ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDPHONE PADA TOKO MEDINA PONSEL

TUGAS AKHIR

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

Oleh :

WIRIO NARDO
NIM C1957201071
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDPHONE PADA TOKO MEDINA PONSEL

TUGAS AKHIR

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

Oleh :

WIRIO NARDO
NIM C1957201071
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : WIRIO NARDO

NIM : C1957201071

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDPHONE PADA TOKO MEDINA PONSEL

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

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

Palangka Raya, 07 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



WIRIO NARDO

ii

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN HANDPHONE PADA TOKO
MEDINA PONSEL

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Rosmiati, M.Kom.	Susi Hendartie, M.Kom.
NIK. 197810102005003	NIK. 197803202008001

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

[illegible], M.Kom.
NIK. [illegible]01041995105

iii

PENGESAHAN

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDPHONE PADA TOKO MEDINA PONSEL

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan
oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal 07 Juli 2023

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir:

1. Rommi Kaestria, M.Kom.
   Ketua .....

2. Norhayati, M.Pd.
   Sekretaris .....

3. Muhammad Erfan, S. Kom., M.E
   Anggota .....

4. Rosmiati, M.Kom.
   Anggota .....

5. Susi Hendartie, M.Kom.
   Anggota .....

iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:
"Setiap orang pasti mempunyai mimpi, begitu juga kamu, namun bagi say yang paling penting adalah bukan seberapa besar mimpi yang kamu punya, tapi seberapa besar usaha kamu untuk mewujudkan mimpi mu itu"

Persembahan:

- Terima kasih tidak lupa juga saya ucapkan puji dan syukur, Kehadirat Tuhan yang Maha Esa, terima kasih banyak untuk anugerah-Mu selama saya dalam proses kuliah pemeliharan dan pimpinan Tuhanlah yang selalu menjagaku,sekali lagi aku ucapkan terima kasih, Tuhan Yesus baik.
- Kedua orang tua ku, Almarhum Ayahku,saudara-saudaraku, terimakasih yang sebesar-sebesarnya untuk segala doa, nasehat, serta dukungan yang telah diberikan hingga sampai titik ini aku berhasil menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
- Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya, terimakasih banyak untuk ilmu, didikan, dan pengalaman yang sangat berarti yang telah kalian berikan, terutama untuk Dosen pembimbing ku terima kasih berkat kalianlah aku sampai titik ini.
- Teman-teman seperjuanganku terimakasih banyak untuk dukungan dari awal kita memulai dahulu dan saling menguatkan satu sama lain.

INTISARI

Wirio Nardo, C1957201071, 2023. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone Pada Toko Medina Ponsel*, Pembimbing I Rosmiati, M.Kom. Pembimbing II Susi Hendartie, M.Kom.

Medina Ponsel merupakan salah satu bidang usaha penjualan handphone di kota palangka raya. Akan tetapi Medina Ponsel belum mempunyai sistem informasi Penjualan berbasis web. Akibatnya pelanggan harus datang langsung ke Toko Medina Ponsel untuk melakukan Pembelian Handphone serta karyawan sangat ke sulitan dalam melakukan penjualan,pemasaran dan pengiklanan produk.

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis, dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, kepustakaan dan kuesioner. Untuk analisis penulis menggunakan metode analisis PIECES (*Performance,Information, Economic, Control, Effiency, Servise*). Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Perancangan sistem menggunakan *Unifield Modeling Language* (UML), perancangan antarmuka (*Interface*) menggunakan *Balsamiq Mockup* serta figma.

Hasil akhir dari penelitian tugas akhir ini adalah berupa Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone Pada Toko Medina Ponsel" Berbasis Web yang dapat digunakan oleh pihak Medina Ponsel sebagai referensi jika ingin mengembangkan atau mengimplementasikan menjadi suatu program. dengan hasil dari perhitungan kuesioner menggunakan Skala Likert, dengan 12 pernyataan yang diajukan kepada 10 responden dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Penjualan handphone pada toko Medina Ponsel berbasis web sudah layak, digunakan karena memperoleh nilai interpretasi sebesar 88,83% dengan total skor yaitu 533.

Kata kunci: *Analisis,* Rancangan, Penjualan *Handphone, Website, Figma.*

ABSTRACT

Wirio Nardo, C1957201071, 2023. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone Pada Toko Medina Ponsel*, Pembimbing I Rosmiati, M.Kom. Pembimbing II Susi Hendartie, M.Kom.

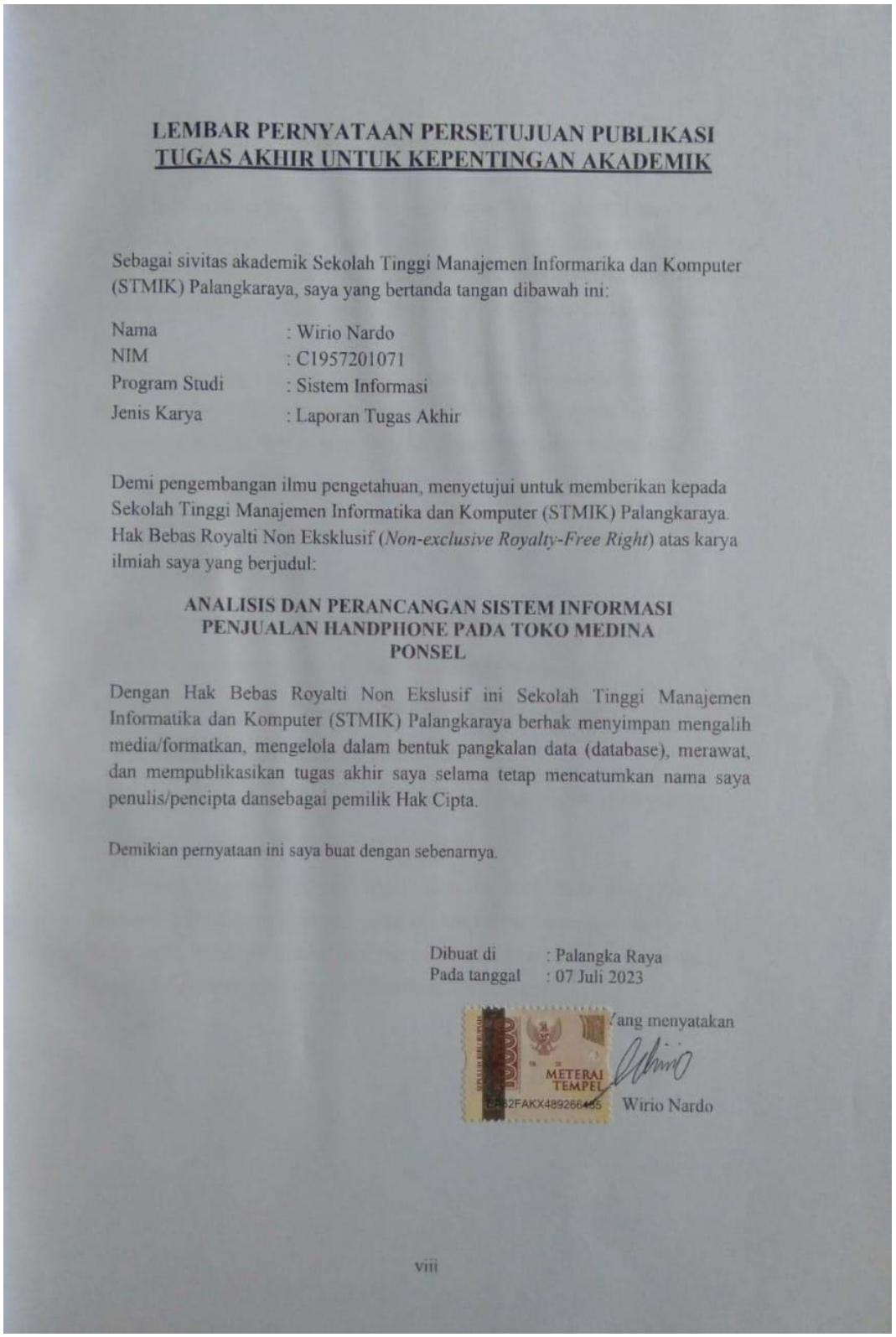
Medina Ponsel is one of the areas of busines selling mobile phones in the city of Palangka Raya However, Medina Ponsel does not yet have a web-based sales information system. As a result, customers have to come directly to the Medina Ponsel store to make purchases of cellphones and employes find it very difficult to cell, market and advertise products.

Data collection methods used by the author, in this study were observation, interviews, documentasion, literature and questionnaires. For analysis the author uses the FIECES analysis method (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service). The type of research used is Research and development (R&D). System design uses the Unifield Modeling Language (UML), interface disegn uses Balsamiq Mockup and Figma.

The final rsult of this final project research is the Design of a web-Based Mobile Sales Information System at Medina Ponsel Stores which can be used by Medina Ponsel as a reference if you wan to develop or inplement it into a program. with the results of calculating the questionnaire using a Likert Scale, with 12 statements submitted to 10 respondents it can be concluded that the Mobile Phone Sales Information System at the web-based Medina Ponsel store is fleksibel, used because it obtains an interpretstion value equal 88.83% to the total score namely 533.

Keyword: ***Analysis, Design, Sales Handphone, website, Figma.***

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

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

Nama	: Wirio Nardo
NIM	: C1957201071
Program Studi	: Sistem Informasi
Jenis Karya	: Laporan Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya. Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDPHONE PADA TOKO MEDINA PONSEL

Dengan Hak Bebas Royalti Non Ekslusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencatumkan nama saya penulis/pencipta dansebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palangka Raya
Pada tanggal : 07 Juli 2023

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL

Wirio Nardo

viii

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan piji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kasih karunia-Nya sehinggga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul "***Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone Pada Toko Medina Ponsel***" dapat diselesikan dengan baik dan tanpa kendala yang berarti.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Juliansyah, S.PdI Selaku Pemilik Toko Medina Ponsel yang telah memberikan ijin penelitian Tugas Akhir.
3. Rosmiati, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing saya dari awal pembuatan penulisan Tugas Akhir sampai selesai.
4. Susi Hendartie, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing saya dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir.
5. Keluarga Besar dan Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini.

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

Palangkaraya, 07 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN
LEMBAR PERNYATAAN ii
PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
INTISARI vi
ABSTRACT vii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Kajian Teori 6
2.2 penelitian Yang Relevan 16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 19
3.1 Tinjauan Umum 19
3.2 Jenis Penelitian 19
3.3 Desain Penelitian 22
3.4 Instrumen Penelitian 23
3.5 Teknik Analisis Dan Prosedur Pengumpulan Data 26
3.6 Analisis Kebutuhan 27
3.7 Desain Sistem 33
3.8 Jadwal Penelitian 68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 69
4.1 Hasil 69
4.2 Pembahasan 81
BAB V PENUTUP 93
5.1 Kesimpulan 93
5.2 Saran 93
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol *Usecase Diagram* 9
Tabel 2. 2 Simbol *Activity Digram* 10
Tabel 2. 3 Simbol *Sequance Diagram* 11
Tabel 2. 4 *Class Diagram* 12
Tabel 2. 5 Penelitian Relevan.....17
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian 24
Tabel 3. 2 Analisis Sistem Lama..... 30
Tabel 3. 3 tb_admin..... 64
Tabel 3. 4 tb_user..... 64
Tabel 3. 5 tb_Data penjualan 64
Tabel 3. 6 tb_Data produk..... 65
Tabel 3. 7 tb_ Data Pelanggan 65
Tabel 3. 8 tb_Laporan Penjualan 66
Tabel 3. 9 tb_Pembelian User..... 66
Tabel 3. 10 tb_Riwayat Pembelian 67
Tabel 3. 11 tb_GantiPassword 67
Tabel 3. 12 Jadwal Penelitian 68
Tabel 3. 13 Tabel Pernyataan..... 83
Tabel 3. 14 Tabel Kriteria..... 84
Tabel 3. 15 Tabel *Responden*..... 85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 *Desain* Penelitian.....22
Gambar 3. 2 *Interface* Halaman Login (*Admin)* 34
Gambar 3. 3 *Interface* Halaman Beranda (*Admin)*.....35
Gambar 3. 4 *Interface* Data Pelanggan (*Admin)* 35
Gambar 3. 5 *Interface* Data Produk (*Admin)* 36
Gambar 3. 6 *Interfac*e Tambah Data Produk 36
Gambar 3. 7 *Interface* Data Penjualan *(Admin)* 37
Gambar 3. 8 *Interface* Laporan Penjualan (*Admin)* 37
Gambar 3. 9 *Interface* Ganti *Password (Admin)*.....38
Gambar 3. 10 *Interface logout (Admin)* 38
Gambar 3. 11 *Interface* Halaman Awal (*User)*.....39
Gambar 3. 12 *Interface* Pendaftaran pelanggan (*User)* 40
Gambar 3. 13 Halaman *Login (User)*.....40
Gambar 3. 14 *Interface* Beranda *(User)*.....41
Gambar 3. 15 *Interface* Lihat Produk (*User)* 41
Gambar 3. 16 *Interface* Pembelian (*User)* 42
Gambar 3. 17 *Interface* Riwayat Pembelian (*User)*.....43
Gambar 3. 18 *Interface* Ganti *Password (Use*r).....43
Gambar 3. 19 *Interface Logout (User)*.....44
Gambar 3. 20 *UseCase Diagram* 45
Gambar 3. 21 *Activity Diagram Login (Admin)*.....46
Gambar 3. 22 *Activity* Diagram Data Pelanggan *(Admin)* 46
Gambar 3. 23 *Activity* Diagram Kelola Data Produk *(Admin*).....47
Gambar 3. 24 *Activity* Diagram Kelola Data Penjualan *(Admin)*.....48
Gambar 3. 25 *Activty* Diagram Kelola Laporan Penjualan *(Admin)*.....49
Gambar 3. 26 *Activity* Diagram Ganti Password *(Admin)* 50
Gambar 3. 27 *Activity Diagram Logout (Admin)*.....50
Gambar 3. 28 *Activity Diagram* Halaman Awal *(User)*.....51
Gambar 3. 29 Activity *Diagram Login (User)*.....52
Gambar 3. 30 *Activity Diagram* Lihat Poduk *(User)* 53
Gambar 3. 31 *Activity Diagram* Pembelian *(User*).....53
Gambar 3. 32 *Activity Diagram* Riwayat Pembelian *(User)* 54
Gambar 3. 33 *Activity Diagram* Ganti Password *(User*) 54
Gambar 3. 34 *Activity Diagram Logout(User)* 55
Gambar 3. 35 *Sequence Diagram Login Admin* dan *User* 55
Gambar 3. 36 *Sequence* Diagram Tambah Data Produk *(Admin)* 56
Gambar 3. 37 *Sequence* Diagram Hapus Data Produk *(Admin*) 57
Gambar 3. 38 *Sequence Diagram Edit* Data Produk *(Admin)* 58
Gambar 3. 39 *Sequence Diagram* Hapus Data Penjualan*(Admin)*.....58
Gambar 3. 40 *Sequence Digram Edit* Data Penjualan *(Admin)* 59
Gambar 3. 41 *Sequence Diagram* Lihat Laporan Penjualan *(Admin)*.....60
Gambar 3. 42 *Sequence Diagram* Cetak Laporan Penjualan *(Admin)*.....60
Gambar 3. 43 *Sequence Diagram* Ganti *Password (Admin dan User)*.....61
Gambar 3. 44 *Sequence Diagram Logout (Admin dan User)* 62
Gambar 3. 45 *Class Diagram*.....63
Gambar 4. 1 Halaman Login (Admin) 70

Gambar 4. 2 Halaman Beranda Admin 70
Gambar 4. 3 Halaman Data Pelanggan Admin 71
Gambar 4. 4 Halaman Data Produk Admin 72
Gambar 4. 5 Halaman Tambah Data Produk Admin 72
Gambar 4. 6 Halaman Data Penjualan Admin 73
Gambar 4. 7 Halaman Laporan Penjualan Admin 74
Gambar 4. 8 Halaman GantiPasword Admin 74
Gambar 4. 9 Halaman Logout Admin 75
Gambar 4. 10 Halaman Awal User 75
Gambar 4. 11 Halaman Pendaftaran User 76
Gambar 4. 12 Halaman Login User 77
Gambar 4. 13 Halaman Beranda User 77
Gambar 4. 14 Halaman Daftar Produk User 78
Gambar 4. 15 Halaman Pembelian User 79
Gambar 4. 16 Halaman Riwayat Pembelian User 79
Gambar 4. 17 Halaman GantiPassword User 80
Gambar 4. 18 Halaman Logout User 81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Surat Tugas Ijin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 4 Surat Tugas Penguji Sidang Proposal Tugas Akhir
Lampiran 5 Katu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 6 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir
Lampiran 7 Lembar Observasi
Lampiran 8 Lembar Wawancara
Lampiran 9 Lembar Dokumentasi
Lampiran 10 Lembar Absensi Seminar Proposal
Lampiran 11 Kusioner

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan pada era perkembangan teknologi informasi saat ini yang semakin pesat, dan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat sangat penting bagi kehidupan manusia. Informasi itu sendiri dapat diakses oleh beberapa perangkat salah satunya adalah komputer dengan komputer dapat di akses informasi dari berbagai belahan dunia dengan memanfaatkan jaringan internet, keberadaan internet saat ini memberikan banyak keuntungan secara langsung berupa kemudahan dalam mengakses informasi tanpa terhalang tempat dan waktu, hal tersebut banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang salah satunya adalah bidang bisnis, pemanfaatan dalam bidang bisnis meliputi penjualan online,pemesanan online dan promosi barang atau produk.

Banyaknya para pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secara manual melalui tatap muka secara langsung ataupun melalui telepon. Tetapi metode itu dirasa tidak terlalu cukup efektif, karena para konsumen menginginkan suatu cara pemesanan atau pembelian yang paling mudah. Sehingga pelaku bisnis harus mengubah pola pemasaran produknya kepada pengunjung. Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah internet, dengan memanfaatkan internet informasi bisa diperoleh dimana saja dan kapan saja. pengunjung tidak perlu lagi datang ke toko atau ponsel tetapi pengunjung dapat mengakses aplikasi website yang disediakan oleh toko sehingga pengunjung tidak lagi melakukan transaksi pembelian secara langsung.

Toko medina ponsel adalah salah satu usaha di bidang penjualan handphone dengan berbagai macam merek ponsel dimana Proses penjualan dan transaksi pejualan pada toko Medina ponsel saat ini masih dilakukan melalui sosial media seperti, Instagram, facebook di mana informasi belum terlalu detail. hal ini mendorong penulis untuk memberikan solusi kepada toko Medina Ponsel dengan membuat sebuah website yang dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk mengetahui informasi yang terdapat pada toko Medina ponsel dengan adanya website ini diharapkan dapat membantu pemasaran, penjualan, agar usaha di bidang penjualan handphone pada toko Medina Ponsel lebih berkembang.

Berdasarkan masalah diatas, penulis akan membuat sebuah penelitian dengan judul "Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan handphone pada toko Medina Ponsel" semoga dengan adanya sebuah perancangan sistem informasi berbasis website tersebut dan dapat di kembangkan di toko Medina Ponsel dapat membantu dan mempermudah proses transaksi, penjualan, promosi, juga untuk mengetahui laporan penjualan dan pembelian yang lebih efektif.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi penjualan pada toko Medina Ponsel untuk membantu toko dan karyawan dalam melakukan penjualan, pengiklanan dan promosi.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak melebar luas, maka diberikan batasan masalah untuk pendekatan masalah agar lebih terperinci dalam pelaksanaan yaitu :

a. Analisis dan Perancangan sistem informasi penjualan handphone pada toko Medina ponsel ini hanya sampai tahapan perancangan sistem informasi berbasis website, desain antar muka dan tidak membangun aplikasi.
b. Analisis dan Perancangan sistem informasi ini memiliki 2 level pengguna, yaitu Admin dan *User* dengan masing-masing hak akses, antara lain: Rancangan *Form* penjualan dan pembelian.
c. Metode analisis yang digunakan ialah analisis PIECES (*performance information, economy, control, effiency services).*
d. Metode desain yang di gunakan yaitu menggunakan aplikasi Draw.io dan Balsamiq mockup ialah program aplikasi yang digunakan dalam merancang tampilan dan mendesain tampilan user interface sebuah sistem

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang di harapkan dalam penelitian ini untuk membantu toko dan karyawan dalam melakukan penjualan,pengiklanan dan promosi. agar memudahkan pengunjung dan karyawan pada toko Medina Ponsel memberikan atau mengetahui profil toko dan lain-lain.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat di ambil dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Pengguna

Dengan Adanya Analisis Perancangan Sistem Informasi berbasis website penjualan handphone pada toko Medina Ponsel adalah sebagai referensi atau mempermudahkan pemilik toko dalam melakukan penjualan dan juga memudahkan pengguna melakukan pembelian handphone dimasa yang akan datang.

b. Bagi Penulis

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

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Sebagai bahan referensi dan menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan kampus STMIK Palangkaraya, Untuk menambah ilmu pengetahuan dan sebagai rujukan bagi penulis selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini terdiri dari tinjauan pustaka, kajian teori, dan penelitian yang relavan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini teridiri dari tinjauan pustaka, jenis penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis dan prosedur pengumpulan data, analisis kebutuhan, desain sistem, dan desain penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai hasil rancangan, penelitian serta pembahasan temuan-temuan yang ditemukan serta memberikan solusinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari bab-bab sebelumnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan judul penelitian, pemodelan sistem yang di gunakan dan perangkat lunak yang di gunakan.

2.1.1 Analisis

Menurut Sitanggang, dkk (2022) Analisis adalah suatu kegiatan untuk memeriksa atau menyelidiki suatu peristiwa melalui data untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Analisis biasanya dilakukan dalam konteks penelitian maupun pengolahan data. Hasil analisis diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman serta mendorong pengambilan keputusan.

Menurut Septiani, dkk (2020) analisis adalah suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan atau memecahkan suatu permasalahan dari unit menjadi unit terkecil.

Dari pengertian di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa analisa adalah sebuah teknik penelitian atau suatu usaha yang di lakukan menggunakan metode tertentu untuk menggamati sesuatu secara detail.

2.1.2 Perancangan

Menurut Kurniati, dkk (2019) Perancangan adalah penggambaran perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah dan satu kesatuan yang utuh.

Menurut Aziz & Pribadi, (2020) perancangan adalah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan dalam bidang teknik Perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik.

2.1.3 Sistem Informasi

Menurut Wahyudi & Ridho, (2019) Sistem informasi merupakan sejumlah komponen yang dimana komponen itu saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan

Menurut Maydianto & Ridho, (2021) Sistem informasi merupakan sebuah kumpulan dari beberapa komponen yang mengelola data supaya data yang diolah dapat dijadikan sebagai informasi yang bermakna dan dapat membantu mencapai tujuan organisasi.

Dari pengertian diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa sistem informasi adalah seperangkat komponen yang terintegritas bertugas untuk mengumpulkan, menyimpan, dan memproses data yang dapat membantu dalam mencapai suatu tujuan.

2.1.4 Penjualan

Menurut Irawan & Sadikin, (2019) Penjualan adalah kegiatan penjualan terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, baik secara kredit maupun secara tunai.

Menurut Risma nurmilah, dkk (2020) Penjualan merupakan kegiatan dari usaha yang ditujukan untuk mendapatkan keuntungan.

Dari pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penjualan adalah suatu proses dalam melakukan perjanjian tukar menukar barang atau benda yang telah di sepakati bersama.

2.1.5 Handphone

Menurut Arifuddin, dkk (2019) Handphone merupakan alat komunikasi dua arah yang memungkinkan dua orang atau lebih untuk bercakap-cakap tanpa terbatas jarak

Menurut Tahir, dkk (2022) Handphone tidak bisa lepas dari kehidupan seseorang yang sudah menjadi teman hidup setiap hari baik itu dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa hinnga orang tua.

Dari sebuah pengertian diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa Handphone saat ini adalah sebagai alat yang dapat mempermudahkan untuk seseorang saling berkomunikasi tanpa terbatasnya jarak.

2.1.6 Website

Menurut Pradiatiningtyas & Suparwanto, (2017) Mengatakan bahwa web adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server Web Internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks.

Menurut Kesuma & Rahmawati, (2017) Mengatakan bahwa pengertian website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet.

Dari pengertian diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa website adalah suatu sistem dan informasi yang berbentuk teks, gambar, suara, dan lainnya yang tersimpan pada server web internet sehingga dapat diakses dengan jaringan internet.

2.1.7 UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Shalahuddin & Rosa A Sumanto, (2018) UML (*Unified Modeling Language)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak

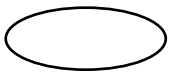
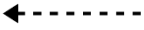
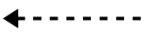
digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini, antara lain. sebagai berikut :

a. Use Case Diagram

Menurut Anggraini, dkk (2020) *Usecase diagram* merupakan salah satu diagram yang digunakan untuk memodelkan suatu sistem, use case diagram dapat menggambarkan sebuah interaksi antara aktor terhadap sistem.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam sebuah activity diagram

Tabel 2. 1 Simbol Usecase Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	*Actor*	Mewakili peran orang,proses,atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat.
	*Use Case*	Astrak dan interaksi antar sistem dan *actor.*
	*Association*	Aabstrak dari penghubung antar *actor* dengan *use case.*
	*Generalisasi*	Menunjukan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan *use case.*
<<include>> 	*Include*	Menunjukan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas *dari use case*
<<extend>> 	*Extend*	Menunjukan bahwa suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *usecase* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Simbol	Nama	Keterangan
	Association	Komunikasi antar aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* diagram atau *use case* yang memiliki integritas dengan *actor.*

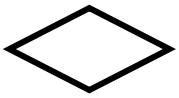
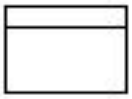
Sumber: https://repository.atmaluhur.ac.id/

b. Activity Diagram

Menurut Koloniawan, dkk (2019) Diagram aktivitas (activity diagram) mengatakan *activity diagram* menggambarkan proses bisnis dan urutan aktifitas dalam sebuah proses, yang mana dipakai pada *business modelling* untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis karena bermanfaat untuk membantu memahami proses secara keseluruhan dalam memodelkan sebuah proses.

Berikut ini adalah sebuah simbol-simbol dalam activity diagram:

Tabel 2. 2 Simbol Activity Digram

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status awal.
	Aktifitas	Aktifitas yang dilakukan sistem aktifitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan/ *Decision*	Percabangan dimana ada aktifitas lalu digabungkan menjadi satu.
	Penggabunga/ *Join*	Penggabungan dimana yang lebih dari satu aktifitas lalu digabungkan menjadi satu.
	*Swimlane*	*Swimlane* memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.

Simbol	Nama	Keterangan
	Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status akhir.

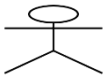
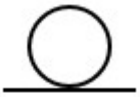
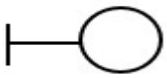
Sumber : https://repository.bsi.ac.id/

c. Sequence Diagram

Menurut Setiawan & Khairuzzaman, (2017) Diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Sequence Diagram*:

Tabel 2. 3 Simbol Sequance Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	*Actor*	Digunakan untuk menggambarkan user pengguna sistem informasi.
	*Entity class*	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan
	*Boundary*	Berupa tepi dari sistem, seperti *user interface* atau suatu yang berinteraksi dengan sistem yang lain.
	*Lifeline*	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status akhir.
	*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	Message to self	Menggambarkan pesan/hubungan objek yang menunjukan kejadian yang terjadi.

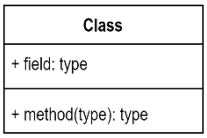
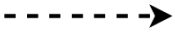
Sumber : https://badoystudio.com

d. Class Diagram

Menurut Shalahuddin & Sumanto (2018) menjelaskan bahwa diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Class Diagram:*

Tabel 2. 4 Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	*Class*	Kelas pada struktur sistem, tiap kelas memiliki nama, attribute,dan operation atau method.
	Association	Garis ini memetakan apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	*Dependency*	Simbol ini memetakan hubungan. Dimana perubahan yang terjadi pada satu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri
	Generalization	Simbol ini adalah menyatakan hubungan dimana objek anak (*descendant*) memiliki perilaku dan terstruktur data dari objek yang ada di atas objek induk (*ancestor*)

Sumber : https://tisucoding.com/

2.1.8 Analisis *PIECES*

Menurut Hartati & Anwardi, (2020) Analisis PIECES yaitu metode analisis yang terdiri dari 6 indikator penilaian *yaitu Performance, Information, Economy, Control, Eficiency,* dan *Service.* Analisis ini merupakan cara untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang terjadi pada suatu sistem yang berjalan. Dari analisis ini akan

menghasilkan identifikasi masalah utama dari suatu sistem serta memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Analisis ini dilakukan untuk melihat kelemahan pada sistem yang telah dijalankan dan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dikembangkan dengan pendekatan 6 indikator PIECES.

Menurut Nuryanti M.Kom, (2017) PIECES adalah sebuah kerangka untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pengguna system.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan Analisis *PIECES* ini sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama. Dalam menganalisis sebuah sistem biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi dan pelayanan pelangganan. Analisis ini disebut dengan *PIECES (Performance, Informatin, Economy, Control, Efficiency and Service).*

1) *Performance* (kinerja)

Peningkatan terhadap kinerja (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 tansaksi 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) *Contro*l (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* (efisiensi)

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 outputnya dibagi dengan inputnya.

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.

Analisis PIECES ini sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam analisis ini dapat mengumpulkan informasi terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem.

2.1.9 Skala Likert

Menurut Sugiono (2018) skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompokorang tentang fenomena sosial.

Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dan di dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyususn item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Berikut ini adalah penjelasan 5 poin skala likert:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Variabel-variabel yang diukur, akan dijelaskan dalam beberapaindikator dan masing-masing indikator mempunyai sub indikator. Sub indikator ini akan dijadikan dasar untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pertanyaan dan pernyataan dalam kusioner.

2.2 penelitian Yang Relevan

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

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah berhasil dihimpun oleh penulis, yang dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 2. 5 Penelitian Relevan

No.	Penulis	Topik Penelitian	Penjelasan
1.	Herianto, (2021)	Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone Berbasis Web Pada Counter Motri 29 Cell Pangkalpinang	Dalam menganalisa dan merancang sistem ini penulis menggunakan model *FAST* dengan metode berorientasi objek. Dalam pengembangan sistem ini *tools* yang digunakan yaitu UML. *(Unified Modeling Languange)*
2.	Alukadinata, (2021)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone di Forza Mufid Perdana Selular	Penelitian Yang Digunakan Adalah Penelitian Grounded Research Yaitu Suatu Metode Penelitian Yang Diawali Dari Fakta Berujuan Untuk Mengadakan Generalisasi Empiris Menetapkan Konsep-Konsep Membuktikan Dan Atau Mengembangkan Teori
3.	Naufal, (2018)	Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Handphone Dan Voucher Pulsa Dengan Metodologi Berorientasi Obyek Pada Toko Ak Phone	Program ini dirancang dengan metode berbasis object oriented dengan VB.Net dan MySQL sehingga memudahkan penjual untuk mengatasi masalah yang ada agar dapat dilakukan secara efektif dan efisien agar mutu dan kinerja toko lebih meningkat
4.	Hermawan, (2020)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Ponsel	Pada Penelitian Ini Metode Yang di Pakai Adalah Metode Waterfall.

No.	Penulis	Topik Penelitian	Penjelasan
5.	Febrian, (2020)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone Berbasis Web Pada Luber Cell Tangerang	Pada sistem informasi ini metode pengembangan sistemyang digunakan dalam skripsi ini adalah metode Waterfall.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Medina Ponsel merupakan sebuah toko penjualan handphone jenis android dan aksesoris lainnya yang di dirikan pada tahun 2019 oleh Bapak Juliansyah, S.PdI di kota palangka raya, dalam penelitian ini peneliti terlebih dahulu meminta izin penelitian pada objek atau tempat penelitian melalui tatap muka ataupun secara langsung adapun sistem lama dalam proses penjualan di toko Medina ponsel yaitu dengan cara menyebarkan brosur atau poster dan menunggu pelanggan datang lansung ke toko, dan proses penyimpanan data penjualan pada toko Medina Ponsel pun masih dilakukan dengan ditulis kembali ke dalam buku besar. sehingga metode itu dirasa tidak cukup efektif, dikarenakan ruang lingkup konsumen hanya berada pada sekitaran kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah yang dimana toko Medina Ponsel ini beralamatkan di Jl. G. Obos No.139, menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73111.

3.2 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis, menggunakan jenis metode penelitian *Reseach & Developmentm* level 1 yang merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk membuat suatu perancangan sistem informasi pada toko Medina Ponsel. Adapun penelitian yang di maksud adalah untuk menyelidiki suatu kondisi, keadaan, atau peristiwa lain, menggumpulkan data, menganalisis, kemudian hasil akhir kemudian akan di paparkan dalam bentuk laporan penelitian untuk mengetahui nilai satu variabel mandiri, baik satu

variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Artinya penelitian ini hanya ingin mengetahui bagaimana proses dari hasil Analisis dan Perancangan Sistem Informasi pada toko Medina ponsel. Secara garis besar menurut prof Sugiyono (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk.

Terdapat tahapan-tahapan yang akan dilakukan penulis dalam jenis penelitian *Reseach & Devolopment,* level 1 ini antara lain sebagai berikut :

a. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Reseach and Information Colletion*)

Langkah pertama ini penulis, melakukan pengumpulan data yaitu dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka dan kuisoner yang mencakup dengan menganalisis kebutuhan pengguna.

b. Perencanaan (*Planning*)

Langkah kedua ini penulis, menyusun rencana penelitian, yang meliputi kebutuhan dalam melaksanakan penelitian, rumusan tujuan yang akan dicapai melalui penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian serta pengujian dalam ruang lingkup yang terbatas.

c. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary)*

Langkah ketiga ini penulis, melakukan desain yang hendak dikembangkan, penentuan sarana dan prasarana penelitian yang diperlukan selama kegiatan atau proses penelitian dan pengembangan, serta penentuan tahap-tahap pelaksanaan pengujian

yang terdapat dalam penelitian ini.

d. Revisi Produk (*Operational Product Revision*)

Langkah ketujuh penulis, melakukan perbaikan yang kedua setalah melakukan pengujian lapangan yang pertama sehingga dalam penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan evaluasi serta hasil uji lapangan utama dapat membuat produk yangdikembangkan dapat berjalan lebih baik.

e. Uji Kelayakan (*Operational Field Testing)*

Langkah kedelapan penulis, melakukan pengukuran keefektivitas dari sebuah perancangan sistem informasi yang dibuat yang melibatkan para calon pengguna dari sistem tersebut. Pengujian pengukuran keefektifitas yang dilakukan penulis pada langkah ini yaitu dengan angket kuisoner, wawancara, dan observasi yang kemudian hasilnya dianalisis.

f. Revisi Produk Akhir (*Final Product Revisional)*

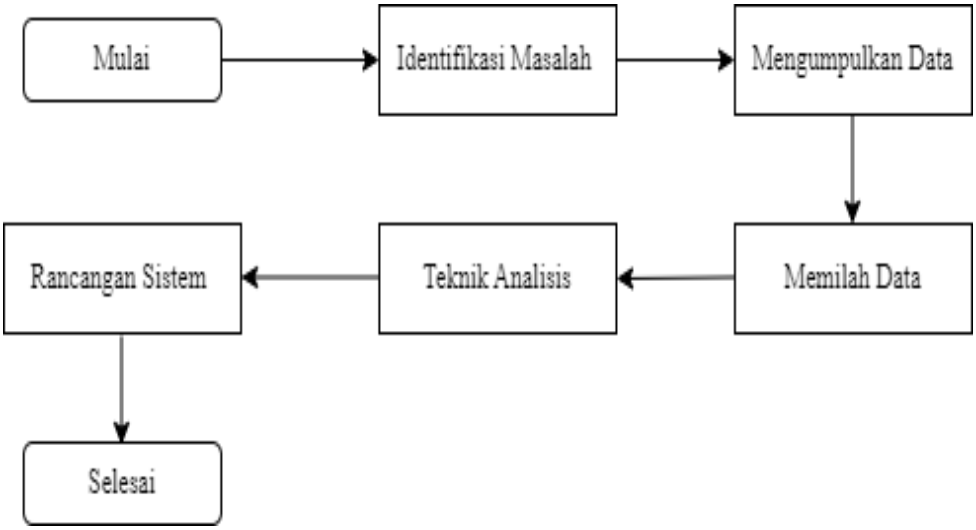
Langkah kesembilan penulis, melakukan penyempurnaan terhadap sebuah sistem yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan akhir perlu dilakukan agar tingkat keefektivitas sistem yang dihasilkan bisa dipertanggung jawabkan.

g. Desiminasi dan Hasil (*Desemination and Results)*

Langkah kesepuluh,merupakan langkah terakhir yang dilakukan penulis melakukan pembahasan hasil perancangan sistem informasi yang dihasilkan untuk didistribusikan agar dapat dimanfaatkan oleh pengguna.

3.3 Desain Penelitian

Adapun desain penelitian dalam penelitian ini, untuk mempermudah proses membangun sistem informasi persediaan maka penulis menggunakan sebuah kerangka kerja agar proses penelitian menjadi lebih terstruktur. Metode yang penulis gunakan sebagai kerangka kerja penelitian ini adalah metode penelitian *Research & Development* Adapun desain struktur atau rencana desain penelitian sebagai berikut :



Gambar *3. 1 Desain* Penelitian

Penjelasan dari masing-masing tahapan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Dalam tahap ini, penulis sebelumnya melakukan penelitian di toko Medina Ponsel sehingga penulis mengidentifikasi masalah yang diangkat yaitu bagaimana menganalisa dan merancang sistem informasi penjualan handphone pada toko Medina Ponsel berbasis web.
2. Penulis melakukan observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data yang diperlukan.
3. Penulis menentukan dan memilih data-data yang di perlukan dari

lapangan untuk melakukan penelitian, jika data kurang maka penulis akan kembali melakukan observasi dan wawancara.

4. Melakukan analisis kelemahan dan kebutuhan sistem lama serta merancang sistem baru yang lebih baik.
5. Pada tahap ini, merekomendasikan hasil rancangan kepada pihak toko Medina Ponsel sebagai referensi agar dapat dilanjutkan peneliti selanjutnya menjadi sebuah aplikasi.
6. Pada tahap ini, penulis melakukan penulisan hasil laporan terhadap hasil kegiatan penelitian yang telah dilakukan.
7. Pada tahap ini, penulis selesai melakukan perancangan sistem informasi yang di butuhkan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam proses penelitian guna memperoleh data pendukung dalam melakukan sesuatu penelitian. Instrumen penelitian yang lazim digunakan dalam penelitian adalah pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara, sebagai instrumen penelitian. Instrumen ini memiliki peranan serta kegunaan yang sangat penting dikarenakan bila kita tidak mempunyai instrumen dalam mendapatkan data penelitian, maka dapat mengakibatkan kita salah dalam mengambil kesimpulan dalam penelitian serta mengalami kesulitan dalam melakukan pengelompokan dan pengolahan data yang relevan dalam penelitian tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan

menggunakan skala likert. dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen pengumpulan data sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian

No	Jenis Metode Penelitian	Jenis Instrumen
1.	Observasi	a. Surat Izin Observasi b. Panduan Observasi
2.	Wawancara	a. Lembar Wawancara
3.	Kuisioner	a. Angket Kuisioner b. Skala Likert
4.	Dokumentasi	a. Foto-foto b. Laporan Pemesanan
5.	Studi Pustaka	a. Teori-teori Para Ahli b. Internet

3.4.1 Observasi

Dalam observasi kegiatan penelitian ini, peneliti dengan melakukan pengumpulan data dan mengamati secara langsung pada Toko Medina Ponsel guna mendapatkan data yang diperlukan untuk penyusunan penelitian tugas akhir instrumen pada metode ini adalah sebagai berikut:

a. Mengamati data penyimpanan hasil laporan penjualan yang masih melakukan cara manual dengan mencatat kembali ke dalam buku besar.
b. Melihat dan mengamati merek dan jenis handphone yang di jual.

3.4.2 Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan dan mengumpulkan data dengan cara bertanya secara langsung pada karyawan toko Medina Ponsel yang berupa permasalahan–permasalahan yang terjadi,serta sistem atau cara kerja yang sedang berjalan, serta apa saja yang yang dibutuhkan pada sistem dan yang perlu dikembangkan pada sistem. Adapun hal- hal yang ditanyakan adalah:

1. Apakah saya boleh melakukan penelitian yang terkait dengan penjualan handphone?
2. Apa saja jenis handphone yang dijual pada toko Medina Ponsel saat ini?
3. Apakah ada permasalahan atau kendala yang di hadapi selama ini dalam Proses penjualan?
4. Bagaimana cara atau sistem penjualan di toko ini?
5. Bagaimana proses input output hasil penjualan pada toko ini?
6. Sistem penjualan yang bagaimana yang anda inginkan?
7. Dalam rancangan sistem ini apakah anda menginginkan menu login?
8. Apakah anda menginginkan sebuah logo pada rancangan sistem ini?

3.4.3 Kuisioner

Dalam tahapan ini, responden/pengguna melaksanakan validasi untuk memilih satu jawaban untuk memberikan penilaian tingkat kepuasaan terhadap rancangan yang diteliti oleh penulis dengan memberikan pilihan jawaban dari setiap pernyataan. Rencana kuisoner sebagai berikut :

Penjelasan Keterangan pilihan jawaban :

Sangat Tidak Setuju	= 1
Tidak Setuju	= 2
Netral	= 3
Setuju	= 4
Sangat Setuju	= 5

3.4.4 Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan memperoleh data langsung dari tempat penelitian berupa foto dengan peneliti sebagai bukti telah melakukan penelitian kepada pihak toko Medina Ponsel, hal-hal yang di dokumentasi adalah sebagai berikut :

a. Penyerahan Surat Penelitian

b. Buku laporan penjualan atau buku besar

c. Foto Kegiatan Wawancara

d. Foto observasi

3.4.5 Studi Pustaka

Dalam Tahapan ini penulis menggumpulkan data berdasarkan teori-teori yang mendasari masalah di dalam bidang yang di teliti. Selain itu juga dapat memperoleh informasi tentang penelitian sejenis atau yang berkaitan dengan penelitian melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari referensi dari media internet.

3.5 Teknik Analisis Dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini menggunakan metode PIECES sebagai metode untuk menganalisis sistem yang lama, sistem berjalan.

3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur yang digunakan penulis untuk mendapatkan data-data dari objek penelitian, maka digunakan metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan langsung kondisi dan situasi yang ada pada toko Medina Ponsel.

b. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dan informasi dalam

bentuk berupa laporan kegiatan, foto-foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian.

c. Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi atau tanya jawab langsung dengan narasumber atau pemiik toko. Pada tahap ini penulis memberikan pertanyaan kepada pihak toko Medina Ponsel sebagai narasumber mengenai permasalahan yang terjadi saat ini serta sistem atau proses dan pelayanan yang dilakukan saat ini pada toko Medina ponsel.

d. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan mencari informasi yang berkaitan dengan pokok pembahasan penelitian seperti jurnal, proposal tugas akhir, maupun buku-buku dari berbagai sumber dengan tema yang hampir menyerupai tema penelitian penulis sebagai referensi untuk penelitian yang dilakukan pada Medina ponsel.

3.6 Analisis Kebutuhan

Adapun dalam pengembangan sistem ini, agar menjadi sistem yang baik maka kebutuhan sistem yang diperlukan adalah sebagai berikut:

3.6.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna dalam perancangan ini terbagi menjadi kebutuhan admin/pengelola dan kebutuhan user/pihak terkait.

a. Kebutuhan Admin/pengelola

1) Admin harus login terlebih dahulu untuk dapat mengakses atau masuk kedalam halaman beranda admin.
2) Setelah masuk halaman beranda sistem menampilkan jumlah pelanggan, jumlah produk, dan jumlah pesan masuk.
3) Pada fitur menu terdiri dari data pelanggan, data produk, data informasi penjualan, laporan penjualan, ganti password, dan logout.
4) Pada halaman data produk, admin dapat menambahkan produk,edit produk, dan hapus produk.
5) Pada halaman data pelanggan, admin dapat melihat identitas dari user yang telah mendafarkan pelanggan.
6) Pada halaman data informasi penjualan ketika admin memilih membuka halaman pesan masuk, admin dapat mengkonfirmasi pesanan dari user/pelanggan dengan mengklik terima atau tolak.
7) Pada halaman data informasi penjualan ketika admin membuka halaman data pemesanan, admin dapat mengedit dan menghapus pembelian dari user/pelanggan.
8) Pada halaman laporan admin dapat melihat laporan dengan cara memasukan bulan dan tahun dari laporan yang diinginkan, kemudian admin juga dapat mencetak laporan penjualan tersebut.
9) Pada halaman ganti *password*, admin dapat mengganti password dengan memasukan *password* lama dan *password* baru.

10) Pada halaman *logout* admin dapat keluar dari akun admin dan kembali ke halaman login.

b. User/Pelanggan

1) *User* melakukan pendaftaran (sigh up) jika *user* belum mempunyai akun maka *user* harus melakukan pendaftaran pelanggan terlebih dahulu.
2) Jika *user* sudah mendaftar maka user langsung masuk ke menu login.
3) *User* dapat melihat halaman lihat produk, halaman pembelian, riwayat pembelian, ganti *password*, dan logout.
4) Pada website ini *user* dapat melakukan pembelian dengan lebih mudah karena bisa diakses kapanpun dan dimana pun.

3.6.2 Analisis sistem lama/sistem yang baru

Untuk menganalisis kinerja sistem yang ada dan sistem yang akan dibangun maka metode analisis yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode *PIECES*. Berikut adalah hasil analisis penulis menggunakan metode PIECES tersebut :

Tabel 3. 2 Analisis Sistem Lama

No	Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1.	*Performance* (Kinerja)	Proses penjualan dan pembelian yang dilakukan pelanggan dan pengelolaan data penjualaan oleh karyawan pada Medina ponsel masih dikerjakan secara konvesional dengan pencatatan data ditulis dalam buku besar untuk menyimpannya. Hal ini membuat waktu yang dibutuhkan menjadi lama 15 sampai 20 menit.	Proses penjualan dan pengolahan data penjualan menjadi lebih mudah sehingga kinerja menjadi lebih cepat dan efektif. Data yang tersimpan dalam *database* sistem yang sudah dibuat. Data dapat langsung dicetak sesuai dengan kebutuhan.
2.	*Information* (Informasi)	Pencarian informasi data penjualan sangatlah sulit karena harus membuka kembali arsip data penjualan sebelumnya yang di catat pada buku besar yang sebelumnya	Dengan sistem baru pencarian data penjualan tidak akan kesulitan lagi, karena dengan mengakses sistem dapat lebih mudah mencari data penjualan dengan melihat data pembeli pada sistem
3.	*Economy* (Ekonomi)	Pencatatan data penjualan yang dilakukan Karyawan Medina ponsel masih ditulis dalam buku besar untuk penyimpanan data penjualan Hal ini memerlukan biaya karena harus membeli buku dengan harga 20.000 sampai 25.000.	Dengan sistem baru, dapat lebih menimalisirkan penggunaan buku untuk mengelola data penjualan dan tidak memakan banyak waktu.

No	Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
4.	*Control* (Kontrol)	Proses pembelian atau transaksi yang dilakukan pelanggan dan pengelolaan data penjualan yang dilakukan karyawan Medina Ponsel kurang efektif atau sulit dikontrol karena belum ada sistem informasi untuk penjualan dan pengelolaan data penjualan secara langsung.	Proses penjualan dan transaksi serta pengelolaan data penjualan menjadi lebih terkendali dengan adanya sistem terkomputerisasi yang memiliki hak akses sehingga kinerja lebih efektif dan terkontrol.
5.	*Effeciency* (Efisiensi)	Belum adanya sistem informasi dalam proses penjualan Transaksi dan pengelolaan data penjualan yang memadai menjadi kurang efisien dan efektif.	Dengan adanya sistem yang akan di bangun penulis maka memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian dan karyawan medina ponsel juga dalam mengelola data penjualan dan transaksi lebih mudah.
6.	*Service* (Layanan)	Layanan kurang maksimal karena membutuhkan proses yang lumayan lama dalam mengelola data penjualan dan transaksi.	Dengan menggunakan sistem akan memudahkan karyawan Medina Ponsel dalam mengelola data penjualan dan proses transaksi menjadi lebih efektif dan efesien.

Berdasarkan analisis diatas, dapat diketahui bahwa sistem yang ada di Medina Ponsel saat ini masih kurang efektif dan efesien. Hal ini dikarenakan Pengelolaan data masih menggunakan manual yaitu pegawai menulis data Pelanggan ke buku besar dan pihak pelanggan harus datang langsung ke toko Medina Ponsel dalam melakukan proses pembelian. Sehingga dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan ponsel berbasis web ini dapat memberikan kemudahan bagi pengelola/karyawan Medina Ponsel dan pelanggan/u*ser*.

3.6.3 Analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak Untuk Membangun Sistem

Adapun kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunaknya untuk membangun sistem sebagai berikut

a. Analisis kebutuhan perangkat keras (*Hardware)*

Kebutuhan perangkat keras *(Hardware)* yang digunakan penulis dalam membangun sebuah sistem informasi adalah sebagai berikut:

1). *Processor* : AMD E2-7015

2). *RAM* : 4 GB

3). *Grafik* : 1.50 GHz

4). *Hardisk* : 1 TB

b. Analisis kebutuhan perangkat lunak *(Software)*

Kebutuhan perangkat lunak *(Software)* yang digunakan penulis dalam membangun sebuah sistem informasi adalah sebagai berikut:

1. Menurut Ayatullah, (2022) Draw. io adalah sebuah website yang didesain khusus untuk menggambarkan diagram secara online. Semua fitur yang ada pada situs ini bisa kalian nikmati hanya dengan bermodalkan browser yang mendukung HTML 5.



Gambar 3. 2 Draw.io

Sumber: *Website draw*. io (2022)

2. Menurut Andhika putra, (2019) Balsamiq mockup balsamiq mockup adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi.



Gambar 3. 3 Balsamiq Mockup

Sumber: Aplikasi Balsamiq Mockup (2022)



Gambar 2. 1 Figma

Sumber: (Figma, 2022)

3. Menurut Pramudita & Arifin (2021) Figma adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh UI atau UX designer dalam membuat tampilan antarmuka untuk *website* ataupun *mobile.*

3.7 Desain Sistem

Desain sistem merupakan tahapan berupa gambaran perencanaan dari sistem informasi yang akan dibangun oleh penulis. Hal ini bertujuan untuk persiapan dalam membangun sebuah sistem informasi. Berikut ini uraian mengenai desain sistem yang penulis rancang sebagai berikut :

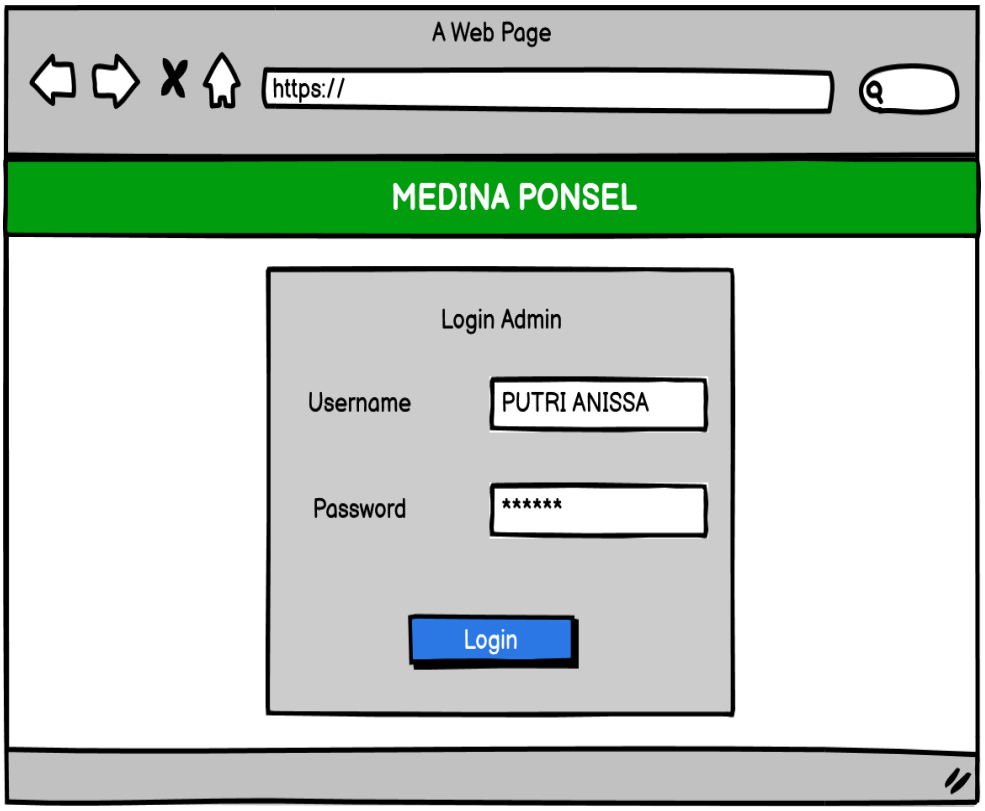
3.7.1 Desain Antarmuka

Pada tahapan ini akan diterapkan rancangan desain antarmuka atau interface pada halaman-halaman yang ada pada sistem informasi ini, adapun rancangan desain interface-nya adalah sebagai berikut:

Desain Antarmuka.

a. Halaman Login (Admin)

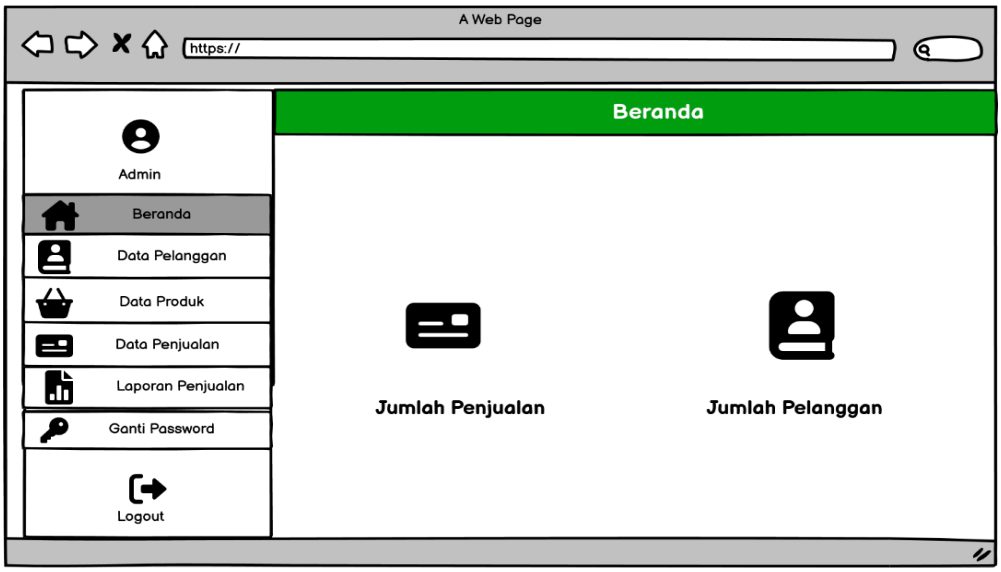
Halaman login adalah halaman awal yang muncul ketika sistem diakses oleh admin. Rancangannya seperti pada gambar dibawah :



Gambar 3. 4 *Interface* Halaman *Login (Admin)*

b. *Interface* Beranda Utama (*Admin*)

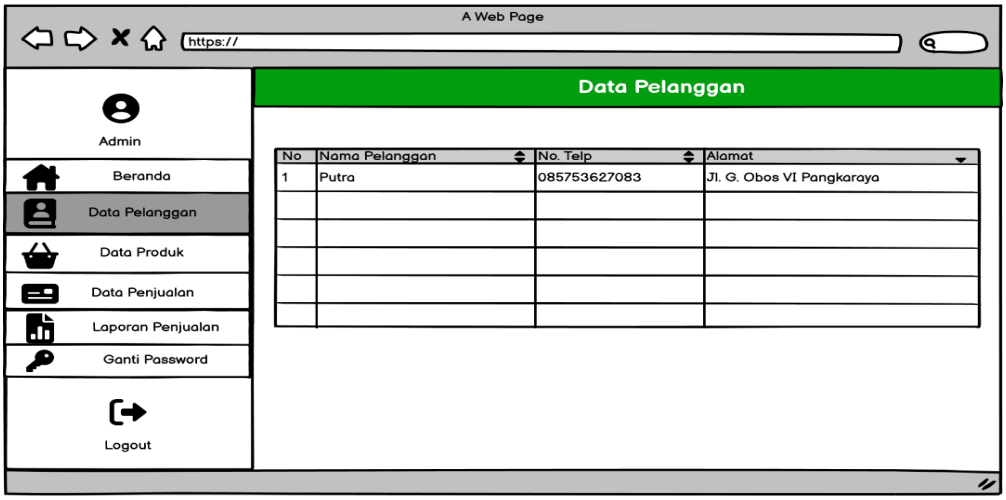
ketika admin menekan *button login* dihalaman *login*, maka admin akan masuk ke halaman beranda admin. Rancangannya seperti pada gambar dibawah:



Gambar 3. 5 *Interface* Halaman Beranda *(Admin)*

c. Halaman Data Pelanggan (*Admin*)

ketika admin menekan tombol pada menu data pelanggan, maka admin akan masuk ke halaman data pelanggan. Rancangannya seperti pada gambar dibawah:

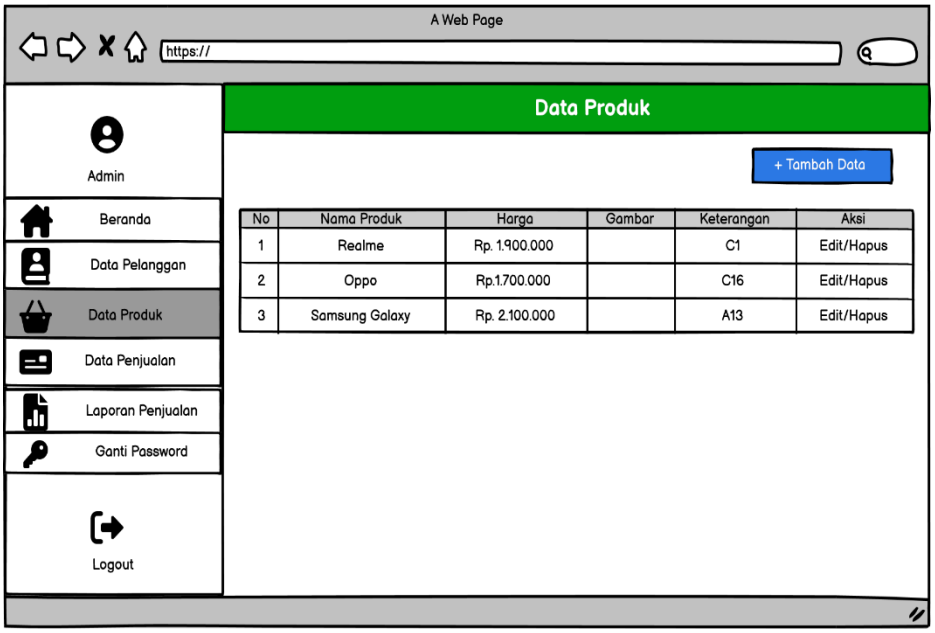


Gambar 3. 6 *Interface* Data Pelanggan *(Admin)*

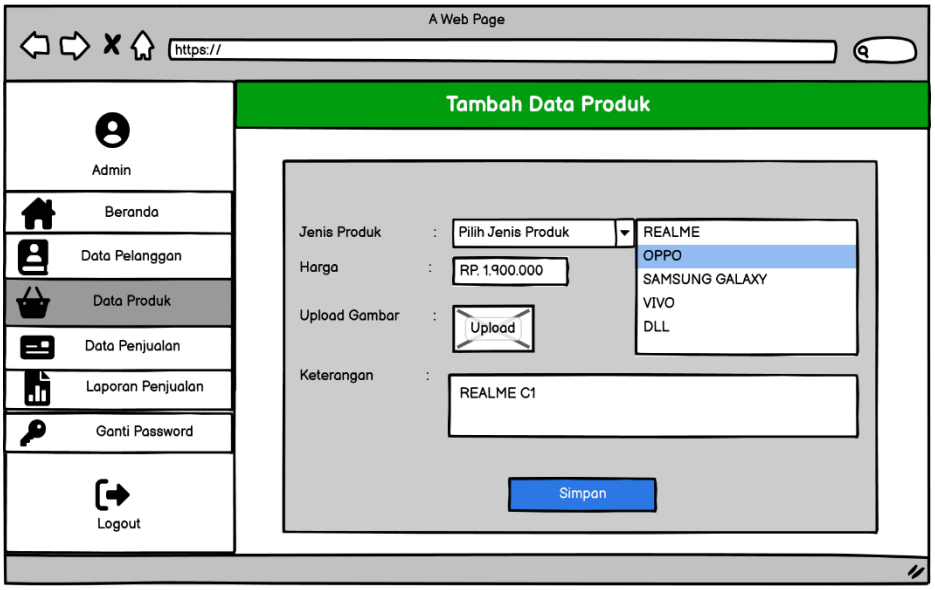
d. Halaman Data Produk (*Admin*)

ketika admin menekan tombol pada menu data produk, maka *admin* akan masuk ke halaman data produk. Didalam halaman data produk

terdapat menu tambah data untuk menambahkan data produk. Rancangannya seperti pada gambar dibawah:



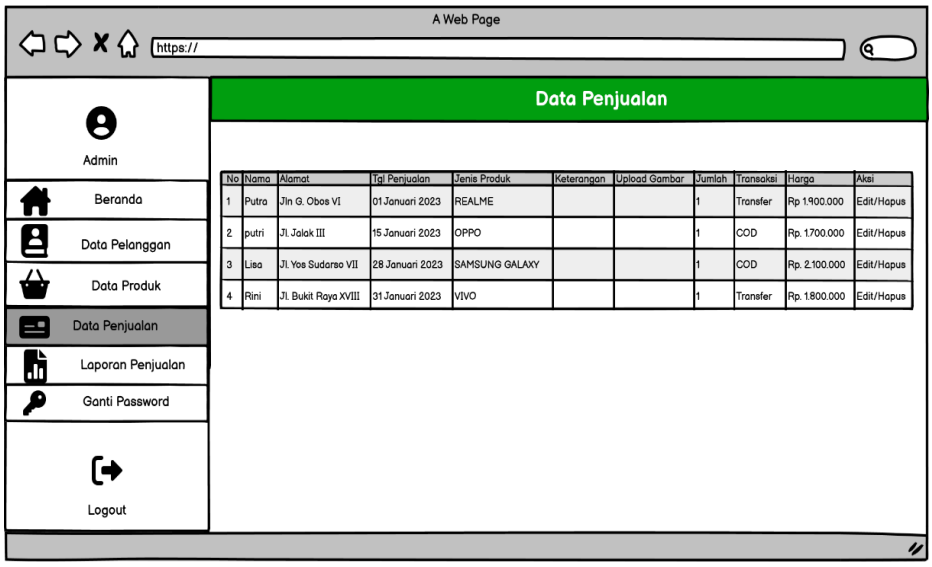
Gambar 3. 7 *Interface* Data Produk *(Admin)*



Gambar 3. 8 *Interface* Tambah Data Produk

e. *Interface* Data Penjualan (*Admin*)

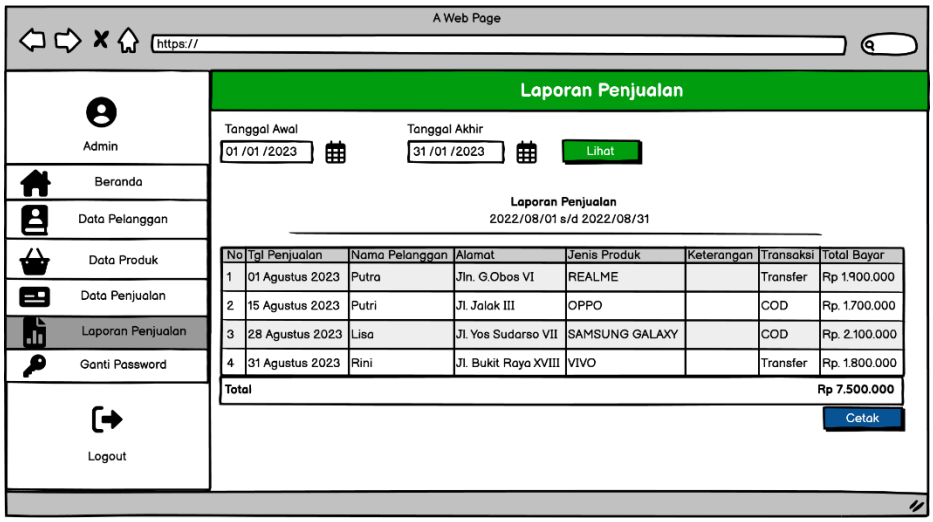
Ketika admin menekan tombol pada menu data pemesanan maka *admin* akan melihat data pemesanan yang telah di *input* oleh user.



Gambar 3. 9 *Interface* Data Penjualan *(admin)*

f. *Interface* Laporan Penjualan (*Admin*)

Dalam menu laporan, admin dapat melihat dan mencetak laporan pemesanan dengan memasukan tanggal, bulan, dan tahun. Berikut Rancangannya seperti pada gambar dibawah:

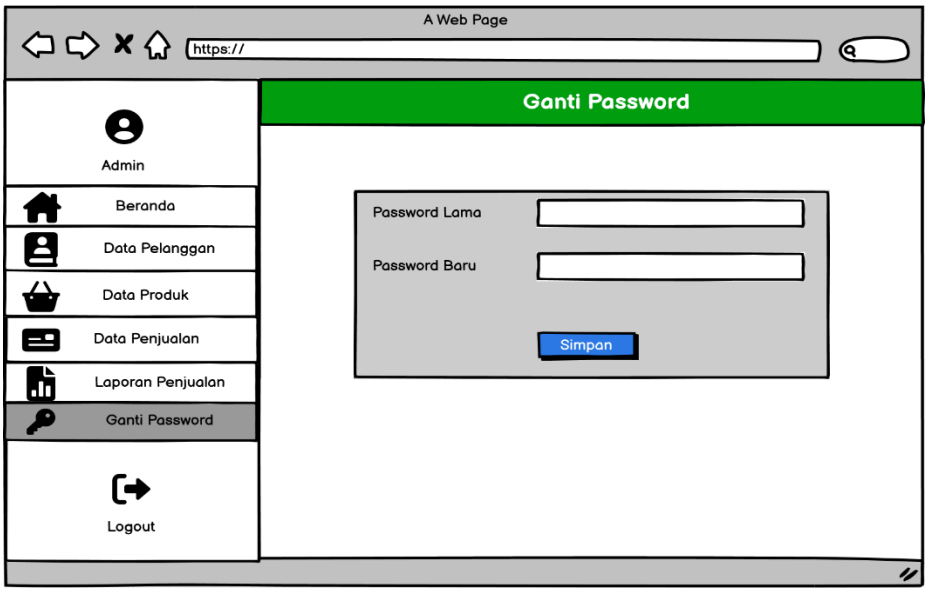


Gambar 3. 10 *Interface* Laporan Penjualan *(Admin)*

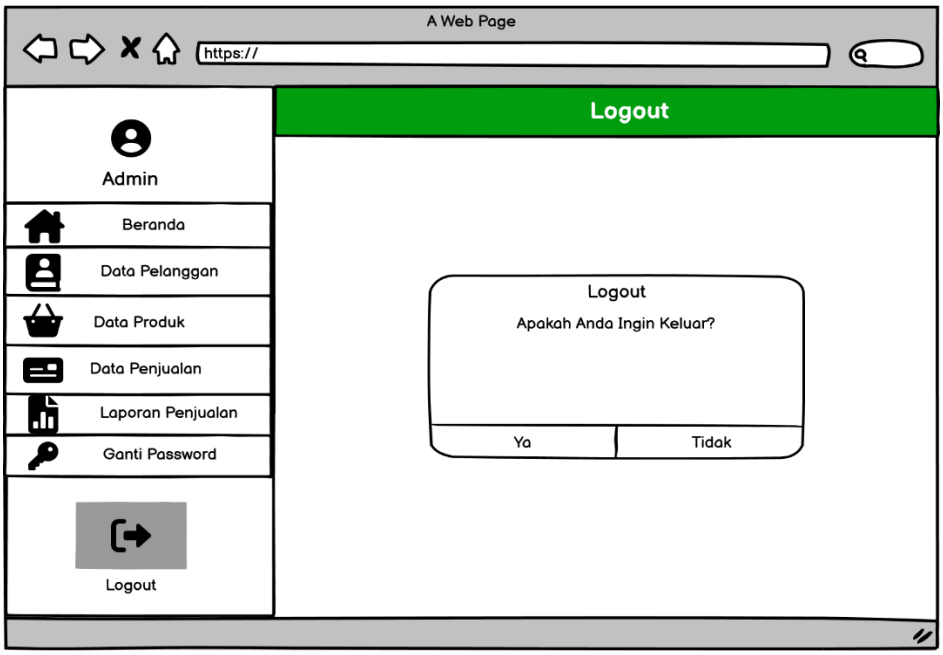
g. *Interface* Ganti *Password* (*Admin*)

Ketika admin menekan tombol pada menu ganti *password* maka akan mengarah ke halaman untuk mengganti password dengan

menampilkan *input password* lama, *pasdword* baru, dan simpan.



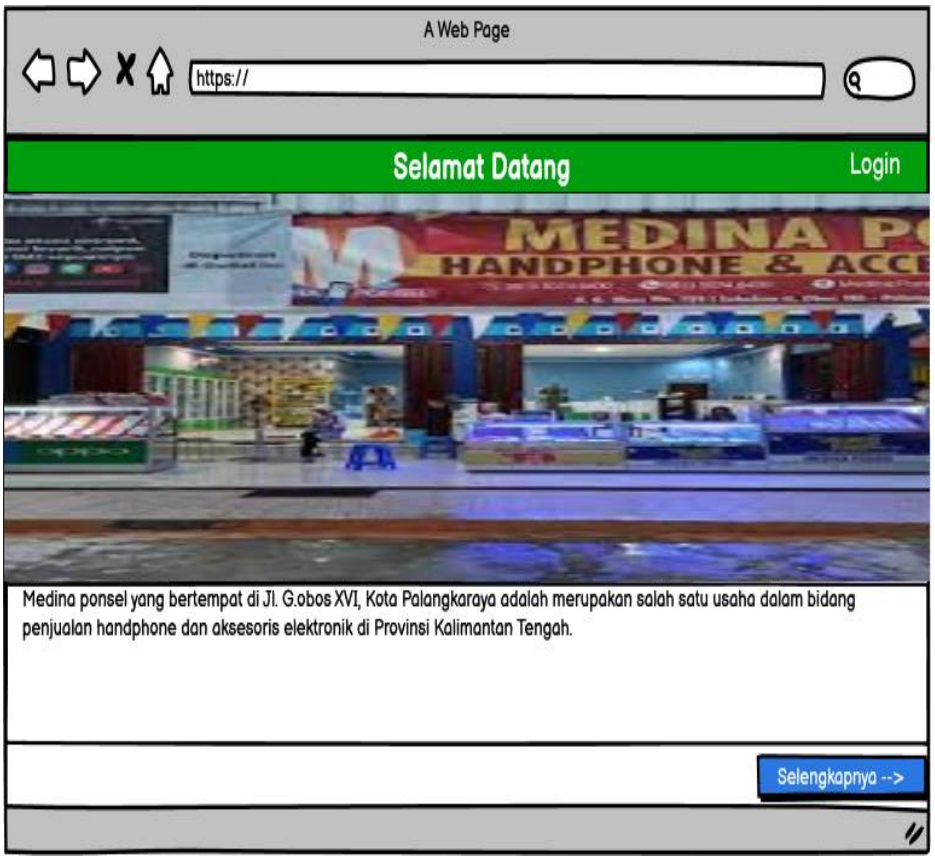
Gambar 3. 11 *Interface* Ganti *Password* (*Admin)*



Gambar 3. 12 *Interface logout (admin)*

h. *Interface* Halaman Awal (*User*)

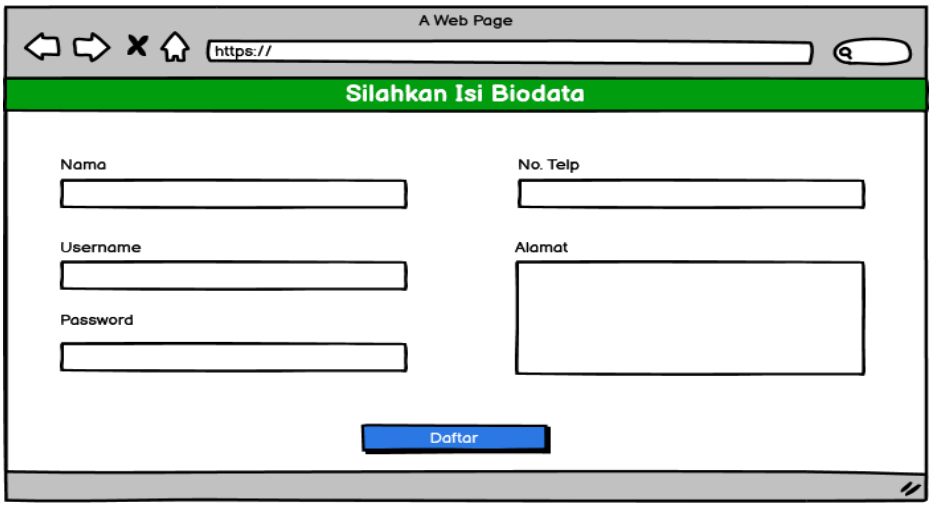
Halaman awal adalah halaman yang muncul pertama kali ketika user membuka web yang menampilkan profil dari Rumah Kemasan.



Gambar 3. 13 *Interface* Halaman Awal (*User*)

i. *Interface* Pendaftaran (*User*)

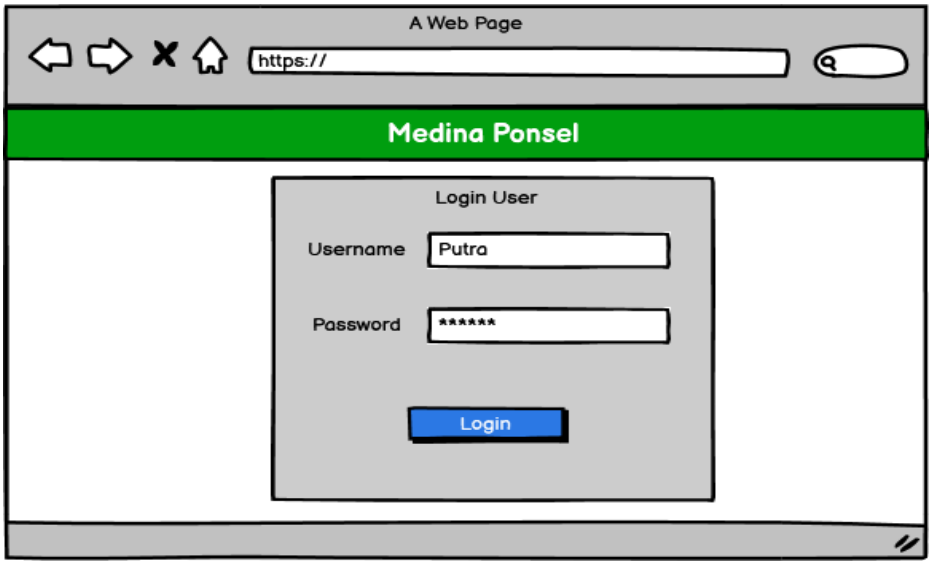
Ketika user menekan tombol selengkapnya pada halaman awal web, maka user akan diarahkan kehalaman pendaftaran dan menampilkan *inpu*t data pendaftaran. Halaman ini bertujuan agar *user* dapat memiliki akun sehingga *user* dapat mengakses sistem informasi ini.



Gambar 3. 14 *Interface* Pendaftaran pelanggan (*User)*

j. *Interface* Login (*User*)

Setelah *user* mempunyai akun, maka *user* akan diarahkan ke halaman login dengan mengisi *username* dan *password.*



Gambar 3. 15 Halaman *Login* (User)

k. *Interface* Beranda (*User*)

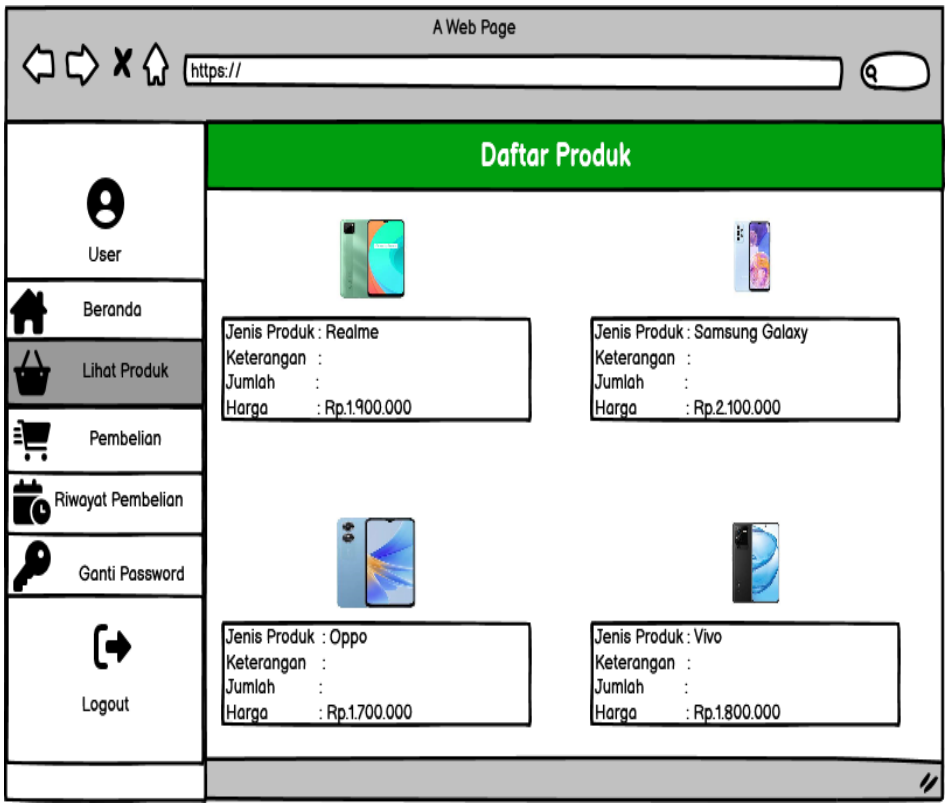
Ketika *user* menekan tombol login di halaman login, maka user akan masuk ke halaman beranda utama user.



Gambar 3. 16 *Interface* Beranda (*User*)

l. *Interface* Lihat Produk (*User*)

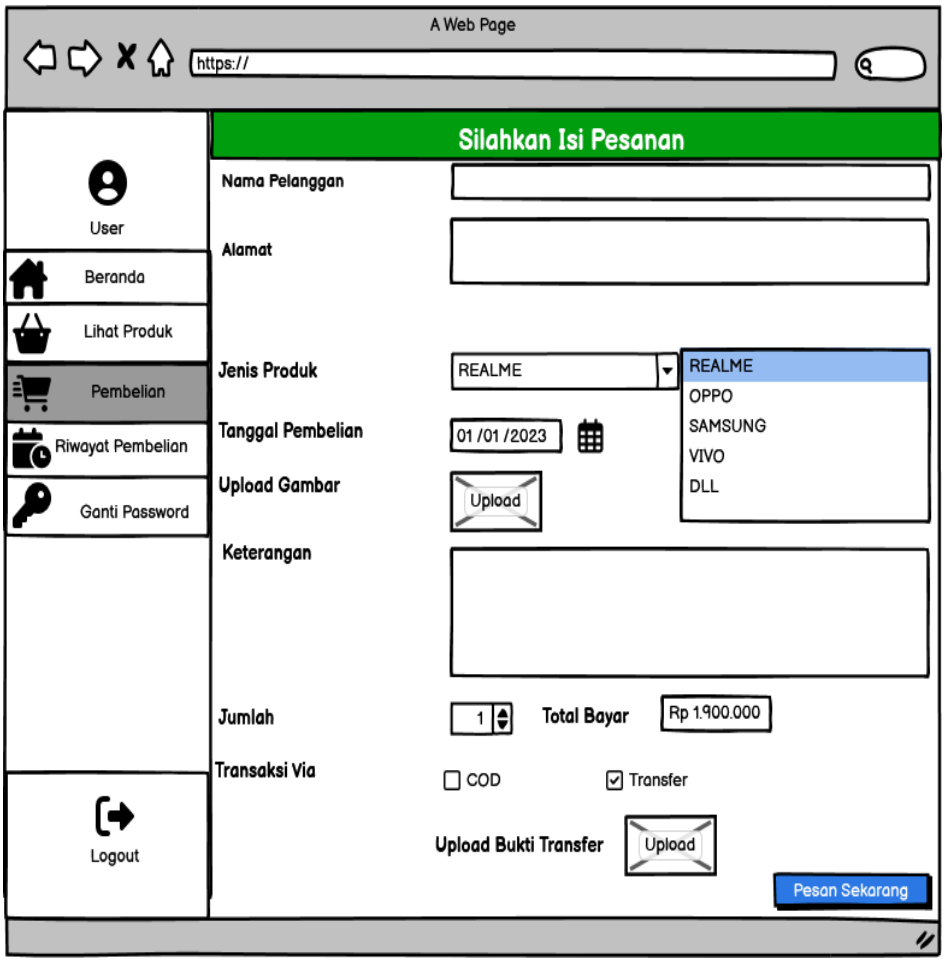
Ketika user menekan tombol menu lihat produk, maka *user* akan melihat produk handphone dan merek yang di *input* oleh *admin*.



Gambar 3. 17 *Interface Lihat Produk (User)*

m. *Interface* Pembelian (*User*)

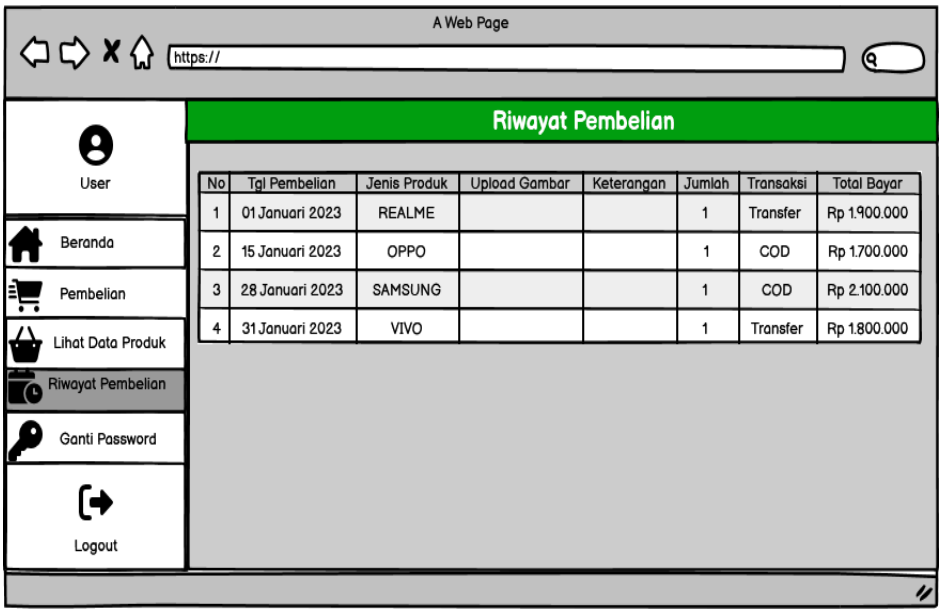
Ketika *user* menekan tombol menu pembelian, maka user akan diarahkan ke halaman pembelian dan menampilkan *input* data pemesanan. Pesanan yang di *input* oleh *user* akan masuk ke data pembelian *admin.* Rancangannya seperti gambar dibawah:



Gambar 3. 18 Interface *Pembelian* User

n. *Interface* Riwayat Pembelian (*User*)

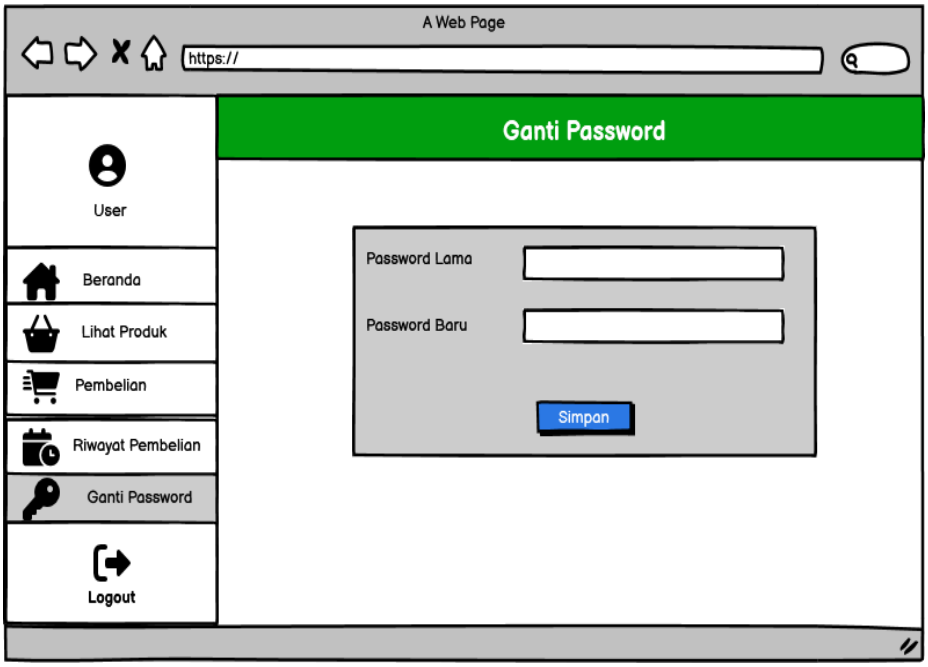
Ketika *user* menekan tombol pesan sekarang pada halaman pembelian, maka *user* akan diarahkan ke halaman riwayat pembelian.



Gambar 3. 19 *Interface* Riwayat Pembelian (*User)*

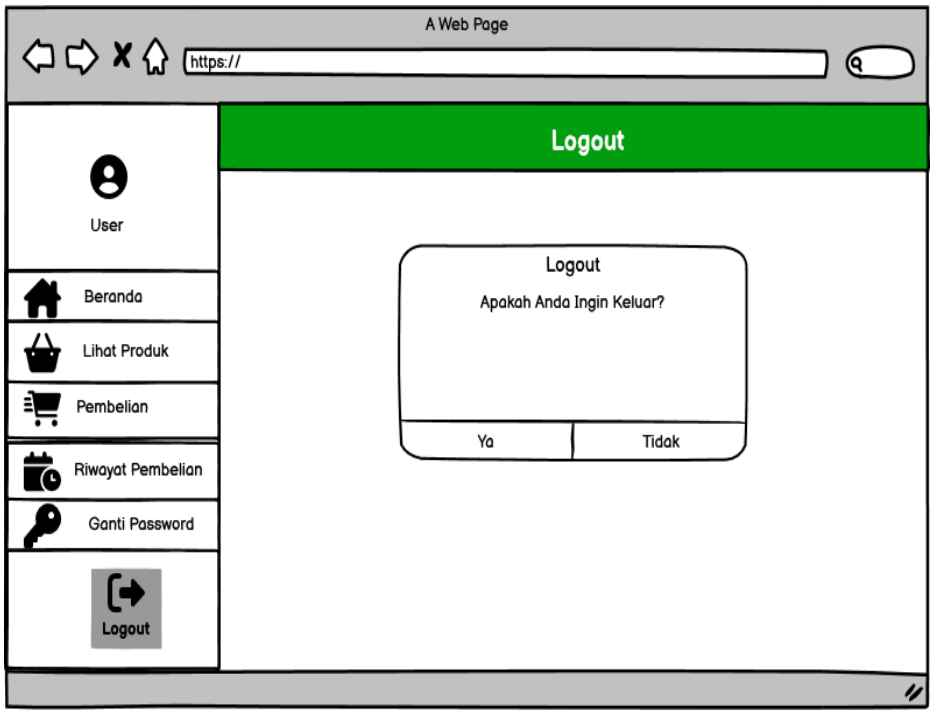
o. *Interface* Ganti *Password* (*User*)

Ketika *user* menekan tombol pada menu ganti *password* maka akan mengarah ke halaman untuk mengganti password dengan menampilkan *input password* lama, *pasdword* baru, dan simpan.



Gambar 3. 20 Interface Ganti *Password (User)*

p. *Interface Logout* (User)



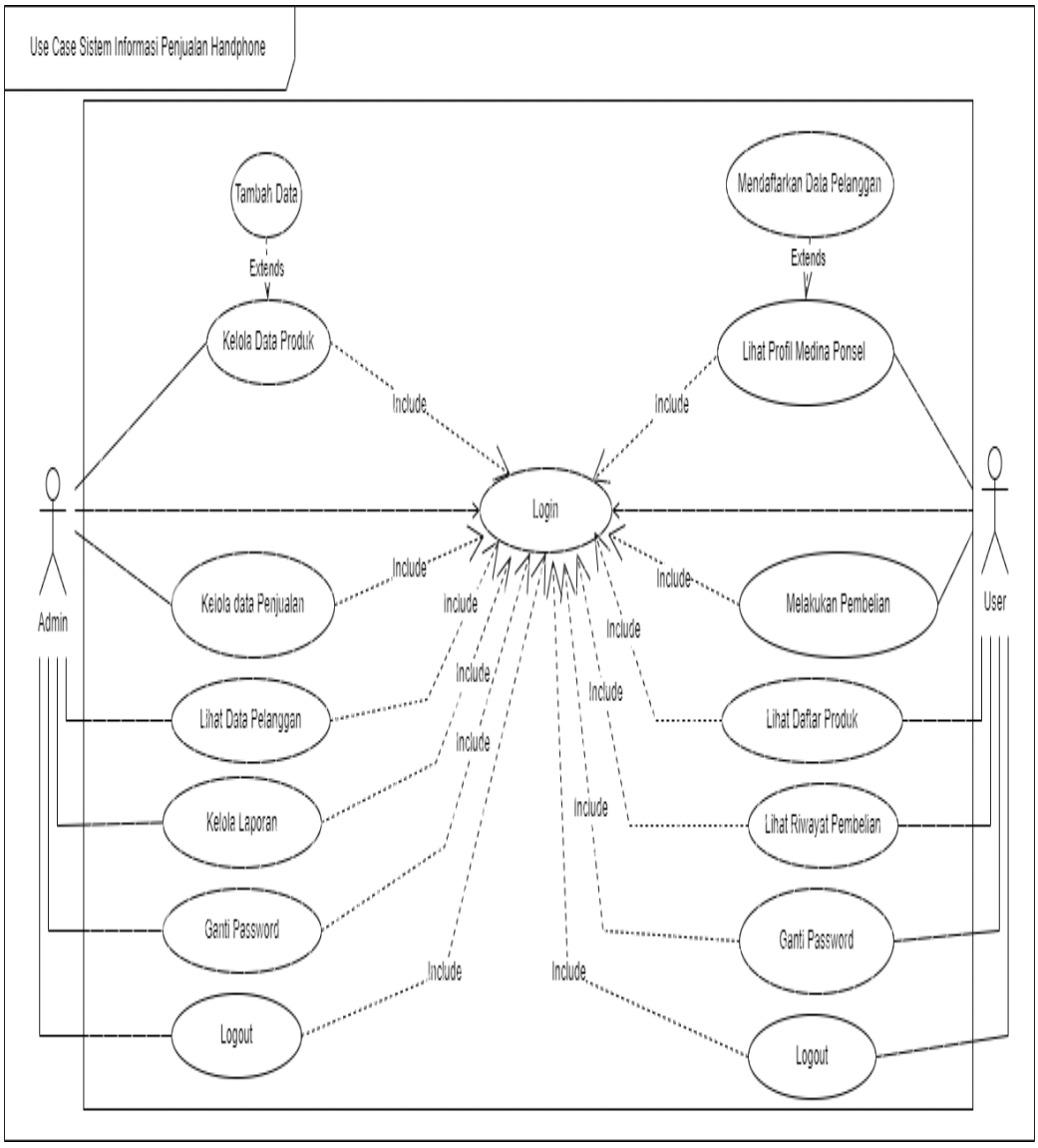
Gambar 3. 21 *Interface Logout (User)*

3.7.2. Desain Proses

Dalam perancangan sistem penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Adapun diagram yang penulis gunakan ialah *Usecase Diagram, Activity Diagram, Sequen Diagram, dan Class Diagram.*

a. *Usecase Diagram*

Usecase diagram adalah gambaran *graphical* dari beberapa atau semua *actor, usecase*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Usease Diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

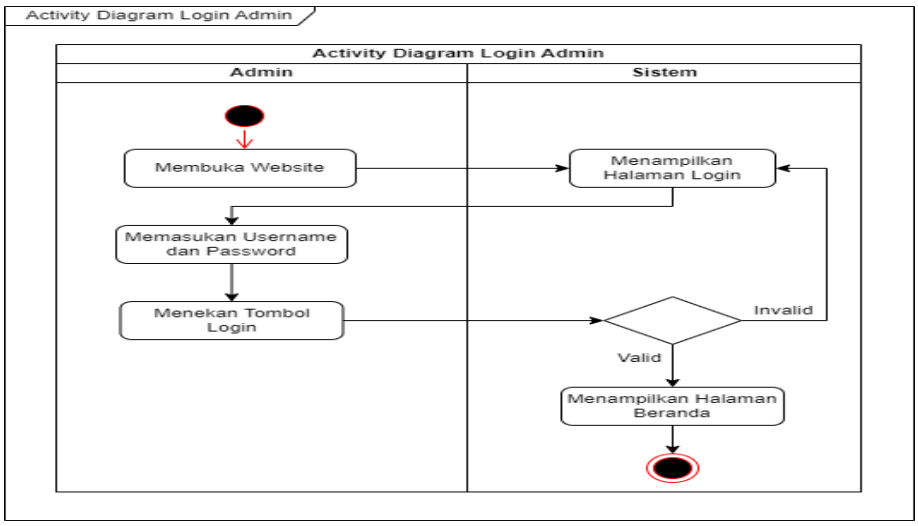


Gambar 3. 22 *UseCase Diagram*

Dari *usecase* diatas, maka dapat dilihat *admin* dalam sistem dapat melakukan beberapa hal yaitu kelola data produk, kelola data penjualan, lihat data pelanggan, dan kelola laporan penjualan. Sedangkan *user* dapat lihat produk, lihat profil Medina ponsel, melakukan pendaftaran pelanggan, lihat riwayat penjualan, dan melakukan penjualan. Tetapi, *admin* dan *user* terlebih dahulu melakukan *login* agar dapat mengakses sistem, mengganti *password* dan *logout.*

b. *Activity Diagram*

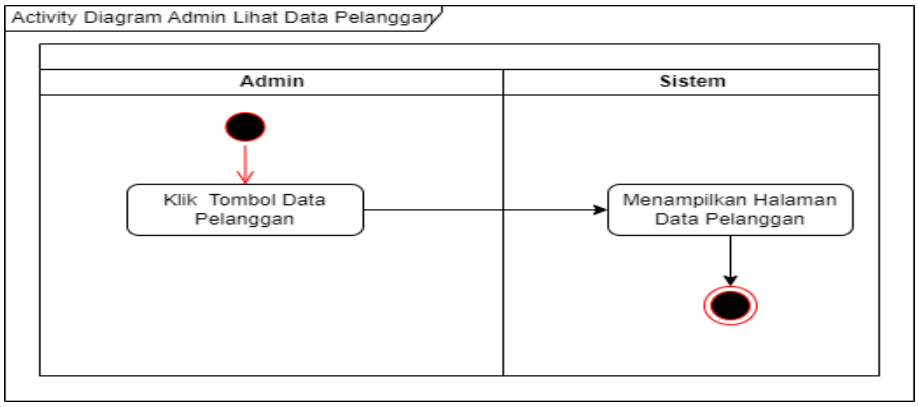
1) *Activity Diagram Login* (*Admin*)



Gambar 3. 23 *Activity Diagram Login (Admin)*

Gambar diatas merupakan aktifitas admin untuk login, aktifitas ini dimulai ketika admin mengakses sistem informasi pemesanan, selanjutnya login diminta dengan memasukan username dan password.

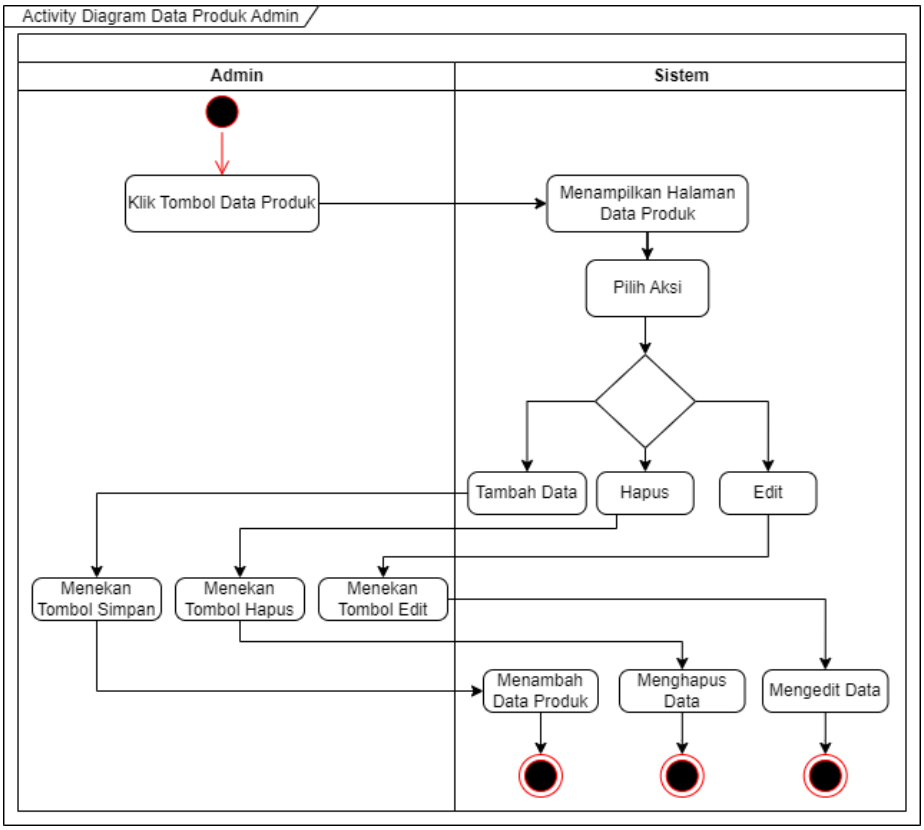
2) *Activity Diagram* Data Pelanggan (*Admin*)



Gambar 3. 24 Activity Diagram Data Pelanggan (Admin)

Gambar diatas merupakan aktifitas admin ketika admin menekan tombol menu data pelanggan, maka admin dapat melihat data pelanggan.

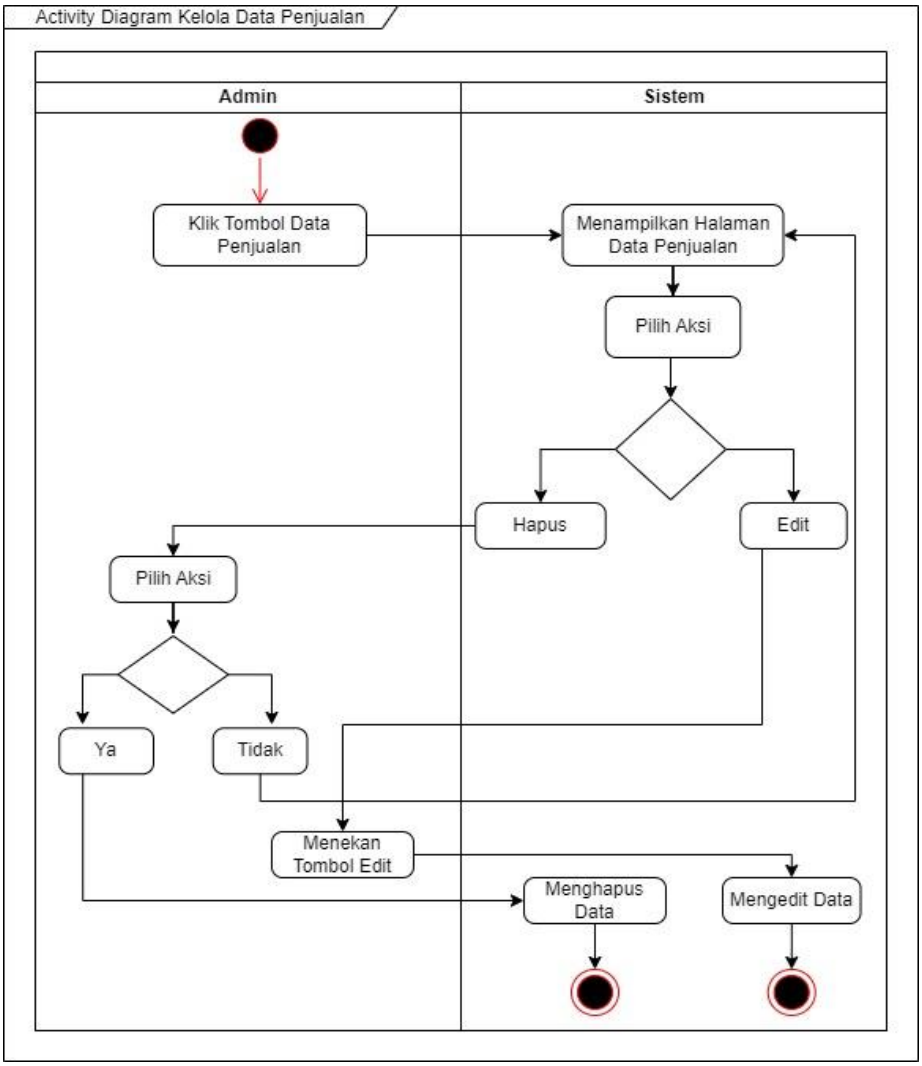
3) *Activity Diagram* Kelola Data Produk (*Admin*)



Gambar 3. 25 *Activity Diagram* Kelola Data Produk (*Admin*)

Gambar diatas merupakan aktifitas yang dilakukan admin ketika ingin mengelola data produk, lalu sistem akan menampilkan data produk, setelah itu dapat memilih data yang ditampilkan sistem diantara aksi tambah data, hapus dan edit. Jika *admin* memilih tambah data lalu menekan tombol simpan maka sistem akan menambahkan data. Jika admin memilih hapus lalu menekan tombol hapus maka sistem akan menghapus data produk. Dan jika admin memilih edit data lalu menekan tombol edit maka sistem akan mengubah data produk tersebut.

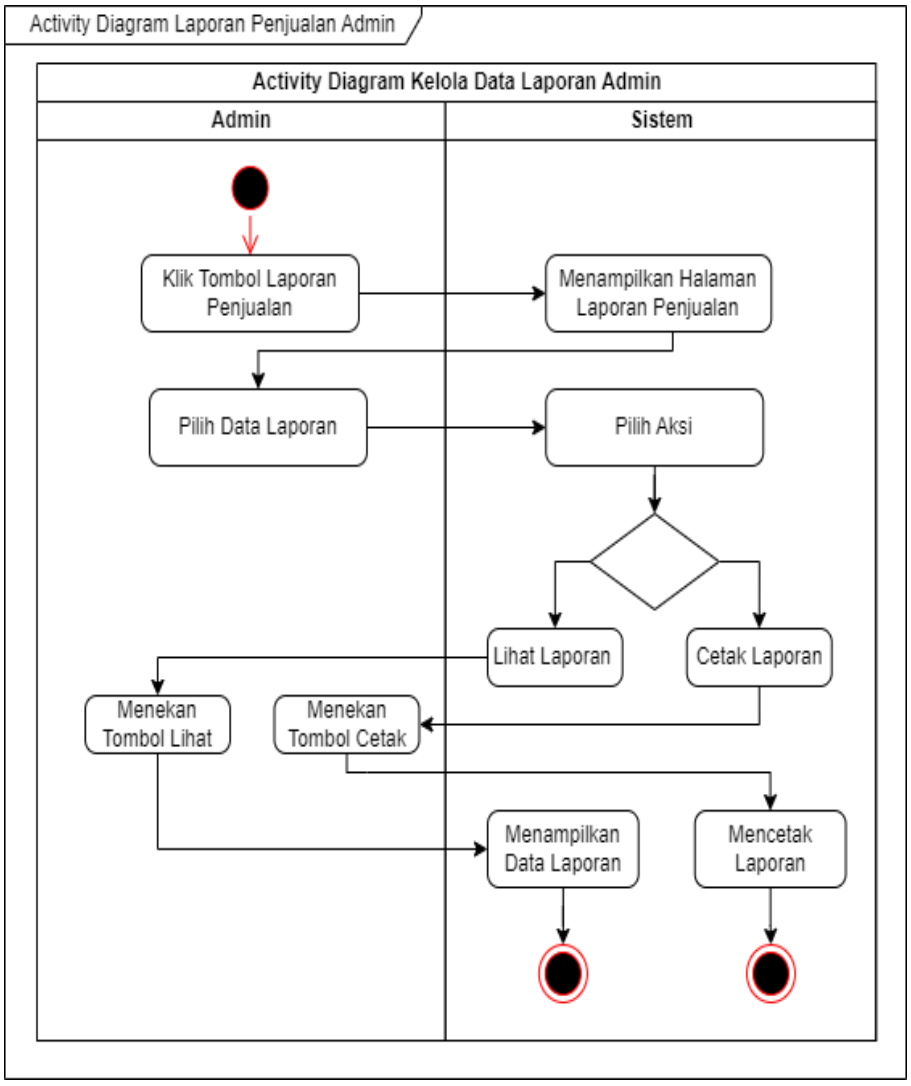
4) *Activity Diagram* Kelola Data Penjualan (*Admin*)



Gambar 3. 26 *Activity Diagram* Kelola Data Penjualan *(Admin)*

Pada gambar diatas, merupakan aktifitas dari *admin* ketika ingin mengelola data penjualan yang di *input* oleh *user*, kemudian sistem akan menampilkan halaman data penjualan terdapat terdapat pilihan menu hapus data ketika admin ingin menghapus data dan edit data ketika admin ingin mengubah data penjualan.

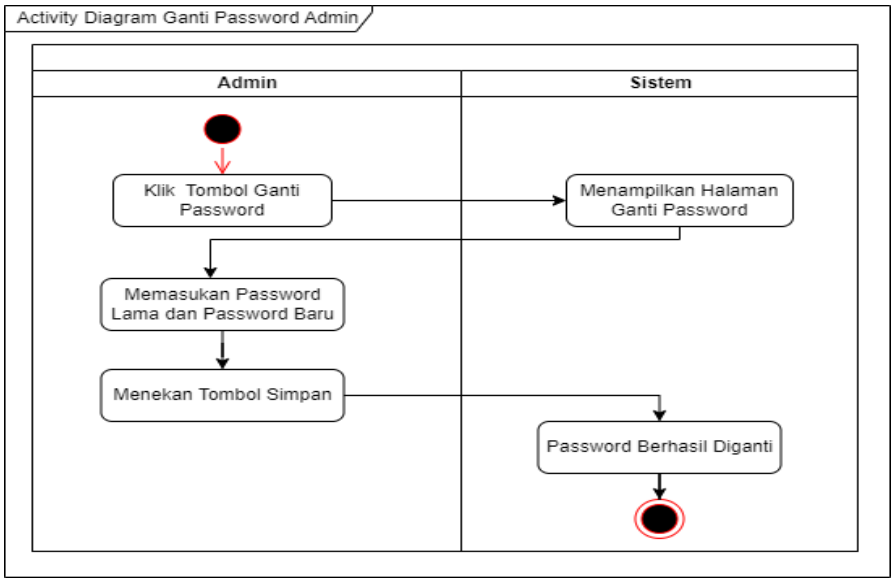
5) *Activty Diagram* Kelola Laporan Penjualan (*Admin*)



Gambar 3. 27 *Activty Diagram* Kelola Laporan Penjualan *(Admin)*

Pada gambar diatas, merupakan aktifitas dari admin ketika ingin mengelola laporan, kemudian sistem akan menampilkan laporan. Ketika *admin* ingin melihat laporan maka *admin* menekan tombol lihat, tetapi jika *admin* ingn mencetak laporan penjualan maka *admin* menekan tombol cetak.

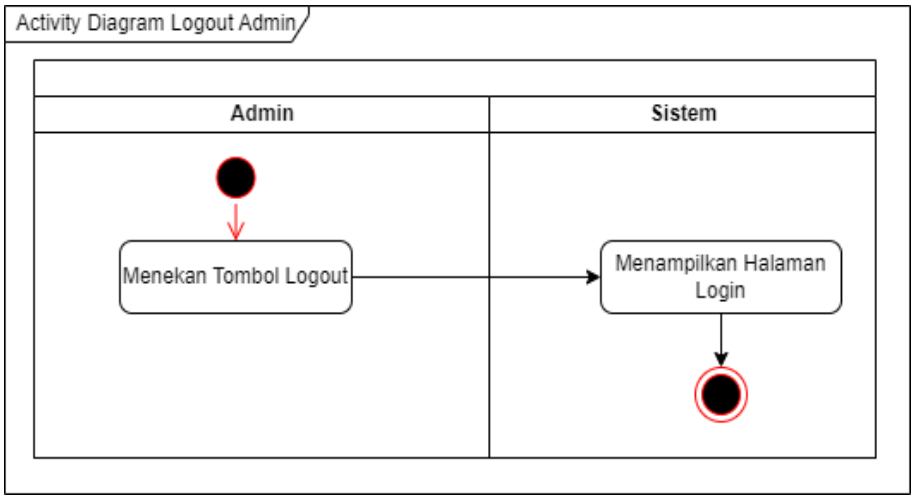
6) *Activity Diagram* Ganti *Password* (Admin)



Gambar 3. 28 *Activity Diagram* Ganti *Password* (*Admin)*

Pada gambar diatas, merupakan aktifitas dari admin ketika ingin mengganti *password* yaitu *admin* memasukan *password* lama dan *password* baru lalu, menekan tombol simpan untuk menyimpan *password yang baru*

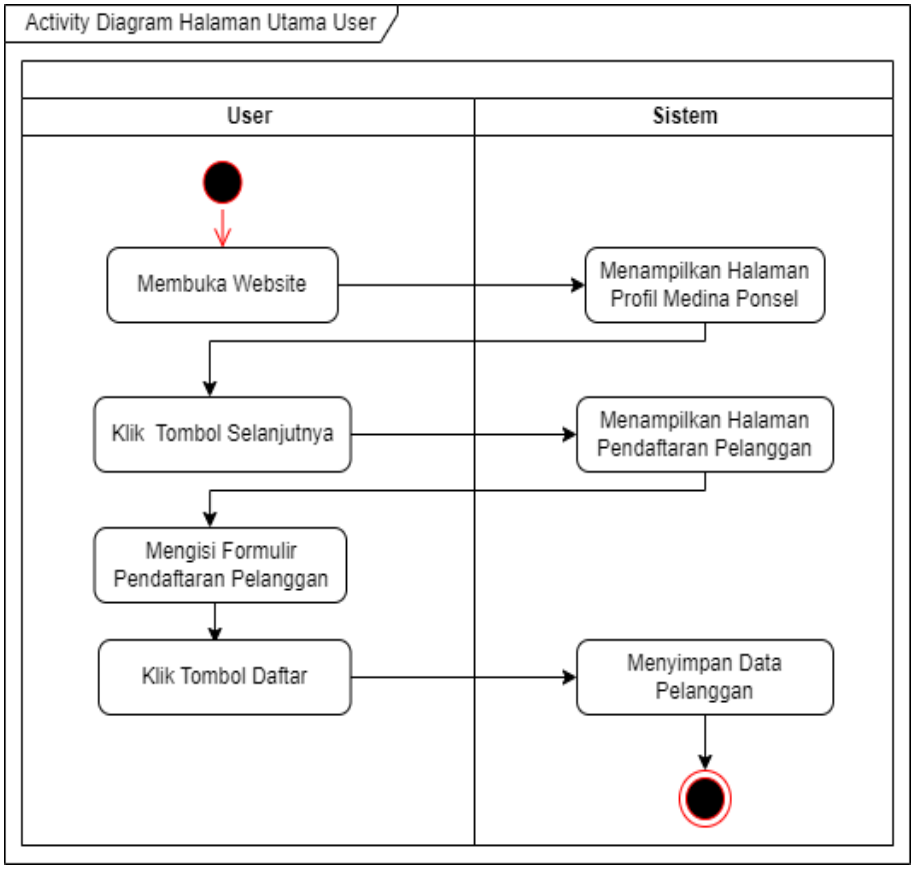
7) *Activity Diagram Logout* (*Admin*)



Gambar 3. 29 *Activity Diagram Logout (Admin)*

Pada gambar diatas, merupakan aktifitas dari *admin* menekan tombol *logout* maka *admin* akan kembali ke halaman *login.*

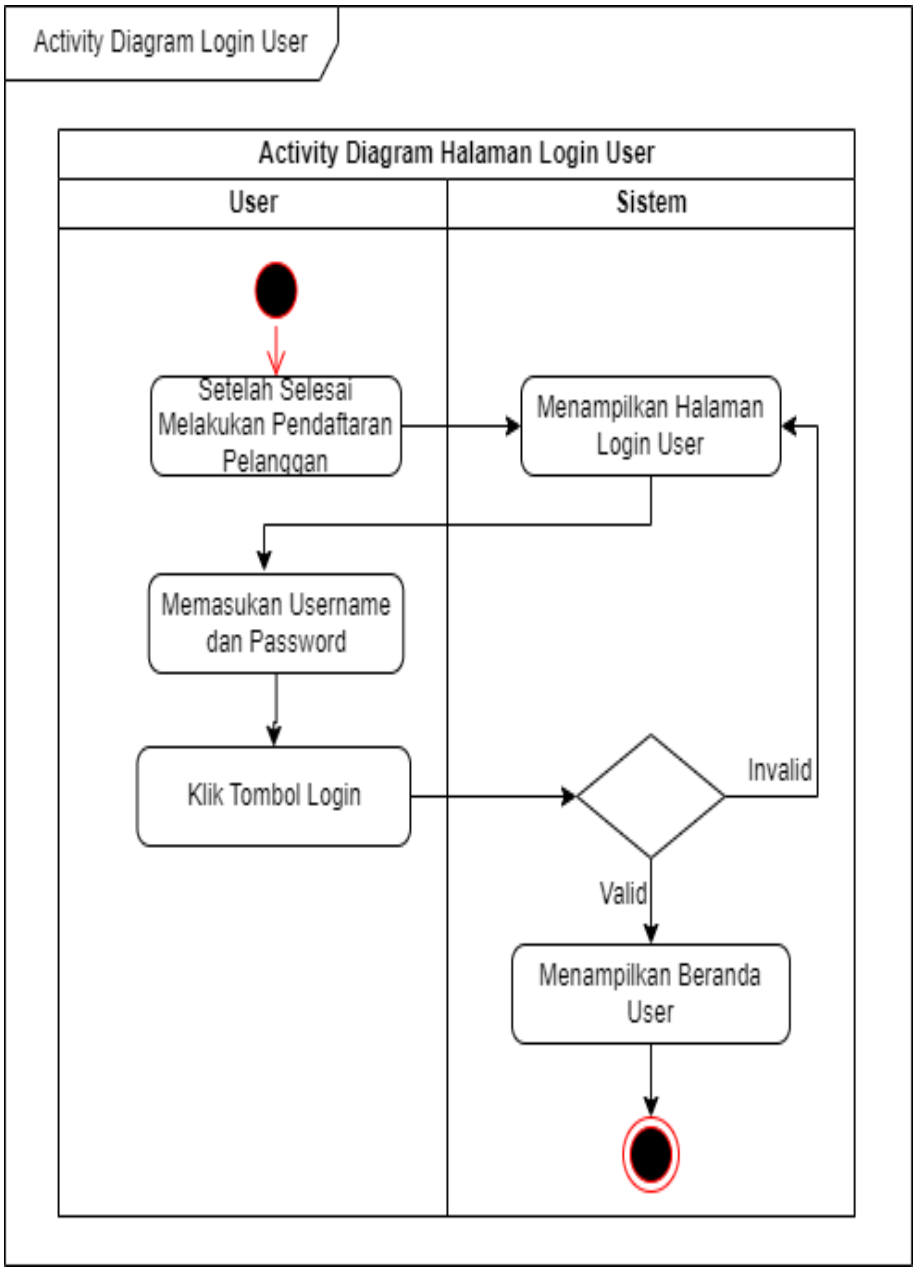
8) *Activity Diagram* Halaman Awal (*User)*



Gambar 3. 30 *Activity Diagram* Halaman Awal (*User*)

Pada gambar diatas, merupakan aktifitas ketika *user* pertama kali membuka *web* maka, sistem akan menampilkan profil dari Rumah Kemasan, ketika *user* belum mempunyai *akun* maka *user* harus melakukan pendaftarn pelanggan terlebih dahulu yaitu, dengan mengisi formulir pendaftaran lalu menekan tombol daftar agar data *user* tersimpan sehinggan *user* mempunyai akses untuk melakukan *login* ke dalam sistem informasi.

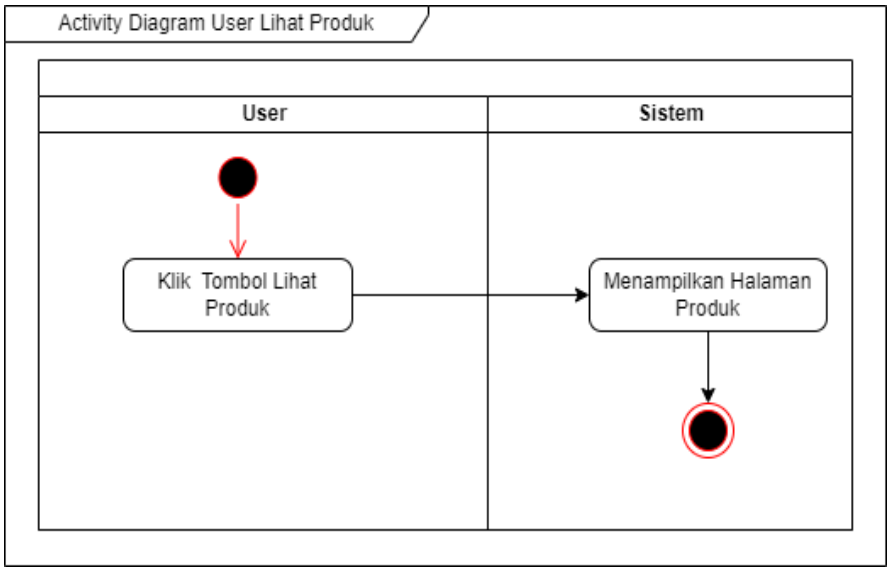
9) *Activity Diagram Login* (*User*)



Gambar 3. 31 *Activity Diagram Login* (*User*)

Pada gambar diatas merupakan aktifitas yang dilakukan *user* untuk melakukan login dengan mengisi *username* dan *password.* Jika invalid maka sistem akan menampilkan halaman login, dan jika valid maka sistem akan menampilkan halaman beranda *user*

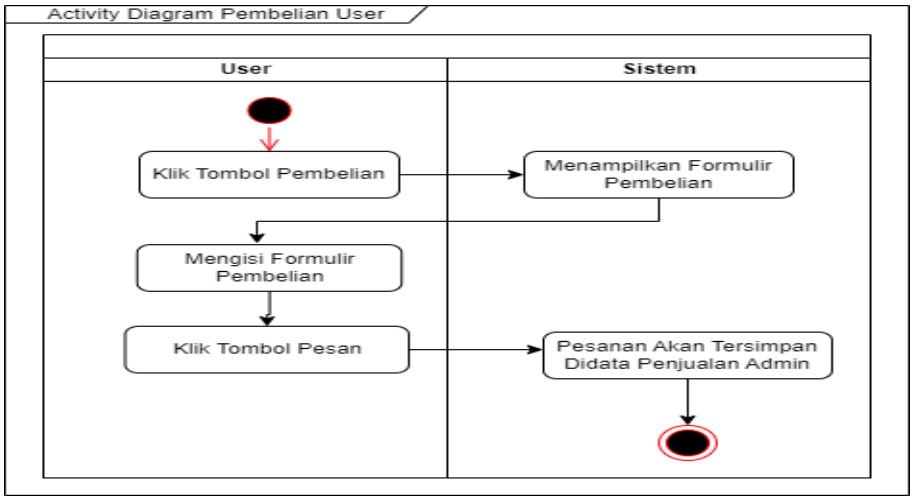
10) *Activity Diagram* Lihat Poduk (*User*)



Gambar 3. 32 *Activity Diagram* Lihat Poduk (*User)*

Pada gambar diatas merupakan aktivitas yang dilakukan *user* ketika *user* menekan tombol lihat produk makan sistem akan menampilkan halaman produk.

11) *Activity Diagram* Pembelian (*User)*

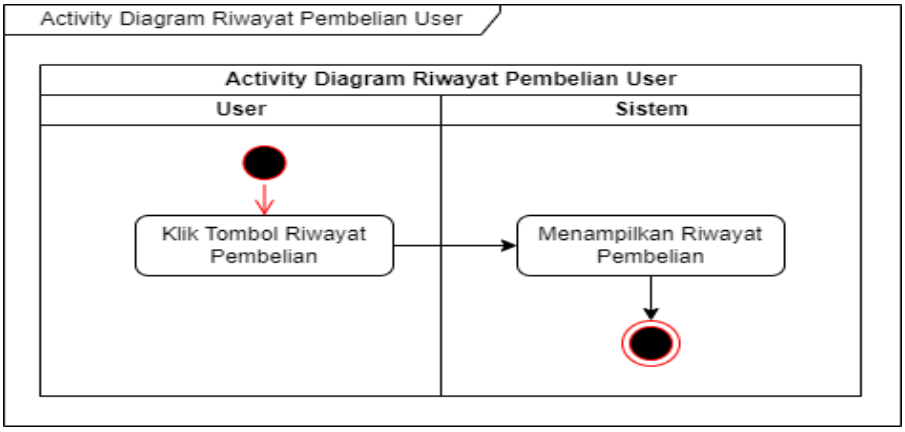


Gambar 3. 33 Activity Diagram Pembelian (*User)*

Pada gambar diatas, merupakan aktifitas *user* untuk melakukan pemesanan produk kemasan, yaitu dengan mengisi formulir pembelian

lalu menekan tombol pesan.

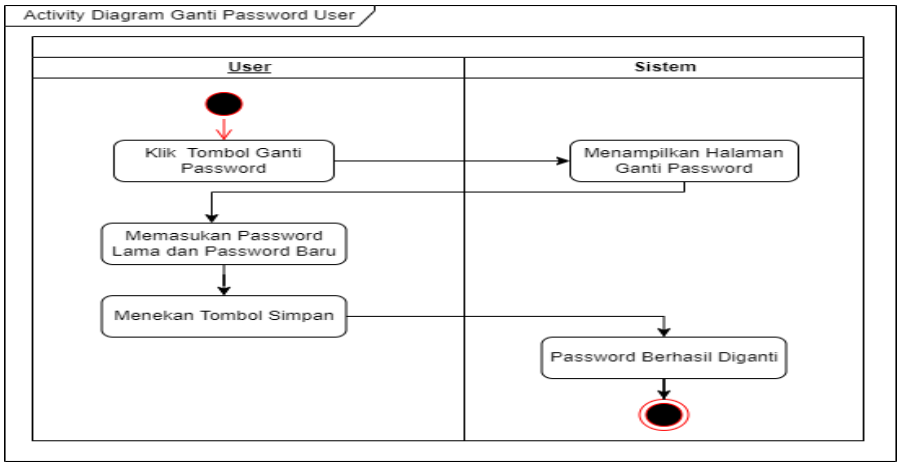
12) *Activity Diagram* Riwayat Pembelian (*User*)



Gambar 3. 34 *Activity Diagram* Riwayat Pembelian *(User*)

Pada gambar diatas adalah aktifitas yang dilakukan *user* untuk melihat riwayat pembelian.

13) *Activity Diagram* Ganti *Password* (User)

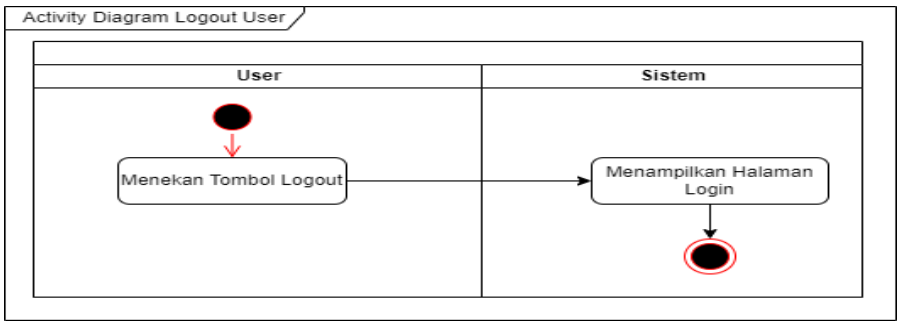


Gambar 3. 35 *Activity Diagram* Ganti *Password (User*)

Pada gamabr diatas, merupakan aktivitas ketika *user* ingin mengganti password, yaitu dengan memasukan *password* lama dan *password* baru lalu, menekan tombol simpan untuk menyimpan

password baru.

14) *Activity Diagram Logout*(*User*)

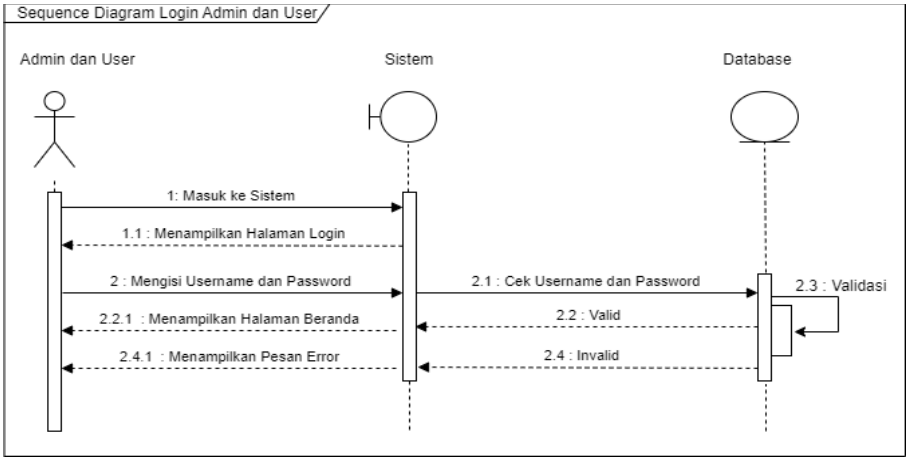


Gambar 3. 36 *Activity Diagram Logout(User)*

Pada gambar diatas, merupakan aktifitas dari *admin* menekan tombol *logout* maka *admin* akan kembali ke halaman *login.*

c. ***Sequence Diagam***

1) *Sequence Diagram Login Admin* dan *User*

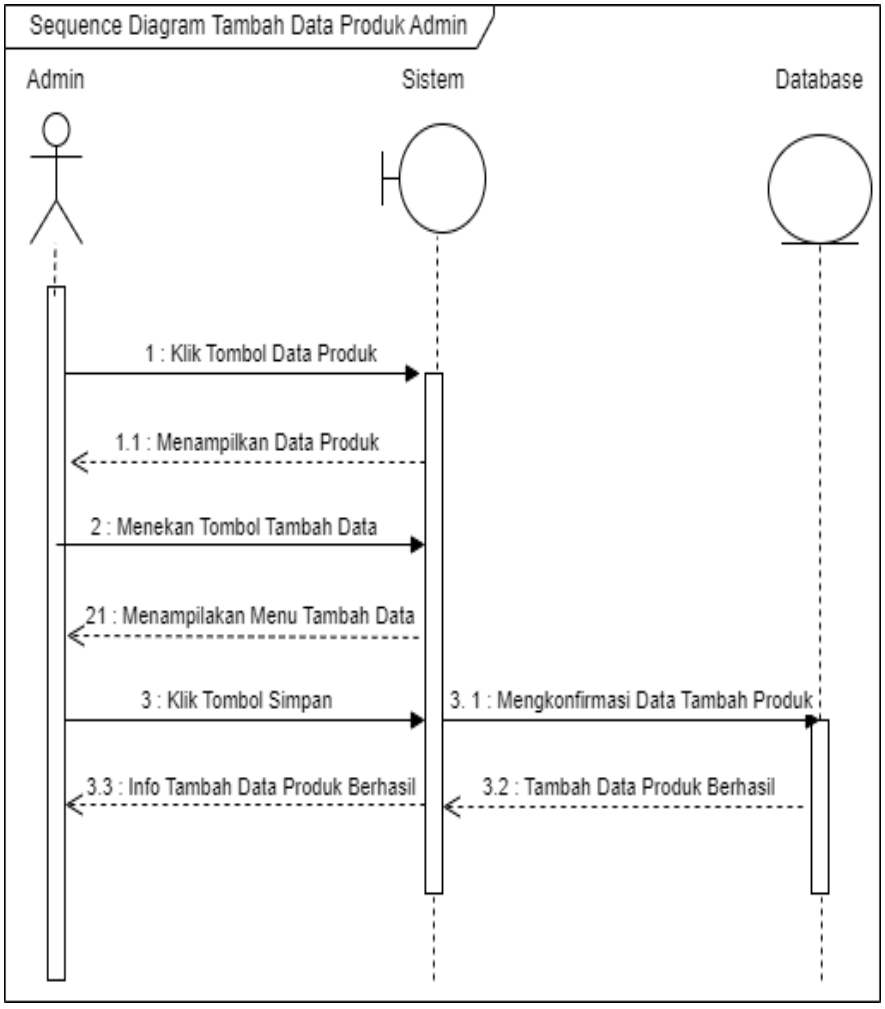


Gambar 3. 37 *Sequence Diagram Login* (*Admin dan User*)

Sequence login diatas oleh *admin* dan *user*. Pertama masuk terlebih dahulu ke sistem, sistem akan menampilkan halaman login. Masukkan username dan Password, sistem akan mengecek usename dan password, database men-verifikasi. Jika hasilnya *valid* maka *admin* dan *user* akan langsung diarahkan ke halaman beranda, dan jika hasilnya *invalid* maka

sistem akan menampilkan pesan error.

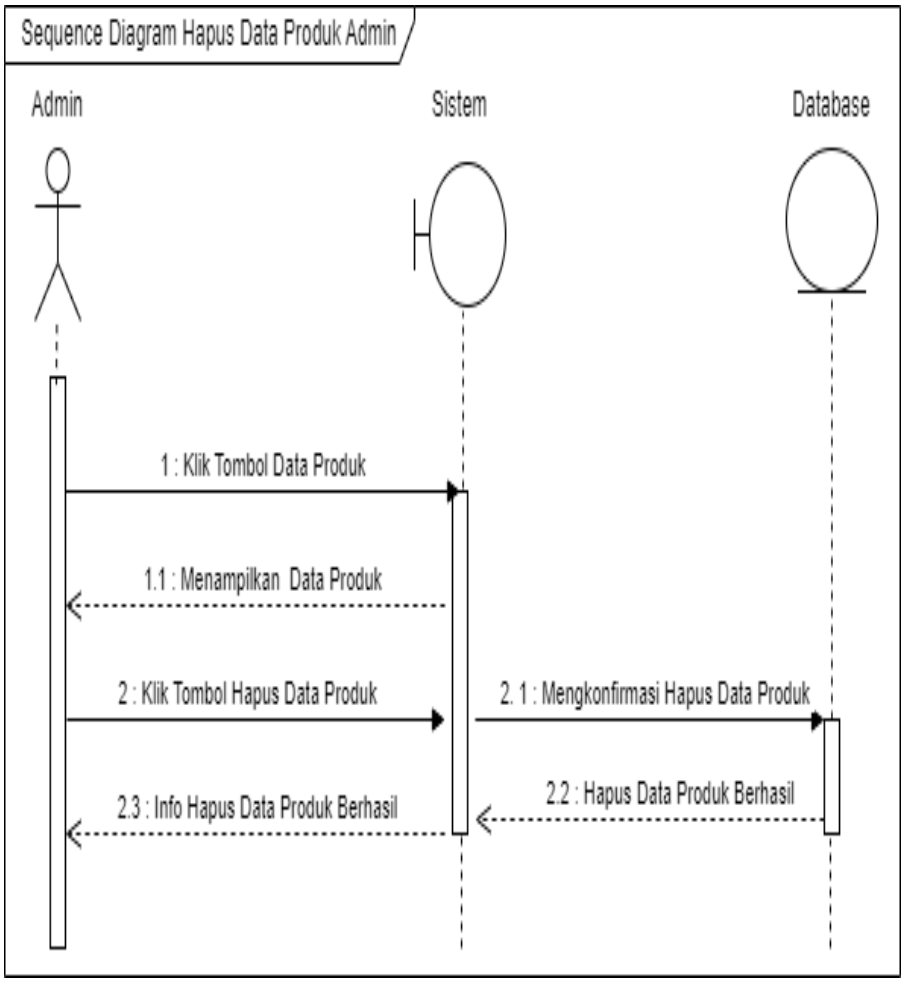
2) *Sequence Diagram* Tambah Data Produk (*Admin)*



Gambar 3. 38 *Sequence Diagram* Tambah Data Produk (*Admin*)

Sequence tambah produk diatas dengan memlih menu data produk, sistem akan menampilkan menu data produk. Pilih tambah tambah data, maka sistem akan mengkonfirmasi tambah data ke database, lalu memberikan info/pesan ke sistem dan admin bahwa tambah data berhasil di tambahkan.

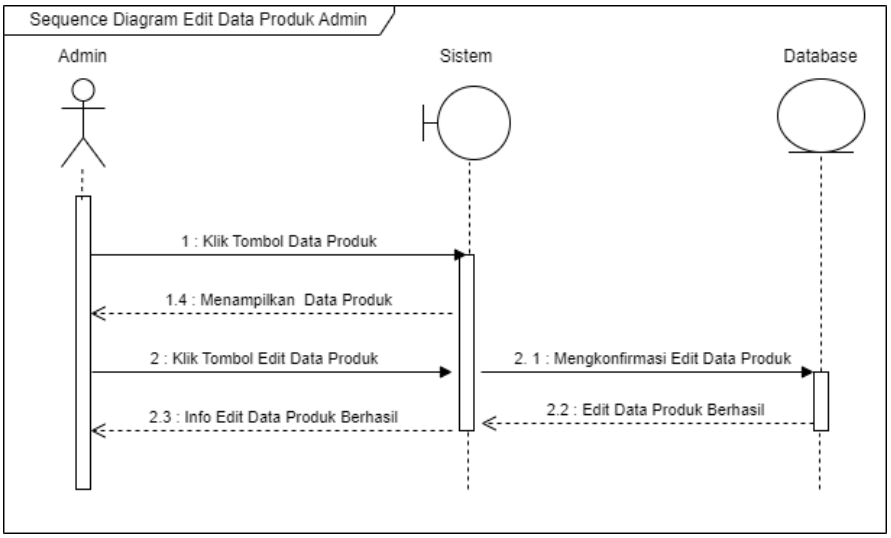
3) *Sequence Diagram* Hapus Data Produk (*Admin*)



Gambar 3. 39 *Sequence Diagram* Hapus Data Produk *(Admin)*

Sequence hapus data produk diatas dengan memlih menu data produk, sistem akan menampilkan menu data produk. Pilih hapus data, maka sistem menghapus data dari *database*, lalu memberikan info/pesan ke sistem dan admin bahwa data berhasil di hapus.

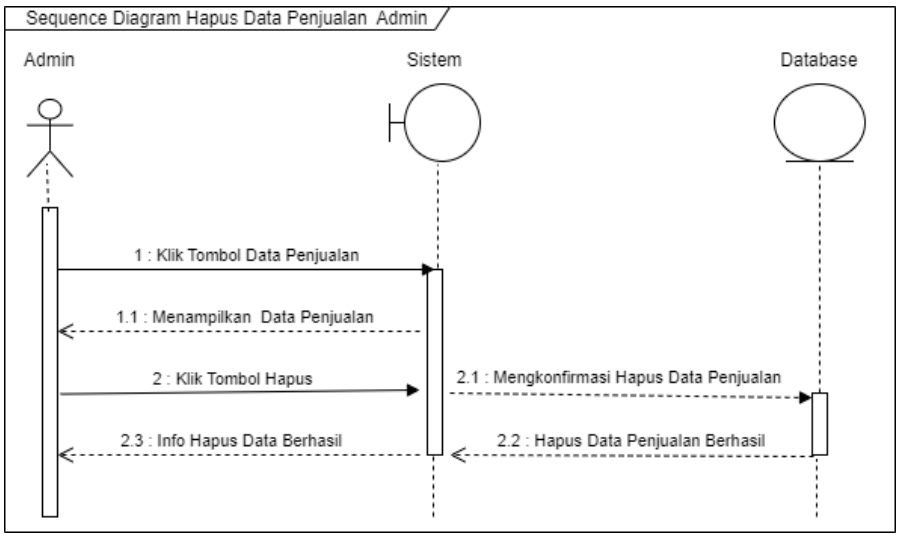
4) *Sequence Diagram* Edit Data Produk (*Admin*)



Gambar 3. 40 *Sequence Diagram Edit* Data Produk (*Admin*)

Sequence edit produk diatas dengan memlih menu data produk, sistem akan menampilkan menu data produk. Pilih *edit* data, maka sistem mengedit data dan menyimpan ke *database*, lalu memberikan info/pesan ke sistem dan admin bahwa data berhasil di ubah.

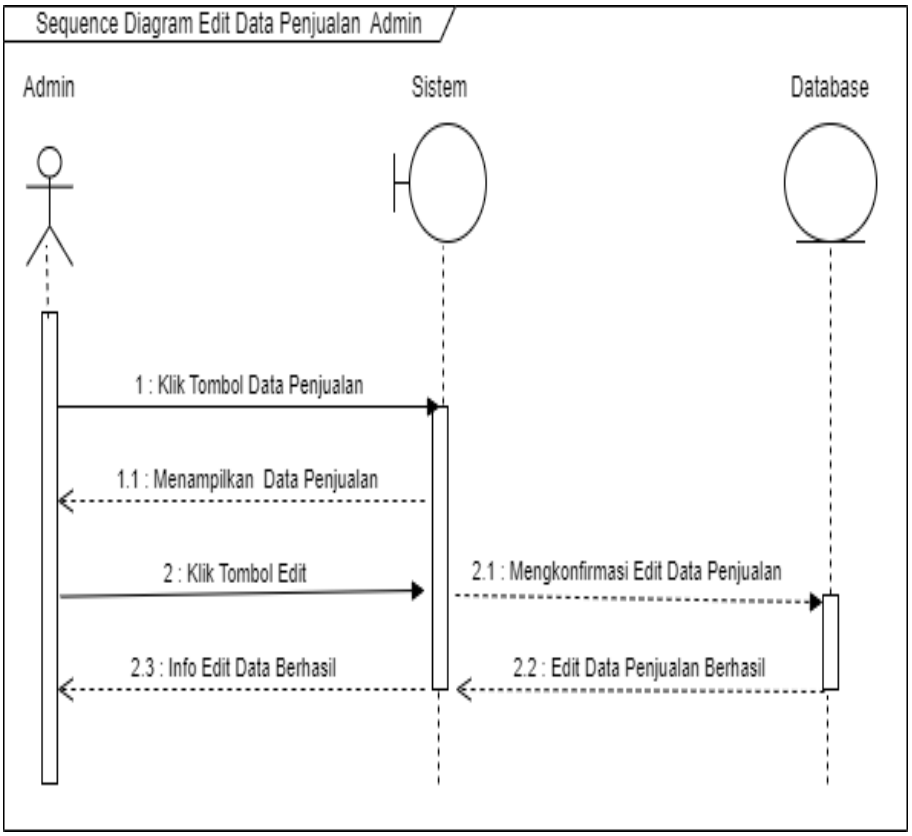
5) *Sequence Diagram* Hapus Data Pemesanan (*Admin*)



Gambar 3. 41 *Sequence Diagram* Hapus Data Penjualan(Admin)

Sequence hapus data pemesanan diatas dengan memlih menu data penjualan, sistem akan menampilkan menu data penjualan. Pilih hapus maka sistem menghapus data dari *database*, lalu memberikan info/pesan ke sistem dan admin bahwa data berhasil di hapus.

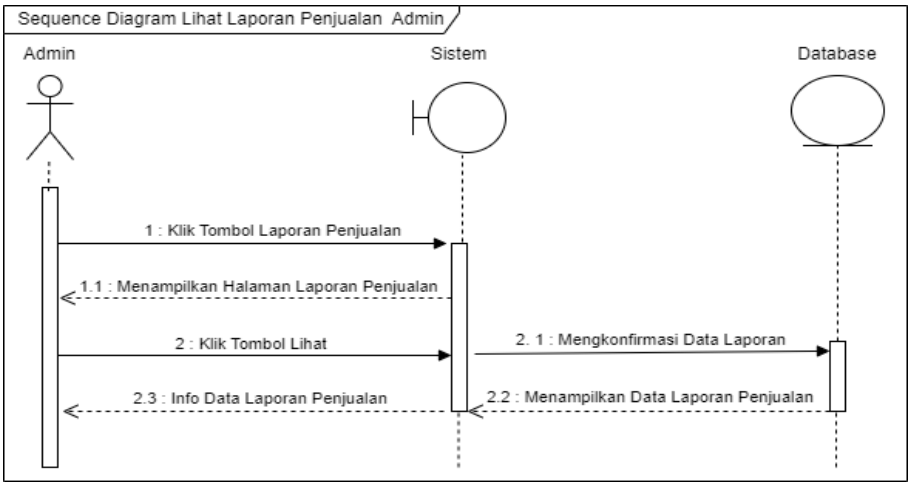
6) *Sequence Digram Edit* Data Penjualan (*Admin*)



Gambar 3. 42 *Sequence Digram Edit* Data Penjualan (Admin)

*Sequenc*e edit produk diatas, dengan memlih menu data produk, sistem akan menampilkan menu data produk. Pilih *edit* data, maka sistem mengedit data dan menyimpan ke *database*, lalu memberikan info/pesan ke sistem dan admin bahwa data berhasil di ubah.

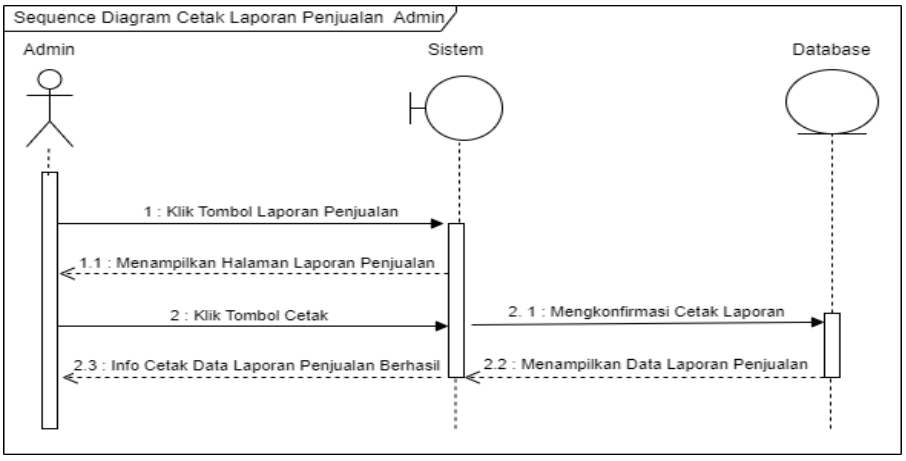
7) *Sequence Diagram* Lihat Laporan Penjualan (*Admin*)



Gambar 3. 43 Sequence Diagram *Lihat Laporan Penjualan* (Admin)

Sequence lihat laporan diatas, dengan memlih menu laporan pemesanan, sistem akan menampilkan menu laporan yang tersimpa di *database*

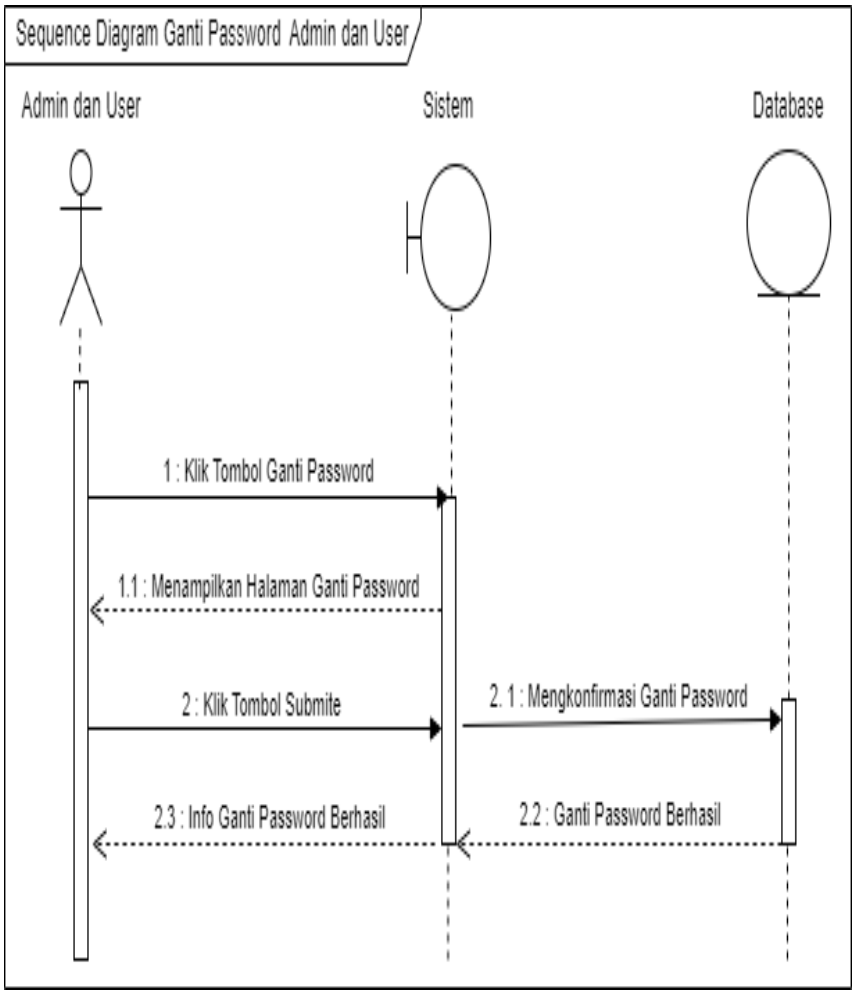
8) *Sequence Diagram* Cetak Laporan Penjualan (Admin)



Gambar 3. 44 *Sequence Diagram* Cetak Laporan Penjualan (Admin)

*Sequenc*e cetak laporan pemsanan diatas, dengan pilih laporan penjualan, maka sistem akan mengkonfirmasi laporan pemesanan masuk ke database, lalu lalu memberikan info/pesan ke sistem dan admin bahwa cetak laporan berhasil.

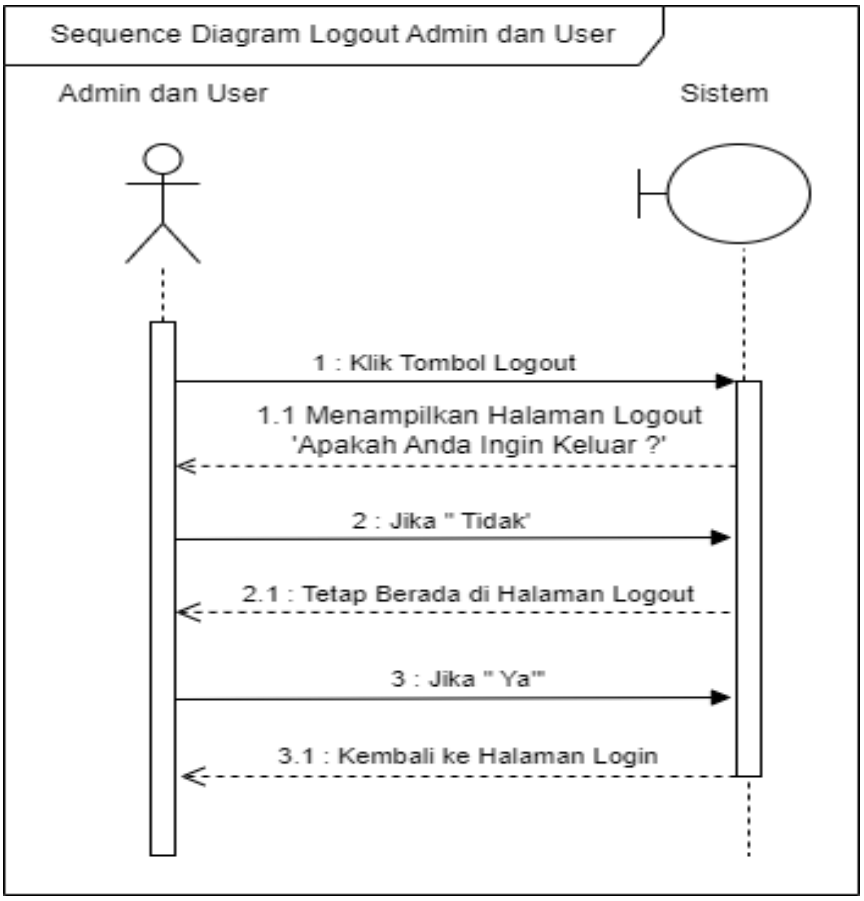
9) *Sequence Diagram* Ganti *Password* (*Admin* dan *User)*



Gambar 3. 45 *Sequence Diagram Ganti Password (Admin&User)*

Sequence ganti *password* diatas, dengan pilih ganti *password*, maka sistem akan menyimpan ke database.

10) *Sequence Diagram Logout* (*Admin* dan *User*)

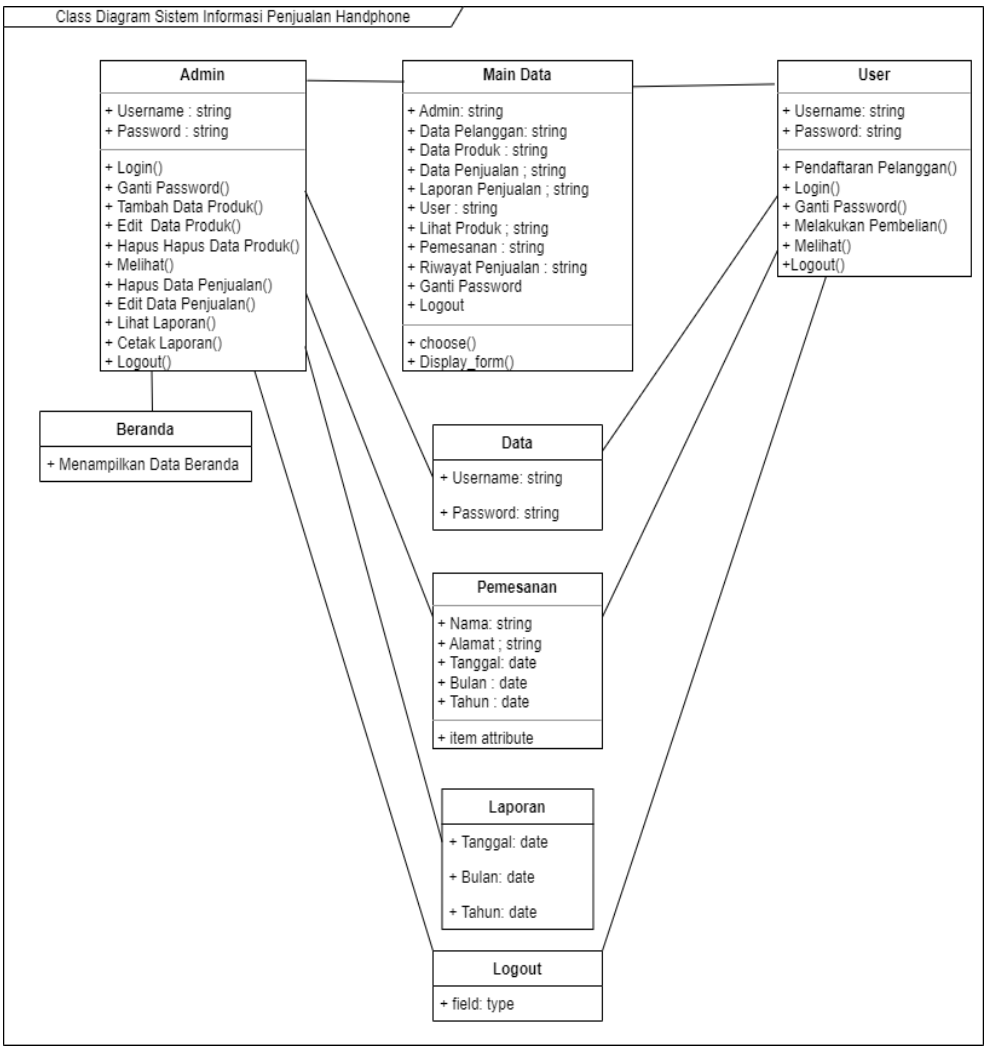


Gambar 3. 46 *Sequence Diagram Logout (Admin dan User)*

Sequence logout, jika *admin* dan *user* menekan *logout* maka admin dan user akan kembali ke halaman login.

d. *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan keadaan (*atribut/property*) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan (metode/fungsi) tersebut. Berikut *adalah class diagram* dari sistem informasi pemesanan produk ini.



Gambar 3. 47 *Class Diagram*

Penjelasan:

Dimana hanya *admin* dapat mengakses mengelola data produk, kelola data penjualan, kelola laporan, lihat data pelanggan, dan logout. Untuk *user*, dimana user bisa lebih dari satu untuk mengakses berkali-kali menu yang ada pada *user*

3.7.3 Desain Basis Data

Database db_penjualan merupakan database yang dibuat untuk menyimpan data-data yang diperlukan dalam proses pengolahan *login*, data

a*dmin*, data *use*r, dan data nama-nama folder penjualan. Berikut ini, desain basis data dari tabel yang dibuat dalam *database* db_penjualan sebagai berikut:

a. tb_admin

Tabel *admin*, merupakan tabel untuk menyimpan data *admin* yang nantinya digunakan untuk *login* pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel *admin*:

Tabel 3. 3 *tb_admin*

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Username	varchar	20	Username admin
Password	varchar	10	Password admin

b. tb_user

Tabel *user*, merupakan tabel untuk menyimpan data *user* yang nantinya digunakan untuk login pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel *user*:

Tabel 3. 4 *tb_user*

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Username	varchar	20	Username user
Password	varchar	10	Password user

*c. tb*_Data penjualan

Tabel Data penjualan, merupakan tabel untuk menyimpan data penjualan yang nantinya digunakan untuk login pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel Penjualan:

Tabel 3. 5 tb_Data penjualan

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
No	date	50	Nomor
Nama	text	50	Nama
Alamat	string	100	Alamat
Tgl_penjualan	date	20	Tanggal Penjualan
Jenis_produk	varchar	20	Jenis Produk

Keterangan	string	100	Keterangan
Gambar	vachar	300	Gambar
Jumlah	number	100	Jumlah
Transaksi	text	2	Transaksi
Harga	integer	50	Harga

*d. tb*_Data produk

Tabel Data Produk, merupakan tabel untuk menyimpan data produk padasistem. Berikut ini gambaran dari tabel produk:

Tabel 3. 6 tb_Data produk

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
No	Integer	50	Nomor
Jenis_produk	varchar	20	Jenis produk
Nama_produk	varchar	50	Nama produk
Harga	double	10	Harga
Gambar	varchar	300	Gambar
Keterangan	varchar	100	Keterangan

e. tb_Data pelanggan

Tabel data Pelanggan, merupakan tabel untuk menyimpan data pelanggan pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel Data pelanggan :

*Tabel 3. 7 tb_* Data Pelanggan

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
No	date	20	Nomor
Nama_pelanggan	text	50	Nama pelanggan
No_telp	string	12	No telpon
Alamat	varchar	100	Alamat

f. tb_Laporan penjualan

Tabel Laporan penjualan, merupakan tabel untuk menyimpan data laporan pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel Laporan:

*Tabel 3. 8 tb*_Laporan Penjualan

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
No	Date	20	Nomor
TgL_penjualan	String	30	Tanggal penjualan
Nama_pelanggan	String	50	Nama pelanggan
Alamat	Varchar	100	Alamat
Jenis_produk	Varchar	20	Jenis produk
Keterangan	Varchar	100	Keterangan
Transaksi	Text	2	Transaksi
Total	Integer	100	Total

g. tb_pembelian *user*

Tabel pembelian *user,* merupakan tabel untuk menyimpan data pembelian *user* pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel pembelian *User*:

*Tabel 3. 9 tb*_Pembelian User

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Nama_pelanggan	String	50	Nama pelanggan
Alamat	Varchar	100	Alamat
Jenis_produk	Varchar	20	Jenis produk
Tgl_pembelian	String	30	Tanggal pembelian
Gambar	Varchar	20	Gambar
Keterangan	Varchar	100	Keterangan
Jumlah	Number	100	Jumlah
Transaksi	Text	2	Transaksi

h. tb_Riwayat pembelian

Tabel Riwayat Pembelian, merupakan tabel untuk menyimpan data Riwayat pembelian pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel Riwayat pembelian:

*Tabel 3. 10 tb*_Riwayat Pembelian

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
No	Date	20	Nomor
TgL_pembelian	String	30	Tanggal pembelian
Jenis_produk	String	50	Jenis produk
Gambar	Varchar	20	Gambar
Keterangan	Varchar	100	Keterangan
Jumlah	Varchar	100	Jumlah
Transaksi	Text	2	Transaksi
Total	Integer	100	Total

i. tb_Ganti*Password*

Tabel Ganti*Password*, merupakan tabel untuk menyimpan data gantipassword pada sistem. Berikut ini gambaran dari tabel Ganti*password*:

*Tabel 3. 11 tb*_Ganti*Password*

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
*Password*_lama	varchar	20	*Password* Lama
*Password*_baru	varchar	20	*Password* Baru

3.8 Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan penelitian yang sedang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Juli 2022 – Juli 2023											
		Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Tahap Persiapan Penelitian												
	a. Pengajuan judul proposal	■											
	b. Penyusunan Proposal	■	■	■	■	■	■	■	■				
	c. Pengumpulan data awal							■	■				
	d. Pengajuan Proposal								■				
	e. Perizinan Penelitian								■	■			
	f. Seminar Proposal									■			
2	Tahap Pelaksanan												
	a. Pembuatan Prototipe										■		
	b. Penyusunan laporan										■	■	
3	Tahap Penyusunan Laporan												
	a. Hasil dan Pembahasan											■	■
	b. Sidang Tugas Akhir	■											

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil yang dijabarkan pada bab ini adalah hasil dari rancangan yang telah di rancang oleh penulis untuk memberikan gambaran desain sebuah *website* sistem informasi penjualan handphone yang nantinya menjadi wadah untuk proses penjualan, promosi, pengiklanan, pemasaran yang di berikan.

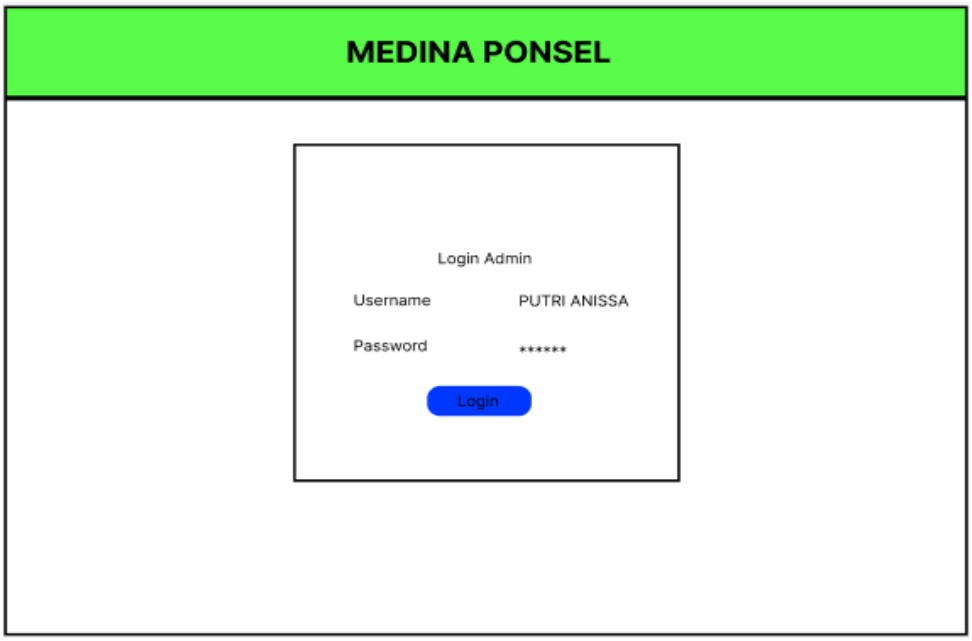
Selain itu, pada hasil penelitian ini penulis memperoleh data-data yang digali dan di dapatkan langsung dengan menggunakan metode wawancara, observasi, kuisioner, di sertai juga dengan dokumentasi pada toko Medina Ponsel.

Penulis menggunkan metode observasi, wawancara, kuisioner dan dokumentasi untuk mengumpulkan data, sedangkan untuk merancang desain tampilan *website* menggunkan tool Balsamiq mockup, Figma.

Bagian yang akan di tampilkan pada tampilan layar (*interface*) atau *scereenshoot* hasil rancangan, yaitu sebagai berikut.

4.1.1 Halaman Login (*Admin*)

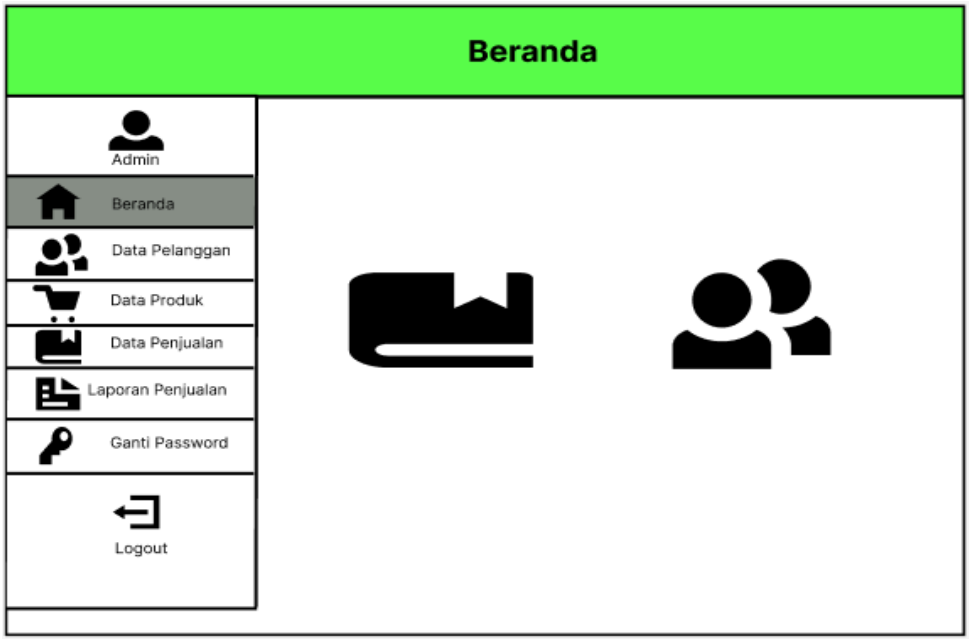
Halaman login admin adalah halaman untuk admin dapat mengakses dan mengelola sistem dengan memasukan *username* dan *password* yang telah terdaftar. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini:



Gambar 4. 1 Halaman *Login (Admin)*

4.1.2 Halaman Beranda (*Admin*)

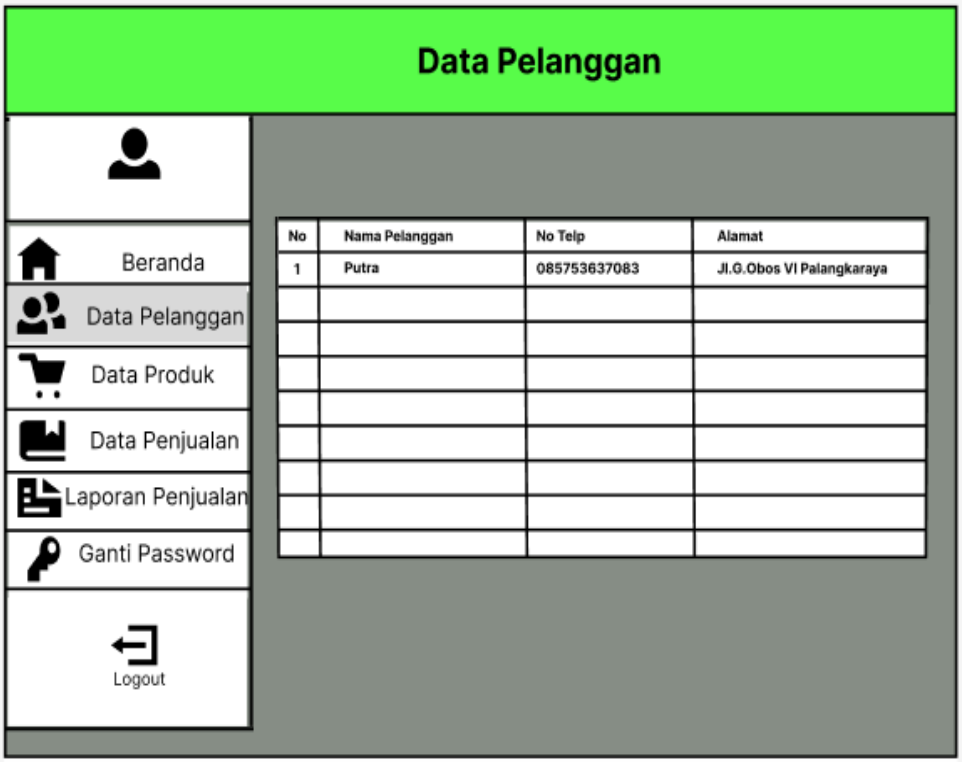
Halaman Beranda adalah halaman utama admin, di dalam sebuah sistem yang di peruntukan untuk,mengelola data penjualan, data pelanggan, dan menginput laporan penjualan. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.2. di bawah ini.



Gambar 4. 2 Halaman Beranda *Admin*

4.1.3 Halaman Data Pelanggan (*Admin*)

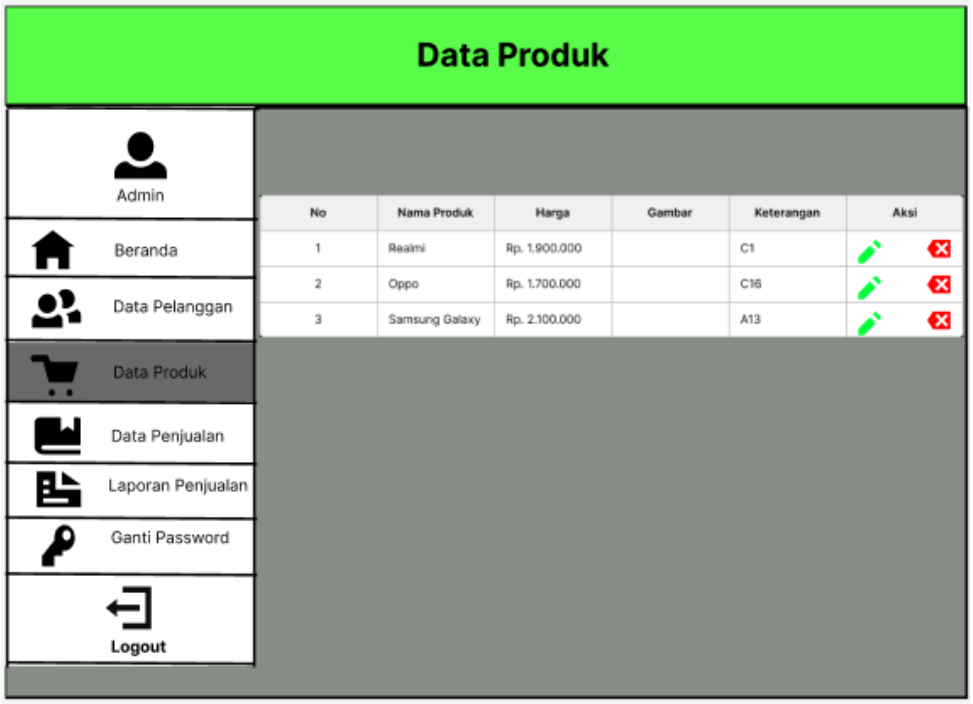
Halaman Data Pelanggan adalah halaman untuk admin menyimpan data pelanggan ketika pelanggan melakukan pembelian handphone. Tampilan dapat dilihat pada gambar 4.3 di bawah ini.



Gambar 4. 3 Halaman Data Pelanggan *Admin*

4.1.4 Halaman Data Produk (*Admin*)

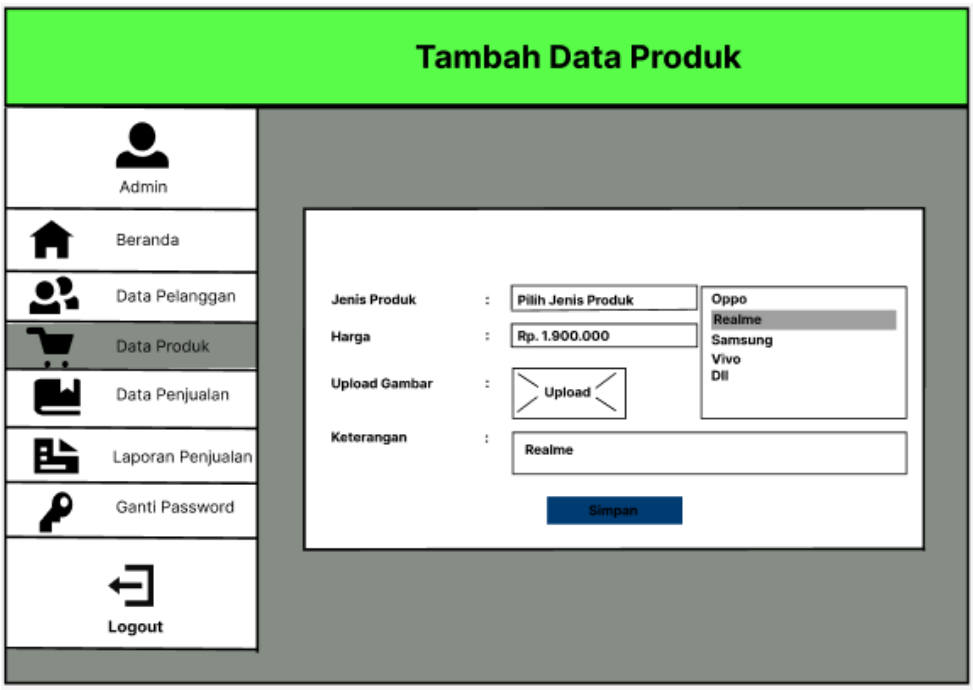
Halaman Data Produk adalah halaman yang menampilkan data-data dari semua jenis produk handphone yang di pasarkan melalui sistem, Tampilan dapat di lihat pada gambar 4.4 di bawah:



Gambar 4. 4 Halaman Data Produk *Admin*

4.1.5 Halaman Tambah Data Produk (*Admin*)

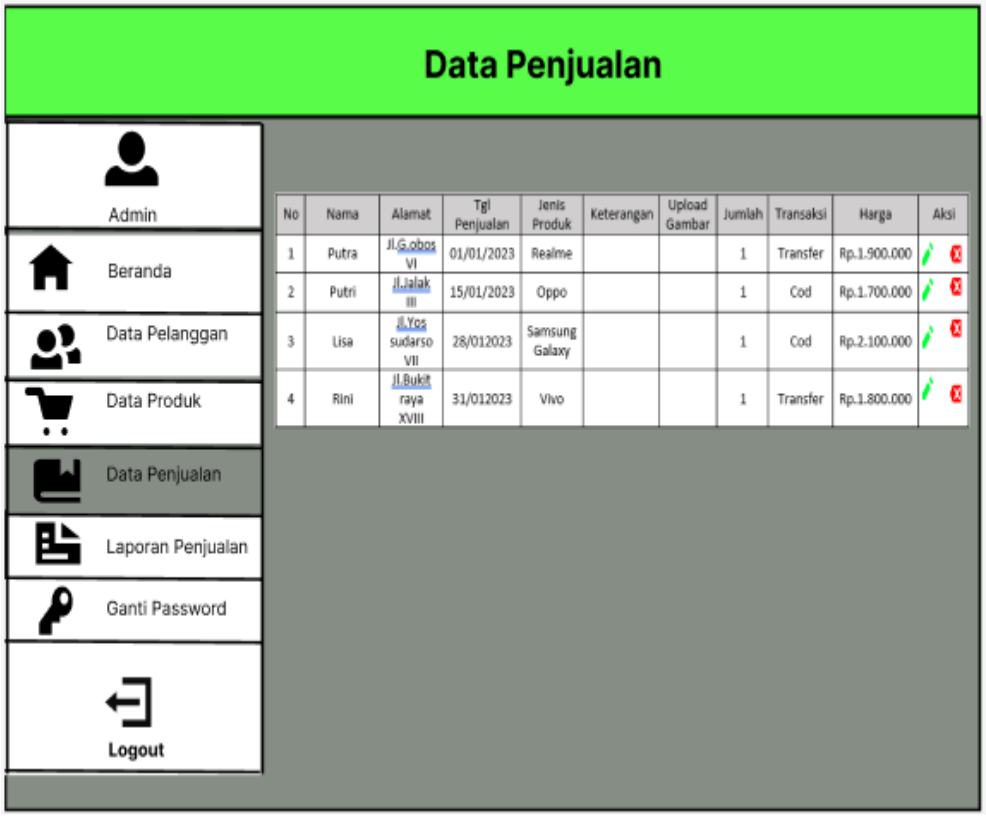
Halaman Tambah Produk ini adalah halaman bagi admin jika ingin menambahkan, mengelola, mengedit, menghapus produk penjualan dalam sebuah sistem, Tampilan dapat di lihat pada gambar 4.5 dibawah ini:



Gambar 4. 5 Halaman Tambah Data Produk *Admin*

4.1.6 Halaman Data Penjualan (*Admin*)

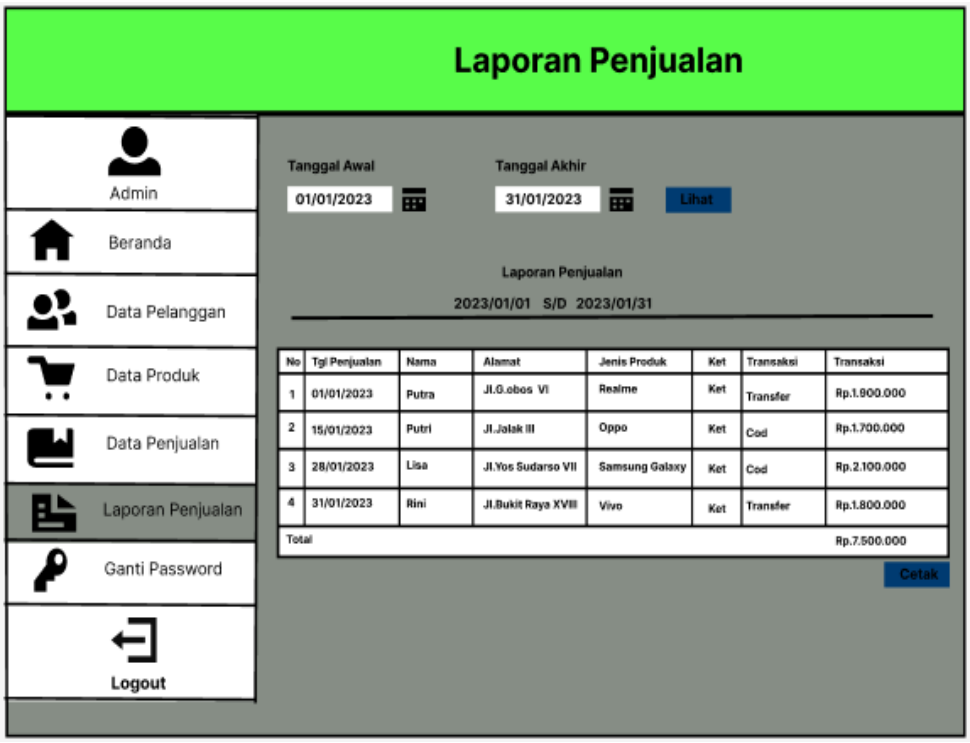
Halaman Data Penjualan adalah tempat mengelola produk yang telah di pasarkan dan dijual dimana data-data dalam menu ini masih bisa di edit dan dihapus oleh admin. Tampilan dapat di lihat pada gambar 4.6 di bawah ini:



Gambar 4. 6 Halaman Data Penjualan *Admin*

4.1.7 Halaman Laporan Penjualan (*Admin*)

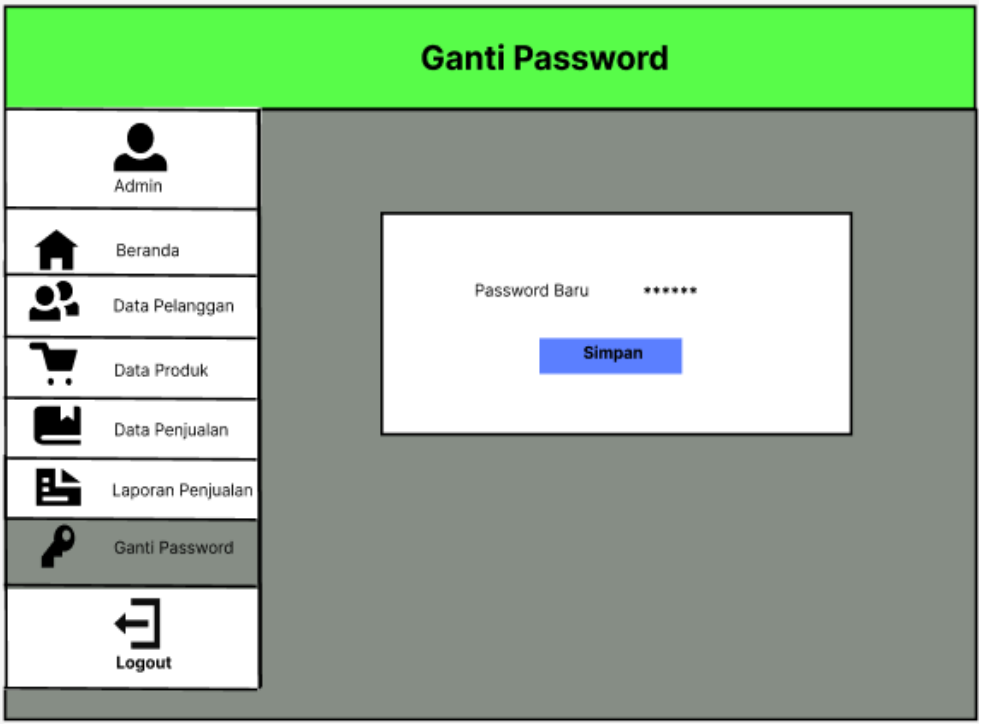
Halaman Laporan Penjualan adalah halaman untuk mengetahui berapa jumlah produk handphone yang sudah terjual pada tanggal, bulan dan Tahun penjualannya. Tampilan dapat di lihat pada gambar 4.7 di bawah ini.



Gambar 4. 7 *Halaman Laporan Penjualan Admin*

4.1.8 Halaman Ganti*Password (Admin)*

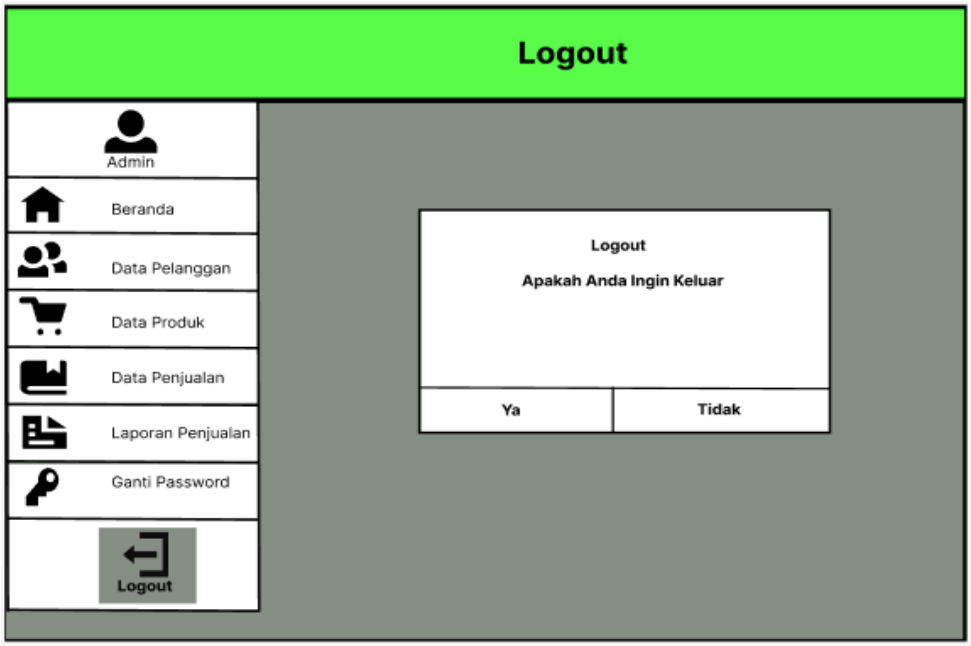
Berikut adalah halaman Ganti*Password* untuk Admin menggantikan Password. Dapat di lihat pada gambar 4.8 dibawah ini:



Gambar 4. 8 Halaman Ganti*Pasword Admin*

4.1.9 Halaman Logout (*Admin*)

Halaman Logout adalah halaman untuk mengarahkan Admin keluar dari sistem sistem, jika ingin keluar dapat di lihat pada gambar 4.9 bawah ini:



Gambar 4. 9 Halaman *Logout Admin*

4.1.10 Halaman Awal (*User*)

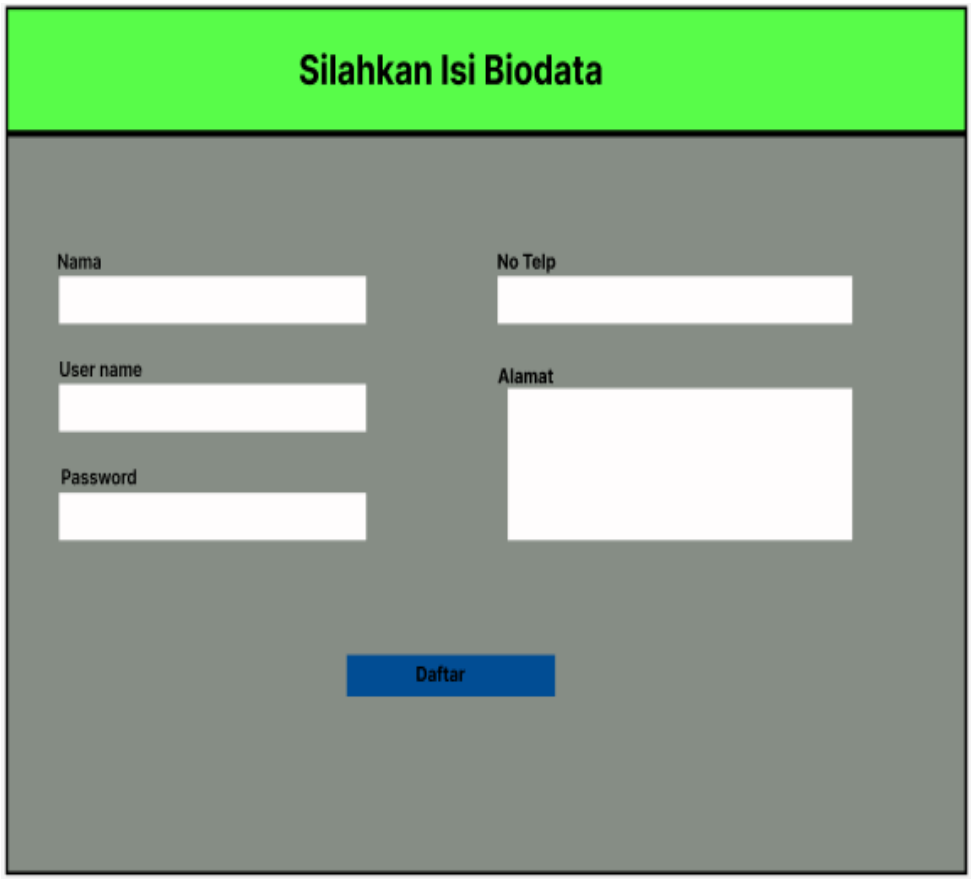
Halaman Awal adalah sebuah halaman yang mucul pertama kali ketika User membuka web yang menampilkan profil Toko Medina Ponsel. Dapat di lihat pada gambar 4.10 di bawah ini.



Gambar 4. 10 Halaman Awal *User*

4.1.11 Halaman Pendaftaran (*User*)

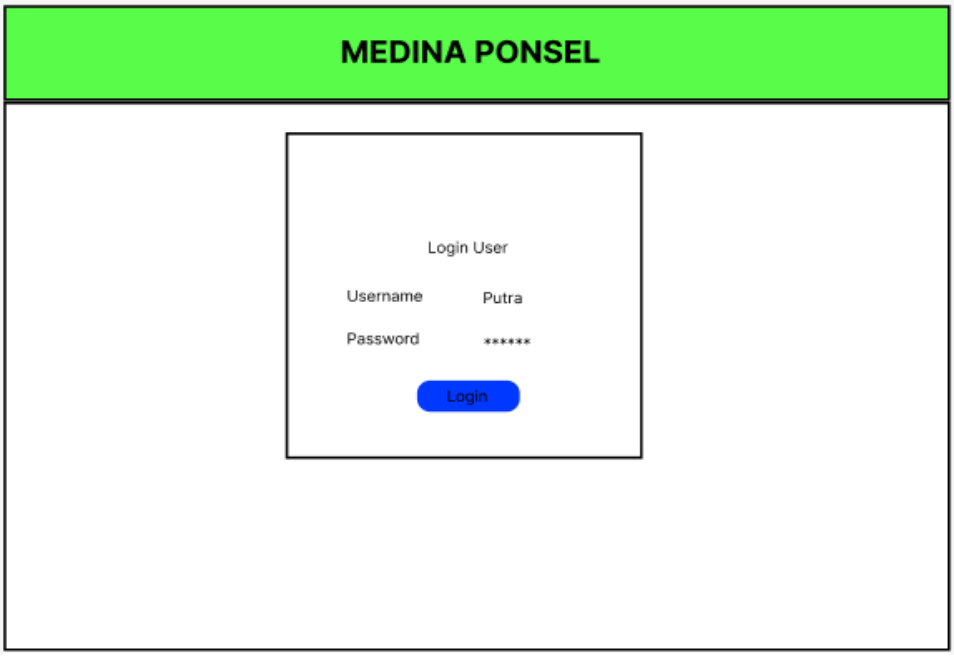
Pada halaman pendaftaran user, user di haruskan terlebih dahulu melakukan registrasi biodata dirinya sebelum melakukan login. Tampilan dapat di lihat pada gambar 4.11 dibawah ini.



Gambar 4. 11 Halaman Pendaftaran *User*

4.1.12 Halaman Login (*User)*

Setelah User melakukan pendaftaran akun, maka user akan di arahkan ke halaman login dan mengisi username dan password. Dapat di lihat pada gambar 4.12 di bawah ini:



Gambar 4. 12 Halaman *Login User*

4.1.13 Halaman Beranda (*User)*

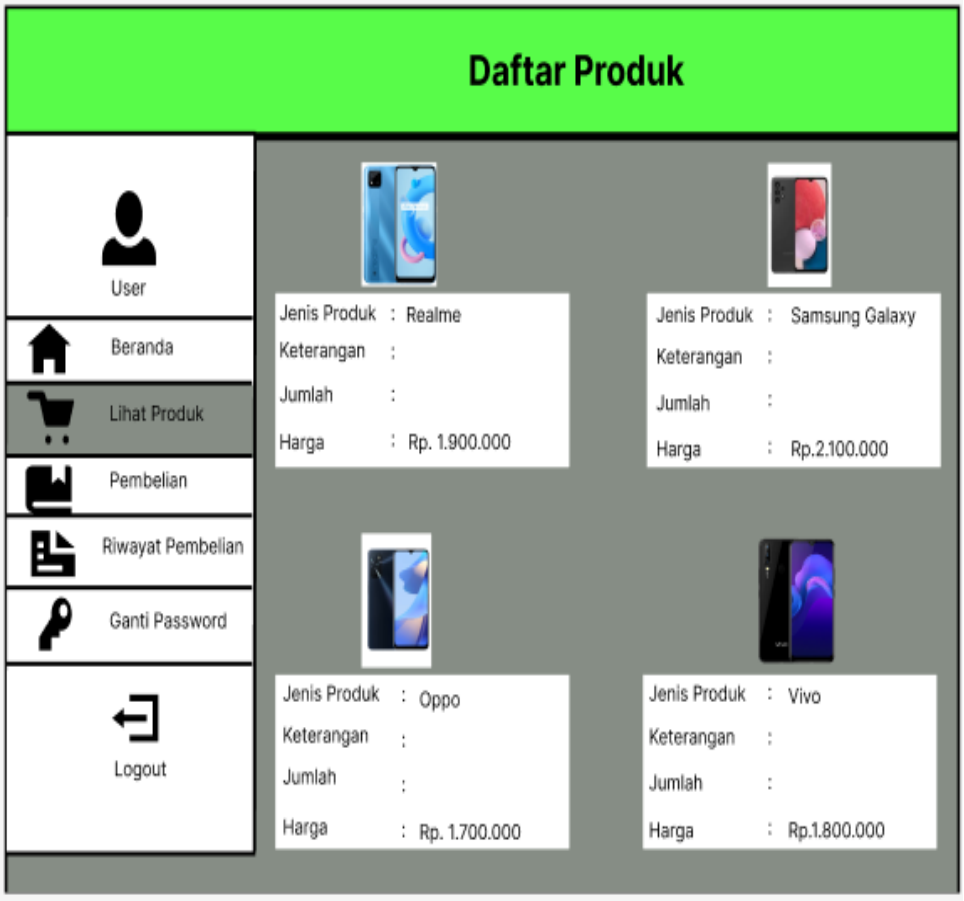
Ketika User sudah berhasil melakukan login di halaman login user, maka user akan masuk ke halaman beranda User. Tampilan dapat di lihat pada gambar 4.13 di bawah ini:



Gambar 4. 13 Halaman *Beranda User*

4.1.14 Halaman Lihat Produk (*User)*

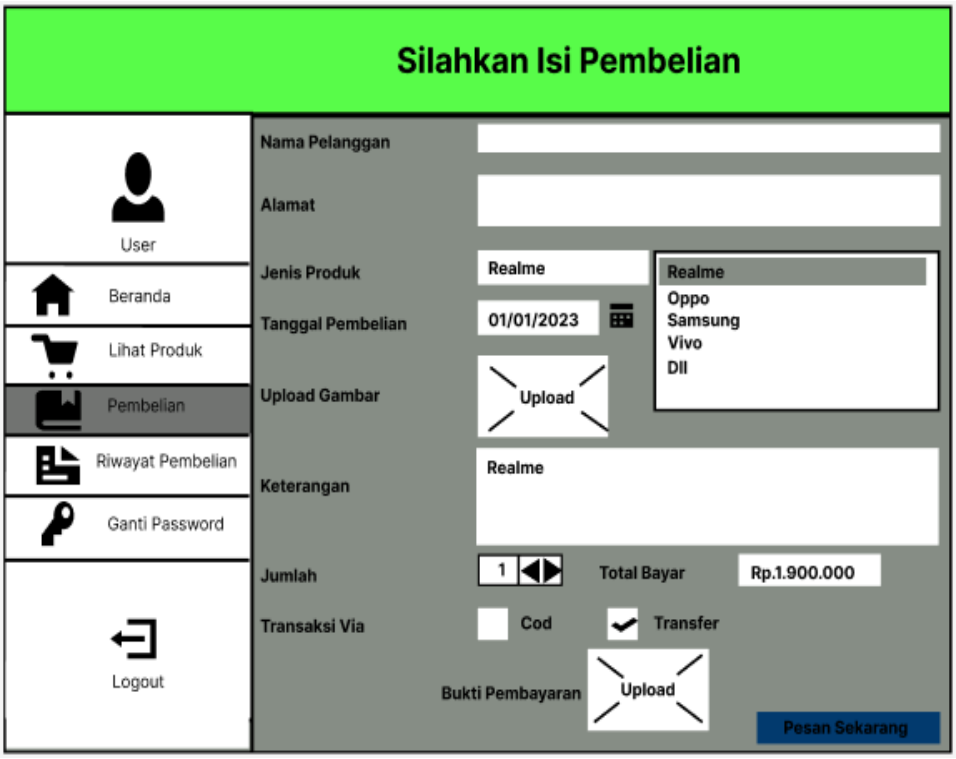
Ketika User Sudah masuk dalam menu beranda, dalam menu beranda user dapat melihat Produk handphone dan merek yang di input oleh admin. Dapat di lihat pada gambar 4.14 di bawah ini:



Gambar 4. 14 Halaman Daftar *Produk User*

4.1.15 Halaman Pembelian (*User)*

Pada halaman pembelian ini, ketika user ingin melakukan pembelian, maka user akan terlebih dulu di arahkan ke menu pembelian, untuk terlebih dulu input data, dan memilih jenis produk handphone yang diinginkan. Dapat di lihat pada gamabar 4.15 di bawah ini:



Gambar 4. 15 Halaman Pembelian *User*

4.1.16 Halaman Riwayat Pembelian (*User*)

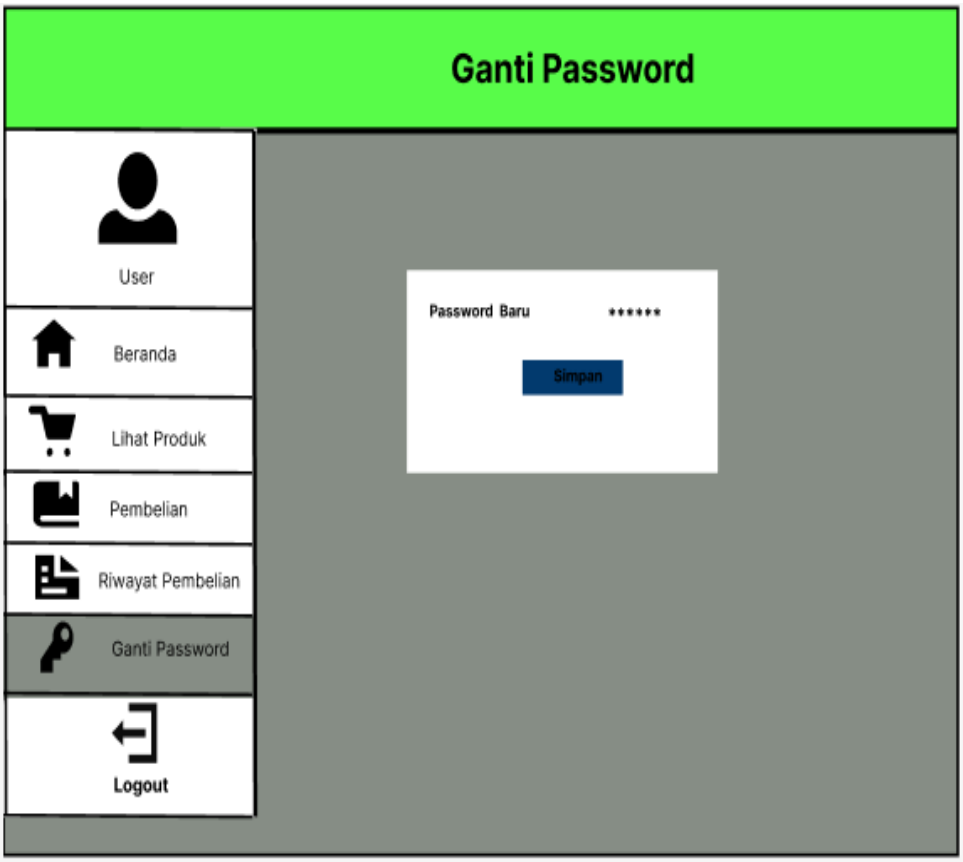
Ketika User Sudah melakukan pembelian maka semua data yang telah di isi pada halaman menu sebelum nya akan tersimpan pada halaman riwayat pembelian. Seperti pada gambar 4.16 di bawah ini:



Gambar 4. 16 Halaman Riwayat Pembelian *User*

4.1.17 Halaman Ganti*Password* (*User)*

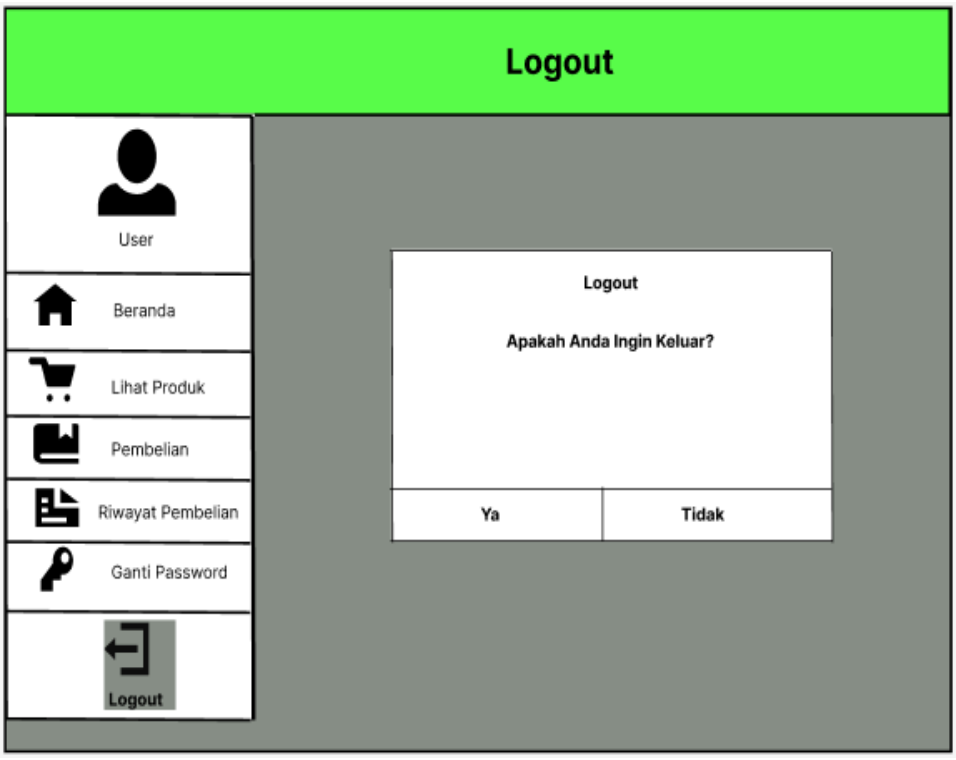
Ketika user sudah selesai melakukan pembelian atau transaksi maka user bisa langsung ke menu ganti password untuk keamanan data, dengan mengantikan password lama ke password baru sebelum benar-benar keluar dari halaman web. Tampilan dapat di lihat pada gambar 4.17 di bawah ini.



Gambar 4. 17 Halaman Ganti*Password User*

4.1.18 Halaman Logout (*User*)

Adalah halaman yang mengarahkan, untuk user keluar dari sebuah sistem ketika klik tombol menu logout notifikasi akan keluar. Tampilan dapat di lihat pada gambar 4.18 berikut ini:



Gambar 4. 18 Halaman *Logout User*

4.2 Pembahasan

Pada penelitian ini telah dihasilkan suatu rancanagan sistem informasi penjualan handphone pada toko Medina Ponsel. Adapun dalam prosesnya dilakukan tahap-tahap sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi masalah, yaitu dengan melakukan penelitian terlebi dahulu pada objek penelitian.
2. Menggumpulkan data, yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, kuisioner, dan dokumentasi
3. Memilih data-data yang di perlukan dari lapangan untuk melakukan penelitian.
4. Analisis kelemahan dan kebutuhan sistem yang lama serta merancangkan sistem baru yang lebih baik.
5. Membuat rancangan kepada pihak toko Medina Ponsel agar dapat

dilanjutkanoleh peneliti selanjutnya menjadi sebuah aplikasi.

Dalam melakukan analisis kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode PIECES diketahui bahwa keunggulan dari rancangan ini adalah dapat meninggkatkan kinerja dari karyawan dalam melakukan kegiatan pelayanan penjualan diberikan, dengan perancangan yang di buat pengguna dapat lebih mudah melakukan pencarian data dan dapat mempersingkat waktu, dengan adanya rancangan sistem baru lebih menghemat biaya, dan pengguna tidak perlu lagi membeli buku besar,dan semua informasi, kegiatan penjualan dapat diakses pada *website.* Proses penjualan yang diberikan di simpan di dalam database sehingga data penjualan handphone dapat disimpan dengan aman, dan informasi dapat dilihat pada *website.* inputan data kegiatan pelayanan penjualan secara langsung dengan waktu yang bersamaan dan tentunya menghemat waktu, biaya dan tenaga. pekerjaan menjadi lebih mudah di manajemen dan akurat, dari segi waktu, biaya, penyimpanan data, pencarian, dalam melakukan proses data pelayanan penjualan handphone yang di berikan.

Dalam perancangan sistem ini pula terdapat beberapa fitur yang memudahkan pengguna dalam melakukan pekerjaannya. Adapun fitur tersebut adalah pengguna dapat menggelola, mengakses, melihat, dan dapat menggunakan perancangan ini sebagai referensi jika pihak toko Medina Ponsel nantinya ingin menggembangkan menjadi sebuah aplikasi.

Hasil rancangan ini telah di presentasikan kepada calon pengguna. Pembahasan hasil kuisioner ini diperlukan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap rancangan sistem yang di buat oleh penulis. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah rancangan sistem sesuai dengan kebutuhan

pengguna. Adapun hal-hal yang dinilai oleh calon pengguna melalui kuisioner dapat diukur dengan melakukan skala likert.

Tabel 3. 13 Tabel Pernyataan

No	Pernyataan
1.	Rancangan sistem telah menyediakan menu *login admin* dan *user*
2.	Rancangan sistem telah memiliki fitur halaman beranda admin dan *user*
3.	Rancangan sistem telah memiliki fitur data produk dan tambah produk
4.	Rancangan sistem telah memilik data penjualan dan laporan penjualan
5.	Rancangan sistem telah memiliki halaman awal dan pendaftan pelanggan *user*
6.	Rancangan sistem telah memiliki daftar produk dan riwayat pemebelian *user*
7.	Rancangan sistem telah memiliki fitur *logout admin* dan *user*
8.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi warna
9.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi ukuran *font*
10.	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi tata letak tombol menu
11.	Rancangan yang dibuat telah memenuhi standar kebutuhan pengguna
12.	Rancangan ini layak untuk diimplementasikan menjadi suatu aplikasi

Keterangan bobot penilaian:

Tabel 3. 14 Tabel Kriteria

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

Selanjutnya hasil pemilihan jawaban responden yang telah di peroleh berdasarkan kriteria poin-poin yang diisi oleh 10 responden yaitu diisi oleh karyawan toko Medina Ponsel sebagai admin dan beberapa orang sebagai pelanggan, yang nantinya akan menggunakan sistem ini jika ingin di kembangkan menjadi sebuah aplikasi, dan diolah untuk mengetahui jumlah skor setiap pertanyaan. Berikut adalah tabel skor hasil nilai.

Tabel 3. 15 Tabel *Responden*

No	Pernyataan	Responden										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Rancangan sistem telah menyediakan menu login.	5	5	5	5	4	4	4	5	3	5	45
2	Rancangan sistem telah memiliki fitur halaman beranda admin dan *user*	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	45
3	Rancangan sistem telah memiliki fitur data produk dan tambah produk	5	5	4	5	4	4	4	5	3	5	44
4	Rancangan sistem telah memiliki data penjualan dan laporan penjualan	5	5	5	5	3	5	4	5	3	5	45

No	Pernyataan	Responden										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
5	Rancangan sistem telah memiliki fitur halaman awal dan pendaftan pelanggan *user*	5	5	4	5	4	4	4	5	3	5	44
6	Rancangan sistem telah memiliki fitur daftar produk dan riwayat pemebelian *user*	5	5	4	5	3	4	3	5	3	4	41
7	Rancangan sistem telah memiliki fitur *logout admin* dan *user*	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	46
8	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi warna	5	5	4	5	5	5	4	5	3	4	45
9	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi ukuran font	4	5	4	5	5	5	4	5	3	3	43

No	Pernyataan	Responden										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
10	Rancangan sistem ini sudah baik dalam segi tata letak tombol menu	5	5	4	5	5	4	3	5	3	5	44
11	Rancangan yang dibuat telah memenuhi standar kebutuhan pengguna	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	45
12	Rancangan ini layak untuk diimplementasikan menjadi suatu aplikasi	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	46
Total												**533**

Jumlah skor tertinggi tiap pernyataan = Skor tertinggi tiap pernyataan x jumlah responden = 5 x 10 = 50 (SS)

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap pernyataan x jumlah responden = 1 x 10 = 10 (STS)

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan adalah sebagaiberikut:

Angka 0 – 10 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 11 - 20 = Tidak Setuju (TS)

Angka 21 - 30 = Netral (N)

Angka 31 - 40 = Setuju (S)

Angka 41 – 50 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 responden dapat diketahui bahwa:

a. Pernyataan ke-1 dengan jumlah skor 45 terletak pada daerah “Sangat Setuju”
b. Pernyataan ke-2 dengan jumlah skor 45 terletak pada daerah “Sangat Setuju”
c. Pernyataan ke-3 dengan jumlah skor 44 terletak pada daerah “Sangat Setuju”
d. Pernyataan ke-4 dengan jumlah skor 45 terletak pada daerah “Sangat Setuju”
e. Pernyataan ke-5 dengan jumlah skor 44 terletak pada daerah “Sangat Setuju”
f. Pernyataan ke-6 dengan jumlah skor 41 terletak pada daerah “Sangat Setuju”
g. Pernyataan ke-7 dengan jumlah skor 46 terletak pada daerah “Sangat Setuju”
h. Pernyataan ke-8 dengan jumlah skor 45 terletak pada daerah “Sangat Setuju”
i. Pernyataan ke-9 dengan jumlah skor 43 terletak pada daerah “Sangat Setuju”

j. Pernyataan ke-10 dengan jumlah skor 44 terletak pada daerah “Sangat Setuju”

k. Pernyataan ke-11 dengan jumlah skor 45 terletak pada daerah “Sangat Setuju”

l. Pernyataan ke-12 dengan jumlah skor 46 terletak pada daerah “Sangat Setuju”

Untuk skor secara keseluruhan adlah sebagai berikut:

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

5x 10 x 12 = 600 (SS)

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

1x 10 x 12 = 120 (STS)

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan adalah sebagai berikut:

Angka 0 – 120 = Sangat Tidak Setuju (STS)

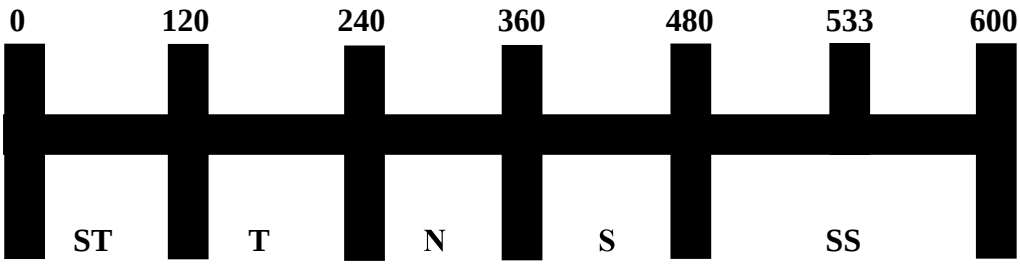
Angka 121 - 240 = Tidak Setuju (TS)

Angka 241 - 360 = Netral (N)

Angka 361 - 480 = Setuju (S)

Angka 481 – 600 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan kriteria tersebut maka dapat diketahui bahwa total skor keseluruhan 533 berada pada daerah “Sangat Setuju”. Adapun total skor keseluruhan dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 5.1 Skala likert

Dari skala diatas dapat diketahui bahwa angka 533 yang merupakan total skor keseluruhan berada pada daerah sangat setuju (SS), yang berarti bahwa keseluruhan rata-rata responden sangat setuju terhadap poin-poin pernyataan pada tabel 3.13

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

Indeks% = (Total Skor Tiap Pernyataan / Jumlah Skor Tertinggi Tiap Pernyataan) x 100.

Dengan kriteria interpretasi 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)

Maka berdasarkan rumus perhitungan presentase kelompok responden tiap pernyataan maka dapat diketahui sebagai berikut:

a. Pernyataan pertama dengan jumlah skor (45/50) x 100 = 90% (SS)

b. Pernyataan kedua dengan jumlah skor (45/50) x 100 = 90% (SS)

c. Pernyataan ketiga dengan jumlah skor (44/50) x 100 = 88% (SS)

d. Pernyataan keempat dengan jumlah skor (45/50) x 100 = 90% (SS)

e. Pernyataan kelima dengan jumlah skor (44/50) x 100 = 88% (SS)

f. Pernyataan keenam dengan jumlah skor (41/50) x 100 = 82% (SS)

g. Pernyataan ketujuh dengan jumlah skor (46/50) x 100 = 92% (SS)

h. Pernyataan kedelapan dengan jumlah skor (45/50) x 100 = 90% (SS)

i. Pernyataan kesembilan dengan jumlah skor (43/50) x 100 = 86% (SS)

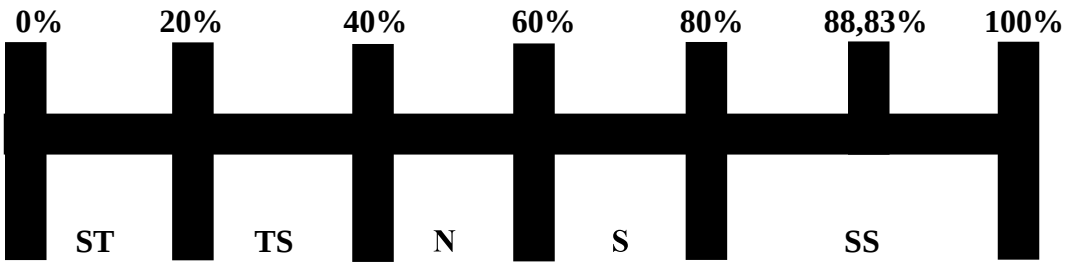
j. Pernyataan kesepuluh dengan jumlah skor (44/50) x 100 = 88% (SS)

k. Pernyataan kesebelas dengan jumlah skor (45/50) x 100 = 90% (SS)

l. Pernyataan kedua belas dengan jumlah skor (46/50) x 100 = 92% (SS)

Adapun presentase kelompok responden secara keseluruhan adalah = (Jumlah Skor keseluruhan / Jumlah Skor Tertinggi Keseluruhan) x 100 = (533/600) x 100 = 88,83%

Maka presentase kelompok responden secara keseluruhan adalah 88,83% yang berarti tergolong “Sangat Setuju”. Adapun presentase kelompok responden untuk keseluruhan dapat diliihat sebagai berikut:



Gambar 5.2 Skala likert

Dari skala diatas dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuisioner diperoleh hasil interpretasi sebesar 88,83% atau dengan kata lain penelitian ini tergolong sangat setuju yang artinya rancangan desain sistem informasi penjualan handphone pada toko Medina Ponsel yang dibuat penulis layak dan sangat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di jabarkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan hasil perhitungan kuisioner menggunakan metode skala likert, dengan 12 pernyataan yang diajukan kepada 10 responden dapat menyatakan rancangan sistem informasi penjualan handphone pada toko Medina Ponsel sudah layak, karena memperoleh nilai interpretasi sebesar 88,83% dengan total skor yaitu 533.

5.2 Saran

Adapun beberapa masukan dan saran penulis dalam penelitian in adalah:

1. Penulis sangat mengharapkan analisis dan perancangan sistem informasi penjualan handphone pada toko Medina Ponsel ini dapat dikembangkan dan direalisasikan menjadi sebuah aplikasi.serta untuk penelitian berikutnya dapat melengkapi kekurangan dari perancangan yang ada jika ada perubahan dari pengguna, sehingga rancangan ini dapat dikembangkan dalam bentuk berbasis android, dekstop, ios, dan lain-lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Alukadinata, A., Firdaus , M. & Ristiawan, R., 2021. Perancangan sistem informasi penjualan handphone di forza Mufid perdana seluler. *jurnal indonesia sosial teknologi*, 2(07), pp. 1100-1111.

Andhikaputra, 2019. UI Design — Pengenalan Balsamiq. *Pengenalan Balsamiq dan Tools dalam pembuatan UI Design*, selasa oktober, p. 1.

Anggraini, Y., Pasha, D., Damayanti & Setiawan, A., 2020. Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), pp. 64-70.

Arifuddin, I. I. K., 2019. Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa. *Edu Sociata JurnalPendidikan Sosiologi*, 02(02), pp. 43-52.

Ayatullah, H. K., 2022. Draw.io. *Infokom 2022*, Rabu Maret, p. 1.

Aziz, N. & Pribadi, G., 2020. Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, Volume 4, pp. 1-5.

Febrian, A., 2020. *Perancangan sistem informasi penjualan handphone berbasis web pada luber cell tangerang.* [Online] Available at: https://repository.nusamandiri.ac.id/index.php/repo/viewitem/13189# [Accessed Agustus 2020].

Hartati, M. & Anwardi, 2020. Analisis PIECES dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Rekayasa Dan Sistem*, Volume 7, pp. 57-65.

Herianto, E., 2021. Analisa dan perancangan sistem informasi penjualan handphone berbasis web pada counter 29 cell pangkalpinang. *Atmaluhur*, pp. 1-24.

Hermawan, A. & Suprianto, B., 2020. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Ponsel. *jurnal rekayasa perangkat lunak*, 1(1), pp. 38-47.

Irawan, B. & Sadikin, A., 2019. Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada toko rianata hijab. *jurnal ilmiah mahasiswa sistem informasi*, 1(2), pp. 117-124.

Kesuma, C. & Rahmawati, L., 2017. Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMK Purnama 2 Banyumas. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 7(03), pp. 57-65.

Koloniawan, M. S. M. S., 2019. Prototipe Aplikasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Darma Karya Pangkalpinang Babel. *Jurnal SISFOKOM*, Volume 08, pp. 68-73.

Kurniati, A., Sadikin, A. & Irawan, B., 2019. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Rianata Hijab. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 01(02), pp. 117-124.

Maydianto & Ridho, M. R., 2021. Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 04(02), pp. 50-59.

Naufal, A., 2018. Analisa dan peracangan sistem informasi penjualan aksesoris handphone dan voucher pulsa dengan metodologi berorientasi obyek pada toko ak phone. *jurnal IDEALIS*, 1(5), pp. 331-336.

Nuryanti M.Kom, Y., 2017. Kajian Penerpan Sistem Informasi Akademik Dengan Menggunakan Metode Pieces Dalam Meningkatkan Kepuasan Civitas

Akademika STIE-STMIK INSAN PEMBANGUNAN. *JURNAL IPSIKOM*, pp. 1-18.

Pradiatiningtyas, D. & Suparwanto, 2017. E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Smk N 4 Purworejo. *Indonesian Journal on Networking and Security,* 7(02), pp. 1-8.

Priyanto, A. & Ulinnuha, F., 2017. Perancangan Aplikasi Penerjemah Bahasa Indonesia Ke Bahasa Jawa Untuk Media Bantu Belajar Siswa SMK Salafiyah Berbasis Android. *Indonesian Journal on Networking and Security,* 6(4), pp. 39-46.

Risma nurmilah, A. I. N. I., 2020. Pengaruh penjualan terhadap laba kotor. *Seminar Nasional Manajemen Fakultas Ekonomi UNP Kediri,* 1(2), pp. 583-591.

Septiani, Y., Arribe, E. & Diansyah, R., 2020. Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrab Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunkan Metode Sevqual. *Jurnal Teknologi Dan Open Source,* Volume 3, pp. 131-143.

Setiawan, H. & Khairuzzaman, Q. M., 2017. Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek, Sistem Informasi Kontraktor. *Jurnal Khatulistiwa Informatika,* 5(02), pp. 103-111.

Shalahuddin & Rosa A Sumanto, 2018. *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek edisi revisi.* Revisi ed. Indonesia: Informatika Bandung.

Shalahuddin, S., 2018. *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek edisi revisi.* Revisi ed. Indonesia: Informatika Bandung.

Sitanggang, D. D. K. P., 2022. *Pengertian Analisis Adalah: Berikut Jenis Dan Fungsinya.* [Online] Available at: https://www.detik.com/bali/berita/d-6458995/pengertian-analisis-adalah-berikut-jenis-dan-fungsinya#:~:text=Analisis%20adalah%20suatu%20kegiatan%20untuk,pemahaman%20serta%20mendorong%20pengambilan%20keputusan. [Accessed jumat oktober 2022].

Tahir, N., Efendy, R. & Herawati, H., 2022. Penggaruh Penggunaan Handphone Terhadap Minat Siswa Dalam Belajar Matematika Di UPTD SMP NEGERI 1 BARRU. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika,* 13(2), pp. 3-5.

Wahyudi, D. M. & Ridho, R. M., 2019. Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis Web. *Comasie Journal,* 1(01), pp. 1-9.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Bimbingan Tugas Akhir

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. 015/STMIK-3.C.1/AK/I/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   N I K : 197810102005003
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Susi Hendartie, M. Kom.
   N I K : 197803202008001
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Wirio Nardo
N I M : C1957201071
Judul Tugas Akhir : Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Jual Beli Handphone (ponsel) Pada Toko Ponsel Medina

Berlaku sampai dengan : 27 Agustus 2023

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

Palangka Raya, 11 Januari 2023
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Nurhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

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

Lampiran 2. Surat Permohonan 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 : 102/STMIK-C.1/AU/II/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pimpinan Toko Hp Ponsel medina**
Jl. G. Obos No.139, Menteng, Kec. Jekan Raya , Kota
Kota Palangkaraya Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

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

Nama	:	WIRIO NARDO
NIM	:	C1957201071
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2022/2023 (8)
Lama Penelitian	:	07 Februari 2023 s.d 07 Maret 2023
Tempat Penelitian	:	Toko Hp Ponsel Medina

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI JUAL BELI HANDPHONE (PONSEL) PADA TOKO PONSEL MEDINA

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, 07 Februari 2023
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105



Foto Penyerahan Surat Penelitian

Lampiran 3. Kegiatan Observasi



Foto Kegiatan Observasi

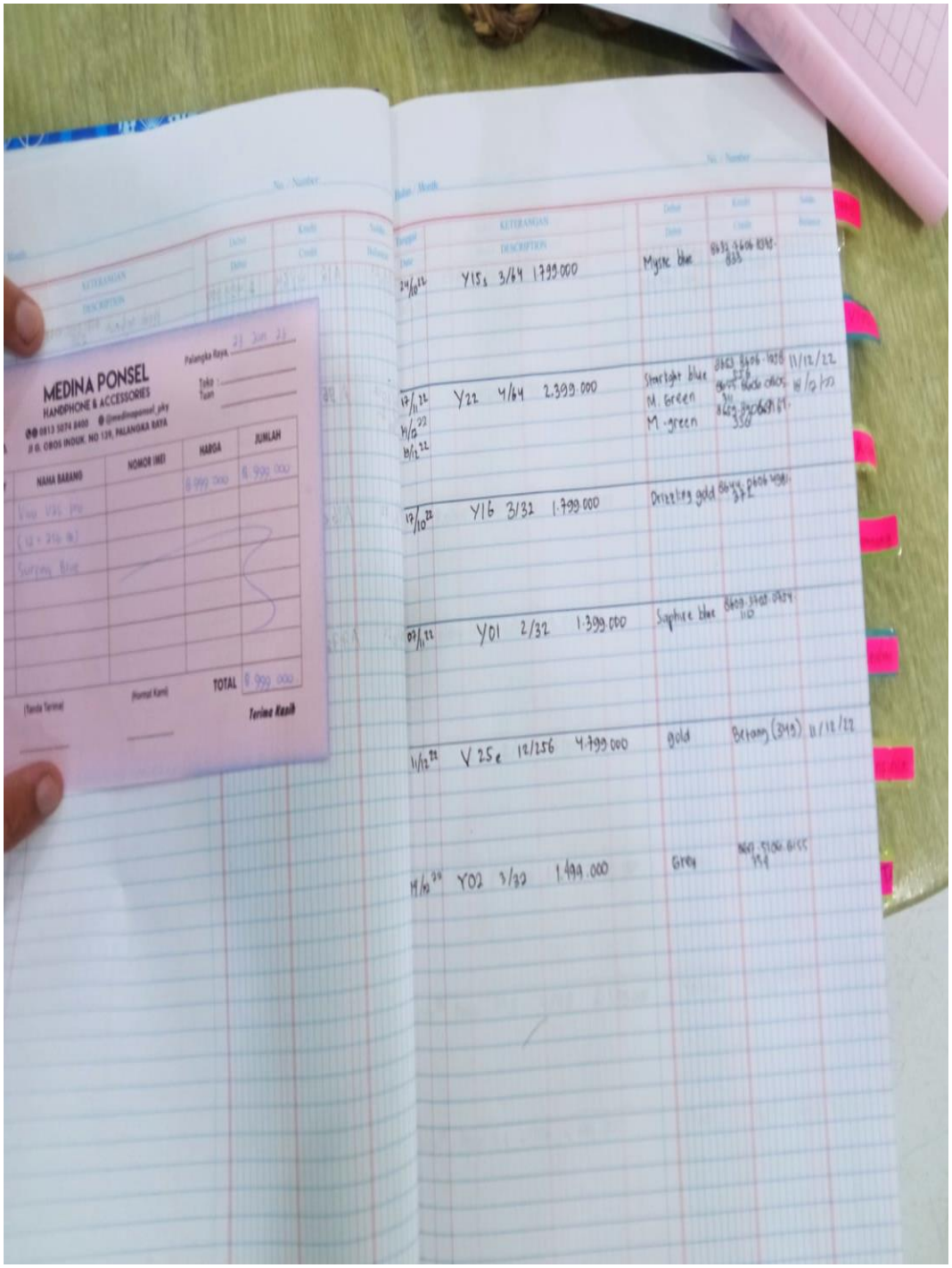


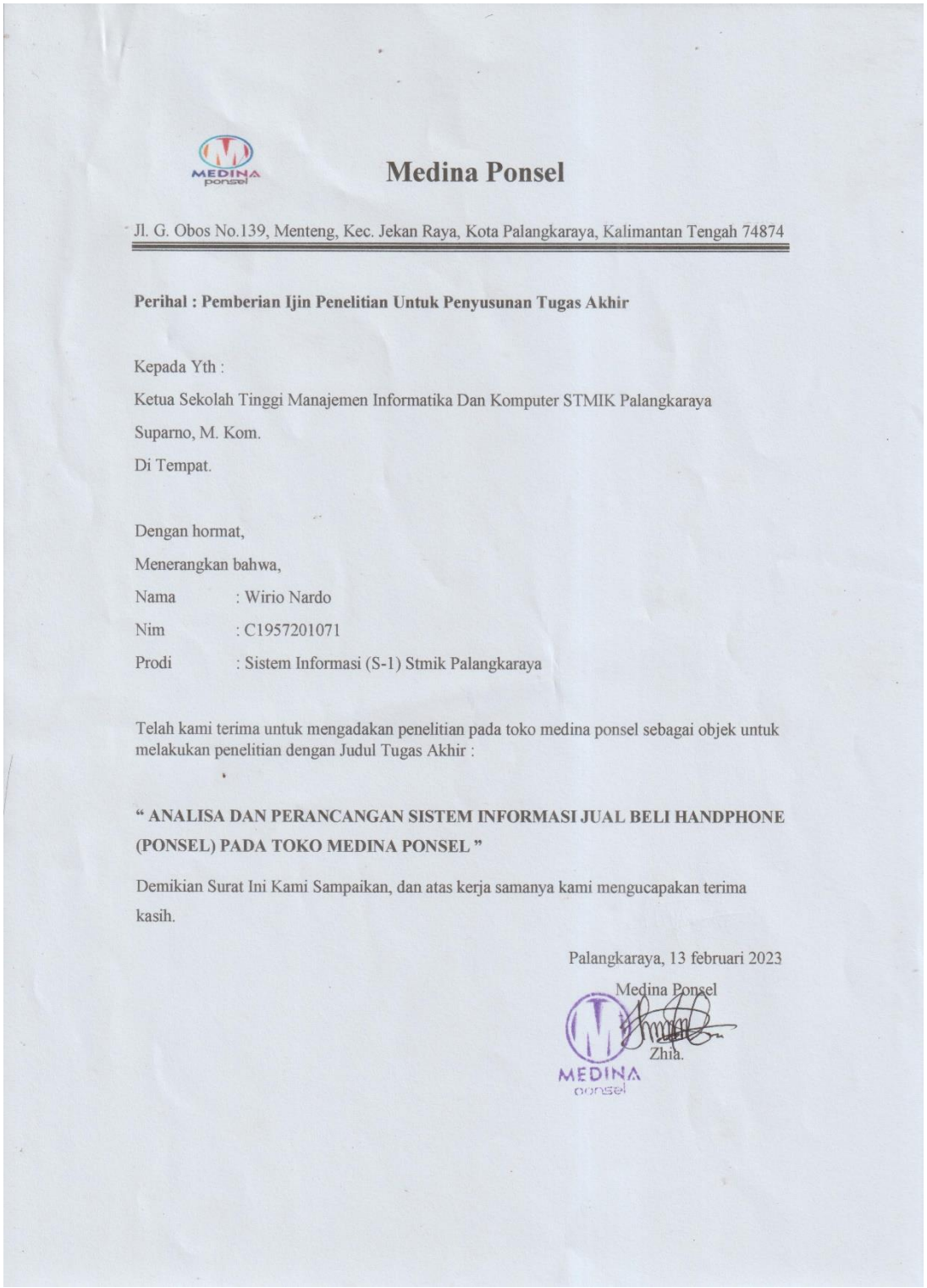
Foto Dokumentasi Data Penjualan Handphone Pada Buku Besar

Lampiran 4. Dokumentasi



Foto Kegiatan Wawancara

Lampiran 5. Surat Balasan Ijin Penelitian



Medina Ponsel

Jl. G. Obos No.139, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah 74874

Perihal : Pemberian Ijin Penelitian Untuk Penyusunan Tugas Akhir

Kepada Yth :

Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer STMIK Palangkaraya

Suparno, M. Kom.

Di Tempat.

Dengan hormat,

Menerangkan bahwa,

Nama : Wirio Nardo

Nim : C1957201071

Prodi : Sistem Informasi (S-1) Stmik Palangkaraya

Telah kami terima untuk mengadakan penelitian pada toko medina ponsel sebagai objek untuk melakukan penelitian dengan Judul Tugas Akhir :

" ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI JUAL BELI HANDPHONE (PONSEL) PADA TOKO MEDINA PONSEL "

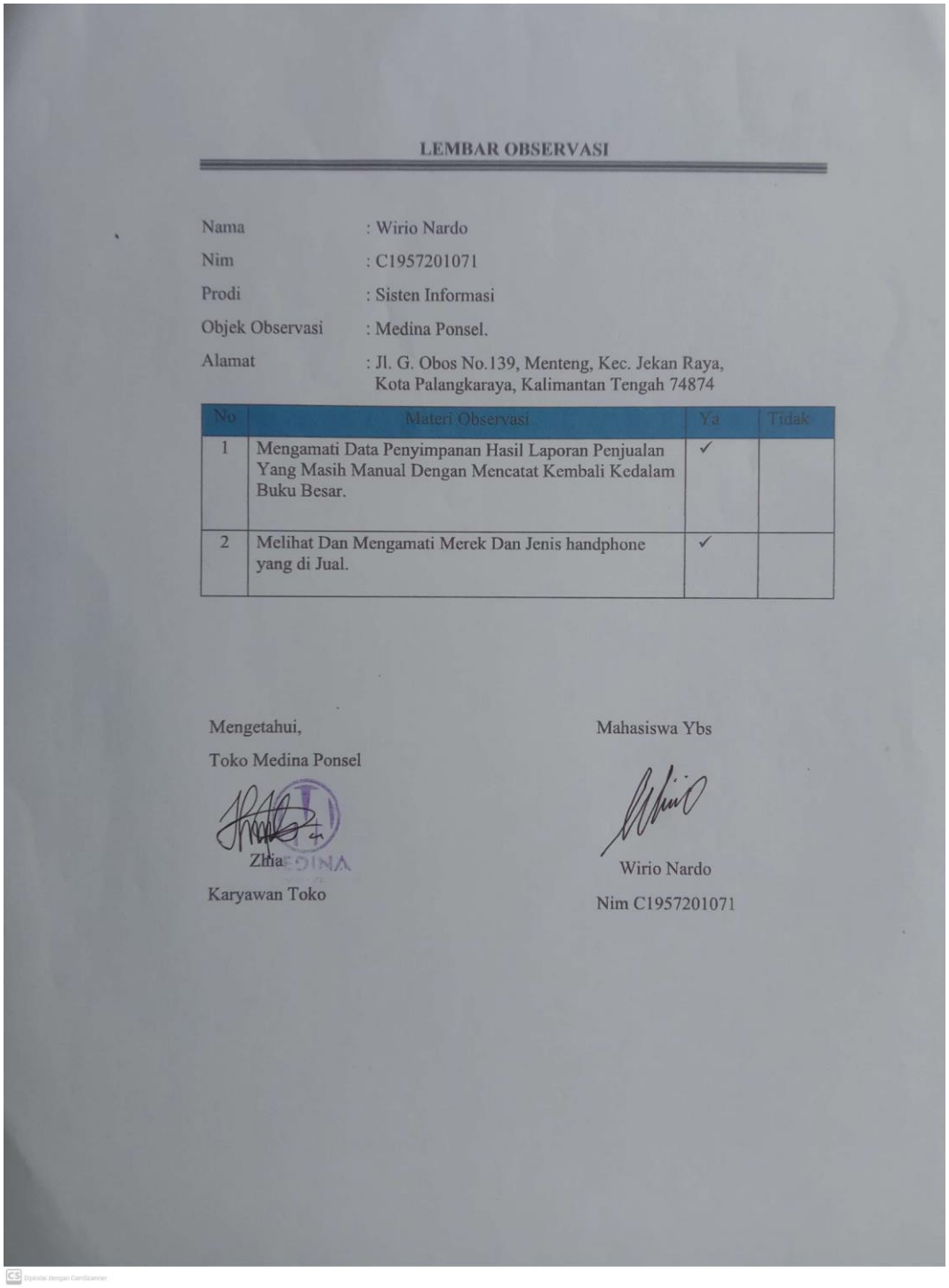
Demikian Surat Ini Kami Sampaikan, dan atas kerja samanya kami mengucapakan terima kasih.

Palangkaraya, 13 februari 2023

Medina Ponsel

Zhia.

Lampiran 6. Lembar Observasi



LEMBAR OBSERVASI

Nama : Wirio Nardo

Nim : C1957201071

Prodi : Sisten Informasi

Objek Observasi : Medina Ponsel.

Alamat : Jl. G. Obos No.139, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah 74874

No	Materi Observasi	Ya	Tidak
1	Mengamati Data Penyimpanan Hasil Laporan Penjualan Yang Masih Manual Dengan Mencatat Kembali Kedalam Buku Besar.	✓	
2	Melihat Dan Mengamati Merek Dan Jenis handphone yang di Jual.	✓	

Mengetahui,

Toko Medina Ponsel

Zhia

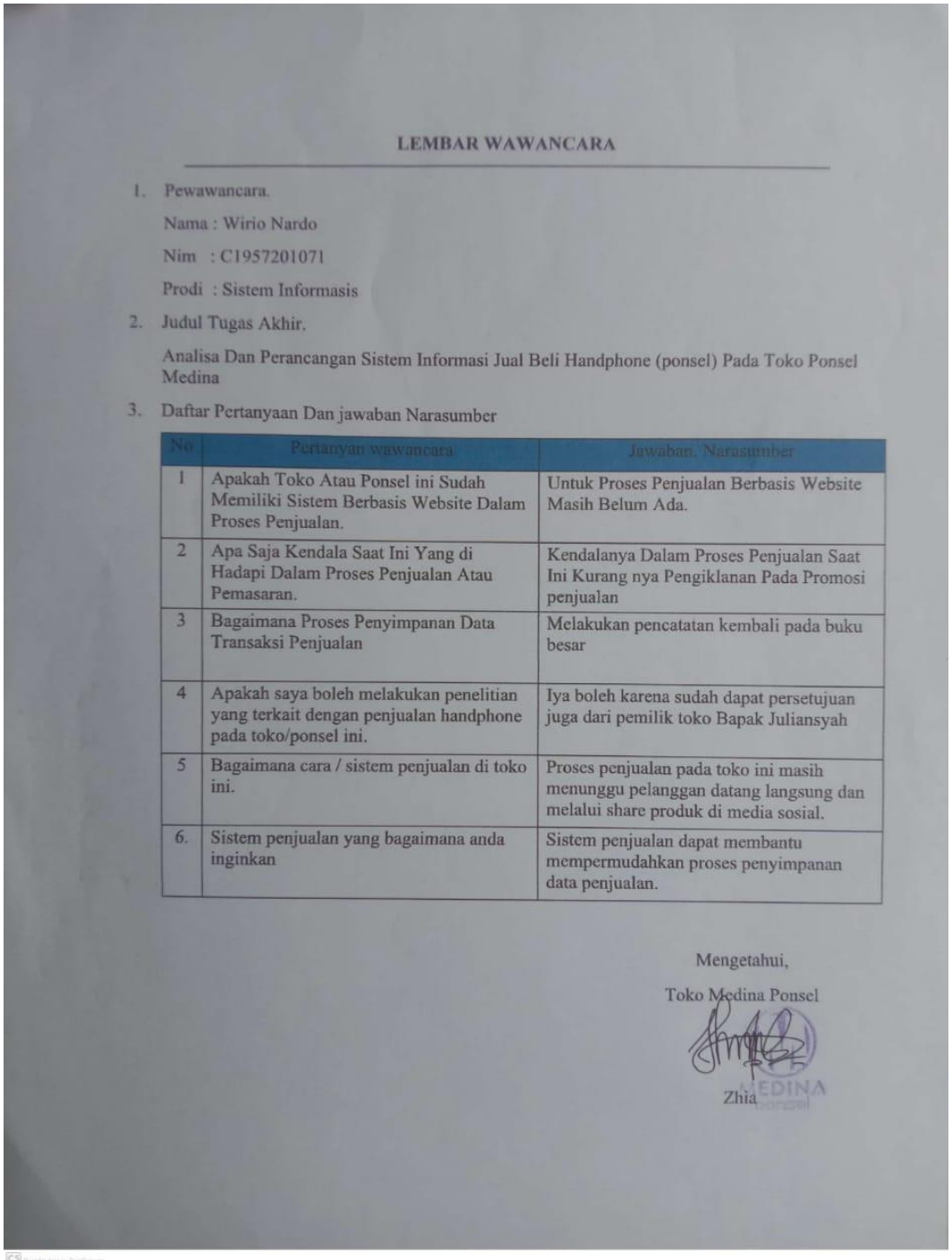
Karyawan Toko

Mahasiswa Ybs

Wirio Nardo

Nim C1957201071

Lampiran 7. Lembar Wawancara



LEMBAR WAWANCARA

1. Pewawancara.

   Nama : Wirio Nardo

   Nim : C1957201071

   Prodi : Sistem Informasis

2. Judul Tugas Akhir.

   Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Jual Beli Handphone (ponsel) Pada Toko Ponsel Medina

3. Daftar Pertanyaan Dan jawaban Narasumber

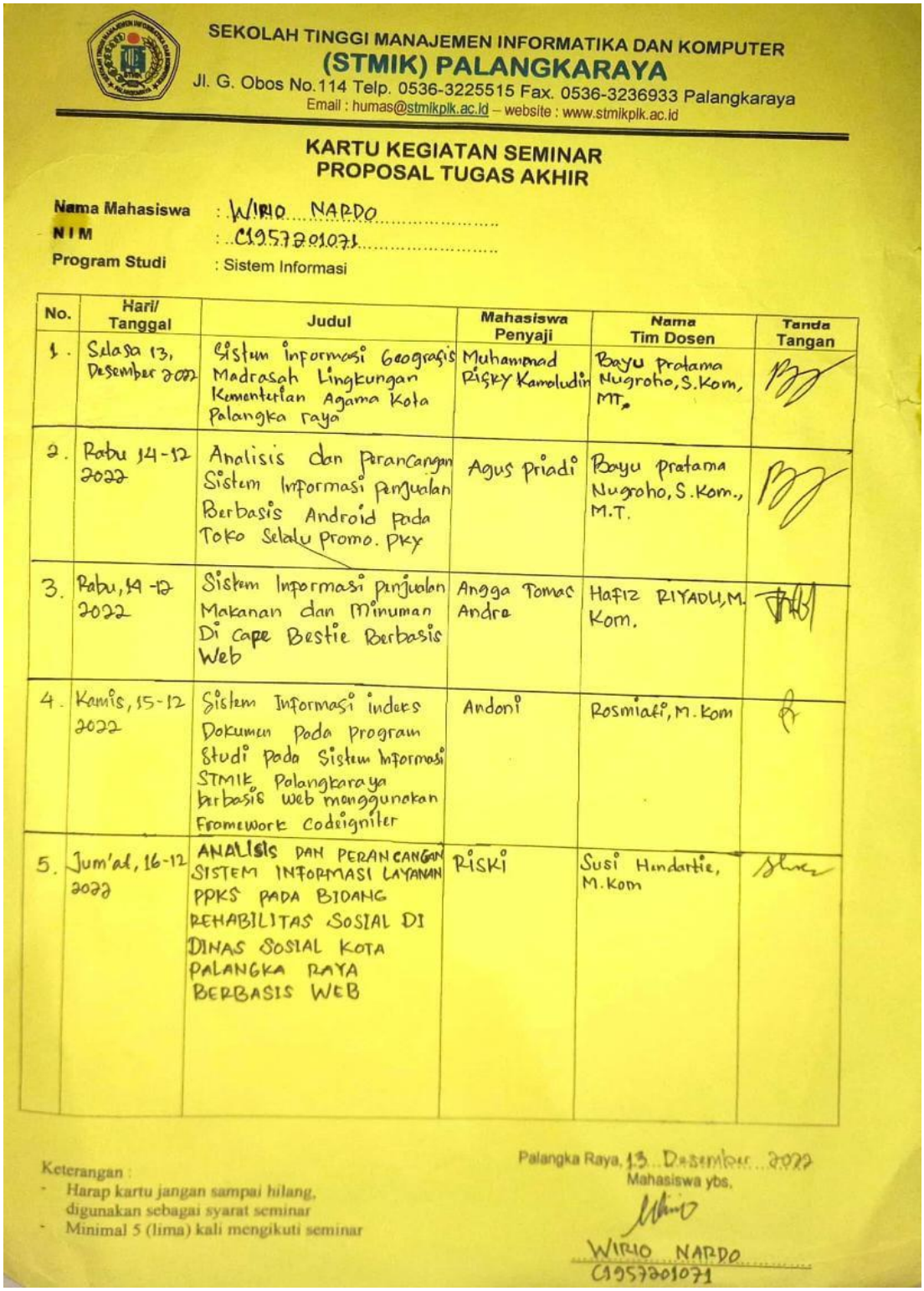
No	Pertanyan wawancara	Jawaban Narasumber
1	Apakah Toko Atau Ponsel ini Sudah Memiliki Sistem Berbasis Website Dalam Proses Penjualan.	Untuk Proses Penjualan Berbasis Website Masih Belum Ada.
2	Apa Saja Kendala Saat Ini Yang di Hadapi Dalam Proses Penjualan Atau Pemasaran.	Kendalanya Dalam Proses Penjualan Saat Ini Kurang nya Pengiklanan Pada Promosi penjualan
3	Bagaimana Proses Penyimpanan Data Transaksi Penjualan	Melakukan pencatatan kembali pada buku besar
4	Apakah saya boleh melakukan penelitian yang terkait dengan penjualan handphone pada toko/ponsel ini.	Iya boleh karena sudah dapat persetujuan juga dari pemilik toko Bapak Juliansyah
5	Bagaimana cara / sistem penjualan di toko ini.	Proses penjualan pada toko ini masih menunggu pelanggan datang langsung dan melalui share produk di media sosial.
6.	Sistem penjualan yang bagaimana anda inginkan	Sistem penjualan dapat membantu mempermudahkan proses penyimpanan data penjualan.

Mengetahui,

Toko Medina Ponsel

Zhia

Lampiran 8. Kartu Peserta 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 : WIRIO NARDO
NIM : C1957201071
Program Studi : Sistem Informasi

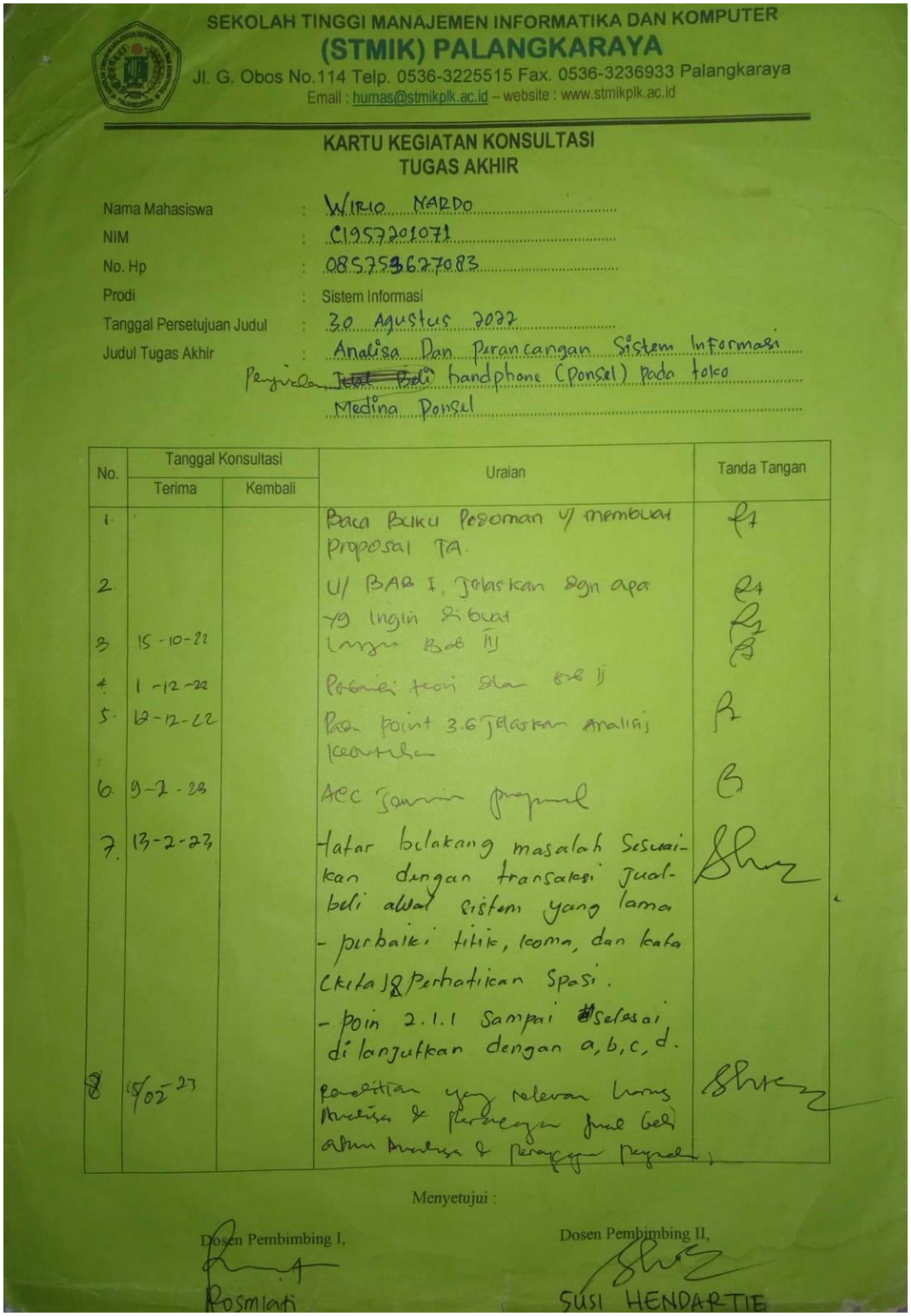
No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Selasa 13, Desember 2022	Sistem Informasi Geografis Madrasah Lingkungan Kementerian Agama Kota Palangka raya	Muhammad Risky Kamaludin	Bayu Pratama Nugroho, S.Kom, MT.	
2.	Rabu 14-12 2022	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi penjualan Berbasis Android pada Toko Selalu promo. pky	Agus Priadi	Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.	
3.	Rabu, 14-12 2022	Sistem Informasi penjualan Makanan dan Minuman Di Cape Bestie Berbasis Web	Angga Tomas Andra	Hafiz RIYADI, M. Kom.	
4.	Kamis, 15-12 2022	Sistem Informasi Indeks Dokumen Pada Program Studi Pada Sistem Informasi STMIK Palangkaraya berbasis web menggunakan Fromework Codeigniter	Andoni	Rosmiati, M. Kom	
5.	Jum'at, 16-12 2022	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN PPKS PADA BIDANG REHABILITAS SOSIAL DI DINAS SOSIAL KOTA PALANGKA RAYA BERBASIS WEB	RISKI	Susi Hendartie, M.Kom	

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

Palangka Raya, 13 Desember 2022
Mahasiswa ybs,

WIRIO NARDO
C1957201071

Lampiran 9. Kartu 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@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : WIRIO NARDO
NIM : C1957201071
No. Hp : 085758627083
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 30 Agustus 2022
Judul Tugas Akhir : Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan ~~Jual~~ Beli handphone (Ponsel) pada toko Medina Ponsel

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.			Baca Buku Pedoman u/ membuat Proposal TA.	
2.			U/ BAB I, Jelaskan dgn apa yg ingin Sibuat	
3	15-10-22		Lanjut BAB II	
4	1-12-22		Perbaiki teori dlm BAB II	
5.	12-12-22		Pada point 3.6 Jelaskan Analisa kebutuhan	
6	9-1-23		ACC Seminar proposal	
7.	13-2-23		Latar belakang masalah Sesuaikan dengan transaksi jual-beli awal sistem yang lama - perbaiki titik, koma, dan kata Ckita Perhatikan Spasi. - poin 2.1.1 sampai selesai di lanjutkan dengan a,b,c,d.	
8	15/02-23		penelitian yang relevan lurus masalah & perancangan jual beli ubah Analisa & perancangan penjualan	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,
Rosmiati

Dosen Pembimbing II,
SUSI HENDARTIE

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 : WIRIO NARDO
NIM : C1957201071
No. Hp : 085753627083
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 30 Agustus 2022
Judul Tugas Akhir : Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan handphone (ponsel) pada toko Medina ponsel

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
9.	17/02-2023	17/02-2023	Teknik Analisa DeDe digunakan, adalah PIECES untuk mengevaluasi sistem yang lama secara yg sedang berjalan.	
10.	20/02-2023	20/02-2023	Gambar SS diperbesar, lampiran dilengkapi, sesuai disesuaikan dengan pedoman ACC Seminar proposal	
	15/06-23	15/06-23	- Lakukan wawancara utk mengali informasi / Analisis kebutuhan PL user	
	17/06-23	17/06-23	- untuk pertanyaan wawancara mengacu ke mengganti informasi tanda kebutuhan pengguna sedang kuesioner digunakan utk validasi hasil dari rancangan.	
	19/06-23	19/06-23	- kuesioner pertanyaan disesuaikan dgn Rumus yg ada	
	23/06-23	23/06-23	- kesimpulan menjawab tanya pertanyaan di Rumusan masalah, ACC sidang.	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Rosmiati

Dosen Pembimbing II,

Susi Hendarie

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 : WIRO NARDO
NIM : C1957201071
No. Hp : 085753627083
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 30 Agustus 2022
Judul Tugas Akhir : Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Handphone Pada Toko MEDINA PONSEL

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	14-6-23	4 ~~Juni~~	Y tampilan desain sistem agar di beri narasi	
	16-6-23		Di Bab IV. sesuaikan dengan analisis yg di gunakan	
	18-6-23		Kesimpulan sesuaikan dgn rumusan yang ada	
	20-6-23		Y kuesioner digunakan menentukan skor nilai desain	
	22-6-23		Lengkapi resume dan lampiran. ACC, Siding TA	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Rosmiati

Dosen Pembimbing II,

Swi Handartin

10. Lampiran Surat Tugas Penguji Sidang Tugas Akhir

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

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No.239/STMIK-3.C.1/AK/VII/2023

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

1. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
   NIK : 198605242011103
   Sebagai Ketua
2. Nama : Norhayati, M.Pd.
   NIK : 198805222011004
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : H. Muhammad Erfan, S. Kom., M. E.
   NIK : 198111272010107
   Sebagai Anggota
4. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Anggota
5. Nama : Susi Hendartie, M.Kom.
   NIK : 197803202008001
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	:	WIRIO NARDO
NIM	:	C1957201071
Hari/ Tanggal	:	Jum'at,07 Juli 2023
Waktu	:	09.30 - 11.00
Judul Tugas Akhir	:	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDPHONE PADA TOKO MEDINA PONSEL

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

Palangka Raya, 01 Juli 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 197810102005003

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

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

11. Lampiran Kueisioner

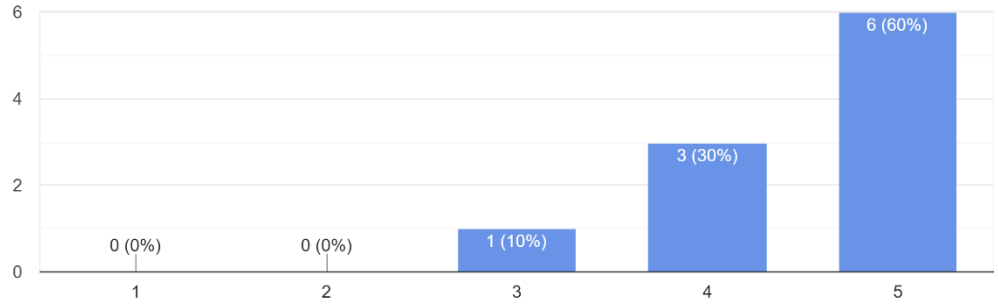
Nama Lengkap

10 jawaban

Imanuel Andri Dinata
Andoni
Haryo Ronaldo
Misael Pangalayo
DWI ARIYANTI
Riski
Pani junprianto
Zhia
JULIANSYAH, S.Pdl

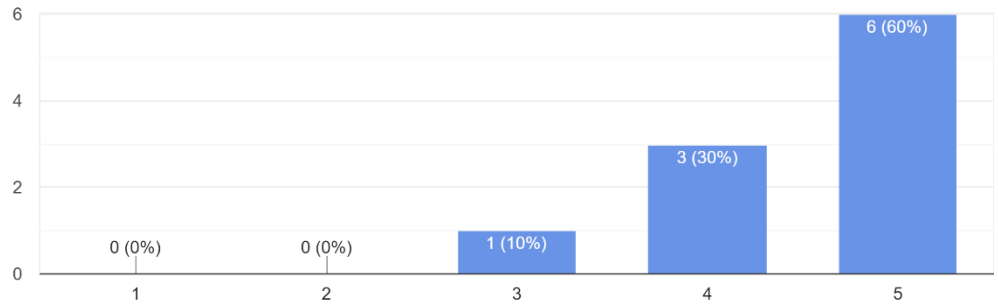
1. Rancangan sistem telah menyediakan menu login admin dan User

10 jawaban



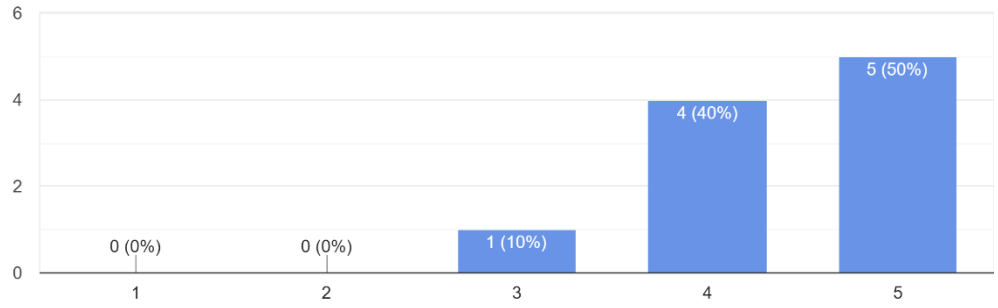
2. Rancangan sistem telah memiliki fitur halaman beranda admin dan user

10 jawaban



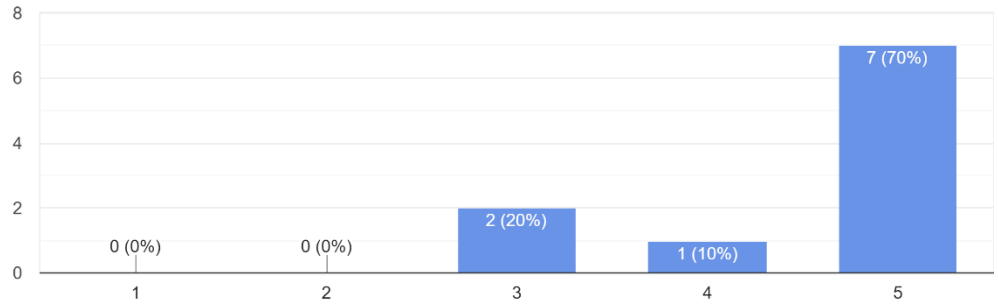
3. Rancangan sistem telah memiliki fitur data produk dan tambah produk

10 jawaban



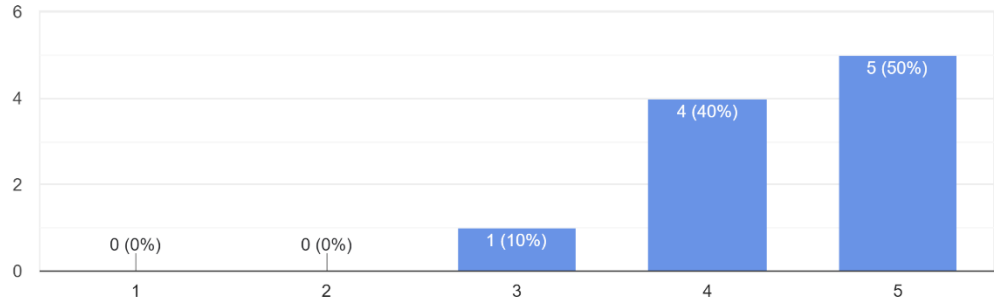
4. Rancangan sistem telah memiliki data penjualan dan laporan penjualan

10 jawaban



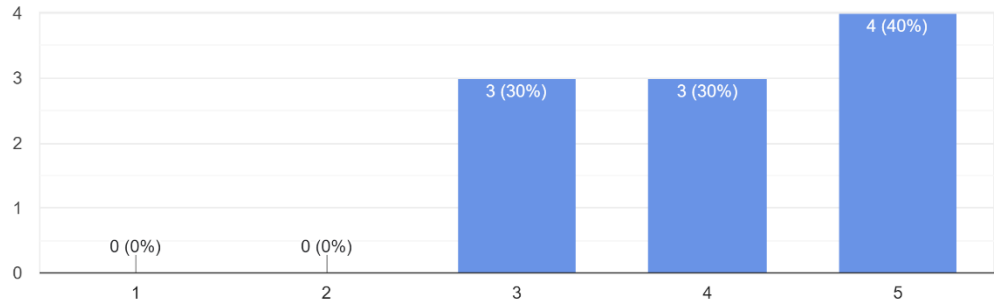
5. Rancangan sistem telah memiliki halaman awal dan pendaftaran pelanggan user

10 jawaban



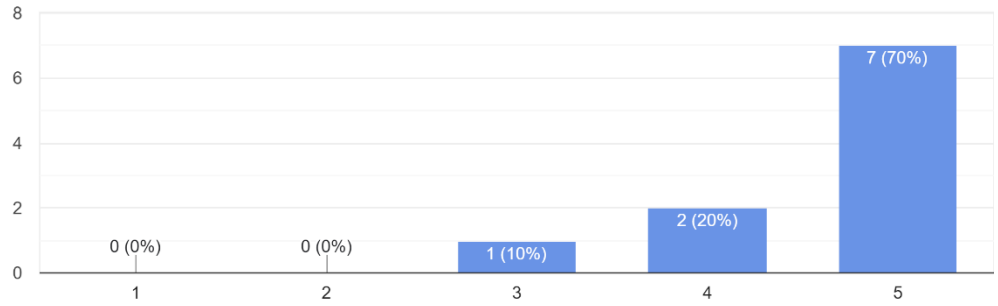
6. Rancangan sistem telah memiliki daftar produk dan riwayat pembelian user

10 jawaban



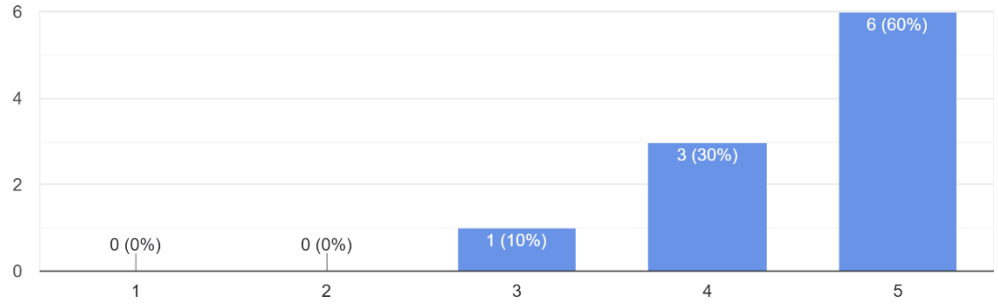
7. Rancangan sistem telah memiliki fitur logout admin dan user

10 jawaban



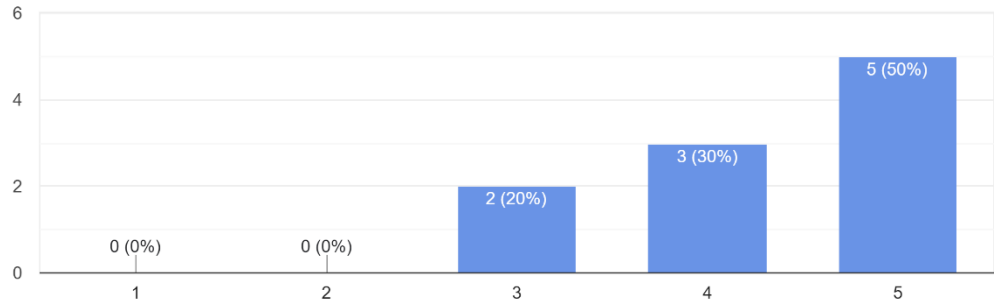
8. Racangan sistem ini sudah baik dari segi warna

10 jawaban



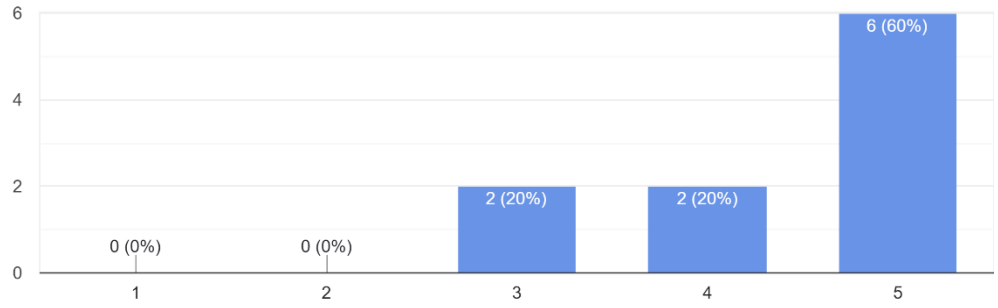
9. Rancngan sistem ini sudah baik dalam segi ukuran font

10 jawaban



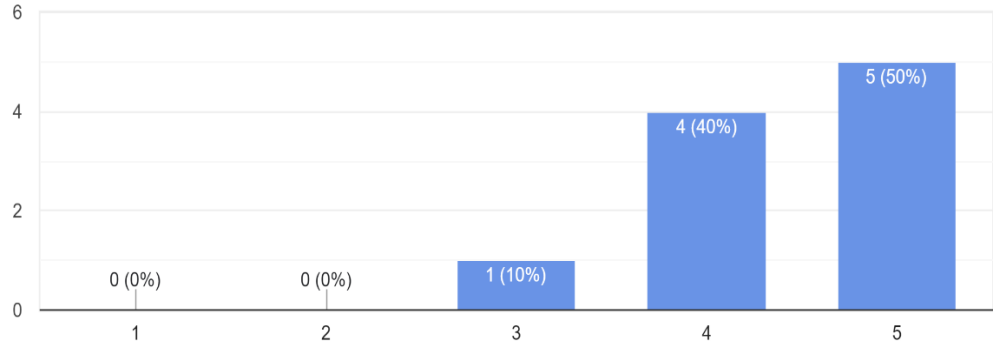
10. Rancangan ini sudah baik dalam segi tata letak tombol menu

10 jawaban



11. Rancangan yang dibuat telah memenuhi standar kebutuhan pengguna

10 jawaban



12. Rancangan ini layak untuk diimplementasikan menjadi suatu aplikasi

10 jawaban

