ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERUPUK BASAH SAMBAL RAJA BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Srata - 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

MIA ENJELIA
NIM C1957201013
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERUPUK BASAH SAMBAL RAJA BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Srata - 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

MIA ENJELIA
NIM C1957201013
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Mia Enjelia

NIM : C1957201013

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERUPUK BASAH SAMBAL RAJABERBASIS ANDROID

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

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

Palangka Raya, 20 Juni 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Mia Enjelia

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERUPUK BASAH SAMBAL RAJA BERBASIS ANDROID

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I,

Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI
NIK. 197603272016107

Pembimbing II,

Rommi Kaestria, M, Kom
NIK. 198605242011103

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya,

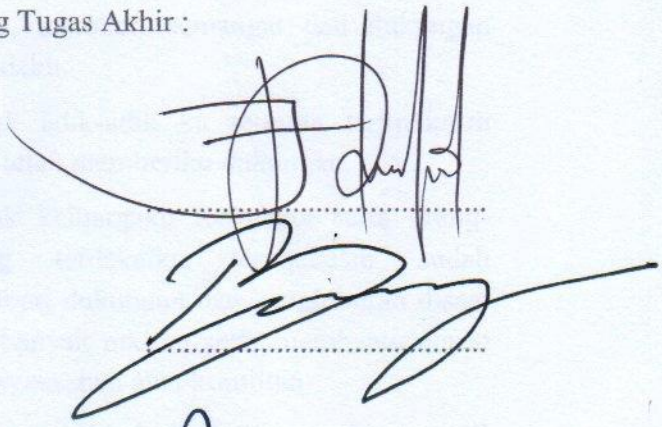
Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERUPUK BASAH SAMBAL RAJABERBASIS ANDROID

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan
oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 2023

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir :

1. Hafiz Riyadli, M.Kom. ..... 
   Ketua

2. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. .....
   Sekretaris

3. Rosmiati, M.Kom. .....
   Anggota

4. Agung Prabowo, S.Kom, M.MSI .....
   Anggota

5. Rommi Kaestria, M, Kom .....
   Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Usaha tidak akan menghianati hasil,
Seberat dan sesulit apapun rintangannya jangan pernah
patah semangat, berjuanglah terus demi menggapai impian
dan cita-citamu.

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

- Untuk Kedua Orang Tua ku tercinta dan kusayangi terimakasih telah berjuang bekerja banting tulang, doa yang tak pernah putus, memberi semangat dan dukungan kepadaku.
- Untuk adik-adik ku tercinta terimakasih juga telah memberiku dukungan.
- Untuk keluargaku tersayang serta orang-orang terdekatku terimakasih sudah memberi dukungan dan penghiburan disaat lagi banyak pikiran serta membantu disaat lagi kesusahan atau kesulitan.
- Untuk pembimbing I dan pembimbing II terimakasih telah membimbing proses Tugas Akhir ini sampai selesai.

INTISARI

MIA ENJELIA, **C1957201013**, 2023. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja Berbasis Android*, Pembimbing I Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI, Pembimbing II Rommi Kaestria, M, Kom

Sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi berbasis android yang canggih dapat mendukung terhadap pemenuhan kebutuhan informasi yang handal, cepat, tepat dan akurat. Oleh karena itu dengan kemajuan teknologi saat ini harus dimanfaatkan terutama dalam bidang industri, pendidikan, ataupun bisnis salah satunya pada penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja. Saat ini sistem penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja masih menggunakan sistem manual dan belum menggunakan teknologi yang terkomputerisasi, jadi untuk melakukan pemesanan yaitu dengan cara mendatangi tempat penjualan secara langsung atau pemesanan via online oleh konsumen atau pengunjung. Untuk itu perlunya sebuah perancangan berbasis android karena saat ini android lebih banyak dipakai dan lebih instan dalam penggunaannya. Maka dari itu diperlukan suatu perancangan sistem informasi berbasis android untuk memperoleh informasi mengenai penjualan yang terdapat pada Kerupuk Basah Sambal Raja.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun metode analisis menggunakan *PIECES*, perancangan sistem menggunakan *Draw.io*, serta membuat desain sistem menggunakan *Balsamiq Mockup* dan *Figma*.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah perancangan sistem berbasis Andriod, yang dimana perancangan sistem ini dapat membantu dalam perkembangan sistem penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja. Dengan adanya perancangan sistem berbasis Android ini dapat mempermudah pemilik kerupuk maupun pelanggan melakukan transaksi jual beli Kerupuk Basah, pelanggan dapat melakukan pemesanan langsung tanpa harus mendatangi tempat penjualannya.

Kata kunci : *Analisis, Perancangan, Sistem Informasi, Penjualan, Android*

ABSTRACT

MIA ENJELIA, **C1957201013**, 2023. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja Berbasis Android*, Pembimbing I Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI, Pembimbing II Rommi Kaestria, M, Kom

In line with science and technology, especially sophisticated Android-based technology, it can support the fulfillment of information needs that are reliable, fast, precise and accurate. Therefore, with current technological advances, it must be utilized, especially in the fields of industry, education, or business, one of which is the sale of Sambal Raja Wet Crackers. Currently the selling system for Kerupuk Basah Sambal Raja still uses a manual system and does not yet use computerized technology, so to place an order is by visiting the point of sale directly or ordering via online by consumers or visitors. For this reason, an Android-based design is needed because currently Android is more widely used and more instant in its use. Therefore we need an Android-based information system design to obtain information about sales contained in Kerupuk Basah Sambal Raja.

Data collection methods used in this research are interview, observation, and documentation methods. The analysis method uses PIECES, system design uses Draw.io, and makes system designs using Balsamiq Mockup and Figma.

The final result of this research is an Andriod-based system design, in which the design of this system can assist in the development of the selling system for Kerupuk Basah Sambal Raja. With the design of this Android-based system, it can make it easier for cracker owners and customers to make buying and selling transactions for Basah Crackers, customers can place orders directly without having to go to the point of sale.

Keywords : *Analysis, Design, Information Systems, Sales, Android*

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

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

Nama	: Mia Enjelia
NIM	: C1957201013
Program Studi	: Sistem Informasi
Jenis Karya	: Laporan Tugas Akhir

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

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja Berbasis Andriod

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palangka Raya
Pada tanggal : 20 Juni 2023

Yang menyatakan



Mia Enjelia

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan Judul *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja Berbasis Android* dapat diselesaikan dengan baik dan tanpa kendala yang berat.

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

1. Suparno, M.Kom., selaku ketua STMIK Palangkaraya.
2. Widyawati Dewi, selaku pemilik Kerupuk Basah Sambal Raja yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian.
3. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI, selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyelesaian penelitian Tugas Akhir ini.
4. Rommi Kaestria, M, Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan penulisan dalam Tugas Akhir ini.
5. Norhayati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Kedua orang tua, saudara terkasih serta keluarga maupun teman-teman saya yang selalu mendoakan dan memberi dukungan, baik moril maupun materi selama penyusunan 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, 20 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN i
PERSETUJUAN ii
PENGESAHAN iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
INTISARI v
ABSTRACT vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Kajian Teori 6
3.1 Penelitian yang Relevan 17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 20
3.1 Tinjauan Umum 20
3.2 Jenis Penelitian 20
3.3 Desain Penelitian 21
3.4 Instrumen Penelitian 23
3.5 Teknik Analisa dan Prosedur Pengumpulan Data 24
3.6 Analisis Kebutuhan 29
3.7 Desain Sistem 30
3.8 Jadwal Penelitian 75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 77
4.1 Hasil…… 77
4. 2 Pembahasan Rancangan 77

BAB V PENUTUP..... 95
5. 1 Kesimpulan 95
5. 2 Saran..... 95
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 *Use Case* Diagram.....11
Tabel 2. 2 Activity Diagram.....12
Tabel 2. 3 *Sequence* Diagram.....13
Tabel 2. 4 *Class* Diagram.....14
Tabel 2. 5 Penelitian Relevan.....18
Tabel 3. 1 Login Admin.....54
Tabel 3. 2 Admin.....55
Tabel 3. 3 Kategori Kerupuk Basah.....55
Tabel 3. 4 Kerupuk Basah.....56
Tabel 3. 5 Pelanggan.....57
Tabel 3. 6 Login Pelanggan.....57
Tabel 3. 7 Jadwal Penelitian.....75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo *Draw.io* 16
Gambar 2. 2 Logo *Balsamiq Mockup* 16
Gambar 2. 3 Logo *Figma* 17
Gambar 3. 1 Desain Penelitian 22
Gambar 3. 2 *Use Case* yang Dirancang 31
Gambar 3. 3 Desain *Activity* Diagram Login Admin 32
Gambar 3. 4 Desain Activity Diagram Kelola Kerupuk 33
Gambar 3. 5 Desain *Activity* Diagram Kategori Kerupuk 34
Gambar 3. 6 Desain *Activity* Diagram Kelola Pesanan 35
Gambar 3. 7 Desain *Activity* Diagram Kelola Pembayaran 36
Gambar 3. 8 Desain *Activity* Diagram Kelola Konsumen 37
Gambar 3. 9 Desain *Activity* Diagram Keluar Admin 38
Gambar 3. 10 Desain *Activity* Diagram Login Pelanggan 39
Gambar 3. 11 Desain *Activity* Diagram Profil Pengguna 40
Gambar 3. 12 Desain *Activity* Diagram Pesanan 41
Gambar 3. 13 Desain *Activity* Diagram Transaksi Pembayaran 42
Gambar 3. 14 Desain *Activity* Diagram Keluar Pengguna 43
Gambar 3. 15 Desain *Sequence* Diagram login Admin 44
Gambar 3. 16 Desain *Sequence* Diagram Kelola Kerupuk 45
Gambar 3. 17 Desain *Sequence* Diagram Kategori Kerupuk 46
Gambar 3. 18 Desain *Sequence* Diagram Keluar Admin 47
Gambar 3. 19 Desain *Sequence* Diagram Login Pengguna 48
Gambar 3. 20 Desain *Sequence* Diagram Daftar Akun Pengguna 49
Gambar 3. 21 Desain *Sequence* Diagram Profil Pengguna 50
Gambar 3. 22 Desain *Sequence* Diagram Pembayaran 51
Gambar 3. 23 Desain *Sequence* Diagram Keluar Pelanggan 52
Gambar 3. 24 *Class* Diagram 53
Gambar 3. 25 Desain Halaman Login Admin 58
Gambar 3. 26 Desain Halaman Utama Admin 59
Gambar 3. 27 Desain Halaman Kelola Kerupuk 60
Gambar 3. 28 Desain Halaman Kategori Kerupuk 61
Gambar 3. 29 Desain Halaman Kelola Pesanan 62
Gambar 3. 30 Desain Halaman Kelola Pembayaran 63
Gambar 3. 31 Desain Halaman Kelola Konsumen 64
Gambar 3. 32 Desain Halaman Keluar Admin 65
Gambar 3. 33 Desain Halaman Login Pengguna 66
Gambar 3. 34 Desain Halaman Daftar Akun Pengguna 67
Gambar 3. 35 Desain Halaman Utama Pengguna 68
Gambar 3. 36 Desain Halaman Daftar Menu Kerupuk 69
Gambar 3. 37 Desain Halaman Menu Kerupuk Yang Ingin Dipesan 70
Gambar 3. 38 Desain Halaman Transaksi Pembayaran 71
Gambar 3. 39 Desain Halaman Transfer Pelanggan 72
Gambar 3. 40 Desain Bukti Pembayaran 73
Gambar 3. 41 Desain Halaman Keluar Pengguna 74
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Login Admin 78
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Menu Utama 79
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Kelola Kerupuk 80
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Kategori Kerupuk 81
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Kelola Pesanan 82
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Kelola Pembayaran 83

Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Kelola Konsumen 84
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Keluar Admin.....85
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Login Pelanggan.....86
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Daftar Akun Pelanggan 87
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Menu Utama Pengguna 88
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Menu Kerupuk 89
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Menu Kerupuk Yang Ingin Dipesan 90
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Transaksi Pembayaran.....91
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Transfer Pelanggan.....92
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Bukti Pembayaran 93
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Keluar Pengguna 94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 4 Surat Tugas Penguji Sidang Tugas Akhir
Lampiran 5 Kartu Kegiatan Konsultasi bimbingan Tugas Akhir
Lampiran 6 Lembar Observasi
Lampiran 7 Lembar Wawancara
Lampiran 8 Dokumentasi
Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia bisnis di Indonesia semakin berkembang. Sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi berbasis android yang canggih dapat mendukung terhadap pemenuhan kebutuhan informasi yang handal, cepat, tepat dan akurat. Selain itu dengan adanya pemanfaatan teknologi dapat memberikan nilai tambah bagi usaha dalam mengahadapi persaingan dunia bisnis yang semakin kompetitif dan ketat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi segala sesuatu yang terkait didalamnya membutuhkan kecepatan dan keakuratan informasi. Faktor utama dalam mencapai tujuan usaha adalah sumber daya manusia yang cerdas dan mengikuti perkembangan teknologi informasi dengan adanya kemajuan.

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi pun sangat pesat, hal ini membuat penggunaan android dalam kehidupan sehari-hari makin meningkat dan peranannya sangat membantu kegiatan dan pekerjaan manusia, tidak terkecuali di bidang penjualan. Oleh karena itu dengan kemajuan teknologi saat ini harus dimanfaatkan terutama dalam bidang industri, pendidikan, ataupun bisnis salah satunya pada Kerupuk Basah Sambal Raja.

Kerupuk Basah Sambal Raja merupakan kerupuk basah memiliki ciri khas tersendiri bervarian rasa pertama di Kalimantan Tengah. Terbuat dari berbagai jenis ikan segar kaya akan vitamin, protein, dan gizi baik

untuk kekebalan tubuh apalagi untuk pemulihan pasca operasi dan mencerdaskan otak anak. Saat ini sistem penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja masih menggunakan sistem manual dan belum menggunakan teknologi yang terkomputerisasi, jadi untuk melakukan pemesanan yaitu dengan cara mendatangi tempat penjualan secara langsung atau pemesanan via online oleh konsumen atau pengunjung. Untuk itu perlunya sebuah perancangan berbasis android karena saat ini android lebih banyak dipakai dan lebih instan dalam penggunaannya. Maka dari itu diperlukan suatu perancangan sistem informasi berbasis android untuk memperoleh informasi mengenai penjualan yang terdapat pada Kerupuk Basah Sambal Raja. Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan sekaligus mempelajari lebih dalam permasalahan tersebut dengan membuat dalam tulisan bentuk tugas akhir yang berjudul **"Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal RajaBerbasis Android"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas yang menjadi pokok permasalahan dalam penulisan tugas akhir ini yaitu bagaimana membangun sebuah "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi PenjualanKerupuk Basah Sambal Raja Berbasis Andriod ? ".

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengatasi agar bahasan tidak keluar dari pokok yang sudah ditentukan sekaligus mengarahkan agar permasalahan tidak dianggap meluas, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

a. Sistem yang dibuat untuk penelitian Tugas Akhir pada penjualan Kerupuk Basah hanya sampai analisis dan perancangan penjualan.
b. Pengguna android sistem informasi ini dibagi menjadi dua pengguna, yaitu admin dan pelanggan.
c. Sistem yang dirancang menggunakan Balsamiq Mockup dan Figma sebagai desain pendukung.
d. Kehadiran analisis dan perancangan penjualan ini diharapkan mampu membantu dan memudahkan bagi konsumen untuk membeli pesanan pada kerupuk basah, serta mampu membantu pemilik kerupuk untuk mengembangkan bisnisnya.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah menghasilkan rancangan sistem informasi penjualan untuk Krupuk Basah Sambal Raja. Sehingga memudahkan dalam hal pemesanan ataupun mengumpulkan data-data pelanggan tetap padaKerupuk BasahSambal Raja.

1.4.2 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat bagi pengguna

Manfaat bagi pengguna sebagai peningkatan atau penyempurnaan saran yang sudah ada sehingga dapat meningkatkan penjualan dan membantu pihak Kerupuk Basah Sambal Raja untuk memanajemen sistem pemesanan. Mempermudah pelanggan dalam

proses pemesanan pada Kerupuk Basah Sambal Raja. Memudahkan penjual dalam melakukanpencatatan pesanan.

b. Manfaat bagi penulis

Manfaat bagi penulis ialah untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi penulisan, dalam mengimplementasikan ilmu yang sudah diperoleh dari bangku perkuliahan ke dalam dunia nyata agar menciptakan suatu sistem komputerisasi yang baik.

c. Manfaat bagi STMIK Palangkaraya

Manfaat bagi STMIK Palangkaraya ialah sebagai bahan kajian bagi penulis mendatang, khususnya mengenai pengembangan sistem informasi dan juga sebagai bahan kepustakaan bagi kampus STMIK Palangkaraya.

d. Manfaat bagi pemilik Kerupuk Basah Sambal Raja

Manfaat bagi pemilik Kerupuk Basah Sambal Raja adalah mendapatkan gambaran sistem untuk kemudahan dalam penjualan serta promosi, data pelanggan, produk yang paling laku, serta stok barang dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mendapat gambaran dari penulisan tugas tugas akhir ini, secara sistematis disusun menjadi beberapa bab antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas dan menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, metode

penelitian, sistematika penulisan, dan penjelasan istilah kunci.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan terdiri dari Tinjauan Pustaka, Kajian Teori, dan Perangkat Lunak yang digunakan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang analisis dari kelemahan sistem, kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, kebutuhan informasi, dan kebutuhan pengguna. Analisis kelayakan sistem dibahas pada bab ini, baik kelayakan teknologi, kelayakan hukum, kelayakan operasional dan kelayakan ekonomi. Selain itu desain sistem yang digunakan juga dibahas di bab ini yaitu: desain proses, desain antar muka, dan desain basis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan sistem yang dirancang beserta hasil dari penelitian dan pembahasan secara detail yang ada di bab sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang diperoleh.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan yang digunakan, dan lunak yang digunakan, dan seperti pada penjelasan berikut ini.

2.1.1 Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

a. Analisis

Menurut (Septiani, Y., 2020) analisis (analisa) merupakan suatu kegiatanberfikir untuk menguraikan atau memecahkan suatu permasalahan dari unit menjadi unit terkecil.

Menurut (Rudianto, 2018), analisis adalah suatu kegiatan dalam mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan atau kasusyang terjadi.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa analisa atau analisis adalah kegiatan berupa proses mengamati sesuatu dengan memilah, mengurai, membedakan, dan mengelompokan menurut kriteria tertentu untuk mengetahuiinformasi yang sebenarnya.

b. Perancangan

Menurut Sofyan, dkk dalam Firdaus dan Husain (Firdaus, M.A. and, 2022) Perancangan atau desain didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses dan atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya.

Menurut (Hidayatulloh, K., 2020) perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Sehingga dapat dikatakan bahwa perencanaan adalah suatu pola yang dibuat untuk melakukan penggambaran pada suatu subjek atau objek yang dapat digunakansebagai dasar bagaimana sistem dapat berjalan sehingga membantu dalam proses pemecahan masalah dan juga memberikan gambaran umum atau sketsa pengaturan dalam elemen yang utuh.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah tahapan setelah analisis sistem yang tujuannya untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahap analisis.

c. Sistem Informasi

Menurut Londa, dkk (2023) Sistem informasi merupakan suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut (Perhanto, D. R., 2020) Sistem Informasi merupakan proses pengumpulan, penyimpanan, analisis sebuah informasi

dengan tujuan tertentu. Sistem informasi yang terdiri dari data (input) dan menghasikan laporan (output) sehingga diterima oleh sistem lainnya serta kegiatan strategi dalam suatu organisasidalam melakukan tindakan atau keputusan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari pengumpulan, pemasukan, pemrosesan data, penyimpanan, pengolahan, pengendalian dan pelaporan sehingga tercapai sebuah informasi yang mendukung pengambilan keputusan didalam suatu organisasi untuk dapat mencapai sasaran dan tujuannya.

f. Penjualan

Menurut Abdullah dalam (Zebua, D.P.F., 2022) Penjualan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan terjadinyatransaksi. Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak dan transaksi.

Menurut (Utami, S. N., 2021) Penjualan adalah kegiatan ekonomi yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya perusahaan besar yang melakukan penjualan dilakukan oleh manusia secara umum.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan a dalah suatu kegiatan bertemunya seorang pembeli dan penjual yang melakukan transaksi, saling mempengaruhi dan

mempertimbangkan pertukaran antara barang atau jasa dengan uang.

g. Android

Menurut (Efmi, M., 2018), android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi utama mobile.

Menurut (Kurniawan, T. & E., 2020), android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulan bahwa android adalah sistem operasi berbasis linux yang sedang berkembang ditengah OS lainnya.

2.1.2 Pemodelan yang Digunakan

Pada penelitian ini penulis menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Use Case Diagram, Activity Diagram* dan *Squence Diagram,* serta PIECES (*Performance, Information, Economy, Control,Efficiency* and *Service*).

a. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut (Munawar, 2018) UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek.

Menurut (Sutiyono &, 2020) UML (*Unified Modelling*

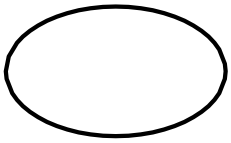
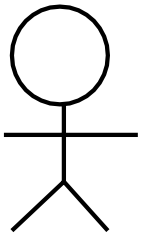
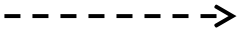
Language) yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software.

UML diharapkan mampu mempermudah pengembangan piranti lunak (RPL) serta memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap, dan tepat. Hal itu termasuk faktor-faktor *scalability, robustness, security,* dan sebagainya. UML juga dapat digunakan sebagai alat transfer ilmu tentang sistem aplikasi yang akan dikembangkan dari developer satu ke developer lainnya. UML sangat penting bagi sebagian orang karena UML berfungsi sebagai *bridge* atau jembatan penerjemah antara pengembang sistem dengan pengguna. Di sinilah pengguna dapat memahami sistem yang nantinya akan dikembangkan. Berikut adalah diagram pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari sebagai berikut:

1) *Use Case Diagram*

Use Case diagram adalah teknik yang biasa digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak atau software dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan fungsional dari suatu sistem. Definisi dari *use case* diagram sendiri adalah proses penggambaran untuk menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem yang telah dirancang. Berikut adalah tabel simbol-simbol *Use Case Diagram* :

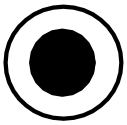
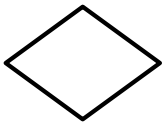
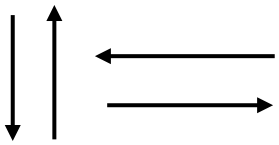
Tabel 2. 1 *Use Case* Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	Actor	Menspesifikasikan himpunanperan yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
	Include	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

2) *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. *Activity* Diagram juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokan aluran yang ditampilkan dari sistem tersebut. *Activity* Diagram memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarah ke-urutan aktivitasyang terjadi dari awal hingga akhir. Berikut adalah tabel simbol- simbol *Activity* Diagram :

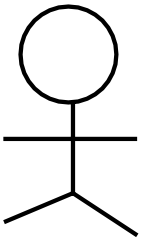
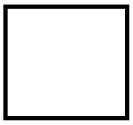
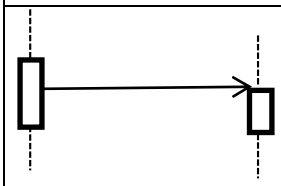
Tabel 2. 2 Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Initial Node	Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diaawali.
	Activity	Menyatakan bagaimana masing-maasing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	Activital Final Node	Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diakhiri.
	Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.
	Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbollainnya.

3) *Sequence Diagram*

Sequence Diagram merupakan salah satu yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan, pesan apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya. Diagram ini diatur berdasarkan waktu. Objek- objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut. Berikut adalah tabel simbol-simbol *Sequnce* Diagram :

Tabel 2. 3 *Sequence* Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Menggambarkan seseorangatau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yangberinteraksi.
	Life Line	Objek entity, antarmukayang saling berinteraksi.
	Object Message	Menggambarkan pesan/hubungan antar objekyang menunjukan urutan kejadian yang terjadi.

4) *Class Diagram*

Class Diagram disebut jenis diagram struktur karena menggambarkan apa yang harus ada dalam sistem yang dimodelkan dengan berbagai komponen. Berbagai komponen tersebut dapat mewakili kelas yang akan diprogram, objek utama, atau interaksi antara kelas dan objek. Berikut adalah tabel simbol-simbol *Class* Diagram :

Tabel 2. 4 *Class* Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
nama_kelas + attribut + operasi()	Kelas	Kelas pada struktur sistem.
	Directed Association	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang atau digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.

b. Analisis PIECES (Performance, Information, Ekonomy, Control, Eficiency and Service)

Menurut Wukil Ragil (2010:17) metode PIECES adalah analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisisi ini disebut dengan Analysis (Performance, Information, Ekonomy, Control, Eficiency and Service). Berikut ini ada enam variable dalam PIECES yaitu :

1) Analisis Kinerja Sistem (Performance)

Dilakukan untuk mengetahui kinerja sebuah sistem, kinerja didapatkan seberapa cepat data ditampilkan.

2) Analisis Informasi (Information)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa jelas informasi yang didapatkan ketika dilakukan pencarian pada

sistem yang dibuat.

3) Nilai Ekonomis (Economics)

Analisis ini dilakukan untuk menilai suatu sistem dari sisi ekonominya atau biaya. Seberapa besar biaya yang dikeluarkan untukmembangun sebuah sistem.

4) Analisis Pengamanan dan Pengendalian (Control)

Perlu dilakukan pengawasan agar system dapat berjalandengan baik.

5) Analisis Efisisensi (Efficiency)

Sistem yang baik adalah yang mampu bekerja secara efektif dan efisien. Penggunaan menu atau fitur pada suatu sistem menentukan efisiensi sebuah sistem.

6) Analisis Pelayanan (Service)

Suatu sistem akan berjalan dengan baik jika diimbangi dengan pelayanan yang baik. Suatu sistem idealnya memiliki fitur layanan yang menjembatani pengguna dan pengelola sistem sehingga terjadi interaksi sistem yang baik.

2.1.2 Perangkat Lunak yang Digunakan

Berikut adalah perangkat lunak yang digunakan dalan penulisan ini yaitu :

a. *Draw.io*



Gambar 2. 1 Logo *Draw.io*

Draw.io adalah sebuah aplikasi untuk menggambar diagram secara online. Di aplikasi Draw.io pengguna bisa membuat UML (Unified Model Language) seperti use case, activity diagram, sequence diagram dan lain-lain. Aplikasi Draw.io memiliki plugin khusus yang bisa kalian gunakan pada Google Chrome. Jadi proses editing diagram makin cepat dan mudah untuk dilakukan.

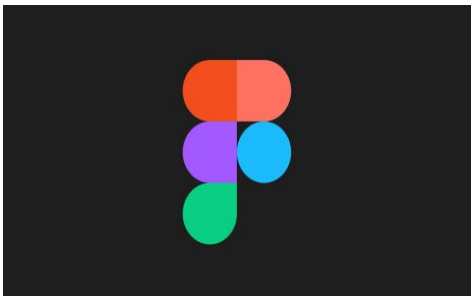
b. *Balsamiq Mockup*



Gambar 2. 2 Logo *Balsamiq Mockup*

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

c. *Figma*



Gambar 2. 3 Logo *Figma*

Figma adalah adalah aplikasi berbasis web untuk mendesain UI dan UX yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi, web, serta berbagai komponen user interface yang dapat digabungkan ke dalam project lainnya. Selain itu, figma adalah aplikasi untuk para desainer berkolaborasi dengan desainer lainnya dan membuat desain secara bersama-sama. Dalam membuat sebuah desain UI/UX di dalam suatu aplikasi atau website, Figma memiliki beberapa tools yang dapat memudahkan desainer untuk mendesain. Salah satu kelebihan Figma yaitu, dapat menghemat waktu karena desainer bisa berkolaborasi seperti mengubah rancangan desain dalam waktu yang bersamaan, memberi komentar. Figma di desain menjadi lebih efisien dan konsisten, dengan desain yang menggunakan sistem cloud (online). Figma dapat digunakan di berbagai platform seperti Mac dan Windows, Linux, bagi pengguna sistem operasi lain juga dapat menggunakan Figma dengan menggunakan web browser.

3.1 Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian yang berisi tentang 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 relevan yang mendukung judul.

Kegunaan penelitian relevan di dalam penelitian ini diantaranya untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian penulis. Selain itu juga digunakan untuk membandingkan penelitianyang sudah ada dengan penelitian yang akan diteliti pleh penulis.

Berdasarkan hasil ekplorasi terhadap penelitian terdahulu, maka dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah berhasil dihimpun oleh penulis yang dipaparkan dalam bentuk tabel kajian yang relevan yang dapatdilihat sebagai berikut :

Tabel 2. 5 Penelitian Relevan

No	Penulis	Judul	Perbedaan
1	- Olha Musa - Novita Adam/2019	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Studi Kasus Pada Pabrik Roti NabilaBakery Kota Gorontalo	Terdapat perbedaan pada Sistem yang dihasilkan dimana objek yang diteliti berbasis aplikasi,sedangkan yangditeliti penulishanya analisis dan perancangan.

2	- Taufik Dwi Wahyu Putra - Edy Budiman - UmulHairah/ 2019	Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Untuk UsahaKecil Menengah (UKM)	Pengembangan Sistem Informasi Penjualan BerbasisAndroid Untuk Usaha Kecil Menengah (UKM) membuat aplikasi, sedangkan penulis hanya analisisdan perancangan.
3	Muhamad Alda/2020	Sistem Informasi Penjualan Ban BerbasisAndroid Pada ExpressBan	Pada perancangansistem terdapatperbedaan yangtelah dihasilkan adalah membuataplikasi, sedangkan penulishanya analisis dan perancangan.
4	- Fransisco L. Z. Meko - Syahminan DanangAditya Nugraha/2020	Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Tenun Biboki Berbasis Android	Perbedaan perancangan sistem yang telah dihasilkan adalah penjualan tenun biboki, sedangkanpenulis menghasilkan perancangan penjualan kerupukbasah.
5	- Muhammad Rizky Alrazyd - Aries Saifudin /2021	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Muslimah Berbasis Android DiToko Andiza	Pada perbedaanrancangan sistem penjualan yaitupenjualan pakaian muslimah, sedangkan penulis penjualan kerupukbasah.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Kerupuk Basah yang dinamakan oleh Muhammad Alfansuri, Mahasiswa Pascasarjana S2 Universitas Palangkaraya ialah Kerupuk Basah Sambal Raja Khas Kesultanan Kotawaringin. Muhammad Alfansuri, pemilik usaha Kerupuk Basah Sambal Raja khas kesultanan Kotawaringin menceritakan usaha yang dimilikinya tersebut bermula sejak bulan Oktober tahun 2020. Awalnya dirinya cuma memproduksi dimakan sendiri dan dibagikan untuk kalangan teman dekat. Pria berumur 25 tahun tersebut mengungkapkan Kerupuk Basah Sambal Raja tersebut terbuat dari bahan dasar ikan gabus, tepung dan tempah-rempah khas Kalimantan Tengah. Sehingga kerupuk basah tersebut menjadi cita rasa yang lezat, gurih dan kaya akan kandungan vitamin dan protein. Kerupuk Basah Sambal Raja Khas Kesultanan Kotawaringin ini bisa di makan waktu kapan pun karena rasanya yang memang enak sehingga semua kalangan banyak menyukainya terlebih untuk anak kecil sangat suka sekali hingga sekarang.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif memiliki sifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam jenis penelitian ini dengan landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta

di lapangan. Pada jenis penelitian ini, peneliti ikut serta dalam peristiwa atau kondisi yang diteliti. Untuk itu, hasil dari riset kualitatif memerlukan kedalaman analisis dari peneliti, peneliti kualitatif memperoleh pengumpulan data dari wawancara dan observasi. Peneliti kualitatif atau *naturalistic inquiry* merupakan filsafat postpositivisme, dimana peneliti akan meneliti suatu kondisi objek yang alamiah dan peneliti menjadi instrumen kuncinya. Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan tergali suatu data yang didapatkan, maka bisa diartikan bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Prodesur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi di lapangan.

Berikut tahapan penelitian jenis kualitatif yaitu sebagai berikut :

a. Merumuskan masalah sebagai fokus penelitian.
b. Mengumpulkan data.
c. Menganalisis data.
d. Merumuskan hasil studi.
e. Menyusun rekomendasi untuk pembuatan keputusan.

3.3 Desain Penelitian

Desain Penelitian yang telah direncanakan untuk penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

a. Menentukan masalah sebagai fokus penelitian.
b. Menentukan paradigma penelitian yang sesuai dengan keadaan lapangan.

c. Menentukan kesesuaian antara paradigma dengan teori yang dikembangkan.

d. Menentukan sumber data yang dapat digali dari subjek yang diteliti.

e. Menentukan tahap-tahap penelitian.

f. Mengembangkan instrumen penelitian.

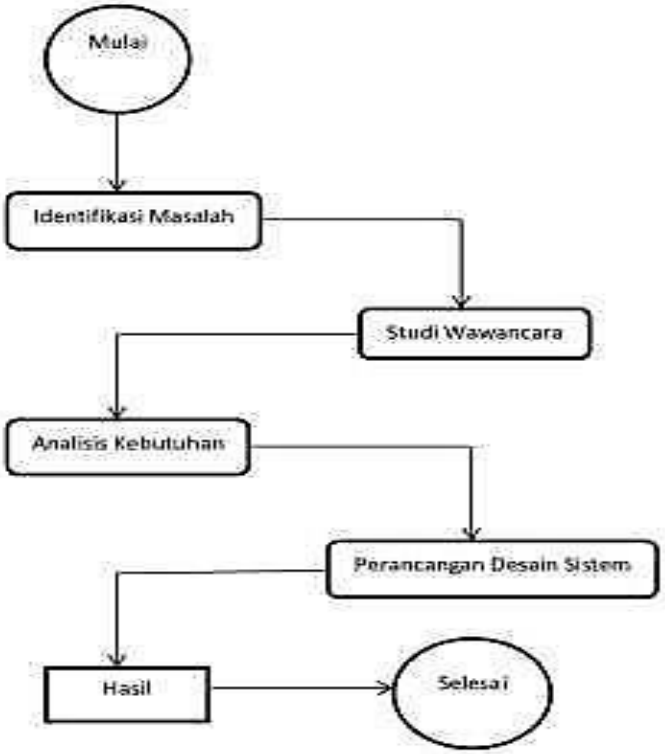
g. Merencanakan pengumpulan data dan pencatatannya.

h. Rencana analisis data.

i. Merencanakan lokasi dan tempat penelitian.

j. Mempersiapkan laporan penulisan dan menyelesaikan penelitian.

Berikut adalah desain struktur atau rencana desain penelitian :



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana yang dipakai dalam sebuah kegiatan penelitian yang khususnya sebagai pengumpulan data. Instrumen sebuah penelitian juga merupakan sarana harus dibuat guna menampung dan mengolah berbagai data yang dikumpulkan untuk penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara langsung bertemu dengan pemilik toko. Dokumentasi dilakukan menggunakan handphone pribadi peneliti dengan mengambil gambar dari produkyang di jual di toko tersebut.

3.4.1 Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden. Walaupun wawancara adalah proses percakapan yang berbentuk tanya jawab dengan tatap muka, wawancara adalah suatu proses pengumpulan data untuk suatu penelitian pada suatu penelitian pada Kerupuk Basah Sambal Raja. Berikut ini daftar pertanyaan yang diberikan peneliti yaitu:

a. Sejak kapan berdirinya usaha Kerupuk Basah Sambal Raja?
b. Sejak kapan berdirinya usaha Kerupuk Basah Sambal Raja?
c. Bagaimana cara pemesanan pada usaha Kerupuk Basah Sambal Raja?
d. Apakah ada kendala dalam pengelolaan pemesanan?
e. Pada Kerupuk Basah Sambal Raja memiliki kandungan vitamin apa saja didalamnya?

3.4.2 Observasi

Pada metode ini merupakan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti untuk melakukan penelitian dan mengamati secara langsung pada pabrikKerupuk Basah Sambal Raja, guna mendapatkan data yang diperlukan untuk penyusunan penelitian tugas akhir pada metode ini yaitu:

a. Proses penerimaan pesanan dari pelanggan.
b. Informasi pengolahan data pengguna dan sistem pemesanannya.
c. Laporan keuangan yang sedang berjalan.

3.4.3 Dokumentasi

Tujuan dilaksanakan dokumentasi ialah untuk memperoleh informasi dan penjelasan dari penelitian serta sebagai bukti telah melakukan penelitian kepada pihak Kerupuk Basah Sambal Raja, berikut hal-hal yang di dokumentasikan yaitu:

a. Foto proses kegiatan wawancara
b. Foto kerupuk basah
c. Foto proses kegiatan membantu memasukan kerupuk basah ke dalam wadah

3.5 Teknik Analisa dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

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. Analisis terhadap rancangan sistem informasi penjualan berbasis android ini, serta kendala yang dihadapi dan kebutuhan yang diperlukan, diperlukan untuk mengusulkan perbaikan atau pengembangan sistem. Metode PIECES digunakan untuk menganalisis sistem kerja yang ada dan sistem yang sedang dibangun. Metode PIECES digunakan untuk melakukan analisa terhadap kinerja informasi, ekonomi, keamanan, efisiensi dan pelayanan guna mengindentifikasi kelemahan sistem berjalan agar dapat direkomendasikan perbaikan-perbaikan yang harus dibuat pada sistemyang baru.

3.5.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Konsep analisis yang diterapkan dalam metode ini yaitudengan mencari sumber tentang sistem lama yang masih digunakan sekarang ini. Sehingga mengarah kepada suatu solusi untuk perbaikan maupun pengembangan ke arah yang lebih baik serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan teknologi.

3.5.3 Analisis Kinerja Sistem (*Performance*)

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis memaparkan analisis sistem yang akan dibangun maka metode analisis yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode PIECES. Berikut ini adalah hasil analisis tesebut :

a. Analisis Kinerja Sistem (*Performance*)

1) *As-is System*

Proses penjualan pada kerupuk basah, pendataan pelanggan

masih dicatat secara konvensional didalam pembukuan.

2) *To-be System*

Pada perancangan sistem yang telah dibuat, dengan dibangunnya sistem ini maka proses sistem tersebut lebih membantu dalam pencatatandata pelanggan agar data tidak hilang.

b. Analisis Informasi (*Information*)

1) *As-is System*

Jika terdapat pelanggan yang meminta informasi tentang ketersediaan pada stok, kerupuk basah hanya menyampaikan informasi tersebut melalui media aplikasi pesan.

2) *To-be System*

Pada perancangan sistem yang telah dibuat, dengan adanya system ini, maka penyampaian untuk informasi lebih luas cukupnya,karena tidak hanya melalui aplikasi chatting, para calon pembeli maupun masyarakat luas bisa melihat informasi dalam perancangan sistem penjualan yang sudah dirancang tersebut.

c. Nilai Ekonomis (*Economy*)

1) *As-is System*

Mengeluarkan biaya untuk mengiklankan agar memikat para pelanggan

2) *To-be System*

Dengan adanya sistem ini, tidak perlu mengeluarkan biaya untuk mengiklankan karena memiliki perancangan sistem

penjualannya sendiri.

d. Analisis Pengamanan dan Pengendalian (*Controlling*)

1) *As-is System*

Pengguna membutuhkan waktu lama untuk mencari informasimengenai ketersediaan stok.

2) *To-be System*

Dengan adanya sistem ini, pengguna hanya membutuhkan waktu singkat untuk mencari informasi ketersediaan stok.

e. Analisis Efisiensi (*Effiency*)

1) *As-is System*

Proses penjualan pada kerupuk basah dirasa belum maksimal, karena dari proses awal memerlukan waktu yang cukup lama agar pesanan pelanggan dikonfirmasi.

2) *To-be System*

Dengan adanya perancangan sistem ini diharapkan lebih cepat dalam mengkonfirmasi pemesanan pelanggan, dan memudahkan dalam hal pemesanan, pelanggan tidak perlu menunggu lama agar pesanan di konfirmasi.

f. Analisis Pelayanan (*Service*)

1) *As-is System*

Penyajian informasi laporan yang dihasilkan kurang akuratkarenabanyak data berceceran dan tidak teratur.

2) *To-be System*

Dengan adanya perancangan sistem ini penyajian

informasi laporanyang disajikan lebih akurat dan teratur.

3.5.4 Prosedur Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Pada metode ini merupakan percakapan yang berlangsung secara sistematis dan terorganisasi yang dilakukan oleh peneliti sebagai pewawancara dengan sejumlah orang sebagai responden atau yang diwawancarai untuk mendapatkan sejumlah informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hasil percakapan dicatat atau direkam oleh pewawancara.

b. Metode Observasi

Pada metode ini merupakan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan, guna mendapatkan data dan informasi yang diperlukan. Cara melakukan metode observasi bias dilakukan dengan tes, kuesioner, rekam suara, rekam gambar, dan lain sebagainya.

c. Metode Dokumentasi

Pada metode ini merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, guna mendapatkan penerangan pengetahuan, keterangan, serta upaya mecatat dan mengategorikan suatu informasi dalam bentuk tulisan, foto, video, dan lainnya sebagai bukti suatu penelitian yang dilakukan.

3.6 Analisis Kebutuhan

3.6.1 Kebutuhan Informasi

Analisis kebutuhan informasi merupakan penjelasan informasi yang terdapatpada sistem. Berikut adalah informasi yang terdapat pada sistem :

a. Informasi mengenai transaksi pada pabrik.

b. Kebutuhan informasi stok kerupuk yang tersedia

3.6.2 Kebutuhan Perangkat Keras Desain Sistem

Perangkat keras yang digunakandalam pembuatan perancangan ini adalah sebagai berikut :

a. Type : Asus

b. Processor : Amd A9 quad-core

c. Memory : 256 GB harddisk

d. Ram : 4 GB

e. Keyboard : Standar

3.6.3 Kebutuhan Perangkat Keras Pengguna adalah sebagai berikut :

a. Draw.io untuk membuat alur proses

b. Balsamiq Mockup sebagai desain rancangan interface

3.6.4 Kebutuhan Perangkat Keras Pengguna

Perangkat keras yang digunakan dalam menjalankan program adalah sebagai berikut :

a. Handphone Android

b. RAM 4 GB

3.7 Desain Sistem

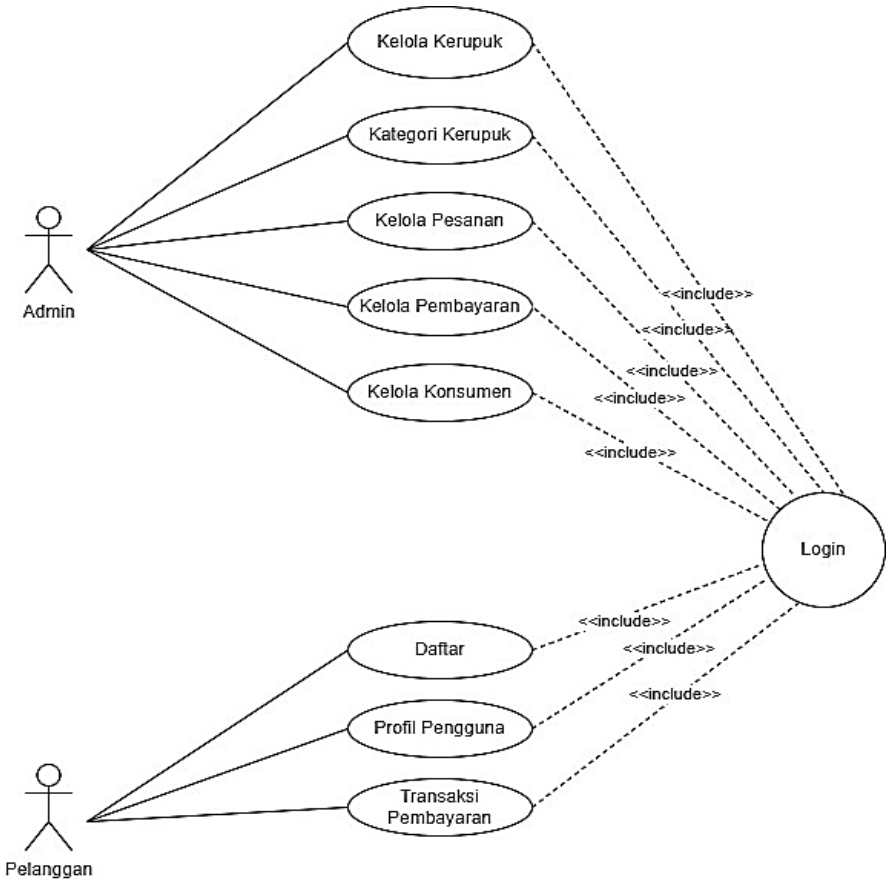
Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu system yang baik yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan proses prosedur-prosedur untuk mendukung operasi system. Tujuan dari perancangan system adalah untuk memenuhi kebutuhan para pemakai system serta memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada programmer dan ahli-ahli yang terlibat didalam. Berikut adalah perancangan system yang dirancang oleh peneliti yaitu:

3.7.1 Desain Proses

Pada saat melakukan perancangan pada proses ini, peneliti menggunakan metode UML (*United Modeling Language*). Berikut adalah rancangan *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram* dan *Class Diagram* pada penelitian ini :

a. *Use Case Diagram*

Pada gambar dibawah tersebut merupakan use case diagram untuk admindan pengguna pada pabrik Kerupuk Basah Sambal Raja.



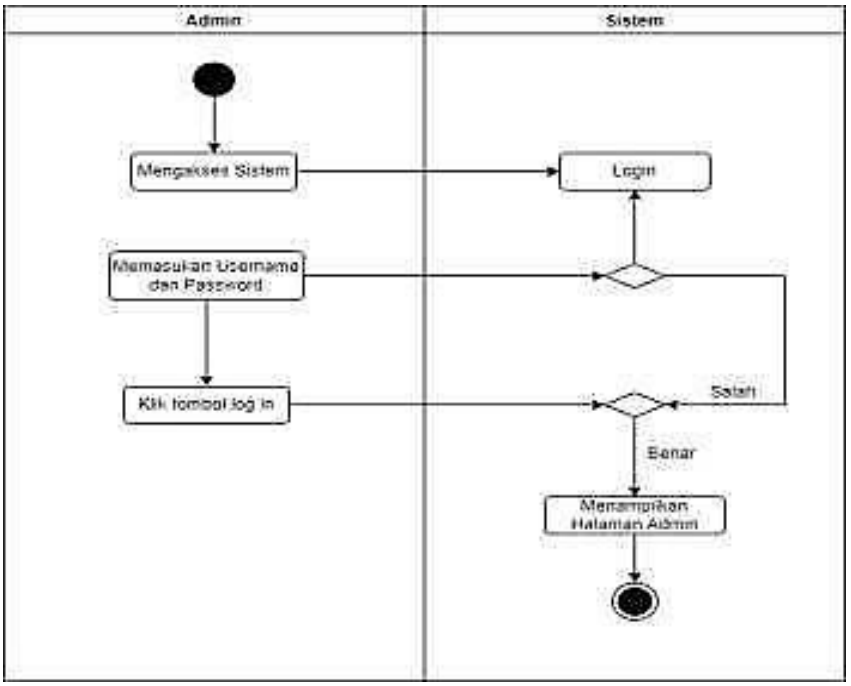
Gambar 3. 2 *Use Case* yang Dirancang

Dari diagram use case diatas menjelasakan bahwa admin dapat melakukan beberapa tugas yaitu mengelola kerupuk, mengelola kategori kerupuk, mengelola pesanan, mengelola pembayaran, mengelola konsumsi, dan pengaturan profil.

b. *Activity Diagram*

Pada gambar dibawah berikut adalah *Activity Diagram* dari PerancanganSistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja.

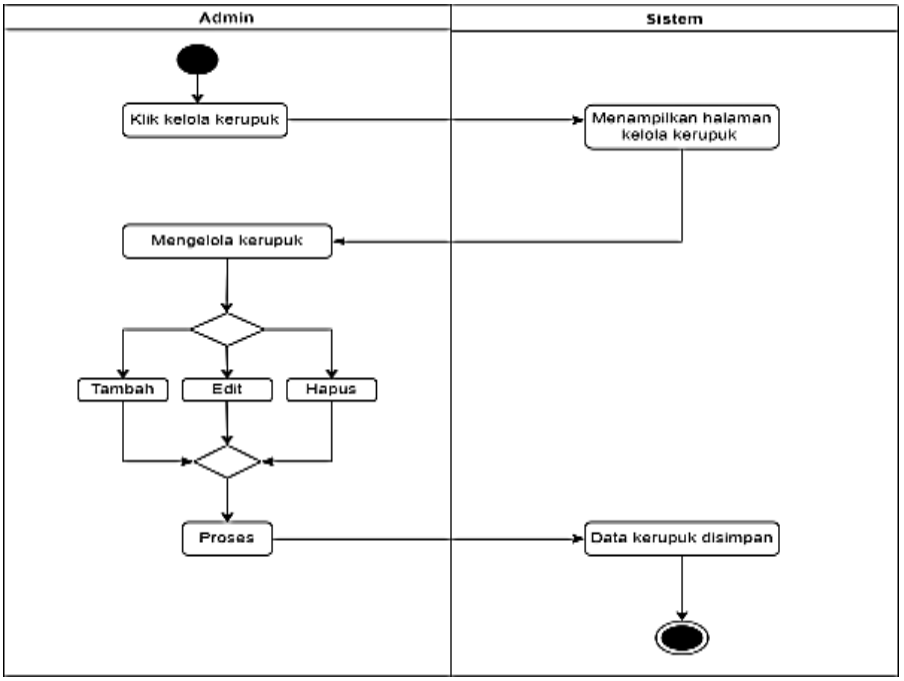
1) *Activity Diagram* Halaman Login Admin



Gambar 3. 3 Desain *Activity* Diagram Login Admin

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem login untuk admin, pada sistem tesebut dimulai dengan admin mengisi username dan password kemudian klik tombol log in, maka sistem akan memeriksa username dan password, jika benar maka admin berhasil masuk ke halaman admin, jika salah maka sistem akan menampilkan pesan usernamedan password salah.

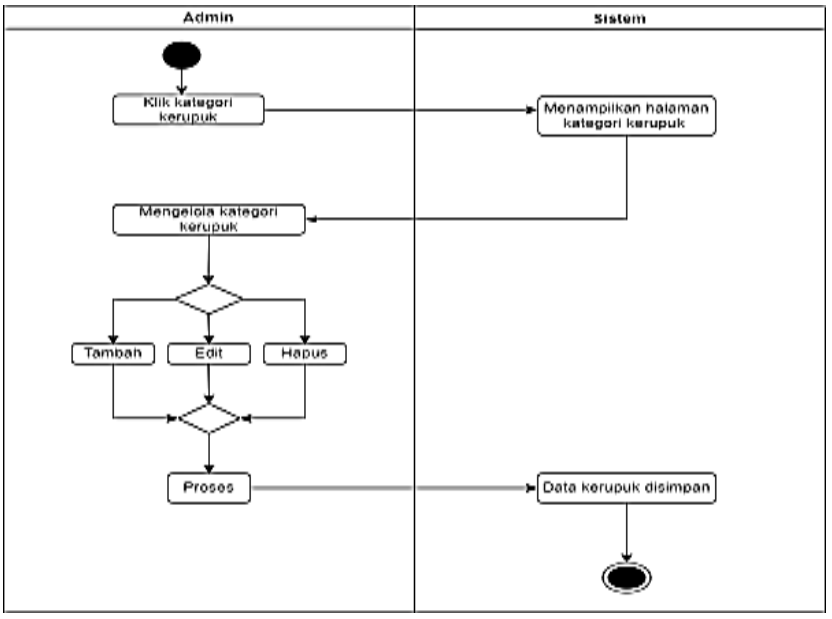
2) *Activity Diagram* Halaman Kelola Kerupuk Admin



Gambar 3. 4 Desain Activity Diagram Kelola Kerupuk

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem untuk mengelola kerupuk yang terdapat pada sistem, pada sistem tersebut dimulai dengan admin dapat mengklik kerupuk, sistem menampilkan halaman kelolakerupuk, kemudian admin bisa mengelola kerupuk dengan cara tambah, edit, dan hapus, kemudian memproses maka sistem akan menyimpan data kerupuk.

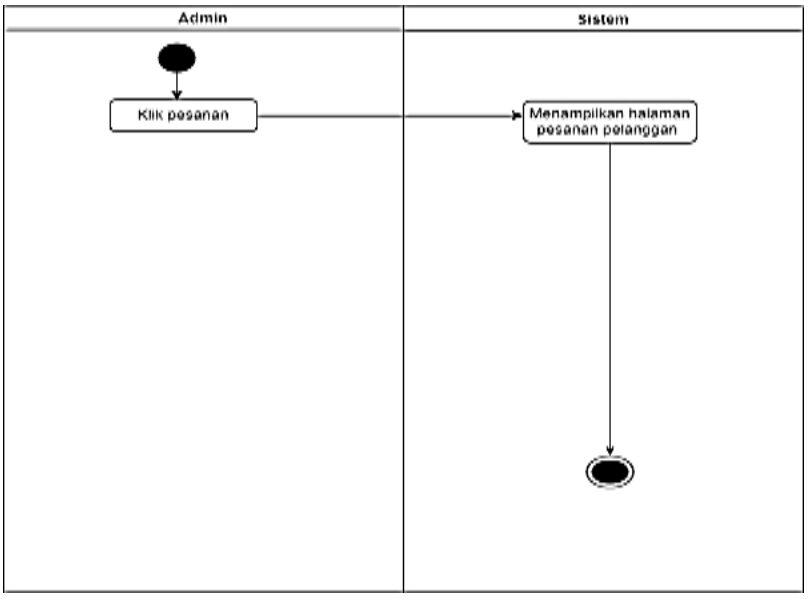
3) *Activity Diagram* Halaman Kategori Kerupuk Admin



Gambar 3. 5 Desain *Activity* Diagram Kategori Kerupuk

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem untuk mengelola kategori kerupuk yang terdapat pada sistem, pada sistem tersebut dimulai dengan admin mengklik kategori kerupuk, sistem menampilkan halaman kategori produk, kemudian admin bisa mengelola kategori kerupuk dengan cara tambah, edit, dan hapus kategori kerupuk,kemudian memproses maka sistem akan menyimpan data kerupuk.

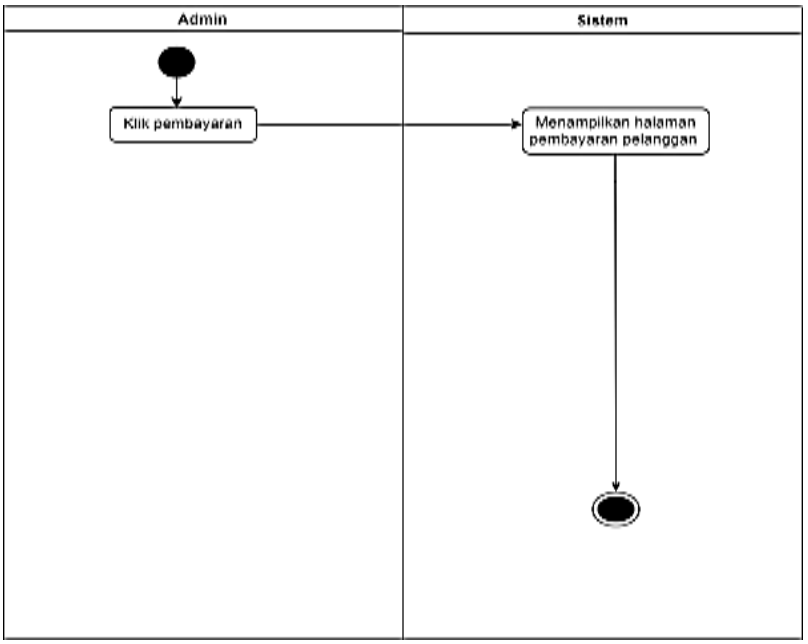
4) *Activity Diagram* Halaman Kelola Pesanan Pelanggan



Gambar 3. 6 Desain *Activity* Diagram Kelola Pesanan

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem untuk mengelola pesanan pelanggan, pada sistem tersebut dimulai dengan admin dapat mengklik pesanan, kemudian sistem menampilkan halaman kelola pesanan.

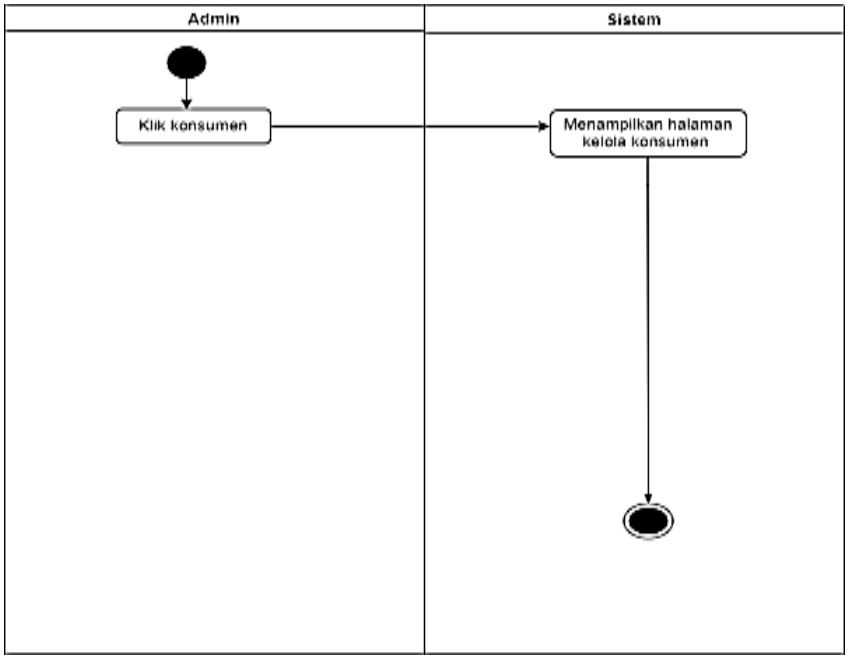
5) *Activity Diagram* Halaman Kelola Pembayaran Pelanggan



Gambar 3. 7 Desain *Activity* Diagram Kelola Pembayaran

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem untuk mengelola pembayaran pelanggan, pada sistem tersebut dimulai dengan admin mengklik pembayaran, kemudian sistem menampilkan halaman kelola pembayaran.

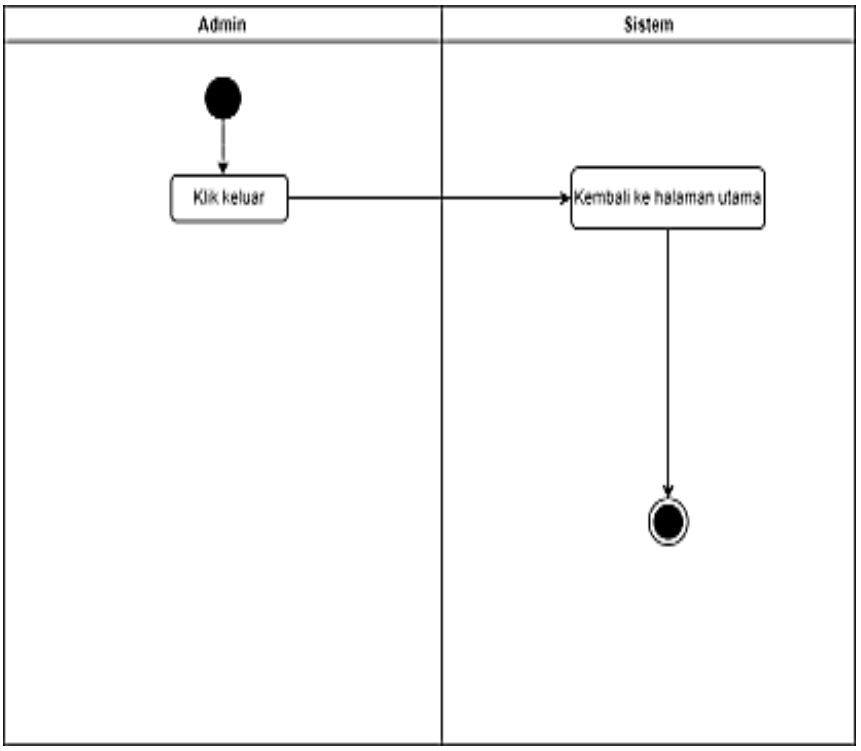
6) *Activity Diagram* Halaman Kelola Konsumen



Gambar 3. 8 Desain *Activity* Diagram Kelola Konsumen

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem untuk mengelola konsumen, pada sistem tersebut dimulai dengan admin mengklik konsumen, kemudian sistem menampilkan halaman kelola konsumen/pelanggan.

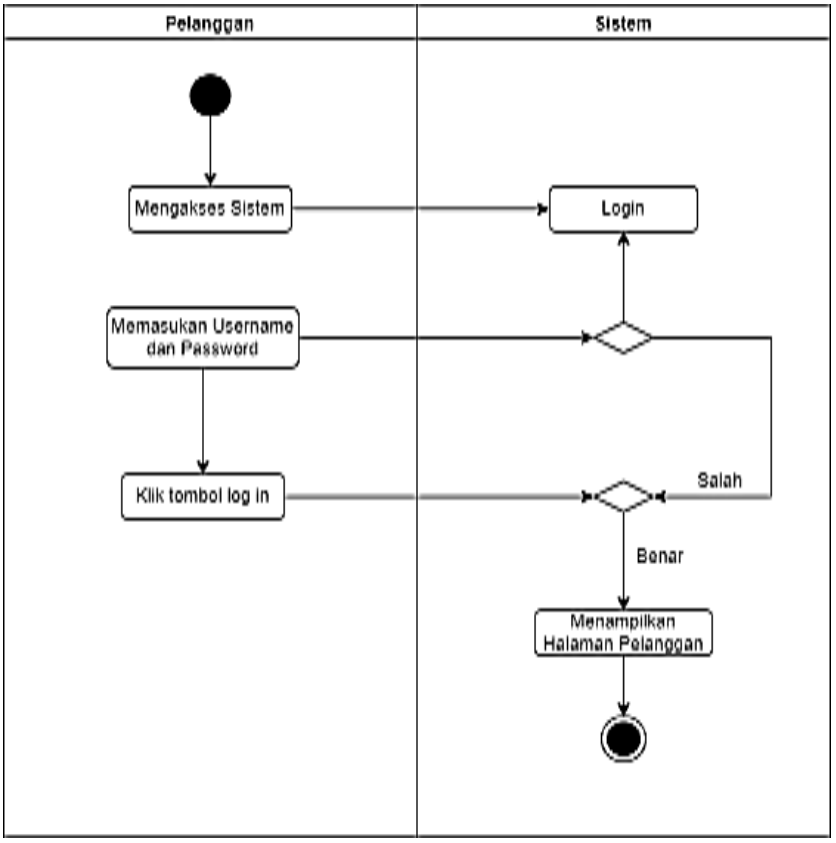
7) *Activity Diagram* Halaman Keluar Admin



Gambar 3. 9 Desain *Activity* Diagram Keluar Admin

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem untuk keluar admin, pada sistem tersebut dimulai dengan admin mengklik keluar, kemudiansistem akan menampilkan dua pilihan batal atau keluar.

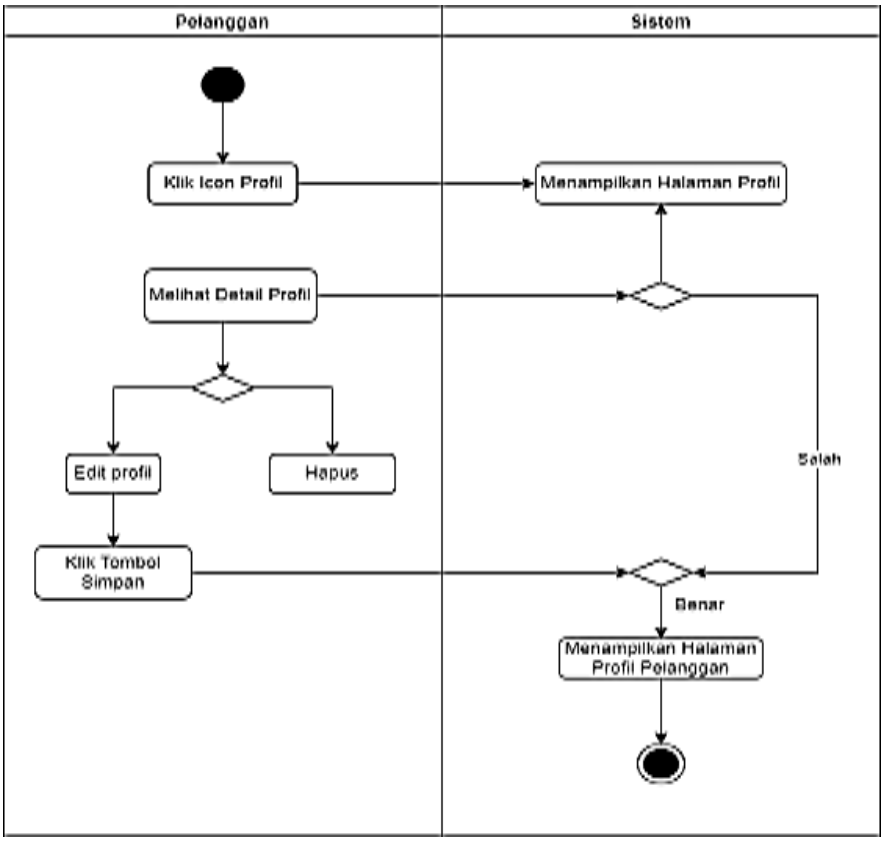
8) *Activity Diagram* Halaman Login Pelanggan



Gambar 3. 10 Desain *Activity* Diagram Login Pelanggan

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem untuk login pelanggan, pada sistem tesebut dimulai dengan pelanggan mengisi username dan password kemudian klik tombol log in, maka sistem akan memeriksa username dan password, jika benar maka admin berhasil masuk ke halaman pelanggan, jika salah maka sistem akan menampilkan pesan username dan password salah.

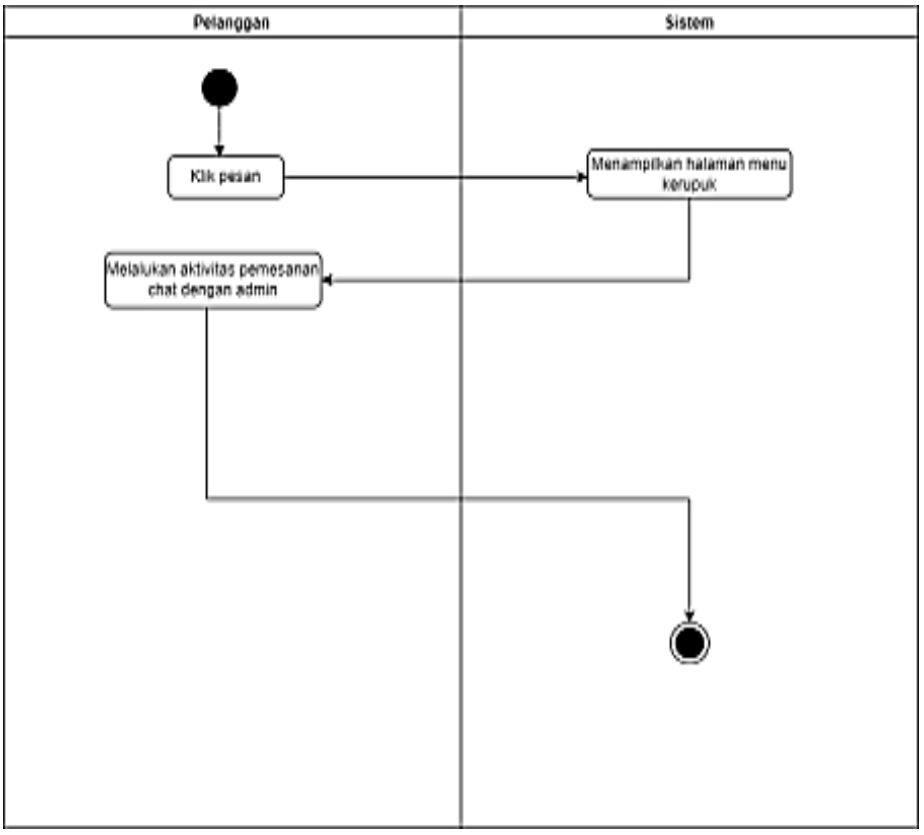
9) *Activity Diagram* Halaman Profil Pengguna



Gambar 3. 11 Desain *Activity* Diagram Profil Pengguna

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem untuk profil pelanggan, pada sistem tersebut dimulai dengan pelanggan mengklik icon profil, sistem menampilkan halaman profil, lalu melihat detail profil, kemudian pelanggan bisa memilih edit profil atau hanya melihat profil saja.

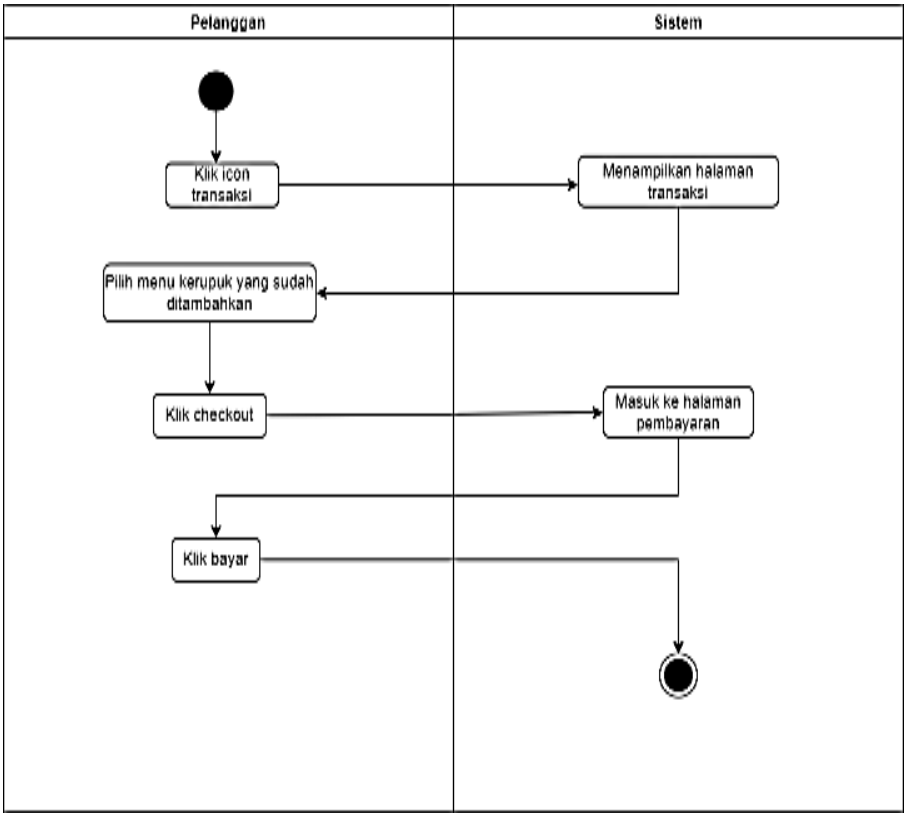
10) *Activity Diagram* Halaman Pesanan Pelanggan



Gambar 3. 12 Desain *Activity* Diagram Pesanan

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem untuk pesanan pelanggan, pada sistem tersebut dimulai dengan pelanggan mengklik pesan, kemudian system menampilkan halaman pesan, lalu pelanggan bias melakukan aktifitas *chatting* dengan admin.

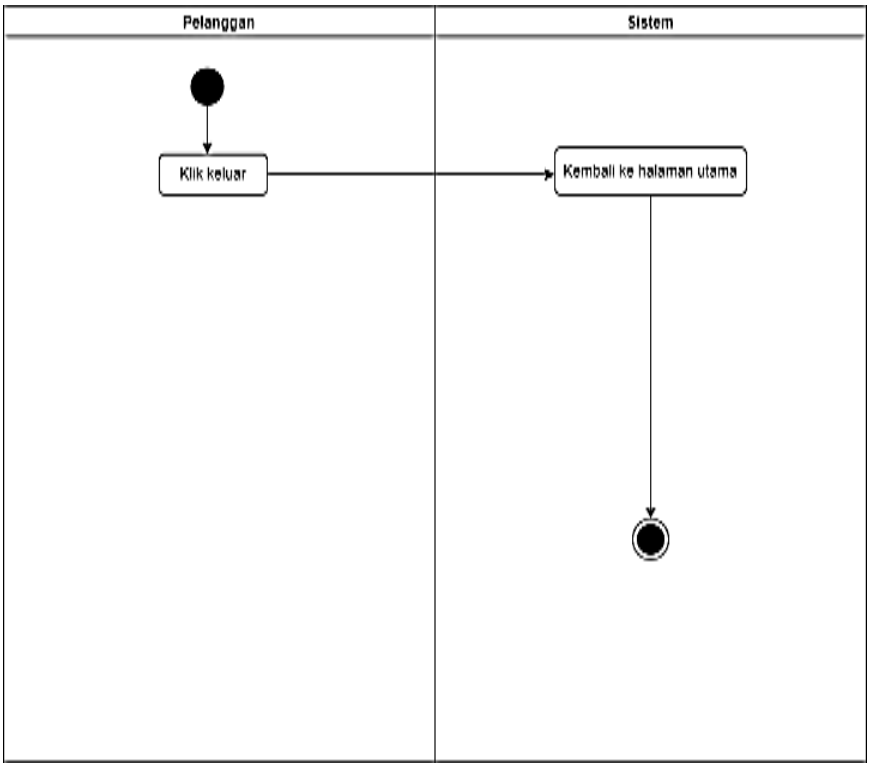
11) *Activity Diagram* Halaman Transaksi Pembayaran



Gambar 3. 13 Desain *Activity* Diagram Transaksi Pembayaran

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem untuk transaksi pembayaran, pada sistem tersebut dimulai dengan pelanggan mengakses icon keranjang, kemudian pelanggan memilih menu yang sudah ditambahkan lalu klik checkout, sistem akan masuk ke halamanpembayaran, kemudian pelanggan klik bayar.

12) *Activity Diagram* Halaman Keluar Pelanggan



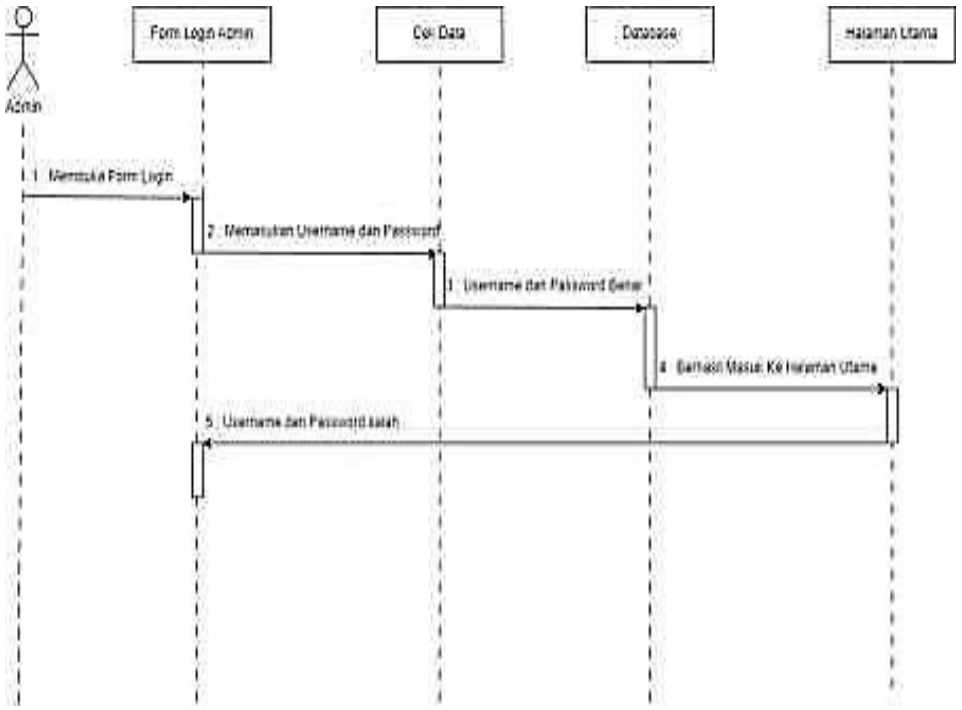
Gambar 3. 14 Desain *Activity* Diagram Keluar Pengguna

Dari gambar diatas tersebut adalah desain sistem untuk keluar pelanggan, pada sistem tersebut dimulai dengan pelanggan mengklik keluar, lalu system akan menampilkan dua pilihan batal atau keluar.

c. *Sequence Diagram*

Pada gambar dibawah berikut adalah *Sequnce Diagram* dari PancanganSistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja

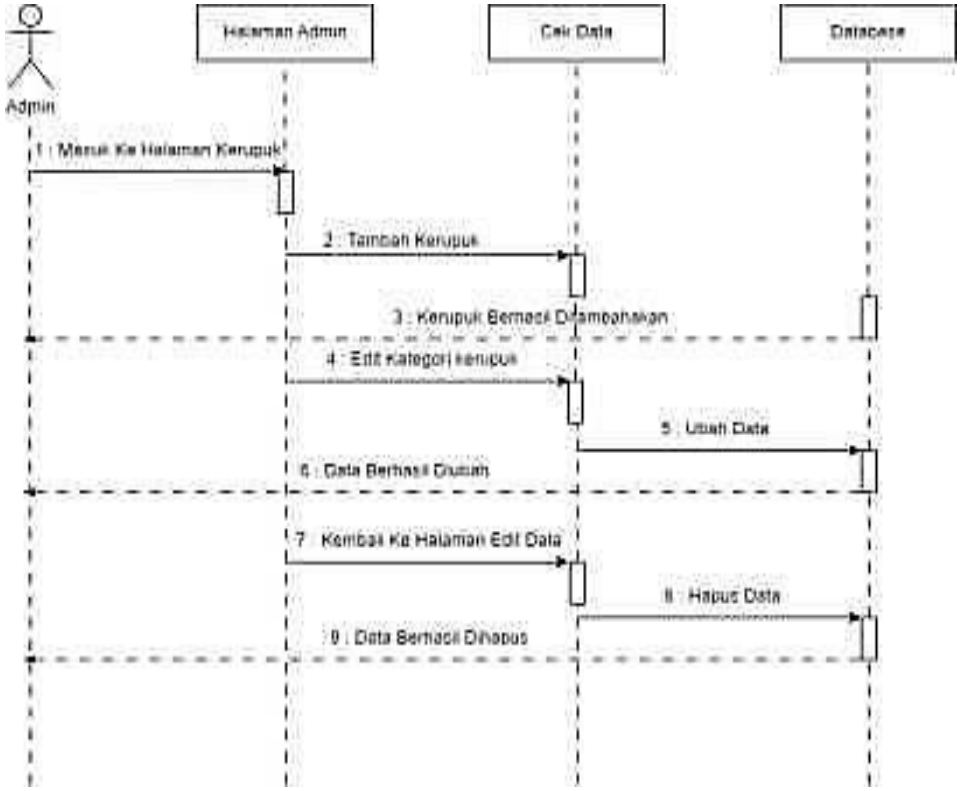
1) *Sequence Diagram* Login Admin



Gambar 3. 15 Desain *Sequence* Diagram login Admin

Dari gambar diatas tersebut adalah diagram sistem untuk masuk admin, admin mengakses sistem dan halaman masuk pun akan tampil. Kemudian admin mengisi username dan password. Lalu sistem pun akan melakukan pengecekan apakah username dan password terdaftar dalam dalam database, jika sudah benar maka akan tampil halaman utama admin, jika salah maka sistem akan menampilkan pesan username dan password salah.

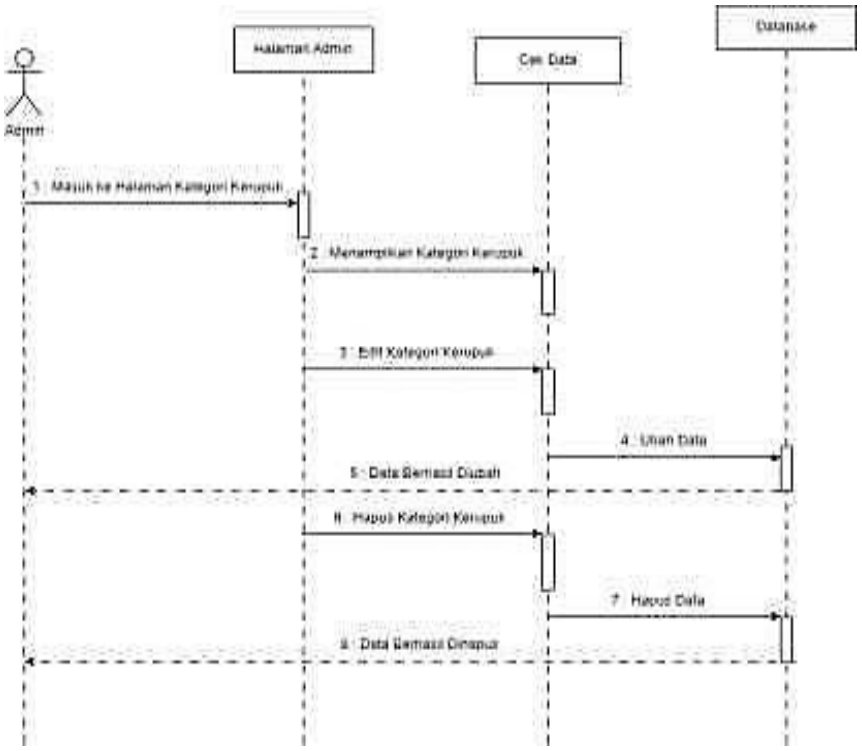
2) *Sequence Diagram* Kelola Kerupuk



Gambar 3. 16 Desain *Sequence* Diagram Kelola Kerupuk

Dari gambar diatas tersebut adalah diagram sistem untuk mengelola kerupuk, admin melakukan tambah kerupuk, kerupuk berhasil ditambahkan, admin edit kategori kerupuk, maka data berhasil diubah, jika hapus data maka data berhasil dihapus.

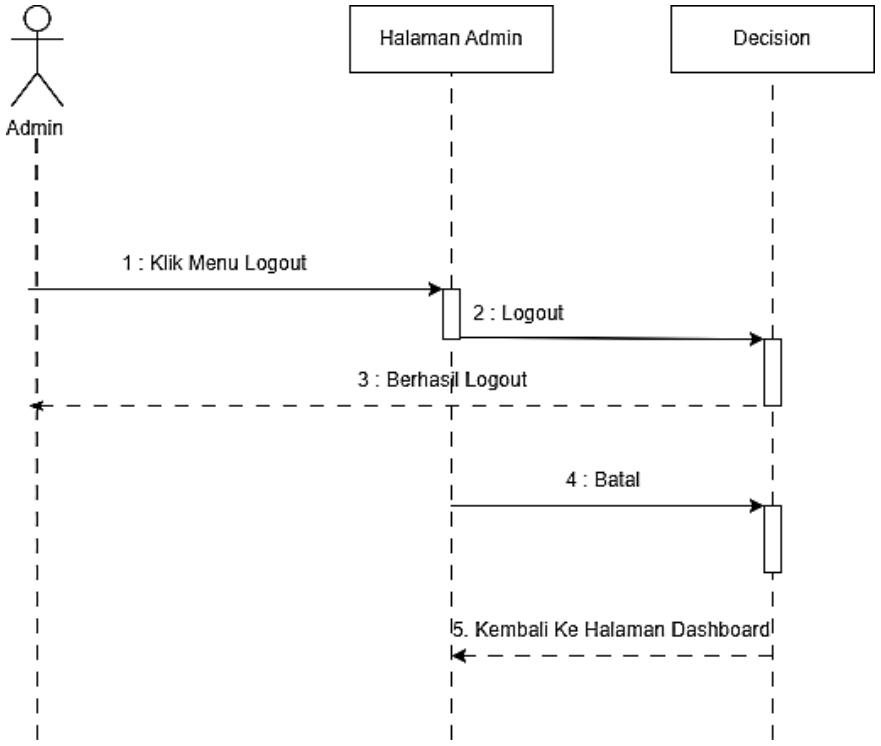
3) *Sequence Diagram* Kategori Kerupuk



Gambar 3. 17 Desain *Sequence* Diagram Kategori Kerupuk

Dari gambar diatas tersebut adalah diagram sistem untuk kategori kerupuk, sistem menampilkan kategori kerupuk, admin mengedit kategori kerupuk, klik ubah data maka data berhasil diubah, jika admin mengklik hapus kategori produk, hapus data, maka data berhasil dihapus.

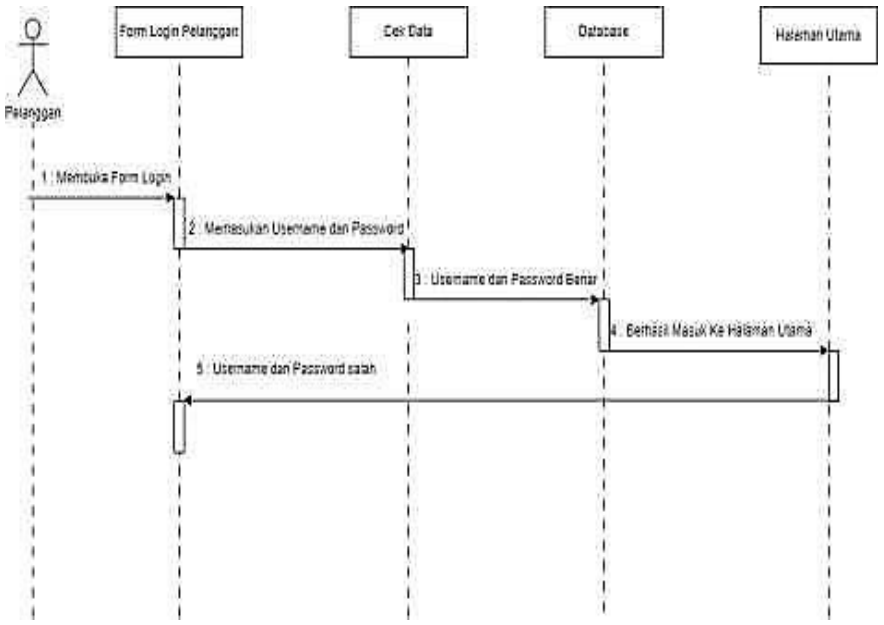
4) *Sequnce Diagram* Keluar Admin



Gambar 3. 18 Desain *Sequence* Diagram Keluar Admin

Dari gambar diatas tersebut adalah diagram sistem untuk keluar admin,admin mengklik menu logout kemudian logout, berhasil logout kembali ke halaman awal, jika klik batal kembali ke halaman dashboard.

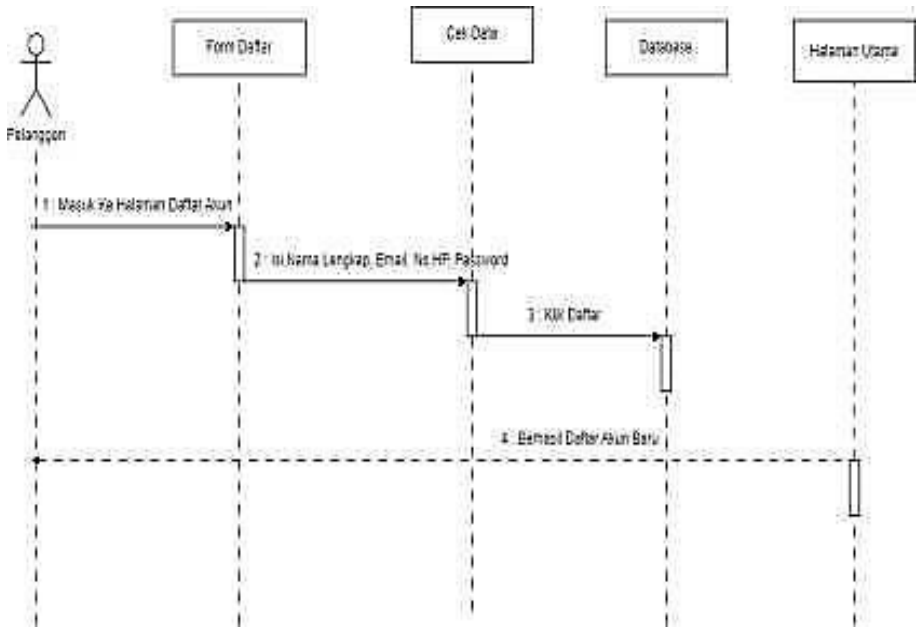
5) *Sequnce Diagram* Login Pelanggan



Gambar 3. 19 Desain *Sequence* Diagram Login Pengguna

Dari gambar diatas tersebut adalah diagram sistem untuk login pelanggan, pelanggan mengakses sistem dan halaman masuk pun akan tampil.Kemudian pelanggan mengisi username dan password. Lalu sistem pun akan melakukan pengecekan apakah username dan password terdaftar dalam dalamdatabase, jika sudah benar maka akan tampil halaman utama pelanggan, jika salah maka sistem akan menampilkan pesan username dan password salah.

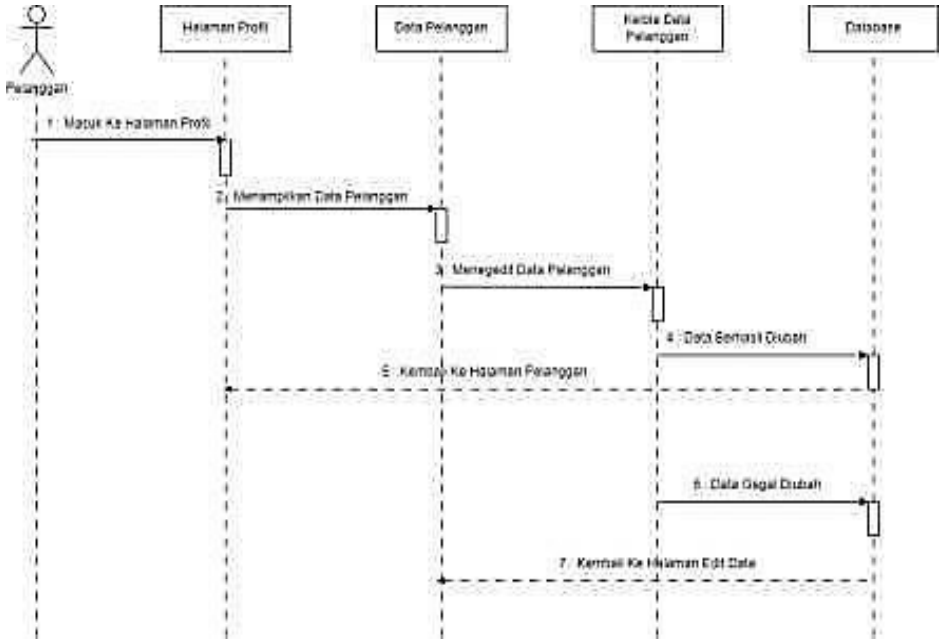
6) *Sequence Diagram* Daftar Akun



Gambar 3. 20 Desain *Sequence* Diagram Daftar Akun Pengguna

Dari gambar diatas tersebut adalah diagram sistem untuk daftar akun, pelanggan masuk ke halaman daftar akun, mengisi nama lengkap, email, no.hp, dan password, lalu klik daftar, kemudian sistem akan menampilkan berhasil daftar akun.

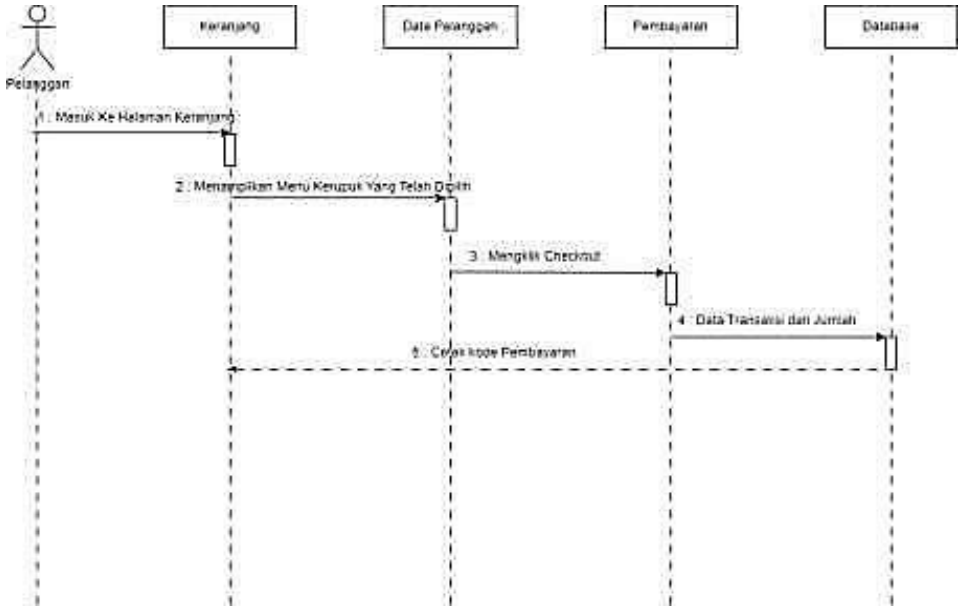
7) *Sequence Diagram* Profil Pengguna



Gambar 3. 21 Desain *Sequence* Diagram Profil Pengguna

Dari gambar diatas tersebut adalah diagram sistem untuk profil pelanggan, pelanggan masuk ke halaman profil, menampilkan data pelanggan, lalu pelanggan mengedit data pelanggan, data pelanggan berhasil diubah kembali ke halaman pelanggan, jika data gagal diubah maka kembali ke halaman edit data.

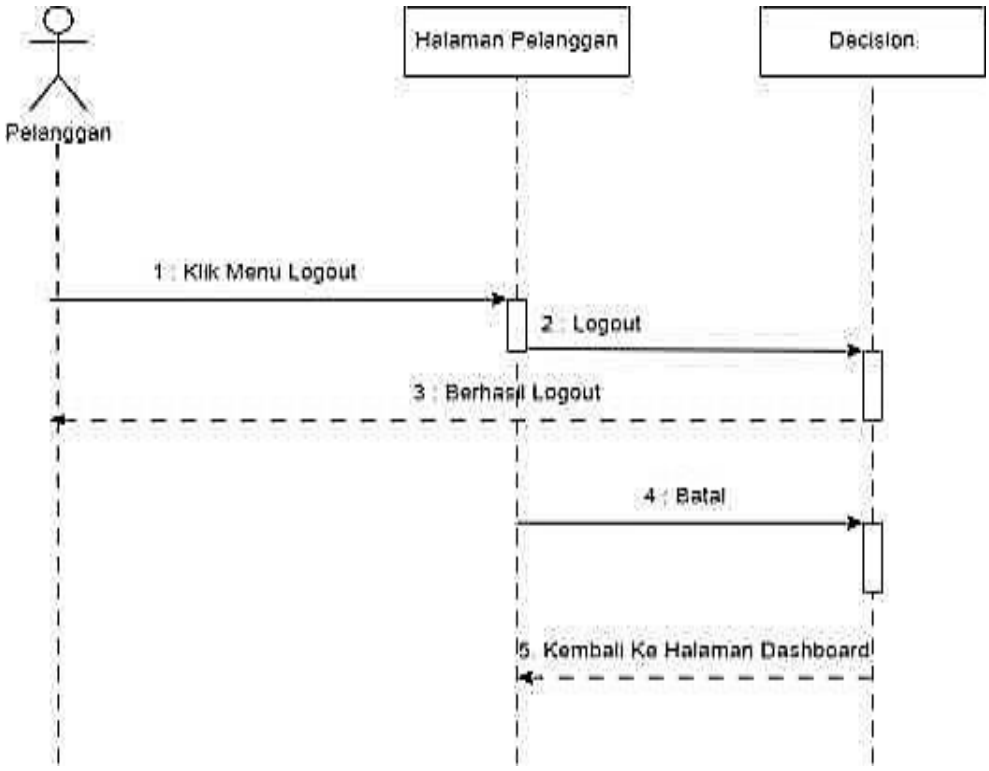
8) *Sequnce Diagram* Pembayaran



Gambar 3. 22 Desain *Sequence* Diagram Pembayaran

Dari gambar diatas tersebut adalah diagram sistem untuk pembayaran, pelanggan masuk ke halaman keranjang, menampilkan menu kerupuk yang telah dipilih, lalu mengklik checkout, sistem menampilkan data transaksi dan jumlah pembayaran, kemudian menampilkan cetak kode pembayaran.

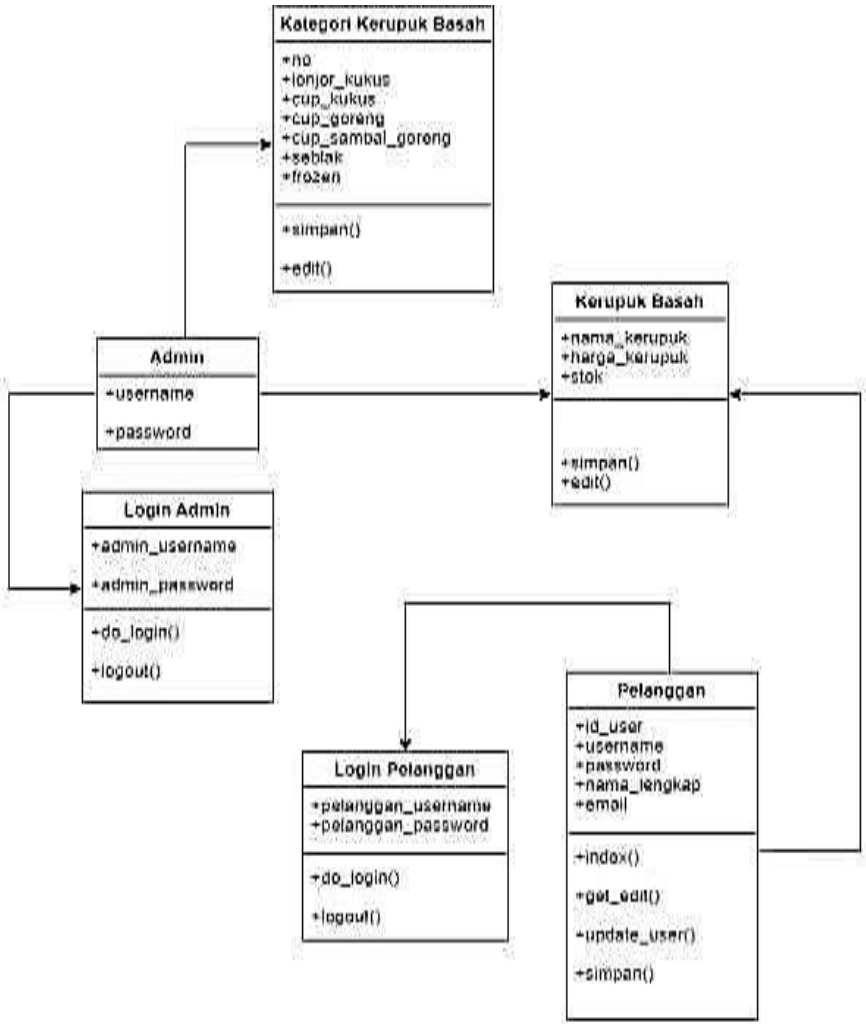
9) *Sequnce Diagram* Keluar Pelanggan



Gambar 3. 23 Desain *Sequence* Diagram Keluar Pelanggan

Dari gambar diatas tersebut adalah diagram sistem untuk keluar pelanggan, pelanggan klik menu logout, berhasil logout kembali ke halaman awal, jika klik batal kembali ke halaman dashboard.

d. *Class diagram*



Gambar 3. 24 *Class* Diagram

Class Diagram adalah salah satu jenis diagram yang paling berguna di UML, hal ini karena dapat dengan jelas memetakan struktur sistem tertentu dengan memodelkan kelas, atribut, operasi serta hubungan antar objek. Class Diagram menggambarkan serta deskripsi atau penggambaran dari class, atribut, dan objek disamping itu juga hubungan satu sama lain seperti pewarisan, containmet, asosiasi dan lainnya. Class Diagram mampu memberikan kita

pandangan yang lebih luas mengenai suatu sistem dengan cara menunjukkan kelas serta hubungan-hubungannya. Diagram class dapat dikatakan bersifat statis, alasannya karena diagram kelas tidak menggambarkan apa yang terjadi jika mereka berhubungan melainkan menggambar hubungan apa yang terjadi. Class diagram terdiri atas 3 bagian kelas yaitu bagian atas (nama), bagian tengah (atribut), dan bagian bawah (operasi).

3.7.1 Desain Proses Basis Data

Berikut adalah desain dari tabel-tabel yang dibuat didalam basis data untuk membangun perancangan sistem informasi penjualan pada kerupuk basah berbasis android. Berikut adalah struktur tabel yang akan dibangun :

a. Tabel *Login Admin*

Tabel *login admin* merupakan tabel yang menyimpan data *login admin* pada sistem Kerupuk Basah.

Nama Tabel : *Login Admin*

Fungsi : Untuk Data *Login Admin*

Tabel 3. 1 Login Admin

No	Nama Field	Tipe	Panjang
1	Username	Varchar	16
2	Password	Varchar	14

b Tabel *Admin*

Tabel *Admin* merupakan tabel yang menyimpan data *admin* pada sistemKerupuk Basah.

Nama Tabel : *Admin*

Fungsi : Untuk Data *Admin*

Tabel 3. 2 Admin

No	Nama Field	Tipe	Panjang
1	Username	Varchar	16
2	Password	Varchar	14

c. Tabel Kategori Kerupuk Basah

Tabel kategori kerupuk merupakan tabel yang menyimpan data kategori kerupuk pada sistem Kerupuk Basah.

Nama Tabel : Kategori Kerupuk Basah

Fungsi : Untuk Data Kategori Kerupuk

Tabel 3. 3 Kategori Kerupuk Basah

No	Nama Field	Tipe	Panjang
1	No	Int	2
2	lonjor_kukus	Varchar	11
3	cup_kukus	Varchar	11

No	Nama Field	Tipe	Panjang
4	cup_goreng	Varchar	11
5	cup_sambal_goreng	Varchar	11
6	Seblak	Varchar	11
7	kerupuk_basah_frozen	Varchar	11

d. Tabel Kerupuk Basah

Tabel kerupuk merupakan tabel yang menyimpan data kategori kerupukpadasistem Kerupuk Basah.

Nama Tabel : Kategori Kerupuk Basah

Fungsi : Untuk Data Kerupuk Basah

Tabel 3. 4 Kerupuk Basah

No	Nama Field	Tipe	Panjang
1	nama_menu	Varchar	15
2	harga_ kerupuk	Varchar	15
3	Stok	Varchar	3

e. Tabel Pelanggan

Tabel pelanggan merupakan tabel yang menyimpan data pelanggan padasistem Kerupuk Basah.

Nama Tabel : Tabel Pelanggan

Fungsi : Untuk Data pelanggan

Tabel 3. 5 Pelanggan

No	Nama Field	Tipe	Panjang
1	id_user	Int	3
2	Username	Varchar	15
3	Password	Varchar	15
4	nama_lengkap	Varchar	15
5	Email	Varchar	15

f. Tabel *Login* Pelanggan

Tabel *login* Pelanggan merupakan tabel yang menyimpan data loginpelanggan pada sistem Kerupuk Basah.

Nama Tabel : Tabel *Login* Pelanggan

Fungsi : Untuk Data *Login* Pelanggan

Tabel 3. 6 Login Pelanggan

No	Nama Field	Tipe	Panjang
1	Username	Varchar	16
2	Password	Varchar	14

3.7.2 Desain Masukan Antarmuka

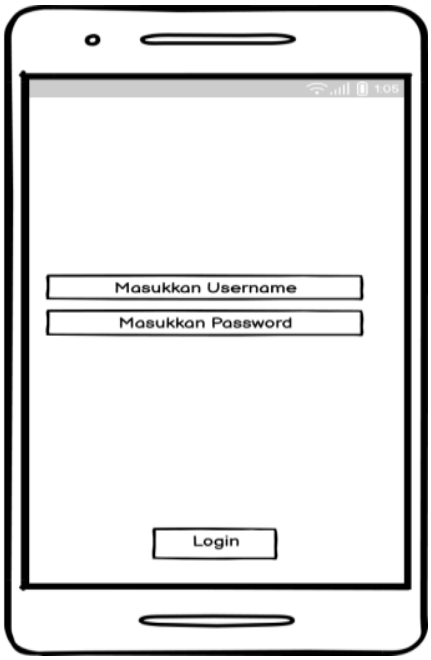
Desain masukan antarmuka merupakan bentuk tampilan rancangan yang berhubungan langsung dengan pengguna untuk menghubungkan

antara pengguna dengan sistem, sehingga sistem tersebut bisa digunakan.

a. Desain masukan khusus

Desain masukan khusus untuk admin merupakan tampilan rancangan yang direncanakan hanya untuk admin sebagai aktor yang mengelola data- data pada sistem yang telah dirancang pada perancangan tersebut.

1) Gambar dibawah ini adalah desain halaman antarmuka masuk admin :



Gambar 3. 25 Desain Halaman Login Admin

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain halaman masuk untuk admin yang ingin login dengan memasukan username dan password yang sudah didaftarkan.

2) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* menu utama *admin* :



Gambar 3. 26 Desain Halaman Utama Admin

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain halaman utama admin yang menampilkan halaman-halaman lainnya yang berisidata-data kerupuk dan sebagainya.

3) Gambar dibawah ini adalah desain halaman kelola kerupuk *admin* :



Gambar 3. 27 Desain Halaman Kelola Kerupuk

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain halaman mengelola kerupuk yang dikelola oleh admin, admin bisa mengedit nama, harga, deskripsi kerupuk serta mengganti foto kerupuk untuk memperbarui data kerupuk yang baru.

4) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* kategori kerupuk *admin* :



Gambar 3. 28 Desain Halaman Kategori Kerupuk

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain halaman kategori kerupuk yang menampilkan daftar menu kerupuk lainnya.Admin bisa mengedit dan menghapus kategori kerupuk agar sesuai dengan menuyang ada.

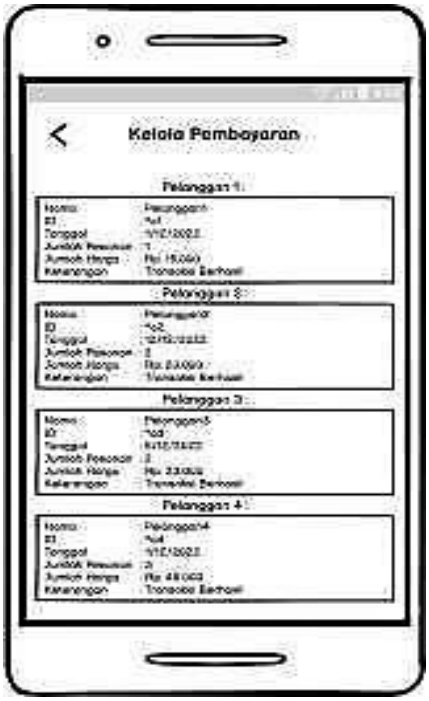
5) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman kelola pesanan pelanggan :



Gambar 3. 29 Desain Halaman Kelola Pesanan

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain pesanan pelanggan yang menampilkan id, pelanggan, tanggal, jumlah pesanan, jumlah harga, dan keterangan pesanan dari pelanggan yang sudah melakukan pemesanan.

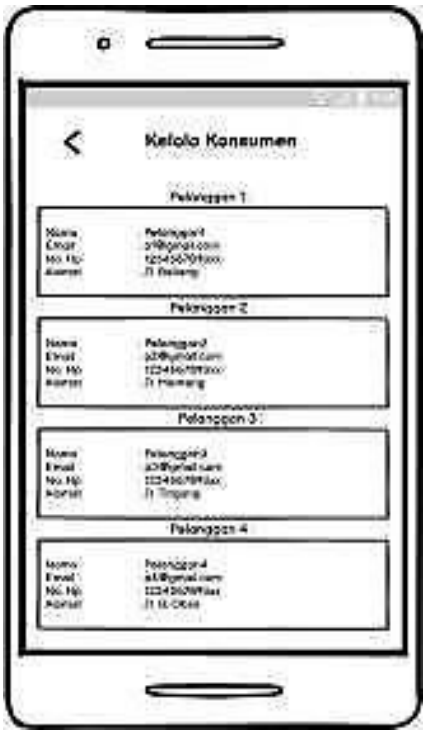
6) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman kelola pembayaran pelanggan :



Gambar 3. 30 Desain Halaman Kelola Pembayaran

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain halaman pembayaran pelanggan yang menampilkan id, pelanggan, tanggal, jumlah pesanan, tagihan, dan keterangan pesanan dari pelanggan yang sudah melakukan pembayaran.

7) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman Kelola Konsumen :



Gambar 3. 31 Desain Halaman Kelola Konsumen

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain halaman kelola konsumen yang menampilkan laporan data konsumen/pelanggan mulai nama, email, no.hp, dan alamat yang sudah melakukan pemesanan.

8) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman keluar admin



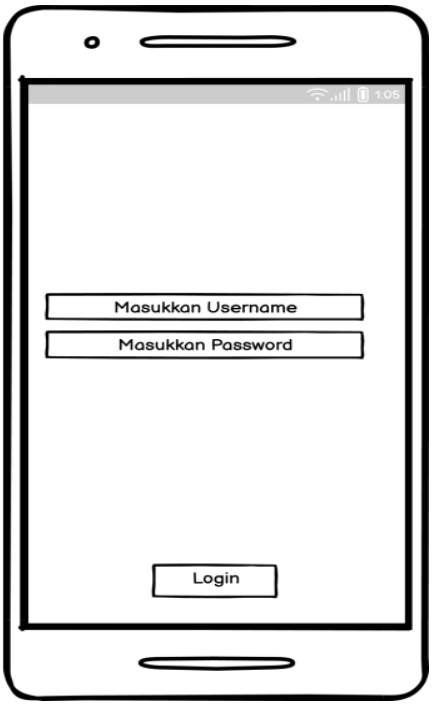
Gambar 3. 32 Desain Halaman Keluar Admin

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain keluara amin ketika admin ingin keluar dari halaman utama admin.

b. Desain masukan khusus pengguna

Desain masuk khusus untuk pengguna merupakan tampilan rancangan hanya untuk pengguna sebagai aktor yang mengelola data kerupuk dalam sistem dan mengelola transaksi penjualan dalam system perancangan yang telah dirancang.

1) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman desain masuk pelanggan :



Gambar 3. 33 Desain Halaman Login Pengguna

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain halaman masukuntuk pelanggan yang ingin login dengan memasukan username danpasswordyang sudah didaftarkan.

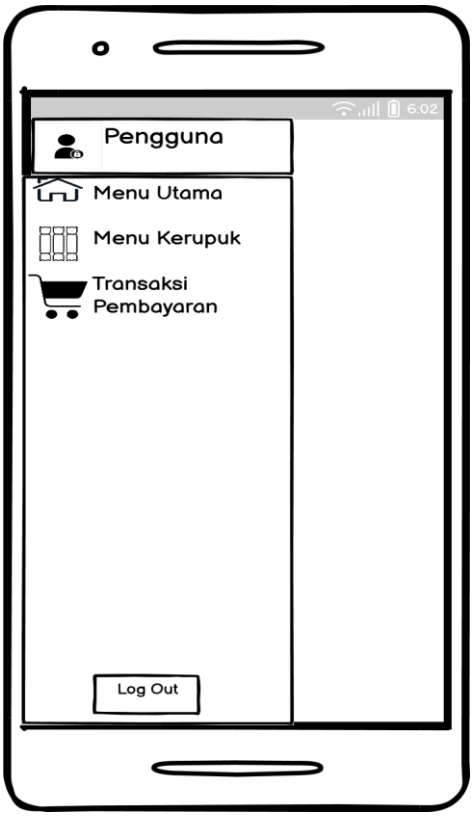
2) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman daftar akun pelanggan :



Gambar 3. 34 Desain Halaman Daftar Akun Pengguna

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan halaman daftar akun untuk pelanggan yang belum mempunyai akun pada aplikasi ini, maka pelanggan harus membuat akun baru dan mengisi data yang telah diminta agar bisa login ke sistem ini.

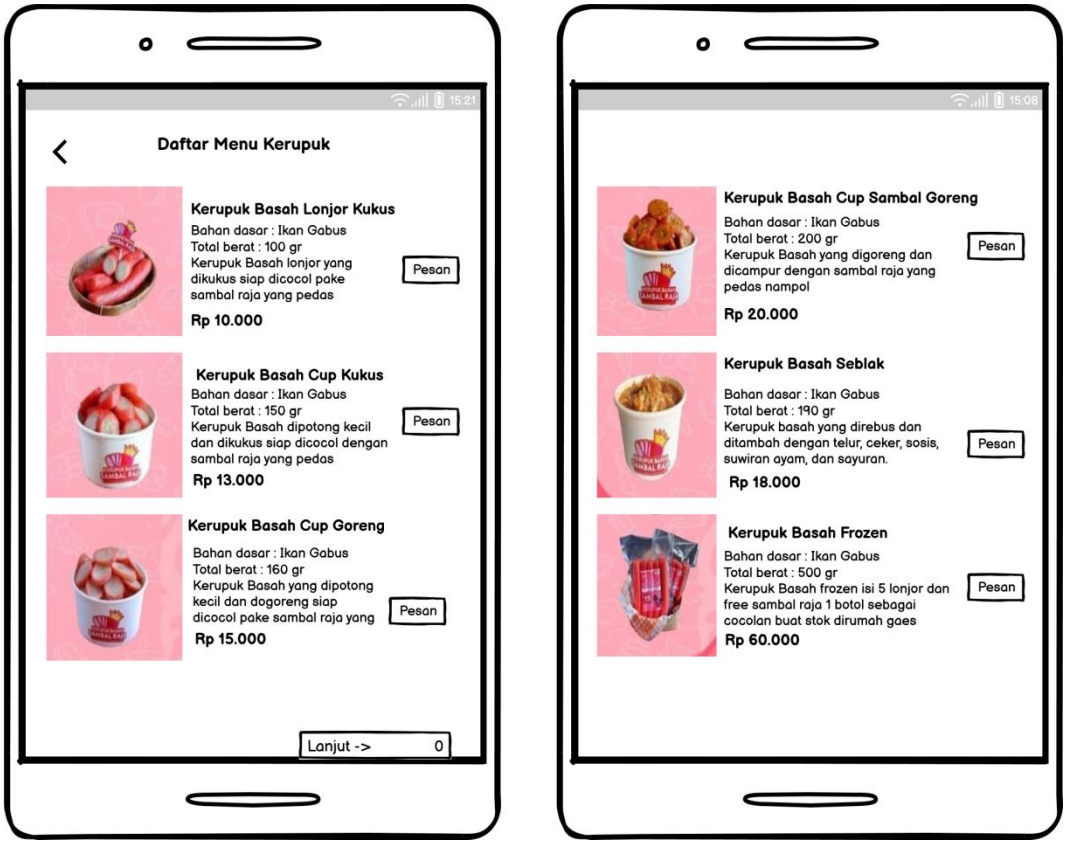
3) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman menu utama pelanggan :



Gambar 3. 35 Desain Halaman Utama Pengguna

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain halaman utama pelanggan yang menampilkan halaman pesan, menu kerupuk, dan transaksi pembayaran.

4) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman daftar menu kerupuk pelanggan :



Gambar 3. 36 Desain Halaman Daftar Menu Kerupuk

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain halaman yang menampilkan menu kerupuk beserta harganya. Pelanggan dapat melihat harga dan dapat memilih menu yang mau dipesan.

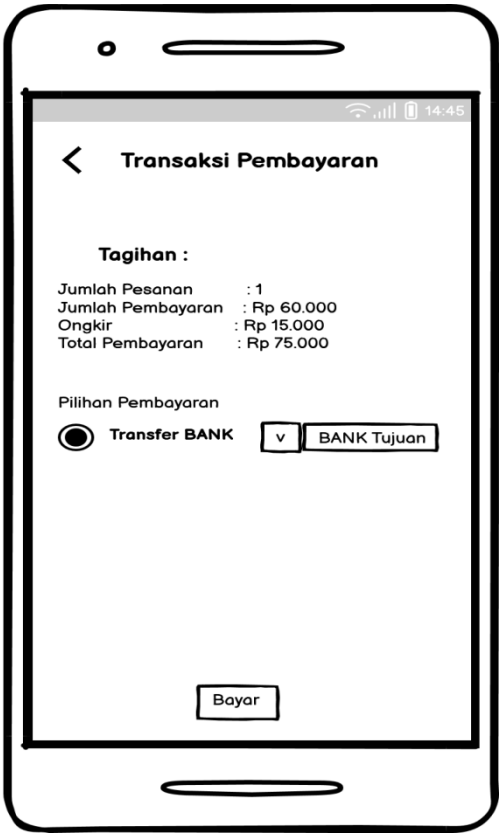
5) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman pesan pelanggan :



Gambar 3. 37 Desain Halaman Menu Kerupuk Yang Ingin Dipesan

Pada halaman tersebut merupakan contoh halaman pemesanan kerupuk, ketika pelanggan ingin memesan kerupuk pelanggan dapat memberikan alamat, menambahkan menu jika ingin tambah menu serta klik Pesan jika ingin memesan.

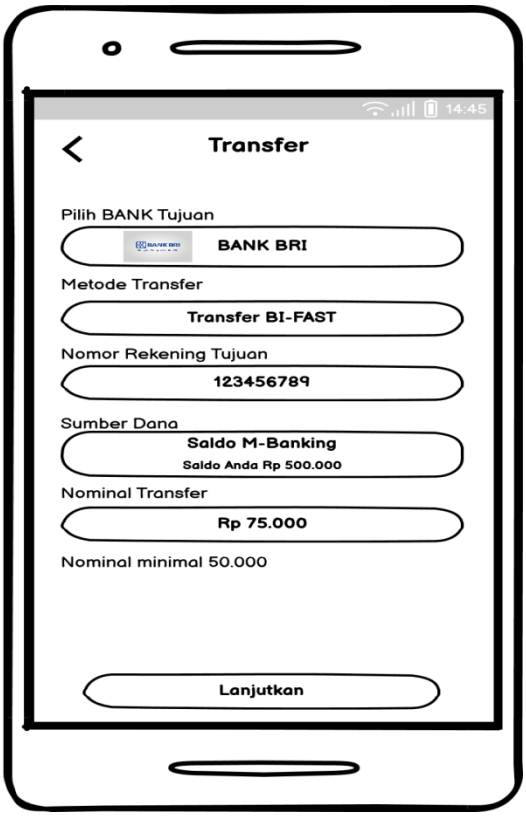
6) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman transaksi pembayaran pelanggan :



Gambar 3. 38 Desain Halaman Transaksi Pembayaran

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain halaman transaksi pembayaran pelanggan, dimana pelanggan melakukan pembayaran pesanan yang sudah dipesan.

7) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman transfer pelanggan :



Gambar 3. 39 Desain Halaman Transfer Pelanggan

Pada tampilan halaman diatas tedapat tampilan pilih bank tujuan, metode transfer, no rekening, sumber dana, serta nominal transfer. Setelah semuanya sudah diisi lalu klik Lanjutkan untuk menampilkan bukti pembayaran.

8) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman bukti pembayaran pelanggan :



Gambar 3. 40 Desain Bukti Pembayaran

Pada gambar diatas tersebut menampilkan bukti pembayaran yang sudah dilakukan oleh pelanggan dan semua keterangan total pembayaran beserta nama dan keterangan lainnya.

9) Gambar dibawah ini adalah desain *interface* halaman keluar pelanggan :



Gambar 3. 41 Desain Halaman Keluar Pengguna

Dari halaman desain diatas tersebut merupakan desain keluar pelanggan ketika admin ingin keluar dari halaman utama pelanggan.

3.8 Jadwal Penelitian

Tabel 3. 7 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2022		2023									
		Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
	Tahap Persiapan Penelitian												
1	a. Penyusunan Syarat dan Pengajuan judul												
	b. Pengajuan dan												

	Penyusunan Proposal												
	c. Pengajuan Izin Penelitian												
2	Tahap Pelaksanaan												
	a. Pengambilan Data												
	b. Penyusunan Proposal												
	c. Seminar Proposal Tugas Akhir												
	d. Sidang Tugas Akhir												

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari Sistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah ini hanya sebuah perancangan dan tidak terbentuk sebuah aplikasi, namun apabila sistemnya sudah terbentuk dalam sebuah aplikasi, pada saat pemesanan kerupuk pelanggan tidak perlu datang lagi ke tempat penjualan, dikarenakan pelanggan bisa melakukan pemesanan kerupuk melalui aplikasi yang sudah disediakan, kemudian admin bisa unggah stok kerupuk, harga kerupuk, dan menu kerupuk lainnya. Berdasarkan analisis tersebut penulis merancangan sebuah rancangan sistem yang dapat dipakai sebagai bahan referensi dalam membangun sistem yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pihak pemilik Kerupuk Basah Sambal Raja.

4. 2 Pembahasan Rancangan

Perancangan sistem penjualan kerupuk basah ini mempunyai halaman utama atau halaman depan yaitu halaman yang digunakan untuk masuk kedalam sistem yang berisikan menu untuk melakukan penjualan kerupuk. Pada bab ini akan dibahas bahwa sistem penjualan kerupuk basah ini terdapat halaman-halaman lainnya yang dapat saling berhubungan satu sama lain.

4.2.1 Tampilan Halaman Login *Admin*

Tampilan ini menjelaskan tentang halaman awal yang pertama muncul pada saat mengakses sistem, pada halaman login ini berfungsi untuk masuk ke dalam sistem informasi penjualan kerupuk basah yang terdapat inputan berupa username, password, dan tombol login. Berikut tampilan halaman Login seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Login Admin

Pada gambar 4.1 terdapat tombol masuk, TextBox nama pengguna untuk memasukan nama pengguna *admin* dan TextBox kata sandi untuk memasukan kata sandi *admin*. Apabila login berhasil maka sistem akan menuju ke halaman utama *admin*.

Tampilan ini menjelaskan tentang halaman menu utama admin yang berfungsi untuk menampilkan halaman awal pada sistem informasi pada penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja. Berikut tampilan halaman Menu Utama seperti pada gambar dibawah ini :

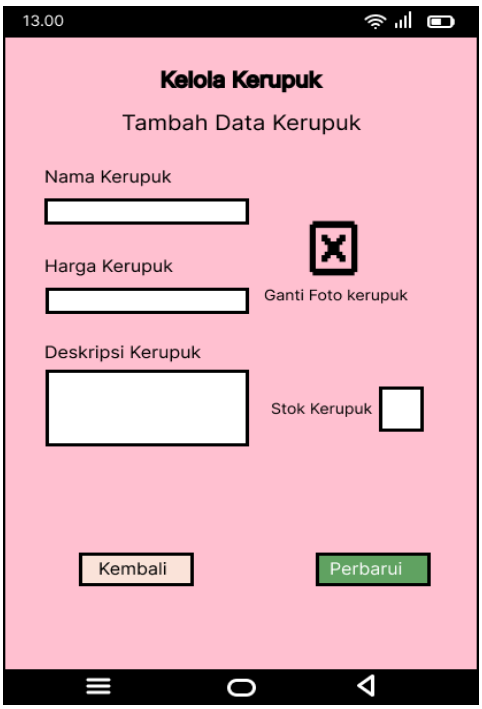


Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Menu Utama

Pada gambar 4.2 terdapat tombol Kelola Kerupuk, TextBox dan Logo Kelola Kerupuk untuk masuk ke halaman Kelola Kerupuk, TextBox dan Logo Kategori Kerupuk untuk masuk ke halaman Kategori Kerupuk, TextBox dan Logo Kelola Pesanan untuk masuk ke halaman Kelola Pesanan, TextBox dan Logo Kelola Pembayaran untuk masuk ke halaman Kelola Pembayaran, TextBox dan Logo Kelola Konsumen

untuk masuk ke halaman Kelola Konsumen.

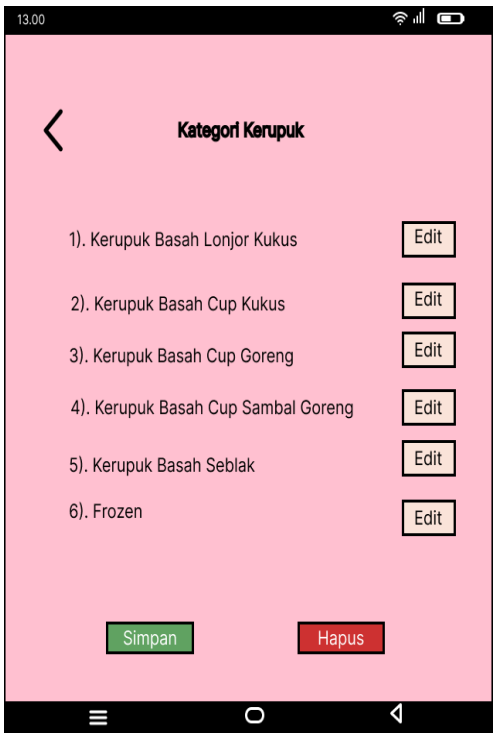
Dari Gambar 4.3 merupakan halaman Kelola Kerupuk yang kita pilih dari menu utama tersebut, tampilan ini menjelaskan tentang data kerupuk yang akan dijual. Berikut tampilan halaman Kelola Kerupuk seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Kelola Kerupuk

Apabila admin ingin menambah data penjualan kerupuk maka admin dapat mengisi nama kerupuk, harga kerupuk, deskripsi kerupuk, foto kerupuk, dan stok kerupuk, kemudian klik tombol Perbarui untuk memperbarui data kerupuk yang baru.

Tampilan ini menjelaskan tentang Kategori Kerupuk yang menampilkan daftar menu kerupuk lainnya. Berikut tampilan halaman Kategori Kerupuk seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Kategori Kerupuk

Apabila menu yang ditampilkan di tampilan tersebut tidak sesuai dengan menu yang ada, maka admin dapat mengedit dan menghapus sebagian dari menu kerupuk tersebut lalu klik Simpan, kemudian menu kerupuk yang diedit dan dihapus akan tersimpan di tampilan menu kerupuk agar sesuai dengan ketersediaan menu kerupuk yang ada.

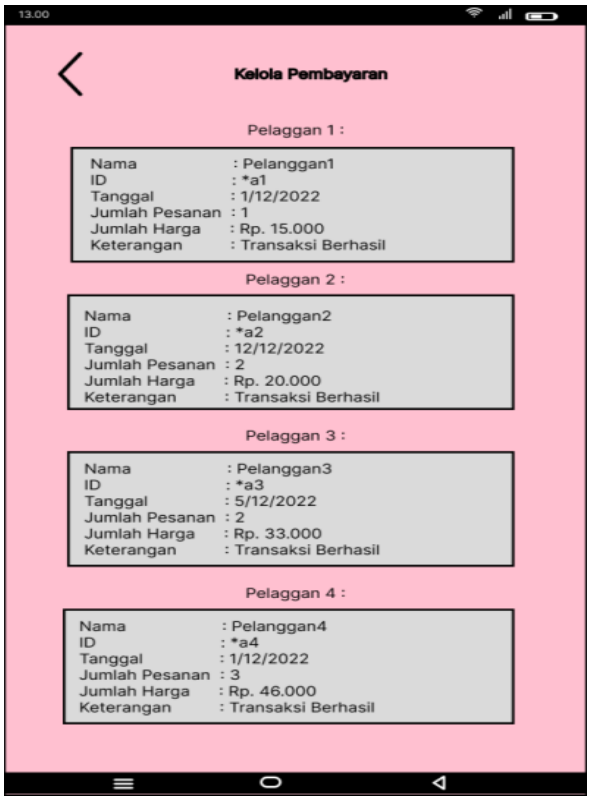
Tampilan ini menjelaskan tentang Kelola Pesanan Pelanggan yang menampilkan keterangan pesanan dari pelanggan yang sudah melakukan pemesanan. Berikut tampilan halaman Kelola Pesanan Pelanggan seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Kelola Pesanan

Dari contoh tampilan di atas merupakan tampilan yang menampilan id, pelanggan, tanggal, jumlah pesanan, jumlah harga yang dipesan oleh pelanggan, kemudian admin dapat mengetahui berapa total jumlah pembelian yang dilakukan pelanggan.

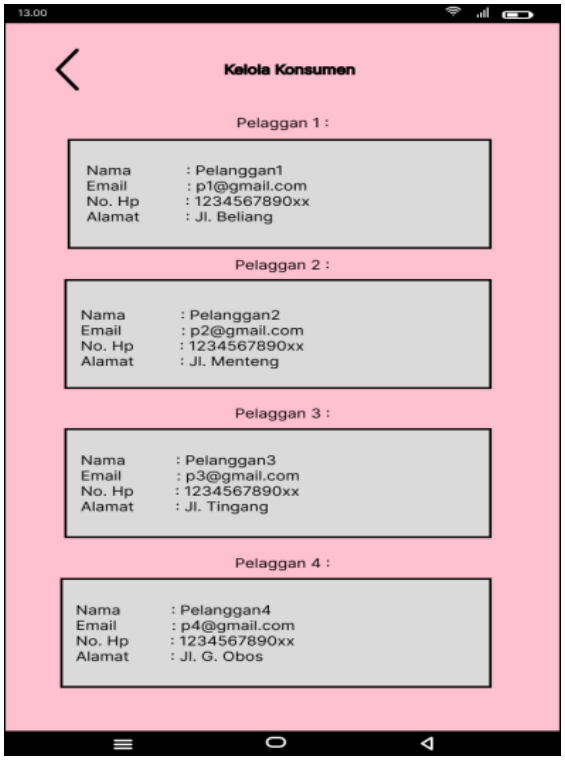
Tampilan ini menjelaskan tentang Kelola Pembayaran Pelanggan yang menampilkan keterangan pembayaran pelanggan yang sudah melakukan transaksi pembayaran. Berikut tampilan halaman Kelola Pembayaran Pelanggan seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Kelola Pembayaran

Dari tampilan di atas merupakan halaman laporan pembayaran yang menampilkan id, pelanggan, tanggal, jumlah pesanan, tagihan, dan keterangan pembayaran pelanggan yang sudah melakukan pembayaran.

Tampilan ini menjelaskan tentang Halaman Kelola Konsumen yang menampilkan laporan data konsumen/pelanggan. Berikut tampilan halaman Kelola Konsumen seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Kelola Konsumen

Pada gambar 4.7 ini mrrupakan contoh tampilan halaman ketika admin ingin melihat data pelanggan. Halaman ini menampilkan data pelanggan mulai dari nama, email, no hp, dan alamat yang sudah melakukan pemesanan.

Tampilan ini menjelaskan tentang Halaman Keluar Admin yang berfungsi untuk keluar dari halaman utama. Berikut tampilan halaman Keluar Admin seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Keluar Admin

Pada gambar 4.8 ini merupakan halaman keluar admin ketika admin ingin keluar dari halaman utama, lalu halaman tersebut akan keluar.

4.2.2 Tampilan Halaman Login Pelanggan

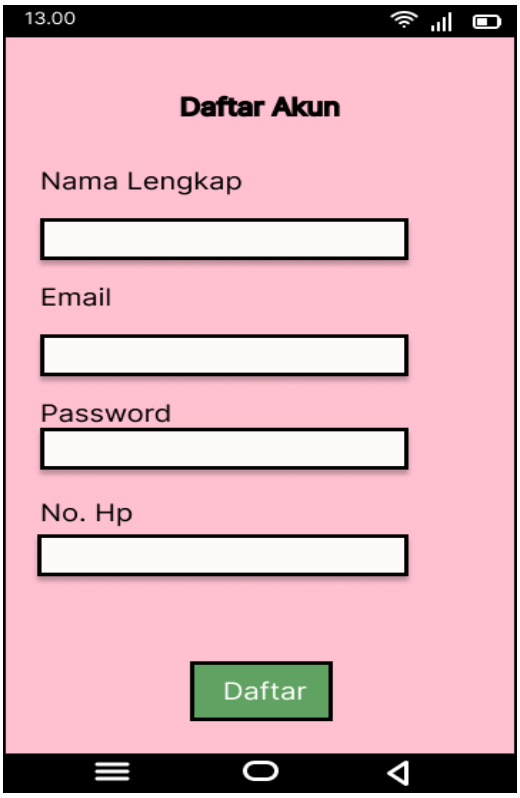
Tampilan ini menjelaskan tentang halaman awal yang pertama muncul pada saat mengakses sitem, pada halaman login ini berfungsi untuk masuk ke dalam sistem informasi penjualan kerupuk basah yang terdapat inputan berupa username, password, dan tombol login. Berikut tampilan halaman Login seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Login Pelanggan

Pada gambar 4.9 pelanggan diminta untuk menginput username dan password. Terdapat tombol masuk, *TextBox* nama pengguna untuk memasukan nama pengguna pelanggan dan TextBox kata sandi untuk memasukan kata sandi pelanggan. Apabila login berhasil maka sistem akan menuju ke halaman utama pelanggan.

Tampilan ini menjelaskan tentang halaman daftar akun untuk pelanggan yang belum mempunyai akun. Berikut tampilan halaman Daftar Akun seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Daftar Akun Pelanggan

Ketika pelanggan belum mempunyai akun, maka pelanggan harus membuat akun baru dan mengisi data yang telah diminta yaitu nama lengkap, email, no. hp, dan password lalu klik daftar agar bisa login ke sistem.

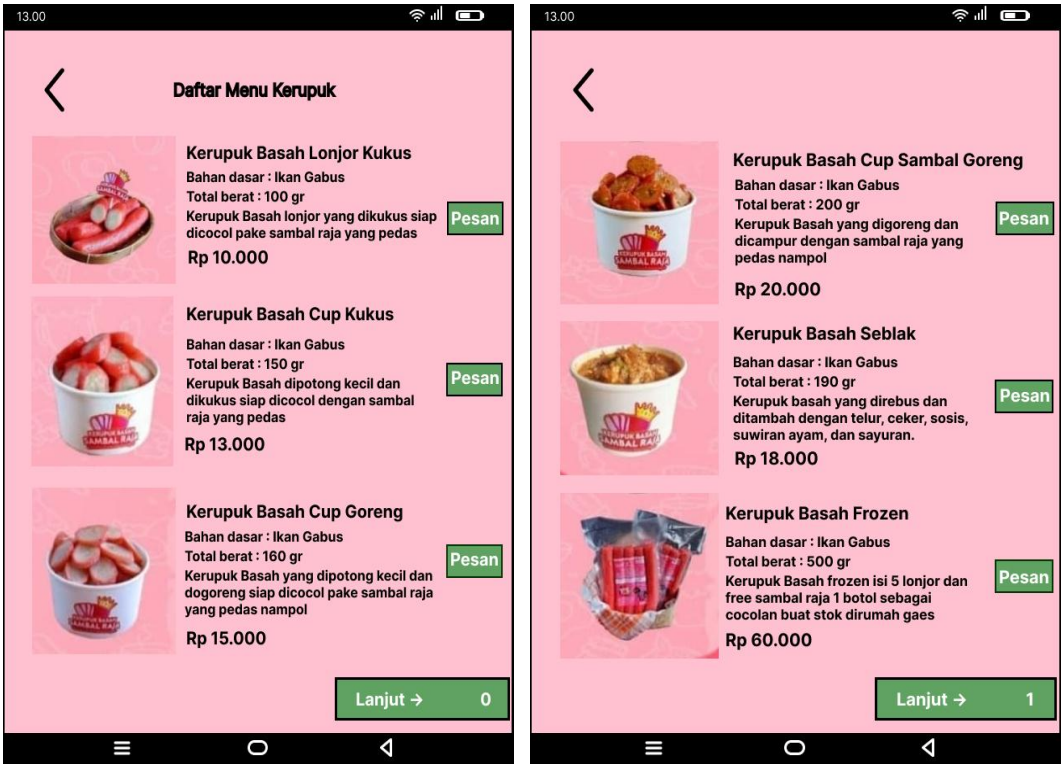
Tampilan ini menjelaskan tentang halaman menu utama pelanggan yang berfungsi untuk menampilkan halaman awal pada sistem informasi penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja. Berikut tampilan halaman Menu Utama seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Menu Utama Pengguna

Pada gambar 4.11 terdapat tombol Pesan, Menu Kerupuk, dan Transaksi Pembayaran. TextBox dan Logo Pesan untuk masuk ke halaman Pesan, TextBox dan Logo Menu Kerupuk untuk masuk ke halaman Menu Kerupuk, TextBox dan Logo Transaksi Pembayaran untuk masuk ke halaman Transaksi Pembayaran.

Tampilan ini menjelaskan tentang halaman menu kerupuk yang berfungsi untuk menampilkan menu kerupuk beserta harganya. Berikut tampilan halaman Menu Kerupuk seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Menu Kerupuk

Ketika pelanggan masuk ke menu kerupuk pelanggan dapat melihat harga dan dapat memilih menu kerupuk yang ingin dipesan.

Tampilan ini menjelaskan tentang halaman menu kerupuk ingin dipesan yang berfungsi untuk melihat total biaya beserta alamat yang sudah diberikan. Berikut tampilan halaman menu kerupuk yang ingin dipesan seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Menu Kerupuk Yang Ingin Dipesan

Pada gambar 4.13 merupakan contoh halaman pemesanan kerupuk, ketika pelanggan ingin memesan kerupuk pelanggan dapat memberikan alamat, menambahkan menu jika ingin tambah menu serta klik Pesan jika ingin memesan.

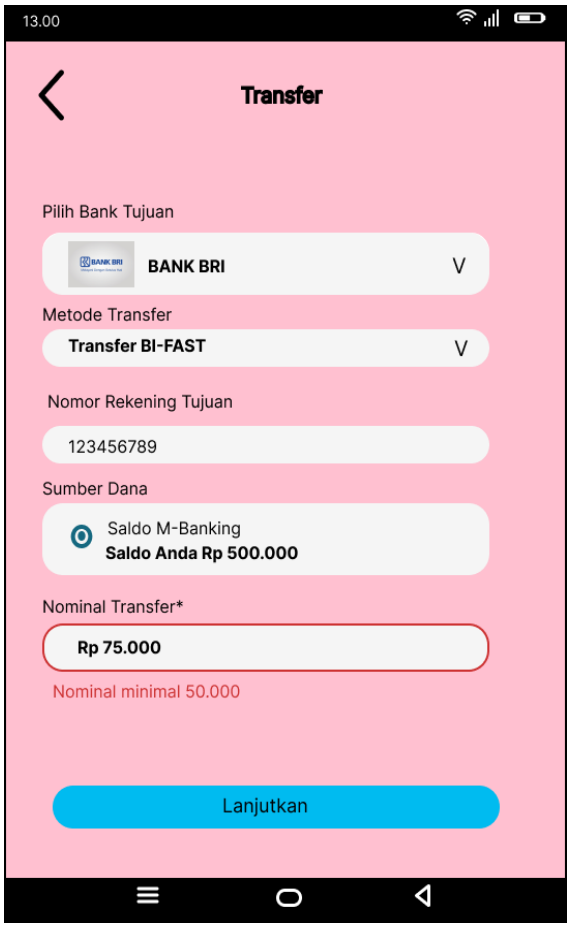
Tampilan ini menjelaskan tentang halaman transaksi pelanggan yang berfungsi untuk melakukan pembayaran kepada admin. Berikut tampilan halamannya seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Transaksi Pembayaran

Pada tampilan halaman 4.14 terdapat tombol Bayar beserta keterangan total Tagihan pesanan. Ketika pelanggan ingin melakukan pembayaran, pelanggan dapat masuk ke Transaksi Pembayaran kemudian klik tombol Bayar agar dapat melakukan pembayaran.

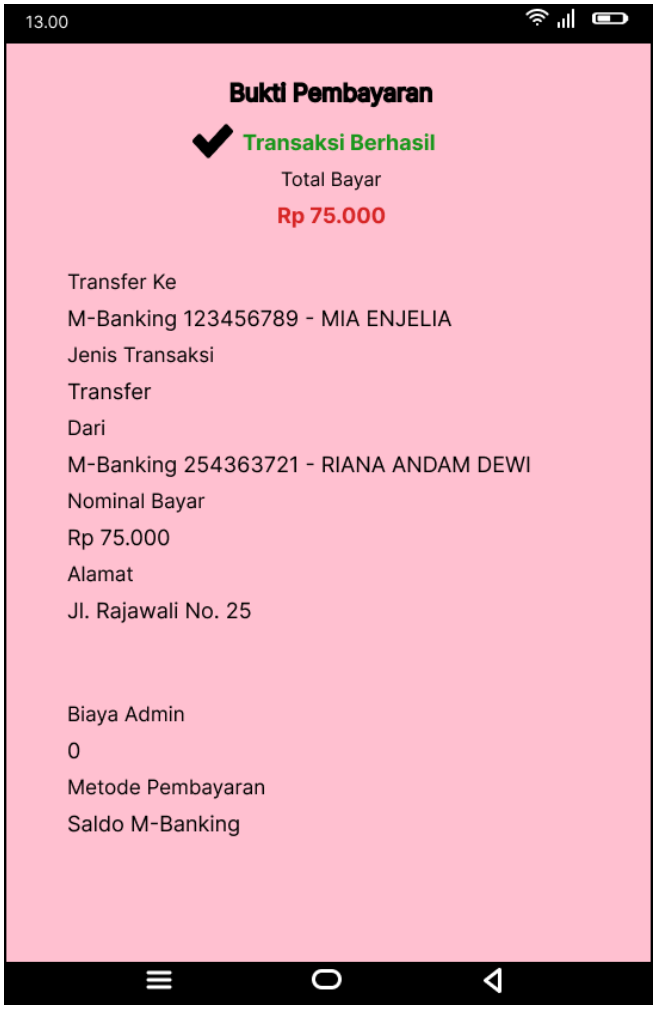
Tampilan ini menjelaskan tentang halaman transfer pelanggan yang berfungsi untuk melakukan pembayaran kepada admin. Berikut tampilan halamannya seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Transfer Pelanggan

Pada tampilan halaman diatas tedapat tampilan pilih bank tujuan, metode transfer, no rekening, sumber dana, serta nominal transfer. Setelah semuanya sudah diisi lalu klik Lanjutkan untuk menampilkan bukti pembayaran.

Tampilan ini menjelaskan tentang halaman bukti pembayaran pelanggan yang sudah melakukan pembayaran. Berikut tampilan halamannya seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Bukti Pembayaran

Pada gambar diatas tersebut menampilkan bukti pembayaran yang sudah dilakukan oleh pelanggan dan semua keterangan total pembayaran beserta nama dan keterangan lainnya.

Tampilan ini menjelaskan tentang halaman keluar pelanggan yang berfungsi untuk keluar dari halaman utama. Berikut tampilan halaman Keluar Pelanggan seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Keluar Pengguna

Pada gambar 4.17 ini merupakan halaman keluar pelanggan ketika pelanggan ingin keluar dari halaman utama, lalu halaman tersebut akan keluar.

BAB V
PENUTUP

5. 1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian sistem yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa :

a. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja Berbasis Android ini menghasilkan sebuah sistem rancangan interface, menggunakan meode *PIECES* dan perancangan sistem yang digunakan adalah *Balsamiq Mockup*, *Draw.io*, dan *Figma*.

b. Dengan adanya rancangan ini ketika sudah dibangun jadi sistem dapat mempermudah pihak pemilik kerupuk agar dapat melakukan penjualan sehingga para pelanggan tidak harus datang mengunjungi tempatnya.

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

5. 2 Saran

Adapun masukan dan saran yang dapat diberikan oleh penulis setelah proses pembuatan penelitian ini untuk pengembangan sistem selanjutnya adalah sebagai berikut :

a. Kepada pihak pemilik Kerupuk Basah, apabila sistem ini nanti telah

terealisasikan atau berjalan agar kiranya admin dapat mengoperasikan sistem tersebut serta mengelola sistem tersebut sebaik mungkin agar kiranya dapat membantu dalam proses penjualan.

b. Untuk peneliti selanjutnya, analisis dan perancangan sistem ini diharapkan nantinya dapat dikembangkan lagi dan dapat diimplementasikan kedalam sebuah bentuk aplikasi, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan dalam perkembangan sistem agar dapat mempermudah dalam mengelola proses penjualan khususnya pada penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja.

DAFTAR PUSTAKA

Dwi Prastowo Daminto & Rifka Julianti. (Juli 2021). Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK). *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, No. 2.

Efmi, M. (2018). *Pemanfaatan Android Adalah Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa.* Jurnal Sains Dan Informatika.

Firdaus, M.A. and, H. (2022). *Perancangan Learning Management System BerbasisAndroid* .

Hidayatulloh, K., M. S. (2020). *Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro* .

Kurniawan, T. & E. (2020). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Cafe Berbasis Android Pada Cafe Kopi Pedalaman.* Jurnal Manajemen Sistem Informasi.

Leo, A. (2022). *Sekolah tinggi manajamen informatika dan komputer*.

Palangakaraya. Londa, G.O., W. B. (2022). *Sistem Informasi Pendataan Penduduk Desa Detusoko Barat Kecamatan Detusoko Kabupaten Endeberbasis Web.* Jurnal Jitek.

Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML (Unified Modeling Language).* Bandung: Informatika Bandung .

Pangga Ari, J. (2022). *Anlisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Jasa Laundry Rumah Cuci "Doyaz Cleans"*.

Perhanto, D. R. (2020). *Konsep Sistem Informasi* . Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Prabowo. (2020). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah.* Salatiga.

Rudianto. (2018). *Akutansi Intermediate*. Jakarta: Erlangga.

Septiani, Y., A. D. (2020). *Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abbdurab Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual.* Jurnal Teknologi dan Open Source .

Sutiyono &, S. (2020). *Membangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Dengan Metode MDD (Model Driven Development) di Raudhatul Athfal Nahjussalam.* Jurnal Sistem Informasi.

Utami, S. N. (2021). *Penjualan: Pengertian Para Ahli, Bentuk, Jenis, Dan Tujuan.*

Zebua, D.P.F. (2022). *Analisis Strategi Pemasaran Dalam Meningkatkan Penjualan Produk Di CV. Bintang Keramik Gunungsitoli.*

Londa, G.O., Witi, F.L. and Bhae, B.Y., 2022. *Sistem Informasi Pendataan Penduduk Desa Detusoko Baratkecamatan Detusoko Kabupaten EndeberbasisWeb. JURNAL JITEK, 2(2), pp.122–135.*

Wukil Ragil (2010:17) *Metode PIECES Analisis Sebagai Dasar Untuk Memperoleh Pokok-Pokok Permasalahan Yang Lebih Spesifik Terhadap Beberapa Aspek Antara Lain Adalah Kinerja, Informasi, Ekonomi, Keamanan Aplikasi, Efisiensi dan Pelayanan Pelanggan.*

Olha, M., & Novita, A. (2019). *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Studi Kasus Pada Pabrik Roti NabilaBakery Kota Gorontalo . Jurnal Informatika UPGRIS, 169-173.*

Taufik, D.W. P., Edi, B., & Umul, H. (2019). *Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Untuk Usaha Kecil Menengah (UKM) . JURTI, 123-130.*

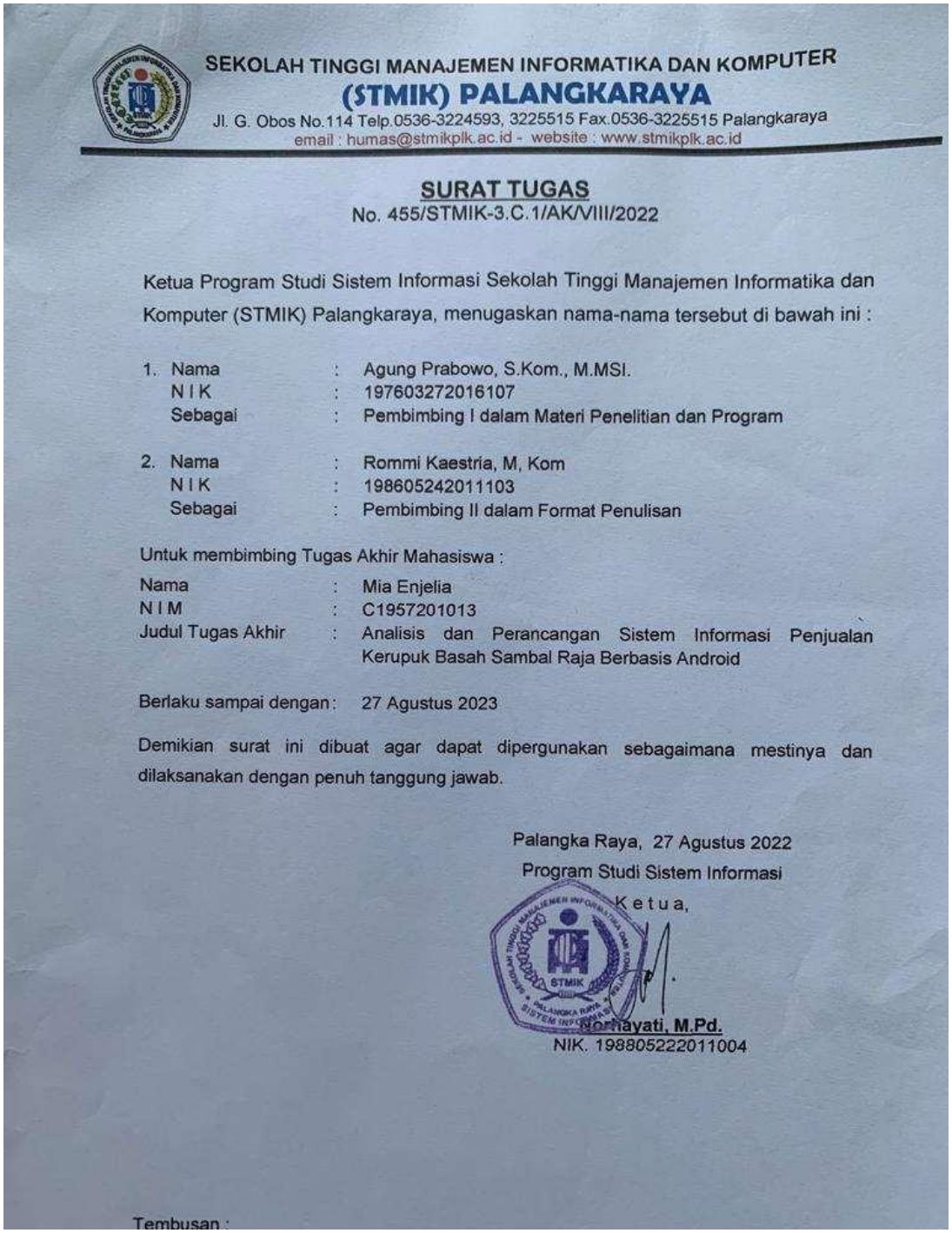
Muhamad, A. (2020). *Sistem Informasi Penjualan Ban Berbasis Android Pada ExpressBan . Inti Nusa Mandiri, 153-162.*

Fransisco, L., & Syahminan, D. N. (2020). *Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Tenun Biboki Berbasis Android. KURAWAL Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri, 148-163.*

Muhammad , R. A., & Aries, S. (2021). *Rancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Muslimah Berbasis Android Di Toko Andiza. Jurnal Informatika Universitas Pamulang, 874-879.*

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing



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

SURAT TUGAS
No. 455/STMIK-3.C.1/AK/VIII/2022

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

1. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
   N I K : 197603272016107
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Rommi Kaestria, M, Kom
   N I K : 198605242011103
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Mia Enjelia
N I M : C1957201013
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja Berbasis Android

Berlaku sampai dengan : 27 Agustus 2023

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

Palangka Raya, 27 Agustus 2022
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Nor Hayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :

Lampiran 2 Surat Tugas Permohonan Ijin 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 : 397/STMIK-C1/H/IX/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. UMKM Kerupuk Basah Sambal Raja
Jl. Yos Sudarso Sebrang Eiger
Palangka Raya 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	: Mia Enjelia
NIM	: C1957201013
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	: 2022/2023 (7)
Lama Penelitian	: 28 November 2022 s.d 28 Desember 2022
Tempat Penelitian	: UMKM Kerupuk Basah Sambal Raja

Dengan judul Tugas Akhir:

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja Berbasis Android

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, 28 November 2022

Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian

BALASAN SURAT PERMOHONAN PENELITIAN

Perihal : Balasan Atas Surat Permohonan Penelitian

Kepada Yth,
Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya
Di Tempat

Dengan Hormat,
Yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama : Widyawati Dewi
Jabatan : Pemilik Kerupuk Basah

Menerangkan bahwa,
Nama : Mia Enjelia
NIM : C1957201013
Jurusan : Sistem Informasi

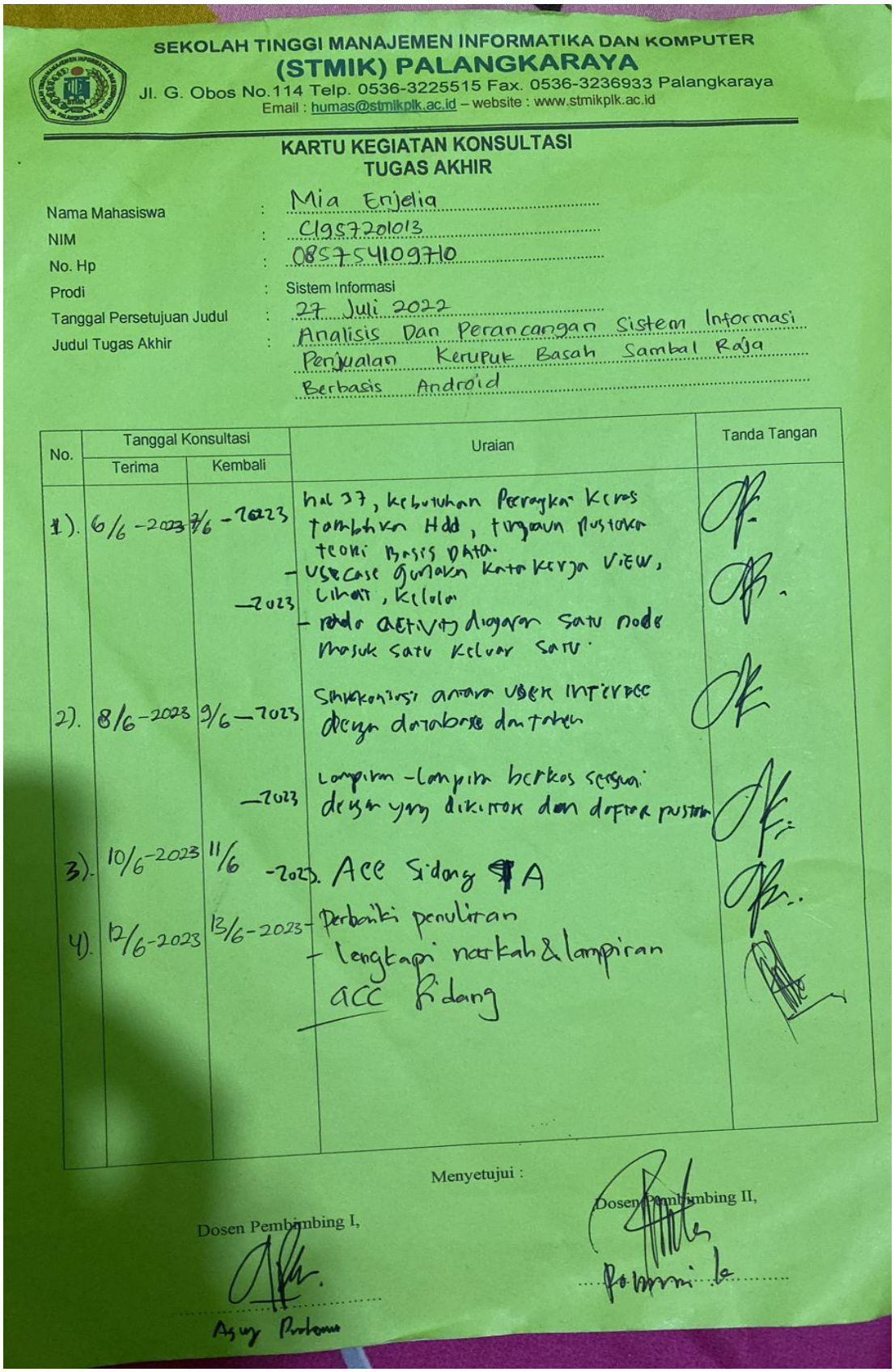
Berdasarkan surat yang kami terima dari STMIK Palangkaraya, mahasiswa bersangkutan telah disetujui untuk melakukan penelitian pada Kerupuk Basah kami sebagai syarat penyusunan tugas akhir dengan judul :
Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja Berbasis Android

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Palangkaraya, 2 Desember 2022
Hormat Kami,
Pemilik Kerupuk Basah

Widyawati Dewi

Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi



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 : Mia Enjelia
NIM : C1957201013
No. Hp : 085754109710
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 27 Juli 2022
Judul Tugas Akhir : Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja Berbasis Android

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1).	6/6-2023	7/6-2023	hal 37, kebutuhan Perangkat Keras tambahkan Hdd, tinjauan pustaka teori Basis Data.	
		-2023	- Usecase gunakan kata kerja View, Lihat, Kelola	
			- pada activity diagram satu node masuk satu keluar satu.	
2).	8/6-2023	9/6-2023	Sinkronisasi antara user interface dengan database dan tabel	
		-2023	Lampiran-lampiran berkas sesuai dengan yang dikirim dan daftar pustaka	
3).	10/6-2023	11/6-2023	Acc Sidang TA	
4).	12/6-2023	13/6-2023	- Perbaiki penulisan - Lengkapi naskah & lampiran acc Sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Agus Perdana

Dosen Pembimbing II,

Rahmi La

Lampiran 5 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.178/STMIK-3.C.1/AK/VI/2023

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

1. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Ketua
2. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
   NIK : 198803142014103
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Anggota
4. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSi.
   NIK : 197603272016107
   Sebagai Anggota
5. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
   NIK : 198605242011103
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	:	MIA ENJELIA
NIM	:	C1957201013
Hari/ Tanggal	:	Selasa,20 Juni 2023
Waktu	:	12.00 sd 13.30
Judul Tugas Akhir	:	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KERUPUK BASAH SAMBAL RAJA BERBASIS ANDROID

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

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

Nurhayati, M.Pd.
NIK. 197810102005003

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

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

Lampiran 6 Lembar Observasi

Lembar Observasi

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

1. Proses penerimaan pesanan dari pelanggan.
2. Informasi pengolahan data pengguna dan sistem pemesanannya.
3. Laporan keuangan yang sedang berjalan.

Lampiran 7 Lembar Wawancara

Lembar Wawancara

1. Sejak kapan berdirinya usaha Kerupuk Basah Sambal Raja?
   Jawaban : Berdirinya Kerupuk Basah yaitu pada tanggal 19 Oktober tahun 2020.
2. Menu kerupuk basah apa saja yang dijual?
   Jawaban : - Kerupuk Basah Lonjor Kukus
   - Kerupuk Basah Cup Kukus
   - Kerupuk Basah Cup Goreng
   - Kerupuk Basah Cup Sambal Goreng
   - Kerupuk Basah Seblak
   - Frozen
3. Bagaimana cara pemesanan pada usaha Kerupuk Basah Sambal Raja?
   Jawaban : Untuk melakukan pemesanan yaitu dengan cara mendatangi tempat penjualan secara langsung atau pemesanan via online oleh konsumen atau pengunjung.
4. Apakah ada kendala dalam pengelolaan pemesanan?
   Jawaban : Untuk kendalanya yaitu kerupuk basah sendiri merupakan kuliner daerah, jadi tidak semua orang tau dan juga rasanya tidak semua orang bisa suka, karena banyak orang-rang dari macam-macam kota atau daerah lain, maka dari itu harus ada penyesuaian rasa agar orang-orang bisa suka dan bisa menerimanya.
5. Pada Kerupuk Basah Sambal Raja memiliki kandungan vitamin apa saja di dalamnya?
   Jawaban : Jadi kerupuk basah ini terbuat dari bahan dasar ikan gabus, sedangkan kandungan vitamin dari ikan gabus yaitu mengandung banyak vitamin dan mineral yang sangat penting untuk menunjang kesehatan tubuh. Ini termasuk vitamin A, B1, B2, B3, kalium, natrium, zat besi, fosfor, kalsium, dan tak ketinggalan, serat yang sangat baik untuk sistem pencernaan.

Yang Mengetahui :

Pewawancara	Narasumber
(Mia Enjelia)	(Widyawati Dewi)

Lampiran 8 Dokumentasi

1) Foto kegiatan wawancara bersama pemilik Kerupuk Basah



2) Foto kegiatan membuat adonan Kerupuk Basah





3) Foto Kerupuk Basah sesudah dikukus



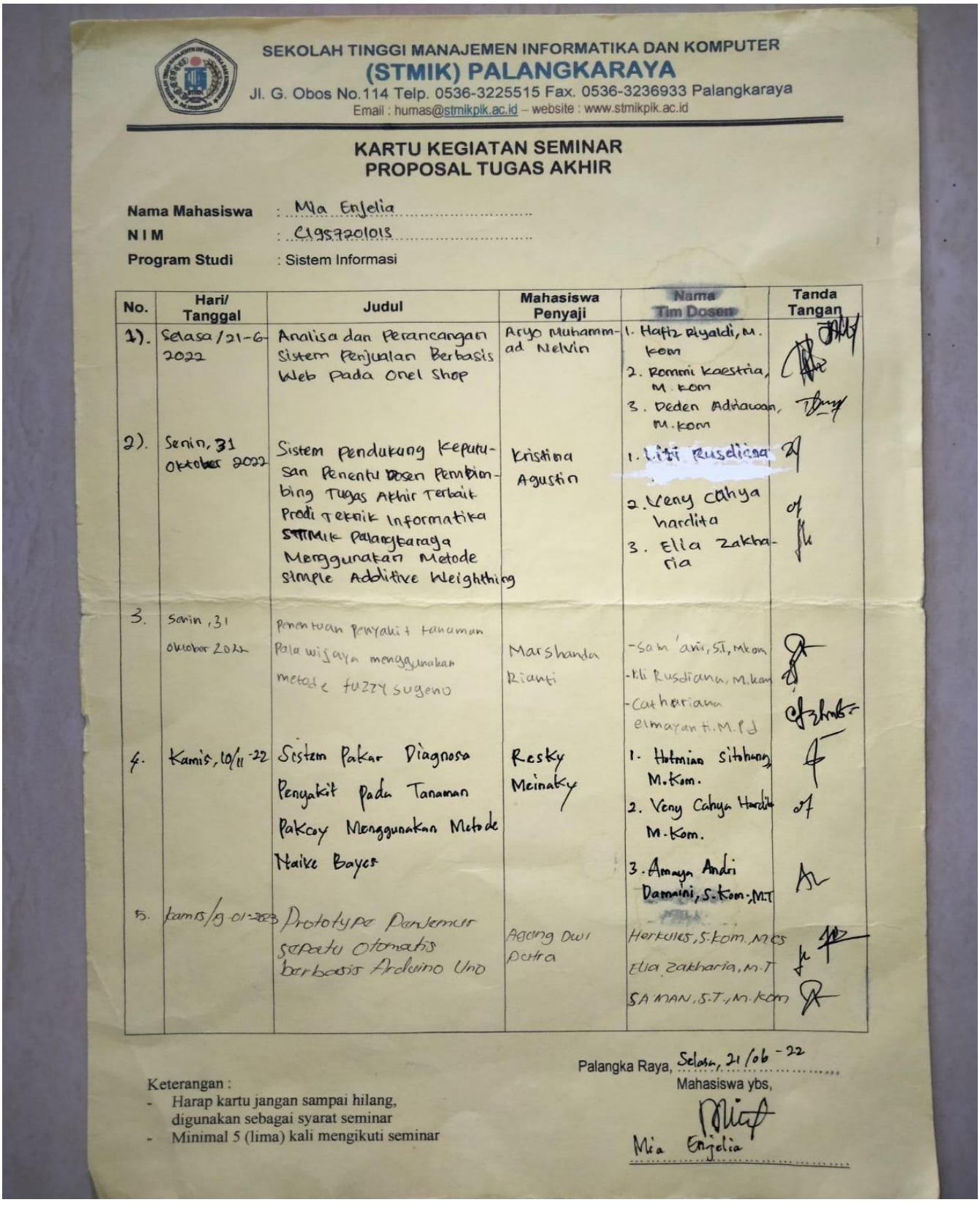
4) Foto membantu memasukan Kerupuk Basah ke dalam plastik



5) Foto tempat Penjualan Kerupuk Basah Sambal Raja



Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir 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 : Mia Enjelia
NIM : C1957201018
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1).	Selasa/21-6-2022	Analisa dan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Pada Onel Shop	Aryo Muhammad Nelvin	1. Hafiz Riyaldi, M.kom 2. Rommi kaestria, M.kom 3. Deden Adriansah, M.kom	
2).	Senin, 31 Oktober 2022	Sistem Pendukung Keputusan Penentu Dosen Pembimbing Tugas Akhir Terbaik Prodi Teknik Informatika STMIK Palangkaraya Menggunakan Metode simple Additive Weighthing	Kristina Agustin	1. Liti Rusdiana 2. Veny Cahya hardita 3. Elia Zakharia	
3.	Senin, 31 Oktober 2022	Penentuan Penyakit tanaman Pala wilayah menggunakan metode fuzzy sugeno	Marshanda Rianti	-Samsani, S.T, M.kom -Liti Rusdiana, M.kom -Catharina elmayanti. M.Pd	
4.	Kamis, 10/11 -22	Sistem Pakar Diagnosa Penyakit pada Tanaman Pakcoy Menggunakan Metode Naive Bayes	Resky Meinaky	1. Hotmian Sitohang, M.Kom. 2. Veny Cahya Hardita M.Kom. 3. Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T	
5.	kamis/3-01-2023	Prototype Pendeteksi sepeda Otomatis berbasis Arduino Uno	Agung Dwi Putra	Herkules, S.Kom. M.Cs Elia Zakharia, M.T SAMAN, S.T., M.Kom	

Palangka Raya, Selasa, 21/06 -22
Mahasiswa ybs,

Mia Enjelia

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