ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh :

SINTA WATI
NIM C1957201045
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh :

SINTA WATI
NIM C1957201045
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
pada Hari Jum'at Tanggal 28 Oktober 2022

Dosen Pembimbing I,	Dosen Pembimbing II,
Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.	Sherly Jayanti, S.T,M.CS.
NIK. 198803142014103	NIK. 198501102012004

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangka Raya,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji pada Hari Jum'at Tanggal 16 Desember 2022

Tim Penguji Proposal Tugas Akhir :

1. Agung Prabowo S.Kom., M.MSI
   Ketua ..... 

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

3. Sherly Jayanti, S.T,M.CS.
   Anggota .....

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN i
PENGESAHAN i
DAFTAR ISI iii
DAFTAR TABEL iv
DAFTAR GAMBAR v
DAFTAR LAMPIRAN vi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat 4
1.4.1 Tujuan Penelitian 4
1.4.2 Manfaat Penelitian 4
1.5 Sistematika Penulisan 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Kajian Teori 7
2.1.1 Teori yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian 7
2.1.2 Teori Pemodelan yang Digunakan 10
2.1.3 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan 20
2.2 Penelitian yang Relevan 22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 24
3.1 Tinjauan Umum 24
3.2 Jenis Penelitian 24
3.3 Desain Penelitian 24
3.4 Instrumen Penelitian 25
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 26
3.6 Analisis Kebutuhan 27
3.7 Desain Sistem 29
3.8 Jadwal Penelitian 61

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 *Usecase* Diagram 12
Tabel 2.2 *Activity* Diagram 13
Tabel 2.3 *Sequence* Diagram..... 14
Tabel 2.4 *Class* Diagram..... 15
Tabel 2.5 *Entity Relationship* Diagram (ERD) 20
Tabel 2.6 Kajian Penelitian yang Relevan 22
Tabel 3.1 Instrumen Kuesioner.....25
Tabel 3.2 Kegiatan Aktor dan Interaksi 43
Tabel 3.3 Tabel Admin 59
Tabel 3.4 Tabel Member..... 59
Tabel 3.5 Tabel Produk..... 59
Tabel 3.6 Tabel Transaksi..... 60
Tabel 3.7 Tabel Transaksi..... 60
Tabel 3.8 Keuangan dan Biaya 61
Tabel 3.9 Jadwal Penelitian..... 61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo *Balsamiq Mockup* 3 21
Gambar 2.2 Logo *Diagram Designer* 21
Gambar 3.1 Desain Diagram Urutan Komponen Dialog 29
Gambar 3.2 Desain Halaman Login Administrator 30
Gambar 3.3 Desain Halaman Beranda Administrator..... 31
Gambar 3.4 Desain Halaman Manajemen Produk..... 32
Gambar 3.5 Desain Halaman Manajemen Member..... 32
Gambar 3.6 Desain Halaman Manajemen Transaksi..... 33
Gambar 3.7 Desain Halaman Histori Transaksi..... 34
Gambar 3.8 Desain Halaman Utama Pengunjung..... 35
Gambar 3.9 Desain Halaman Semua Produk..... 35
Gambar 3.10 Desain Halaman Detail Produk..... 36
Gambar 3.11 Desain Halaman Register Member 37
Gambar 3.12 Desain Halaman Utama Member 38
Gambar 3.13 Desain Halaman Semua Produk Member 38
Gambar 3.14 Desain Halaman Detail Produk Member 39
Gambar 3.15 Desain Halaman Keranjang Belanja Member..... 40
Gambar 3.16 Desain Halaman *Login* Member 40
Gambar 3.17 Desain Halaman Profil Member..... 41
Gambar 3.18 Desain Halaman Pembayaran..... 42
Gambar 3.19 Desain Halaman Status Pesanan 42
Gambar 3.20 Desain *Usecase* Diagram 44
Gambar 3.21 *Activity* Diagram Tampilan Data Produk 45
Gambar 3.22 *Activity* Diagram Registrasi Member 46
Gambar 3.23 *Activity* Diagram *Login* Member..... 46
Gambar 3.24 *Activity* Diagram Input Ke Keranjang Belanja..... 47
Gambar 3.25 *Activity* Diagram Beli Langsung 48
Gambar 3.26 *Activity* Diagram Konfirmasi Pembayaran..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3.27 *Activity* Diagram *Login* Administrator..... 49
Gambar 3.28 *Activity* Diagram Kelola Member 50
Gambar 3.29 *Activity* Diagram Kelola Produk 51
Gambar 3.30 *Activity* Diagram Kelola Transaksi 52
Gambar 3.31 *Activity* Diagram Histori Transaksi..... 53
Gambar 3.32 *Sequence* Diagram *Login* 54
Gambar 3.33 *Sequence* Diagram Kelola Data Member..... 54
Gambar 3.34 *Sequence* Diagram Kelola Data Produk..... 55
Gambar 3.35 *Sequence* Diagram Kelola Data Transaksi..... 56
Gambar 3.36 *Class* Diagram..... 57
Gambar 3.37 *Entity Relationship* Diagram (ERD) 58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian
Lampiran 3. Surat Balasan Ijin Penelitian
Lampiran 4. Lembar Kegiatan Observasi
Lampiran 5. Lembar Kegiatan Wawancara
Lampiran 6. Lembar Kegiatan Dokumentasi
Lampiran 7. Lembar Kuesioner
Lampiran 8. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini berkembang begitu pesat, dengan bantuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka manusia pun sangat terbantu dalam melakukan berbagai aktivitas pekerjaan seperti pada bidang komunikasi, pendidikan, kesehatan, ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan lainnya.

Dengan bantuan teknologi pada bidang ekonomi contohnya, tercipta suatu sistem yang dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus bertemu secara langsung antara penjual dan pembeli, yang mana hal itu dapat memberikan kemudahan serta keuntungan bagi kedua belah pihak, dari segi pembeli dapat menghemat biaya transportasi untuk datang langsung ke toko, sedangkan dari segi penjual dapat memperluas cakupan pemasaran produk yang di jualnya dan tidak terbatas secara lokal saja, tapi bisa sampai ke luar kota, pulau, bahkan ke luar negeri. Pada saat ini masih banyak pihak penjual yang masih belum memanfaatkan teknologi ini, salah satunya adalah toko baju Gramorry.

Toko Baju Gramorry adalah sebuah toko yang bergerak pada bidang penjualan pakaian *import* seperti baju, celana dan lain sebagainya yang mana barang-barang tersebut di import dari luar negeri, dan saat ini toko baju Gramorry menggunakan media sosial instagram sebagai sarana transaksi dan pemasaran produk nya.

Dengan menggunakan media instagram sebagai salah satu sarana penjualan, maka ruang lingkup penjualan masih sangat kecil dan hanya orang-orang yang memiliki akun instagram dan mengikuti akun toko baju Gramorry saja yang dapat melihat-lihat koleksi produk nya.

Salah satu contoh kasus yang terjadi adalah ketika calon pembeli menanyakan mengenai ketersediaan suatu produk, pemilik toko harus melihat data-data produk secara manual, yaitu dengan cara melihat postingan produk yang di publikasikan nya di instagram. Hal itu semua memerlukan proses yang cukup menyita waktu, calon pembeli tidak dapat mengetahui informasi tersebut secara langsung, pihak penjual pun harus menginformasikan kembali pada calon pembeli mengenai ketersediaan produk yang akan dibeli.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik ingin melakukan penelitian pada Toko Baju Gramorry, dalam hal menganalisa dan merancang sistem informasi penjualan yang dituangkan dalam bentuk proposal tugas akhir dengan judul

"**Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Di Toko Baju Gramorry Berbasis Web**".

Dengan adanya perancangan sistem informasi ini, diharapkan dapat memberikan gambaran dan kemudahan bagi pemilik toko baju gramorry jika ingin membangun sistem yang sudah dirancang nanti nya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Di Toko Baju Gramorry Berbasis Web ?”.

1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya pembahasan dan permasalahan dalam penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada :

1. Merancang sistem informasi penjualan di Toko Baju Gramorry.
2. Penjualan *online* tersebut hanya menjual produk *import*.
3. Terdapat 3 (tiga) hak akses yaitu, pengunjung, member dan admin.
4. Pada perancangan sistem informasi ini dapat menampilkan data stok barang.
5. Admin memiliki hak akses *login* sebagai admin dan dapat mengelola data barang, member, dan transaksi.
6. Pengunjung memiliki hak akses melihat data barang yang di jual dan dapat melakukan registrasi sebagai member.
7. Member memiliki hak akses *login* sebagai member dan dapat melakukan transaksi pembelian barang.
8. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain rancangan ini nantinya menggunakan *Balsamiq Mockup* 3 dan *Diagram Designer* adapun hasil nya berupa *mockup* atau rancangan sistem.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian adalah untuk menghasilkan Analisis dan perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Baju Gramorry Berbasis Web.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Pengguna

Diharapkan dengan adanya analisis dan perancangan sistem informasi penjualan di Toko Baju Gramorry untuk memberikan rekomendasi yang dapat digunakan. Dimana analisis dan perancangan ini memberikan kemudahan dalam merealisasikan sistem informasi toko di masa yang akan datang.

b. Bagi Penulis

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

c. Bagi STMIK Palangkaraya

1) Sebagai bahan referensi dan menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan kampus STMIK Palangkaraya.

2) Untuk menambah ilmu pengetahuan dan sebagai rujukan bagi penulis selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menurut pedoman penulisan tugas akhir STMIK Palangkaraya, secara garis besar sistematika penulisan ini terdiri dari 3 (tiga) bab dengan beberapa sub bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan landasan teori yang berkaitan dengan konsep, analisis, dan perancangan sistem yang berkaitan dengan penjualan pada Toko Baju Gramorry.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan tentang gambaran objek penelitian dan analisis yang dibutuhkan dalam perancangan sistem, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan dan penguraian hasil implementasi dan pembahasan serta berbagai penjelasan yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini yang berisikan hasil penelitian dan pembahasan, meliputi pembahasan *listing* program, pembahasan basis data, pembahasan *interface*/antarmuka program, pembahasan hasil respon pengguna (hasil kuisioner)

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini penulis akan memberikan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang telah dibuat, serta memberikan saran bagi para pengembang aplikasi/sistem selanjutnya guna menjadi referensi untuk mengembangkan aplikasi ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian

a. Analisis

Menurut Muntihana (2017:9), "Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti menguraikan, membedakan, memilah suatu digolongkan dan di kelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan diafsirkan maknanya".

Menurut Jogiyanto dan Mujianti (2017:26), "Analisis adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya".

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa analisis adalah suatu kegiatan yang meliputi beberapa aktivitas yang bertujuan untuk menguraikan sesuatu yang kemudian di kelompokkan berdasarkan kriteria nya yang dapat diusulkan perbaikannya.

b. Perancangan

Menurut Syifaun Nafisah (2016:2), "Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau peraturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang bentuk bagian alur sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukan urutan-urutan proses dari sistem".

Menurut Nur dan Suyuti (2017:5), "Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai

memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada".

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa perancangan adalah suatu proses yang terdiri dari beberapa aktivitas yang bertujuan untuk menyusun atau memperbaiki beberapa elemen yang terpisah agar menjadi satu kesatuan utuh dan dapat berfungsi.

c. Sistem

Menurut Hutahean (2015:2), "sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu".

Menurut Tata Sutabri (2016:7), "pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu dan sistem "sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama dalam melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan dan juga saling berhubungan untuk mencapai satu tujuan tertentu dan kemudian diolah menjadi sebuah informasi".

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

d. Informasi

Menurut Hutahaean (2015:9), "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penggunanya".

Menurut Raymond McLeod (2018:2), “Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam suatu organisasi, digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan. Sehubungan dengan hal itu, informasi harus berkualitas. Kualitas informasi ditentukan oleh tiga faktor, yaitu relevansi, tepat waktu, dan akurasi. Relevansi berarti bahwa informasi benar-benar berguna bagi suatu tindakan keputusan yang dilakukan oleh seseorang”.

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa informasi adalah kumpulan data yang telah diolah dan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya.

e. Sistem Informasi

Menurut Krismaji (2015:5), “Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Menurut Tata Sutabri (2019:1), “Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang mendukung fungsi operasional bersifat manajerial dalam suatu organisasi.

f. Penjualan

Menurut Rangkuti (2009:57), “Mendefinisikan bahwa Penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada

pelanggan dalam penjualan barang dan jasa dalam suatu periode akuntansi".

Menurut Abdullah dan Tantri (2016:3), "Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran".

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa penjualan adalah suatu proses menawarkan suatu barang atau produk kepada konsumen.

g. Website

Menurut Rahmat Hidayat (2010:2), "website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman".

Menurut Rohi Abdulloh (2018:1), "website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia".

Berdasarkan dari 2 (dua) pendapat di atas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi dan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya.

2.1.2 Teori Pemodelan yang Digunakan

a. Metode Analisis Pieces

Analisis PIECES yaitu metode analisis yang terdiri dari 6 (enam) indikator penilaian yaitu *Performance, Information, Economy, Control, Eficiency*, dan *Service*. Analisis ini merupakan

cara untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang terjadi pada suatu sistem yang berjalan. Dari analisis ini akan menghasilkan identifikasi masalah utama dari suatu sistem serta memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Analisis ini dilakukan untuk melihat kelemahan pada sistem yang telah dijalankan dan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dikembangkan dengan pendekatan 6 (enam) indikator PIECES (Anwardi, dkk, 2020).

b. *Unified Modeling Language* (UML)

Menurut Munawar (2018:49) menjelaskan bahwa, "UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa permodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain."

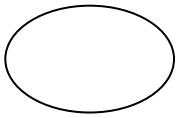
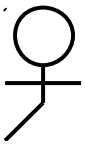
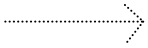
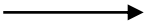
UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut :

1) *Use Case Diagram*

Menurut Munawar (2018:89), "*Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* akan mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu".

Simbol-simbol yang ada pada *Usecase* Diagram dapat dilihat pada tabel 2.1. dibawah ini :

Tabel 2.1 *Usecase* Diagram

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1	Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang daling bertukar antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase name use case
2	Aktor 	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
3	Asosiasi	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case dengan aktor.
4	Ekstensi/Extend *<< Extend >>* 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berisi sendiri walaupun tanpa use case tambahan.
5	Generalisasi 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya misalnya.

(1)	(2)	(3)
6	Include / User <<*Include* >>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini menjelaskan fungsinya. Include berarti use case yang di tambahkan akan selalu di panggil saat use case tambahan dijalankan

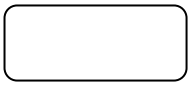
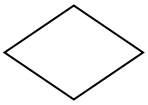
Sumber Tabel 2.1 : Munawar, 2018 : 89

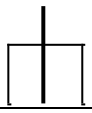
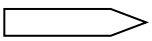
2) *Activity Diagram*

Menurut Munawar (2018:127), "*Activity* Diagram adalah untuk menangkap tingkah laku dinamis dari sistem dengan cara menunjukan aliran pesan dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya."

Simbol-simbol yang ada pada *Activity* Diagram dapat dilihat pada tabel 2.2. dibawah ini :

Tabel 2.2 *Activity* Diagram

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1		Titik Awal
2		Titik Akhir
3		Activity
4		Pilihan untuk mengambil keputusan
5		Fork digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.

(1)	(2)	(3)
6		Rake menunjukkan adanya dekomposisi
7		Tanda waktu
8		Tanda pengiriman
9		Tanda penerima
10		Aliran akhir (*Final Flow)*

Sumber Tabel 2.2 : Munawar, 2018 : 127

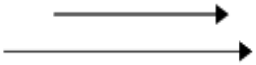
3) *Sequence Diagram*

Menurut Munawar (2018:137), "*Sequence* Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. *Diagram* ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan antara obyek-obyek ini dalam *use case*".

Simbol-simbol yang ada pada *Sequence* Diagram dapat dillihat pada tabel 2.3. dibawah ini :

Tabel 2.3 *Sequence* Diagram

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1	:~~Object~~	Object merupakan instance sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal Digambarkan sebagai sebuah kotak dengan nama object didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
2	Aktor 	Aktor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka aktor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol aktor sama dengan simbol pada Actor Use Case Diagram.

(1)	(2)	(3)
3	Lifeline 	Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu. Notasi untuk lifeline adalah garis putus-putus Vertikal yang ditarik dari sebuah object
4	Activation 	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambarkan pada sebuah Lifeline. Mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi
5	Message 	Message digambarkan dengan anak panah horizontal antara Activation Message mengindikasian komunikasi antara object-object.

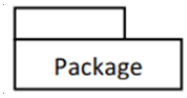
Sumber Tabel 2.3 : Munawar, 2018 : 137

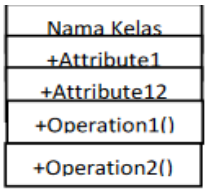
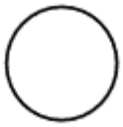
4) *Class Diagram*

Menurut Munawar (2018:101), "*Class* Diagram adalah diagram statis. Ini mewakili pandangan statis dari suatu aplikasi. *Class Diagram* tidak hanya digunakan untuk memvisualisasikan, menggambarkan dan mendokumentasi berbagai aspek sistem tetapi untuk membangun kode eksekusi (*executabale code*) dari aplikasi perangkat lunak".

Simbol-simbol yang ada pada *Class* Diagram dapat dillihat pada tabel 2.4. dibawah ini :

Tabel 2.4 *Class* Diagram

No	Simbol	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1	Package 	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas

(1)	(2)	(3)
2	Kelas 	Kelas pada struktur sistem, tiap kelas memiliki nama, Attribute, dan Operation
3	Interface 	Sama seperti konsep Interface dalam pemrograman berorientasikan objek.
4	Asosiasi	Relasi antar kelas dengan pengertian umum
5	Asosiasi Berarah	Relasi antar kelas dengan pengertian kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
6	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan pengertian generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).

Sumber Tabel 2.4 : Munawar, 2018 : 101

c. Basis Data

1) Pengertian Basis Data

Menurut Sutanta (2011:29) "basis data adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data kalaupun ada maka kerangkapan data tersebut harus seminimal mungkin dan terkontrol (*controlled redundancy*), data disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga mudah digunakan atau ditampilkan kembali, data dapat digunakan oleh satu atau lebih program-program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan dengan program yang akan menggunakan data disimpan sedemikian rupa sehingga proses penambahan, pengambilan, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol".

Basis data adalah suatu mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data. Informasi merupakan

hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan pada saat ini maupun masa depan. Dengan basis data, pengguna akan mampu menyimpan data dalam bentuk yang terorganisasi. Sekali data tersebut disimpan, akan dengan mudah dapat diperoleh informasi. Cara data di simpan dalam basis data menentukan bagaimana mudah atau tidaknya informasi didapatkan berdasarkan kriteria beragam. Data pada basis data juga akan mudah ditambahkan, diubah, dan dibuang.

2) Konsep Basis Data

Konsep dasar basis data merupakan kumpulan dari catatan-catatan atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan didalamnya, penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan objek tersebut. ada banyak cara untuk mengorganisasikan skema, atau memodelkan struktur basis data, ini dikenal sebagai basis data atau model data. Ada beberapa komponen dasar *database* yang di gunakan antara lain :

a) *Field*

Field merupakan implementasi dari suatu atribut data. *Field* merupakan unit terkecil dari data yang disimpan dalam suatu *file* atau basis data. *Field-field* tersebut diorganisasikan dalam record-record.

b) *Record*

Record merupakan koleksi dari *field-field* yang disusun dalam format yang telah ditentukan. Selama desain sistem *record* akan diklasifikasikan sebagai *fixed-length record* adalah tipe *instance record* punya *field*, jumlah *field*, dan ukuran logik yang sama *variable length record* adalah mengijinkan *record-record* yang berbeda dalam *file* yang sama memiliki panjang yang berbeda.

c) *File* dan *Table*

Record-record yang serupa diorganisasikan dalam grup-grup yang disebut *file*. Jadi *file* merupakan kumpulan semua kejadian dari struktur *record* yang diberikan. Tabel merupakan ekuivalen basis data relasional dari sebuah *file*.

d) Kunci (*key*)

Kunci merupakan elemen *record* yang dipakai untuk menemukan *record* tersebut pada waktu akses atau bisa digunakan untuk identifikasi tiap *record* kesebuah *file*. Adapun jenis-jenis kunci adalah :

(1) *Superkey*

Kumpulan atribut dari suatu tabel yang dapat digunakan untuk mengindentifikasi *entry* atau *record* dari tabel tersebut secara unik.

(2) *Candidate Key*

Supreykey dengan jumlah atribut minimal. *Candidate key* ini boleh berisi atribut dari tabel yang lain.

(3) *Primary Key*

Atribut atau satu set minimal atribut yang tidak hanya mengindentifikasikan secara unik suaru kejadian yang spesifik tapi juga dapat diwakili setiap kejadian dari suatu *entity*.

(4) *Alternate Key*

Setiap atribut dari *candidate key* yang tidak terpilih sebagai *primary key* akan dinamakan *alternate key*.

(5) *Foregin Key*

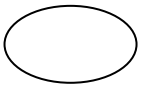
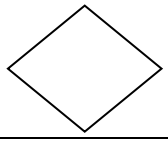
Merupakan sembarang atribut yang menunjuk kepada *primary key* pada tabel lain. Akan terjadi pada suatu relasi yang memiliki kardinilitas *one to many* atau *many to many*.

3) *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Sutanta (2011:91), "*Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis."

Simbol-simbol yang ada pada ERD dapat dillihat pada tabel 2.5. dibawah ini :

Tabel 2.5 *Entity Relationship* Diagram (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1	Entitas 	Sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau data dimana terdapat data.
2	Atribut 	Menggambarkan karakteristik identitas
3	Relasi 	Penghubung antara suatu entitas dengan entitas sebuah sistem komputer.
4	Garis	Garis penghubung yang menunjukan proses data yang terjadi antara entitas yang berada.

Sumber Tabel 2.5 : Sutanta, 2011 : 91

2.1.3 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan

a. *Balsamiq Mockup* 3

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.

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



Gambar 2.1 Logo *Balsamiq Mockup* 3
Sumber Gambar 2.1 : https://balsamiq.com/wireframes/

b. Diagram Designer

Diagram Designer adalah aplikasi yang dapat membuat desain sirkuit elektrik, diagram flowchart, UML dan juga desain GUI. Aplikasi ini untuk flowchart sendiri memiliki lebih dari 25 simbol yang dapat digunakan, selain itu juga terdapat bagian yang menunjukan daftar lengkap dari simbol yang digunakan pada flowchart. Aplikasi ini dapat menyimpan dalam format *file* PCX, GIF, MNG, CUR, ICO dan masih banyak lagi.

Adapun logo dari aplikasi *Diagram Designer* adalah seperti pada gambar 2.2 dibawah ini :



Gambar 2.2 Logo *Diagram Designer*
Sumber Gambar 2.2 : https://logicnet.dk/DiagramDesigner/

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti sehingga berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan dalam penelitian juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas. Berikut ini adalah beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah dihimpun pada tabel 2.6.

Tabel 2.6 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Hasil
(1)	(2)	(3)	(5)
1	Yudi Erlangga / 2022	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Thinkwe Tobacco Berbasis Web	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Thinkwe Tobacco Berbasis Web
2	Muhammad Fajar / 2021	Analisis dan Peracangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Komputer Unicom Store Berbasis Web	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Komputer Berbasis Web
3	Bobby Iskandar / 2020	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian Dan Persediaan Barang Berbasis Web Pada Cv. Panzer Nusa Timur Dengan Metode Economic Order Quantity (Eoq)	Rancangan Sistem Informasi Pembelian dan Persediaan Barang Berbasis Web
4	Nailul Lutfah / 2019	Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada Ma Nu Mu'allimat Kudus Berbasis Web	Rancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web
5	Riski Hariati Simare Mare / 2018	Analisa Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Pt.Barelang Glassindo Batam)	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web

(1)	(2)	(3)	(5)
6	Fajar Ramadani / 2017	Analisa Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada Koperasi Karyawan Masjid Raya Batam Center	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis E-Commerce
7	Juli Efendi / 2017	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Jeeni Shop	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web
8	Poniyem / 2017	Analisis Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baju Gamis Pada Gerai Adies Berbasis Web	Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web
9	Taufiq Rahman / 2017	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Klinik (Sim-K) Berbasis Web	Rancangan Sistem Informasi Manejemen Klinik Berbasis Web
10	Vimila Muntihana / 2017	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Dan Android Pada Klinik Gigi Lisda Medica Di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan	Rancangan Sistem Informasi Berbasis Web dan Android

Berdasarkan pemaparan dari beberapa penelitian pada tabel 2.6 di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya analisis dan perancangan sistem informasi berbasis website dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya baik sebagai media penyebaran informasi maupun sarana transaksi jual beli di berbagai bidang industri seperti klinik, toko baju, toko sepatu, sekolah dan berbagai cabang bidang industri lainnya. Sehingga sangat dianjurkan untuk menerapkan sistem informasi berbasis website tersebut.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Toko Baju Gramorry adalah sebuah toko yang bergerak pada bidang penjualan pakaian *import*, seperti baju, celana, dan lain sebagai nya baik untuk pria maupun Wanita, dan lokasi penelitian ini terletak di Jl. Bukit Kaminting Kota Palangka Raya.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif.

Menurut Sugiyono (2013:8), "Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yangberlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengantujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan".

3.3 Desain Penelitian

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

1. Menentukan fokus penelitian.
2. Menentukan paradigma penelitian yang sesuai dengan keadaan lapangan.
3. Menentukan kesesuaian antara paradigma dengan teori yang dikembangkan.
4. Menentukan sumber data yang dapat digali dari subjek yang diteliti.

5. Menentukan tahap-tahap penelitian.
6. Mengembangkan instrumen penelitian.
7. Merencanakan pengumpulan data dan pencatatannya.
8. Rencana analisis data.
9. Merencanakan lokasi dan tempat penelitian.
10. Mempersiapkan laporan penulisan dan penyelesaian penelitian.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuisioner yang dibuat sendiri oleh peneliti.

Menurut Sugiyono (2013:92), "Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untukpenelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti".

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan *skala likert*.

Menurut Sugiyono (2013:93), "*Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian."

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen kuesioner dengan pemberian skor seperti pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1 Instrumen Kuesioner

No	Nama Instrumen	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

a. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa statistik deskriptif.

> Menurut Sugiyono (2013:147), "Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat beberapa dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif, dan statistik inferensial".

> Menurut Sugiyono (2013:147), "Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi".

Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan presentase.

b. Prosedur Pengumpulan Data

1) Kuesioner

Pada tahap ini penulis akan membagikan kuesioner kepada para pelanggan Toko Baju Gramorry.

> Menurut Sugiyono (2013:142), "Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden."

2) Observasi

Pada tahap ini penulis akan melakukan observasi secara langsung ke Toko Baju Gramorry.

Menurut Sugiyono (2013:145), "Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain".

3) Wawancara

Pada tahap ini penulis akan melakukan wawancara kepada pemilik Toko Baju Gramorry.

Menurut Sugiyono (2013:137), "Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil."

3.6 Analisis Kebutuhan

a. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi untuk merancang sistem penjualan berbasis web berdasarkan pada data-data yang telah di kumpulkan pada Toko Baju Gramorry adalah sebagai berikut :

1) Data pengguna (pemilik, pegawai, member)

2) Data barang (nama, jenis, ukuran, warna, stok)

3) Data transaksi (data member, tanggal transaksi, total bayar)

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan penulis untuk melakukan analisis dan perancangan sistem adalah laptop, adapun spesifikasi dan perangkat nya yaitu :

1) *Processor Core I3*
2) *Ram 4 GB*
3) *Harddisk 256 GB*
4) Layar *14 Inch*
5) *Keyboard*
6) *Mouse*

c. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan penulis untuk melakukan analisis dan peracangan sistem adalah sebagai berikut :

1) *Balsamiq Mockup 3*
2) *Diagram Designer*

d. Kebutuhan Pengguna Sistem

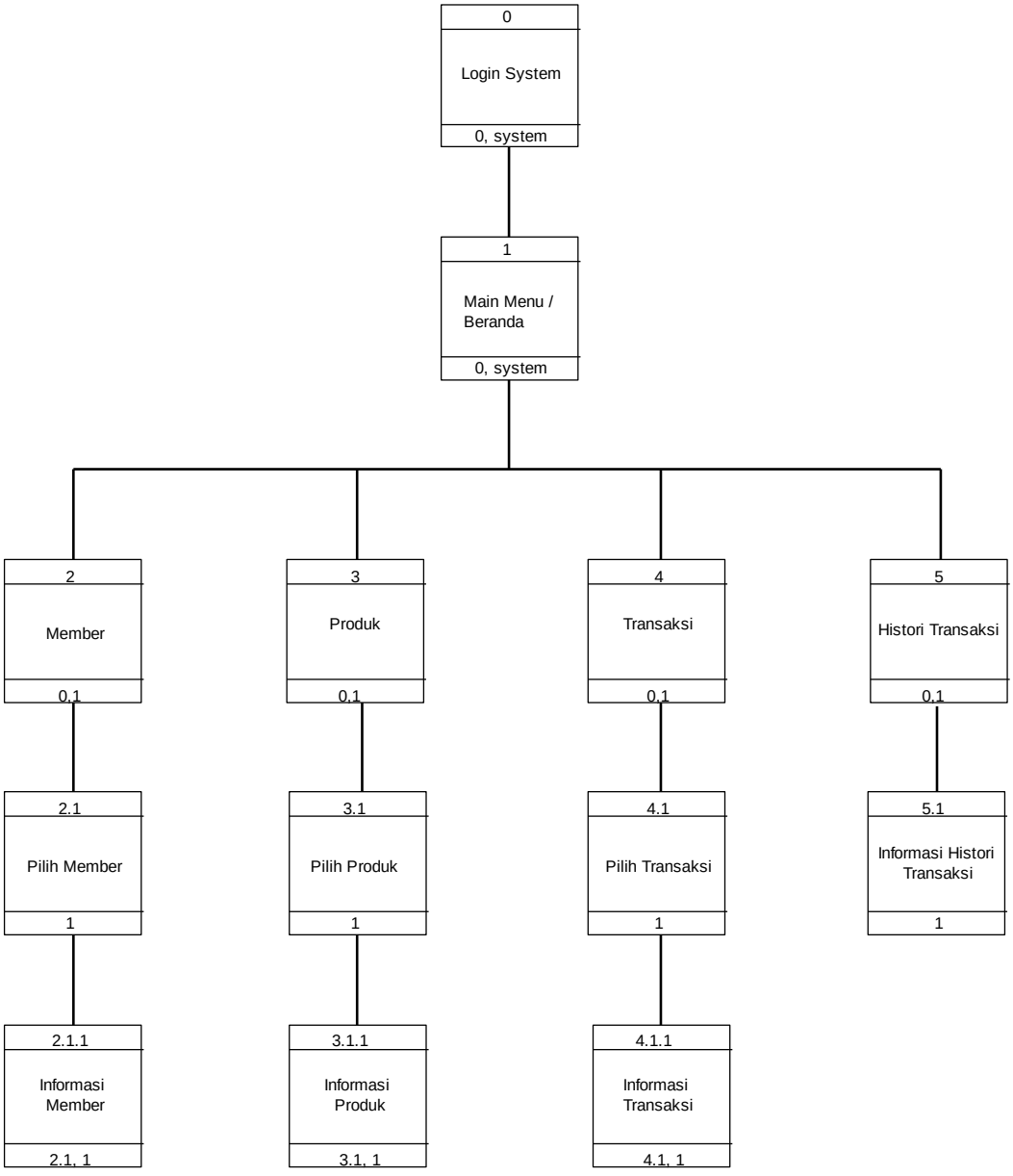
Adapun dalam rancangan pengoperasian sistem ini terdapat 3 (tiga) pengguna yaitu :

1) Pengunjung
2) Member (Pengunjung yang telah mendaftar di sistem)
3) Pemilik (Administrator)

3.7 Desain Sistem

a. Desain Diagram Urutan Komponen Dialog

Pada tahap ini penulis membuat rancangan diagram urutan komponen dialog sistem informasi penjualan, Adapun rancangan diagram urutan komponen dialog nya adalah seperti pada gambar 3.1 dibawai ini :



Gambar 3.1 Desain Diagram Urutan Komponen Dialog

b. Desain *Interface* / Antar Muka

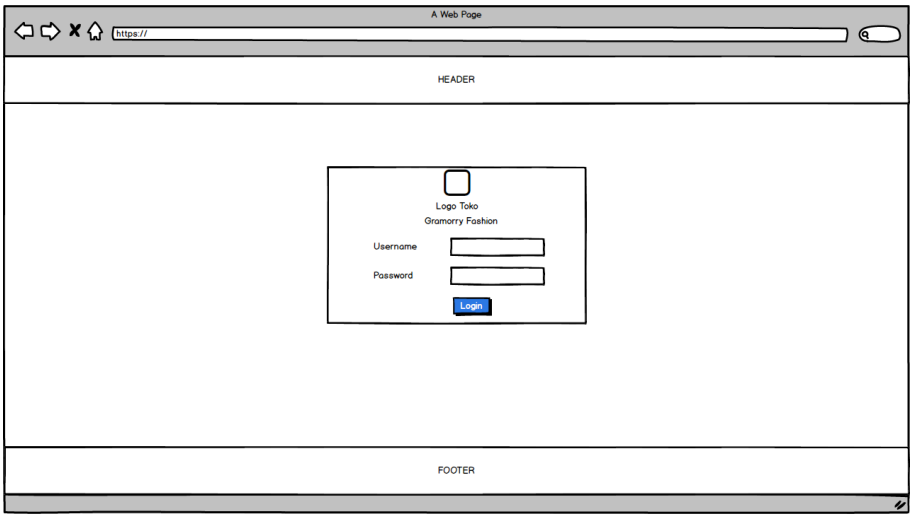
Pada tahap ini penulis membuat rancangan antarmuka terbagi menjadi 3 (tiga) bagian yaitu, administrator, pengunjung dan member, Adapun rancangan antarmuka nya adalah seperti berikut :

1) Desain Halaman Administrator

Pada tahap ini penulis membagi rancangan halaman administrator menjadi 6 (enam) halaman, yaitu :

a) Desain Halaman Login Administrator

Halaman ini digunakan oleh administrator untuk *login* ke dalam sistem, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.2 berikut :



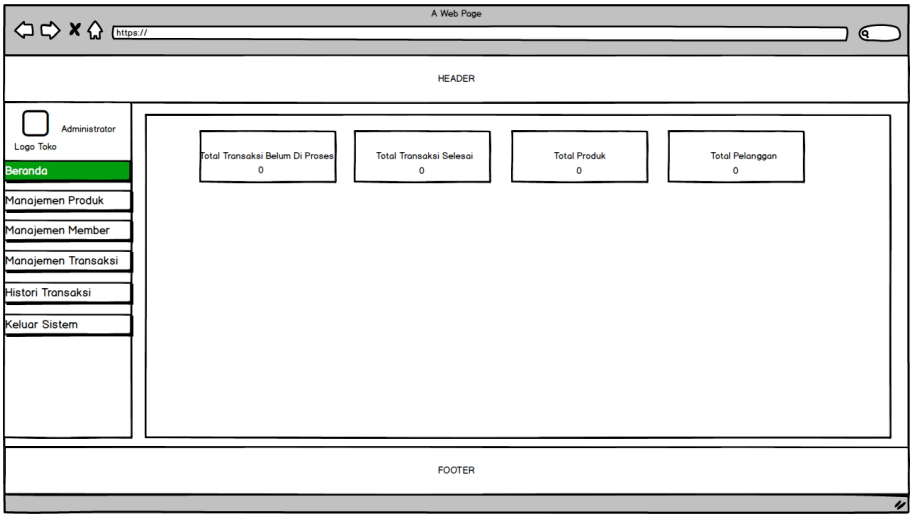
Gambar 3.2 Desain Halaman Login Administrator

Pada Gambar 3.2 diatas merupakan rancangan halaman *login* administrator yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem, dengan cara menginputkan *username* dan *password*, jika berhasil maka akan dialihkan ke halaman beranda, dan jika salah

maka akan muncul pesan peringatan bahwa *username* dan *password* yang diinputkan salah atau tidak terdaftar.

b) Desain Halaman Beranda Administrator

Halaman ini digunakan untuk melihat informasi seperti, total transaksi yang belum di proses, total transaksi selesai, total produk, dan total pelanggan, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.3 berikut :

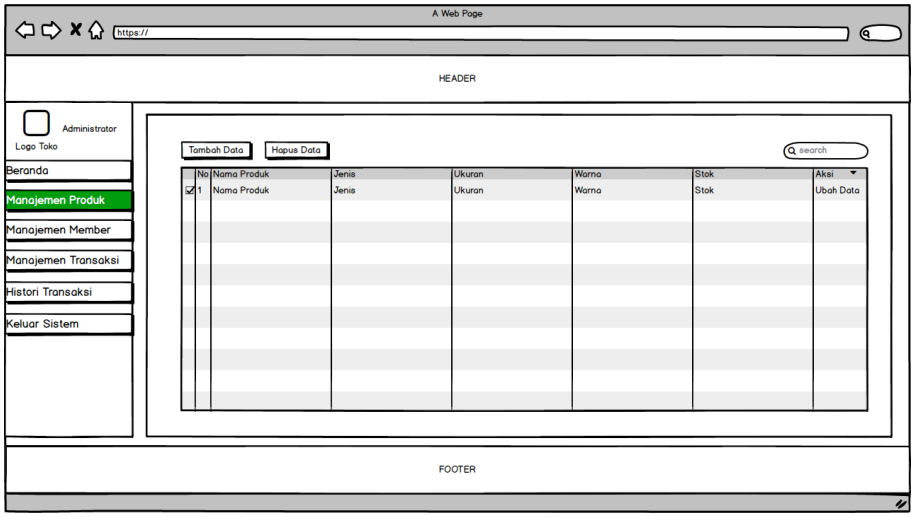


Gambar 3.3 Desain Halaman Beranda Administrator

Pada Gambar 3.3 diatas merupakan rancangan halaman beranda administrator yang digunakan untuk menampilkan informasi seperti, total transaksi belum diproses, total transaksi selesai, total produk, total pelanggan/member.

c) Desain Halaman Manajemen Produk

Halaman ini digunakan untuk manajemen data produk yang ada di Toko Baju Gramorry, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.4 berikut :

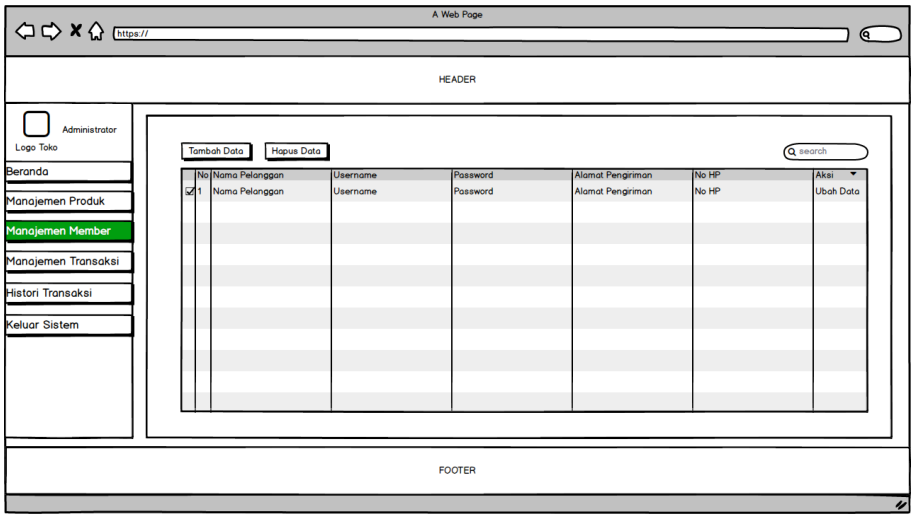


Gambar 3.4 Desain Halaman Manajemen Produk

Pada Gambar 3.4 diatas merupakan rancangan halaman manajemen produk yang digunakan untuk menampilkan informasi produk dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data produk.

d) Desain Halaman Manajemen Member

Halaman ini digunakan untuk manajemen data pelanggan yang telah mendaftar, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.5 berikut :

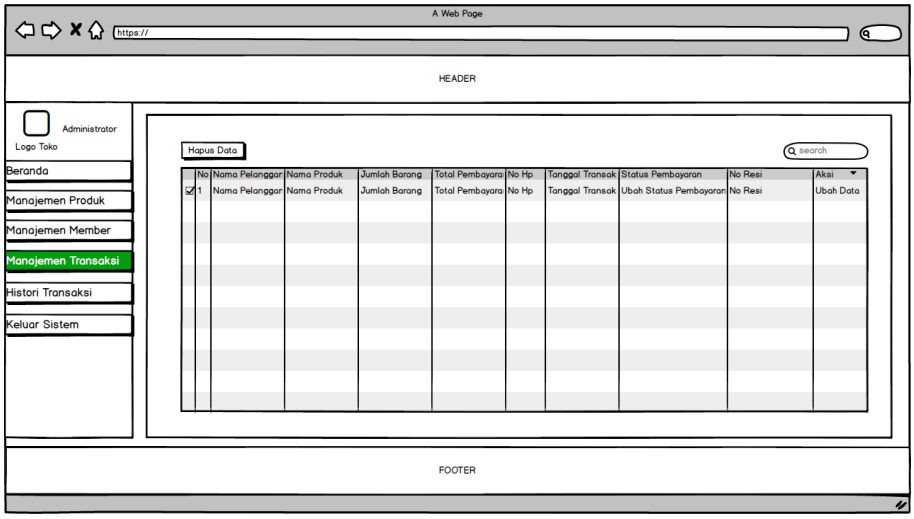


Gambar 3.5 Desain Halaman Manajemen Member

Pada Gambar 3.5 diatas merupakan rancangan halaman manajemen member yang digunakan untuk menampilkan informasi member dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data member.

e) Desain Halaman Manajemen Transaksi

Halaman ini digunakan untuk manajemen data transaksi, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.6 berikut :

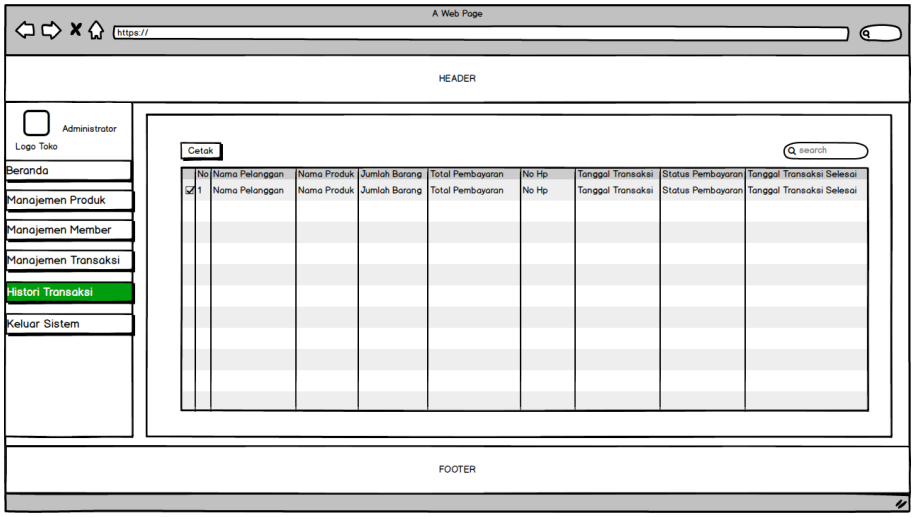


Gambar 3.6 Desain Halaman Manajemen Transaksi

Pada Gambar 3.6 diatas merupakan rancangan halaman manajemen transaksi yang digunakan untuk menampilkan informasi transaksi dan juga proses tambah, ubah, dan hapus data transaksi.

f) Desain Halaman Histori Transaksi

Halaman ini digunakan untuk melihat laporan data transaksi yang sudah selesai, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.7 berikut :



Gambar 3.7 Desain Halaman Histori Transaksi

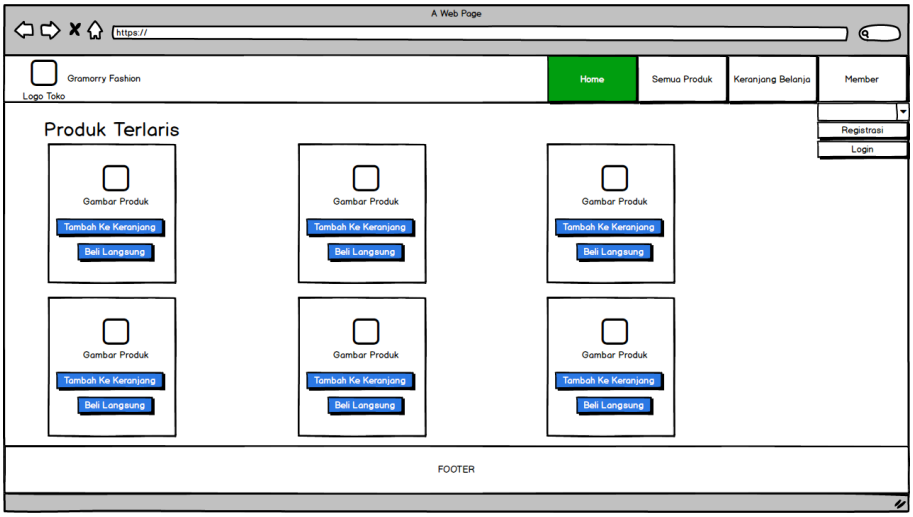
Pada Gambar 3.7 diatas merupakan rancangan halaman manajemen histori transaksi yang digunakan untuk menampilkan informasi histori transaksi dan juga proses data transaksi.

2) Desain Halaman Pengunjung

Pada tahap ini penulis membagi rancangan halaman pengunjung menjadi 4 (empat) halaman, yaitu :

a) Desain Halaman Utama Pengunjung

Halaman ini digunakan sebagai tampilan halaman awal ketika pengunjung mengakses sistem ini, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.8 berikut :

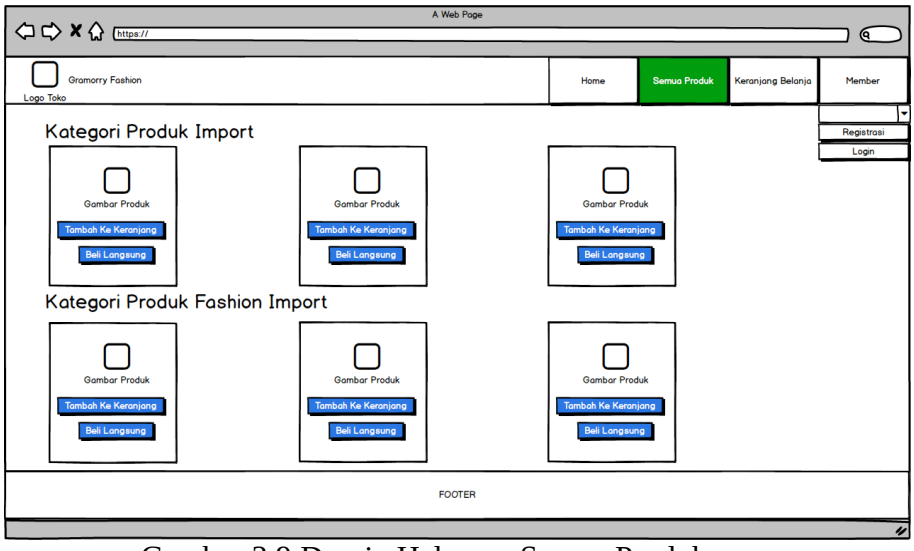


Gambar 3.8 Desain Halaman Utama Pengunjung

Pada Gambar 3.8 diatas merupakan rancangan halaman utama pengunjung yang digunakan sebagai tampilan awal ketika sistem informasi ini diakses.

b) Desain Halaman Semua Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat semua produk yang di jual di Toko Baju Gramorry, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.9 berikut :

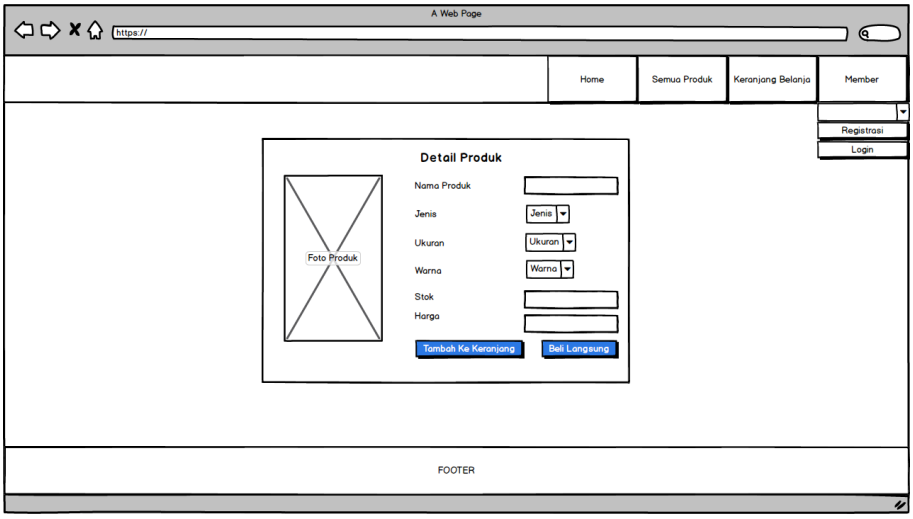


Gambar 3.9 Desain Halaman Semua Produk

Pada Gambar 3.9 diatas merupakan rancangan halaman semua produk yang digunakan untuk menampilkan semua produk yang dijual.

c) Desain Halaman Detail Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat rincian deskripsi produk, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.10 berikut :

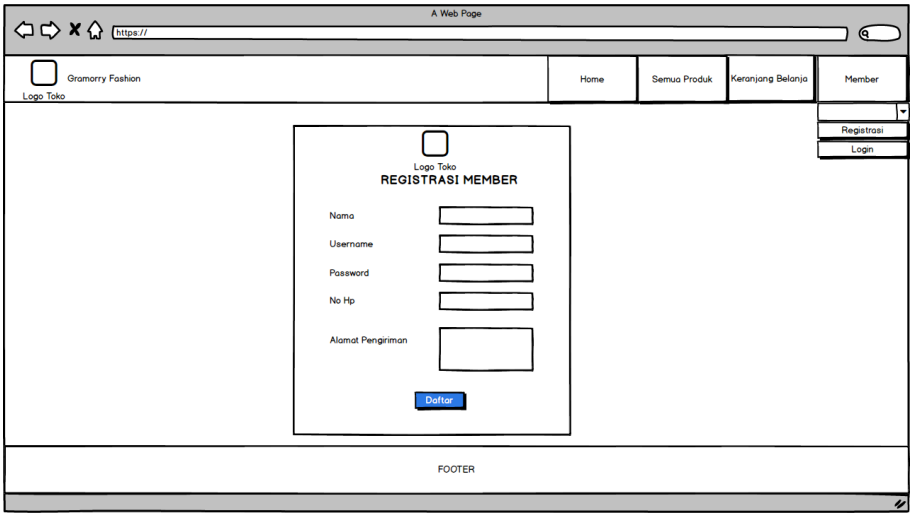


Gambar 3.10 Desain Halaman Detail Produk

Pada Gambar 3.10 diatas merupakan rancangan halaman detail produk yang digunakan untuk menampilkan detail informasi produk yang dipilih.

d) Desain Halaman Register Member

Halaman ini digunakan untuk melakukan proses pendaftaran menjadi member, agar dapat melakukan transaksi di Toko Baju Gramorry, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.11 berikut :



Gambar 3.11 Desain Halaman Register Member

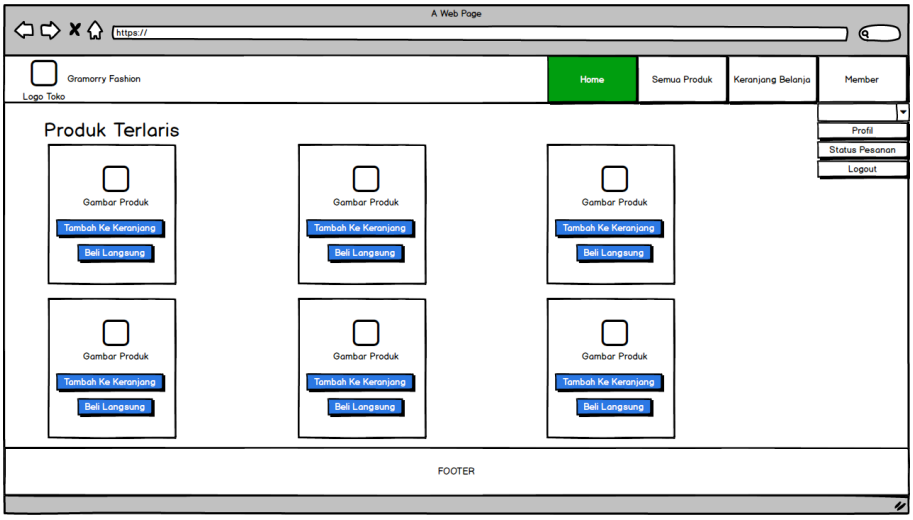
Pada Gambar 3.11 diatas merupakan rancangan halaman registrasi member yang digunakan pengunjung untuk melakukan registrasi sebagai member agar dapat melakukan proses pembelian di Toko Baju Gramorry.

3) Desain Halaman Member

Pada tahap ini penulis membagi rancangan halaman member menjadi 8 (delapan) halaman, yaitu :

a) Desain Halaman Utama Member

Halaman ini digunakan sebagai tampilan halaman awal ketika member mengakses sistem ini, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.12 berikut :

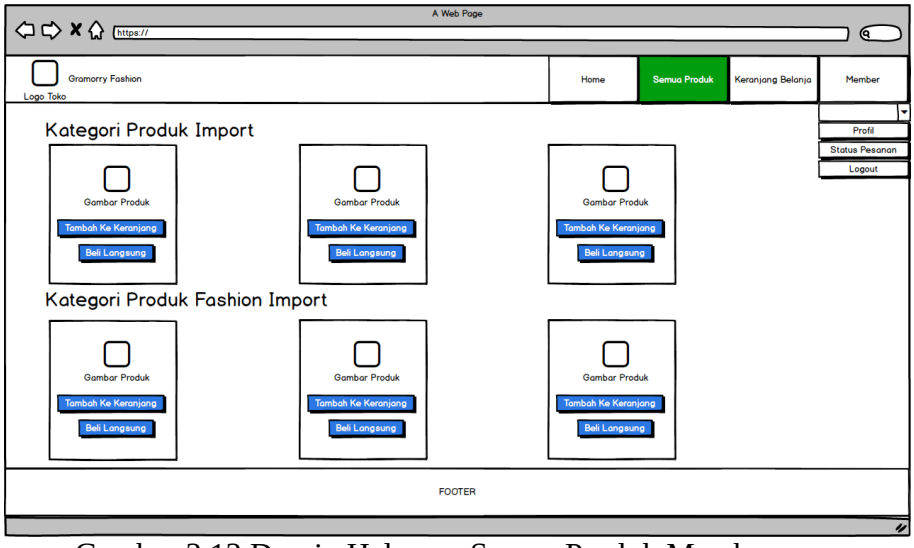


Gambar 3.12 Desain Halaman Utama Member

Pada Gambar 3.12 diatas merupakan rancangan halaman utama member yang digunakan sebagai halaman utama ketika pengunjung telah *login* sebagai member.

b) Desain Halaman Semua Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat semua produk yang di jual di Toko Baju Gramorry, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.13 berikut :

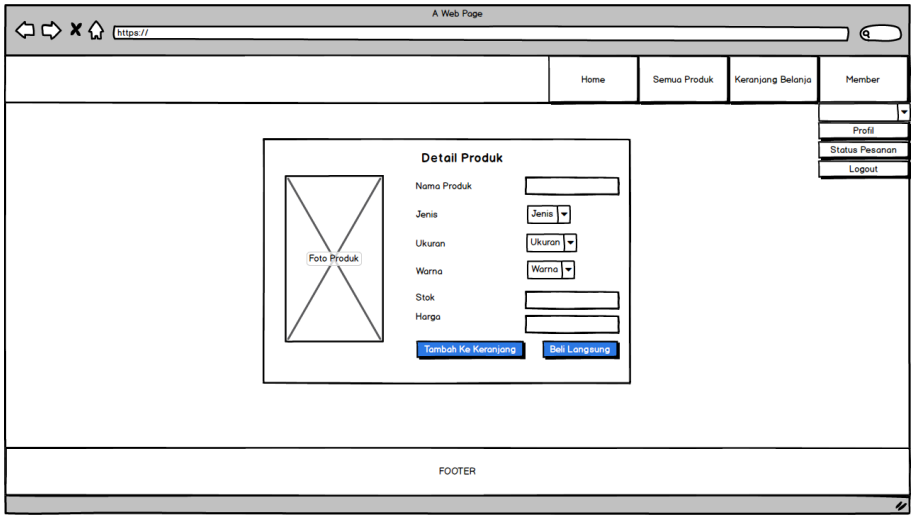


Gambar 3.13 Desain Halaman Semua Produk Member

Pada Gambar 3.13 diatas merupakan rancangan halaman semua produk member yang digunakan untuk menampilkan semua produk yang dijual di Toko Baju Gramorry.

c) Desain Halaman Detail Produk

Halaman ini digunakan untuk melihat rincian deskripsi produk, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.14 berikut :

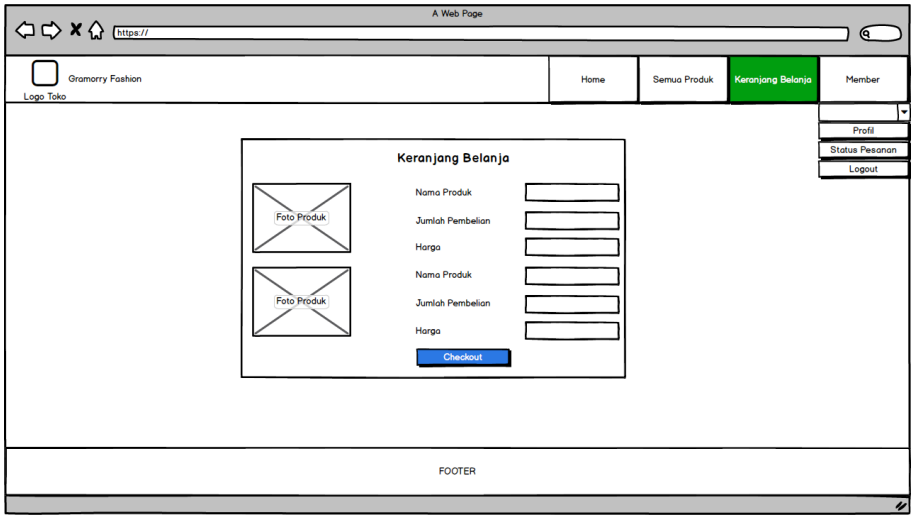


Gambar 3.14 Desain Halaman Detail Produk Member

Pada Gambar 3.14 diatas merupakan rancangan halaman detail produk member yang digunakan untuk menampilkan detail informasi produk yang dipilih.

d) Desain Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembelian produk yang akan dibeli, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.15 berikut :

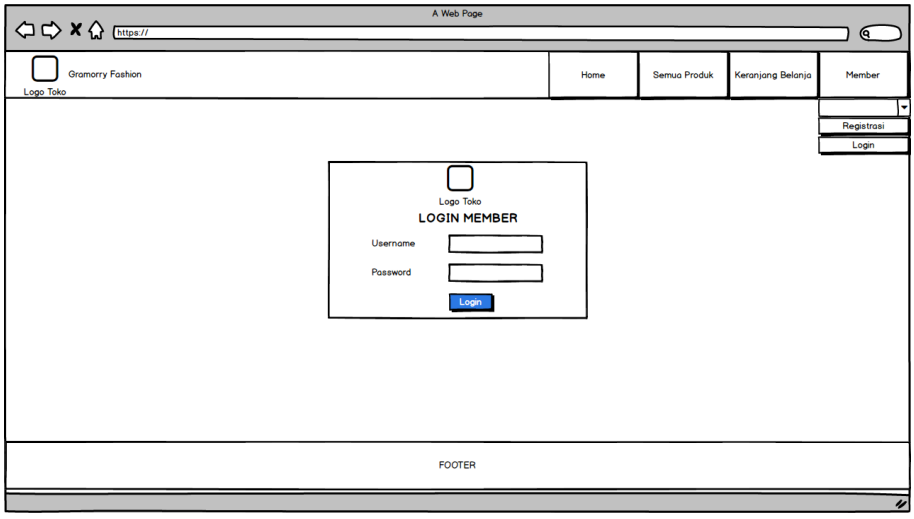


Gambar 3.15 Desain Halaman Keranjang Belanja Member

Pada Gambar 3.15 diatas merupakan rancangan halaman keranjang belanja member yang digunakan untuk menampilkan produk-produk yang telah masuk ke dalam keranjang belanja.

e) Desain Halaman Login Member

Halaman ini digunakan untuk pengunjung yang sudah menjadi member dan ingin melakukan pemesanan, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.16 berikut :

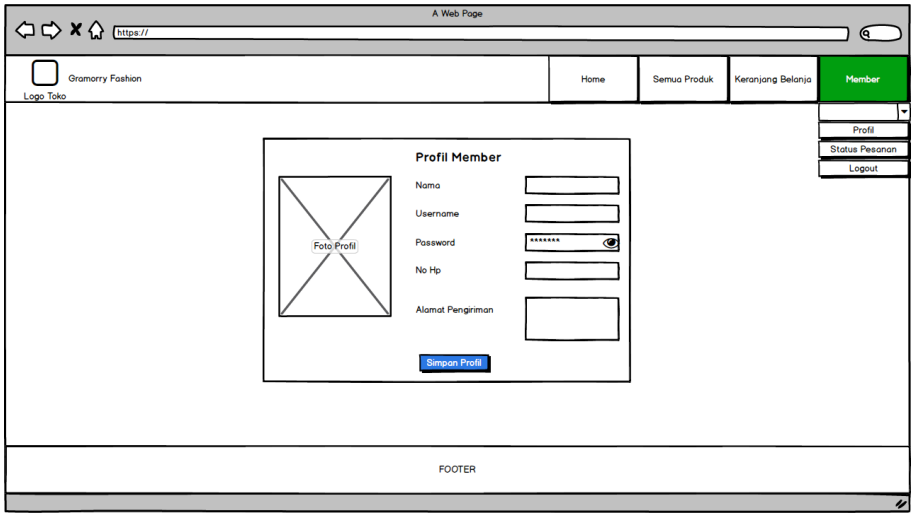


Gambar 3.16 Desain Halaman *Login* Member

Pada Gambar 3.16 diatas merupakan rancangan halaman *login* member yang digunakan oleh pengunjung untuk masuk ke dalam sistem agar dapat melakukan proses transaksi pembelian produk-produk yang ada di Toko Baju Gramorry.

f) Desain Halaman Profil Member

Halaman ini digunakan untuk menampilkan biodata pengunjung yang telah menjadi member, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.17 berikut :

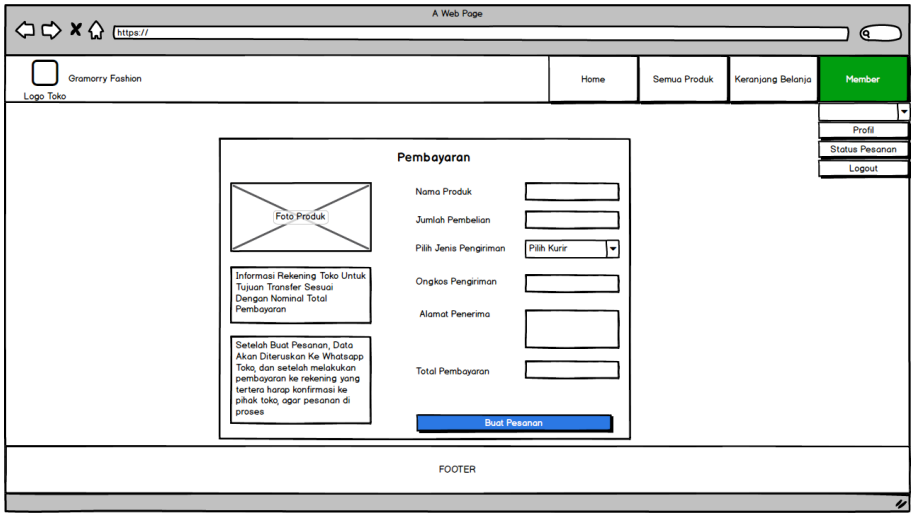


Gambar 3.17 Desain Halaman Profil Member

Pada Gambar 3.17 diatas merupakan rancangan halaman profil member yang digunakan untuk menampilkan informasi member.

g) Desain Halaman Pembayaran

Halaman ini digunakan untuk menampilkan proses pembayaran produk yang dibeli, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.18 berikut :

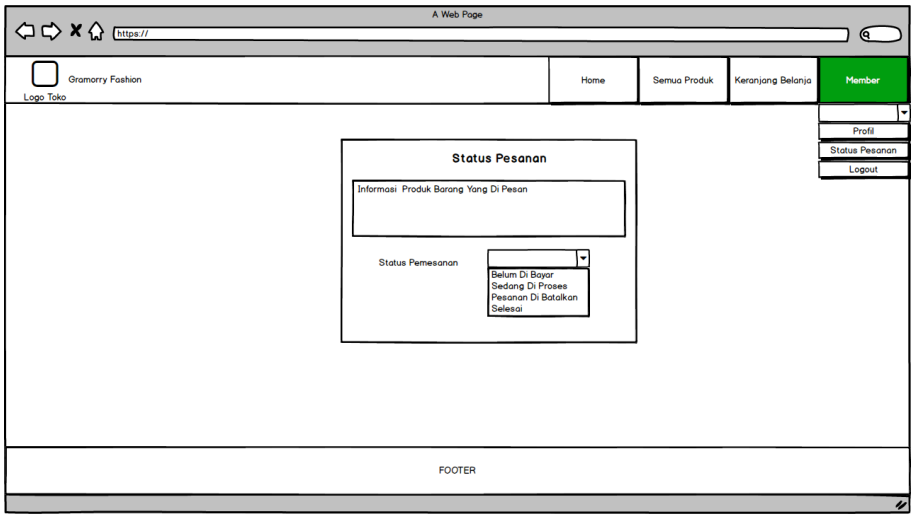


Gambar 3.18 Desain Halaman Pembayaran

Pada Gambar 3.18 diatas merupakan rancangan halaman pembayaran yang digunakan proses akhir transaksi pembelian, sebagai bukti bahwa member benar-benar akan membeli produk yang telah dipilih.

h) Desain Halaman Status Pesanan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan status pemesanan produk, adapun rancangannya adalah seperti pada gambar 3.19 berikut :



Gambar 3.19 Desain Halaman Status Pesanan

Pada Gambar 3.19 diatas merupakan rancangan halaman status pesanan yang digunakan untuk menampilkan informasi status pesanan yang telah dilakukan oleh member.

c. Desain Proses

Pada tahapan ini penulis menguraikan alur proses sistem kedalam 3 (tiga) diagram yaitu *usecase*, *activity*, dan *sequence* diagram, Adapun penjelasannya adalah seperti berikut :

1) Desain *Usecase* Diagram

Use case diagram adalah gambaran *graphical* dari beberapa atau semua *actor*, *usecase*, dan interaksi yang memperkenalkan suatu sistem. *Usecase* diagram tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *usecase*, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara usecase, *actor*, dan sistem.

a) Identifikasi Actor dan Interaksi rancangan Sistem

Sistem yang dirancang peneliti memiliki tiga *actor* yaitu: administrator, member, dan pengunjung. Interaksi *actor* dengan sistem akan dijelaskan pada tabel 3.1 dibawah ini:

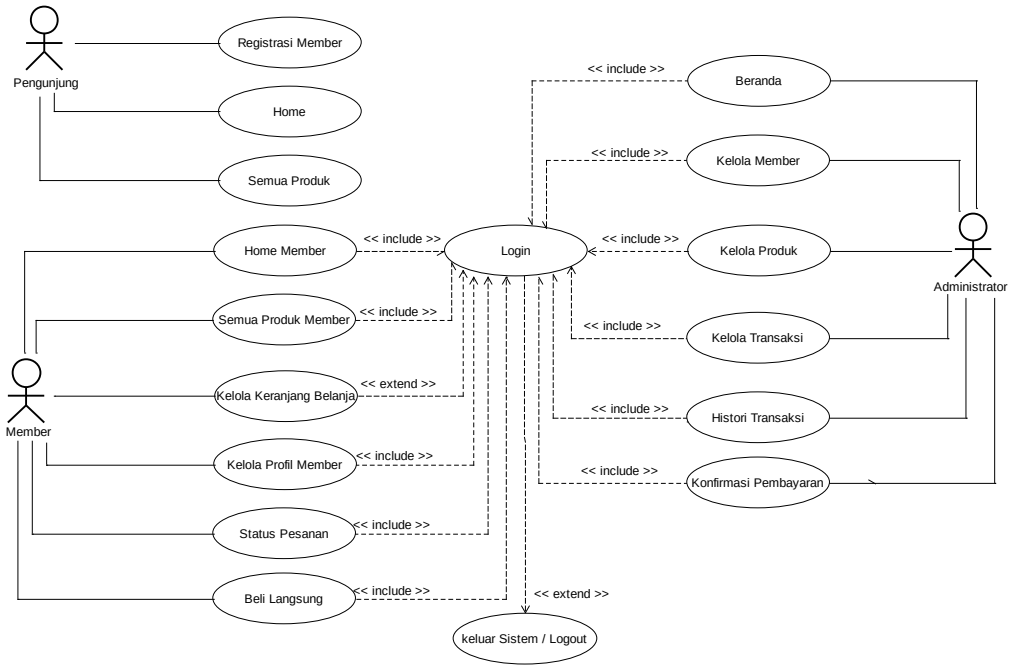
Tabel 3.2 Kegiatan Aktor dan Interaksi

Actor	Kegiatan
(1)	(2)
Administrator	1. Login 2. Manajemen Produk 3. Manajemen Member 4. Manajemen Transaksi 5. Histori Transaksi 6. Konfirmasi Pembayaran 7. Keluar Sistem/ Logout

(1)	(2)
Member	1. Login 2. Home Member 3. Semua Produk Member 4. Keranjang Belanja 5. Profil 6. Status Pesanan 7. Beli Langsung 8. Keluar Sistem/ Logout
Pengunjung	1. Home 2. Semua Produk 3. Registrasi

b) Pembuatan *Usecase* Diagram

Berdasarkan pada tabel 3.2 didapatkan spesifikasi kebutuhan selanjutnya dapat dibuat *usecase* diagram, Adapun rancangan *usecase* diagram dapat dilihat pada gambar 3.20 dibawah ini :



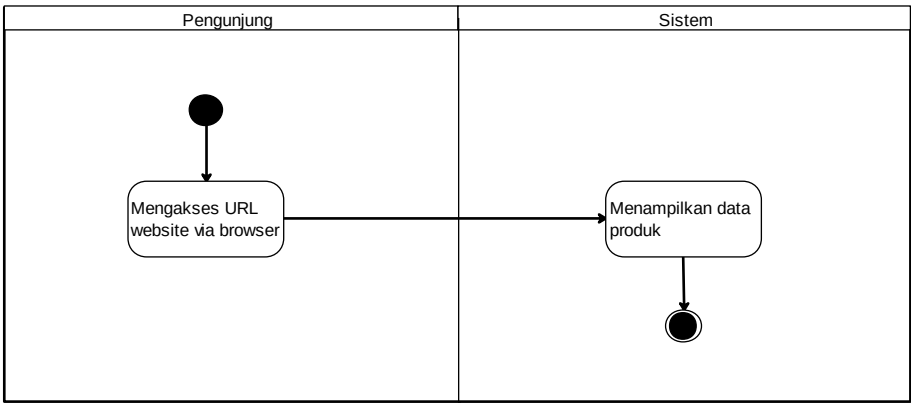
Gambar 3.20 Desain *Usecase* Diagram

2) Desain *Activity* Diagram

Diagram ini menjabarkan dengan lebih detail tiap-tiap aktivitas yang dilakukan oleh sistem dan *user* berdasarkan rancangan *usecase* diagram, Adapun penulis dalam perancangan ini membaginya ke dalam 11 (sebelas) *activity* diagram, penjabaran nya seperti berikut :

a) *Activity* Diagram Tampilan Data Produk

Berikut adalah *Activity* Diagram Tampilan Data Produk, seperti pada gambar 3.21 berikut :

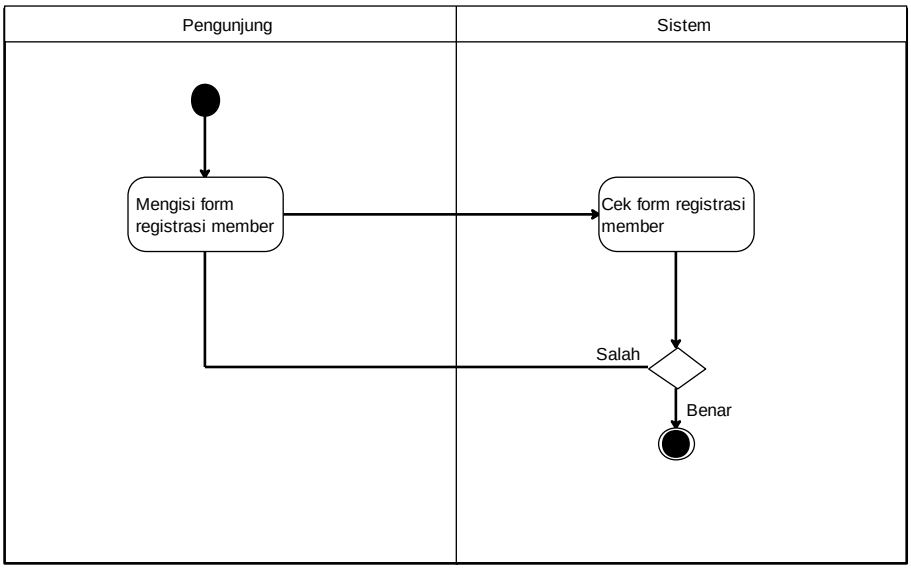


Gambar 3.21 *Activity* Diagram Tampilan Data Produk

Penjelasan pada gambar 3.21 diatas, setelah pengunjung menggetikkan di browsernya url Toko Baju Gramorry, maka sistem akan menampilkan data produk yang sudah tersimpan di dalam *database*.

b) *Activity* Diagram Registrasi Member

Berikut adalah *Activity* Diagram Registrasi Member, seperti pada gambar 3.22 berikut :

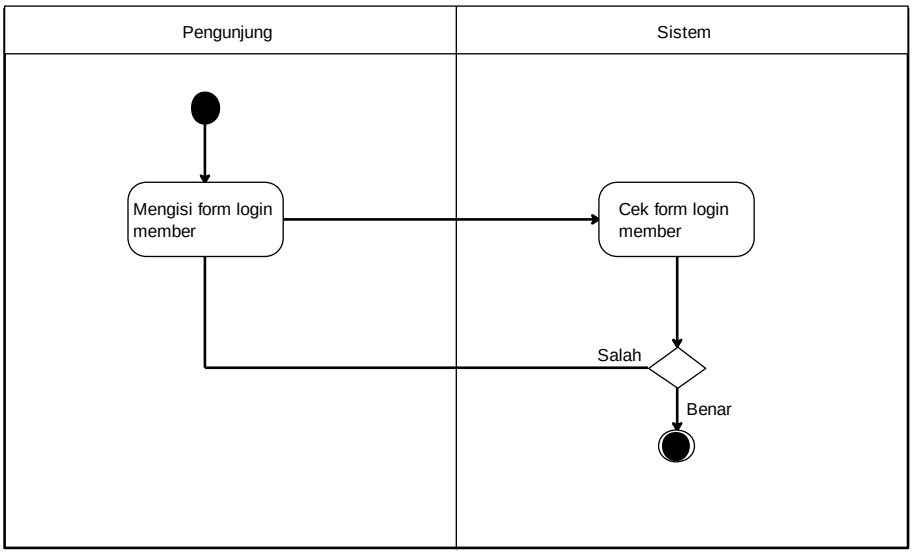


Gambar 3.22 *Activity* Diagram Registrasi Member

Penjelasan pada gambar 3.22 diatas, pengunjung mengisi form registrasi, kemudian sistem akan melakukan pengecekkan apakah data yang di isi sudah sesuai apa tidak.

c) *Activity* Diagram *Login* Member

Berikut adalah *Activity* Diagram *Login* Member, seperti pada gambar 3.23 berikut :

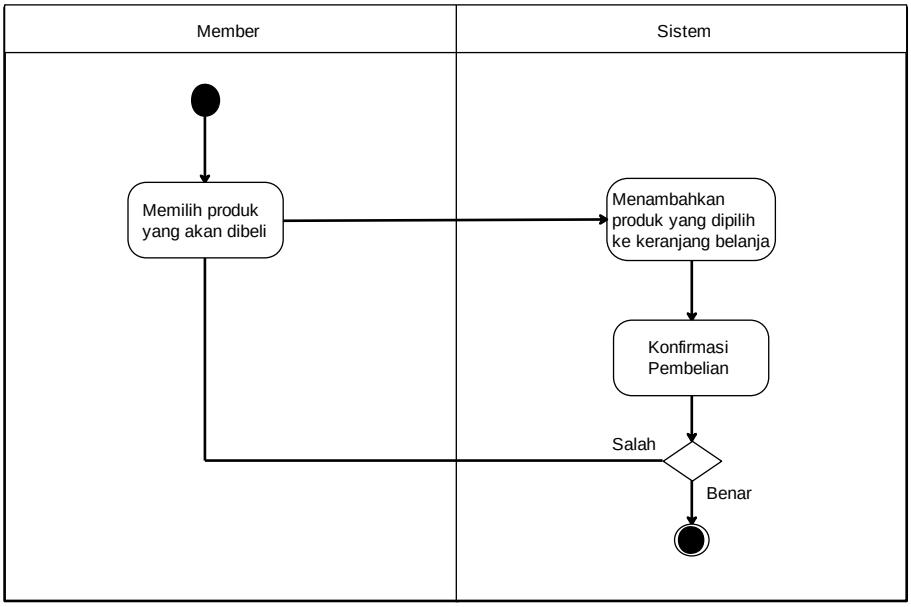


Gambar 3.23 *Activity* Diagram *Login* Member

Penjelasan pada gambar 3.23 diatas, pengunjung mengisi form *login* member, kemudian sistem akan melakukan pengecekkan apakah data yang di isi sudah sesuai apa tidak.

d) *Activity* Diagram *Input* Ke Keranjang Belanja

Berikut adalah *Activity* Diagram Input Ke Keranjang Belanja, seperti pada gambar 3.24 berikut :

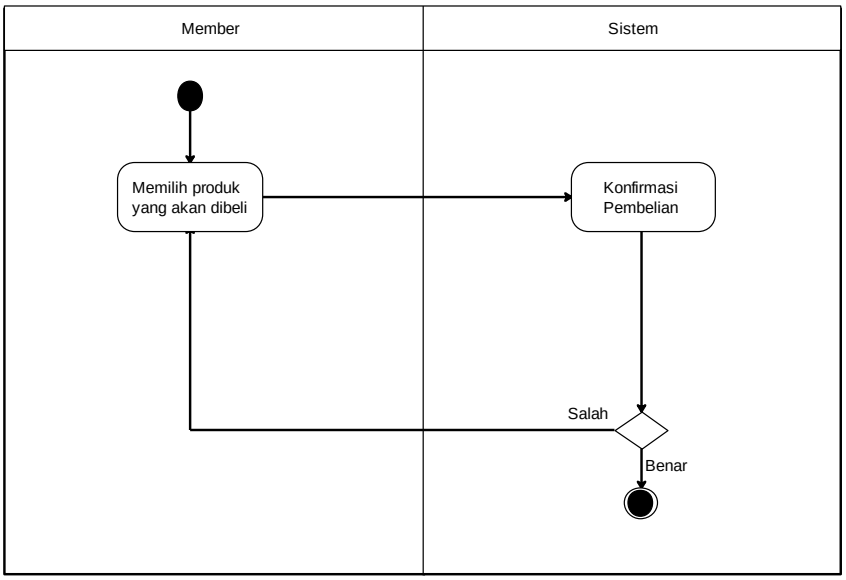


Gambar 3.24 *Activity* Diagram Input Ke Keranjang Belanja

Penjelasan pada gambar 3.24 diatas, member memilih produk yang akan dibeli, kemudian sistem akan menambahkan produk tersebut ke keranjang belanja, lalu sistem akan melakukan konfirmasi apakah barang yang di pilih sudah sesuai apa tidak.

e) *Activity* Diagram Beli Langsung

Berikut adalah *Activity* Diagram Beli Langsung, seperti pada gambar 3.25 berikut :

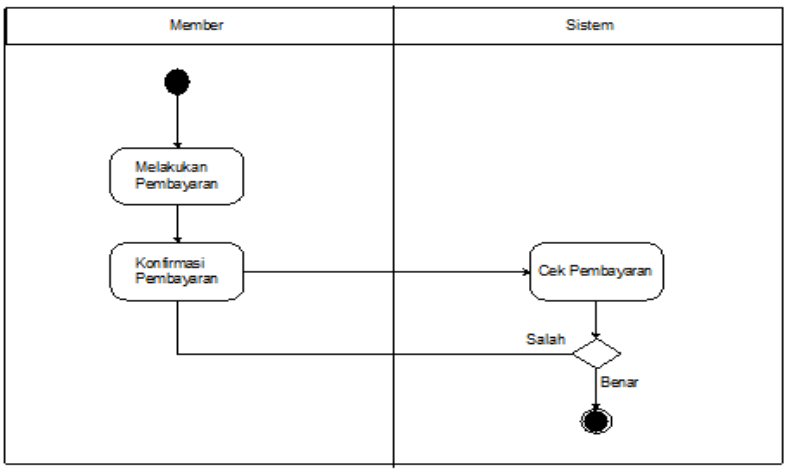


Gambar 3.25 *Activity* Diagram Beli Langsung

Penjelasan pada gambar 3.25 diatas, member memilih produk yang akan dibeli, kemudian sistem akan melakukan konfirmasi apakah barang yang dipilih sudah sesuai apa tidak.

f) *Activity* Diagram Konfirmasi Pembayaran

Berikut adalah *Activity* Diagram Konfirmasi Pembayaran, seperti pada gambar 3.26 berikut :

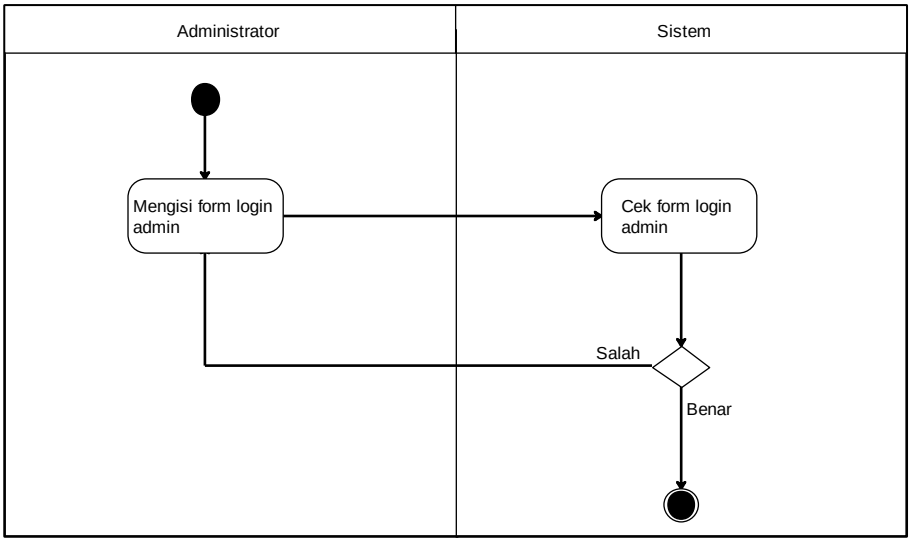


Gambar 3.26 *Activity* Diagram Konfirmasi Pembayaran

Penjelasan pada gambar 3.26 diatas, member melakukan proses pembayaran, selanjutnya melakukan proses konfirmasi pembayaran, kemudian sistem akan melakukan pengecekkan yang di operasikan oleh admin, apakah pembayaran sudah diterima apa belum.

g) *Activity* Diagram *Login* Administrator

Berikut adalah *Activity* Diagram Login Administrator, seperti pada gambar 3.27 berikut :

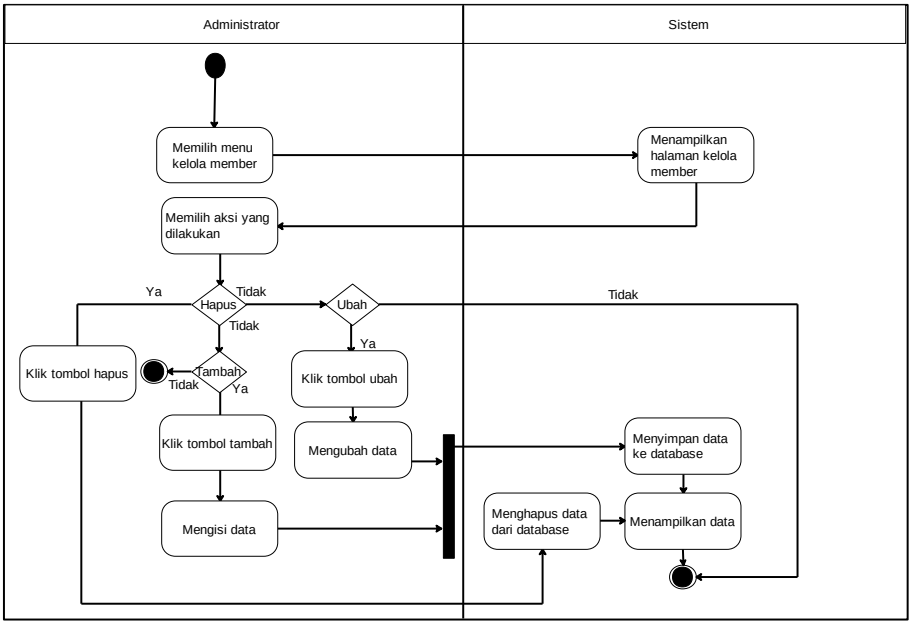


Gambar 3.27 *Activity* Diagram *Login* Administrator

Penjelasan pada gambar 3.27 diatas, administrator mengisi *username* dan *password* pada form *login*, kemudian sistem akan melakukan pengecekkan apakah data yang di isi sudah sesuai apa tidak.

h) *Activity* Diagram Kelola Member

Berikut adalah *Activity* Diagram Kelola Member, seperti pada gambar 3.28 berikut :

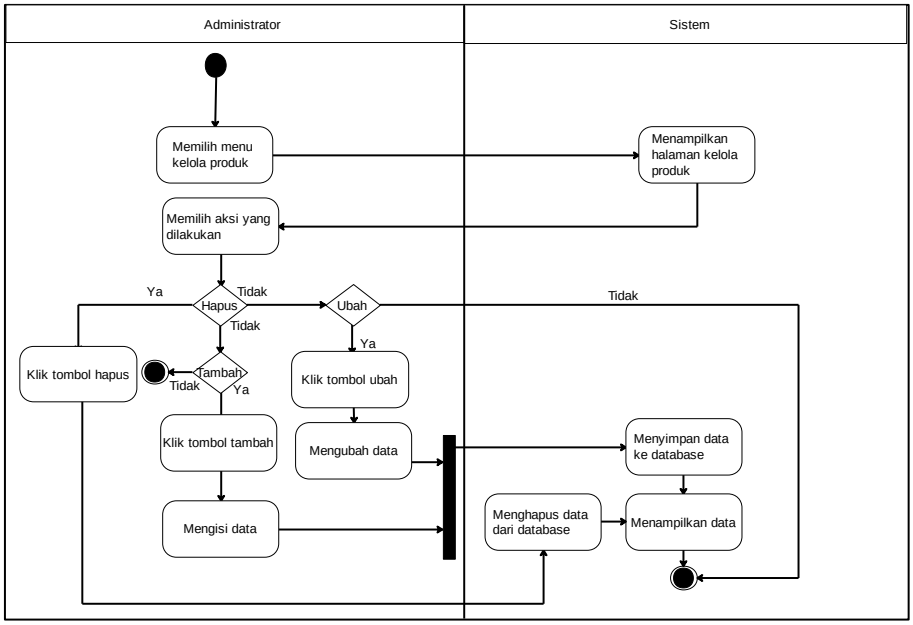


Gambar 3.28 *Activity* Diagram Kelola Member

Penjelasan pada gambar 3.28 diatas, administrator memilih menu kelola member, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola member, terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan administrator, yaitu : tambah, ubah dan hapus, pada saat administrator memilih proses tambah, maka data yang di isi akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah, maka data yang di ubah akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, lalu pada saat memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data terpilih yang ada didalam *database*.

i) *Activity* Diagram Kelola Produk

Berikut adalah *Activity* Diagram Kelola Produk, seperti pada gambar 3.29 berikut :

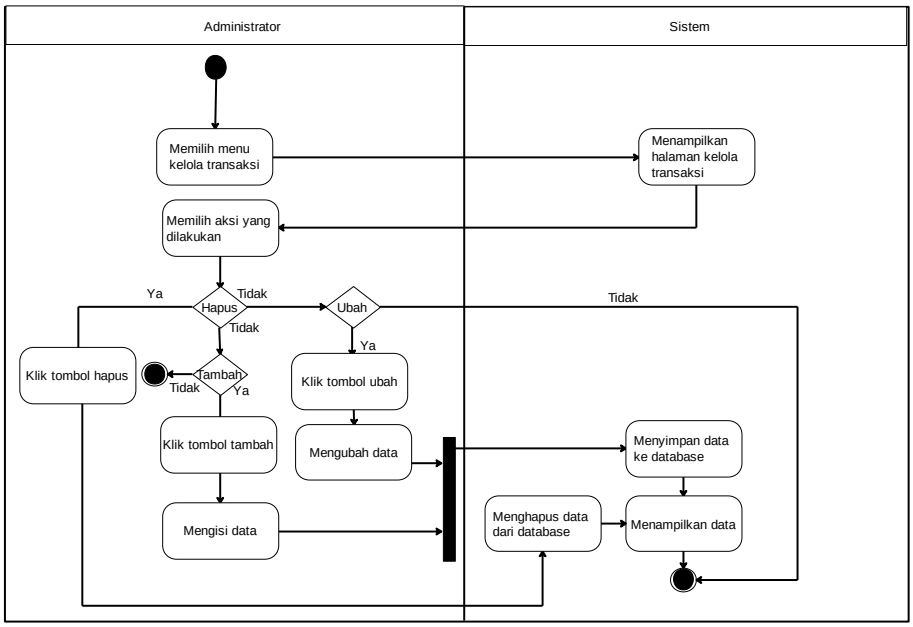


Gambar 3.29 *Activity* Diagram Kelola Produk

Penjelasan pada gambar 3.29 diatas, administrator memilih menu kelola produk, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola produk, terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan administrator, yaitu : tambah, ubah dan hapus, pada saat administrator memilih proses tambah, maka data yang di isi akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah, maka data yang di ubah akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, lalu pada saat memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data terpilih yang ada didalam *database*.

j) *Activity* Diagram Kelola Transaksi

Berikut adalah *Activity* Diagram Kelola Transaksi, seperti pada gambar 3.30 berikut :

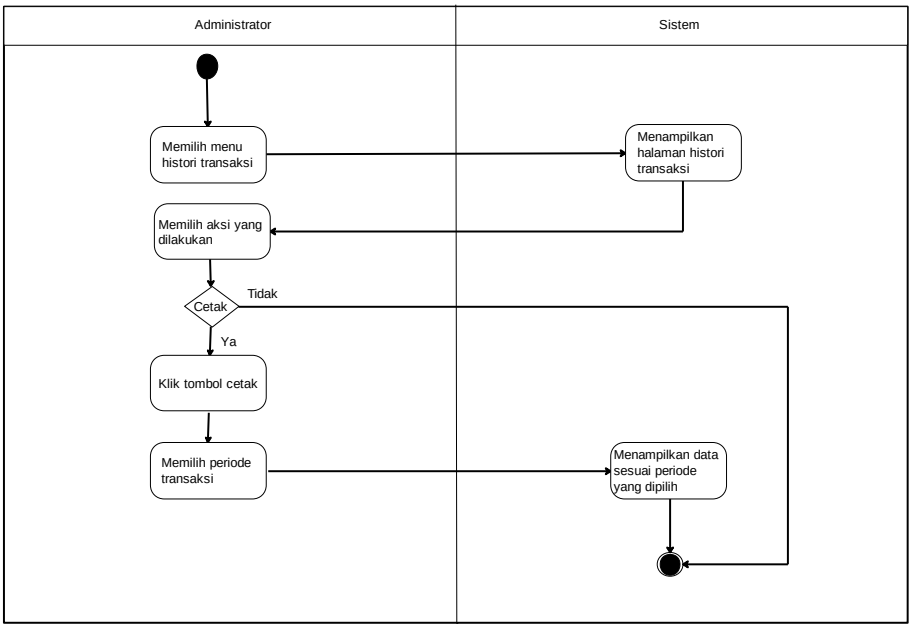


Gambar 3.30 *Activity* Diagram Kelola Transaksi

Penjelasan pada gambar 3.30 diatas, administrator memilih menu kelola transaksi, kemudian sistem akan menampilkan halaman kelola transaksi, terdapat 3 (tiga) aksi yang dapat dilakukan administrator, yaitu : tambah, ubah dan hapus, pada saat administrator memilih proses tambah, maka data yang di isi akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, ketika memilih proses ubah, maka data yang di ubah akan di simpan ke dalam *database* oleh sistem, lalu pada saat memilih proses hapus, maka sistem akan menghapus data terpilih yang ada didalam *database*.

k) *Activity* Diagram Histori Transaksi

Berikut adalah *Activity* Diagram Histori Transaksi, seperti pada gambar 3.31 berikut :



Gambar 3.31 *Activity* Diagram Histori Transaksi

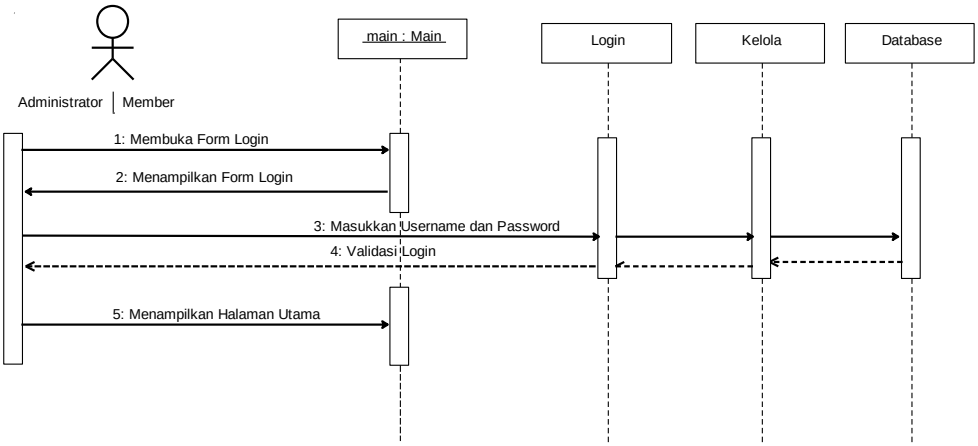
Penjelasan pada gambar 3.31 diatas, administrator memilih menu histori transaksi, kemudian sistem akan menampilkan halaman histori transaksi, aksi yang dapat dilakukan adalah cetak, kemudian sistem akan melakukan proses cetak sesuai dengan data yang dipilih.

3) Desain *Sequence* Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai sebuah respon dari suatu kejadian untuk menghasilkan *output* tertentu, Adapun penulis dalam perancangan ini membaginya ke dalam 4 (empat) *sequence* diagram, penjabaran nya seperti berikut :

a) *Sequence* Diagram *Login*

Sequence Diagram *Login* dapat dilihat pada gambar 3.32 berikut :

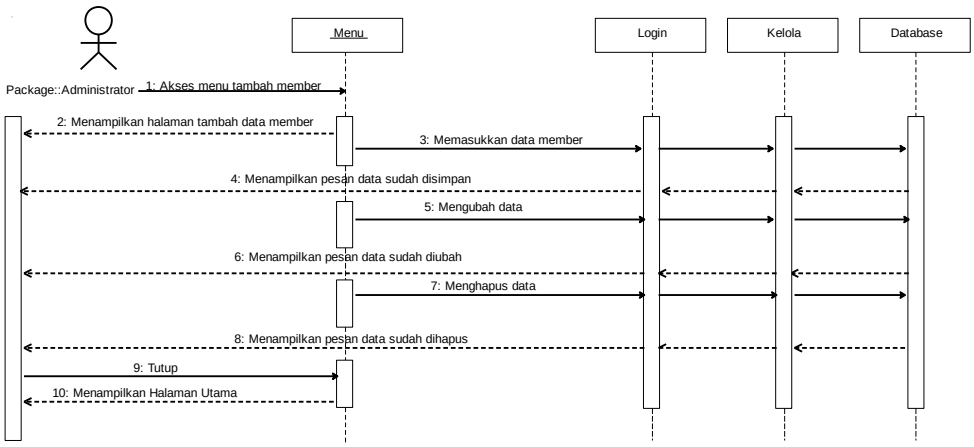


Gambar 3.32 *Sequence* Diagram *Login*

Penjelasan pada gambar 3.32 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek, yaitu: main dan *login*. Pertama masuk ke layar main dengan memasukkan *Username* dan *Password*. Dari layar *login*, sistem melakukan pengecekan data *user* yang ada didalam *database*. Selanjutnya dilakukan validasi. Jika validasi berhasil maka akan dapat mengakses halaman utama administrator.

b) *Sequence* Diagram Kelola Data Member

Sequence Diagram Kelola Data Member dapat dilihat pada gambar 3.33 berikut :

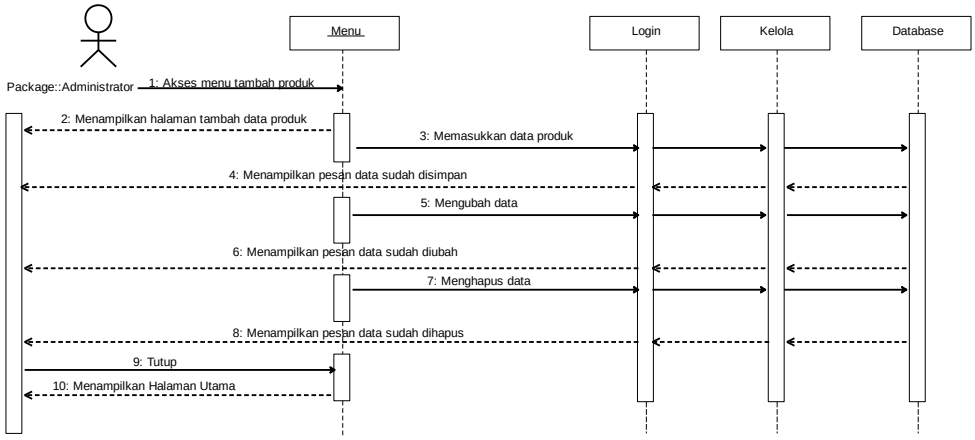


Gambar 3.33 *Sequence* Diagram Kelola Data Member

Penjelasan pada gambar 3.33 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu : menu dan input data member. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari input member, admin melakukan kelola data member. Dengan memasukkan data member. Selanjutnya admin memilih tombol simpan maka data member pun akan tersimpan kedalam *database*. Jika admin mengubah salah satu dari data member. Admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah kedalam *database*. Jika admin menghapus data member maka sistem akan menghapus data member dari *database*.

c) *Sequence* Diagram Kelola Data Produk

Sequence Diagram Kelola Data Produk dapat dilihat pada gambar 3.34 berikut :



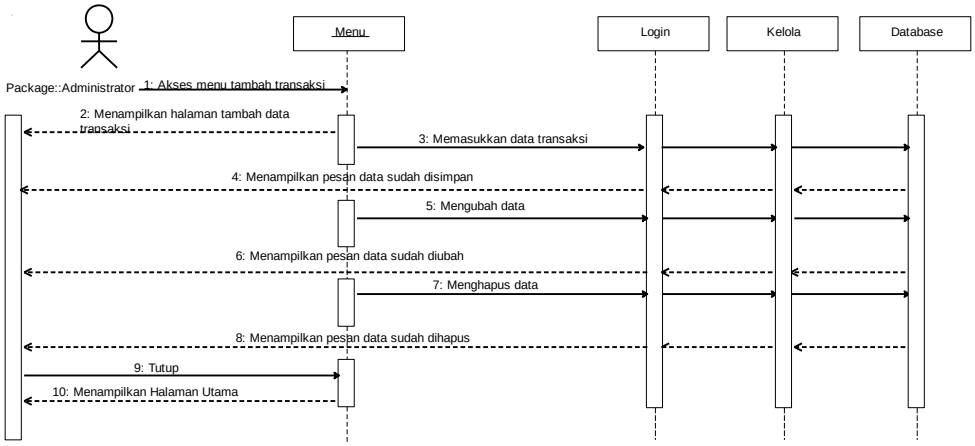
Gambar 3.34 *Sequence* Diagram Kelola Data Produk

Penjelasan pada gambar 3.34 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu : menu dan input data produk. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari input produk, admin

melakukan kelola data produk. Dengan memasukkan data produk. Admin memilih simpan maka sistem akan menyimpan data produk kedalam *database*. Jika admin mengubah salah satu dari data produk. Admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah kedalam *database*. Jika admin menghapus data produk maka sistem akan menghapus data produk dari *database*.

d) *Sequence* Diagram Kelola Data Transaksi

Sequence Diagram Kelola Data Produk dapat dilihat pada gambar 3.35 berikut :



Gambar 3.35 *Sequence* Diagram Kelola Data Transaksi

Penjelasan pada gambar 3.35 diatas, terdapat 2 aktor dan 2 objek yaitu : menu dan input data transaksi. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari input transaksi, admin melakukan kelola data transaksi. Dengan memasukkan data transaksi. Admin memilih simpan, maka sistem akan menyimpan data transaksi kedalam *database*. Jika admin mengubah salah

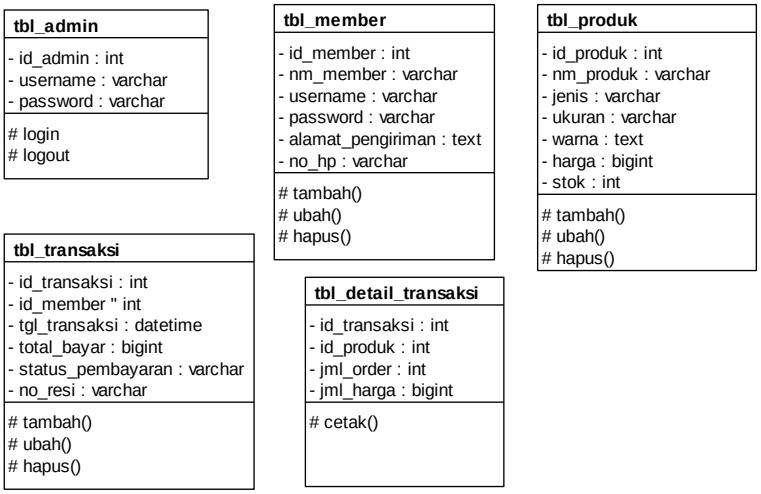
satu dari data transaksi. Admin dapat memilih tombol ubah. Sistem menyimpan data yang sudah diubah kedalam *database*. Jika admin menghapus data transaksi maka sistem akan menghapus data transaksi dari *database*.

d. Desain Basis Data

Pada tahapan ini, penulis menggunakan 3 (tiga) rancangan basis data, yaitu : *Class* Diagram, *Entiry Relationship* Diagram (ERD), dan Tabel Basis data, Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut :

1) *Class* Diagram

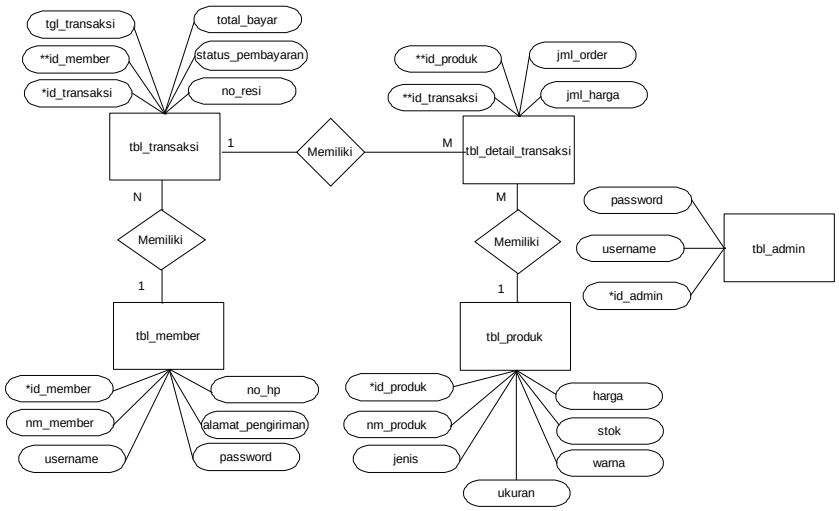
Class Diagram digunakan untuk memberikan gambaran mengenai tabel-tabel yang digunakan di dalam *database*, seperti pada gambar 3.36 berikut :



Gambar 3.36 *Class* Diagram

2) *Entity Relationship* Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk memberikan gambaran hubungan antar data dalam bentuk diagram, seperti pada gambar 3.37 berikut :



Gambar 3.37 *Entity Relationship* Diagram (ERD)

Adapun penjelasan gambar 3.37 diatas adalah sebagai berikut :

1. Relasi *One to One* dengan *field* id_member, satu data member hanya dapat memiliki satu data transaksi.
2. Relasi *One to Many* dengan *field* id_transaksi, satu data transaksi dapat memiliki banyak data detail transaksi.
3. Relasi *One to Many* dengan *field* id_produk, satu data produk dapat memiliki banyak data detail transaksi.

3) Tabel Basis Data

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

a) Tabel Admin

Nama Tabel	:	tbl_admin
Primary Key	:	id_admin
Keterangan	:	digunakan untuk menyimpan *username* dan *password* yang akan digunakan untuk *login.*

Tabel 3.3 Tabel Admin

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_admin	int (3)	auto increment	id admin
username	varchar (25)		user admin
password	varchar (100)		password admin

b) Tabel Member

Nama Tabel : tbl_member
Primary Key : id_member
Keterangan : digunakan untuk menyimpan username dan password member yang akan digunakan untuk login agar dapat melakukan proses transaksi

Tabel 3.4 Tabel Member

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_member	int (11)	auto increment	id member
nm_member	varchar (35)		nama member
username	varchar (25)		user member
password	varchar(100)		password member
alamat_pengiriman	text		alamat member
no_hp	varchar (12)		No. hp member

c) Tabel Produk

Nama Tabel : tbl_produk
Primary Key : id_produk
Keterangan : digunakan untuk menyimpan data produk yang akan di tampilkan di dalam sistem.

Tabel 3.5 Tabel Produk

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_produk	int (11)	auto increment	id produk
nm_produk	varchar (25)		nama produk
jenis	varchar(100)		jenis produk
ukuran	varchar (10)		ukuran produk
warna	varchar (15)		warna produk
stok	int (5)		stok produk
harga	bigint(20)		harga produk

d) Tabel Transaksi

Nama Tabel : tbl_transaksi
Primary Key : id_transaksi
Keterangan : digunakan untuk menyimpan data transaksi pembelian atau order dari member.

Tabel 3.6 Tabel Transaksi

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_transaksi	int (11)	auto increment	id transaksi
id_member	int (11)		id member
tgl_transaksi	datetime		tanggal transaksi
total_bayar	bigint (20)		total bayar
status_ pembayaran	varchar (20)		status pembayaran

e) Tabel Detail Transaksi

Nama Tabel : tbl_detail_transaksi
Primary Key : -
Keterangan : digunakan untuk menyimpan username dan password yang akan digunakan untuk login ke dalam sistem

Tabel 3.7 Tabel Transaksi

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
id_transaksi	int (11)		id transaksi
id_produk	int (11)		id member
jml_order	int (3)		jumlah order
jml_harga	bigint (20)		jumlah harga

e. Desain Keamanan

Pada rancangan sistem ini, pengamanan sistem yang digunakan penulis yaitu dengan cara memberikan batasan hak akses kepada pengguna dimana orang yang memiliki *username* dan *password* yang telah terdaftar di *database* saja yang dapat menggunakan sistem ini, dan akses penuh diberikan kepada administrator, sedangkan untuk member hanya diberikan akses untuk melakukan proses transaksi.

f. Desain Keuangan dan Biaya

Dalam proses penelitian ini, penulis membuat anggaran biaya yang dikeluarkan dengan rincian seperti pada tabel 3.8 berikut :

Tabel 3.8 Keuangan dan Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya
1	Bahan dan Peralatan Penelitian	Rp. 250.000
2	Transportasi dan Konsumsi	Rp. 450.000
3	Lain-Lain : - Pembuatan Laporan Penelitian - Pengandaan dan Penjilidan - Dokumentasi	 Rp. 350.000 Rp. 300.000 Rp. 150.000
Total Biaya		Rp. 1.500.000

3.8 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang telah penulis rencanakan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil penelitian seperti pada tabel 3.9 berikut :

Tabel 3.9 Jadwal Penelitian

No	Uraian	2022																				2023			
		Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari			
		Minggu Ke -																							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan Penelitian																								
2	Pelaksanaan Penelitian																								
3	Penyusunan Laporan																								

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, T., & Tantri, F. (2016). *Manajemen Pemasaran*, PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Abdulloh, R. (2018). *7 IN 1 Pemograman WEB Untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

Anwardi, Ramadona, A., Hartati, M., Nurainun, T., Permata, E.G. (2020). Analisis PIECES dan Pengaruh Perancangan Website Fikri Karya Gemilang Terhadap Sistem Promosi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal REKAYASA SISTEM DAN INDUSTRI*, 7(1), 1. https://doi.org/10.25124/jrsi.v7i1.380

Firhani, Muhammad. 2019. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Berobat Pasien Berbasis Web pada Apotik Medika Palangka Raya*. STMIK. Palangka Raya.

Hidayat, Rahmat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*, Jakarta.

Hutahaean, Japerson. 2015. *Konsep Sistem Informasi*. CV BUDI UTAMA. Yogyakarta.

Jogiyanto, M. 2017. *Mesin Penjual*. Diakses 16 September 2022, *dari* https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1233473113

Krismaji. 2015. *Sistem Informasi Akuntansi, Edisi Keempat*. Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN. Yogyakarta.

Mcleod, Raymond. 2018. *Sistem Informasi Manajemen, edisi 10*. Selemba Empat. Jakarta.

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

Muntihana, V. 2017. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Dan Android Pada Klinik Gigi Lisda Medica Di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan*. Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin, Makassar.

Nafisah, Syifaun. 2016. *Grafika Komputer*. Graha ilmu. Jakarta.

Nur, R., & Suyuti, M. A. (2017). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Deepublish, Yogyakarta.

Ragil, Wukil. 2010. *Analisis menggunakan Metode Pieces*. Mitra Wacana Media, Jakarta.

Rangkuti, Freddy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif & Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta Bandung

Sutabri, Tata, 2016. *Analisis Sistem Informasi*. CV Andi Offset. Yogyakarta.

Sutabri, Tata, 2019. *Sistem Informasi Bisnis*. CV Andi Offset. Yogyakarta.

Sutanta, Edhy. 2011. *Sistem Jaringan Komputer Untuk Pemula*. Setia Kawan Press, Jakarta.

STMIK Palangkaraya, 2022. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi,* STMIK, Palangka Raya.

LAMPIRAN

1. Surat Tugas

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. 393/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 : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
   NIK : 198803142014103
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Sherly Jayanti, S.T, M.Cs.
   NIK : 198501102012004
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Sinta Wati
NIM : C1957201045
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan di Toko Baju Gramorry Berbasis Web

Berlaku sampai dengan: 27 Agustus 2023

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

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

Nurhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

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

2. Surat 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 : 553/STMIK-C.1/AK/IX/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Owner Toko Gramorry**
JL.Bukit Keminting
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	:	SINTA WATI
NIM	:	C1957201045
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2022/2023 (7)
Lama Penelitian	:	06 September 2022 s.d 06 Oktober 2022
Tempat Penelitian	:	Toko Baju Gramorry

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 06 September 2022

Ketua,

Suparno, M.Kom.

NIK. 196901041995105

3. Surat Balasan Ijin Penelitian

Toko BajuGramorry

Palangka Raya,5 September 2022

No surat : -

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penilitian

Kepada Yth.

Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

(STIMIK) Palangkaraya

di- Tempat

Dengan Hormat,

Untuk menanggapi surat permohonan izin penilitian yang Bapak/Ibu kirimkan pada tanggal 3 September 2022 dengan nomor surat 393/STIMIK-3.3C.1/AK/VIII/2022,Pada mahasiswa.

Nama : Sinta Wati

Nim : C1957201045

Program Studi : Sistem Informasi

Telah kami setujui untuk melaksanakan penilitian pada Toko Gramorry dengan permasalahan dan judul tugas akhir"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan di Toko baju Gramorry Berbasis Web".Pada umunnya,kami tidak keberatan dengan hal tersebut dan kami berikan izin kepada mahasiswa diatas untuk melaksanakan penilitian di tempat kami.

Demikian surat balasan permohonan izin penilitian ini kami sampaikan,atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Hormat Kami

LANNA ANGGRENI

Owner Toko Baju Gramorry

4. Lembar Kegiatan Observasi

OBSERVASI

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

1) Informasi mengenai gambaran umum toko baju gramorry.
2) Informasi proses pengelolaan data yang sedang berjalan.
3) Informasi proses transaksi jual beli yang sedang berjalan.

5. Lembar Kegiatan Wawancara

WAWANCARA

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada narasumber secara langsung atau tidak langsung kepada pihak objek penelitian dengan memberikan beberapa pertanyaan adalah sebagai berikut :

A. Pemilik Toko Baju Gramorry

Nama : Lanna Anggreni

Jabatan : Pemilik Toko

---

1. Bisa dijelaskan sejarah singkat mengenai toko baju Gramorry?
2. Berapakah jumlah karyawan yang bekerja pada toko baju Gramorry saat ini ?
3. Bagaimana proses pengelolaan data atau informasi yang sedang berjalan pada toko baju Gramorry?
4. Apa saja data atau informasi yang dikelola pada toko baju gramorry saat ini ?
5. Apa saja kendala yang sering dihadapai dengan sistem yang saat ini berjalan pada toko baju Gramorry?
6. Apakah fasilitas jaringan internet di toko baju Gramorry saat ini dapat menunjang untuk proses pengelolaan data berbasis website ?

6. Lembar Kegiatan Dokumentasi

DOKUMENTASI

1) Foto Penyerahan Surat Izin Penelitian



Foto Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada pemilik toko baju Gramorry

2) Foto Kegiatan Wawancara dan Observasi

Proses wawancara bersama mengenai sistem yang sedang berjalan saat ini.



Foto saat sedang melakukan wawancara dengan pemilik toko baju

Gramorry



Foto Halaman Depan Toko baju Gramorry



Foto Toko Baju Gramorry dan beberapa barang yang dijual.

7. Lembar Kuesioner

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO BAJU GRAMORRY BERBASIS WEB

Nama : .....

Jenis Kelamin : 1. Laki-Laki 2. Perempuan *)

*Coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan. Berilah tanda cek (√) pada salah satu jawaban pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

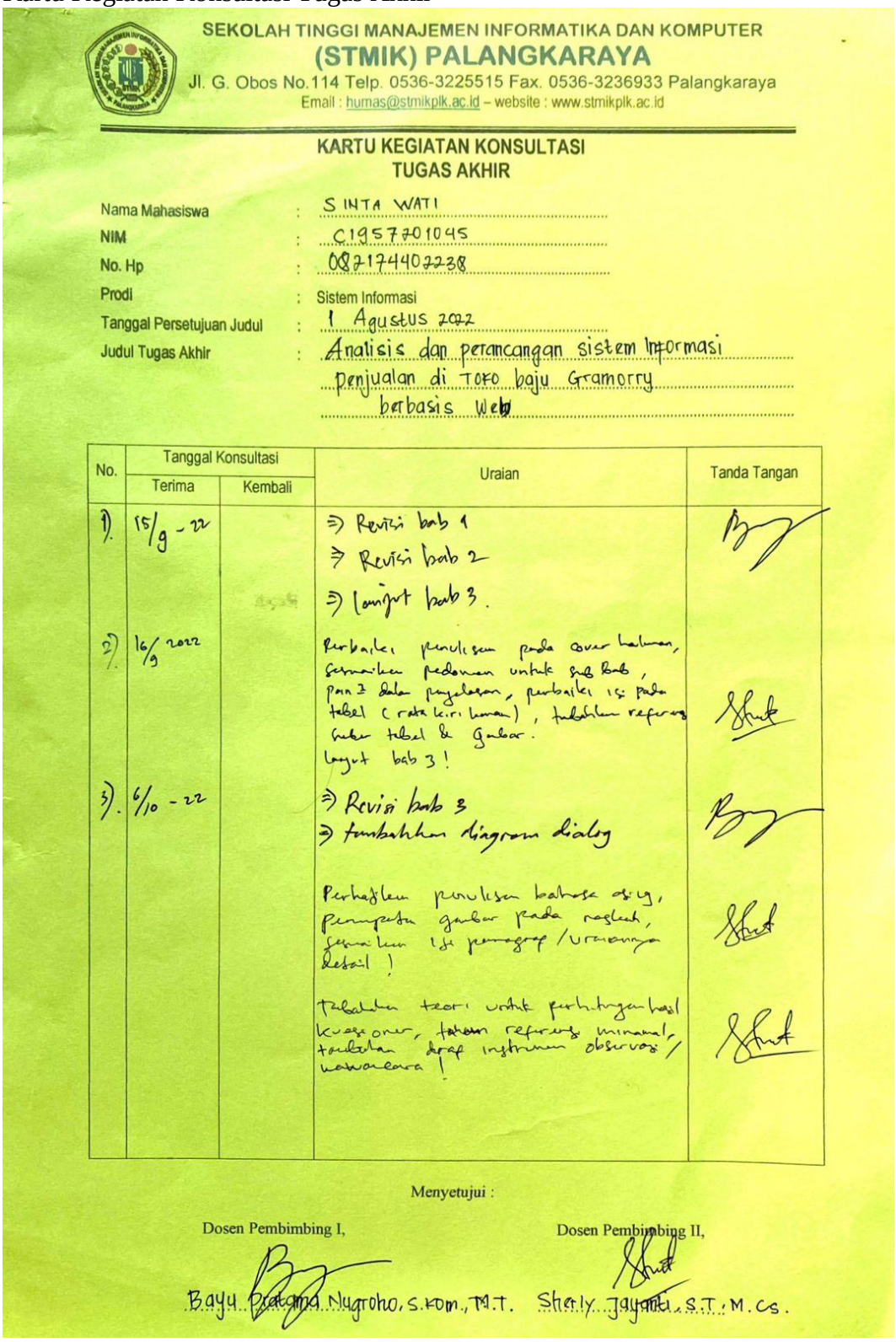
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya dapat terbantu jika adanya sistem penjualan yang mudah dan siap digunakan					
2	Sistem ini mampu memberikan informasi untuk pengguna					
3	Sistem ini mempunyai navigasi menu yang mudah digunakan					
4	Sistem ini mempunyai tampilan (*user interface*) yang menarik					
5	Rancangan sistem ini apabila di implementasikan maka akan sangat membantu pihak toko baju gramorry					

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Palangka Raya, Oktober 2022

.....

8. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : SINTA WATI
NIM : C1957701045
No. Hp : 087174407238
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 1 Agustus 2022
Judul Tugas Akhir : Analisis dan perancangan sistem informasi penjualan di Toko baju Gramorry berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1).	15/9 - 22		⇒ Revisi bab 1 ⇒ Revisi bab 2 ⇒ Lanjut bab 3.	
2).	16/9 2022		Perbaiki penulisan pada cover halaman, semainkan pedoman untuk sub Bab, Pan 2 dalam penjelasan, perbaiki isi pada tabel (rata kiri kanan), tambahkan referensi tabel & gambar. Lanjut bab 3!	
3).	6/10 - 22		⇒ Revisi bab 3 ⇒ tambahkan diagram dialog Perhatikan penulisan bahasa asing, pemunculan gambar pada naskah, semainkan isi paragraf/uraiannya detail! Tambahkan teori untuk perhitungan hasil kuesioner, tambah referensi minimal, tambahkan draf instrumen observasi/wawancara!	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I, Dosen Pembimbing II,

Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. Shely Jayanti, S.T., M.Cs.