

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BIJI KOPI BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: SELANALA COFFEE)



Disusun Oleh:

N a m a : Bagas Trafik Yuridistia

NIM : 11523187

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA

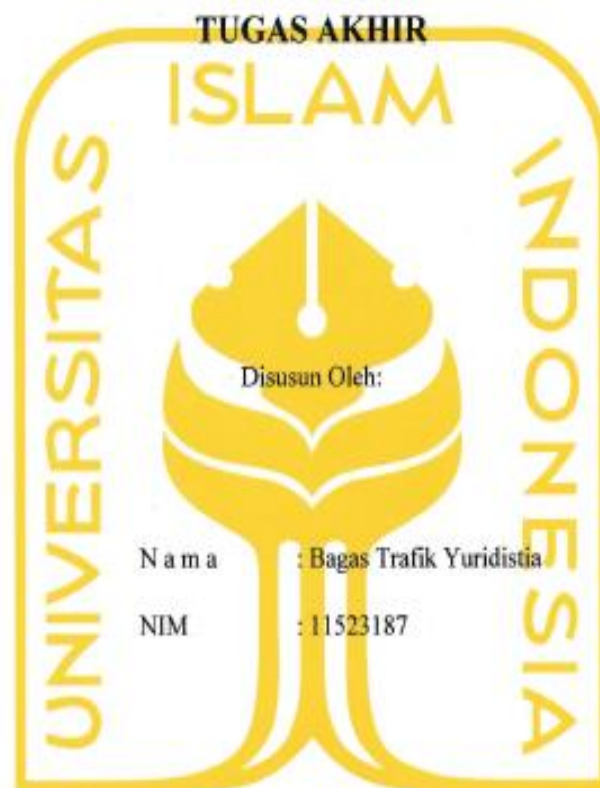
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2018

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BIJI KOPI BERBASIS
WEBSITE (STUDI KASUS: SELANALA COFFEE)**



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

Yogyakarta, 20 Agustus 2018

Pembimbing,

(Sheila Nurul Huda, S.Kom., M.Cs)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BIJI KOPI BERBASIS
WEBSITE (STUDI KASUS: SELANALA COFFEE)****TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 20 Agustus 2018

Tim Penguji

Sheila Nurul Huda, S.Kom., M.Cs

Anggota 1

Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng

Anggota 2

Zainudin Zuhri, S.T., M.IT

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dr Raden Teduh Dirgahayu S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagas Trafik Yuridistia

NIM : 11523187

Tugas akhir dengan judul:

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BIJI KOPI BERBASIS
WEBSITE (STUDI KASUS: SELANALA COFFEE)**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Agustus 2018



(Bagas Trafik Yuridistia)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil ‘Alamin puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa ta’ala atas segala nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.

Terima kasih juga untuk kedua Orang Tua yang sudah membiayai kuliah dan hidup di Jogja selama 7 tahun dan yang utama adalah doanya sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Terima Kasih kepada teman-teman se-angkatan yang saling support agar sama-sama keluar dari kampus ini mendapat gelas Sarjana.

Terima kasih kepada Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing Tugas Akhir ini agar sesuai dengan kebutuhan.

HALAMAN MOTO

“Kegagalan hanya terjadi ketika kita menyerah”

(Lessing)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Asy Syarh : 5-6)

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah : 286)

“Lebih baik terlambat daripada tidak wisuda sama sekali”

(Unknown)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir dapat terselesaikan. Penulis juga tidak lupa memanjatkan shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi pedoman kita sebagai penuntun menuju ke jalan yang benar dan jaman terang benderang.

Tugas akhir ini dibuat sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia. Penulis membuat tugas akhir berjudul Sistem Penjualan Biji Kopi Berbasis Website.

Tugas Akhir merupakan suatu wadah bagi penulis untuk ilmu pengetahuan di bidang sistem informasi yang telah diampu selama tujuh tahun.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rezeki kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir sistem informasi ini.
2. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan doa dan dukungannya selama penulis melakukan studi lebih kurang tujuh tahun hingga akhirnya terselesaikan tugas akhir ini. Sekali lagi penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Triono dan Ibu Juhartini atas semuanya yang orang tua berikan kepada penulis selama di Yogyakarta hingga penulis mendapatkan gelar sarjana, semoga dengan didapatkannya gelar sarjana ini dapat membuat kedua orang tua bahagia. Terima kasih banyak atas semua doa dan usahanya untuk penulis.
3. Sheila Nurul Huda, S.Kom., M.Cs selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis yang selalu memberikan motivasi dan membimbing penulis dengan banyak kesabaran, serta solusi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Terima kasih banyak atas semua kebaikan dan kesabaran yang telah ibu berikan kepada penulis.
4. Hendrik, S.T., M.Eng, sebagai Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

5. Teman-teman Jurusan Teknik Informatika angkatan 2011 yang telah membantu memberikan support agar terselesaikannya tugas akhir ini.
6. Warung makan Handayani yang selalu memberikan potongan harga selama penulis mengerjakan Tugas Akhir.
7. Keluarga Teknik Informatika angkatan 2011 yang diucapkan silaturahmi kembali ketika berada di akhir masa studi, terima kasih M. Rizky Febriansyah, Wildan Kun Rafi'I, M Nugraha Aprianto, Bambang Irawan.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sudah memberikan banyak bantuan kepada penulis dalam proses pelaksanaan Tugas Akhir.

Karena terbatasnya waktu pengerjaan dan kemampuan di lapangan, penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya yang membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait di masa yang akan datang nanti.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 20 Agustus 2018

(Bagas Trafik Yuridistia)

SARI

Sistem Informasi Penjualan Biji Kopi Berbasis Website merupakan suatu sistem yang dapat memberikan informasi biji kopi yang dapat memudahkan konsumen lebih mengetahui kopi yang dibeli. Beberapa keunggulan pada sistem informasi penjualan biji kopi ini adalah konsumen dapat merequest level roasting sesuai keinginannya. Fitur lainnya adalah informasi produk yang dibeli dijelaskan secara detail. Sistem informasi penjualan biji kopi ini memungkinkan calon konsumen melakukan pembelian biji kopi.

Penulis menggunakan metode prototyping dalam pembangunan sistem informasi penjualan biji kopi ini. untuk pengumpulan data penulis mendapatkannya melalui hasil observasi langsung di lapangan. Pengujian dilakukan dengan cara memberikan kuesioner ke beberapa responden sebagai acuan dari berhasilnya sistem informasi penjualan biji kopi dan untuk perancangan pada sistem informasi biji kopi ini penulis menggunakan metode Unified Modelling Language (UML). Software yang digunakan penulis untuk membuat sistem informasi penjualan biji kopi ini adalah Netbeans, Balsamiq Mockups, StarUML dan XAMPP sebagai local server.

Kata kunci: metode, prototype, penjualan, biji kopi, konsumen.

GLOSARIUM

XAMPP	perangkat lunak sebagai server yang berdiri sendiri (localhost) berfungsi untuk menerjemahkan bahasa php.
Prototyping	perancangan model agar pengguna memiliki gambaran mengenai sistetemnya.
Netbeans	aplikasi yang digunakan untuk menulis kode program dalam pembuatan sistem.
Level Roasting	tingkat kematangan dari proses sangrai.
Feedback	tanggapan yang diberikan oleh seorang penerima pesan ketika seorang pemberi pesan sedang menyampaikan pesannya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Selanala Coffee.....	7
2.2 Sistem	7
2.3 Informasi	7
2.4 Sistem Informasi.....	8
2.5 Penjualan	8
2.6 Sistem Infrmasi Penjualan.....	9
2.7 Web Aplikasi	9
2.8 Metode Prototyping	9

2.9	Metode Pengujian Sistem.....	11
2.10	Unified Modelling Languages.....	11
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		13
3.1	Planning.....	13
3.2	Analisis.....	14
3.3	Perancangan Sistem.....	15
3.4	Perancangan Antarmuka.....	31
3.5	Perancangan Pengujian Kuesioner	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		42
4.1	Implementasi Sistem	42
4.2	Pengujian	51
4.3	Keterbatasan dan Kekurangan Sistem	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		54
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN.....		56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 4 Tabel Admin	27
Tabel 3. 5 Tabel Artikel	27
Tabel 3. 6 Tabel Kategori	27
Tabel 3. 7 Tabel Pesan	28
Tabel 3. 8 Tabel Produk.....	28
Tabel 3. 9 Tabel Profil	29
Tabel 3. 10 Tabel Transaksi.....	29
Tabel 3. 11 Tabel Trolly	30
Tabel 3. 12 Tabel User.....	30
Tabel 3. 13 Kuesioner Sistem Informasi Penjualan Biji Kopi.....	41
Tabel 4. 1 Penilaian Kuesioner	51
Tabel 4. 2 Penjelasan Presentasi Penilaian	51
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Pembelian Biji Kopi.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Kerja Metode <i>Prototype</i>	10
Gambar 3. 1 Perancangan Use Case Diagram	16
Gambar 3. 2 Activity Diagram User (Tentang Kami)	17
Gambar 3. 3 Activity Diagram User (Produk).....	18
Gambar 3. 4 Activity Diagram User (Artikel).....	18
Gambar 3. 5 Activity Diagram Daftar User.....	19
Gambar 3. 6 Activity Diagram User (Login).....	20
Gambar 3. 7 Activity Diagram User (Beli Produk)	20
Gambar 3. 8 Activity Diagram User (Keranjang).....	21
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> User (Kontak).....	22
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> User (Pesananaku).....	22
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Admin (Manajemen Produk).....	23
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> Admin (Manajemen Artikel)	24
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram</i> Admin (Manajemen Transaksi).....	24
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram</i> Admin (Manajemen Pesan)	25
Gambar 3. 15 <i>Activity Diagram</i> Admin (Tentang Kami)	26
Gambar 3. 16 <i>Activity Diagram</i> Admin (Manajemen User).....	26
Gambar 3. 17 Relasi Antar Tabel	31
Gambar 3. 18 Halaman Home	32
Gambar 3. 19 Halaman Tentang Kami	33
Gambar 3. 20 Halaman Produk.....	33
Gambar 3. 21 Halaman Pilih Produk	34
Gambar 3. 22 Halaman Artikel.....	34

Gambar 3. 23 Halaman Baca Artikel	35
Gambar 3. 24 Halaman Kontak	35
Gambar 3. 25 Halaman Keranjang.....	36
Gambar 3. 26 Halaman Pesananku	36
Gambar 3. 27 Halaman Login.....	37
Gambar 3. 28 Antarmuka Halaman Login Admin.....	37
Gambar 3. 29 Antarmuka Halaman Artikel Admin.....	38
Gambar 3. 30 Halaman Produk Admin.....	38
Gambar 3. 31 Halaman Transaksi Admin.....	39
Gambar 3. 32 Halaman Admin Pesan.....	39
Gambar 3. 33 Halaman Data User	40
Gambar 3. 34 Halaman Edit Profile.....	40
Gambar 4. 1 Halaman Home	42
Gambar 4. 2 Halaman Tentang Kami	43
Gambar 4. 3 Halaman Produk.....	43
Gambar 4. 4 Halaman Detail Produk.....	44
Gambar 4. 5 Halaman Artikel.....	44
Gambar 4. 6 Halaman kontak	45
Gambar 4. 7 Halaman Keranjang.....	45
Gambar 4. 8 Halaman Pesananku	46
Gambar 4. 9 Halaman Daftar Member	46
Gambar 4. 10 Halaman Login Member	47
Gambar 4. 11 Halaman Login Admin.....	47
Gambar 4. 12 Halaman Home Admin	48

Gambar 4. 13 Halaman Artikel Admin.....	48
Gambar 4. 14 Halaman Produk Admin.....	49
Gambar 4. 15 Halaman Transaksi Admin.....	49
Gambar 4. 16 Halaman Pesan Admin.....	50
Gambar 4. 17 Halaman Daftar User Admin	50
Gambar 4. 18 Halaman Tentang kami Admin	51

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah Kopi masuk ke Indonesia pada tahun 1696 ketika dibawa oleh bangsa Belanda dari India ke Jawa tepatnya di Batavia namun pada saat itu rusak oleh gempa bumi dan banjir. Pasca kemerdekaan Indonesia seluruh perkebunan kopi Belanda yang ada di Indonesia dinasionalisasi. Sejak saat itu Belanda sudah tidak lagi menjadi pemasok kopi dunia.

Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota dengan peminat kopi tertinggi di Indonesia. Hal itu membuat peluang bisnis bagi pengusaha untuk mengembangkan bisnisnya di usaha penjualan biji kopi. Tercatat pada tahun 2017 jumlah kedai kopi yang ada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta telah mencapai angka 1.200 kedai kopi (Prasetyo, 2018). Namun dengan banyaknya kedai kopi yang ada di wilayah Yogyakarta, penikmat kopi kesulitan untuk membeli biji kopi yang sesuai dengan keinginannya. Rata-rata dari kedai kopi yang ada di Yogyakarta hanya menjual biji kopi yang sudah ditentukan *level roastingnya*. Tingginya peminat kopi di Yogyakarta dan sedikitnya pilihan biji kopi menjadikan penikmat kopi kesulitan untuk membeli kopi yang sesuai selera. Beberapa kedai kopi memiliki keterbatasan dari segi pemasaran dan informasi produk. Selama ini informasi yang didapatkan masih secara perorangan dan tidak bisa *request* tingkat kematangan biji kopi. Untuk dapat memenuhi keinginan penikmat kopi perlu diberlakukan sistem informasi untuk penjualan biji kopi dengan *request* tingkat kematangan biji kopi. Beberapa kedai kopi yang menjual biji kopi bersifat *ready stock* dan minimnya deskripsi tentang kopi tersebut, sehingga membuat penikmat kopi tidak dapat menemukan biji kopi sesuai selera dan minim pengetahuan tentang biji kopi yang dibeli.

Selanala *Coffee* merupakan kedai kopi yang menjual biji kopi berkualitas yang berasal baik dari Indonesia maupun dari luar Indonesia. Selanala *Coffee* berdiri pada tahun 2018 dan mempekerjakan beberapa karyawan. Namun demikian, Selanala *Coffee* masih menggunakan sistem penjualannya secara manual dan belum terkomputerisasi, hal ini memungkinkan adanya kesalahan informasi yang cukup besar.

Maka, atas dasar hasil observasi tersebut penulis mengusulkan pembangunan sistem informasi penjualan biji kopi. Sistem informasi yang akan dibangun bertujuan untuk

memudahkan penikmat kopi dalam menentukan kopi sesuai selera tanpa harus datang langsung ke kedai kopi untuk membeli biji kopi.

1.2 Rumusan Masalah

Mengembangkan suatu sistem informasi penjualan biji kopi berbasis *website* dan manajemen untuk mengatasi masalah tentang penjualan biji kopi. Masalah pada umumnya seperti:

- a. Bagaimana perancangan yang diusulkan agar menunjang proses penjualan biji kopi pada *Selanala Coffee*?
- b. Bagaimana meningkatkan layanan informasi produk agar konsumen dapat membeli kopi sesuai selera?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang dilampirkan adalah sebagai berikut:

- a. Sistem informasi ini berbasis *website* dan studi kasus meliputi satu kedai kopi saja.
- b. Sistem informasi ini hanya menyediakan biji kopi yang sudah disangrai (*roasted beans*).
- c. Input dapat dilakukan oleh konsumen dan akan mendapatkan konfirmasi dari admin apabila pesanan sudah diproses.
- d. Sistem Informasi ini perlu akses *login* jika konsumen membeli produk.
- e. Pembayaran produk yang telah dipesan dilakukan di luar sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat suatu sistem informasi penjualan biji kopi berbasis *website* yang mampu membantu pemilik kedai kopi dalam manajemen produknya dan memudahkan konsumen dalam membeli produk sesuai dengan keinginannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Hasil uji sistem penjualan biji kopi diajukan dan diusulkan kepada pemilik *selanala coffee* untuk dimanfaatkan, dikembangkan lebih lanjut dan menjadi *prototype* sebagai masukan sistem informasi tersebut.
- b. *Prototype* sistem informasi penjualan biji kopi akan diberikan kepada konsumen sebagai *feedback* agar sistem tersebut memenuhi keinginan konsumen.
- c. Menambah pengetahuan dalam bidang pemanfaatan Teknologi Informasi untuk memajukan penjualan suatu wirausahawan agar dapat memberikan pelayanan yang maksimal dan berguna bagi konsumen.

1.6 Metode Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah di atas, Tugas Akhir ini diawali dengan melakukan observasi yang dilakukan di *selanala coffee* untuk mengetahui permasalahan ada. Penelitian ini menggunakan metode *prototype* dan dilakukan dengan beberapa tahapan berikut:

- a. Observasi

Melakukan observasi di *selanala coffee*, mendiskusikan permasalahan yang sering terjadi dalam pengelolaan dan manajemen penjualan biji kopi. Setelah dilakukan observasi dapat disimpulkan masalah yang sering terjadi dan dapat dilakukan perubahan sistem penjualan yang sebelumnya dilakukan dengan cara manual menjadi suatu sistem informasi penjualan berbasis *website*. Observasi tersebut dilakukan kepada pemilik tempat *selanala coffee*.

- b. Analisis

Pada tahap ini dilakukan dengan cara melihat hasil dari observasi yang telah dilakukan penulis kemudian membuat sebuah alternatif untuk mencari solusi dari masalah-masalah yang ada. Analisis adalah kegiatan pengumpulan data, penyusunan sistem dan pengevaluasian data sebelum sistem melakukan perancangan. Setelah itu, tahapan analisis dilakukan untuk melihat kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam membangun

suatu sistem informasi penjualan biji kopi. Salah satu contoh yang didapat adalah masalah penjualan dan manajemen produk yang masih secara dilakukan secara manual.

c. Desain

Tahap ini penulis membuat perancangan suatu sistem yang didapat dengan cara observasi penulis kepada pemilik selanala *coffee*. Sistem informasi tersebut dirancang dengan menggunakan *Usecase Diagram* dan *Activity Diagram* serta perancangan antar muka (*interface*). Alat yang digunakan dalam pembangunan sistem informasi ini menggunakan StarUML sebagai software perancangan *Activity Diagram*, UML, dan Relasi Tabel. Netbeans sebagai pengolah script pemograman php dan basis data.

d. Implementasi

Sistem *prototype* membuat analisis, perancangan, dan fase implementasi secara bersamaan dengan tujuan mengembangkan suatu sistem yang dapat memudahkan terciptanya tujuan dari suatu sistem dalam versi sederhana dan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan *feedback* bagi pengguna. Dalam implementasi dan alat dimana sistem yang telah dirancang sebelumnya akan membentuk suatu output berupa purwarupa *website*. Purwarupa dari *website* tersebut dibuat dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan basis data MySQL.

e. Pengujian

Ketika sistem telah selesai, pada langkah terakhir akan dilakukan pengujian terhadap sistem. Pengujian sistem dilakukan dengan mengikutsertakan pemilik dan sepuluh orang pelanggan tentang kinerja dan fitur yang ada dalam sistem informasi penjualan biji kopi ini. Hasil dari kuisisioner tersebut menjadi parameter ukur efektif atau tidak dengan adanya *website* ini sebagai sistem informasi penjualan biji kopi. Hasil pengujian tersebut juga menjadi tolak ukur apakah sistem informasi penjualan biji kopi ini menjawab permasalahan yang sudah dijelaskan pada rumusan masalah. Metode pengujian yang dipakai adalah metode Kuisisioner. Pengujian yang dilakukan terhadap sistem informasi penjualan biji kopi ini meliputi pengujian fungsi, alur pengguna, dan tampilan pengguna. Tahap pengujian akan dilakukan terhadap 10 orang responden untuk mencoba mengoperasikan sistem yang telah dibuat. Setelah sistem diuji, responden akan memberikan penilaian tentang sistem yang dibuat melalui daftar pertanyaan kuisisioner.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang akan dijalankan. Sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan penjelasan tentang hal-hal dasar dari penelitian yang dilakukan secara umum. Bab ini berisi pendahuluan antara lain latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dari penelitian dan metode yang akan digunakan dalam membangun sistem informasi penjualan biji kopi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan dasar-dasar teori yang akan dipakai pada penelitian dan pembangunan sistem informasi penjualan biji kopi. Teori tersebut akan dapat membantu penentuan konsep pada sistem penjualan biji kopi yang akan dibangun.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan sistem penjualan biji kopi yang akan dibangun. Analisis sistem bertujuan untuk menjelaskan tentang identifikasi masalah yang ada, gambaran sistem yang akan dibangun dan analisis kebutuhan yang dibutuhkan pada saat melakukan penelitian. Perancangan sistem berfungsi untuk menjelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi sistem informasi penjualan biji kopi yang sudah perancangan dari rancangan yang telah dibangun pada bab sebelumnya. Implementasi didapat dari tahapan perancangan sesuai dengan kebutuhan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan sistem informasi penjualan biji kopi serta rangkuman dari proses - proses pada sistem informasi penjualan biji kopi yang telah dibangun serta mengemukakan saran-saran selama pengembangan sistem.

BAB II **LANDASAN TEORI**

2.1 Selanala Coffee

Selanala *Coffee* adalah sebuah kedai kopi yang dimiliki oleh perorangan yang berada di jalan Selokan Mataram, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Selanala *Coffee* mengusung konsep “*Nature and Hand Craft*” dimana seluruh furniture didalamnya dipesan dari pengerajin-pengerajin yang berada di daerah Yogyakarta itu sendiri. Selanala *Coffee* dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti tersedianya *wifi* yang bisa diakses oleh pelanggan secara gratis dan tempat yang nyaman, selain itu Selanala *Coffee* juga mempunyai *signature drink* yaitu Kandarpa dan Renjana, selain menjual minuman jadi Selanala *Coffee* juga menjual biji kopi pilihan yang sudah di *Roasting*.

2.2 Sistem

Sistem dalam suatu instansi bertujuan untuk mengendalikan aktivitas instansi, adapun definisi “sistem adalah kumpulan/group dari subsistem/komponen/bagian apapun baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu” (Susanto, 2009), selain itu definisi dari Jugiyanto “suatu system adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Jogiyanto, 2005).

Berdasarkan paparan tentang sistem di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa system adalah kumpulan dari prosedur-prosedur yang terkait yang berfungsi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.3 Informasi

Informasi bagi suatu instansi dibutuhkan untuk pengambilan keputusan, definisi dari informasi adalah data yang telah diorganisasi, dan telah memiliki kegunaan dan manfaat (Krismiaji, 2010), selain itu definisi dari informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, 2005).

Berdasarkan penjelasan tentang informasi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diolah yang memberikan arti/makna tertentu dan dapat memberikan manfaat.

2.4 Sistem Informasi

Menurut (O'Brien, 2005), sistem informasi adalah kombinasi dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak. Jaringan komunikasi dan sumber data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Sedangkan pengertian sistem informasi menurut (Mulyanto, 2009), adalah suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi, dan prosedur pekerjaan yang dapat memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi guna mencapai suatu tujuan tertentu.

Berdasarkan paparan sistem informasi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil suatu keputusan dan untuk menjalankan operasional perusahaan, di mana sistem informasi tersebut merupakan gabungan dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi.

2.5 Penjualan

Definisi penjualan menurut (Soemarso, 2009) dalam bukunya yang berjudul *Akuntansi Suatu Pengantar*, menyatakan: “Penjualan adalah penjualan barang dagang oleh perusahaan, penjualan dapat dilakukan secara kredit dan tunai”.

a. Penjualan Tunai

Definisi penjualan secara tunai menurut Mulyadi (2005) dalam bukunya yang berjudul *Sistem Akuntansi* menyatakan: “Penjualan yang terdiri dari penjualan barang atau jasa baik secara kredit maupun secara tunai.”

b. Penjualan Kredit

Definisi penjualan secara kredit adalah “Penjualan barang secara kredit dicatat sebagai debit pada akun piutang dagang dan kredit pada akun penjualan. Transaksi ini dicatat dalam buku penjualan.” (Soemarso, 2009)

Penulis menyimpulkan bahwa penjualan tunai, yaitu proses penjualan barang dimana pembayaran atas transaksi tersebut dilakukan secara langsung sehingga menjadi pemasukan tunai bagi perusahaan. Penjualan kredit, yaitu proses penjualan barang dimana pembayaran atas transaksi tersebut ditangguhkan dan akan dibayar pada batas waktu tertentu dengan atau syarat sehingga menjadi piutang bagi perusahaan.

2.6 Sistem Infrmasi Penjualan

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penjualan adalah sebuah sistem yang memproses data dan transaksi dari keseluruhan kegiatan usaha yang terdiri dari penjualan barang atau jasa agar dapat mencapai tujuan organisasi.

2.7 Web Aplikasi

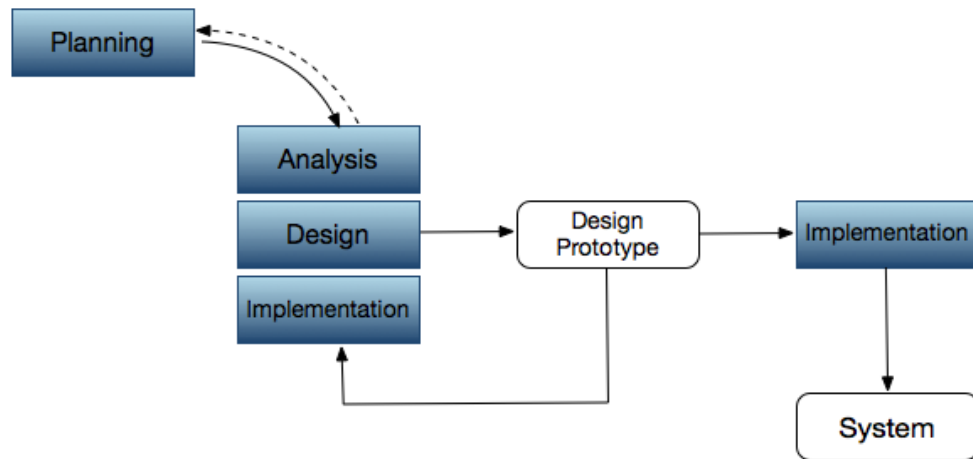
Aplikasi web merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi browser bertujuan untuk menjalankan aplikasi dan diakses melalui jaringan komputer (Remick, 2011). Sedangkan menurut (Rouse, 2011) Aplikasi web merupakan sebuah program yang disimpan di server dan dikirim melalui internet serta diakses melalui antarmuka browser.

Dari pengertian para ahli di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa aplikasi web adalah aplikasi yang diakses menggunakan web browser melalui jaringan internet maupun intranet.

2.8 Metode Prototyping

Metode *prototyping* adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja dari aplikasi melalui proses interaksi secara berulang-ulang yang digunakan oleh para ahli sistem informasi dan ahli bisnis.

Prototyping membantu menemukan kebutuhan sistem pada tahap awal pengembangan. Selain itu *prototyping* juga berguna sebagai alat untuk mendesain dan memperbaiki *user interface* – bagaimana sistem akan terlihat oleh orang-orang yang menggunakannya. Skema kerjanya dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Skema Kerja Metode *Prototype*

Sumber: Dennis, Wixom, & M.Roth (2014)

a. Planning

Tahap *planning* adalah tahapan dasar untuk membangun suatu sistem. Sebelum melakukan pembangunan sistem, diharuskan memiliki tujuan untuk apa sistem informasi dibuat.

b. Analisis

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan data *primer dan sekunder*. Data *primer* adalah data-data yang dibutuhkan dimana data itu berkaitan langsung dengan objek pada penelitian. Sedangkan data *sekunder* adalah data pendukung yang dijadikan sebagai referensi suatu penelitian.

c. Desain

Tahapan desain merupakan proses pembuatan sebuah perancangan dari sistem penjualan biji kopi yang akan dibuat secara terstruktur.

d. Implementasi

Tahap terakhir dari metode *prototype* adalah tahap implementasi. Ketika sebuah rancangan belum memenuhi kebutuhan dan memecahkan masalah, maka rancangan itu akan direvisi dan kembali ke tahap sebelumnya. Ketika sistem sudah melalui proses evaluasi, barulah sistem akan siap untuk diimplementasikan pada implementasi terakhir.

2.9 Metode Pengujian Sistem

Tujuan dari pengujian sistem adalah untuk mengetahui bagaimana sistem informasi penjualan biji kopi ini dapat berjalan sesuai dengan rancangan yang telah serta bermanfaat sebagai sarana media penjualan biji kopi. Pengujian sistem informasi penjualan biji kopi ini dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner.

2.9.1 Metode Kuesioner

Pengujian kuesioner adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dan dikerjakan oleh responden yang menjadi sasaran questionnaire tersebut. Pertanyaan dalam kuesioner tergantung pada maksud dan tujuan yang ingin dicapai (Salahuddin, 2010). Pengujian ini diharapkan untuk mengetahui seberapa bergunanya sistem informasi yang telah dibangun ini untuk menggantikan sistem yang digunakan sebelumnya. Kuesioner pada pengujian sistem penjualan biji kopi ini menggunakan kuesioner model tertutup. Kuesioner model tertutup adalah memberikan responden pertanyaan-pertanyaan dan jawaban sudah disediakan. Responden diwajibkan untuk memilih jawaban yang paling sesuai dengan responden tersebut (Abdillah, 2018).

2.9.2 Target Kuesioner

Target pada pengujian sistem informasi penjualan biji kopi adalah para konsumen yang sudah pernah atau sering melakukan pembelian biji kopi di *Selanala Coffee*. Target responden akan dijabarkan sebagai berikut :

- a. Pelanggan yang sudah pernah melakukan pembelian biji kopi.
- b. Para karyawan dan pemilik dari *Selanala Coffee*.

Dari kriteria – kriteria di atas maka diambil 8 responden dari konsumen yang sudah pernah melakukan pembelian biji kopi di *Selanala Coffee* dan 2 orang dari karyawan.

2.10 Unified Modelling Languages

Unified modelling language (UML) merupakan bahasa yang berguna untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan beupa model,

deskripsi, atau perangkat lunak. UML adalah alat bantu analisis dan perancangan perangkat lunak berbasis objek (Nugroho, 2005).

UML memiliki banyak jenis pemodelan sesuai kebutuhan penggunaanya seperti *Use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan lain-lain. Penulis menggunakan dua jenis pemodelan UML yang akan digunakan untuk melakukan pembuatan sistem yaitu pemodelan *use case diagram* dan *activity diagram* (Sora, 2015).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi penjualan biji kopi ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi pada pihak-pihak yang terkait. Hasil dari pengolahan data yang di dapat dari wawancara dan observasi ini menjadi acuan dalam pembuatan sistem informasi ini kemudian dikelompokkan kedalam tahapan-tahapan sesuai dengan metode yang digunakan. Metode yang digunakan untuk pembangunan sistem informasi ini adalah metode *prototype*. Metode *prototype* memiliki beberapa tahapan, dimulai dari tahapan *Planning* yaitu perencanaan dalam pembangunan sistem. Setelah perencanaan sudah disepakati, tahapan selanjutnya adalah *Analysis*. *Analysis* adalah tahapan untuk menganalisis semua kebutuhan yang dibutuhkan dalam suatu sistem informasi yang akan dibangun. Setelah tahap *Analysis*, selanjutnya akan tahap *Design*. Tahap *design* akan melakukan proses perancang (Booch, 2005)an dari sistem informasi yang akan dibuat. Jika nantinya dibutuhkan suatu perubahan atau revisi, maka akan kembali ke tahapan *design* tetapi jika tidak ada perubahan maka akan memasuki tahap terakhir yaitu *Implementation*, tahap dimana semua tahapan sebelumnya dibangun menjadi sebuah sistem yang diinginkan.

3.1 Planning

Perencanaan (*planning*) adalah proses untuk menentukan tujuan organisasi kemudian menyajikan dengan jelas strategi, taktik dan operasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan organisasi secara menyeluruh (Suandy, 2001). Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai pemilihan metode dan pemilihan alat dalam pembuatan sistem informasi ini. Pemilihan metode dan alat berdasarkan pada identifikasi studi kasus yang sudah ditetapkan di awal. Metode yang dipilih adalah metode *prototype*.

Setelah memilih metode dan mengetahui kelebihanannya kemudian mempertimbangkan kesesuaian metode yang dipilih dengan pembangunan sistem, langkah selanjutnya adalah mempersiapkan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara. Wawancara adalah metode yang digunakan dalam pengumpulan data.

3.2 Analisis

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap aplikasi sistem informasi penjualan biji kopi ini, penulis telah mengetahui hal apa saja yang akan menjadi masukan sistem, keluaran sistem, kebutuhan perangkat lunak dan *interface* dalam pembuatan sistem informasi tersebut, sehingga sistem dapat diterapkan sesuai harapan dari pihak-pihak yang bersangkutan. Analisis kebutuhan adalah tahap awal yang dibutuhkan untuk mengetahui kebutuhan penulis dalam melakukan pengembangan perangkat lunak, meliputi kebutuhan masukan, proses dan keluaran, dan kebutuhan perangkat.

3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dalam sistem informasi penjualan biji kopi ini bertujuan untuk menjelaskan tentang apa saja yang harus dikerjakan oleh sistem, dan karakteristik apa saja yang harus dimiliki sistem.

Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional adalah kebutuhan pada sistem yang merupakan layanan dalam sistem informasi penjualan biji kopi yang harus disediakan, serta gambaran proses terhadap *input* dan yang akan dikerjakan sistem diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Admin

Admin dapat memanajemen semua yang ada di dalam sistem.

b. User

User dapat login, logout, membeli produk yang akan dibeli dan dapat melihat informasi-informasi yang ada di dalam sistem.

c. Sistem

Sistem dilengkapi fitur tentang kami untuk melihat informasi dari selanala *coffee*, artikel untuk melihat artikel yang berkaitan dengan kopi dan adanya fitur kontak kami untuk mengirimkan pesan ke admin.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Analisis kebutuhan antarmuka pada sistem informasi penjualan biji kopi bertujuan untuk menampilkan penjelasan sistem dan memberikan panduan pemakai sistem secara menyeluruh, sehingga *user* mengerti apa yang akan dilakukan terhadap suatu sistem. Dalam analisis ini, dibutuhkan dua antarmuka yaitu:

a. Antarmuka User

Pada antarmuka user, akan ditampilkan fitur-fitur yang ada di dalam sistem informasi penjualan biji kopi dengan antarmuka yang mudah dipahami dan dipelajari oleh user. Kebutuhan antarmuka user meliputi:

1. Halaman Home
2. Halaman Tentang Kami
3. Halaman Artikel
4. Halaman Produk
5. Halaman Kontak kami
6. Halaman Keranjang
7. Halaman Pesananku

b. Antarmuka Admin

Pada antarmuka admin, akan ditampilkan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh admin pada sistem informasi penjualan biji kopi ini bertujuan untuk memudahkan admin dalam manajemen produk, artikel, pesan dan halaman profil. Pada antarmuka admin hanya dibutuhkan satu halaman *dashboard* untuk manajemen semua yang ada di dalam sistem.

3.3 Perancangan Sistem

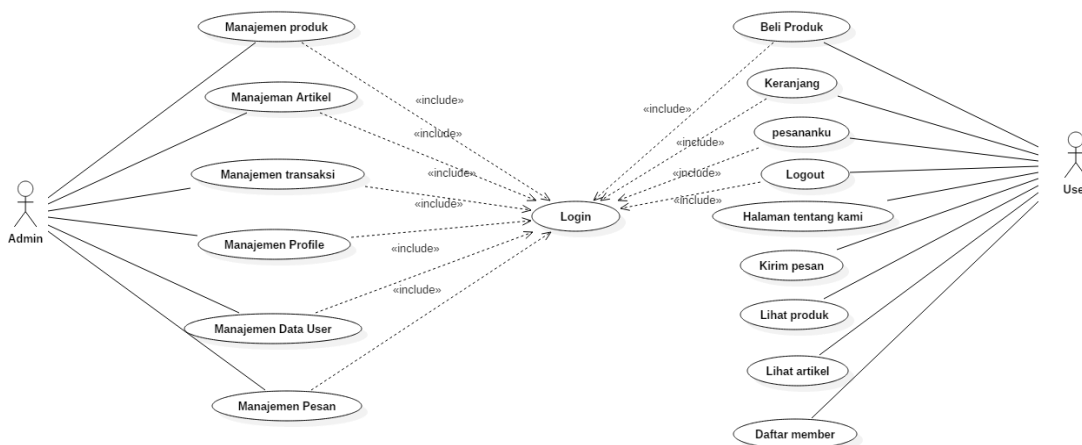
Perancangan sistem dilakukan untuk membuat suatu gambaran sistem dan implementasi dari sistem informasi penjualan biji kopi yang akan dibangun. Dalam perancangan sistem informasi biji kopi ini terdapat beberapa tahapan, yaitu perancangan

unified model language (UML), perancangan *activity diagram*, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka website.

3.3.1 Perancangan Unified Modeling Language

Pembuatan tahap dari perancangan sistem akan dibuat dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Menurut (Booch, 2005) *Unified Modeling Language (UML)* adalah Bahasa standar untuk membuat rancangan perangkat lunak. UML biasanya digunakan untuk menggambarkan dan membangun dokumen. Dalam pengerjaannya, UML memiliki diagram yang mempunyai fungsi tersendiri. Untuk mempresentasikannya, penulis menggunakan *Use case Diagram* dan *Activity Diagram*.

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari pembuatan sistem. Layak tidaknya sebuah sistem akan dinilai dari apakah sistem informasi penjualan biji kopi ini pantas untuk ditempatkan pada tujuannya dan berfungsi sebagaimana yang diharapkan atau sistem tersebut akan memunculkan masalah baru bagi penggunanya. *Use case* akan merepresentasikan interaksi antara aktor dengan sistem, misalnya pada *login* ke sistem, membuat beberapa daftar proses, dan sebagainya. Aktor adalah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. *Usecase diagram* menjelaskan fungsi dari sistem tersebut yang akan diimplementasikan pada bab selanjutnya. Terdapat 2 aktor yaitu admin dan user. Penjelasan lebih lanjut tentang *use-case diagram* akan dijabarkan pada Gambar 3.1.



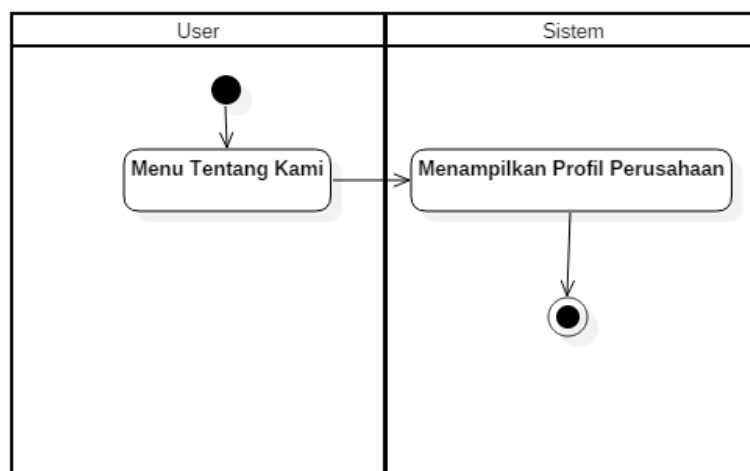
Gambar 3. 1 Perancangan Use Case Diagram

3.3.2 Perancangan Activity Diagram

Perancangan Activity diagram bertujuan untuk menggambarkan macam-macam aktivitas yang akan dirancang dalam sebuah sistem. Activity Diagram ini dibuat berdasarkan sebuah use case atau beberapa use case dalam use case diagram.

a. Activity Diagram User (Tentang Kami)

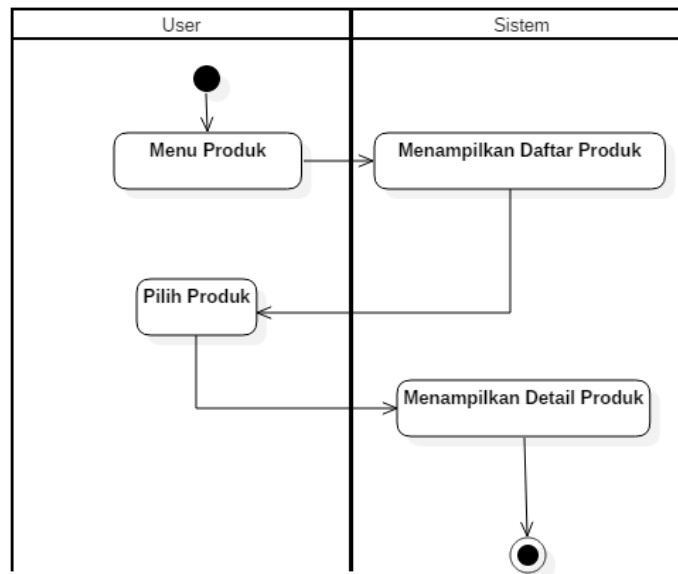
Activity diagram ini menjelaskan bagaimana jika user meng-klik menu tentang kami. Penjelasan *activity diagram* dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Activity Diagram User (Tentang Kami)

b. Activity Diagram User (Produk)

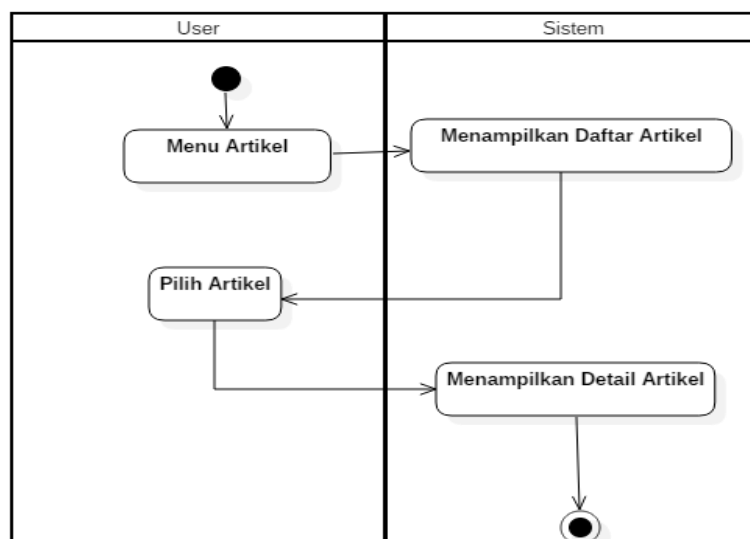
Activity diagram ini menjelaskan proses ketika user memilih menu produk. Pada menu ini user dapat mengetahui produk apa saja yang dijual, harga, stok dan deskripsi dari produk yang dipilih. *Activity diagram* user pada menu produk akan ditampilkan pada Gambar 3.3



Gambar 3. 3 Activity Diagram User (Produk)

c. Activity Diagram User (Artikel)

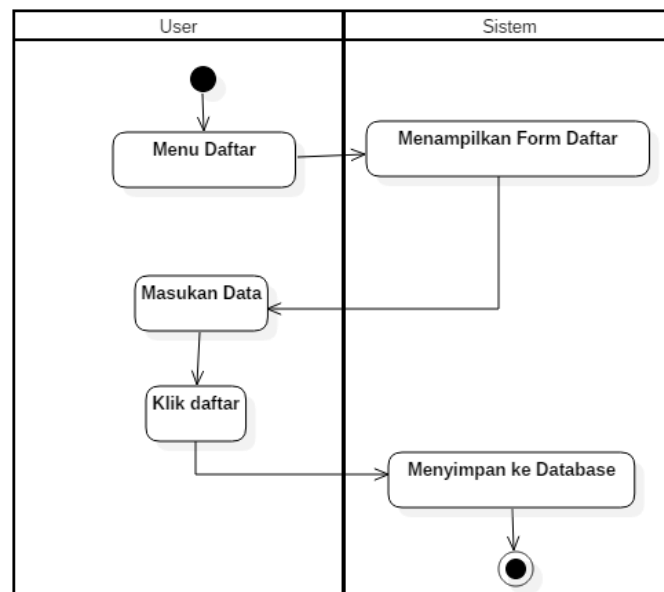
Activity diagram ini menjelaskan bagaimana user ketika memilih menu artikel akan keluar daftar artikel yang ada dalam sistem informasi penjualan biji kopi ini. Ketika user memilih artikel yang ingin dibaca maka sistem akan menampilkan artikel yang dipilih. *Activity diagram* user pada menu artikel akan dijelaskan pada Gambar 3.4



Gambar 3. 4 Activity Diagram User (Artikel)

d. Activity Diagram User (Daftar)

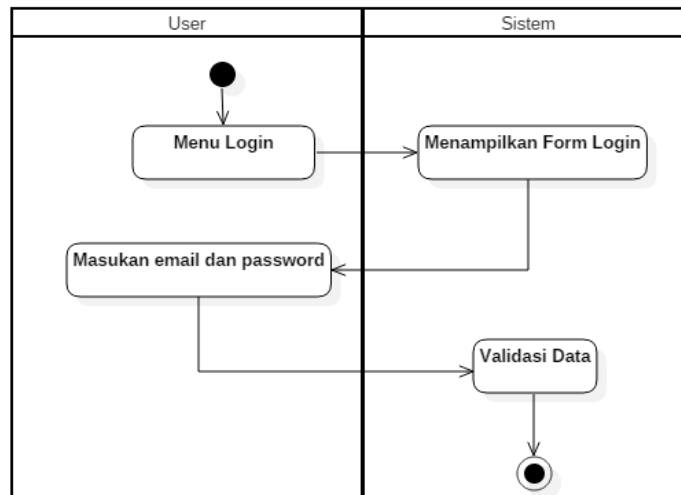
Activity diagram ini menjelaskan user yang ingin melakukan registrasi agar dapat membeli produk dalam sistem informasi penjualan biji kopi ini. User dapat mengisi formulir yang tersedia oleh sisten agar tercatat menjadi member. *Activity diagram* tentang registrasi user dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3. 5 Activity Diagram Daftar User

e. Activity Diagram User (Login)

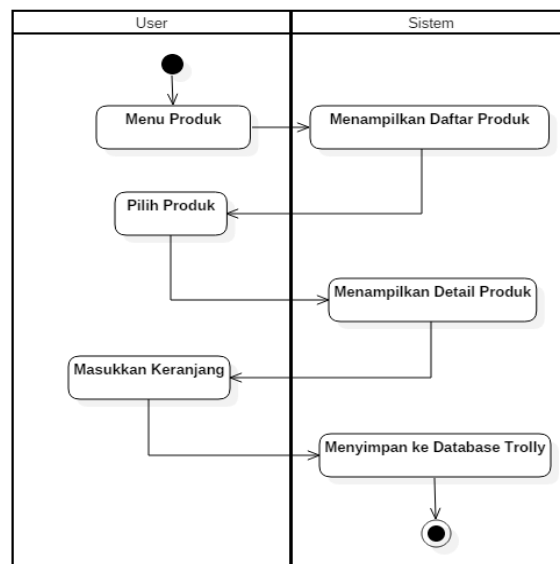
Activity Diagram ini menjelaskan ketika user ingin melakukan pembelian pada sistem informasi penjualan biji kopi ini. Selengkapnya dapat dilihat pada *Activity diagram* Gambar 3.6 di bawah ini.



Gambar 3. 6 Activity Diagram User (Login)

f. Activity Diagram User (Beli Produk)

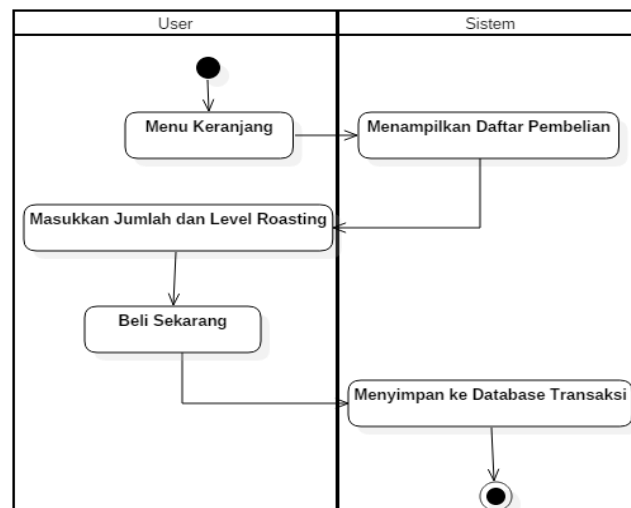
Activity Diagram ini menjelaskan cara user membeli produk yang tersedia dalam sistem informasi penjualan biji kopi ini. Selanjutnya user dapat memasukkan produk yang diinginkan ke dalam keranjang. Sistem akan menyimpan produk ke dalam *database*. *Activity diagram* User (Beli Produk) dapat dilihat pada Gambar 3.7 di bawah ini.



Gambar 3. 7 Activity Diagram User (Beli Produk)

g. Activity Diagram User (Keranjang)

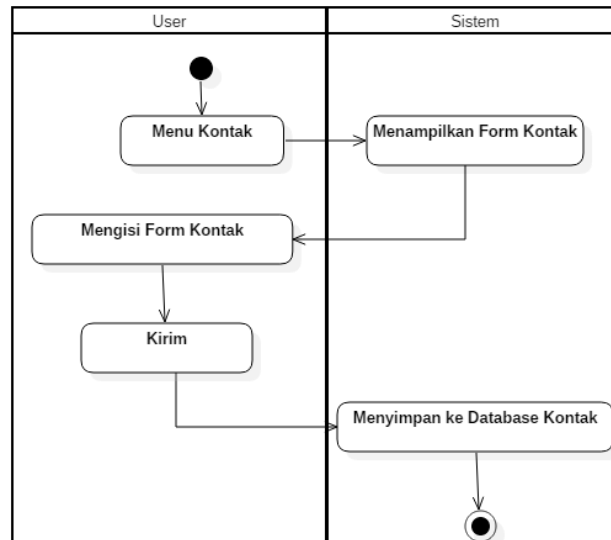
Activity Diagram ini menjelaskan tentang user yang akan melakukan proses pembelian, user diminta untuk memasukkan jumlah pesanan dan *level roasting* yang akan dipilih. Selanjutnya jika user meng-klik tombol beli sekarang, *sistem* akan menyimpan pesanan ke dalam *database*. *Activity diagram* user (Keranjang) dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3. 8 Activity Diagram User (Keranjang)

h. *Activity Diagram* User (Kontak)

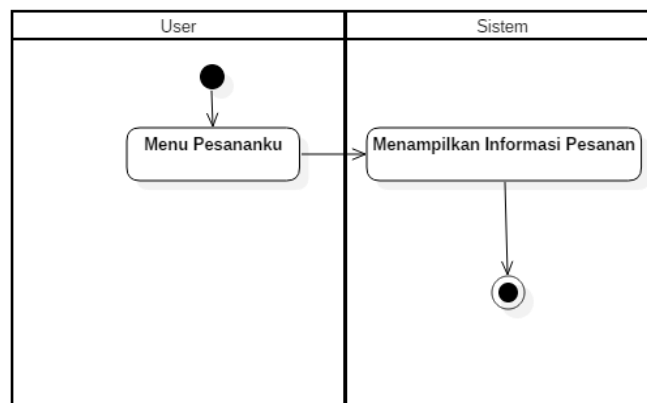
Activity Diagram ini menjelaskan tentang user yang akan mengirimkan pesan pada admin. User diminta untuk mengisi formulir pesan yang sudah disediakan oleh sistem, ketika user meng-klik kirim maka sistem akan menyimpan pesan ke dalam *database*. *Activity diagram* user (Kontak) dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3. 9 Activity Diagram User (Kontak)

i. Activity Diagram User (Pesanku)

Activity Diagram ini menjelaskan tentang user yang ingin melihat pesannya, didalam halaman ini akan menampilkan tabel pesanan lengkap dengan statusnya. Activity diagram User (Pesanku) dapat dilihat pada Gambar 3.10.

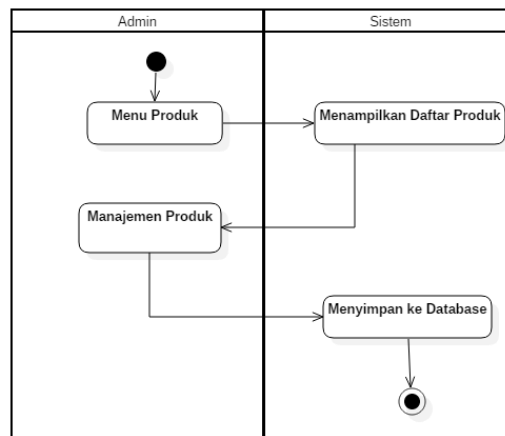


Gambar 3. 10 Activity Diagram User (Pesanku)

j. Activity Diagram Admin (Manajemen Produk)

Activity Diagram ini menjelaskan tentang admin yang akan memanajemen produk yang akan dijual. Admin dapat melakukan tambah, edit dan hapus barang. Ketika admin

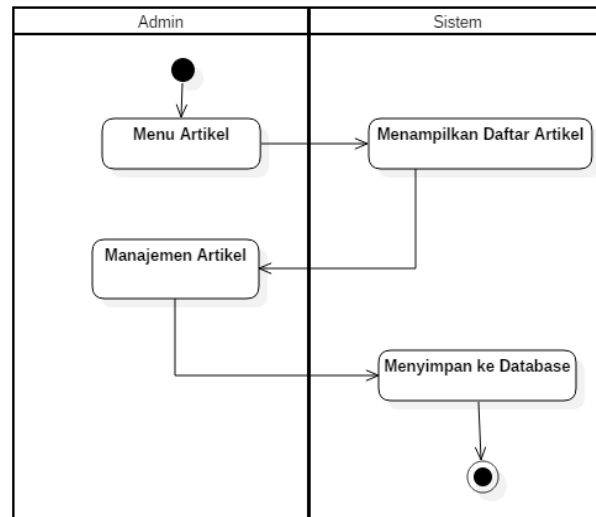
melakukan proses tersebut, sistem akan menyimpan perubahan ke dalam *database*. *Activity diagram* Admin (Manajemen Produk) dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3. 11 *Activity Diagram* Admin (Manajemen Produk)

k. *Activity Diagram* Admin (Manajemen Artikel)

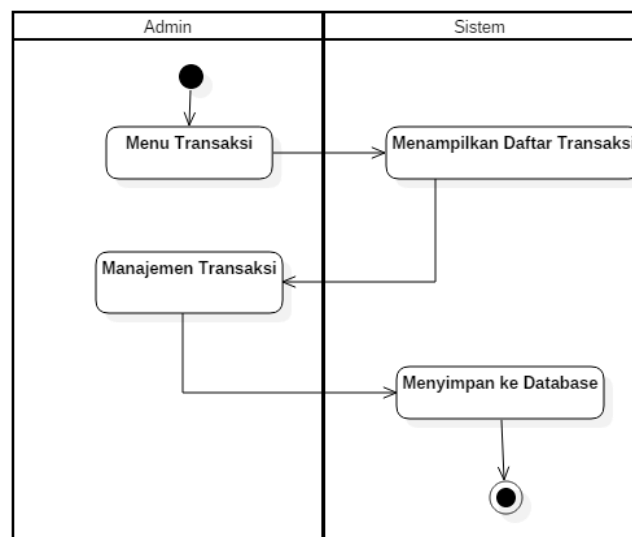
Activity Diagram ini menjelaskan tentang admin yang akan memanajemen artikel yang akan ditampilkan dalam sistem. Pada halaman ini admin dapat menambah, mengedit dan menghapus artikel. *Activity diagram* Admin (Manajemen Artikel) dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3. 12 *Activity Diagram* Admin (Manajemen Artikel)

1. *Activity Diagram* Admin (Manajemen Transaksi)

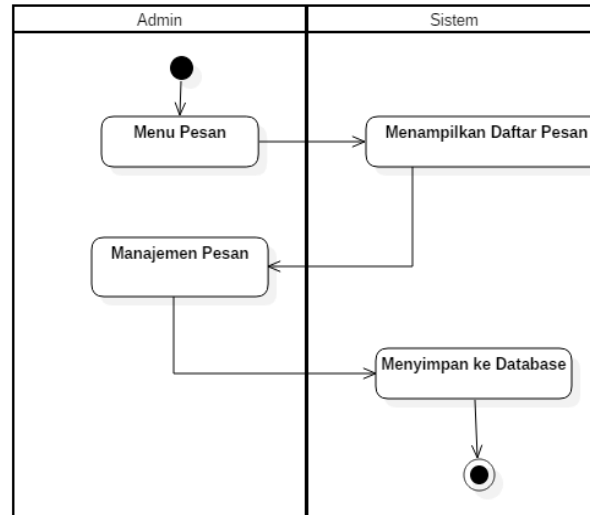
Activity Diagram ini menjelaskan tentang menampilkan daftar pesanan yang telah dimasukkan oleh member, admin dapat melakukan ubah status pesanan. *Activity diagram* Admin (Manajemen Transaksi) dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3. 13 *Activity Diagram* Admin (Manajemen Transaksi)

m. *Activity Diagram* Admin (Manajemen Pesan)

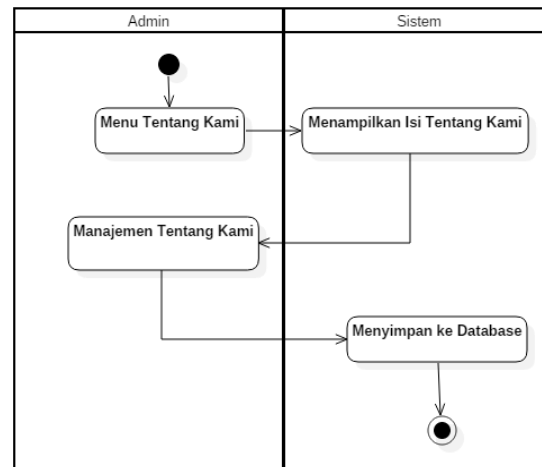
Activity Diagram ini menjelaskan tentang admin yang ingin melihat dan menghapus pesan yang dikirimkan oleh member maupun user. *Activity diagram* Admin (Manajemen Pesan) dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3. 14 *Activity Diagram* Admin (Manajemen Pesan)

n. *Activity Diagram* Admin (Manajemen Tentang Kami)

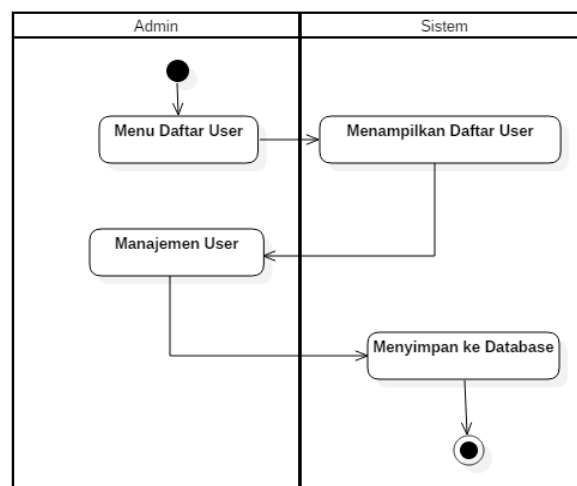
Activity Diagram ini menjelaskan tentang admin yang ingin melakukan perubahan profil perusahaan. *Activity diagram* Admin (Tentang Kami) dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3. 15 *Activity Diagram* Admin (Tentang Kami)

o. *Activity Diagram* Admin (Manajemen User)

Activity Diagram ini menjelaskan tentang admin yang akan memanajemen data user yang terdaftar dalam sistem. *Activity diagram* Admin (Manajemen User) dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3. 16 *Activity Diagram* Admin (Manajemen User)

3.3.3 Perancangan Struktur Basis Data

Pada sistem penjualan biji kopi berbasis *website* ini perancangan basis data menggunakan phpMyAdmin yang merupakan bagian dari Xampp sebagai penyedia layanan

basis data. Untuk struktur basis data pada sistem penjualan biji kopi website akan dijelaskan pada tabel – tabel berikut ini:

a. Tabel Admin

Tabel admin berfungsi untuk mengetahui aksi yang dilakukan oleh admin terhadap sistem. Struktur tabel admin dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 1 Tabel Admin

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Constrain	Keterangan
1.	idAdmin	Int (3)	Primary Key	
2.	namaAdmin	Varchar (50)		
3.	Email	Varchar (50)		
4.	Password	Varchar (32)		

b. Tabel Artikel

Tabel ini bertujuan menyimpan atribut artikel sehingga bisa ditampilkan, diedit, ditambah ataupun dihapus oleh admin. Struktur tabel artikel akan dijelaskan pada Tabel 3.5.

Tabel 3. 2 Tabel Artikel

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Constrain	Keterangan
1.	idArtikel	Int (5)	Primary key	
2.	Judul	Varchar (100)		
3.	Deskripsi	text		
4.	Path	Varchar (50)		
5.	Tanggal	date		

c. Tabel Kategori

Tabel ini bertujuan membagi produk-produk ke dalam kategori tertentu. Struktur tabel kategori akan dijelaskan pada Tabel 3.6

Tabel 3. 3 Tabel Kategori

No.	Nama Kolom	Tipe data	Constrain	Keterangan
-----	------------	-----------	-----------	------------

1.	idKategori	Int (2)	Primary key	
2.	namaKategori	text		

d. Tabel Pesan

Tabel pesan berfungsi untuk menyimpan data pesan yang telah dimasukkan oleh user maupun member di dalam sistem. Struktur tabel pesan akan dijelaskan pada Tabel 3.7

Tabel 3. 4 Tabel Pesan

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Constrain	Keterangan
1.	idPesan	Int (15)	Primary key	
2.	Nama	Varchar (50)		
3.	Email	Varchar (40)		
4.	Pesan	text		

e. Tabel Produk

Tabel produk bertujuan menyimpan data produk yang akan ditampilkan pada sistem. Struktur tabel produk akan dijelaskan pada Tabel 3.8

Tabel 3. 5 Tabel Produk

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Constrain	Keterangan
1.	idProduk	Int (3)	Primary key	
2.	kdProduk	Varchar (6)		
3.	idKategori	int (2)	Foreign Key	
4.	nama	Varchar(50)		
5.	harga	Int (15)		
6.	Stok	Int (5)		
7	path	Varchar(50)		
8	deskripsi	text		

f. Tabel Profil

Tabel profil bertujuan untuk menyimpan dan menampilkan informasi perusahaan. Struktur tabel profil akan dijelaskan pada Tabel 3.9.

Tabel 3. 6 Tabel Profil

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Constrain	Keterangan
1.	idProfil	Int (11)	Primary key	
2.	deskripsi	text		
3.	Path	Varchar(50)		

g. Tabel Transaksi

Tabel Transaksi berguna untuk menyimpan data transaksi pelanggan yang akan dikirimkan ke admin untuk diproses pesanannya, bagi admin tabel ini berguna untuk mengecek pesanan yang telah dibeli. Struktur tabel transaksi dijelaskan pada Tabel 3.10.

Tabel 3. 7 Tabel Transaksi

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Constrain	Keterangan
1.	idTransaksi	Int (3)	Primary key	
2.	kdTransaksi	char (10)		
3.	idUser	Int (5)	Foreign Key	
4.	daftarBarang	text		
5.	level	Varchar (20)		
6.	jumlah	Int (5)		
7.	tanggal	date		

8.	total	Int(15)		
9.	status	Varchar (30)		

h. Tabel Trolly

Tabel Trolly berguna untuk menyimpan produk yang dibeli secara sementara, ketika member melakukan aksi beli sekarang maka tabel ini otomatis terhapus. Struktur tabel trolly dijelaskan pada Tabel 3.11.

Tabel 3. 8 Tabel Trolly

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Constrain	Keterangan
1.	idTrolly	Int (5)	Primary key	
2.	idUser	Int (5)	Foreign key	
3.	idProduk	Int (5)	Foreign Key	
4.	jumlah	Int (5)		
5.	level	Varchar(20)		
6.	harga	int (15)		

i. Tabel User

Tabel User berguna untuk menyimpan data user, data ini dapat dilakukan member untuk login ke dalam sistem. Tabel ini juga yang menyimpan data pelanggan yang melakukan registrasi Struktur tabel user akan dijelaskan pada Tabel 3.12.

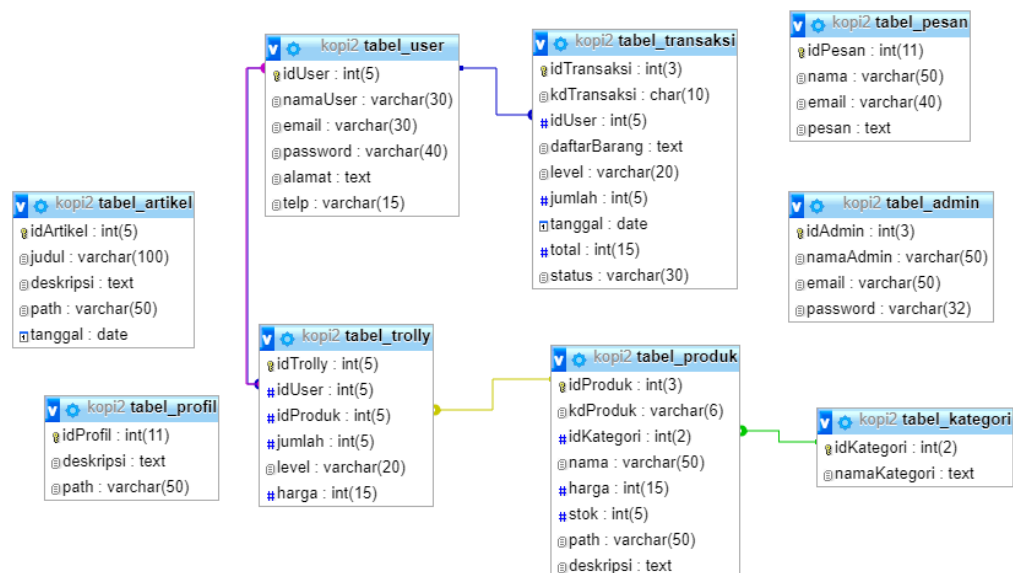
Tabel 3. 9 Tabel User

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Constrain	Keterangan
1.	idUser	Int (5)	Primary key	
2.	namaUser	Varchar (30)		
3.	email	Varchar (30)		

4.	password	Varchar (40)		
5.	alamat	text		
6.	Telp	Varchar (15)		

3.3.4 Relasi Antar Tabel

Relasi antar tabel adalah hubungan yang terjadi pada suatu tabel lainnya berfungsi untuk mengatur operasi suatu database. Selanjutnya akan dijelaskan pada Gambar 3.17



Gambar 3. 17 Relasi Antar Tabel

3.4 Perancangan Antarmuka

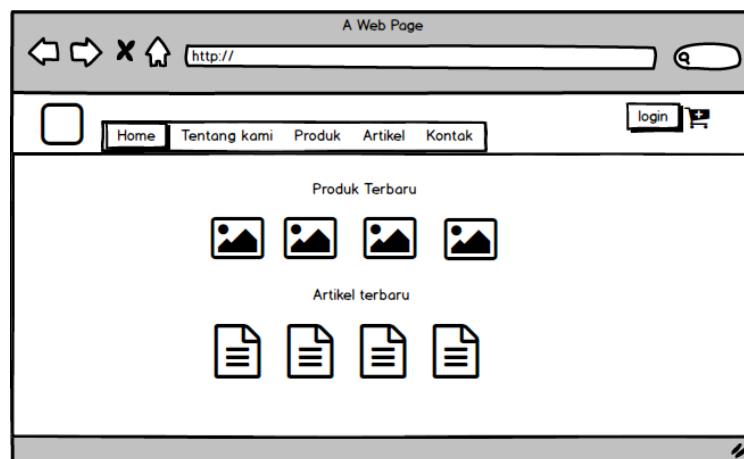
Interface atau antarmuka merupakan salah satu hal yang penting dalam pembuatan suatu program, perancangan antarmuka juga berguna untuk berinteraksi dan menyatukan ide-ide antara *programmer* dan klien perihal pembuatan program. Untuk perancangan antarmuka sistem dibagi menjadi dua yaitu perancangan antarmuka *user* dan perancangan antarmuka *admin*.

3.4.1 Perancangan Antarmuka User

Pada perancangan antarmuka *user*, akan menampilkan fitur-fitur yang dibutuhkan *user* sesuai hasil analisis kebutuhan yang sudah didapatkan. Berikut adalah perancangan antarmuka *user*:

a. Halaman Home

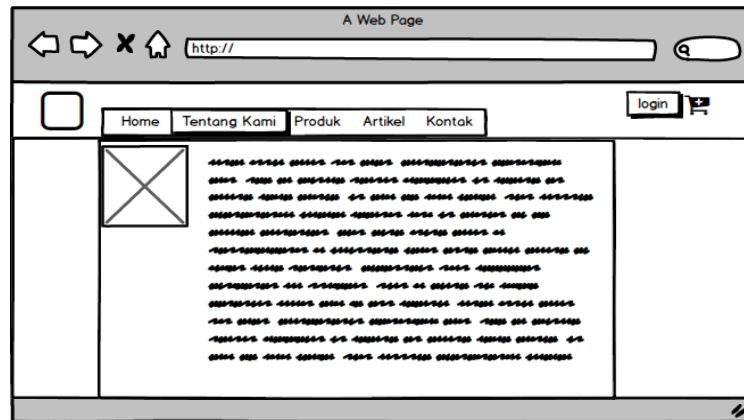
Halaman antarmuka awal ketika pertama kali web diakses. Dalam halaman beranda ini menampilkan semua menu utama yang ada pada *website* serta menampilkan produk terbaru dan artikel terbaru. Rancangan halaman home dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3. 18 Halaman Home

b. Halaman Tentang Kami

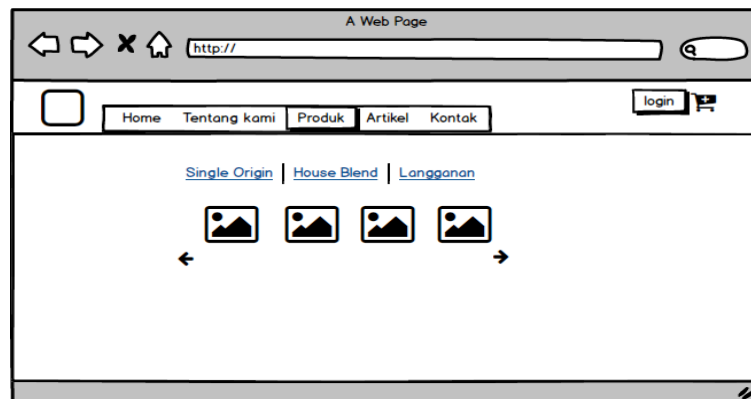
Merupakan antarmuka untuk menampilkan profil atau deskripsi perusahaan. Rancangan antarmuka dari halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3. 19 Halaman Tentang Kami

c. Halaman Produk

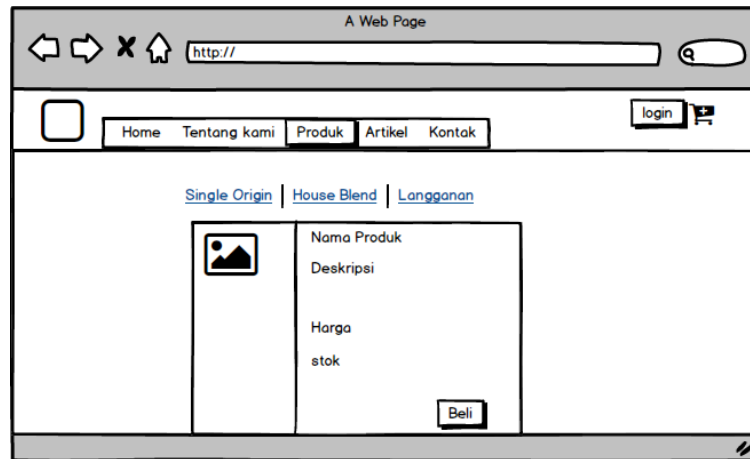
Merupakan rancangan antarmuka produk yang isinya berupa kumpulan produk yang dijual pada sistem informasi penjualan biji kopi ini, user dapat memilih produk mana yang akan dibeli. Selengkapnya akan dijelaskan pada rancangan antarmuka Gambar 3.20.



Gambar 3. 20 Halaman Produk

d. Halaman Antarmuka Pilih Produk

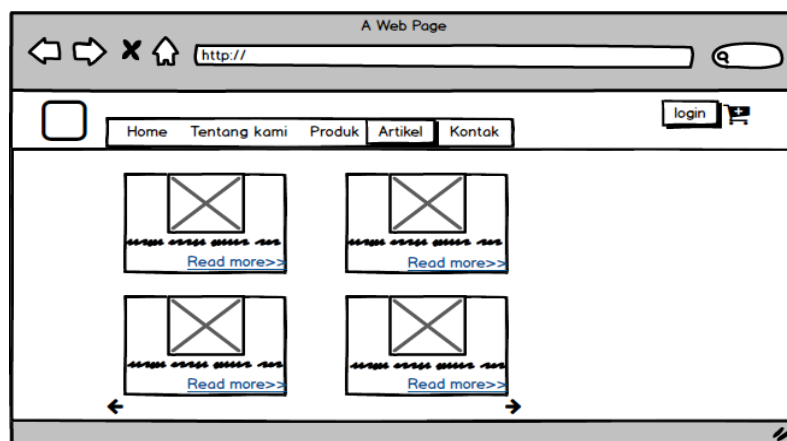
Dalam antarmuka ini merupakan lanjut dari antarmuka produk, halaman ini tampil jika user memilih produk yang akan dibeli dan berisi deskripsi dari produk. Rancangan antarmuka dari halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3. 21 Halaman Pilih Produk

e. Antarmuka Halaman Artikel

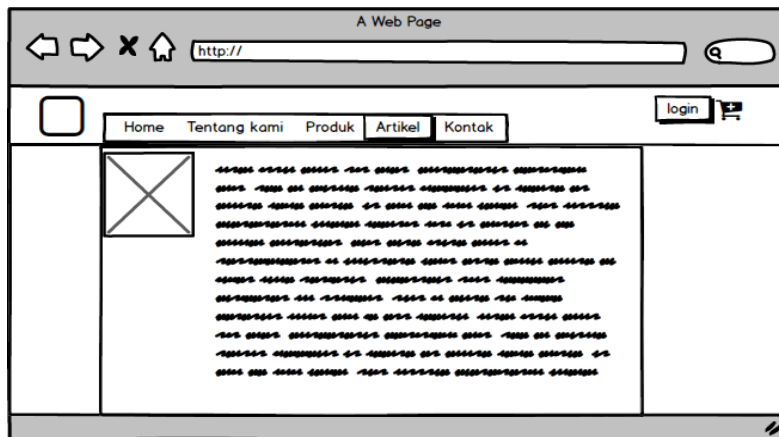
Merupakan antarmuka dari halaman Artikel yang ada dalam sistem informasi penjualan biji kopi ini. Pada halaman ini akan ditampilkan daftar artikel. Rancangan antarmuka dari halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.22.



Gambar 3. 22 Halaman Artikel

f. Antarmuka Baca Artikel

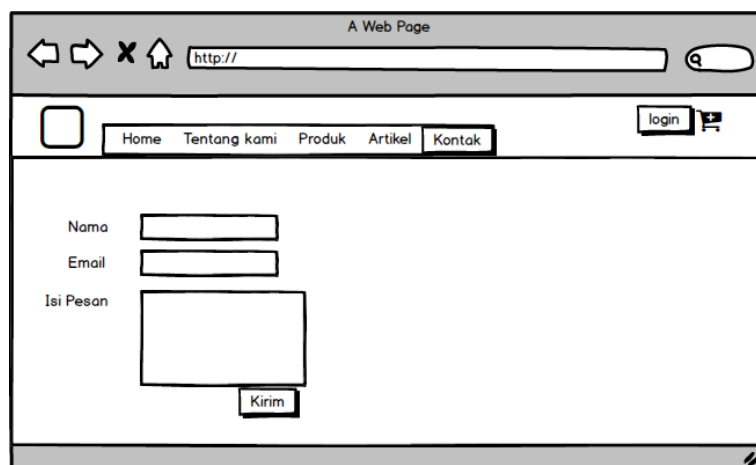
Antarmuka ini merupakan lanjutan dari rancangan antarmuka artikel. User yang telah memilih artikel mana yang akan dibaca akan ditampilkan di halaman ini. Rancangan antarmuka dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3. 23 Halaman Baca Artikel

g. Halaman Kontak

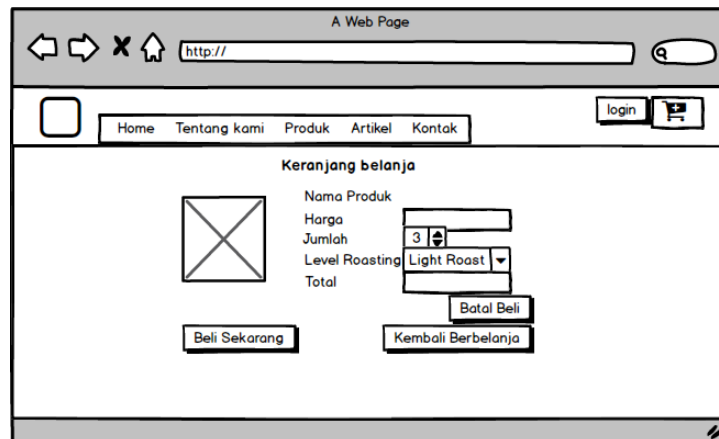
Merupakan antarmuka untuk mengirim pesan kepada admin, pada halaman ini disediakan formulir untuk mengirim pesan. Rancangan antarmuka dari halamn ini dapat dilihat pada Gambar 3.24.



Gambar 3. 24 Halaman Kontak

h. Halaman Keranjang Belanja

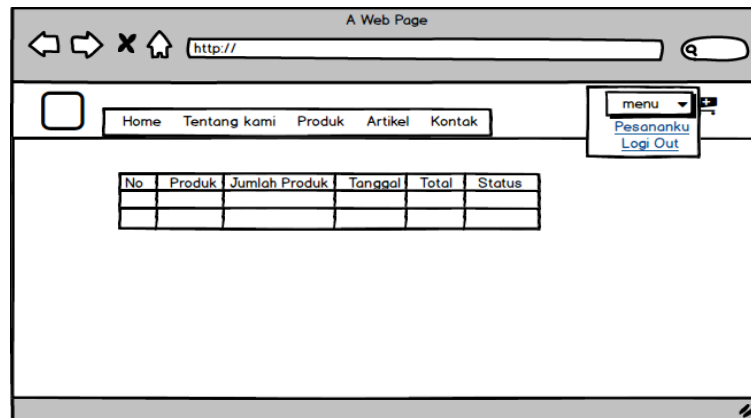
Rancangan halaman ini adalah untuk menampilkan keranjang belanja produk yang sudah dibeli oleh member. Member diminta untuk memasukkan jumlah barang dan *level roasting* kopinya Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.25.



Gambar 3. 25 Halaman Keranjang

i. Halaman Pesananku

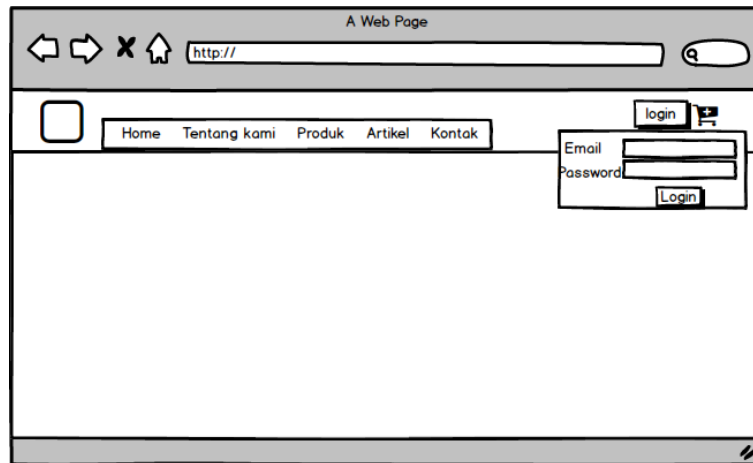
Rancangan halaman ini ditujukan bagi pelanggan yang sudah melakukan transaksi. Pada halaman ini akan ditampilkan pesanan beserta status pesanan. Untuk lebih jelasnya rancangan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3. 26 Halaman Pesananku

j. Halaman Login User

Rancangan halaman ini untuk login user yang telah mendaftar sebagai member. Untuk lebih jelasnya rancangan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 3.27.



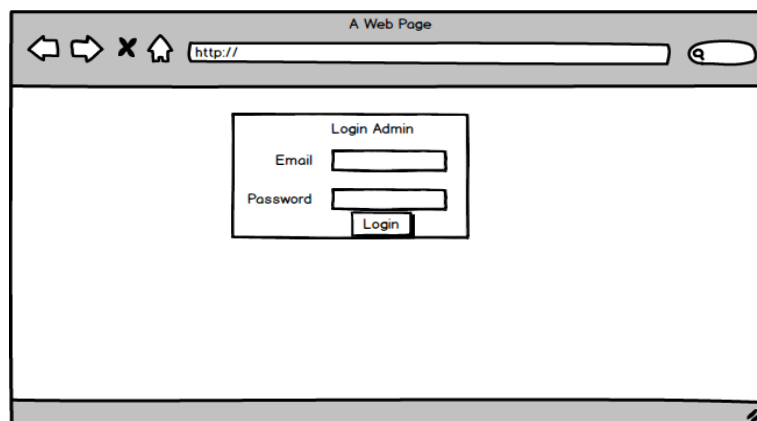
Gambar 3. 27 Halaman Login

3.4.2 Perancangan Antarmuka Admin

Pada perancangan antarmuka admin, akan menampilkan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh admin dalam memanajemen produk ataupun konten yang terdapat pada sistem.

a. Halaman Login Admin

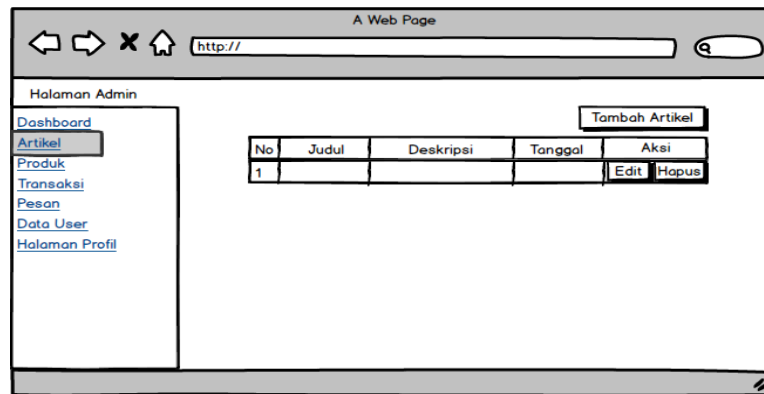
Halaman antarmuka awal ketika admin membuka *website*. Dalam halaman ini menampilkan form login untuk memasukkan *email* dan *password* admin. Rancangan halaman admin dapat dilihat pada Gambar 3.28.



Gambar 3. 28 Antarmuka Halaman Login Admin

b. Halaman Artikel Admin

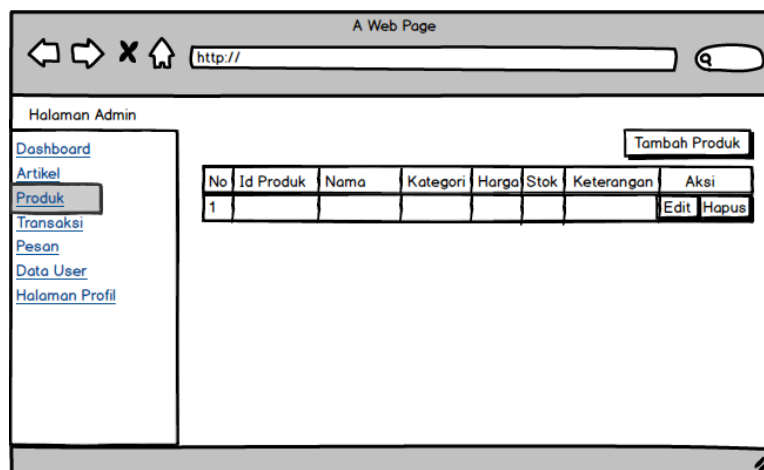
Halaman artikel digunakan oleh admin untuk memanajemen artikel yang akan ditampilkan dalam web. Rancangan halaman artikel admin dapat dilihat pada Gambar 3.29.



Gambar 3. 29 Antarmuka Halaman Artikel Admin

c. Halaman Produk Admin

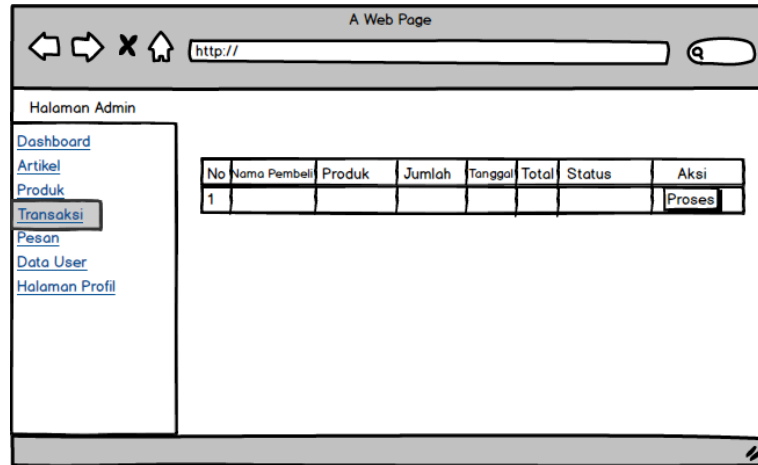
Pada halaman ini bertujuan untuk memanajemen data produk yang akan dijual. Admin dapat melakukan tambah, edit dan hapus produk. Rancangan halaman edit data dapat dilihat pada Gambar 3.30.



Gambar 3. 30 Halaman Produk Admin

d. Halaman Transaksi Admin

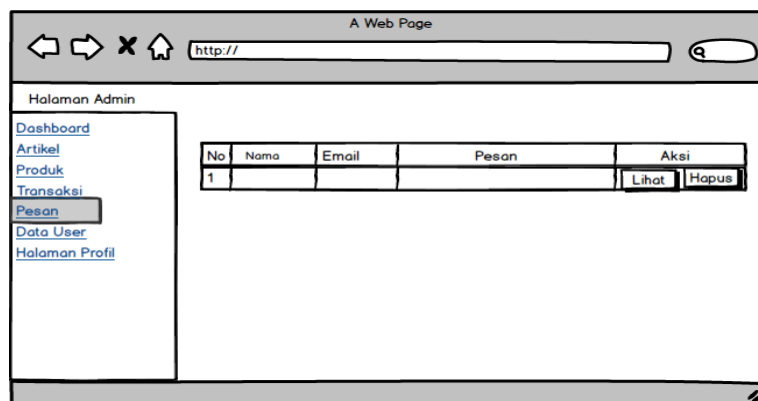
Halaman ini akan menampilkan semua pesanan yang telah dikirimkan oleh member. Pada tabel pesanan admin dapat merubah status pesanan. Rancangan halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.31.



Gambar 3. 31 Halaman Transaksi Admin

e. Halaman Pesan Admin

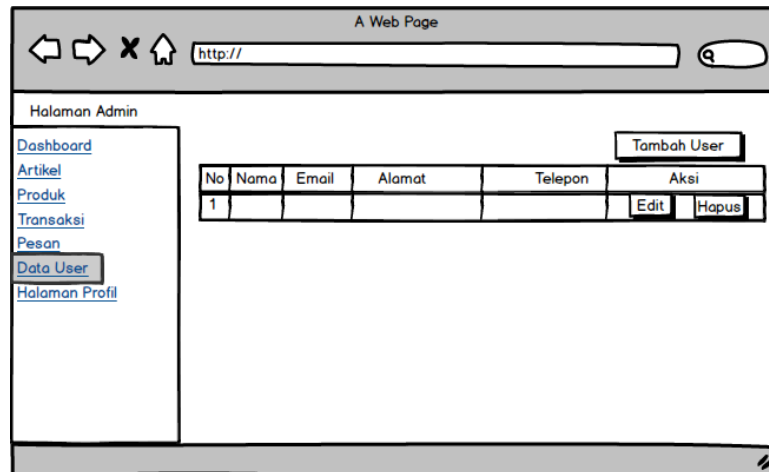
Halaman pesan admin, admin dapat melihat dan menghapus pesan yang dikirimkan user *website*. Rancangan halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.32.



Gambar 3. 32 Halaman Admin Pesan

f. Halaman Admin Data User

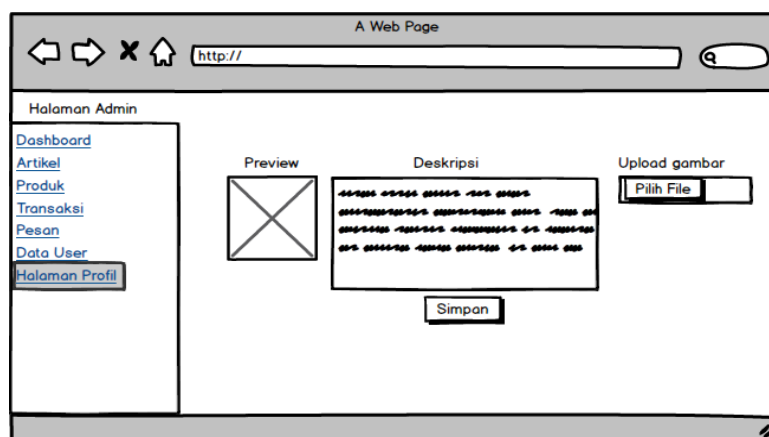
Halaman ini berisikan daftar user. Admin dapat menambah user, mengedit user dan menghapus user yang sudah tidak aktif. Rancangan halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.33 di bawah ini.



Gambar 3. 33 Halaman Data User

g. Halaman Edit Profile

Halaman *edit profile* ditujukan admin untuk merubah isi dari *profile* perusahaan baik itu foto maupun deskripsinya. Rancangan halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.34.



Gambar 3. 34 Halaman Edit Profile

3.5 Perancangan Pengujian Kuesioner

Berdasarkan target kuisioner yang sudah direncanakan sebelumnya, maka peneliti membagi poin – poin yang akan digunakan dalam membuat pertanyaan – pertanyaan yang akan ada di kuisioner terdapat di Tabel 3.11.

Tabel 3. 10 Kuesioner Pembelian Biji Kopi

N o	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS	Total Skor	Skor
1	Fitur pada sistem informasi dapat meningkatkan minat pelanggan dalam melakukan pembelian							
2	Fitur yang ada pada setiap halaman mudah dipahami oleh pengguna sistem							
3	Alur atau langkah dalam penggunaan sistem informasi penjualan biji kopi dapat dipahami dan memudahkan							
4	Desain menarik konsumen dan memudahkan konsumen							
5	Pelanggan lebih memilih melakukan pembelian dari website dibandingkan cara manual							
6	Sistem penjualan berbasis website lebih efektif dibandingkan secara manual							
Rata – rata Skor								

Keterangan :

- a. STS adalah Sangat Tidak Setuju
- b. TS adalah Tidak setuju
- c. R adalah Ragu
- d. S adalah Setuju
- e. SS adalah Sangat Setuju

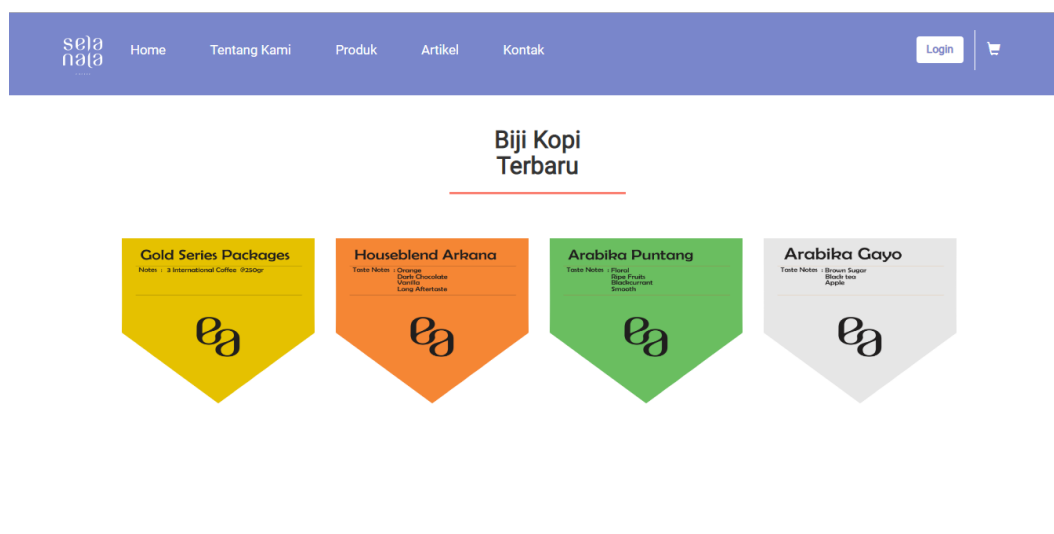
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

Tahapan implementasi adalah tahap lanjutan dari tahap perancangan sebelumnya. Pada tahapan implementasi sistem informasi penjualan biji kopi ini sudah dapat dijalankan dalam keadaan yang sebenarnya. Melalui tahap ini sistem yang sudah dirancang dapat diimplementasikan. Berikut ini adalah implementasi dari Sistem Informasi Penjualan Biji Kopi.

4.1.1 Halaman Home

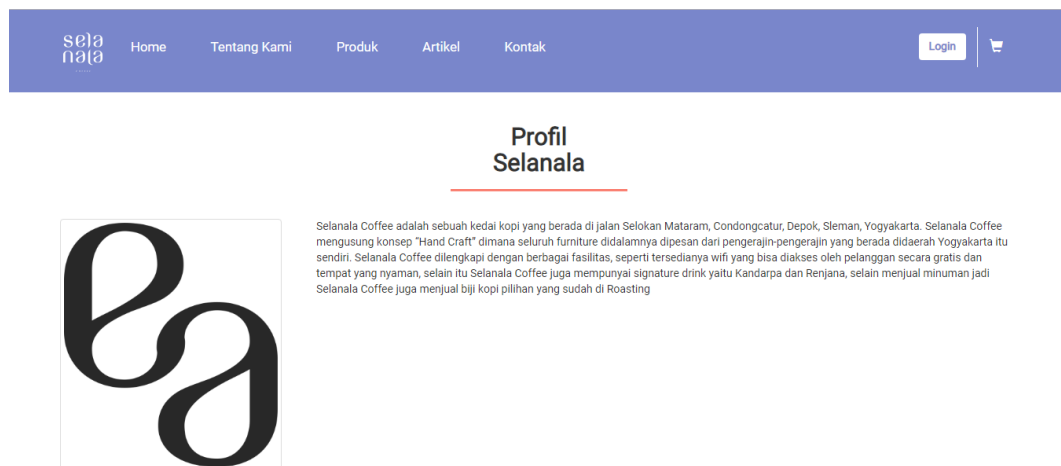
Halaman ini adalah halaman yang pertama kali ditampilkan ketika mengunjungi website ini. Di halaman ini berisi daftar produk dan artikel terbaru serta menu-menu yang ada di sistem informasi penjualan biji kopi ini. Halaman home akan dijelaskan pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Halaman Home

4.1.2 Halaman Tentang Kami

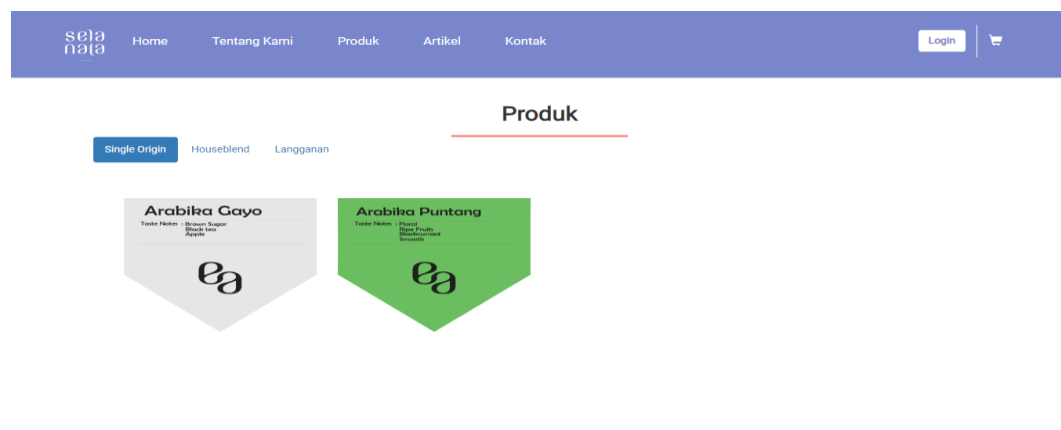
Setelah user memilih menu tentang kami, akan ditampilkan deskripsi tentang selanala *coffee*. Halaman tentang kami pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Halaman Tentang Kami

4.1.3 Halaman Produk

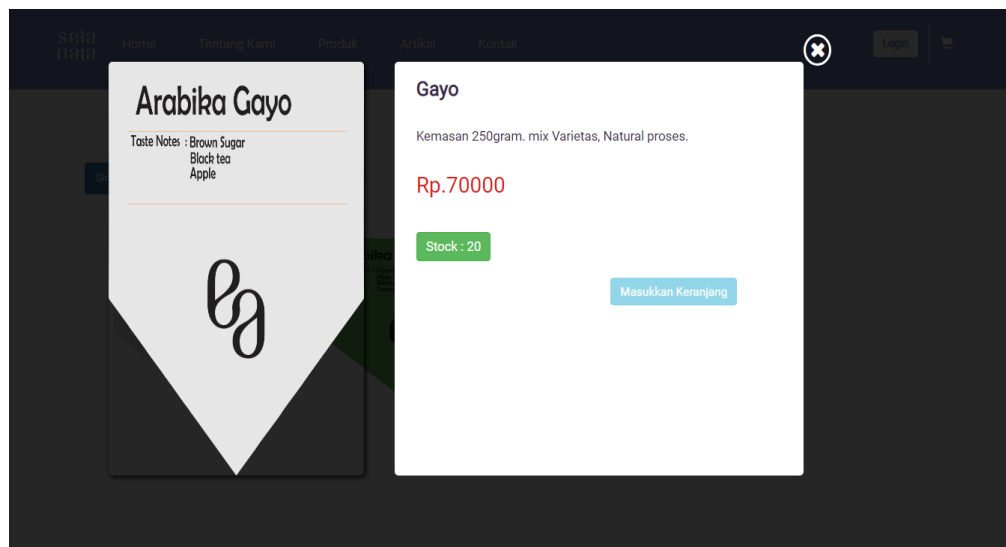
Pada halaman produk, akan ditampilkan produk-produk yang dijual selanala *coffee*, *user* dapat memilih produk berdasarkan kategori yang tersedia. Halaman produk pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Halaman Produk

4.1.4 Halaman Detail Produk

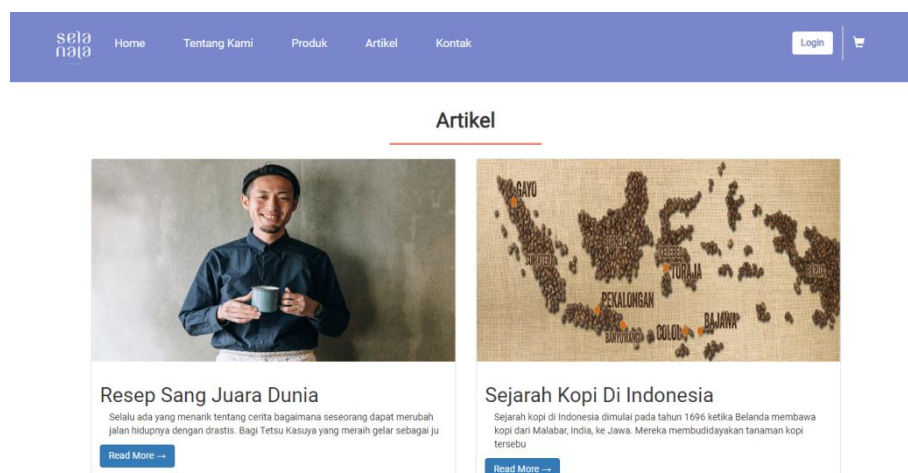
Halaman ini ditampilkan ketika *user* memilih produk yang akan dibeli, halaman ini berisi informasi dari produk yang dipilih. Halaman detail produk akan dijelaskan pada gambar 4.4



Gambar 4. 4 Halaman Detail Produk

4.1.5 Halaman Artikel

Pada halaman artikel akan ditampilkan artikel-artikel yang tersedia di system informasi ini, *user* dapat memilih artikel mana yang ingin dibaca dengan cara klik *read more* pada artikelnya. Halaman artikel dijelaskan pada Gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Halaman Artikel

4.1.6 Halaman Kontak

Halaman kontak adalah halaman yang difungsikan untuk mengirim pesan kepada admin atau pihak selanala dengan cara mengisi nama, email dan pesan yang akan disampaikan pada pihak selanala. Halaman kontak pada Gambar 4.6.

Gambar 4. 6 Halaman kontak

4.1.7 Halaman Keranjang

Halaman ini digunakan untuk melakukan proses lanjutan pembelian produk, *user* dapat memasukan jumlah produk yang dibeli dan *level roasting* yang diinginkan. Halaman keranjang akan ditampilkan pada Gambar 4.7.

Gambar 4. 7 Halaman Keranjang

4.1.8 Halaman Pesananku

Halaman ini difungsikan untuk *user* mengecek pesanannya, sehingga *user* dapat mengecek sendiri pesanannya secara *real time*. Halaman pesananku akan ditampilkan pada Gambar 4.8.

No	Kode Transaksi	Produk	Jumlah Produk	Level	Tanggal	Total	Status
1	TRX-409472	Kopi Gayo	1 Buah	Buah	2018-07-29	Rp. 19000	Sudah Dikirim
2	TRX-409474	Kopi Gayo	1 Buah	Buah	2018-07-29	Rp. 10000	Belum Diproses
3	TRX-409492	Kopi Gayo 2	1 Buah	Buah	2018-07-29	Rp. 9000	Belum Diproses
4	TRX-409581	Kopi Gayo	1 Buah	Buah	2018-07-29	Rp. 10000	Belum Diproses
5	TRX-410433	Gold Series	1 Buah	Buah	2018-07-29	Rp. 150000	Belum Diproses

Gambar 4. 8 Halaman Pesananku

4.1.9 Halaman Daftar Member

Halaman ini ditujukan untuk *user* yang ingin melakukan pembelian produk harus terdaftar sebagai member di system ini. Pada halaman ini disediakan formulir yang harus diisi oleh user. Halaman daftar member pada Gambar 4.9.

Login

Daftar

Login

Nama :

Email :

Password :

Konfirmasi Password :

Alamat :

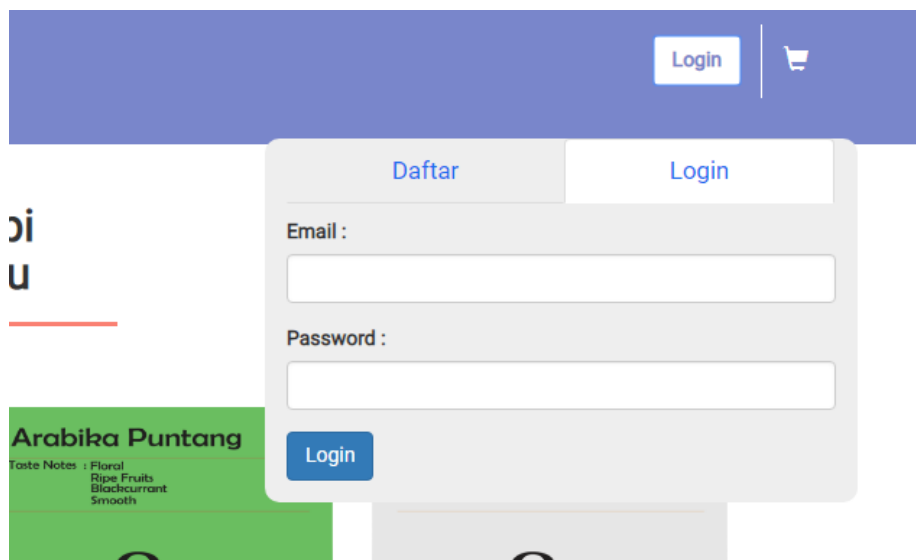
Nomor Telepon :

Daftar

Gambar 4. 9 Halaman Daftar Member

4.1.10 Halaman Login member

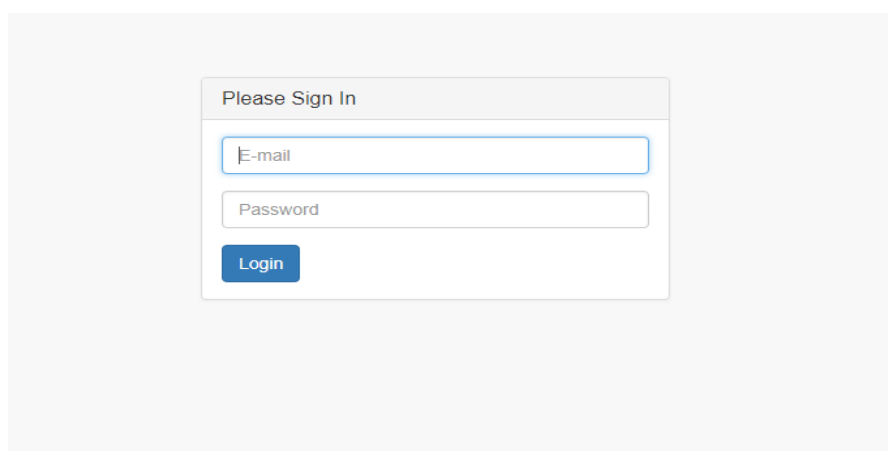
Halaman ini digunakan untuk user yang telah terdaftar member oleh system ini, member diminta untuk memasukkan email dan password yang sudah terdaftar. Halaman login member pada Gambar 4.10.



Gambar 4. 10 Halaman Login Member

4.1.11 Halaman Login Admin

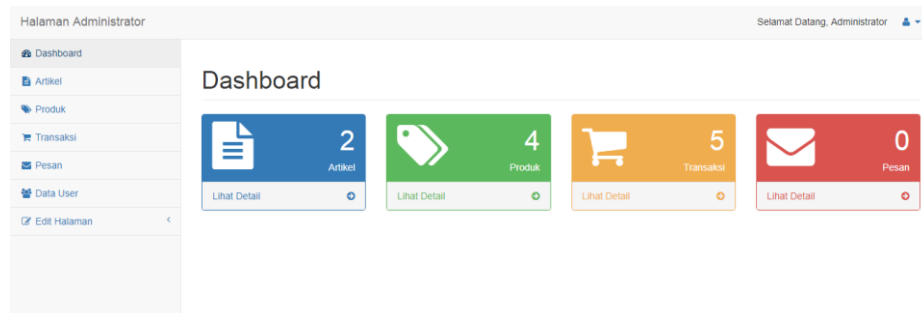
Halaman ini tampil pertama kali sebelum masuk ke halaman utama admin. Selengkapnya akan dijelaskan pada Gambar 4.11.



Gambar 4. 11 Halaman Login Admin

4.1.12 Halaman Home Admin

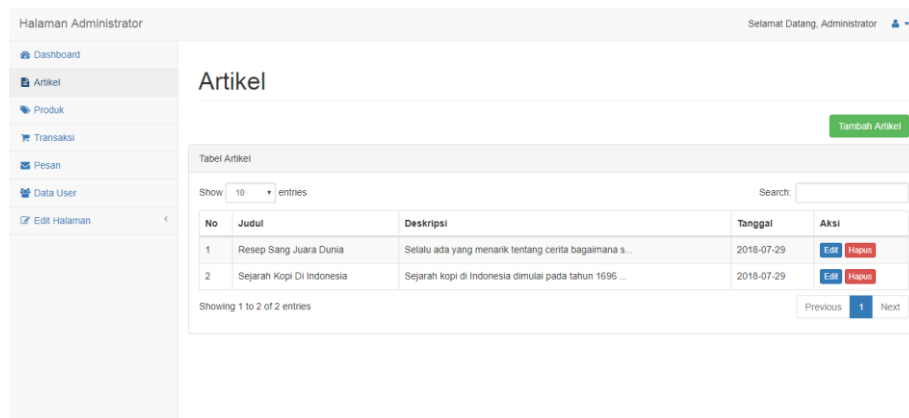
Halaman home admin berfungsi untuk admin manajemen semua yang ada di dalam system ini. Penjelasan dari halaman home admin akan dijabarkan pada Gambar 4.12.



Gambar 4. 12 Halaman Home Admin

4.1.13 Halaman Artikel Admin

Halaman artikel admin akan ditampilkan daftar artikel yang ada dalam sistem informasi ini, admin dapat menambah, mengubah dan menghapus artikel yang dipilih. Penjelasan dari halaman artikel admin akan dijelaskan pada Gambar 4.13.



Gambar 4. 13 Halaman Artikel Admin

4.1.14 Halaman Produk Admin

Halaman produk admin berfungsi untuk admin manajemen produk yang dijual. Penjelasan dari halaman home admin akan dijelaskan pada Gambar 4.14.

Halaman Administrator Selamat Datang, Administrator

Dashboard
Artikel
Produk
Transaksi
Pesanan
Data User
Edit Halaman

Produk

Tambah Produk

Tabel Produk

Show 10 entries Search:

No	Kode	Nama	Kategori	Harga	Stok	Keterangan	Aksi
1	SO001	Gayo	Single Origin	Rp. 70000	20	Kemasan 250gram. mix...	Edit Hapus
2	SO002	Arabika Puntang	Single Origin	Rp. 80000	30	kemasan 250gram. var...	Edit Hapus
3	HB001	Arkana	Houseblend	Rp. 120000	20	kemasan 500gr. full ...	Edit Hapus
4	DS001	Gold Series	Langganan	Rp. 150000	19	Gold series adalah 3...	Edit Hapus

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 1 Next

Gambar 4. 14 Halaman Produk Admin

4.1.15 Halaman Transaksi Admin

Halaman ini ditujukan untuk admin memproses pesanan dari member, admin dapat merubah status pesanan member. Penjelasan dari halaman transaksi admin akan dijelaskan pada Gambar 4.15.

Halaman Administrator Selamat Datang, Administrator

Dashboard
Artikel
Produk
Transaksi
Pesanan
Data User
Edit Halaman

Transaksi

Tabel Transaksi

Show 10 entries Search:

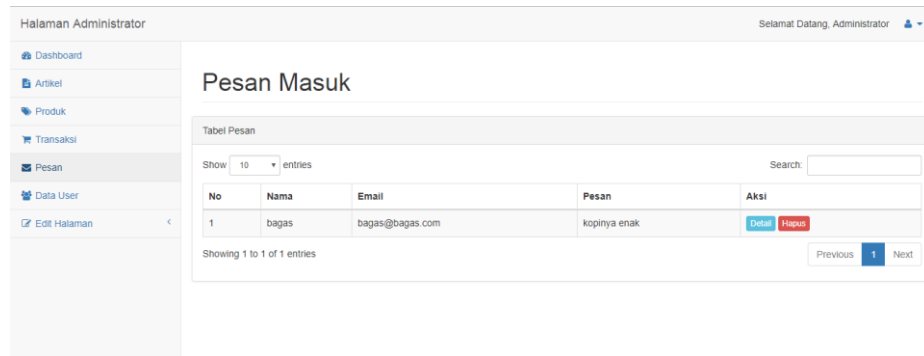
No	Kode Transaksi	Nama Pembeli	Produk	Tanggal	Status	Aksi
1	TRX-409472	John Doe	Kopi Gayo	2018-07-29	Sudah Dikirim	Detail
2	TRX-409474	John Doe	Kopi Gayo	2018-07-29	Belum Diproses	Detail
3	TRX-409492	John Doe	Kopi Gayo 2	2018-07-29	Belum Diproses	Detail
4	TRX-409581	John Doe	Kopi Gayo	2018-07-29	Belum Diproses	Detail
5	TRX-410433	John Doe	Gold Series	2018-07-29	Belum Diproses	Detail

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous 1 Next

Gambar 4. 15 Halaman Transaksi Admin

4.1.16 Halaman Pesan Admin

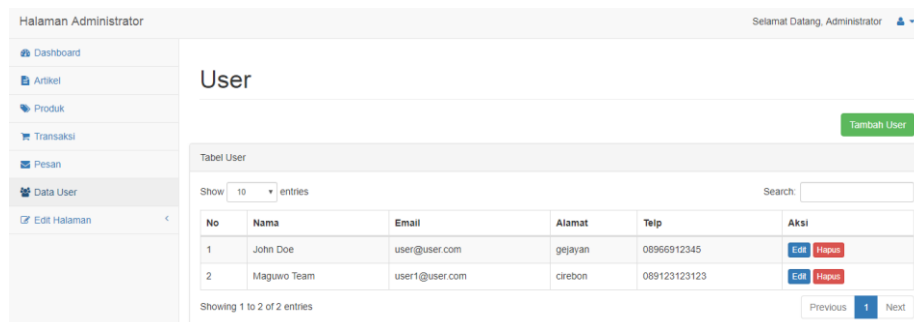
Halaman ini berisi daftar pesan yang dikirimkan oleh *user* maupun member, admin dapat melihat dan menghapus pesan yang masuk. Penjelasan dari halaman pesan admin akan dijabarkan pada Gambar 4.16.



Gambar 4. 16 Halaman Pesan Admin

4.1.17 Halaman Daftar User Admin

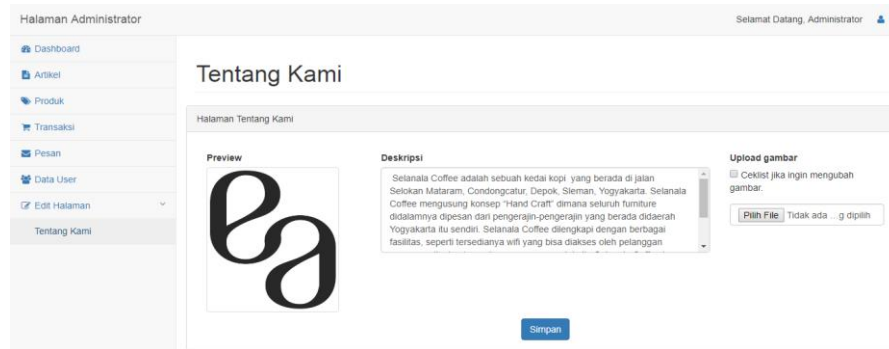
Halaman daftar *user* admin berisi data *user* yang telah terdaftar dalam system, admin dapat memanajemen daftar user ini. Penjelasan dari halaman daftar user admin akan dijabarkan pada Gambar 4.17.



Gambar 4. 17 Halaman Daftar User Admin

4.1.18 Halaman Tentang Kami Admin

Halaman tentang kami admin bertujuan untuk admin merubah *profile* dari selanala. Penjelasan dari halaman tentang kami admin akan dijelaskan pada Gambar 4.18.



Gambar 4. 18 Halaman Tentang kami Admin

4.2 Pengujian

Pengujian dilakukan ketika tahapan implementasi perancangan yang sudah dibuat. Penulis melakukan pengujian sistem informasi penjualan biji kopi ini menggunakan metode kuesioner. Penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada responden yang telah ditentukan. Responden berjumlah 10 orang yang terdiri dari 8 orang pelanggan dan 2 orang karyawan. Penulis mendapatkan hasil kuesioner ini dengan metode penghitungan skala likert.

Metode skala likert adalah perhitungan yang mengacu pada pandangan seseorang, sikap dan pendapat berdasarkan kondisi yang sudah ditetapkan terlebih dahulu oleh peneliti. Peneliti disini menggunakan perhitungan skala likert berdasarkan 3 sebab yaitu skala likert yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei, memudahkan responden untuk menjawab kuesioner terdapat pilihan sangat setuju sampai sangat tidak setuju, secara tampilan menggunakan skala likert lebih menarik dan mudah diisi oleh responden. Perhitungan skala likert terdapat 5 skor untuk setiap tipe jawaban pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Penilaian Kuesioner

Kategori	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 4. 2 Penjelasan Presentasi Penilaian

Jawaban	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak memuaskan
21% - 40%	Tidak Memuaskan

Rata-rata skor	34,3	68.6%
----------------	------	-------

Penulis mendapatkan hasil kuesioner dari responden. Pada poin pertama dari total sepuluh responden mendapatkan hasil, tiga orang memilih ragu, enam orang memilih setuju dan satu orang memilih sangat setuju. Hasil dari pemilihan responden menghasilkan total nilai 34,3 sesuai dengan rumus yang sudah ada maka menghasilkan nilai 68,6%. Nilai tersebut dapat diartikan merujuk kepada Tabel 4.2 poin pertama mendapat hasil memuaskan. Pertanyaan di kuesioner 2-6 perhitungannya akan sama pada yang dijabarkan pada poin pertama.

4.3 Keterbatasan dan Kekurangan Sistem

Ada beberapa keterbatasan dan kekurangan sistem dalam perancangan sistem informasi penjualan biji kopi berbasis website, yaitu:

- a. Sistem informasi ini hanya bisa diterapkan pada perusahaan tersebut karena dirancang berdasarkan kebutuhan sistem yang ada pada perusahaan tersebut.
- b. Sistem informasi ini tidak terdapat fitur pembayaran, sehingga konsumen akan mendapatkan informasi pembayarannya melalui pesan singkat telepon seluler.
- c. Sistem informasi ini tidak ada fitur live chat, sehingga pertanyaan user masih melalui kontak kami.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dihasilkan dari serangkaian pembahasan dan pengujian Sistem Penjualan Biji Kopi Berbasis Website di atas ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Dari hasil pembahasan dan pengujian Sistem Penjualan Biji Kopi Berbasis Website ini menghasilkan sebuah aplikasi web yang meningkatkan minat dari konsumen untuk melakukan pembelian biji kopi.
- b. Dengan adanya sistem informasi ini, konsumen lebih memilih untuk melakukan pembelian melalui website daripada membeli dengan datang langsung ke tempat pembelian biji kopi yaitu di *Selanala Coffee*. Pengujian dari pembuatan Sistem Penjualan Biji Kopi Berbasis Website ini menggunakan metode kuesioner.
- c. Manfaat dari pembuatan Sistem Penjualan Biji Kopi Berbasis Website ini adalah untuk menarik minat konsumen untuk mengetahui informasi biji kopi yang ada pada sistem informasi ini. Sebelumnya konsumen diharuskan datang langsung ke tempat yaitu *Selanala Coffee* jika ingin membeli biji kopi tanpa mengetahui informasi biji kopi, stok biji yang masih tersedia dan tidak bisa *request level roasting*.

5.2 Saran

Sistem informasi penjualan biji kopi ini memiliki keterbatasan dan kekurangan, maka untuk menyempurnakan sistem penjualan biji kopi ini penulis mengharapkan untuk teman-teman yang akan melakukan pengembangan dan penelitian sebagai berikut:

- a. Pengembangan lebih lanjut diadakannya fitur *live chat*.
- b. Jika sistem informasi penjualan biji kopi ini berkembang dengan baik, penulis menyarankan untuk dikembangkannya fitur pembayaran melalui sistem informasi penjualan biji kopi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W. (2018). *Metode Penelitian Terpadu Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Booch, G. (2005). *The Unified Modeling Language User Guide Second Edition*. United State: Addison Wesley Professional.
- Dennis, A., Wixom, B. H., & M.Roth, R. (2014). *System Analysis & Design*. USA: Don Fowley.
- Jogiyanto, H. (2005). *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Krismiaji. (2010). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Mulyadi. (2005). *Akuntansi Biaya edisi ke-5*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugroho, A. (2005). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- O'Brien, J. (2005). *Pengantar Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Prasetyo, R. (2018, March). Diambil kembali dari JOGJA.co: <http://www.jogja.co/pengintahu-berapa-jumlah-warung-kopi-di-jogja/>
- Remick. (2011). Diambil kembali dari Technoporia Jogja: <http://technophoriajogja.com/2014/01/28/pengertian-tentang-aplikasi-berbasis-web/>
- Rouse. (2011). Diambil kembali dari Technoporia Jogja: <http://technophoriajogja.com/2014/01/28/pengertian-tentang-aplikasi-berbasis-web/>
- Salahuddin, A. (2010). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.
- Soemarso, S. (2009). *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sora, N. (2015). *Teknologi*. Diambil kembali dari <http://www.pengertianku.net/2015/09/pengertian-uml-dan-jenis-jenisnya-serta-contoh-diagramnya.html>
- Suandy, E. (2001). *Perencanaan Pajak*. Jakarta: Salemba Empat.
- Susanto, A. (2009). *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.

LAMPIRAN