

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN, PEMBELIAN DAN JASA
GROOMING PADA OPETSHOP KOTA JAMBI
BERBASIS WEB**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan Oleh :
Agung Abel Ibrahim
8040190206

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
2022**

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

1. Judul Proposal : Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Opetshop Kota Jambi Berbasis Web
2. Program Studi : Sistem Informasi
3. Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)
4. Peneliti :
 - a. Nama : Agung Abel Ibrahim
 - b. Nim : 8040190206
 - c. Jenis Kelamin : Laki laki
 - d. Alamat : Kelurahan Ulu Gedong
Kecamatan Danau Teluk
Kota Jambi.
 - e. No. Telepon : 083171102356
 - f. Email : m.amin4356@gmail.com

1. LATAR BELAKANG

Pada masa sekarang ini kemajuan teknologi sangatlah pesat. Kemajuan teknologi pastinya juga bersentuhan dengan komputer. Komputer juga merupakan sarana komunikasi yang sangat dibutuhkan bagi setiap manusia, dan peranan sebuah teknologi informasi sudah menjadi salah satu bagian penting dalam meningkatkan produktivitas ataupun kemampuan serta kualitas dari sebuah perusahaan baik skala kecil maupun besar yang digunakan untuk memproses suatu data baik yang digunakan secara sistem yang belum terkomputerisasi maupun dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi. Ketepatan, kecepatan dan keakuratan suatu sumber informasi sebagai masukan penentu kebijakan sangatlah penting mengingat persaingan bisnis yang semakin banyak, dan tentunya sebuah teknologi informasi mampu menjawab dan menjembatani kebutuhan pokok sumber input informasi untuk diolah menjadi bahan pertimbangan, sehingga diharapkan sebuah hasil output yang maksimal.

Opetshop merupakan perusahaan yang tergolong dalam usaha kecil menengah dan bergerak dibidang penjualan perlengkapan, peralatan, makanan hewan peliharaan. Opetshop beralamatkan di kelurahan ulu gedong kecamatan danau teluk kota jambi. Dalam bisnisnya Opetshop menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan mulai makanan kucing tas dan sebagainya. Selain menjual berbagai makanan dan aksesoris Opetshop juga menawarkan jasa grooming atau dikenal dengan salon hewan yang dikhususkan untuk kucing saja seperti perawatan, mandi, dan potong kuku. Sementara itu Opetshop mendapatkan barang penjualan dari supplier.

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh Opetshop diantaranya adalah masalah dalam pengolahan data yang masih belum terkomputerisasi, belum adanya bukti transaksi untuk pelanggan seperti bukti penjualan barang atau pembelian barang, tidak adanya bukti pengambilan kucing yang sudah melalui proses grooming. Masalah lain yang ada di Opetshop yaitu sering mengalami kesulitan dalam pengecekan stok barang, Belum adanya pembuatan laporan penjualan dan pembelian mereka hanya menggunakan rekap nota untuk laporan.

Sehubungan dengan itu diusulkan pemecahan masalah dengan membuat perancangan sistem informasi yang dapat membantu pembukuan, pengolahan data, nota transaksi dan laporan dan menggabungkan komponen-komponen yang masih belum terkomputerisasi tersebut ke dalam satu sistem dan menjamin fungsi-fungsi dari bagian-bagian sistem tersebut dapat dipakai untuk meningkatkan pelayanan penjualan barang dan jasa Opetshop. Maka dari itu, penulis tertarik untuk memaparkannya dalam proposal tugas akhir yang berjudul **Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Opetshop Kota Jambi Berbasis Web**

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah : Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Opetshop Kota Jambi Berbasis Web

3. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penulisan, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut. Adapun batasan masalahnya mencakup :

1. Pembahasan di khususkan untuk kucing saja
2. Fokus pembahasanan pada sistem informasi yang dirancang berkaitan dengan data hewan, grooming dan data pelanggan.
3. Menggunakan aplikasi perancangan program Dreamweaver dengan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL.
4. Model pengembangan sistem menggunakan *waterfall*
5. Metode pengembangan sistem dengan *tools* UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase digram*, *Activity diagram* dan *Class diagram*.

4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan khususnya bagian pengolahan data Grooming Pada Opetshop Kota Jambi.
2. Merancang Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming yang diharapkan dapat membantu meminimalisir permasalahan yang ada.

4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah pihak Opetshop dalam mengolah data hewan peliharaan, serta keakuratan datanya lebih terjamin jika dibandingkan dengan sistem yang lama.
2. Membantu pelanggan akan terhindar dari proses transaksi yang terlalu lama. Karena semua proses transaksi dilakukan secara terkomputerisasi dan dapat dilakukan secara *online*.
3. Menambah wawasan penulis merancang sistem Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Opetshop Kota Jambi Berbasis Web

5. LANDASAN TEORI

Pada bagian ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian. Pembahasan pada bagian ini, difokuskan pada literatur-literatur yang membahas konsep teoritis yang relevan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

5.1 Perancangan

Perancangan pada dasarnya telah didefinisikan sebagai proses banyak langkah dimana representasi-representasi data dan struktur program, karakter-karakteristik antarmuka, dan rincian prosedural diikhtisarkan dari hal-hal

yang berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan informasi. DeTugas Akhir ini telah diperluas oleh beberapa menurut para ahli sebagai berikut :

Hermono dan Hakim [1] mendefinisikan bahwa : “Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa pengaturan atas beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.

Sembiring [2] menjelaskan bahwa : “Perancangan adalah analisis sistem, persiapan untuk merancang dan implementasi agar dapat menyelesaikan apa yang harus diselesaikan serta mengkonfigurasi komponen - komponen perangkat lunak ke perangkat keras”.

Syukron dan Hasan [3] Mengungkapkan : “perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis”.

Berdasarkan deTugas Akhir perancangan menurut beberapa para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh yang dapat digunakan untuk menciptakan suatu tujuan.

5.1 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan hal yang sangat penting bagi pihak pengguna sistem informasi di dalam pengambilan keputusan. Berikut beberapa pengertian dari sistem informasi

Ridha. et al. mengungkapkan :

“Sistem informasi secara teknis di definisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi. Sistem informasi menyiratkan suatu pengumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaannya yang mencakup lebih jauh dari pada sekedar penyajian [4]”.

Astuti [5] menyatakan : “Suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi”.

Prihantara dan Riasti [6] mendefinisikan : “Sistem informasi adalah teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi”.

Dari definisi diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu sekumpulan komponen-komponen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain ditingkatkan management untuk membentuk satu kesatuan informasi.

5.2 Website

Website adalah ada yang bilang *website* atau lazim disingkat web adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Menurut para ahli :

Abbas mendefinisikan :

“*Website* disebut juga site, situs, situs web atau portal. Merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah *website* adalah *home page*, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut *web page*, dengan kata lain *website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia [7]”.

Suhartanto mengemukakan :

“*Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hyper text transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser [8]”.

Yumarlin [9] menjelaskan : “Website merupakan alamat atau lokasi di dalam internet suatu web, umumnya membuat dokumen HTML dan dapat berisi sejumlah foto atau gambar grafis, musik, teks, bahkan gambar yang bergerak.

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan website adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet tanpa terbatas ruang dan waktu.

6. METODOLOGI PENELITIAN

6.1 Alat Dan Bahan Penelitian

Alat bantu (*tools*) yang dapat digunakan dalam perancangan sistem ini antara lain:

6.1.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Dalam perancangan sistem ini, dibutuhkan perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi untuk menjalankan perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan sistem. Perangkat keras (*hardware*) pendukung yang digunakan adalah spesifikasinya sebagai berikut:

- 1) Acer Core i3.
- 2) 1 unit Printer canon ip 1980i, Dan perangkat keras lainnya.

6.1.2 Perangkat Lunak (*Software*)

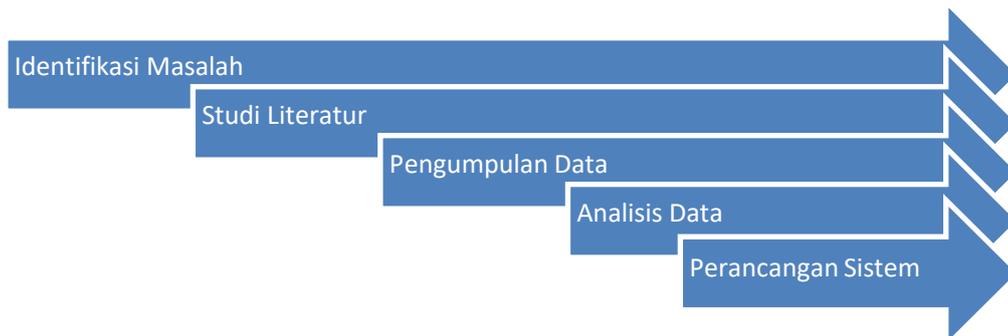
Dalam perancangan ini digunakan sebagai alat bantu dalam merancang dan mendesain program. Dibawah ini adalah perangkat lunak (*software*) pendukung dalam perancangan sistem ini, antara lain :

- 1) Sistem Operasi : Microsoft Windows 7 Ultimate.
- 2) Database : MySQL
- 3) Bahasa Pemograman : PHP (Adobe Dreamweaver)
- 4) Design : Microsoft Visio 2013

6.2 Metode Penelitian

6.2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu penelitian ini, di perlukan susunan kerangka kerja (*framework*) yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang dibahas. Adapun kerangka kerja yang digunakan ialah sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Dalam tahap ini penulis melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai masalah yang dihadapi Opetshop Jambi. Penulis meninjau langsung di lokasi penelitian guna menemukan kendala dan mencari ide serta solusi yang tepat. Tahap ini merupakan tahap yang penting karena tanpa identifikasi masalah, peneliti akan kesulitan dalam melakukan penelitian di tahap yang selanjutnya.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis melakukan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian, mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan baik itu dari perpustakaan maupun dari internet.

3. Pengumpulan data

Salah satu komponen yang penting dalam penelitian adalah proses peneliti dalam pengumpulan data. Kesalahan yang dilakukan dalam proses pengumpulan data akan membuat proses analisis menjadi sulit. Selain itu hasil dan kesimpulan yang akan didapat pun akan menjadi rancu apabila pengumpulan data dilakukan tidak dengan benar, maka dari itu penulis

menyusun kegiatan dalam proses pengumpulan data dimulai dari Pengamatan, wawancara dan dokumentasi.

4. Analisis Data

Analisis data adalah proses inspeksi, pemeriksaan dan pemodelan data dengan tujuan menemukan informasi yang berguna, menginformasikan kesimpulan dan mendukung pengambilan keputusan.

5. Perancangan sistem

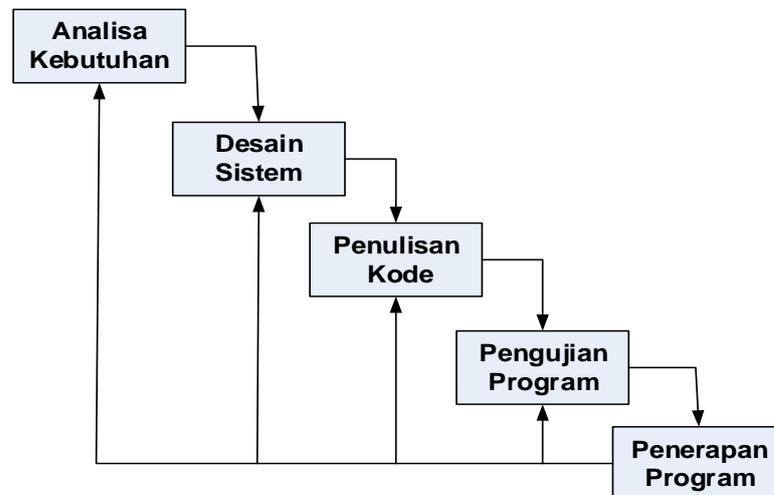
Setelah tahap pengumpulan data selesai dilakukan, maka penulis telah mengetahui dengan jelas apa yang harus dikerjakan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut dimulai dari penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa agar menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

6. Pembuat Laporan

Pada tahap ini penulis menjelaskan tugas dan kegiatan yang telah dilakukan dengan merangkum hasil penelitian yang telah dilakukan ke dalam laporan tugas akhir di mulai dari identifikasi masalah hingga sampai pada tahap pengembangan sistem yang telah selesai dirancang.

6.2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah model air terjun (*waterfall*). Model ini memerlukan pendekatan yang sistematis dan sekuensial dalam pengembangan sistem perangkat lunaknya. Pengembangannya dimulai dari tingkat sistem, analisis, perancangan, implementasi (pemrograman atau *coding*), pengujian (*testing*), dan pemeliharaan. Adapun bentuk model proses yang digunakan yaitu model proses *Waterfall* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Model Proses Waterfall [10]

Berdasarkan gambar di atas akan di uraikan penjelasan mengenai model *waterfall* yang digunakan oleh penulis berikut ini:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini, penulis menganalisis kebutuhan Opetshop Jambi dengan cara menganalisis data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk mengetahui latar belakang masalah yang dihadapi oleh Opetshop Jambi. Dalam tahap ini Penulis mengamati sistem yang sedang berjalan dari pengolahan data Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming hingga laporan yang dihasilkan untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan pada sistem yang akan dibangun seperti kebutuhan bagi admin dan bagi pegawai.

2. Desain sistem

Setelah menganalisis kebutuhan dari Opetshop Jambi dalam mengelola data Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming, maka selanjutnya adalah tahap desain sistem. Pada tahap ini penulis melakukan perancangan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *flowchart*. Rancangan *input*, proses, dan *output* yang digunakan dalam mendesain struktur perangkat lunak yang didapatkan dari spesifikasi dengan mempertimbangkan apa yang dibutuhkan dan bukan serta bagaimana melakukannya.

3. Penulis Kode

Tahap penulis melakukan penulisan kode sistem informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming hal ini merupakan tahap yang menentukan pengembangan sistem, karena sebegus apapun desain yang dibuat, tetapi tidak ada implementasi akan tidak ada gunanya. Pada tahap implementasi mencakup pengkodean atau pemrograman, program yang sudah dibuat selanjutnya penulis melakukan pengujian perunit atau diuji masing-masing fungsinya seperti tambah, edit, hapus dan sebagainya dengan cara menginput data-data Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming di masing-masing menu pada halaman website admin.

4. Pengujian Program

Pengujian sistem yang penulis lakukan menggunakan metode *Black Box* untuk memastikan bahwa *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan. Penulis melakukan pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil pemeriksaan masing-masing tombol yang ada pada program melalui pengujian tersebut penulis dapat mengetahui apakah program layak untuk di terapkan atau tidak.

5. Penerapan Program

Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap sistem Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming yang baru untuk mengetahui sistem telah memenuhi tujuan yang ingin di capai. Tahap ini merupakan tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan (*maintenance*). Pada tahap akhir dilakukannya pemeliharaan yang termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaiki unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

7. JADWAL PENELITIAN

Berikut Jadwal waktu penelitian yang direncanakan berdasarkan kerangka kerja (*Frame Work*) yang telah disusun yaitu dilaksanakan pada bulan **September 2022** sampai dengan **Desember 2022**. Penelitian dilakukan selama 4 bulan dengan perincian seperti tertulis pada tabel berikut ini :

No	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember			
		I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	
1	Identifikasi Masalah																
2	Studi Literatur																
3	Pengumpulan Data (Pengamatan, Wawancara, Dokumentasi)																
4	Perancangan Sistem (<i>Waterfall</i>)																
5	Penyusunan Laporan																

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Hermono And F. N. Hakim, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran Ipa Bahasan Gerak Benda Kelas Iii Sdn Dempelrejo),” *Sentra Penelit. Eng. Dan Edukasi*, Vol. 4, No. 1, P. 49, 2015.
- [2] Sembiring Sandro, “Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End Of File,” *Pelita Inform. Budi Darma*, Vol. Iv, No. Agustus, Pp. 45–51, 2013.
- [3] S. Akhmad And N. Hasan, “Perancangan Sistem Rawat Jalan Berasis Web Pada Puskesmas Winog,” *Informatika*, Vol. 3, No. 1, Pp. 28–34, 2015
- [4] Onny W. Hapzi Ali, “Sistem Informasi Manajemen Kependudukan,” *J. Buana Inform.*, Vol. 6, No. 2, Pp. 131–142, 2015
- [5] P. D. Astuti, “Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma Arjosari,” *J. Speed*, Vol. 3, No. 4, P. 39, 2015.
- [6] E. Prahasta, “Sistem Informasi Dan Teknologi Informatika : Konsep-Konsep Dasar (Prefektif Geodesi & Geomatika),” *Speed*, Vol. 4, No. 3, Pp. 1–7, 2019.
- [7] W. Abbas, “Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (Uny),” *J. Fak. Tek. Univ. Wahid Hasyim Semarang*, Vol. 1, No. 2, P. 6, 2015.
- [8] M. Suhartanto, “Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. Speed*, Vol. 4, No. 1, P. 8, 2017.
- [9] Yumarlin, “Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testingevaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” Vol. 1, No. 1, Pp. 34–43, 2016.
- [10] E. S. Anista Yulia Ratnawati, Edy Susena, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kas Berbasis Web Studi Kasus : Rs Dr . Etty Asharto Batu ’ Dalam Abstraknya Dijelaskan Bahwa Dalam Pendahuluannya Dijelaskan,” *J. Sainstech Politek. Indonusa Surakarta*, Vol. 6, No. 3, Pp. 1–8, 2019.