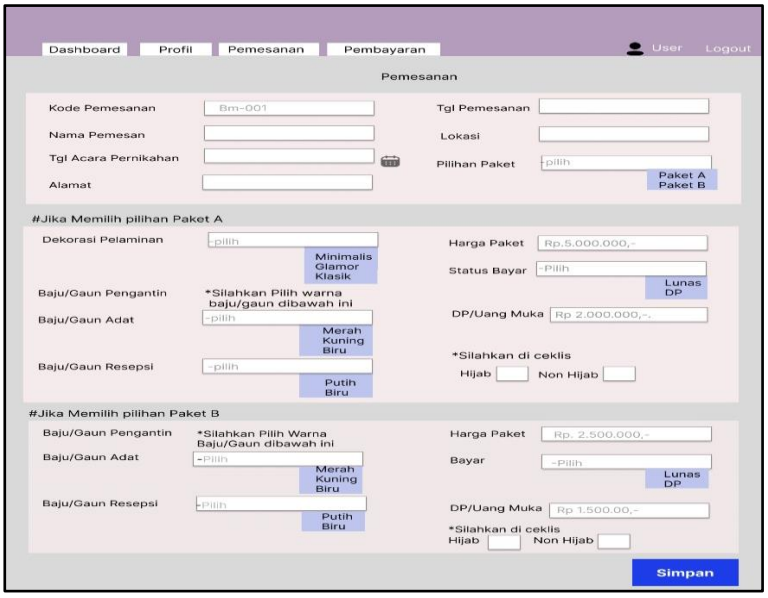
halaman ini pelanggan dapat menambah pesanan dengan mengklik aksi lihat penawaran, selain itu pelanggan dapat mengedit apabila sewaktu-waktu ingin mengubah pesanan.



Gambar 4.7 Halaman Pemesanan Pelanggan

8) Halaman *Form* Pemesanan

Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman yang muncul ketika pelanggan memilih tombol “tambah pesanan”digunakan pelanggan untuk memasukan pesanan baru. Pada halaman ini pelanggan mengisi *form* pemesanan dan memilih kategori paket apa yang akan akan dipilih oleh pelanggan. Setelah megisi *form* pemesanan pelanggan akan mengklik simpan dan data akan tersimpan ke halaman pemesanan.



Gambar 4.8 Halaman *Form* Pemesanan

9) Halaman Lihat Penawaran

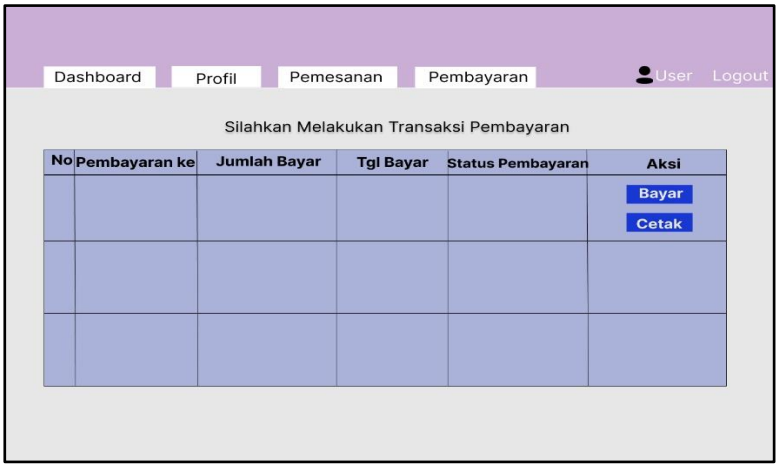
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman lihat penawaran yang akan muncul ketika pelanggan mengklik lihat penawaran pada halaman pemesanan, halaman lihat penawaran ini pelanggan akan mengisi data lalu mengklik “terima penawaran” apabila menyetujui biaya-biaya sesuai dengan pilihan paket sebelumnya.



Gambar 4.9 Halaman Lihat Penawaran

10) Halaman Pembayaran Pelanggan

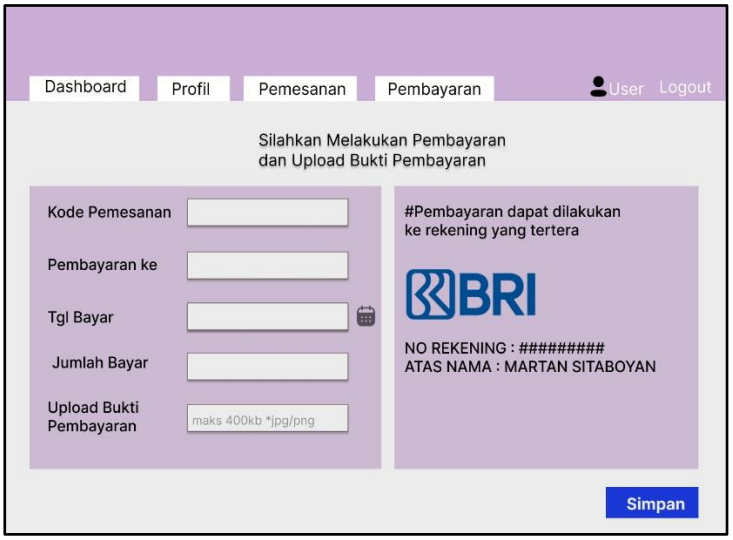
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman pembayaran pelanggan, halaman pembayaran ini akan muncul apabila diklik oleh pelanggan. Pelanggan akan diarahkan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan mengklik opsi “cetak”.



Gambar 4.10 Halaman Pembayran Pelanggan

11) Halaman *Form* Pembayaran Pelanggan

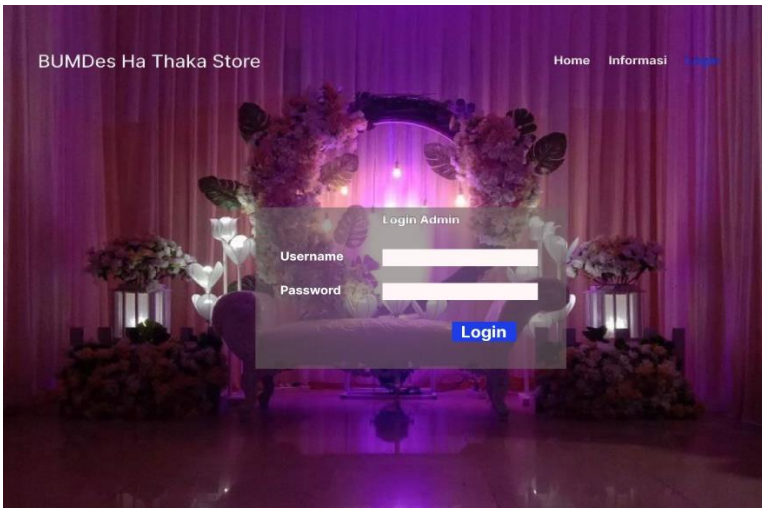
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman *form* pembayaran pelanggan, pelanggan akan diarahkan untuk melakukan pembayaran dan melakukan *upload* bukti pembayaran apabila telah melakukan pembayaran.



Gambar 4.11 Halaman *Form* Pembayaran Pelanggan

12) Halaman *Login* Admin

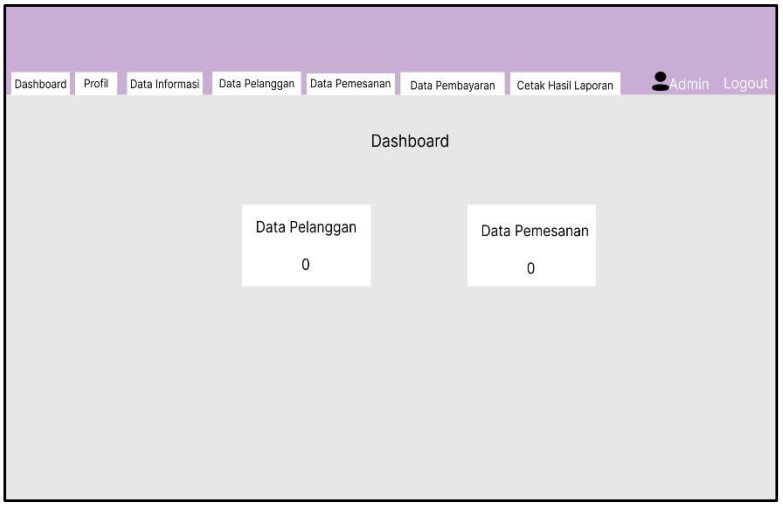
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman yang muncul apabila admin mengklik "*Login* Admin" pada halaman *home.* Pada halaman ini admin diharuskan memasukan nama dan kata sandi yang *valid* untuk dapat *login* dan agar dapat masuk untuk mengelola data-data.



Gambar 4.12 Halaman *Login* Admin

13) Halaman *Dashboard* Admin

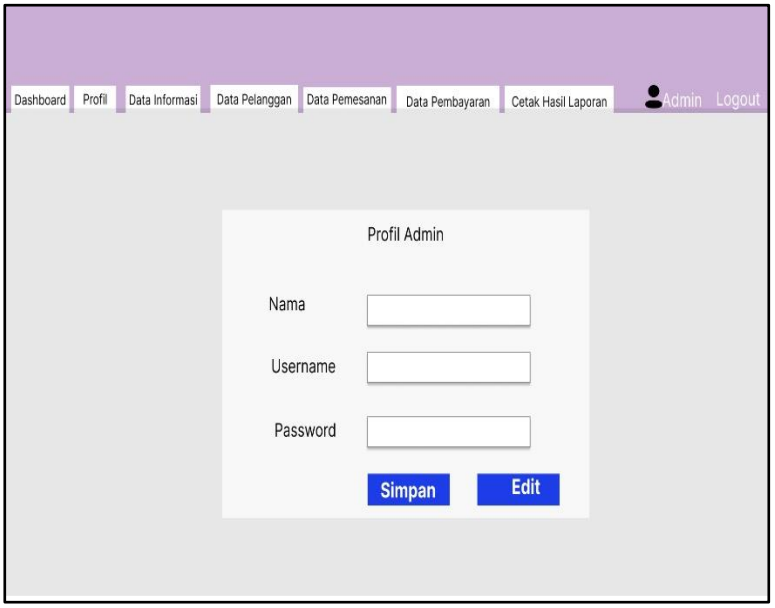
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman yang muncul ketika admin berhasil melakukan login, pada halaman ini admin dapat melihat secara langsung total data pelanggan dan data pemesanan.



Gambar 4.13 Halaman *Dashboard* Admin

14) Halaman Profil Admin

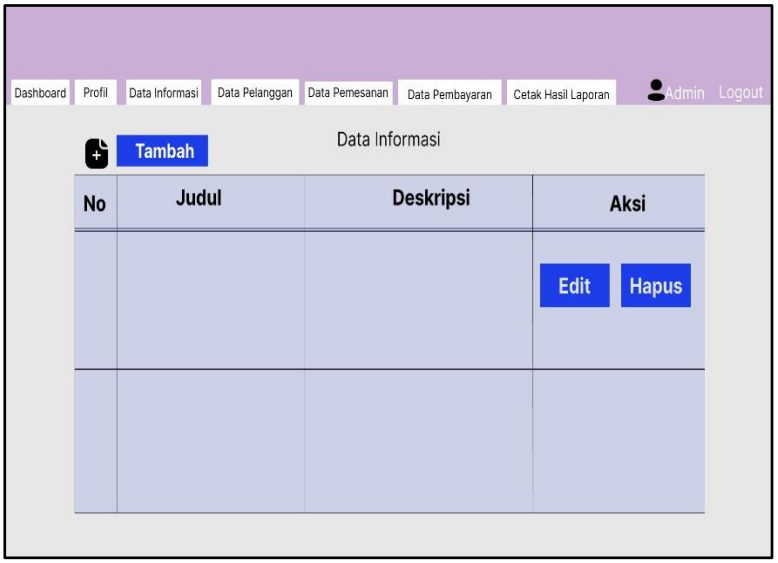
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman profil admin yang akan muncul apabila menu admin diklik, pada halaman ini admin dapat melakukan edit data admin dan simpan data admin.



Gambar 4.14 Halaman Profil Admin

15) Halaman Data Informasi

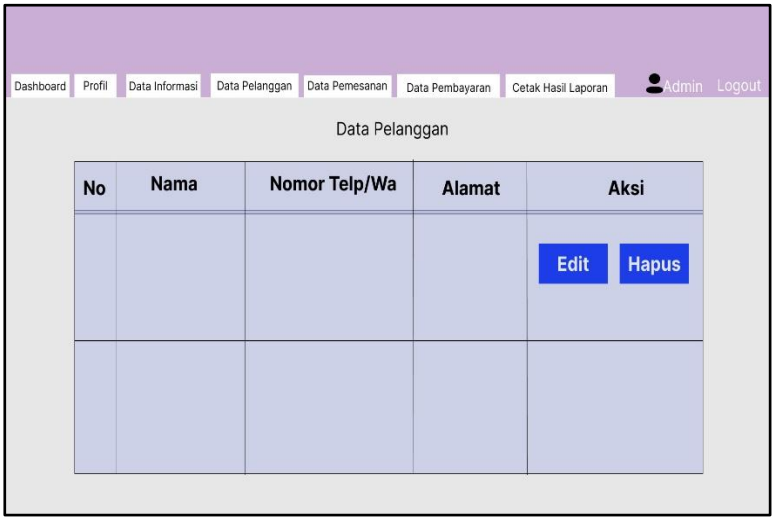
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman data informasi, halaman data informasi akan muncul apabila menu data informasi diklik, pada halaman ini admin dapat melakukan edit data dan hapus data.



Gambar 4.15 Halaman Data Informasi

16) Halaman Data Pelanggan

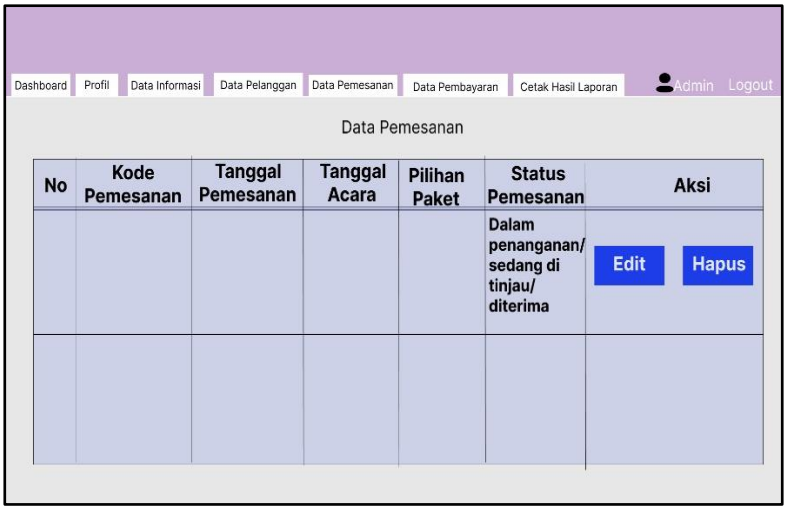
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman data pelanggan, halaman data pelanggan akan muncul apabila menu data pelanggan diklik, pada halaman ini admin dapat melakukan edit data dan hapus data.



Gambar 4.16 Halaman Data Pelanggan

17) Halaman Data Pemesanan

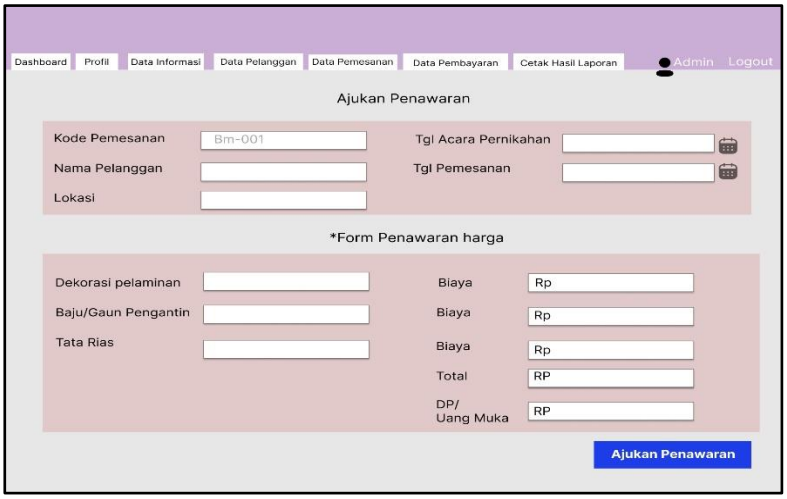
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman data pemesanan, halaman data pemesanan akan muncul apabila menu data pemesanan diklik, pada halaman ini admin dapat melihat data pesanan yang masuk, mengkonfirmasi pesanan dan mengajukan penawaran kepada pelanggan.



Gambar 4.17 Halaman Data Pemesanan

18) Halaman Penawaran Admin

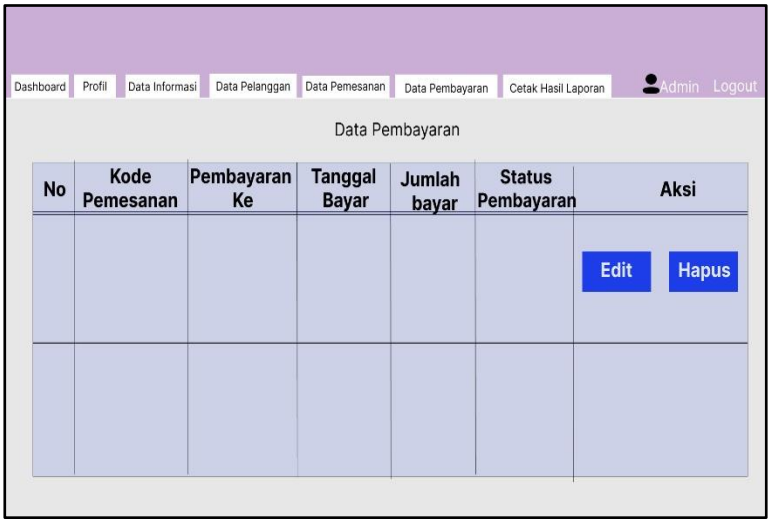
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman penawaran admin, halaman ini akan muncul apabila menu penawaran admin diklik. Pada halaman ini admin mengajukan penawaran kepada pelanggan sesuai kategori paket yang dipesan oleh pelanggan ketika melakukan pemesanan.



Gambar 4.18 Halaman Penawaran Admin

19) Halaman Data Pembayaran

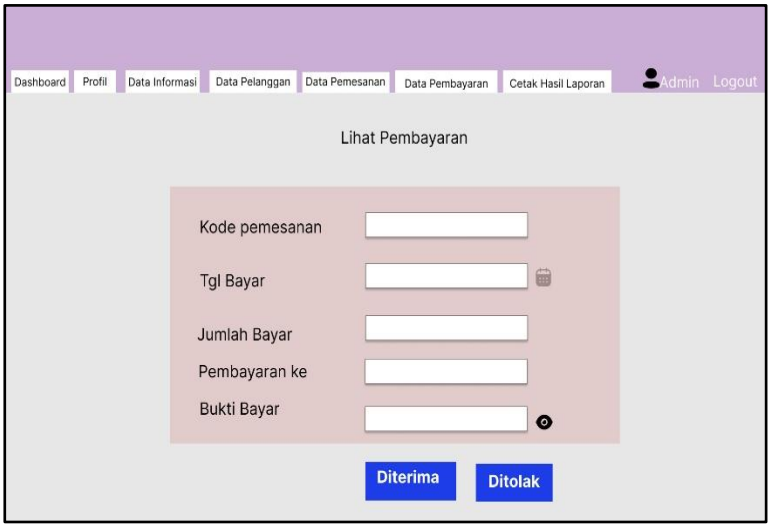
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman data pembayaran, halaman ini akan muncul apabila menu data pembayaran diklik. Pada halaman ini admin dapat menghapus dan memgedit data.



Gambar 4.19 Halaman Data Pembayaran

20) Halaman Lihat Pembayaran

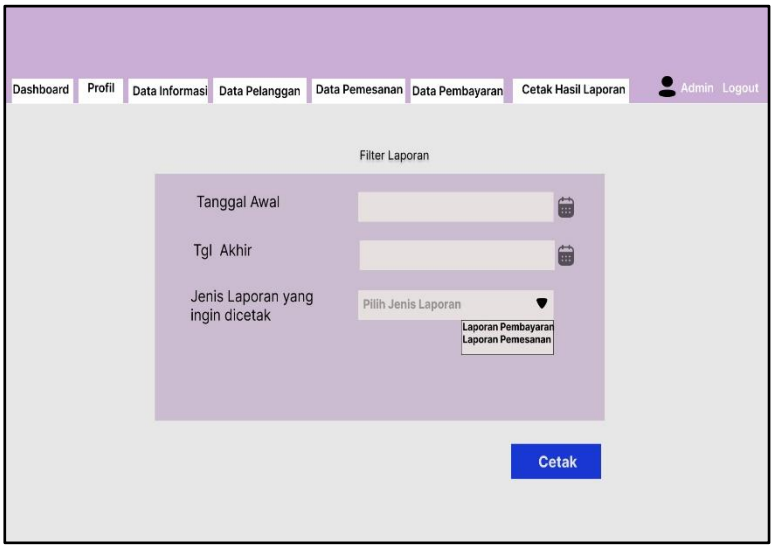
Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman lihat pembayaran, halaman ini akan muncul apabila menu admi mengklik menu data pembayaran. Pada halaman ini admin akan menerima pemberitahuan apakah pembayaran dari pelanggan diterima atau di tolak.



Gambar 4.20 Halaman Lihat Pembayaran

21) Halaman Cetak Laporan

Pada gambar dibawah ini dapat dilihat merupakan halaman cetak laporan, halaman ini akan muncul apabila admin mengklik menu cetak laporan. Pada halaman ini admin dapat memfilter laporan mana yang ingin di cetak, laporan pembayaran atau laporan pemesanan.



Gambar 4.21 Halaman Cetak Laporan

22) Laporan Pemesanan

Pada gambar dibawah ini dapat dilihat tampilan laporan pemesanan, tampilan ini akan muncul apabila admin melakukan filter dengan memilih jenis laporan yang ingin dicetak.



Gambar 4.22 Laporan Pemesanan

23) Laporan Pembayaran

Pada gambar dibawah ini dapat dilihat tampilan laporan pembayaran, tampilan ini akan muncul apabila admin melakukan filter dengan memilih jenis laporan yang ingin dicetak.



Gambar 4.23 Laporan Pembayaran

24) Bukti Pembayaran

Pada gambar dibawah ini dapat dilihat tampilan bukti pembayaran, tampilan ini adalah bukti pembayaran yang dapat pelanggan download dan cetak ketika selesai melakukan proses pemesanan pada website BUMDes Ha Thaka Store.



Gambar 4.24 Bukti Pembayaran

4.3 Pembahasan Hasil Tanggapan Pengguna

Kuisioner merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada pengguna rancangan yang akan dibuat. Dari hasil kuesioner yang diajukan kepada beberapa orang yang telah melihat rancangan sistem pemesanan paket dekorasi pernikahan pada BUMDes Ha Thaka Store berbasis *web.*Dalam mengisi kuisioner responden, penulis mengambil sampel 10% dari 100% responden, dimana responden terdiri dari 1 orang responden yang diisi dengan status Ketua Pengelola BUMDes Ha Thaka Store, 1 orang responden yang disis dengan status anggota pengelola BUMDes Ha Thaka Store, dan 1 responden yang disi dengan status pegawai Kantor Desa Kandui. 15 responden lainnya yang diisi dengan status Mahasiswa dari beberapa kampus yang berbeda di kota Palangka Raya, karena dari 10% sudah mewakili populasi secara keseluruhan dan sudah memberikan hasil yang cukup akurat. Oleh karena itu, pemilihan sampel yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh dapat diandalkan dan mewakili populasi dengan benar.

a. Pembahasan Hasil Respon Pengguna

Pada sub bab ini penulis akan membahas mengenai hasil responden terhadap kualitas rancangan desain sistem informasi pemesanan paket dekorasi pernikahan ini diukur dengan metode Skala *Likert.* Adapun hasil Kuesioner tersebut adalah sebagai berikut :

1) Skala Likert

Menurut (Sugiyono, 2019), Skala *Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Bobot skala *likert* yang penulis gunakan adalah dimulai dari angka 1 sampai dengan 5.

Tabel 11. Skala Likert

No	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Netral (N)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Berikut ini adalah daftar poin-poin pernyataan yang diajukan kepada responden.

Tabel 12. Poin-Poin Responden

NO	**Pernyataan**	**Poin Nilai**				
		SS	**S**	**N**	**TS**	**STS**
1	Perancangan sistem informasi yang telah dibuat dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna *(user)*					
2	Komposisi warna yang digunakan pada perancangan sistem informasi					
3	Ukuran dan jenis font yang digunakan pada perancangan sistem informasi					
4	Desain tampilan tata letak atau Layout tombol					
5	Kesesuaian rancangan fitur dengan kebutuhan pengguna					
6	Kesesuaian rancangan atau proses kerja sistem dengan kebutuhan pengguna					

Tabel 12. Poin-Poin Responden

Keterangan :

Sangat Setuju (SS) = 5
Setuju (S) = 4
Netral (N) = 3
Tidak Setuju (TS) = 2
Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Untuk dapat menjawab skala ini, responden hanya memberi tanda centang pada jawaban yang dipilih sesuai pernyataan. Kuisioner yang telah diisi responden perlu dilakukan perhitungan.

Selanjutnya hasil pemilihan jawaban yang telah diperoleh berdasarkan kriteria butir-butir pernyataan yang telah diisi 15 orang responden direkap dan diolah dalam bentuk table untuk mengetahui jumlah skor setiap pernyataan. Berikut adalah table skor nilai yang dapat dilihat pada table.

No	Pernyataan	Responden															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total Nilai
1	Perancangan sisten informasi yang tlah dibuat dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna *(user)*	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	67
2	Komposisi warna yang digunakan pada perancangan sistem informasi	4	5	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58
3	Ukuran dan jenis font yang digunakan pada perancangan sistem informasi	4	4	4	4	5	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
4	Desain tampilan tata letak atau layout tombol	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	3	4	4	4	63
5	Kesesuaian rancangan fitur dengan kebutuhan pengguna	5	5	5	4	3	2	5	5	4	5	4	4	5	5	5	66
6	Kesesuaian rancangan atau proses kerja sistem dengan kebutuhan pengguna	5	5	5	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	68
Skor Hasil Pengumpulan Data																	380

Jumlah skor tertinggi tiap pernyataan = Skor tertinggi pernyataan X jumlah
responden

= 5 X 15 = 75 (SS)

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap pernyataan X jumlah
responden

= 1 X 15 = 15 (STS)

Jawaban-jawaban dari responden tersebut dapat diberi bobot nilai skor *likert* seperti di bawah ini :

Angka 0 - 15 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 16 - 30 = Tidak Setuju (TS)

Angka 31 - 45 =Netral (N)

Angka 46 - 60 = Setuju (S)

Angka 61 - 75 =Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 15 orang responden maka dapat diketahui bahwa

1. Pernyataan ke-1 dengan jumlah skor 67 terletak pada daerah “Sangat Setuju”
2. Pernyataan ke-2 dengan jumlah skor 58 terletak pada daerah “Setuju”
3. Pernyataan ke-3 dengan jumlah skor 58 terletak pada daerah “Setuju”
4. Pernyataan ke-4 dengan jumlah skor 63 terletak pada daerah “Sangat Setuju”
5. Pernyataan ke-5 dengan jumlah skor 66 terletak pada daerah “Sangat Setuju”
6. Pernyataan ke-6 dengan jumlah skor 68 terletak pada daerah “Sangat Setuju”

Untuk hasik skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

Jumlah skor tertinggi = Skor tertinggi tiap pernyataan X jumlah

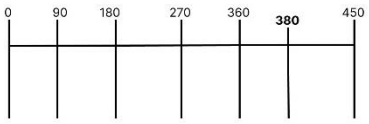
responden
X Jumlah Pernyataan
= 5 X 15 X 6 = 450 (SS)

Jumlah skor terendah = Skor terendah tiap pernyataan X jumlah responden
=1 X 15 X 6 = 90 (STS)

Sehingga kriteria interpretasi skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

0 - 90 = Sangat Tidak Setuju (STS)
91 - 180 = Tidak Setuju (TS)
181 - 270 = Netral (N)
271 - 360 = Setuju (S)
361 - 450 = Sangat Setuju (SS)

Dari kriteria tersebut maka dapat di ketahui bahwa total skor keseluruhan yaitu 380 berada pada daerah "Sangat Setuju". Apapun total skor keseluruhan dapat dilihat seperti :



Dari skala diatas dapat diketahui bahwa angka 380 berada pada daerah sangat setuju yang berarti secara keseluruhan rata-rata responden sangat setuju terhadap butir-butir pernyataan yang dimaksud pada tabel skor hasil responden.

Dengan kriteria interpretasi persentasi kelompok responden sebagai berikut :

Angka 0% - 20% = Sangat Tidak Setuju (STS)
Angka 21% - 40% = Tidak Setuju (TS)
Angka 41% - 60% = Netral (N)
Angka 61% - 80% = Setuju (S)
Angka 81% - 100% = Sangat Setuju (SS)

Skala untuk mengetahui persentasi kelompok responden untuk setiap butir pernyataan adalah :

Persentasi kelompok responden = (jumlah skor tiap pernyataan/ jumlah skor tertinggi tiap

Pernyataan) X 100%

Maka berdasarkan rumus perhitungan persentasi kelompok responden tiap butir pernyataan maka dapat diketahui bahwa :

1. Pernyataan ke- 1, dengan jumlah skor 67/75 X 100% = 89%
2. Pernyataan ke- 2, dengan jumlah skor 58/75 X 100% = 77%
3. Pernyataan ke- 3, dengan jumlah skor 58/75 X 100% = 77%
4. Pernyataan ke- 4, dengan jumlah skor 63/75 X 100% = 84%
5. Pernyataan ke- 5, dengan jumlah skor 66/75 X 100% = 88%
6. Pernyataan ke- 6, dengan jumlah skor 68/75 X 100% = 90%

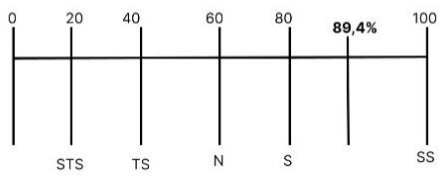
Adapun untuk persentasi kelompok responden secara keseluruhan :

Total skor keselutuhan / (jumlah skor tertinggi keseluruhan X jumlah pernyataan)

=380 / (75 X 6) X 100%

= 89,4%

Berdasarkan perhitungan hasil responden dari pernyataan tersebut dapat disimpulan bahwa Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada BUMDES Ha Thaka Store berbasis *Web* berada pada kategori Sangat Setuju karena hasil dari pernyataan persentase tersebut yaitu 89,4%.



Dari skala diatas maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan

kuisioner yang dinilai oleh 15 orang responden dan 5 pernyataan maka diperoleh hasil interpretasi sebesar atau dengan kata lain rancangan desain sistem pemesanan ini termasuk dalam kategori “Sangat Setuju” oleh responden.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil desain tampilan pemesanan paket pernikahan dari perhitungan kuisioner menggunakan metode skala likert, dengan 6 pernyataan yang diajukan kepada 15 orang responden dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem informasi pemesanan sudah layak, karena memperoleh nilai interpretasi sebesar 89,4% dengan total skor keseluruhan yaitu 380.

Dibuat perancangan interface sistem interface sistem informasi pada BUMDes Ha Thaka Store berbasis web menggunakan aplikasi figma. Hingga menjadi sebuah desain sistem yang sesuai dengan keinginan bagi penggunanya.

5.2 Saran

Adapun beberapa masukan dan saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk penelitian selanjutnya, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada BUMDES Ha Thaka Store di Desa Kandui Berbasis *Web* diharapkan dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya dalam sebuah bentuk aplikasi

2. Untuk penelti selanjutnya, jika perancanan sistem informasi pemesanan ini ingin dilanjutkan sampai menjadi sistem yang dapat digunakan, diharapkan agar dapat menambahkan fitur seperti negosiasi harga dari pelanggan, pilihan pembayaran cash atau transfer, dan fitur-fitur lainnya yang belum terdapat dalam rancangan sistem yang penulis buat.

DAFTAR PUSTAKA

Anwari, 2020. *Relasi Antar Tabel.* [Online] Available at: http://www.anwari.web.id/2020/06/relasi-antar-tabel-data-base.htm [Accessed 1 Juni 2023].

Ayu, F., 2019. *Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Online.* s.l.:s.n.

Deti, 2018. *Sistem Informasi Wedding Organizer Berbasis web (Study Kasus : CV. YAKIN GRUP).* s.l.:s.n.

Dewi, A. S. K., n.d. PERANAN BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN ASLI DESA (PADes) SERTA MENUMBUHKAN PERELONOMIAN DESA.

Djahri, M. M., 2020. *Analisis Sharia wedding Organizer Menggunakan Indeks Maqashid.* s.l.:s.n.

Harahap, S. H., 2018. *Analisis Pembelaran Sistem Akuntansi Menggunakan Draw.io Sebagai Perancangan Diagram Alir.* Sumatra Utara: Universitas Muhammadyah Sumatra Utara.

Hidayat, M. I., 2021. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk Wedding Organizer Berbasis Web Pada Reva Pelaminan.* s.l.:s.n.

Jannah, D. N., 2021. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk Pengantin Berbasis Web Pada Wedding Organizer MeyMey Cantik.* s.l.:s.n.

Munawar, 2018. *Analsis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language).* Informatika ed. Bandung: s.n.

Munawaroh, D. M., 2020. *Perancangan Sistem Informasi Wedding Organizer Dan Gedung Di Daerah Kabupaten Tanggerang Berbasis Web Mobile.* s.l.:s.n.

Muntihana, 2017. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web dan Android Pada Klinik Gigi Lisda Medica di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan.* Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin ed. Makassar: s.n.

Nilam, C., 2020. Perancangan Sistem Informasi Absensi Karyawan Pada Kantor Satpol PP dan WH Aceh. In: s.l.:s.n., pp. 63-69.

Nurjamiyah, 2018. Analisis Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Mahasiswa Menggunakan PIECES Pada Prodi Sistem Informasi STTH-Medan. *Journal Of Information Systems.*

Pangga Ari, J., 2022. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Jasa Laundry Rumah Cuci "Doyaz Cleans".* s.l.:s.n.

Prabowo, 2020. *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Manajemen keuangan Daerah.* Salatiga: s.n.

Prehanto, D. R., 2020. *Konsep Sistem Informasi.* Scopindo Media Pustaka ed. Surabaya: s.n.

Purnomo, B. H. & Ridlo, M. R., 2020. Perancangan Sistem Informasi Pemantauan Tindak Lanjut Hasil Audit Studi Kasus Inspektorat PPATK. *Jurnal Komputer dan Informatika,* Volume 15, pp. 228-237.

Puspita, &. B., 2021. Rancang bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral. *Jurnal Komputer dan Informatika.*

Qudrah, F., 2021. *Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pesawat Via Online Berbasis Web Pada Bandara Malikulssaleh.* s.l.:s.n.

Rully Pramudita, et al., 2021. Pengguna Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA,* Volume 3, pp. 149-154.

Sa'adah, L., 2021. *Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis.* LPPM ed. Jombang: s.n.

Santi, I. H., 2020. Analisis Perancangan Sistem. In: Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.

Saputra, M. A., 2023. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Wedding Organizer Pada Lina Decoration Manismata Berbasis Web.* s.l.:s.n.

Sari, S. M., 2020. *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Wedding Organizer Kurnia Jambi.* s.l.:s.n.

Siallagan, L. C., 2020. *Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Wedding Organizer Pada Purpose Wedding Oraganizer Berbasis Web.* s.l.:s.n.

Sitinjak, D. D. J. T., M. & J. S., 2020. Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tanggerang. *Jurnal IPSIKOM*, p. 6.

Sugiyono, 2019. Pengetian Skala Likert Menurut Para Ahli. *Jurnal Komunikasi dan Informatika.*

Sujarweni, W., 2020. Akuntasi BUMDES (Badan Usaha Milik Desa). In: PT. Pustaka Baru ed. Yogyakarta: s.n., p. 27.

Tantra, R., 2019. Bagaimana Mengelola Proyek Sistem Informasi Secara Selektif & Efesien. In: *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Lingga Jaya ed. Makassar: s.n.

Widiyarti., 2019. *Konsep Mutu Dalam Manajemen Pendidikan Vokasi*. ALPRIN ed. Semarang Selatan: s.n.

Widayahtulah, 2021. *Aplikasi Pemilihan Paket Pernikahan Berbasis Web.* s.l.:s.n.

Wijayanti, F. P., 2018. *Perencanaan Tata Laksana Dekorasi Pelaminan Di Aris Decoration Dan Rias Pengantin Surabaya.* s.l.:s.n.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing



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. 408/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 : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
   N I K : 197603272016107
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program
2. Nama : Catharina Elmayantie, M.Pd.
   N I K : 197610252015003
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Selvia Anggraini.H
N I M : C1957201026
Judul Tugas Akhir : Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan pada BumDes HA THAKA Store di Desa Kandui Berbasis Web

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,

Korhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

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

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 06 /STMIK-C.1 /AK.II/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **PENGELOLA BUMDES HA THAKA STORE**
Jl. A Yani
Desa Kandui, Kecamatan Gunung Timang

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	:	SELVIA ANGGRAINI. H
NIM	:	C1957201026
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2022/2023 (7)
Lama Penelitian	:	06 Januari 2023 s.d 20 Februari 2023
Tempat Penelitian	:	Kantor Desa Kandui

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA BUMDES HA THAKA STORE DI DESA KANDUI BERBASIS WEB

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, 06 Januari 2023
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3. Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAHAN KABUPATEN BARITO UTARA
KECAMATAN GUNUNG TIMANG
BUMDES DESA KANDUI
Alamat : Jl. Ahmad Yani RT. 004 RW. 001 Desa Kandui Kode Pos 73862

Kandui, 16 Januari 2023

Nomor :
Lampiran : -
Perihal : Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ketua STMIK Palangka Raya
di-
Tempat

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat dari STMIK Palangka Raya Nomor : 06/STMIK-c.1/Ak/X/2023 berkenaan dengan perihal Permohonan Izin Penelitian, maka dengan ini kami memberikan izin untuk melakukan penelitian pada Badan Usaha Milik Desa Kandui kepada :

Nama	: Selvia Anggraini. H
NIM	: C1957201026
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	: 2022/2023 (7)
Lama Penelitian	: 06 Januari 2023 s.d 20 Februari 2023
Tempat Penelitian	: Kantor Desa Kandui

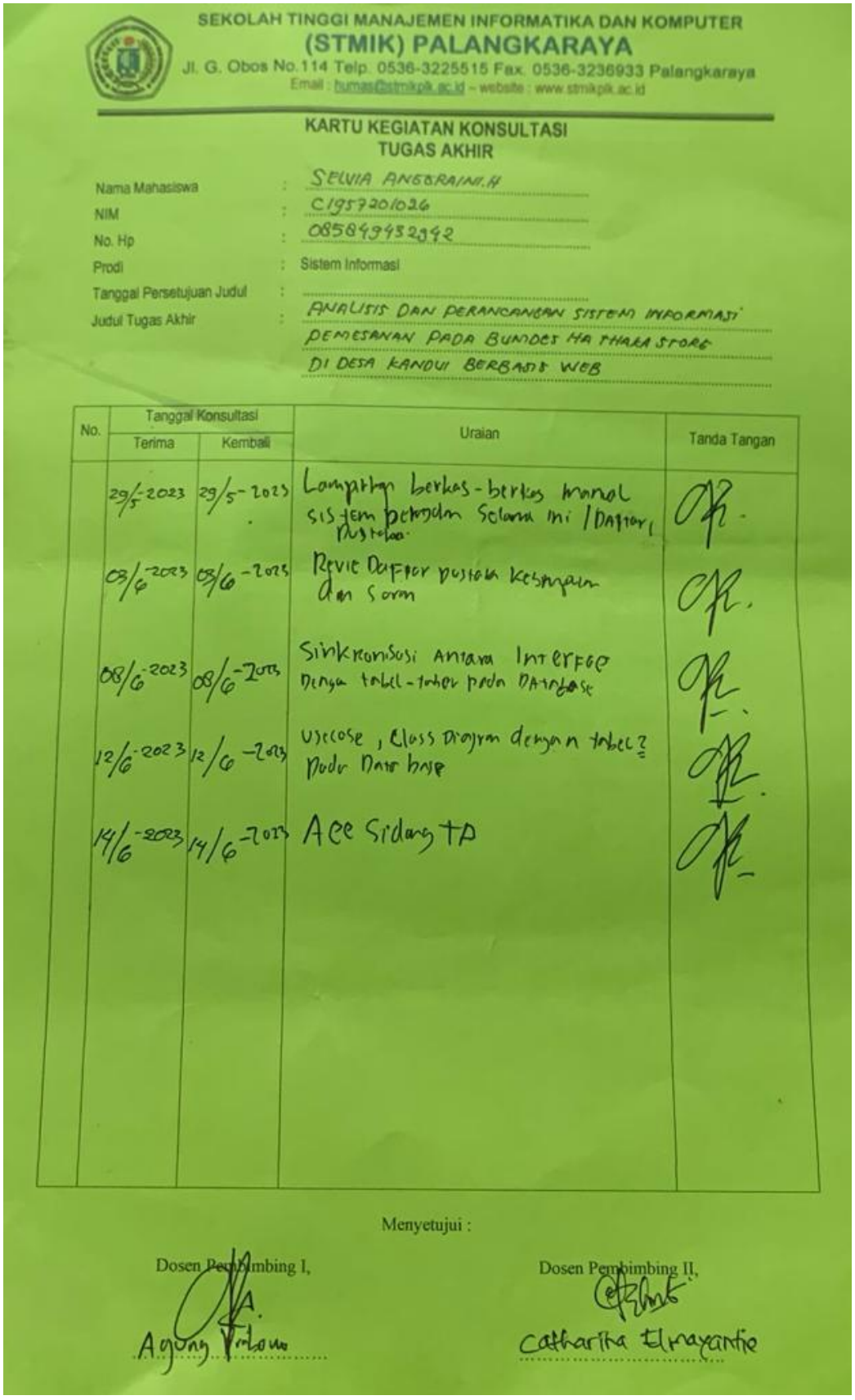
Demikian surat ini kami sampaikan. Atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Kandui, 16 Januari 2023
Ketua

BUMDES HARAPAN TAK DESA KANDUI

Martan Sitaboyan, S. Pd

Lampiran 4. Surat Kegiatan 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@stmikpk.ac.id – website : www.stmikpk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : SELVIA ANGRAINI.H
NIM : C1957201026
No. Hp : 085849452942
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA BUNDES HA THARA STORE DI DESA KANDUI BERBASIS WEB

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	29/5-2023	29/5-2023	Lampirkan berkas-berkas manual sistem berjalan selama ini / Dafter Pustaka.	
	08/6-2023	08/6-2023	Revie Daftar pustaka kelengkapan dan form	
	08/6-2023	08/6-2023	Sinkronisasi Antara Interface Dengan tabel-tabel pada Database	
	12/6-2023	12/6-2023	Usecase, Class Diagram dengan tabel? Pada Data base	
	14/6-2023	14/6-2023	Acc Sidang TA	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Agung Perkasa

Dosen Pembimbing II,

Catharina Elrayantie

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 : SELVIA ANGRAINI. H
NIM : C1957201026
No. Hp :
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA BUNDES HA THARA STORE ~~BERBASIS WEB~~ DI DESA KANDUI BERBASIS WEB

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	03/6 2023	03/6 2023	Perbaiki sampul Tambah tempat/alamat observasi Penelitian Dicek kembali Penulisan Dicek kembali daftar Pustaka sesuaikan dengan Pedoman	
	12/6 2023	12/6 2023	Perbaiki sesuai catatan	
	14/6 2023	14/6 2023	- Perbaiki intisari dan abstract - Cek Bab III 3.4.	
	15/6 2023	15/6 2023	Acc Sidang	

Menyetujui :

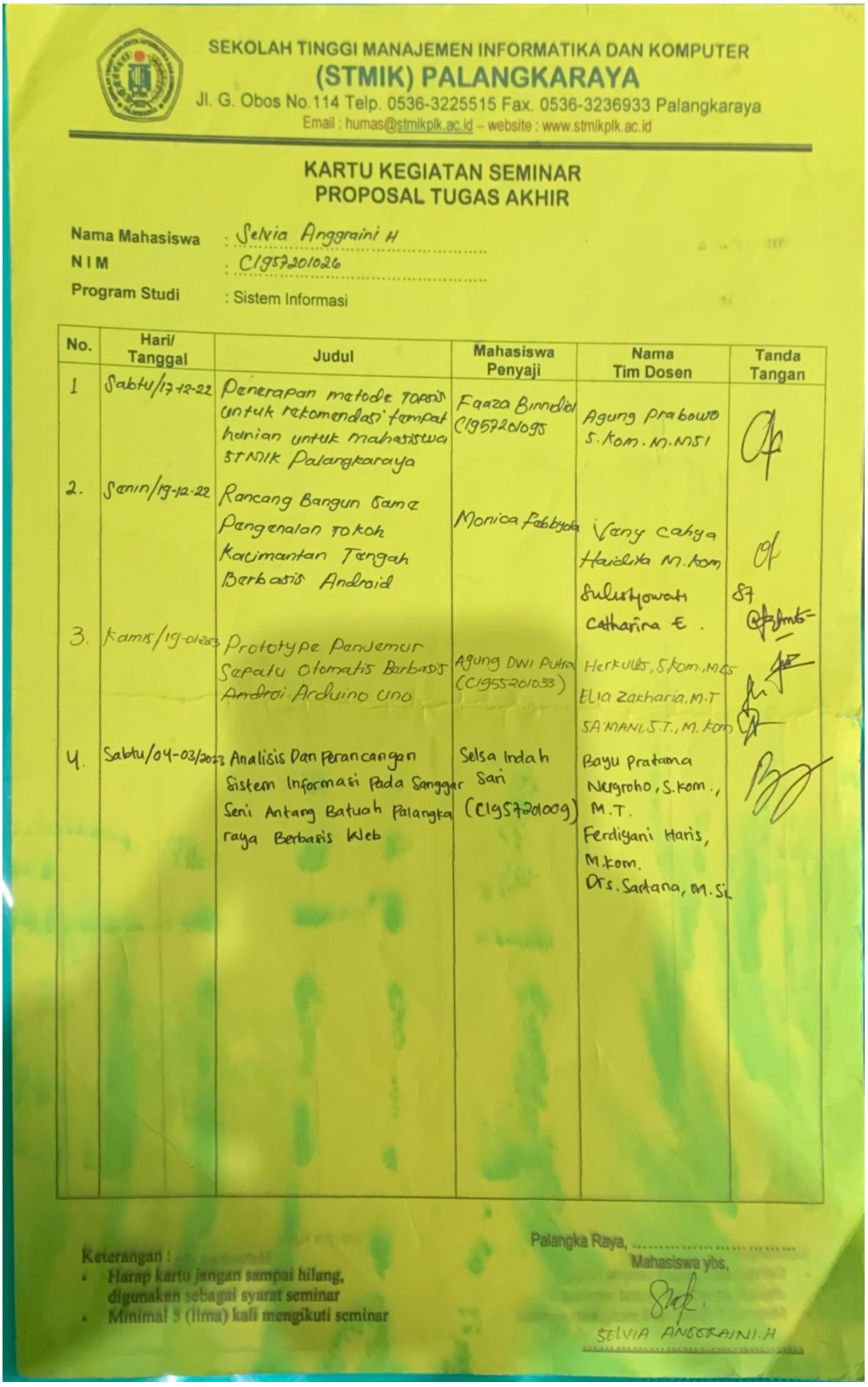
Dosen Pembimbing I,

.....

Dosen Pembimbing II,

Catharina Elmayantie

Lampiran 5. Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir



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

KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Selvia Anggraini H
NIM : C1957201026
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1	Sabtu/17-12-22	Penerapan metode TOPSIS untuk rekomendasi tempat hunian untuk mahasiswa STMIK Palangkaraya	Faaza Binndia C1957201095	Agung Prabowo S.Kom. M.MSI	
2.	Senin/19-12-22	Rancang Bangun Game Pengenalan Tokoh Kalimantan Tengah Berbasis Android	Monica Febbyola	Veny Cahya Haerista M.Kom Sulistyowati Catharina E.	
3.	Kamis/19-01-23	Prototype Penjemur Sepatu Otomatis Berbasis Android Arduino Uno	Agung DWI Putra (C1955201033)	Herkules, S.Kom., M.Cs Elia Zakharia, M.T SAMANI, S.T., M.Kom	
4.	Sabtu/04-03/2023	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sanggar Seni Antang Batuah Palangka raya Berbasis Web	Selsa Indah Sari (C1957201009)	Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. Ferdiyani Haris, M.Kom. Drs. Sartana, M.Si	

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

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,

SELVIA ANGGRAINI.H

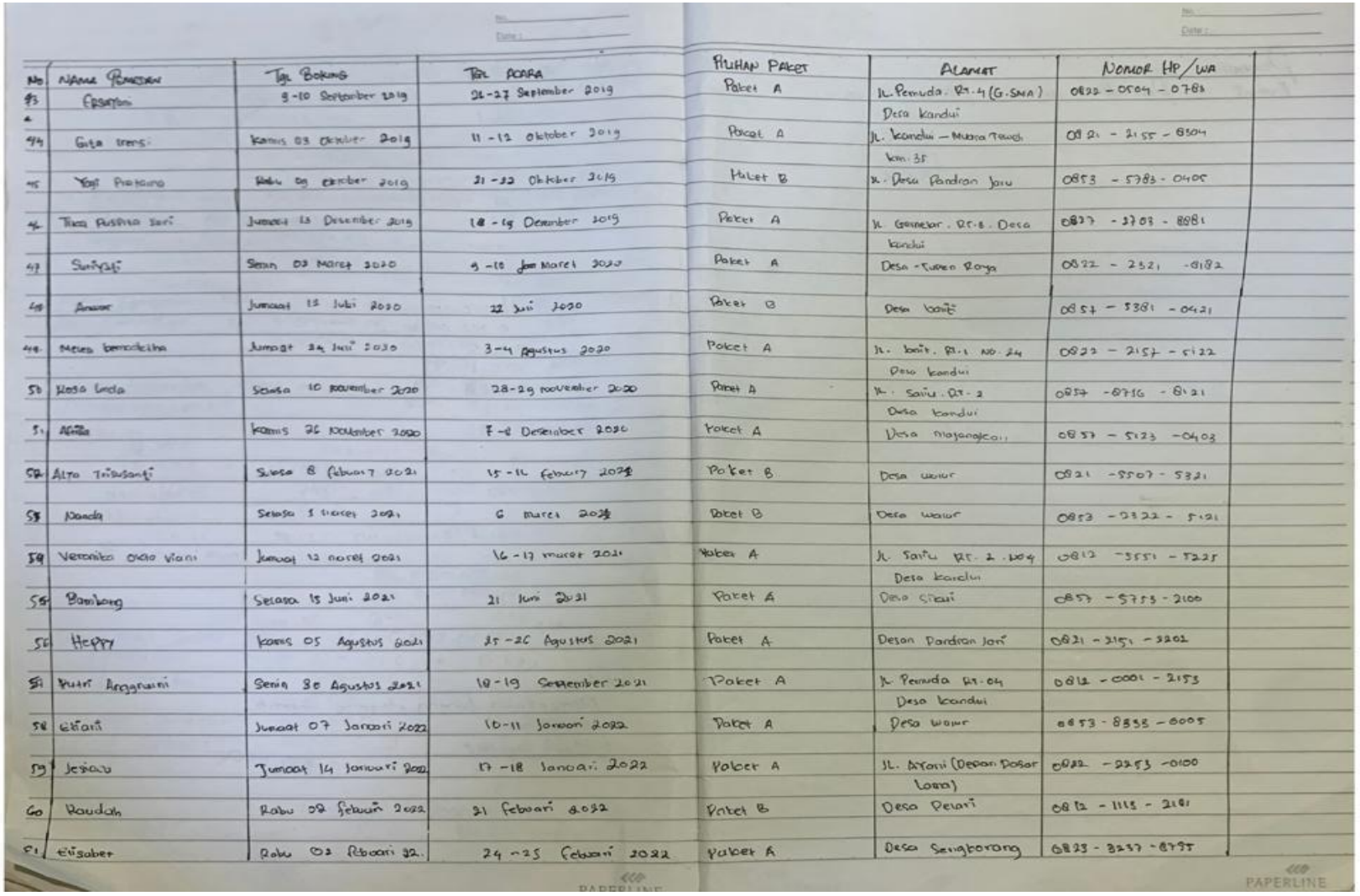
Lampiran 6. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Dalam penulisan ini, penulis melakukan pengamatan langsung untuk mendapatkan data mengenai :

1. Proses pemesanan jasa dekorasi pada BUMDes Ha Thaka Store
2. Informasi pengolalan data pada BUMDes Ha Thaka Store
3. Informasi sistem yang berjalan pada BUMDes Ha Thaka Store

Jurnal Pemesanan BUMDes Ha Thaka Store Terdahulu



No	Nama Pemesan	Tgl Booking	Tgl Acara	Pilihan Paket	Alamat	Nomor HP/WA
43	Ebenson	9-10 September 2019	26-27 September 2019	Paket A	Jl. Pemuda. Rt-4 (G.SMA) Desa kandui	0822-0504-0783
44	Gita irensi	Kamis 03 Oktober 2019	11-12 Oktober 2019	Paket A	Jl. kandui — Muara Tewoi km. 35	0821-2155-8504
45	Yosi Pratama	Rabu 09 Oktober 2019	21-22 Oktober 2019	Paket B	Jl. Desa Pandian Jaru	0853-5783-0405
46	Thea Aurora Sari	Jumaat 13 Desember 2019	18-19 Desember 2019	Paket A	Jl. Gunung. Rt-8. Desa kandui	0877-2703-8981
47	Sunyati	Senin 02 Maret 2020	9-10 Maret 2020	Paket A	Desa Tumpen Raya	0822-2521-8182
48	Anwar	Jumaat 15 Juli 2020	22 Juli 2020	Paket B	Desa Loait	0857-5381-0421
49	Meisi Kemalasha	Jumaat 24 Juli 2020	3-4 Agustus 2020	Paket A	Jl. Loait. Rt-1 No. 24 Desa kandui	0822-2157-5122
50	Mesa Linda	Selasa 10 November 2020	28-29 November 2020	Paket A	Jl. Sawit. Rt-2 Desa kandui	0857-8716-8121
51	Agita	Kamis 26 November 2020	7-8 Desember 2020	Paket A	Desa Nyanggai	0857-5123-0403
52	Alto Tribusanti	Selasa 8 Februari 2021	15-16 Februari 2021	Paket B	Desa Muar	0821-8507-5321
53	Nanda	Selasa 1 Maret 2021	6 Maret 2021	Paket B	Desa Muar	0853-2322-5121
54	Veronika Okta Viani	Jumat 12 Maret 2021	16-17 Maret 2021	Paket A	Jl. Sawit Rt-2 .No4 Desa kandui	0812-3551-5225
55	Bambang	Selasa 15 Juni 2021	21 Juni 2021	Paket A	Desa Sirau	0857-5755-2100
56	Heppy	Kamis 05 Agustus 2021	25-26 Agustus 2021	Paket A	Desan Pandian Jaru	0821-3151-3202
57	Putri Anggraini	Senin 30 Agustus 2021	18-19 September 2021	Paket A	Jl. Pemuda Rt-04 Desa kandui	0812-0001-2153
58	Elfani	Jumaat 07 Januari 2022	10-11 Januari 2022	Paket A	Desa Muar	0853-8535-0005
59	Jesiau	Jumaat 14 Januari 2022	17-18 Januari 2022	Paket A	Jl. Afrani (Depan Pasar Lama)	0822-2253-0100
60	Raudah	Rabu 02 Februari 2022	21 Februari 2022	Paket B	Desa Pelari	0812-1115-2181
61	Elisabet	Rabu 02 Februari 22.	24-25 Februari 2022	Paket A	Desa Sengkorong	0823-3237-8755

Lampiran 7. Lembar Wawancara



Lembar Wawancara

Dalam upaya memperoleh data, penelitian ini menggunakan wawancara sebagai metode utama untuk melakukan pengkajian data secara mendalam.

Hari/tanggal : Senin, 16 Januari 2023

Lokasi wawancara : Kantor Desa Kandui

Narasumber : Martan Sitaboyan, S. Pd

1. Sudah berapa lama BUMDES HA THAKA STORE ini di dirikan?
2. Jenis usaha apa saja yang dilaksanakan oleh BUMDES HA THAKA STORE?
3. Bagaimana BUMDES HA THAKA STORE mempromosikan usaha-usaha tersebut?
4. Bagaimana cara pemesanan pada usaha BUMDES HA THAKA STORE?
5. Kendala apa saja yang terjadi dalam menjalankan usaha-usaha tersebut?

Yang Mengatahui :

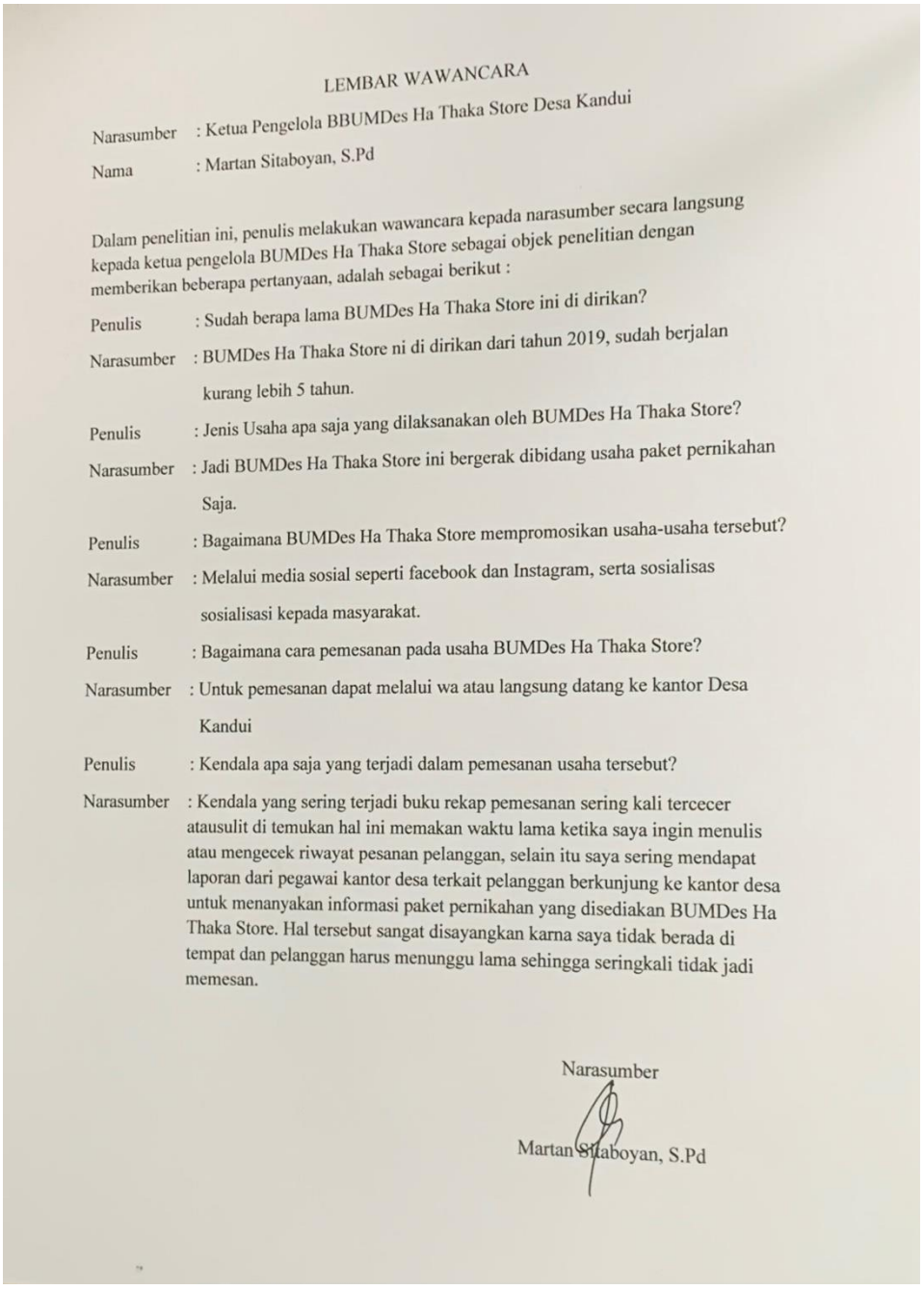
Pewawancara

Selvia Anggraini. H

Narasumber

Martan Sitaboyan, S. Pd

Lampiran 8. Lembar Jawaban Wawancara



LEMBAR WAWANCARA

Narasumber : Ketua Pengelola BBUMDes Ha Thaka Store Desa Kandui

Nama : Martan Sitaboyan, S.Pd

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada narasumber secara langsung kepada ketua pengelola BUMDes Ha Thaka Store sebagai objek penelitian dengan memberikan beberapa pertanyaan, adalah sebagai berikut :

Penulis : Sudah berapa lama BUMDes Ha Thaka Store ini di dirikan?

Narasumber : BUMDes Ha Thaka Store ni di dirikan dari tahun 2019, sudah berjalan kurang lebih 5 tahun.

Penulis : Jenis Usaha apa saja yang dilaksanakan oleh BUMDes Ha Thaka Store?

Narasumber : Jadi BUMDes Ha Thaka Store ini bergerak dibidang usaha paket pernikahan Saja.

Penulis : Bagaimana BUMDes Ha Thaka Store mempromosikan usaha-usaha tersebut?

Narasumber : Melalui media sosial seperti facebook dan Instagram, serta sosialisas sosialisasi kepada masyarakat.

Penulis : Bagaimana cara pemesanan pada usaha BUMDes Ha Thaka Store?

Narasumber : Untuk pemesanan dapat melalui wa atau langsung datang ke kantor Desa Kandui

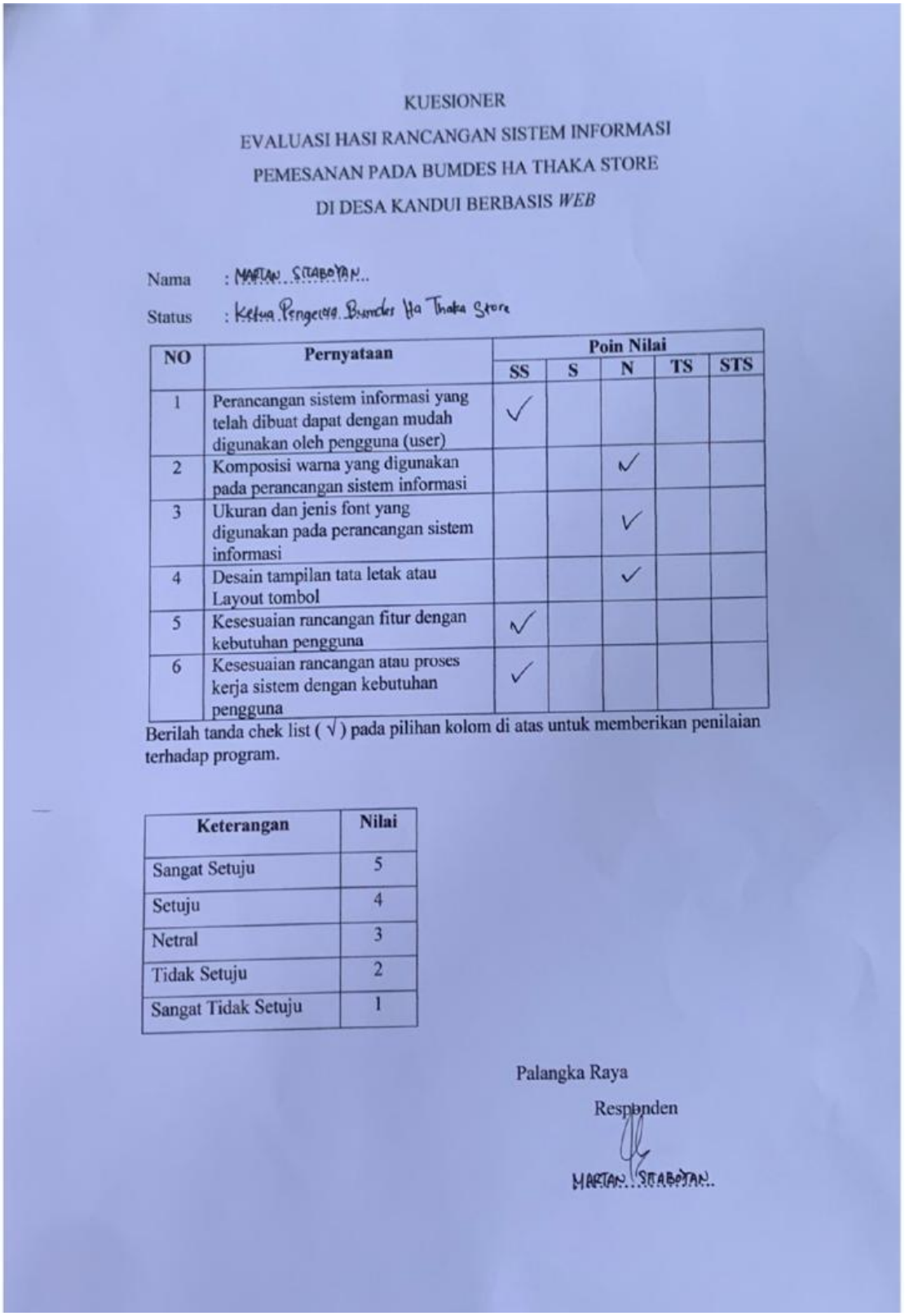
Penulis : Kendala apa saja yang terjadi dalam pemesanan usaha tersebut?

Narasumber : Kendala yang sering terjadi buku rekap pemesanan sering kali tercecer atausulit di temukan hal ini memakan waktu lama ketika saya ingin menulis atau mengecek riwayat pesanan pelanggan, selain itu saya sering mendapat laporan dari pegawai kantor desa terkait pelanggan berkunjung ke kantor desa untuk menanyakan informasi paket pernikahan yang disediakan BUMDes Ha Thaka Store. Hal tersebut sangat disayangkan karna saya tidak berada di tempat dan pelanggan harus menunggu lama sehingga seringkali tidak jadi memesan.

Narasumber

Martan Sitaboyan, S.Pd

Lampiran 9. Lembar Kuisioner
Ada 3 kuisioner yang dicantumkan.



KUESIONER

EVALUASI HASI RANCANGAN SISTEM INFORMASI

PEMESANAN PADA BUMDES HA THAKA STORE

DI DESA KANDUI BERBASIS *WEB*

Nama : MARTAN SITABOYAN

Status : Ketua Pengelola Bumdes Ha Thaka Store

NO	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Perancangan sistem informasi yang telah dibuat dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna (user)	✓				
2	Komposisi warna yang digunakan pada perancangan sistem informasi			✓		
3	Ukuran dan jenis font yang digunakan pada perancangan sistem informasi			✓		
4	Desain tampilan tata letak atau Layout tombol			✓		
5	Kesesuaian rancangan fitur dengan kebutuhan pengguna	✓				
6	Kesesuaian rancangan atau proses kerja sistem dengan kebutuhan pengguna	✓				

Berilah tanda chek list (√) pada pilihan kolom di atas untuk memberikan penilaian terhadap program.

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya

Responden

MARTAN SITABOYAN

KUESIONER

EVALUASI HASI RANCANGAN SISTEM INFORMASI

PEMESANAN PADA BUMDES HA THAKA STORE

DI DESA KANDUI BERBASIS *WEB*

Nama : AMALUDIN

Status : ANGGOTA PENGELOLA BUMDES HA THAKA STORE

NO	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Perancangan sistem informasi yang telah dibuat dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna (user)	✓				
2	Komposisi warna yang digunakan pada perancangan sistem informasi	✓				
3	Ukuran dan jenis font yang digunakan pada perancangan sistem informasi		✓			
4	Desain tampilan tata letak atau Layout tombol		✓			
5	Kesesuaian rancangan fitur dengan kebutuhan pengguna	✓				
6	Kesesuaian rancangan atau proses kerja sistem dengan kebutuhan pengguna	✓				

Berilah tanda chek list (√) pada pilihan kolom di atas untuk memberikan penilaian terhadap program.

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya

Responden

AMALUDIN

KUESIONER

EVALUASI HASI RANCANGAN SISTEM INFORMASI

PEMESANAN PADA BUMDES HA THAKA STORE

DI DESA KANDUI BERBASIS *WEB*

Nama : ADI

Status : Mahasiswa STMIK

NO	Pernyataan	Poin Nilai				
		SS	S	N	TS	STS
1	Perancangan sistem informasi yang telah dibuat dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna (user)		✓			
2	Komposisi warna yang digunakan pada perancangan sistem informasi		✓			
3	Ukuran dan jenis font yang digunakan pada perancangan sistem informasi		✓			
4	Desain tampilan tata letak atau Layout tombol			✓		
5	Kesesuaian rancangan fitur dengan kebutuhan pengguna		✓			
6	Kesesuaian rancangan atau proses kerja sistem dengan kebutuhan pengguna		✓			

Berilah tanda chek list (√) pada pilihan kolom di atas untuk memberikan penilaian terhadap program.

Keterangan	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya

Responden

ADI

Lampiran 10. Dokumentasi



Dokumentasi dengan Ketua Pengelola BUMDes Ha Thaka Store Desa Kandui yakni Bapak Martan Sitaboyan



Penyerahan surat tugas ijin penelitian kepada Ketua Pengelola BUMDes Ha Thaka Store Desa Kandui



Dokumentasi bersama Ketua Pengelola BUMDes Ha Thaka Store
Di kantor Desa Kandui