

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KONVEKSI
CV. MATAHARI BERBASIS WEBSITE**



Disusun Oleh:

N a m a : Gharin Irzan Musyaffa
NIM : 15523101

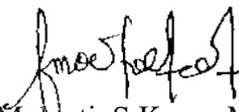
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2022

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING
SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KONVEKSI
CV. MATAHARI BERBASIS WEBSITE

TUGAS AKHIR




(Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KONVEKSI

CV. MATAHARI BERBASIS WEBSITE

TUGAS AKHIR

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

Yogyakarta, 25 Agustus 2022

Tim Penguji

Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1

Zainudin Zuhri, S.T., M.I.T.

Anggota 2

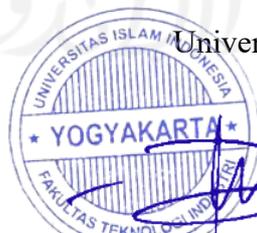
Andhik Budi Cahyono, S.T., M.T.

Mengetahui,

Ketua Program Studi 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 : Gharin Irzan Musyaffa

NIM : 15523101

Tugas akhir dengan judul:

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KONVEKSI
CV. MATAHARI BERBASIS WEBSITE**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian 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 risiko dan konsekuensi apapun.

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

Yogyakarta, 25 Juli 2022



(Gharin Irzan Musyaffa)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, hidayah, ridho dan kesempatan bagi saya untuk menuntut ilmu, memperkaya pengalaman dan pengetahuan yang melimpah, sehingga membuat saya tiada henti – hentinya mengucapkan rasa syukur atas seluruh kenikmatan yang dapat penulis rasakan karenaNya. Tidak lupa penulis memohon maaf atas kesalahan yang pernah dilakukan saya, baik disengaja ataupun yang tidak sengaja. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memimpin umat manusia dari zaman kegelapan hingga zaman yang terang benderang.

Sedikit persembahan yang dapat penulis berikan kepada kedua orang tua tercinta, kepada bapak yang selalu menjadi panutan, memberikan contoh untuk menjadi manusia yang mendapatkan kenikmatan dunia dan akhirat, dan nasihat-nasihatmu yang senantiasa membimbing penulis untuk menjadi manusia yang bermanfaat. Serta ibu yang selalu mendampingi, memberikan contoh untuk menjadi manusia yang sabar dan rendah hati, dan tidak pernah lelah dalam mengingatkan penulis dalam segala hal. Walaupun mungkin pencapaian kecil ini belum bisa membanggakan, semoga dengan selesainya tugas akhir ini dapat memberikan sedikit rasa lega kepada beliau berdua.

HALAMAN MOTO

“Ali bin Abi Thalib”

(Berpikirlah positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu)

“B.J. Habibie”

(Gagal hanya terjadi jika kita menyerah)



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga, penulis dapat menyelesaikan Skripsi hingga waktu yang ditentukan. Shalawat serta salam selalu kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan sahabatnya, yang telah menyampaikan petunjuk Allah SWT untuk kita semua. Semoga kita sebagai umat beliau bisa mendapatkan syafa'at di akhirat kelak.

Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Adapun tugas akhir penulis berjudul “**Sistem Informasi Manajemen Konveksi CV. Matahari Berbasis Website**”.

Pelaksanaan tugas akhir ini merupakan salah satu ketentuan mata kuliah wajib untuk mahasiswa dari Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia dan juga sarana bagi penulis untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam menerapkan keilmuan, sesuai dengan yang diambil di bangku perkuliahan.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Allah SWT, untuk seluruh kesempatan yang pernah diberikan, nikmat, hidayah, karunia dan ridho-Nya, sehingga penulis sanggup untuk menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini.
2. Bapak Prof Fathul Wahid., S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo., M.T., IPU., ASEAN.Eng. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, terima kasih karena telah memberikan ilmu dan pengarahan yang sangat bermanfaat sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan sebagaimana mestinya.
6. Bapak Ibu Dosen Informatika yang telah membimbing dan memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Untuk Bapak dan Ibu penulis, yang selalu ada untuk putra-putrinya, terima kasih untuk segalanya.

8. Untuk Nindita, dan Thoriq terima kasih telah menjadi kakak dan adik yang selalu hadir untuk memberikan motivasi, terima kasih untuk selalu memberikan semangat.
9. Semua teman-teman yang penulis sayangi, Landung, Ghiyats Luthfi, Ari, Demas, Riski Wahyu, Farhan, dan seluruh teman-teman yang telah memberikan bantuan serta dukungan bagi terselesaikannya tugas akhir ini.
10. Segenap keluarga besar teman – teman di Jurusan Teknik Informatika angkatan 2015 Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan bantuan dan dukungannya.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu kami dalam pelaksanaan tugas akhir yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Penulis juga menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan serta jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun selalu diharapkan demi penyusunan Skripsi yang lebih baik kedepannya. Akhir kata, penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 22 Agustus 2022



(Gharin Irzan Musyaffa)

SARI

CV. Matahari merupakan konveksi yang bergerak di bidang pakaian setengah jadi dan jadi, dengan menyediakan berbagai kebutuhan kain maupun pakaian jadi dan masih banyak lagi. Pengelolaan manajemen sangat diperlukan untuk usaha konveksi semacam ini. Namun, kenyataannya dari hasil observasi di CV. Matahari, pengelolaan manajemen masih dilakukan secara manual dengan pencatatan tertulis dalam buku nota. Hal ini menyebabkan pengelolaan manajemen memakan waktu yang cukup lama, baik dalam mencatat pesanan pelanggan, ketersediaan produk, hingga pencatatan karyawan.

Melihat permasalahan di atas, dibutuhkan sistem pendukung untuk mendukung proses pengelolaan manajemen data konveksi yakni dengan mengembangkan sebuah sistem informasi manajemen berbasis *website*. Sistem ini bertujuan untuk mempermudah pihak konveksi dalam melakukan pengelolaan manajemen konveksi, serta pengelolaan antrian pemesanan.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *waterfall*. Metode ini terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan, pengkodean, pengujian dan penerapan. Pengembangan sistem menggunakan beberapa software, di antaranya yaitu PHP, *MySql*, *sublime text*, CSS, *javascript*, *ajax*, dan *codeigniter*. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *blackbox* yang dilakukan, tujuan penelitian telah tercapai atau berhasil. Pembuatan sistem juga diuji menggunakan *system usability score* (SUS) kepada calon pengguna dengan hasil nilai 75,58 yang menunjukkan bahwa sistem ini pada klasifikasi *acceptability range* termasuk dalam kategori *acceptable* atau diterima dan pada klasifikasi *adjective rating* adalah diantara *good* sampai *excellent*. Maka dapat disimpulkan bahwa sistem dapat digunakan dan dapat memudahkan pengguna untuk melakukan manajemen data pada konveksi CV. Matahari.

Kata Kunci: *codeigniter*, manajemen konveksi, sistem informasi, *blackbox*, *system usability score* (SUS)

GLOSARIUM

Codeigniter	merupakan aplikasi sumber terbuka yang berupa kerangka kerja PHP dengan model MVC untuk membangun <i>website</i> dinamis dengan menggunakan PHP.
Database	kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis.
MYSQL	sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS.
PHP	Bahasa pemrograman <i>script server-side</i> yang didesain untuk pengembangan web
Sublime Text	aplikasi untuk teks editor kode.
Waterfall	metode pengembangan perangkat lunak.
Website	suatu halaman web yang saling berhubungan dan umumnya berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok atau organisasi.

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.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Sistem.....	6
2.1.2 Informasi	6
2.1.3 Sistem Informasi Manajemen.....	6
2.1.4 Berbasis <i>Website</i>	7
2.1.5 Sistem Antrian Pemesanan.....	8
2.1.6 Konveksi.....	8
2.1.7 Konveksi CV. Matahari.....	9
2.1.8 Layanan Konveksi CV. Matahari.....	10
2.1.9 Bahasa Pemrograman	11
2.1.10 Basis Data.....	12

2.1.11	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	12
2.1.12	<i>Structured Query Language (SQL)</i>	13
2.1.13	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	13
2.1.14	Metode <i>Waterfall</i>	15
2.2	Tinjauan Pustaka	15
BAB III METODE PENELITIAN		19
3.1	Analisis (<i>Analysis</i>).....	19
3.1.1	Analisis Masalah	19
3.1.2	Analisis Kebutuhan	20
3.2	Desain (<i>Design</i>).....	22
3.2.1	Perancangan Proses Bisnis	22
3.2.2	Perancangan Database.....	30
3.2.3	Perancangan Antarmuka	34
3.3	Pengkodean (<i>Coding</i>).....	41
3.4	Pengujian (<i>Testing</i>).....	41
3.5	Penerapan (<i>Implementation</i>).....	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		47
4.1	Hasil Implementasi.....	47
4.1.1	Halaman Beranda Utama	47
4.1.2	Halaman Detail Produk	48
4.1.3	Halaman Keranjang Belanja.....	48
4.1.4	Halaman Isi Data Pembeli.....	49
4.1.5	Halaman Detail Invoice Pesanan Pelanggan.....	49
4.1.6	Halaman Kelola Profil Pelanggan	50
4.1.7	Halaman Jasa Layanan	50
4.1.8	Halaman Kelola Profil Admin.....	51
4.1.9	Halaman Kelola Produk	51
4.1.10	Halaman Kelola Antrian Pesanan Pelanggan.....	52
4.1.11	Halaman Tambah Produk Pesanan Pelanggan.....	52
4.1.12	Halaman Kelola Laporan Hasil Pesanan.....	53
4.1.13	Halaman Kelola Jasa Layanan	54
4.1.14	Halaman Kelola Karyawan	54
4.2	Pengujian Sistem	55
4.2.1	<i>Blackbox Testing</i>	55

4.2.2	<i>System Usability Score (SUS)</i>	59
4.3	Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....		67
LAMPIRAN.....		70



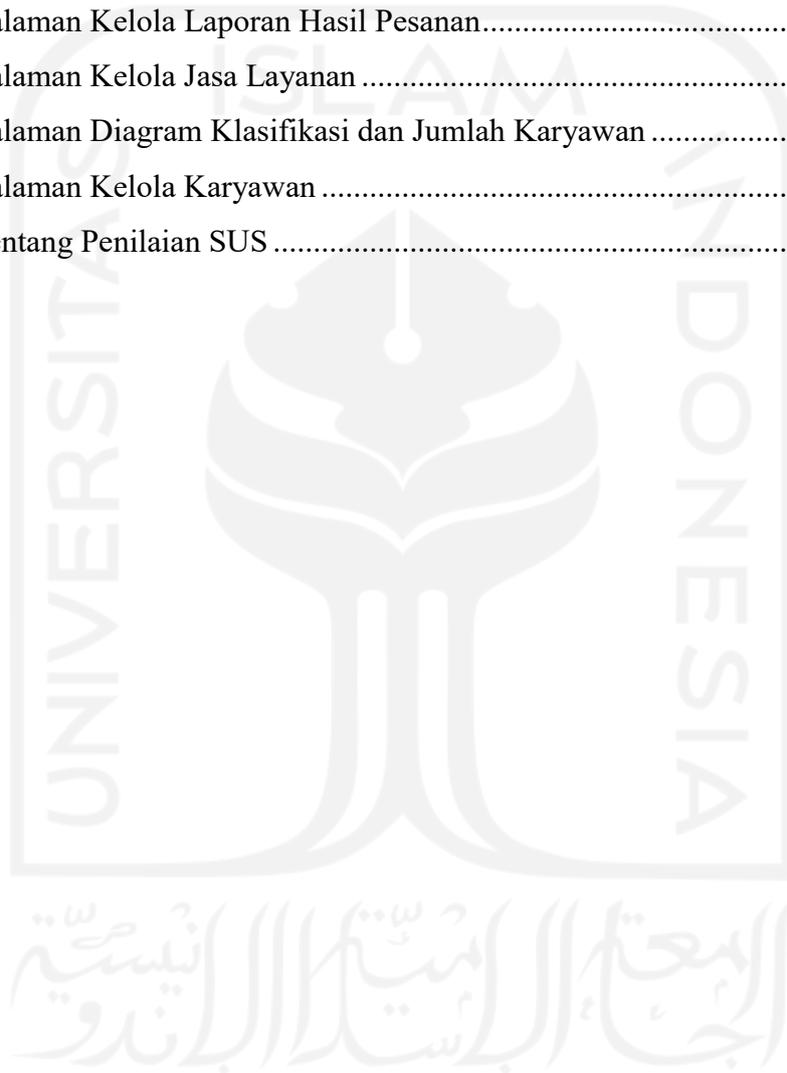
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Pakaian dan Jumlah Pola	9
Tabel 2.2 Simbol – Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	12
Tabel 2.3 Simbol – Simbol <i>Use Case Diagram</i>	13
Tabel 2.4 Simbol – Simbol <i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 2.5 Tabel Hasil Perbandingan Sistem	17
Tabel 3.1 Kebutuhan <i>Software</i>	22
Tabel 3.2 Deskripsi <i>Use Case</i>	23
Tabel 3.3 Tabel <i>tbl_admin</i>	30
Tabel 3.4 Tabel <i>tbl_karyawan</i>	31
Tabel 3.5 Tabel <i>tbl_member</i>	31
Tabel 3.6 Tabel <i>tbl_transaksi_header</i>	31
Tabel 3.7 Tabel <i>tbl_transaksi_detail</i>	31
Tabel 3.8 Tabel <i>tbl_produk</i>	32
Tabel 3.9 Tabel <i>tbl_kategori</i>	32
Tabel 3.10 Tabel <i>tbl_jasalayanan</i>	32
Tabel 3.11 Tabel Skenario Pengujian <i>Blackbox Testing Admin</i>	42
Tabel 3.12 Tabel Skenario Pengujian <i>Blackbox Testing Pelanggan</i>	43
Tabel 3.13 Tabel Skenario Pengujian <i>Blackbox Testing Pengunjung</i>	44
Tabel 3.14 Kuesioner SUS Sistem Konveksi CV. Matahari Admin	45
Tabel 3.15 Kuesioner SUS Sistem Konveksi CV. Matahari Pelanggan	45
Tabel 3.16 Kuesioner SUS Sistem Konveksi CV. Matahari Pengunjung	46
Tabel 3.17 Tabel Skala <i>Likert</i>	46
Tabel 4.1 Hasil Uji <i>Blackbox Admin</i>	56
Tabel 4.2 Hasil Uji <i>Blackbox Pelanggan</i>	58
Tabel 4.3 Hasil Uji <i>Blackbox Pengunjung</i>	59
Tabel 4.4 Kuesioner <i>System Usability Score Admin</i>	59
Tabel 4.5 Kuesioner <i>System Usability Score Pelanggan</i>	60
Tabel 4.6 Kuesioner <i>System Usability Score Pengunjung</i>	60
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>System Usability Score Admin</i>	61
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>System Usability Score Pelanggan</i>	61
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>System Usability Score Pengunjung</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Metodologi	3
Gambar 2.1 Pemesanan Konveksi CV. Matahari	8
Gambar 3.1 Metode <i>Waterfall</i>	19
Gambar 3.2 <i>Use Case</i> Diagram Sistem.....	23
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> admin melakukan login	25
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> admin melakukan pengelolaan produk barang.....	25
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> admin melakukan pengelolaan transaksi pesanan.....	26
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> admin melakukan pengelolaan data pelanggan	26
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> admin mengelola jasa layanan konveksi	27
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> pelanggan memesan produk	28
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> pelanggan mengisi data pembeli	29
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> pelanggan mengelola akun pribadi.....	29
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> pengunjung menghubungi admin	30
Gambar 3.12 <i>Entity Relationship</i> Diagram Sistem	33
Gambar 3.13 <i>Just In Mind</i> versi 8.1.0.....	34
Gambar 3.14 Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Beranda Utama.....	35
Gambar 3.15 Rancangan <i>Prototype</i> Detail Produk.....	35
Gambar 3.16 Rancangan <i>Prototype</i> Keranjang Belanja	36
Gambar 3.17 Rancangan <i>Prototype</i> Form Data Pemesan.....	37
Gambar 3.18 Rancangan <i>Prototype</i> kelola Profil Pelanggan.....	37
Gambar 3.19 Rancangan <i>Prototype</i> Data Antrian Pesanan	38
Gambar 3.20 Rancangan <i>Prototype</i> Kelola Produk.....	38
Gambar 3.21 Rancangan <i>Prototype</i> Kelola Pelanggan.....	39
Gambar 3.22 Rancangan <i>Prototype</i> Kelola Profil Admin	39
Gambar 3.23 Rancangan <i>Prototype</i> Kelola Karyawan	40
Gambar 3.24 Rancangan <i>Prototype</i> Kelola Pesan dari Pelanggan	41
Gambar 4.1 Halaman Beranda Utama	47
Gambar 4.2 Halaman Detail Produk.....	48
Gambar 4.3 Halaman Keranjang Belanja	48
Gambar 4.4 Halaman Isi Data Pembeli.....	49
Gambar 4.5 Halaman Pesanan Pelanggan	49
Gambar 4.6 Halaman Detail Invoice Pesanan Pelanggan.....	50

Gambar 4.7 Halaman Kelola Profil Pelanggan.....	50
Gambar 4.8 Halaman Jasa Layanan.....	51
Gambar 4.9 Halaman Kelola Profil Admin	51
Gambar 4.10 Halaman Kelola Produk.....	52
Gambar 4.11 Halaman Kelola Antrian Pesanan Pelanggan.....	52
Gambar 4.12 Halaman Tambah Produk Pesanan Pelanggan.....	53
Gambar 4.13 Halaman Diagram Barang Pesanan.....	53
Gambar 4.14 Halaman Kelola Laporan Hasil Pesanan.....	54
Gambar 4.15 Halaman Kelola Jasa Layanan	54
Gambar 4.16 Halaman Diagram Klasifikasi dan Jumlah Karyawan	55
Gambar 4.17 Halaman Kelola Karyawan	55
Gambar 4.18 Rentang Penilaian SUS	62



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi semakin berkembang pesat. Dengan adanya teknologi informasi, sehingga membantu memberikan kemudahan dalam mengelola data informasi serta membantu mengurangi kesalahan dalam proses pengarsipan data sistem. Teknologi informasi yang optimal khususnya dalam sebuah perusahaan mampu memberikan efisiensi dan efektivitas kerja, sehingga informasi yang diperoleh lebih tepat sasaran serta sesuai keinginan dan kebutuhan.

Pembangunan sistem informasi sudah banyak dilakukan untuk membantu memecahkan masalah, antara lain membantu perancangan sistem informasi akademik serta membantu melakukan pendataan warga oleh badan pusat statistik. Sistem informasi merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu menyajikan informasi sehingga bermanfaat bagi orang banyak (Siregar, 2017). Untuk membantu melakukan pengelolaan toko pakaian masih jarang yang menggunakan teknologi informasi.

Pemesanan adalah persetujuan antara pihak penjual dan pembeli, dengan cara penjual menawarkan produk yang di jual dan pembeli menyerahkan sejumlah uang sebagai alat ukur produk dengan harga jual sesuai yang telah disepakati (Yulianto & Putra, 2015). Suatu bidang usaha harus mampu mengenalkan produk yang di jual kepada konsumen, sehingga konsumen yang belum mengetahui dapat mengenalnya dan yang sudah mengenal akan semakin percaya, sehingga akan lebih mudah untuk menarik perhatian dari masyarakat (Indah, 2013). Salah satu bidang usaha konveksi pakaian yang berada di Klaten yaitu konveksi pakaian CV. Matahari. Konveksi ini melayani jasa pembuatan pakaian ataupun keperluan individu maupun kelompok yang bahan baku berasal dari kain. Konveksi ini dapat memproduksi seragam sekolah, ataupun pakaian jadi lainnya. Konveksi pakaian ini sudah berdiri sejak tahun 1971, pendirinya yaitu Ibu Hartosuwignyo, kemudian pada tahun 1993 diteruskan oleh anaknya yang bernama Ibu Wartanti. Konveksi ini melayani pemesanan berbagai macam pesanan pakaian baik grosir maupun eceran yang di produksi sendiri. Rumah produksi konveksi ini terletak di Wedi, Kab. Klaten, Jawa Tengah dan jam produksi mulai pukul 08.00 samapi 17.00 WIB. Selain itu, konveksi ini juga memiliki kios yang terletak di Pasar Klewer, Kota Solo, Jawa Tengah dan jam kerja toko ini mulai pukul 10.00 WIB sampai dengan 16.00 WIB. Dalam pengaplikasian proses

bisnisnya, toko ini belum memanfaatkan teknologi informasi secara baik. Salah satunya, pengelolaan data pemesanan serta data manajemen konveksi seperti transaksi jual-beli dengan pelanggan, kemudian pendataan pembeli, pendataan pesanan, pencatatan hanya dilakukan jika terdapat pesanan dari pelanggan saja di dalam buku nota, yang di catat berupa jumlah pesanan, nama pesanana, harga satuan, kemudian harga total pesanan. Supaya konveksi dapat berjalan dengan baik dan lancar, maka diperlukan kegiatan dengan rapi (Manajemen dkk., 2019).

Untuk membantu mengatasi masalah pengelolaan data manajemen tersebut, konveksi pakaian khususnya pada CV Matahari, maka diperlukan sebuah fitur pencatatan data manajemen konveksi. Sehingga, peneliti mengusulkan membuat suatu sistem yang berjudul “Sistem Infomasi Manajemen Konveksi CV. Matahari Berbasis Website”. Sistem ini berguna untuk mempermudah konveksi dalam manajemen data sehingga diharapkan dapat membantu menangani masalah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan di latar belakang, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi untuk mengelola data manajemen data pesanan, produk, karyawan, serta jasa layanan pada Konveksi CV. Matahari.
- b. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi manajemen untuk melakukan pendataan pesanan pelanggan Konveksi CV. Matahari.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah sebagai berikut:

- a. Sistem hanya dibangun dalam basis *Website* dan tidak tersedia dalam basis *Mobile Phone*.
- b. Sistem dibangun hanya berfokus pada data pemesanan pelanggan serta data manajemen Konveksi CV. Matahari.
- c. Pengujian sistem menggunakan *Blackbox Testing*, dan *System Usability Score* (SUS) yang akan diujikan kepada masing-masing lima calon responden dari sisi pemilik konveksi (admin), sepuluh calon responden dari sisi pelanggan (member), serta sepuluh calon responden dari sisi pengunjung dan masih berjalan pada batas *localhost*.

1.4 Tujuan Penelitian

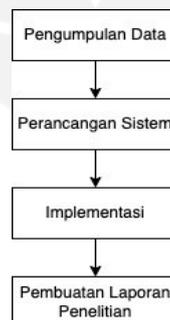
Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi manajemen konveksi sebagai sarana untuk mempermudah pihak konveksi dalam mengelola data manajemen konveksi serta membantu mempromosikan konveksi melalui sistem informasi manajemen konveksi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap manajemen serta proses pendataan pemesanan konveksi CV. Matahari agar lebih baik lagi terhadap pengelolaannya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dari proses pengumpulan data, perancangan sistem, implementasi, pembuatan laporan penelitian. Berikut merupakan diagram metodologi yang digunakan ditunjukkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Diagram Metodologi

Gambar 1.1 di atas merupakan diagram dari metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Penjelasan pada tiap proses akan dijabarkan pada poin – poin berikut.

a. Pengumpulan data

Dalam tahap ini, dilakukan untuk memperoleh data – data mengenai kebutuhan sistem melalui 2 cara yaitu:

1. Melakukan Observasi dan Wawancara

Observasi dilakukan untuk memperoleh data – data mengenai kebutuhan sistem yang dikembangkan. Mengumpulkan data mengenai bagaimana alur sistem yang menjadi landasan pengembangan sistem. Pengumpulan data juga dilakukan melalui tahap wawancara kepada pemilik Konveksi CV. Matahari yang berada di Kec. Wedi, Kab. Klaten.

2. Melakukan studi pustaka

Untuk mendukung hasil observasi dan wawancara, maka dilakukan studi pustaka sebagai landasan literatur dalam melakukan penelitian. Sumber pustaka dapat diperoleh dari buku, jurnal, artikel, catatan maupun informasi dari internet. Tujuan dari melakukan studi pustaka ini untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik bahasan yang diteliti.

b. Perancangan sistem

Dalam pembuatan sistem diperlukan adanya perancangan yang baik, agar sistem yang dibangun memiliki dokumentasi yang baik pula dan menghasilkan sistem yang memiliki kebutuhan sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna. Pada penelitian ini perancangan dibagi menjadi beberapa bagian yaitu proses *analysis, design, coding, testing, implementation*, di dalam desain terdapat tiga bagian utama yaitu perancangan proses bisnis yang terdiri dari *use case* diagram, dan *activity* diagram. Kemudian perancangan *database* terdapat struktur tabel dan *entity relationship* diagram, ketiga yaitu perancangan antarmuka dan yang terakhir adalah perancangan pengujian menggunakan *blackbox*, dan *system usability score* (SUS).

c. Implementasi

Implementasi merupakan tahap di mana sistem informasi yang telah dirancang dapat dijalankan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini penulis mengubah hasil perancangan sistem menjadi model pemrograman. Pemrograman pada tugas akhir ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP.

d. Pembuatan Laporan Penelitian

Tahap akhir dari penelitian ini adalah pembuatan laporan. Pembuatan laporan dilakukan sebagai dokumen tertulis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah pembaca dalam memahami laporan tugas akhir ini, yang secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan penelitian dari sistem informasi manajemen konveksi CV. Matahari yang terletak di Kecamatan Wedi, Kabupaten Klaten.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang studi literatur yang berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung dan berhubungan dengan penelitian ini seperti definisi sistem informasi manajemen,

definisi sistem antrian pemesanan, definisi konveksi, dan layanan konveksi yang tersedia pada CV. Matahari. Bab ini juga membahas tinjauan pustaka yang berisi referensi dari penelitian sebelumnya yang sejenis dengan sistem informasi manajemen konveksi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan analisis kebutuhan, perancangan desain sistem, rancangan proses bisnis dan perancangan pengujian dalam pengembangan sistem informasi manajemen konveksi CV. Matahari. Pada analisis terdapat analisis masalah dan analisis kebutuhan sistem. Bab ini juga menjelaskan mengenai perancangan yang ada pada penelitian ini seperti usecase diagram, activity diagram, perancangan database dan perancangan antarmuka

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas hasil dari sistem informasi manajemen konveksi CV. Matahari yang telah dibangun apakah telah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya serta menampilkan hasil pengujian sistem dan pengujian yang dilakukan calon pengguna sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan pada konveksi CV. Matahari dan hasil tingkat kepuasan pengguna pada sistem informasi manajemen konveksi CV. Matahari, serta tentang pelaksanaan penulisan laporan ini. Selain itu terdapat saran untuk pengembangan sistem ke depannya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Sistem

Sistem merupakan sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud mencapai tujuan yang sama (Laudon & Laudon, 2013), kutipan tersebut dikemukakan oleh McLeod dalam bukunya yang berjudul “*Management Information System*”. Secara bebas sistem merupakan suatu entitas yang saling berhubungan dan saling menguntungkan antara satu elemen dengan elemen yang lainnya., sistem berfokus pada entitas, yaitu suatu objek atau benda, eksistensi, dan tujuan (Heryana & Unggul, 2018).

Menurut Burd, Satzinger, dan Jackson sistem merupakan sekumpulan elemen yang bekerja satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan yang sama (Laudon & Laudon, 2013). Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sekumpulan elemen yang terintegrasi dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan yang sama.

2.1.2 Informasi

Informasi merupakan data yang telah diproses atau mempunyai arti tertentu (Laudon & Laudon, 2013), kutipan tersebut dikemukakan oleh McLeod. Karakteristik yang harus dimiliki oleh sistem, antara lain: ketepatan waktu, akurat, kelengkapan, dan relevansi. Informasi adalah suatu kenyataan yang tampak ataupun tidak yang berguna untuk mendukung suatu kepastian dan atau kejadian.

Menurut Gordon B. Davis informasi merupakan data yang diolah kedalam bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata atau dapat berbentuk nilai yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan di masa sekarang atau masa yang akan datang.

2.1.3 Sistem Informasi Manajemen

Menurut Sutabri, (2005) sistem informasi merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu menyajikan informasi sehingga bermanfaat bagi orang banyak Sedangkan manajemen adalah sebuah seni untuk menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain yang dapat dipercaya. Manajemen juga dapat diartikan seseorang yang mengatur dan mengarahkan orang lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Sistem informasi manajemen adalah sebuah sistem yang dapat melakukan proses manajemen dengan kemampuan menjamin ketersediaan data informasi untuk mencapai kebutuhan yang sama hal tersebut dikemukakan oleh McLeod.

Secara umum sistem informasi manajemen memiliki beberapa tahapan, antara lain:

- a. Survei sistem, survei sistem ini terdiri dari: Identifikasi masalah arahan atau peluang, definisi lingkup kerja, dan penyusunan proposal.
- b. Analisis sistem, sebuah teknik untuk memecahkan suatu permasalahan dengan mendekomposisi sistem menjadi komponen-komponen. Tujuan melakukan analisis sistem yaitu sebagai pemecah suatu masalah, kebutuhan baru untuk memperbaiki atau memodifikasi sistem, dan meningkatkan performa sistem secara menyeluruh.
- c. Desain sistem, manfaatnya dalah memberikan sebuah gambaran yang lengkap, sehingga membantu programmer dalam melakukan implementasi sistem yang dibuat.
- d. Pembuatan sistem, dengan melihat gambaran rancangan yang dibuat maka pembuatan sistem akan lebih mudah apalagi ditambahkan dengan pembuatan buku panduannya. Testing aplikasi dapat berupa testing performa, program logic, implementasi bisnis rules, faktor manusia, efisiensi input, dan testing output.
- e. Impementasi sistem, dengan melakukan konversi dari sistem yang lama ke sistem baru, kemudian pelatihan kepada pihak yang menggunakan sistem tersebut, serta melakukan testing penerimaan selama periode tertentu.
- f. Pemeliharaan sistem, mencakup seluruh proses yang dibutuhkan untuk menjamin kelancaran, kelangsungan, dan penyempurnaan sistem yang telah dibuat.

2.1.4 Berbasis *Website*

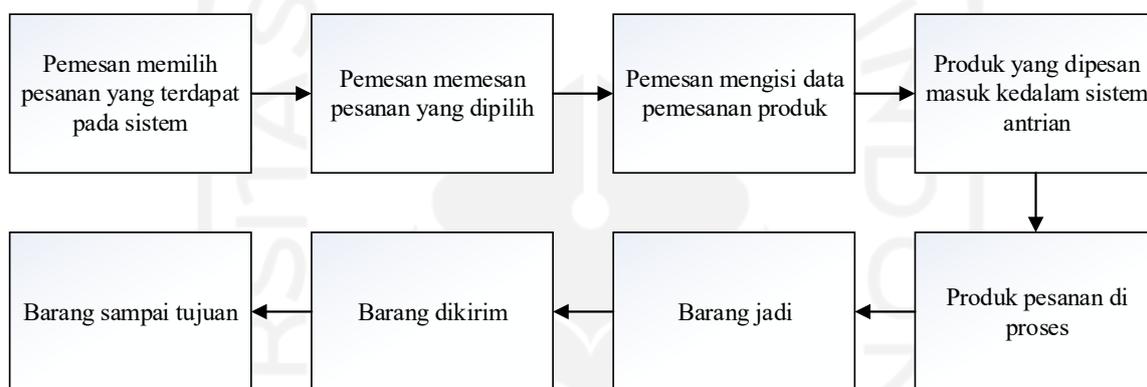
Website adalah sekumpulan halaman yang menampilkan berbagai informasi berupa teks, data, video, gambar maupun gabungan dari semua elemen tersebut serta memiliki sifat statis dan dinamis. Menurut Hidayat (2010), *World Wide Web* atau *WWW* atau *Web* merupakan salah satu layanan untuk pengguna komputer yang terhubung langsung ke internet. Pengguna komputer dapat mengakses *website* mulai dari informasi yang tidak berguna sampai infromasi yang sangat berguna; dari informasi yang gratis sampai informasi yang komersial.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa *website* atau web merupakan suatu sistem yang memberikan kemudahan pencarian informasi dapat berupa teks, gambar, video, dan lain sebagainya yang terhubung dalam jaringan *internet*. Menurut F.K Alexander, (2013),

internet merupakan kependekan dari kata “*Interconnected Network*” yang dapat diartikan jaringan komputer yang dapat terhubung dengan jaringan secara global.

2.1.5 Sistem Antrian Pemesanan

Sistem antrian pemesanan merupakan sebuah alat untuk menyajikan informasi dengan cara mengambil keputusan pada perencanaan, proses, pengendalian kegiatan, pembuatan, cara memesan yang bertujuan untuk mewujudkan kepuasan konsumen. (Irfan Indra Wibowo, 2015). Berikut merupakan proses pemesanan pada konveksi CV. Matahari, seperti terlihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Pemesanan Konveksi CV. Matahari

Pada konveksi CV. Matahari sistem informasi pemesanan dengan cara pemesan memilih pesanan yang tersedia pada sistem. Kemudian pemesan memilih produk yang dipesan sesuai keinginan. Setelah itu pemesan mengisi data pemesanan untuk memastikan pesanan yang dipesan sesuai dengan alamat yang ditujukan. Produk yang dipesan masuk ke dalam antrian pesanan. Admin memproses pesanan, kemudian apabila pesanan sudah jadi, maka dikirim sesuai dengan alamat pemesan.

2.1.6 Konveksi

Konveksi merupakan sebuah usaha mikro kecil dan menengah atau biasa orang menyebut dengan industry rumahan. Umumnya, pengusaha konveksi mendapat pesanan partai besar pada momen tertentu, seperti tahun ajaran baru atau menjelang lebaran (Riana dkk., 2013). Konveksi biasanya menyediakan produk pakaian jadi atau setengah jadi dengan bahan baku kain seperti pakaian sekolah, seragam wearpack, almamater, kain batik ataupun pakaian jadi dan pakaian setengah jadi lainnya.

Dalam konveksi memiliki algoritma tertentu untuk menentukan pola konveksi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Irma Amelia Dewi, algoritma A* dipakai untuk

peletakan pola yang memiliki bentuk *irregular*. Dalam kasus penelitian tersebut adalah pakaian yang sering diproduksi oleh perusahaan konveksi adalah kaos lengan pendek, lengan panjang, celanan panjang dan rok. Persentase peletakan pola pada bentuk tersebut lebih dari 70% daripada gaun yang banyak digunakan juga oleh kalangan wanita (Dewi dkk., 2017).

Tabel 2.1 Jenis Pakaian dan Jumlah Pola

No	Jenis	Keterangan Pola
1.	Baju kaos panjang dan pendek	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Badan depan & belakang ✓ Lengan kiri & kanan ✓ Badan depan kiri & kanan
2.	Kemeja lengan panjang dan kemeja lengan pendek	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Badan belakang ✓ Lengan kiri & kanan ✓ Saku – kerah atas & bawah ✓ Badan depan kiri & kanan
3.	Celana panjang	Belakang kiri dan kanan
4.	Rok	Potongan depan dan belakang

2.1.7 Konveksi CV. Matahari

Sesuai dengan namanya, konveksi yang berarti pemesanan yang bergerak di bidang sandang atau pakaian. Konveksi CV. Matahari ini berdiri sejak tahun 1971, pendirinya bernama Hartosuwignyo, kemudian pada tahun 1993 diteruskan oleh anaknya yang bernama Wartanti. Toko ini melayani pemesanan berbagai macam pesanan pakaian baik grosir maupun eceran yang di produksi sendiri. Toko ini terletak di Pasar Klewer, Solo dan jam kerja toko ini mulai pukul 10.00 WIB sampai dengan 16.00 WIB. Tetapi untuk produksi terletak di Wedi, Klaten dan jam operasi mulai dari jam 08.00 WIB sampai dengan 21.00 WIB.

Dalam konveksi ini memiliki karyawan sejumlah lima belas orang yang terbagi dalam beberapa bagian yaitu bagian pola potong kain, jahit kain, obras, pembuatan lubang kancing, pemasangan kancing baju, sablon, bordir, lipat serta packing baju. Mayoritas karyawan dalam konveksi ini berdomisili di Klaten, sehingga pemilik lebih mudah untuk memantau proses pembuatan pesanan. Aktivitas yang dilakukan dalam konveksi ini setiap hari yaitu melakukan pembuatan pesanan sesuai dengan permintaan pesanan. Proses pembuatan pesanan dilakukan dirumah karyawan masing – masing dan pemilik melakukan pemantauan progres pesanan setiap hari.

2.1.8 Layanan Konveksi CV. Matahari

Dalam sebuah industri baik rumahan atau berskala besar pastinya memiliki layanan yang berbeda – beda. Berdasarkan wawancara dengan pihak konveksi, bahwa layanan yang ada di dalamnya berupa pemesanan bahan jadi dan setengah jadi. Bahan jadi merupakan bahan yang sudah dibuat dalam bentuk jadi. Adapun bahan jadi seperti pembuatan wearpack, seragam sekolah, seragam training, seragam batik cap, batik sarimbit, topi, bordir baju, sablon baju, bordir bendera pataka, seragam almamater. Bahan jadi tersebut terbuat dari bahan baku yaitu kain. Bahan baku merupakan sebuah bahan utama yang dipakai dalam pembuatan produk yang nantinya disebut barang jadi atau setengah jadi. Menurut Assauri, (2008) bahan baku adalah semua bahan yang dipergunakan dalam sebuah perusahaan, kecuali bahan-bahan yang secara fisik akan digabungkan dengan produk yang dihasilkan oleh perusahaan tersebut. Sedangkan bahan setengah merupakan bahan yang masih berupa bentuk kain saja, jadi seperti seragam kain batik cap, bahan kain katun, berupa potongan pola kain. Jika disimpulkan konveksi pada CV. Matahari ini memiliki dua layanan utama yaitu:

Layanan Bahan Jadi

Layanan bahan jadi merupakan layanan yang dibuat mulai dari bahan sampai menjadi barang dengan bentuk jadi (utuh). Layanannya antara lain:

- a. Jasa Pembelian Kain
- b. Jasa Pengukuran
- c. Jasa Pola dan Potong Kain
- d. Jasa Jahit
- e. Jasa Obras
- f. Jasa Lubang Kancing
- g. Jasa Pasang Kancing
- h. Jasa Bordir
- i. Jasa Sablon

Layanan Bahan Setengah Jadi

Layanan bahan setengah jadi merupakan layanan yang biasanya dilakukan hanya menggunakan jasa tertentu, misal calon pembeli hanya ingin dicarikan kainnya saja. Atau calon pembeli sudah memiliki baju jadi tetapi ingin menggunakan jasa bordir atau sablon pada konveksi CV. Matahari.

2.1.9 Bahasa Pemrograman

Programming language (bahasa pemrograman) merupakan sebuah sintak untuk mendefinisikan program komputer, bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat membuat suatu program aplikasi, contohnya: borland Delphi (Diparaja, 2014).

PHP

PHP adalah suatu bahasa pemrograman yang dirancang untuk membangun *web*. Aplikasi *web* disimpan dan dieksekusi (oleh *PHP Engine*) di dalam lingkungan *webserver*. Semua permintaan yang diminta oleh pengguna melalui *web browser* akan direspon oleh aplikasi dan hasilnya akan dikembalikan ke pengguna. Dengan *web*, halaman yang ditampilkan di layar akan bersifat dinamis, tergantung dari nilai data dan parameter yang dikirimkan oleh pengguna ke *web server* (Fowler, 2005).

Sublime Text

Sublime Text 3 merupakan sebuah *text editor* yang digunakan dan didukung oleh banyak *plug-in*, sehingga mempermudah pengguna menulis kode program. Banyak bahasa program yang ada pada sistem ini, di antaranya PHP, CSS, C, C++, HTML, ASP, *Java*, dan lain sebagainya.

XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak yang mendukung banyak sistem informasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Kegunaannya sebagai server yang berdiri (*localhost*), dan terdiri dari program *Apache*, *HTTP Server*, *MySQL Database*, dan penerjemah bahasa yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dan *Perl* (Dharwiyanti, 2003).

CodeIgniter

CodeIgniter merupakan sebuah *framework* yang digunakan untuk membangun aplikasi PHP secara dinamis. *CodeIgniter* memiliki tiga pilihan utama, pertama *CodeIgniter 3.x* (saat ini) atau dalam artian versi yang direkomendasikan untuk saat ini. Yang kedua, *CodeIgniter 2.x* (warisan) atau dalam artian merupakan versi turunan dari versi sebelumnya yang sudah ada. Yang ketiga, *CodeIgniter 4.x* (masa depan) atau dalam artian merupakan versi yang sedang dalam proses pengembangan dan dapat digunakan pada versi berikutnya.

CodeIgniter didasarkan oleh tiga bagian, yaitu model untuk akses *database*, *view* sebagai *user interface* yang akan dilihat oleh pengguna serta *controller* sebagai penghubung antara model dan *view* (Codeigniter, 2019). *Controler* juga berperan untuk kebutuhan *backend* sistem seperti pengecekan halaman level *user* serta pemanggilan fungsi yang ada di bagian model.

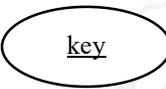
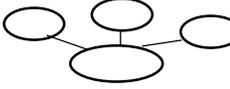
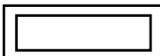
2.1.10 Basis Data

Basis dapat diartikan sebagai gudang penyimpanan. Sedangkan data adalah representasi dari sebuah objek seperti manusia, barang, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya yang direkam dalam sebuah bentuk angka, huruf, teks, bunyi, teks, maupun kombinasi lainnya (Fathansyah, 2007).

2.1.11 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relation Diagram (ERD) adalah cara untuk menggambarkan dari dunia nyata ke dalam suatu basis data pada sistem. Dengan ERD dapat membantu mengurangi kesalahan-kesalahan dalam melakukan perancangan basis data. Simbol – simbol dan keterangan yang digunakan ERD seperti terlihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol – Simbol *Entity Relationship Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Entity</i>	Objek yang digambarkan dalam lingkungan pengguna.
	<i>Relationship</i>	Menunjukkan adanya hubungan antar entitas dalam basis data.
	<i>Attribute</i>	Memberikan deskripsi pada entitas
	<i>Key Attribute</i>	<i>Attribute</i> unik yang mewakili sebuah entitas pada basis data.
	<i>Multi Value Attribute</i>	<i>Attribute</i> yang dapat diisi dengan lebih dari satu nilai dengan jenis yang sama.
	<i>Composite Attribute</i>	<i>Attribute</i> yang terdiri dari beberapa nilai yang di pecah sesuai kebutuhan.
	<i>Derived Attribute</i>	<i>Attribute</i> yang dihasilkan dari <i>attribute</i> yang lainnya.
	<i>Weak Entity</i>	Entitas lemah adalah entitas yang tergantung pada entitas

		lain dan dapat dihadirkan ataupun tidak,
--	--	--

2.1.12 *Structured Query Language (SQL)*

Bahasa basis data terdiri atas *Data Definition Language (DDL)* dan *Data Manipulation Language (DML)*. DDL mengarah kepada sekumpulan perintah yang digunakan untuk mendefinisikan objek – objek basis data, seperti membuat tabel basis data. Sedangkan DML merujuk kepada sekumpulan perintah yang digunakan untuk memanipulasi data, seperti menyimpan data ke suatu tabel, lalu mengubah, menghapus, atau menampilkannya kembali. (Fathansyah, 2007).

SQL mencakup perintah – perintah yang tergolong DDL dan DML. Jadi SQL dapat diartikan sebagai bahasa standar yang digunakan untuk melakukan pengaksesan data di dalam basis data relasional.

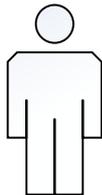
2.1.13 *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut Hidayat, (2010) UML (*Unified Modelling Language*) merupakan sekumpulan pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan sebuah sistem perangkat lunak. UML juga dapat diartikan sebagai bahasa grafik standar untuk memodelkan perangkat lunak yang berbasis objek.

Use Case Diagram

Use case diagram digunakan sebagai penggambaran *use case* statik dalam sebuah sistem. *Use case* diagram penting untuk mengatur dan memodelkan suatu sistem. *Use case* dapat menjelaskan apa yang dilakukan oleh sistem atau subsistem tetapi tidak secara mendetail. Terlihat pada tabel 2.3 simbol – simbol dan keterangan yang ada pada *usecase* diagram.

Tabel 2.3 Simbol – Simbol *Use Case* Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> merepresentasikan seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem. <i>Actor</i> hanya memberikan informasi dan hanya memberikan informasi dari dan untuk sistem. <i>Actor</i> biasanya digambarkan dalam bentuk <i>stick man</i> dan secara umum <i>actor</i> memiliki bentuk yang sama, sedangkan untuk

		membedakannya dengan memberikan nama tertentu pada bawahnya.
	<i>Use Case</i>	Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem lebih mudah untuk memahami tentang kegunaan sistem yang akan dibangun nantinya.
	<i>Association</i>	Sebagai alat untuk menghubungkan <i>link</i> antar elemen.
	<i>Include</i>	Perilaku yang harus terpenuhi agar <i>event</i> dapat terjadi, pada kondisi ini sebuah <i>use case</i> merupakan bagian dari <i>use case</i> lainnya.
	<i>Dependency</i>	Elemen yang bergantung dalam beberapa cara ke elemen yang lainnya.
	<i>Generalization</i>	Disebut juga pewarisan sebuah elemen yang dapat berupa spesialisasi dari elemen lainnya.

Activity Diagram

Activity diagram adalah sebuah cara untuk menggambarkan aktivitas – aktivitas pada sistem yang akan di bangun. Dengan *activity diagram*, alur kerja sistem dapat dibuat dari awal sampai akhir. Pada *activity diagram* terdapat beberapa simbol – simbol dan cara penulisan, seperti terlihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol – Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Menunjukkan aktivitas yang dilakukan di dalamnya.
	<i>Initial Node</i>	Awal dari aktivitas sistem atau program.
	<i>Activity Final Node</i>	Akhir dari seluruh aktivitas sistem atau program.
	<i>Decision</i>	Menunjukkan bahwa ada sebuah pilihan yang harus dipilih.
	<i>Line Connector</i>	Sebagai alat penghubung antara symbol satu dengan yang lainnya.

2.1.14 Metode *Waterfall*

Metode *waterfall* merupakan metode dengan model proses pertama yang digunakan untuk membantu implementasi proyek melalui siklus hidup secara sekuensial linier atau alur hidup klasik (Ahmed Refaat Mohamed & Ramadan Darwish, 2019). Metode *waterfall* merupakan metode yang biasanya digunakan oleh penganalisa sistem. Inti dari metode ini adalah pengerjaan suatu sistem dilakukan secara berurutan. Jika langkah pertama belum dikerjakan, maka langkah kedua tidak dapat dikerjakan, begitupun seterusnya. Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah – langkah sebagai analisis, desain, pengujian, serta penerapan dan pemeliharaan (Oktavia et al., 2020).

Tahapan pada metode *waterfall* ini secara garis besar memiliki lima langkah yaitu *analysis, design, coding, testing, dan implementation* (Adel & Abdullah, 2015).

Kelebihan menggunakan metode *waterfall* adalah memungkinkan untuk melakukan kontrol. proses pengembangan model fase *one by one*, sehingga mengurangi kemungkinan kesalahan yang akan terjadi (Binus, 2019).

2.2 Tinjauan Pustaka

Beberapa hasil penelitian dipilih dengan rentang waktu lima tahun kebelakang agar penelitian – penelitian yang digunakan sebagai sumber penelitian ini tidak terlalu usang. Hasil penelitian yang dilakukan terkait sistem informasi manajemen yang sejenis bertujuan sebagai perbandingan secara menyeluruh mengenai sistem informasi manajemen yang sejenis dan sistem informasi manajemen yang dibangun oleh peneliti.

Menurut Cahyani dkk., (2021), dalam mengembangkan sebuah sistem kaitannya dalam hal ini adalah sistem informasi konveksi menggunakan metode *waterfall*. Metode ini menerapkan konsep analisis kebutuhan perangkat lunak, desain, pembuatan kode program, serta pengujian. Pada tahap perancangan sistemnya dibagi menjadi tiga entitas yaitu pemilik, kepala produksi dan logistik memiliki tugas yang berbeda. Karena dalam penelitian tersebut tentang konveksi hijab, sehingga fitur yang tersedia dalam sistem tersebut di antaranya seperti data warna hijab, data bahan baku, data rencana produksi, serta data laporan.

Sedangkan menurut Subianto, (2019), dalam pemesanan konveksi secara konvensional mulai dari pelanggan datang, membawa kain, melakukan pengukuran, memilih model barang, kemudian mulai produksi, hingga selesai dalam bentuk barang jadi tersebut dapat disebut dengan layanan terbatas, konsumen wajib datang dan melakukan transaksi secara langsung. Sehingga dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat membantu layanan pemesanan jasa

konveksi agar lebih efektif dan efisien. Karena dalam penelitian tersebut memaparkan tentang proses pemesanan, sehingga terdapat empat entitas yang menjadi bagian utama yaitu pemesanan, produk, pelanggan, dan kategori. Fitur yang tersedia dalam sistem tersebut antara lain halaman login, menu administrator, kategori, produk, dan laporan transaksi. Metode pengembangan sistem tersebut juga menggunakan metode *waterfall*.

Menurut Sitorus, (2018), pemesanan baju di Kota Medan masih bersifat manual, dengan kata lain pembeli harus datang langsung ke tempat penjual sehingga masih kurang efektif. Tujuan dibuatkannya sistem informasi tersebut agar produk yang dijual lebih dikenal masyarakat. Metode pengembangan yang dilakukan adalah menggunakan metode *waterfall* dengan melakukan rekayasa sistem dan pemodelan, analisis, desain, pengkodean, serta pengujian sistem. Selain itu juga menggunakan teknik pemeliharaan sistem juga agar meminimalisir kesalahan terhadap sistem tersebut. Dalam sistem tersebut terdapat lima tabel *database* yaitu admin, pemesanan, produk, home slider, dan profil. Hasil pengujian sistem tersebut menggunakan *blackbox* sistem diuji dalam sebuah *web browser* apakah sistem tersebut sesuai dengan yang diinginkan.

Menurut Sabaruddin dkk., (2020), dalam jurnalnya tentang konveksi dan sablon berbasis web, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif. Metode ini dibagi menjadi dua bagian yaitu metode pengumpulan data yang berkaitan dengan pengamatan, wawancara, dokumentasi, serta studi pustaka. Metode kedua yaitu metode pengembangan *software* dalam metode ini menggunakan metode *waterfall* sama seperti jurnal di atas. Dalam sistem tersebut terdapat tiga entitas utama yaitu direktur, admin dan customer. Fitur yang ada di dalamnya antara lain, keranjang belanja, menu pembayaran, validasi pembayaran, serta hasil laporan bulanan.

Menurut Oktavia dkk., (2020), dalam jurnal kaitannya dengan industri jasa menjahit berbasis web menggunakan metode *waterfall*. Tujuan pembuatan sistem tersebut karena permintaan pesanan konveksi yang semakin meningkat sehingga perlu peningkatan layanan melalui teknologi informasi. Entitas yang ada di dalamnya yaitu admin pemilik dan pelanggan dengan memiliki aktivitas yang berbeda di dalam sistem. Adapun fitur yang ada di dalamnya antara lain halaman home, data pakaian, data pelanggan, data pesanan, serta laporan transaksi.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, maka tinjauan pustaka tersebut dijadikan sebagai bahan acuan dalam penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *waterfall* untuk membuat sistem informasi manajemen konveksi, karena metode ini menyediakan pendekatan alur hidup terurut mulai dari analisis kebutuhan perangkat lunak,

desai, pengkodean, pengujian, serta pemeliharaan. Metode pengujian pada sistem yang dibangun oleh penulis menggunakan metode *blackbox*, dan *system usability score* (SUS). Berikut merupakan tabel hasil perbandingan tinjauan pustaka yang terlihat pada Tabel 2.6.

Untuk mengkomparasi tiap pembanding tersebut digunakan tujuh fitur yaitu:

fitur a. **Fitur login**. Fitur ini berfungsi untuk melakukan verifikasi akun pengguna yang akan masuk sebagai admin atau member.

fitur b. **Fitur data pemesan**. Fitur ini berfungsi untuk pengguna khususnya admin mengelola data pemesan yang telah melakukan pesanan, sehingga admin dapat lebih mudah untuk melakukan manajemen data pemesan.

fitur c. **Fitur keranjang belanja**. Fitur ini berfungsi untuk memudahkan pengguna khususnya pelanggan untuk melihat daftar belanja yang akan dibeli, sebelum lanjut ke pengisian data calon pembeli.

fitur d. **Fitur data produk**. Fitur ini berfungsi untuk pengguna khususnya admin untuk mengatur produk yang ada dalam sistem, serta melakukan manajemen produk apa saja yang telah terjual.

fitur e. **Fitur data karyawan**. Fitur ini berfungsi untuk memudahkan pengguna khususnya admin dalam kaitannya mengelola data siapa saja karyawan yang terdaftar dalam konveksi CV. Matahari.

fitur f. **Fitur laporan transaksi**. Fitur ini berfungsi untuk mengelola data transaksi yang telah masuk ke dalam sistem admin. Sehingga pengguna khususnya admin lebih mudah untuk mengecek laporan transaksi.

fitur g. **Fitur Antrian Pesanan**. Dengan adanya fitur menu-menu yang tersedia pada home ini sehingga berfungsi untuk memberikan gambaran umum pada halaman utama sistem.

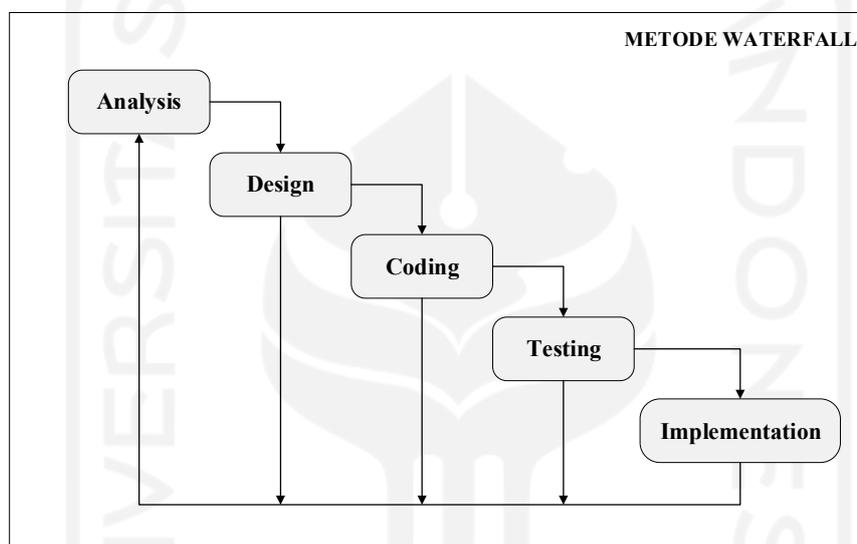
Tabel 2.5 Tabel Hasil Perbandingan Sistem

No	Aplikasi	Fitur a	Fitur b	Fitur c	Fitur d	Fitur e	Fitur f	Fitur g
1	Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Produksi Pada Konveksi Yaumi Hijab (Cahyani et al., 2021)	-	-	-	-	-	√	-
2	Sistem Informasi Pemesanan Pada Bidang Usaha Jasa Konveksi Berbasis Web (Subianto, 2019)	-	-	-	√	-	√	√

3	Sistem Informasi Konveksi Baju Medan Berbasis <i>Website</i> (Sitorus, 2018)	√	√	-	√	-	-	-
4	Pengembangan Sistem Informasi Perusahaan Konveksi dan Sablon Berbasis <i>Website</i> Menggunakan Metode <i>Waterfall</i> (Sabaruddin et al., 2020)	-	-	√	-	-	√	-
5	Pengembangan Sistem Informasi Industri Jasa Menjahit <i>Online</i> Berbasis <i>Web</i> Menggunakan Metode <i>Waterfall</i> (Oktavia et al., 2020)	-	√	-	-	-	√	√
6	Sistem Informasi Manajemen Konveksi CV. Matahari Berbasis <i>Website</i>	√	√	√	√	√	√	√

BAB III METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Metode ini merupakan salah satu metode pengembangan sistem seperti yang telah dijelaskan pada bab II. Pada bab ini berisi beberapa tahapan metode *waterfall* yaitu *analysis*, kemudian *design*, *coding*, *testing*, dan *implementation* dan tahap selanjutnya yaitu *development* dan *test* akan dijelaskan pada bab IV. Penjelasan masing – masing tahapan akan dijabarkan pada poin – poin berikut.



Gambar 3.1 Metode *Waterfall*

3.1 Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan pengumpulan data – data yang digunakan untuk menunjang atau mendukung sistem yang akan dibuat. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi dan melakukan analisis kebutuhan pengguna. Tahap wawancara dan observasi dilakukan oleh peneliti dengan langsung datang mengunjungi tempat konveksi dan bertemu dengan pemilik konveksi CV. Matahari. Kemudian diperoleh hasil analisis kebutuhan dari wawancara dengan pemilik konveksi. Tahapan analisis terdiri dari analisis masalah dan analisis kebutuhan.

3.1.1 Analisis Masalah

Analisis masalah diperoleh dari hasil melakukan observasi dan wawancara langsung dengan pemilik konveksi CV. Matahari, dalam hal ini yaitu Ibu Wartanti dan Bapak Ribut

Herwanto. Beliau merupakan pasangan yang memiliki konveksi ini sejak tahun 1993 meneruskan dari orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di konveksi CV. Matahari. Ada beberapa permasalahan yang menjadi proses keberlangsungan konveksi ini menjadi kurang efektif dan efisien. Seperti dalam manajemen pencatatan transaksi pesanan masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan nota kertas. Dalam hal ini pemilik konveksi yaitu Ibu Wartanti yang melakukan pencatatan transaksi dengan kertas, saat ditanya pertanyaan jika ada pelanggan terdahulu yang menanyakan pesannya beliau harus mencari nota tersebut pada tumpukan yang banyak sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mencarinya. Selain itu, permasalahan tentang manajemen pengelolaan produk juga belum tersedia, sehingga apabila ada pelanggan terdahulu yang menanyakan produk yang sama pada saat ini pemilik akan kebingungan untuk memberikan harga, karena produk tersebut tidak dikelola dengan baik. Setelah melakukan wawancara dan observasi, peneliti memiliki keinginan untuk memberikan kemudahan pada konveksi agar proses manajemen pengelolaan konveksi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem untuk mendukung proses tersebut.

Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan membuat sebuah sistem informasi manajemen berbasis website. Hal ini dilakukan agar proses melakukan pengelolaan konveksi CV. Matahari lebih efektif dan efisien serta memudahkan pelanggan untuk melakukan transaksi.

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa masalah yang terjadi pada konveksi ini adalah:

- a. Proses pencatatan antrian pesanan masih dilakukan secara konvensional.
- b. Pengelolaan produksi barang pada konveksi belum tersedia.
- c. Pembagian jenis jasa layanan pada Konveksi CV. Matahari
- d. Diperlukan sebuah sistem untuk mendukung manajemen konveksi tersebut.
- e. Sistem informasi manajemen merupakan cara yang tepat untuk membantu konveksi ini, sehingga manajemen konveksi lebih efektif dan efisien.

3.1.2 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada pemilik konveksi CV. Matahari mendapatkan hasil tentang kebutuhan fungsional dan kebutuhan *software*.

Analisis Kebutuhan Fungsional

1. Kebutuhan Fungsional Admin

- a. Admin dapat login dengan pengguna yang telah dibuat, *admin* diharuskan mengisi *username* dan *password* untuk dapat login sebagai admin.
- b. Admin dapat mengelola data *pelanggan*.
- c. Admin dapat mengelola data transaksi *pelanggan*.
- d. Admin dapat mengelola data produk pemesanan.
- e. Admin dapat mengelola data karyawan konveksi.
- f. Admin dapat mengelola data jasa layanan konveksi.
- g. Admin dapat melihat dan mencetak laporan.

2. Kebutuhan Fungsional Pelanggan

- a. Pelanggan harus mendaftar dengan mengisi *nama lengkap*, *username*, *email*, dan *password*.
- b. Pelanggan harus login menggunakan *username* dan *password* yang telah dibuat.
- c. Pelanggan dapat mengelola data pengguna miliknya dengan mengubah *nama pelanggan*, *email*, *username* serta *password*.
- d. Pelanggan dapat melihat dan memilih produk yang akan dipesan.
- e. Pelanggan dapat melihat jasa layanan yang tersedia pada konveksi.
- f. Pelanggan dapat melakukan pemesanan produk.
- g. Pelanggan harus mengisi data pembeli sebelum *checkout* produk, dengan mengisi nama pembeli, email, propinsi, kabupaten, alamat, nomor telepon, kode pos, bank yang dituju, serta memilih jasa pengiriman.

3. Kebutuhan Fungsional Pengunjung

- a. Pengunjung dapat melihat katalog serta harga produk saja
- b. Pengunjung dapat melihat jasa layanan yang tersedia pada konveksi
- c. Pengunjung dapat menghubungi admin melalui kotak kritik dan saran

Analisis Kebutuhan Software

Perangkat lunak terdiri dari alat dan bahan. Alat yang dibutuhkan untuk menunjang kerja sistem informasi manajemen konveksi ini terdiri dari:

Tabel 3.1 Kebutuhan *Software*

Nama	Versi
Alat	
Sublime Text	Versi 3, Sublime HQ Pty Ltd Stable Channel, Build 4126
XAMPP	Control Panel v.3.2.3
MySqli	MySqlnd 5.0.12-dev-20150407
Apache	Apache/2.4.38 (Win64) OpenSSL/1.1.1b
Web Browser	Opera Versi 89.0.4447.83
Microsoft	Visio 2013, Word 2013
Bahan	
HTML	XHTML
CodeIgniter	Versi 3.0
PHP	Versi 7.3.3

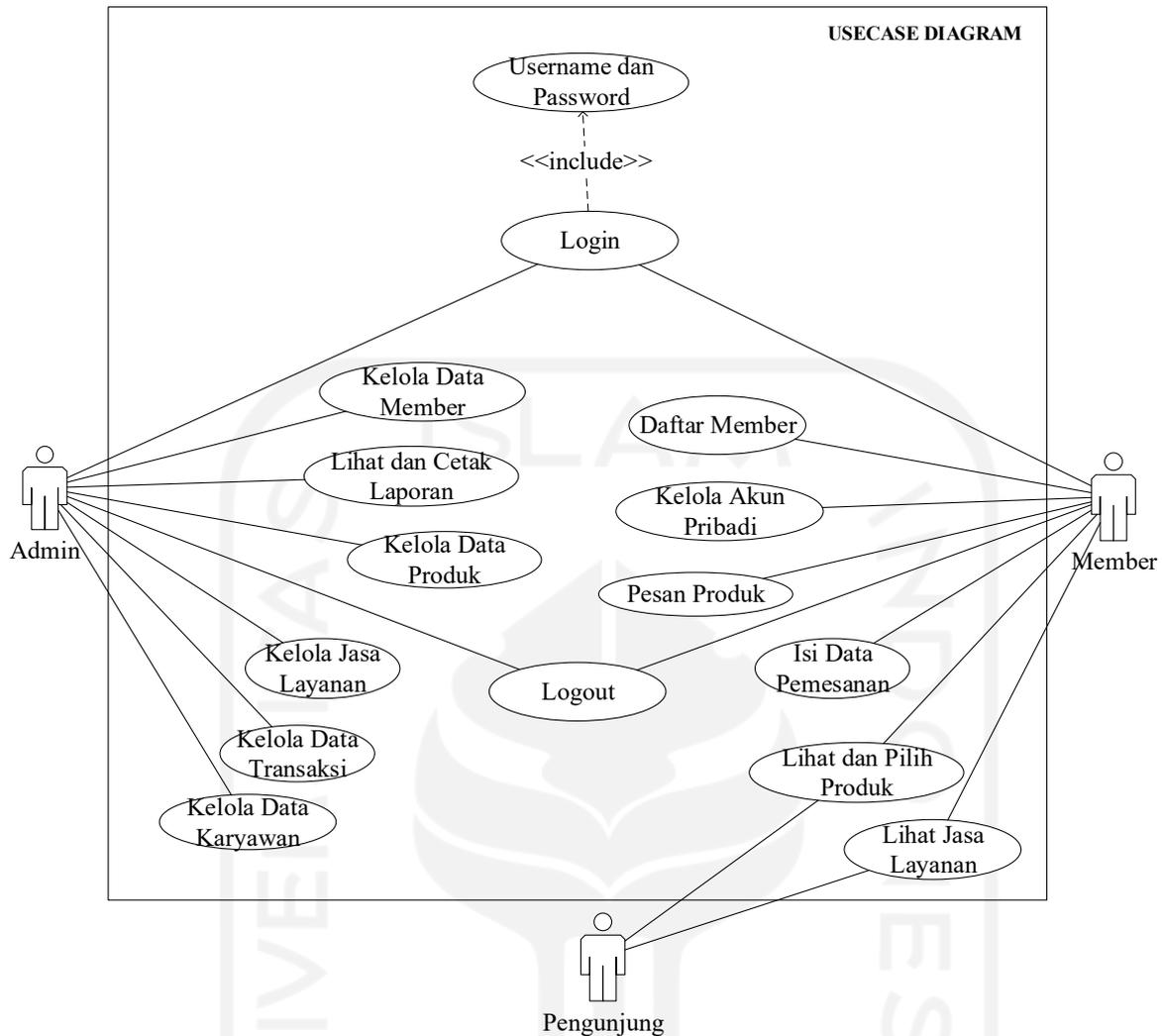
3.2 Desain (*Design*)

Sistem yang akan dikembangkan ini berjudul “Sistem Informasi Manajemen Konveksi CV. Matahari Berbasis *Website*”. Sistem yang dikembangkan ini berbasis *website*. Perancangan desain sistem informasi manajemen ini terdiri dari perancangan proses bisnis, perancangan database, dan perancangan antarmuka.

3.2.1 Perancangan Proses Bisnis

Use Case Diagram

Use case diagram dalam sistem informasi manajemen ini bertujuan untuk memberikan penjelasan kepada pengguna apa saja yang akan dilakukan oleh seorang pengguna di dalam sistem dengan kata lain bahwa *use case* ini berfungsi sebagai petunjuk untuk merepresentasikan sebuah interaksi antar pengguna dengan sistem. Pada sistem ini terdapat tiga aktor yaitu admin, pelanggan, dan pengunjung. Admin tersebut bertugas untuk mengelola manajemen transaksi pemesanan, mengelola manajemen produk barang, mengelola daftar karyawan, mengelola data akun pelanggan, dan mengelola jasa layanan konveksi. Sedangkan aktor Pelanggan harus login terlebih dahulu untuk dapat memilih barang yang akan dibeli, kemudian dapat melakukan transaksi pembelian barang serta mengisi form data pemesanan serta dapat mengelola akun pelanggan miliknya. Kemudian aktor pengunjung hanya dapat melihat produk yang dijual oleh konveksi saja. Pengguna dari sistem informasi manajemen konveksi pada CV. Matahari.



Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem

Pada gambar 3.2 terdapat tiga aktor yang berinteraksi dengan sistem yaitu admin/pemilik konveksi, pelanggan/member, dan pengunjung. Admin/pemilik konveksi memiliki delapan *use case*, pelanggan/member memiliki delapan *use case*, dan pengunjung memiliki dua *use case*. Berikut ini merupakan penjelasan *use case* seperti terlihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.2 Deskripsi Use Case

Kode	Use Case	Deskripsi
UC01	<i>Login</i>	Adalah proses untuk dapat mengakses sistem yang terbagi menjadi dua pengguna yaitu admin/pemilik konveksi dan pelanggan/member
UC02	Kelola data member	Adalah proses mengelola data member seperti: tambah member, ubah member, dan hapus member

UC03	Kelola data produk	Adalah proses mengelola data produk yang berada di sistem seperti: tambah produk, ubah produk, hapus produk
UC04	Kelola jasa layanan	Adalah proses mengelola layanan yang tersedia dalam konveksi seperti: jasa potong kain, bordir, sablon, jahit, pasang kancing dan lubang kancing
UC05	Kelola data transaksi	Adalah proses mengelola data transaksi pemesanan konveksi
UC06	Kelola data karyawan	Adalah proses mengelola data karyawan seperti: tambah karyawan, ubah karyawan, dan hapus karyawan
UC07	Lihat dan cetak laporan	Adalah proses melihat dan mencetak laporan pemesanan konveksi
UC08	Daftar member	Adalah proses pengguna melakukan pendaftaran sebagai pelanggan/member konveksi
UC09	Kelola akun pribadi	Adalah proses pelanggan/member mengelola data akunya dengan ubah data sebelumnya
UC10	Pesan produk	Adalah proses pelanggan/member melakukan pemesanan dalam sistem
UC11	Isi data pemesan	Adalah proses calon pemesan mengisi data pemesanan untuk diteruskan kepada konveksi
UC12	Lihat dan pilih produk	Adalah proses melihat serta memilih produk yang tersedia dalam sistem
UC13	Lihat jasa layanan	Adalah proses pelanggan/member dan pengunjung dapat melihat jasa yang tersedia pada konveksi

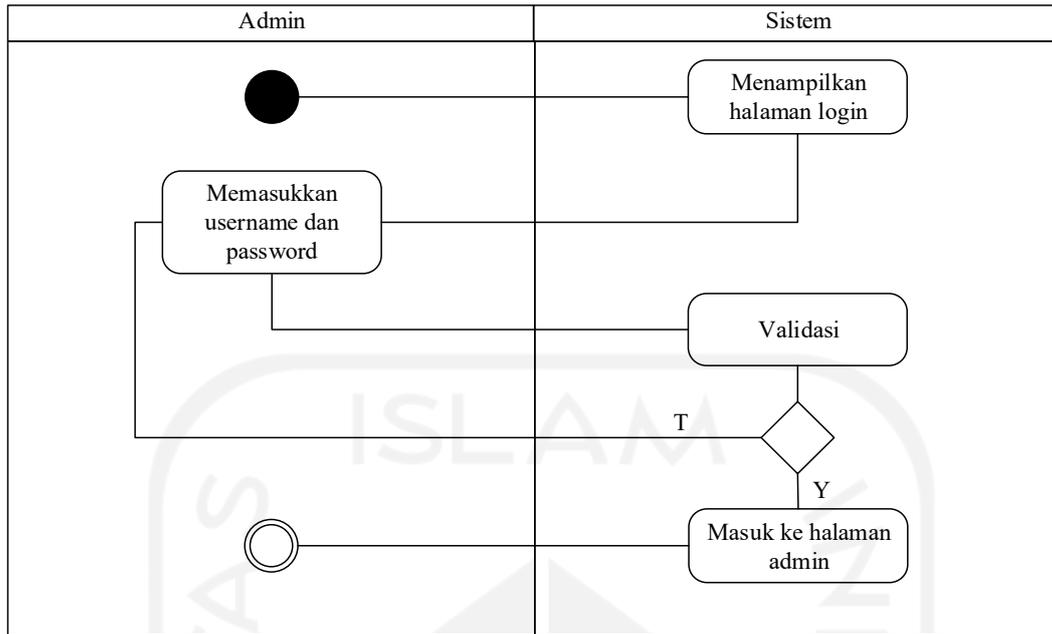
Activity Diagram

Activity Diagram merupakan sebuah gambaran proses berjalannya dari *usecase* diagram sebagai permodelan logika dari sistem, agar lebih mudah untuk dipahami (Martins et al., 2015). Terdapat 3 pengguna yang memiliki *activity diagram* yaitu:

1. Admin

i. *Activity Diagram* admin melakukan login

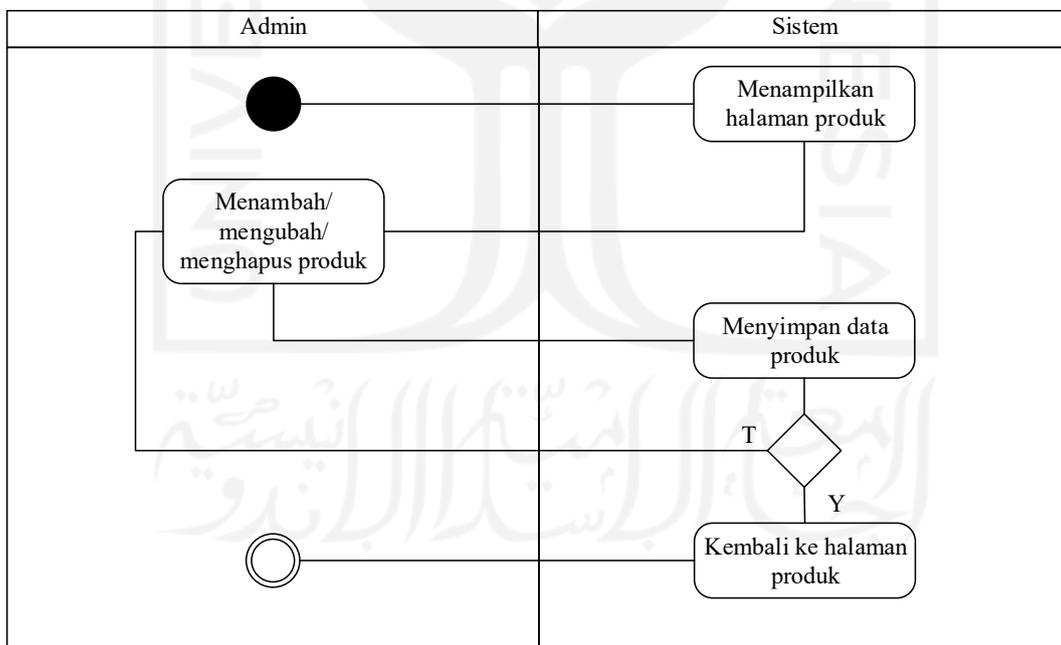
Seorang admin harus melakukan login terlebih dahulu untuk dapat memiliki akses kedalam sistem, seperti terlihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 *Activity Diagram* admin melakukan login

ii. *Activity Diagram* admin melakukan pengelolaan produk barang

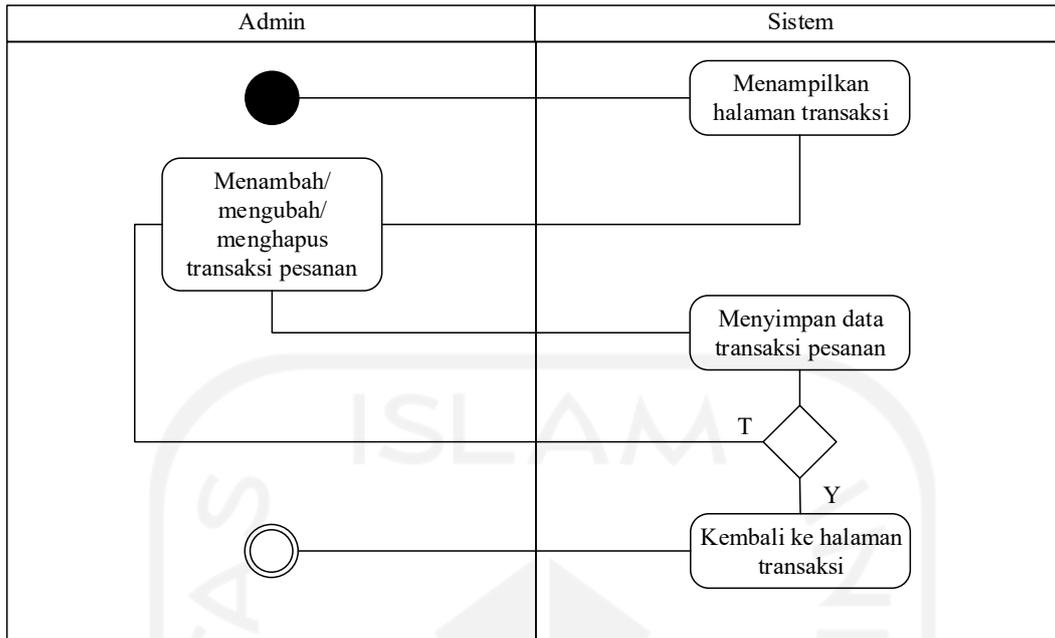
Activity Diagram melakukan pengelolaan produk barang dilakukan admin dapat menambah, mengubah, atau menghapus produk barang, seperti terlihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 *Activity Diagram* admin melakukan pengelolaan produk barang

iii. *Activity Diagram* admin melakukan pengelolaan transaksi pesanan

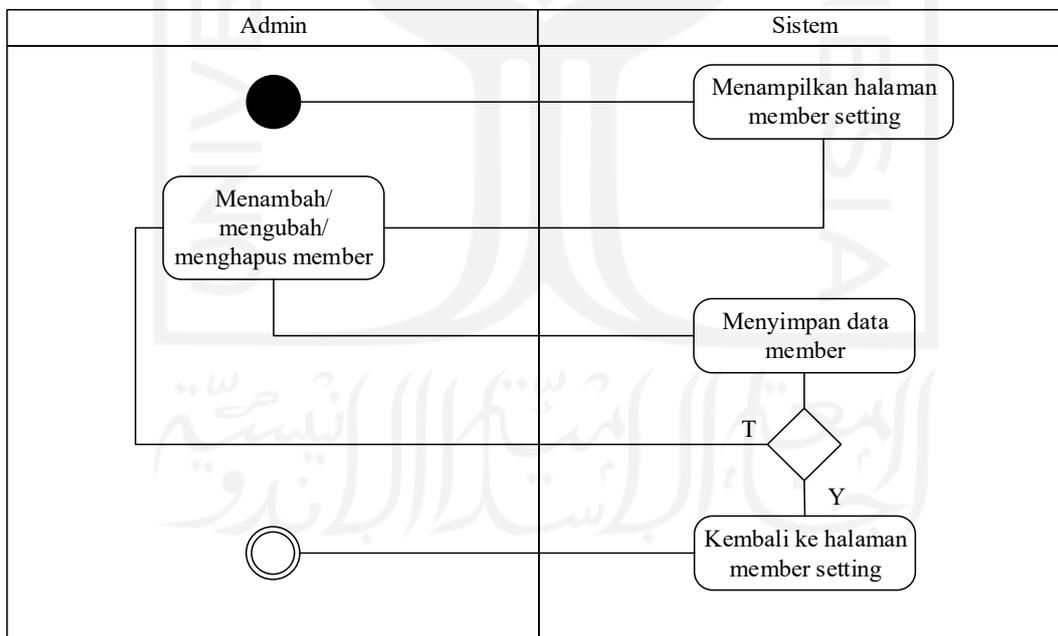
Activity Diagram melakukan pengelolaan transaksi pesanan dilakukan admin dapat memproses, atau menghapus transaksi pesanan, seperti terlihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 *Activity Diagram* admin melakukan pengelolaan transaksi pesanan

iv. *Activity Diagram* admin melakukan pengelolaan data pelanggan

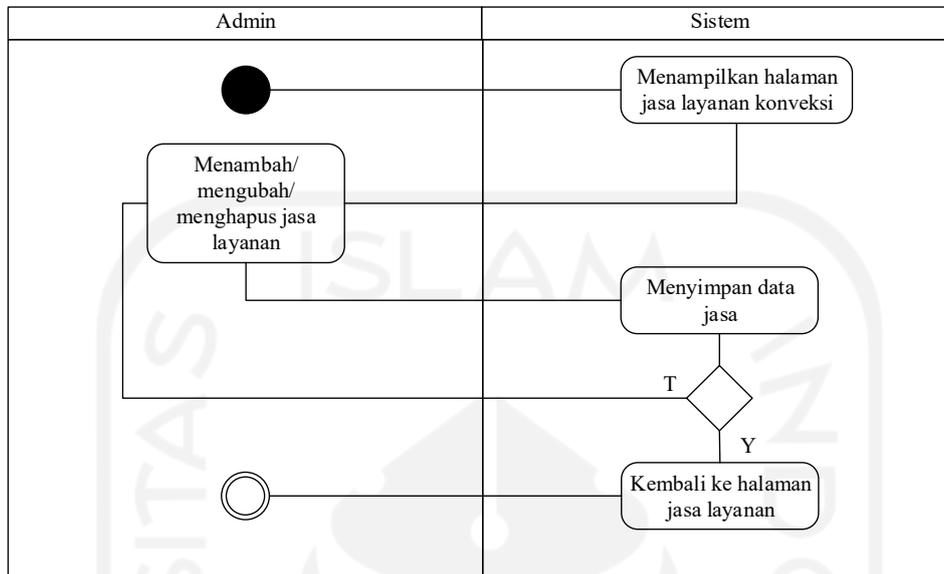
Activity Diagram melakukan pengelolaan pelanggan dilakukan admin dapat menambah, mengubah, atau menghapus data pelanggan, seperti terlihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 *Activity Diagram* admin melakukan pengelolaan data pelanggan

v. *Activity Diagram* admin mengelola jasa layanan konveksi

Activity Diagram admin dapat mengelola jasa layanan konveksi, seperti terlihat pada gambar 3.7.

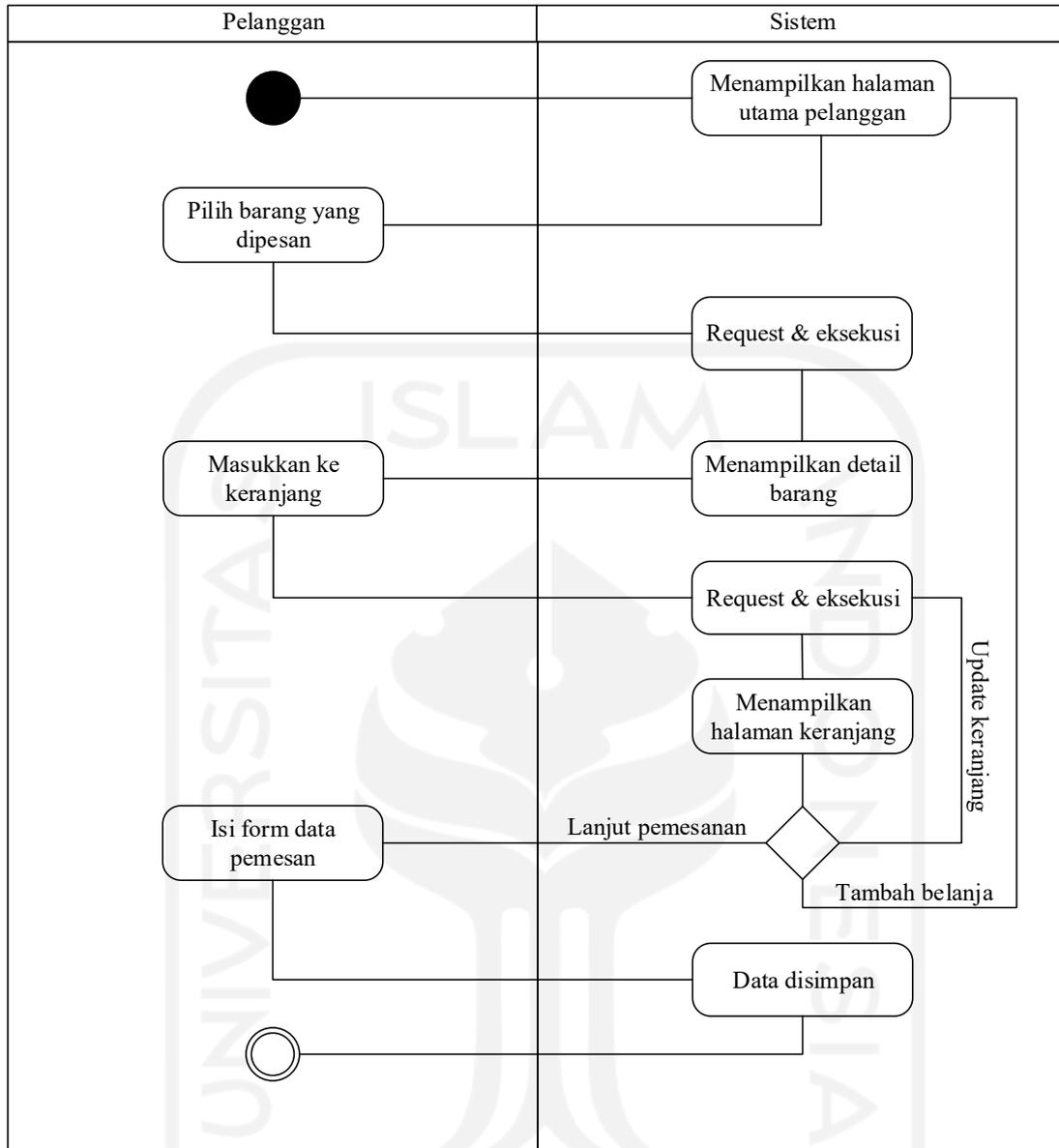


Gambar 3.7 *Activity Diagram* admin mengelola jasa layanan konveksi

2. Pelanggan

i. *Activity Diagram* pelanggan memesan produk

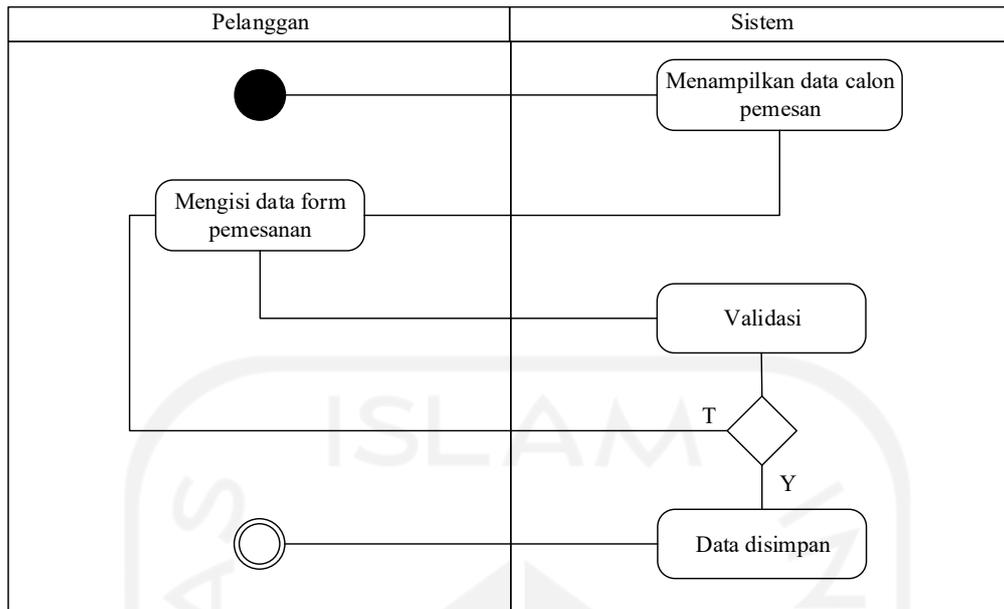
Activity Diagram melakukan order barang dilakukan pelanggan dengan cara memilih barang yang akan dipesan, seperti terlihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 *Activity Diagram* pelanggan memesan produk

ii. *Activity Diagram* pelanggan mengisi data pemesanan

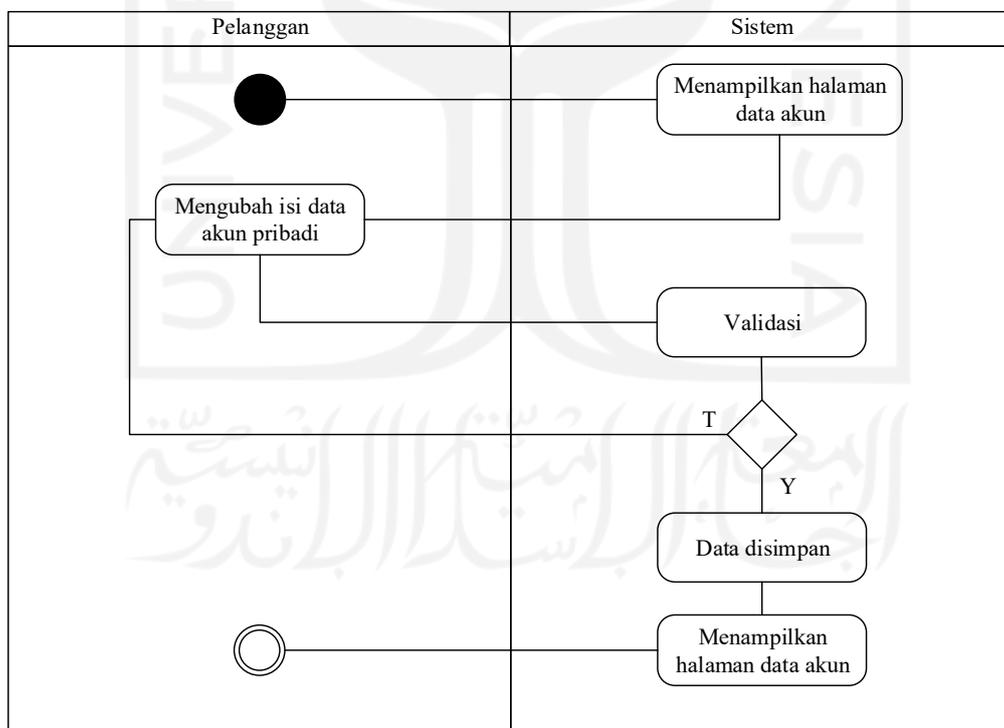
Activity Diagram pelanggan melakukan pengisian data pemesanan produk, seperti terlihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 *Activity Diagram* pelanggan mengisi data pembeli

iii. *Activity Diagram* pelanggan mengelola akun pribadi

Activity Diagram melakukan pengelolaan akun pelanggan pribadi dengan mengubah data akun pelanggannya, seperti terlihat pada gambar 3.10.

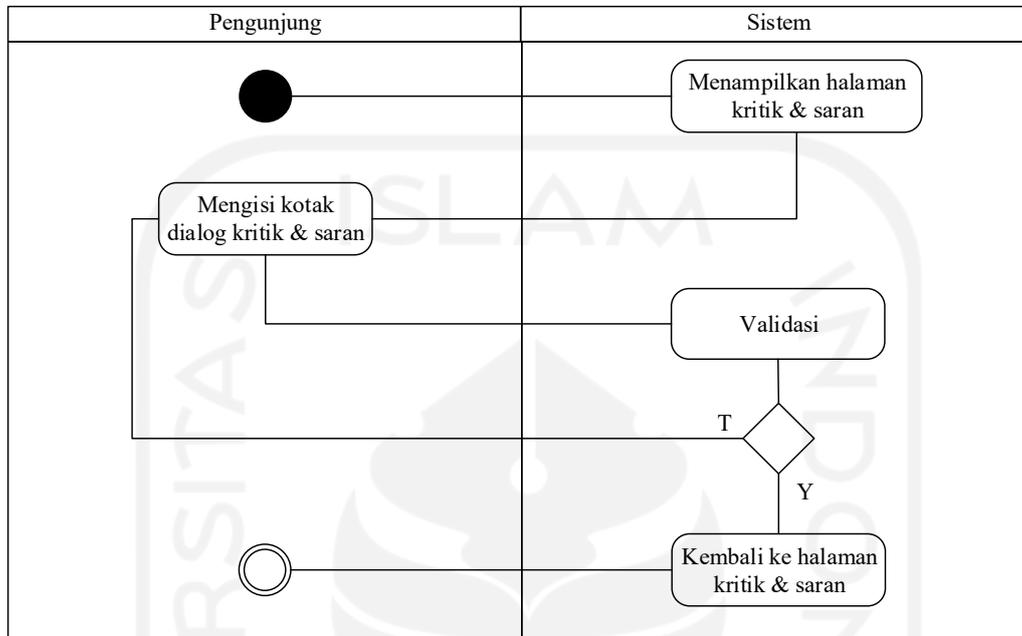


Gambar 3.10 *Activity Diagram* pelanggan mengelola akun pribadi

3. Pengunjung

i. Activity Diagram pengunjung menghubungi admin

Activity Diagram pengunjung dapat menghubungi admin dengan cara mengisi kotak dialog kritik dan saran pada sistem, seperti terlihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Activity Diagram pengunjung menghubungi admin

3.2.2 Perancangan Database

Struktur Tabel

Berikut ini adalah spesifikasi tabel dari keseluruhan ERD pada sistem informasi manajemen konveksi:

a. Tbl_admin

Tabel 3.3 Tabel *tbl_admin*

No	Field	Type Data	Panjang	Key
1	id_admin	integer	11	Primary Key
2	nama_admin	varchar	100	
3	username	varchar	100	
4	password	varchar	100	
5	email	varchar	100	
6	phone	bigint	15	
7	hak_akses	varchar	20	

b. Tbl_karyawan

Tabel 3.4 Tabel *tbl_karyawan*

No	Field	Tipe Data	Panjang	Key
1	id_karyawan	integer	11	Primary Key
2	nama_karyawan	varchar	255	
3	bagian	varchar	255	
4	alamat	varchar	255	
5	telepon	varchar	20	

c. Tbl_member

Tabel 3.5 Tabel *tbl_member*

No	Field	Tipe Data	Panjang	Key
1	id_pelanggan	integer	11	Primary Key
2	nama_pelanggan	varchar	100	
3	username	varchar	50	
4	password	varchar	50	
5	email	varchar	100	

d. Tbl_transaksi_header

Tabel 3.6 Tabel *tbl_transaksi_header*

No	Field	Tipe Data	Panjang	Key
1	id transaksi header	integer	11	Primary Key
2	kode_transaksi	bigint	15	
3	penerima	varchar	30	
4	email	varchar	30	
5	alamat	text		
6	no_telepon	varchar	20	
7	propinsi_id	integer	11	
8	kabupaten	varchar	100	
9	kode_pos	integer	10	
10	bank_id	integer	11	
11	jasapengiriman_id	integer	11	
12	status	integer	2	

e. Tbl_transaksi_detail

Tabel 3.7 Tabel *tbl_transaksi_detail*

No	Field	Tipe Data	Panjang	Key
1	id_transaksi_detail	integer	11	Primary Key
2	kode_transaksi	bigint	15	
3	kode_produk	varchar	20	
4	nama_produk	varchar	25	
5	harga	varchar	20	

6	jumlah	integer	11	
---	--------	---------	----	--

f. Tbl_produk

Tabel 3.8 Tabel *tbl_produk*

No	Field	Tipe Data	Panjang	Key
1	id_produk	integer	11	Primary Key
2	kode_produk	varchar	20	
3	nama_produk	varchar	100	
4	harga	bigint	15	
5	stok	integer	11	
6	deskripsi	text		
7	gambar	varchar	200	
8	kategori_id	integer	11	
9	brand_id	integer	11	

g. Tbl_kategori

Tabel 3.9 Tabel *tbl_kategori*

No	Field	Tipe Data	Panjang	Key
1	id_kategori	integer	11	Primary Key
2	nama_kategori	varchar	50	

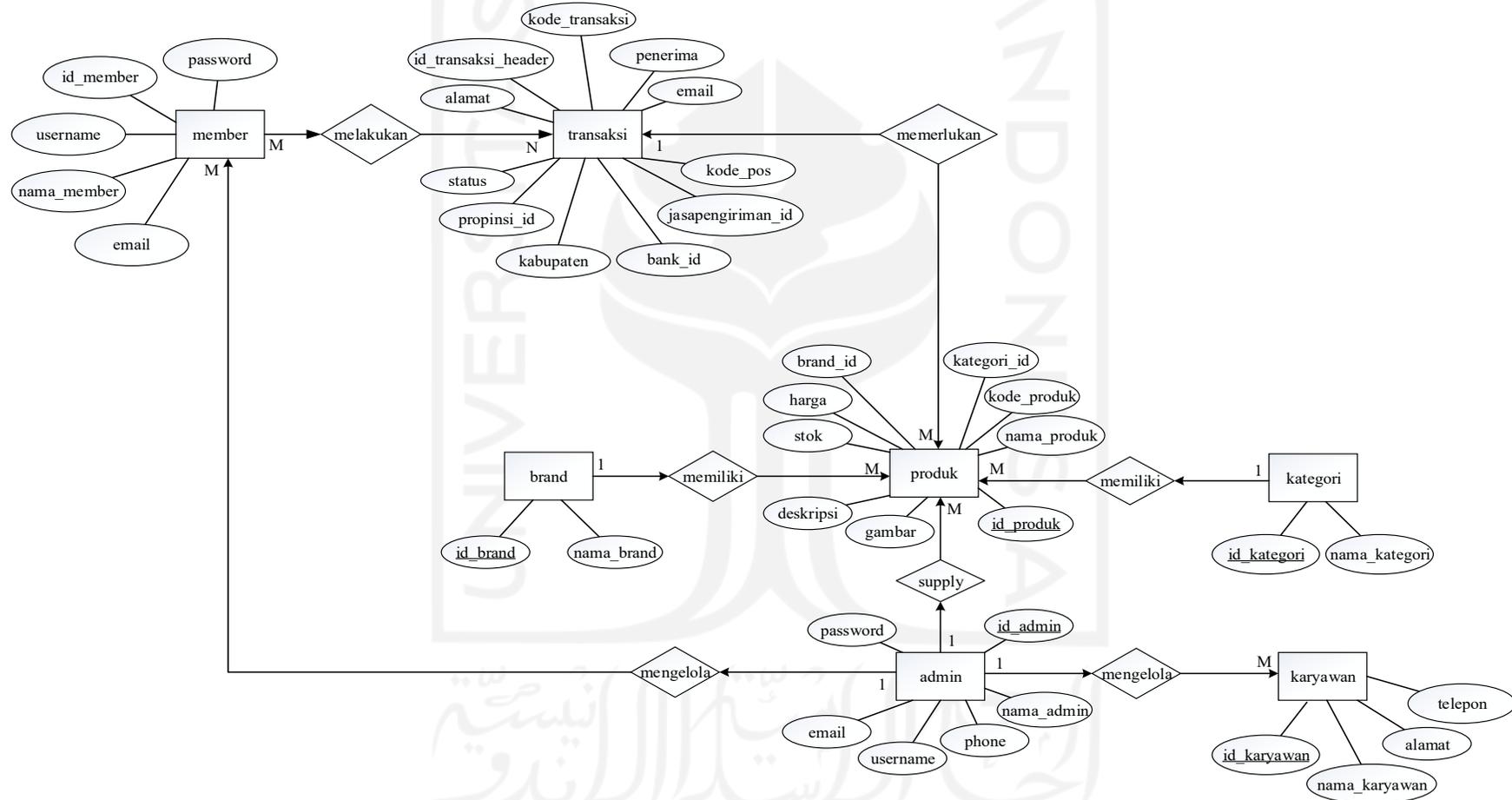
h. Tbl_jasalayanan

Tabel 3.10 Tabel *tbl_jasalayanan*

No	Field	Tipe Data	Panjang	Key
1	id_jasa	integer	10	Primary Key
2	nama_jasa	varchar	100	
3	deskripsi_jasa	varchar	255	

Entity Relationship Diagram (ERD)

Salah satu komponen utama dalam suatu sistem informasi manajemen adalah adanya basis data, tidak terkecuali dalam sistem informasi manajemen pada konveksi CV. Matahari ini.

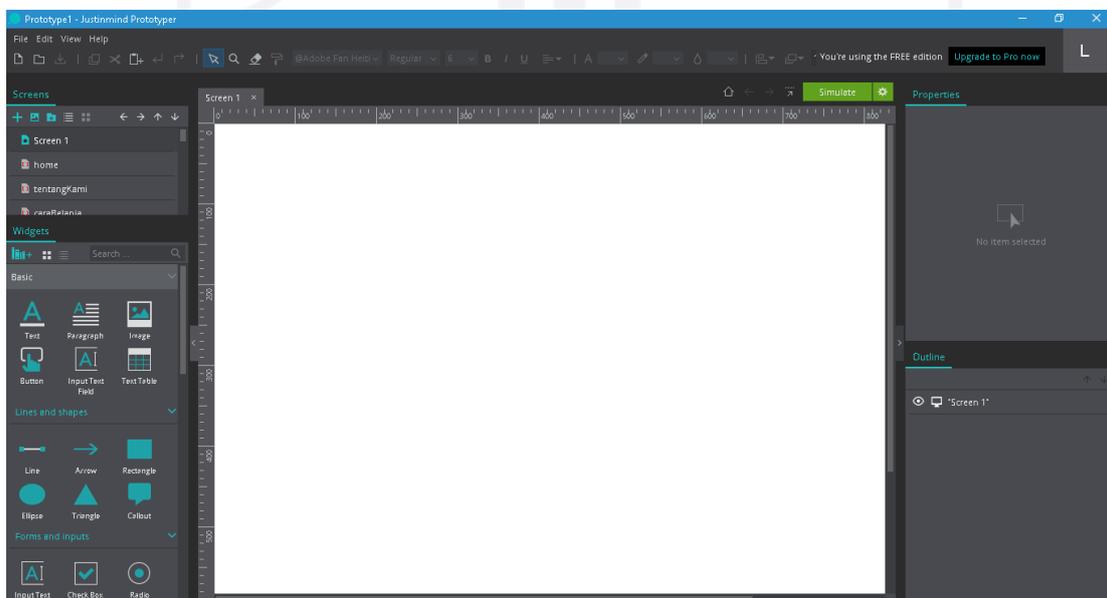


Gambar 3.12 Entity Relationship Diagram Sistem

Pada gambar 3.12 menjelaskan bahwa terdapat beberapa entitas pada tabel ERD yang saling berhubungan. Seperti entitas member yang berhubungan dengan entitas transaksi dengan relasi banyak member dapat melakukan banyak transaksi. Kemudian entitas transaksi juga memiliki relasi dengan produk yaitu memerlukan. Produk juga berelasi dengan brand dan kategori dengan relasi satu brand memiliki banyak produk dan satu kategori memiliki banyak produk. Entitas admin juga memiliki relasi dengan produk dan member. Relasi tersebut yaitu satu admin menyupply banyak produk, satu admin mengelola banyak member, dan satu admin dapat mengelola banyak karyawan

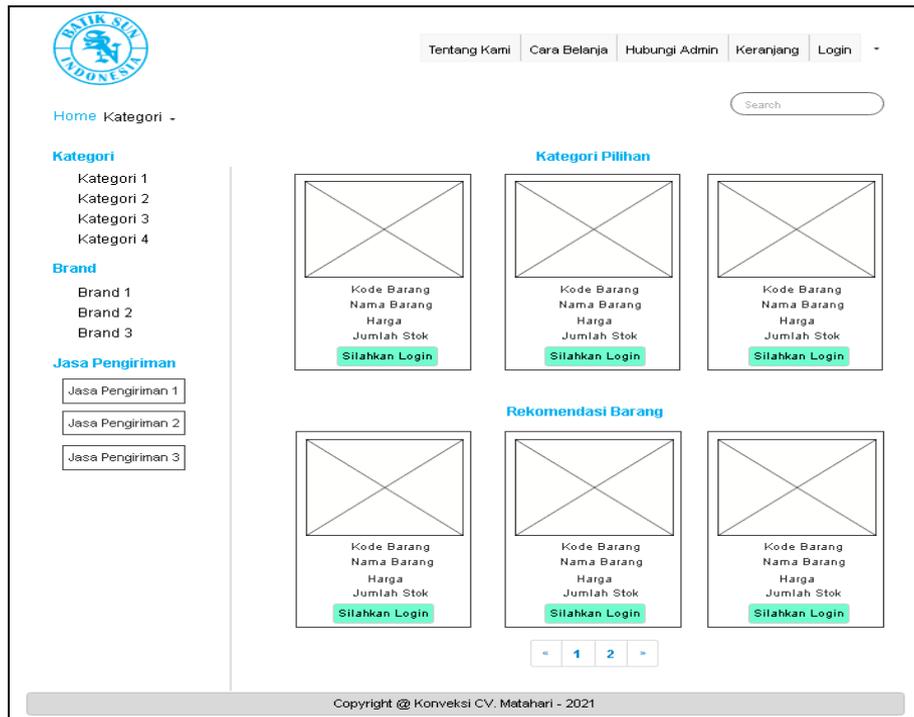
3.2.3 Perancangan Antarmuka

Desain antarmuka sistem merupakan cara untuk menggambarkan *prototype* sebuah sistem yang sedang dikembangkan. Dalam melakukan perancangan desain sistem, ada dua bagian penting yang menunjang sebuah sistem sesuai keinginan, yaitu *Low Fidelity Prototyping* dan *High Fidelity Prototyping*. Untuk mendapatkan kerangka yang lebih tergambar secara lebih jelas menggunakan *High Fidelity Prototyping*. HFP merupakan sebuah gambaran secara nyata mengenai kerja sistem yang akan dibuat dengan di implementasikan menggunakan aplikasi. Aplikasi yang penulis pilih adalah menggunakan *Just In Mind* versi 8.1.0, seperti terlihat pada gambar 3.13.



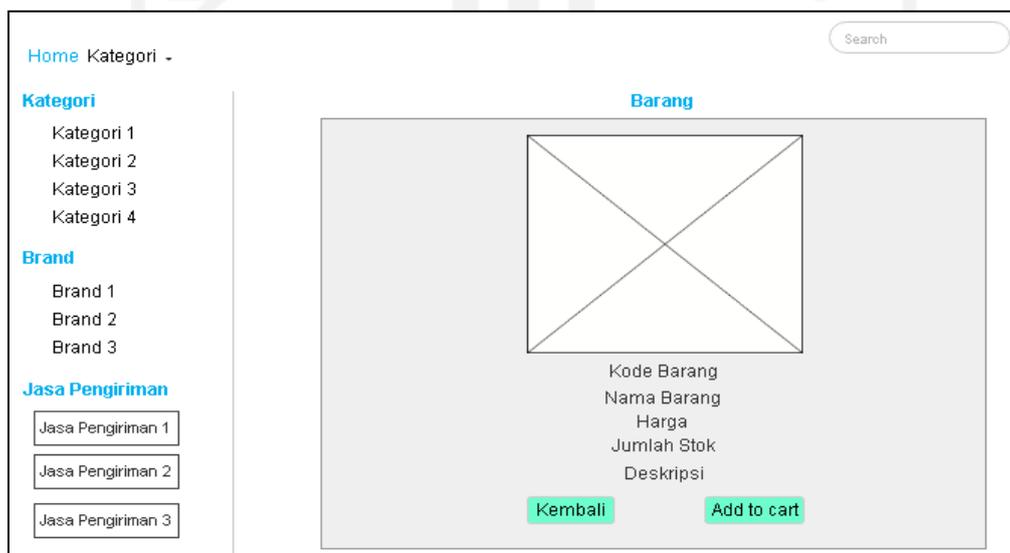
Gambar 3.13 *Just In Mind* versi 8.1.0

Dalam perancangan desain *prototype* ini penulis membuat *High Fidelity Prototyping* (HFD). Berikut ini merupakan gambaran *prototype* halaman Beranda Utama pada sistem informasi manajemen konveksi yang penulis buat, seperti terlihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Rancangan *Prototype* Halaman Beranda Utama

Dalam halaman awal beranda utama menampilkan produk barang yang dijual oleh pihak konveksi, kemudian pada bagian navbar kiri terdapat pilihan jenis produk yang ditawarkan, brand sesuai dengan barang, kemudian terdapat informasi tentang jasa pengiriman apa saja yang bekerjasama dengan pihak konveksi sehingga pembeli lebih tertarik untuk membeli produk pada konveksi ini. Gambaran *prototype* detail barang, seperti terlihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Rancangan *Prototype* Detail Produk

Apabila barang yang akan dibeli sesuai dengan keinginan, maka pelanggan dapat memasukkan pesannya kedalam keranjang untuk nantinya di rekap jumlah pesanan yang

dibeli, selain itu pada keranjang belanja pelanggan juga dapat merubah jumlah pesanan tiap barang yang dipesan sesuai keinginan. Apabila jumlah sudah sesuai keinginan kemudian pilih update pesanan agar total harga berubah sesuai dengan jumlah pesanan yang dipilih. Tampilan keranjang belanja, seperti terlihat pada gambar 3.16.

The screenshot shows a shopping cart interface for 'BATIK SUN INDONESIA'. At the top, there is a navigation menu with links: 'Tentang Kami', 'Cara Belanja', 'Hubungi Admin', 'Keranjang', and 'Member'. A search bar is located on the right. Below the navigation, the page title is 'Home Keranjang' and 'Keranjang Belanja'. The main content is a table with the following data:

Jml	Barang	Harga Satuan	Jumlah Harga
1	Batik	Rp. 50.000	Rp. 50.000
1	Wearpack	Rp. 45.000	Rp. 45.000
Total Harga			Rp. 95.000

Below the table, there are three buttons: 'Update', 'Lanjut Belanja', and 'Pesan'.

Gambar 3.16 Rancangan *Prototype* Keranjang Belanja

Jika pesanan telah sesuai dengan keinginan pelanggan, kemudian pilih pesan untuk melanjutkan pelanggan mengisi form data pemesan. Fungsi form tersebut untuk membantu pihak konveksi menentukan tujuan pengiriman barang yang dipesan. Pada form data tersebut pembeli juga harus memilih bank pemilik konveksi yang digunakan untuk nantinya melakukan transfer uang, selain itu pembeli juga diberikan pilihan untuk memilih jasa pengiriman apa yang ingin digunakan pada form data tersebut. Gambaran *prototype* tampilan form data pemesan terlihat pada gambar 3.17.

The form is titled "ISI DATA PEMBELI" and contains the following fields:

- Nama Pemesan :**
- Email :**
- Alamat :**
- No. Tlp :**
- Propinsi :**
- Kabupaten :**
- Kecamatan :**
- Kode Pos :**
- Pilih Pembayaran :**
- Pilih Jasa Pengiriman :**
- Kirim** button

Gambar 3.17 Rancangan *Prototype* Form Data Pemesan

Pelanggan juga dapat mengelola akun pribadi apabila tidak sesuai dengan keinginannya, atau ingin merubah data pribadinya. Gambaran *prototype* tampilan pengaturan akun pelanggan terlihat pada gambar 3.18.

The page features the logo of "BANK SUKSES INDONESIA" and navigation links: "Tentang Kami", "Cara Belanja", "Hubungi Admin", "Keranjang", and "Member". A search bar is also present. The main content area is titled "Pengaturan Akun" and includes the following form fields:

- Nama Lengkap :**
- Email :**
- Username :**
- Password :**
- Kembali** button
- Simpan** button

On the left sidebar, there are sections for "Kategori" (Kategori 1-4), "Brand" (Brand 1-3), and "Jasa Pengiriman" (Jasa Pengiriman 1-3).

Gambar 3.18 Rancangan *Prototype* kelola Profil Pelanggan

Saat pemesan melakukan transaksi pesanan, maka data transaksi tersebut akan masuk ke dalam sistem admin. Data tersebut di *record* sistem untuk kemudian diproses, admin akan memproses pesanan, selain itu data antrian pemesanan itu tadi juga dijadikan data laporan manajemen antrian pemesanan. Gambaran *prototype* halaman data antrian pesanan telah diproses terlihat pada gambar 3.19.

KONVEKSI CV. MATAHARI - DASHBOARD ADMIN

DASHBOARD

Transaksi ▼ **Tansaksi Sudah di Proses**

#	Nama Pemesan	Email	Alamat	No. Tlp	Propinsi	Aksi
1	John	@gmail	Kaliurang	087652673	Jogja	Lihat Hapus
2	James	@gmail	Sleman	085126354	Jogja	Lihat Hapus
3	Patrick	@gmail	Ngemplak	089873252	Jogja	Lihat Hapus

Produk ▼

- Brand
- Kategori
- Produk

Setting ▼

- Admin
- Bank
- Cara Belanja
- Karyawan
- Jasa Pengiriman
- Member
- Tentang Kami

Gambar 3.19 Rancangan *Prototype* Data Antrian Pesanan

Admin juga dapat mengelola produk yang akan dijual. Dalam menu produk tersebut memiliki tiga sub-menu yang saling berkaitan. Di antaranya ada sub menu brand dan kategori, kedua sub-menu tersebut yang nantinya menjadi salah satu bagian penting dalam menentukan produk barang konveksi. Sub menu brand menentukan jenis brand yang sesuai dengan produk, sedangkan kategori menentukan jenis kategori yang sesuai dengan produk tersebut. Di dalam menu produk ini selain digunakan untuk membantu memasarkan produk konveksi, tetapi juga membantu pihak konveksi melakukan inventarisasi barang yang tersedia. Gambaran *prototype* salah satu sub menu tersebut terlihat pada gambar 3.20.

KONVEKSI CV. MATAHARI - DASHBOARD ADMIN

DASHBOARD

Transaksi ▼ **Produk**

[+ TAMBAH PRODUK](#)

#	Kode Produk	Nama Produk	Jml	Harga	Kategori	Aksi
1	SUN001	Doe	100	45000	Batik	Edit Hapus
2	SUN002	Smith	24	35000	Kaos	Edit Hapus
3	SUN003	Doe	50	25000	Wearpack	Edit Hapus

Produk ▼

- Brand
- Kategori
- Produk

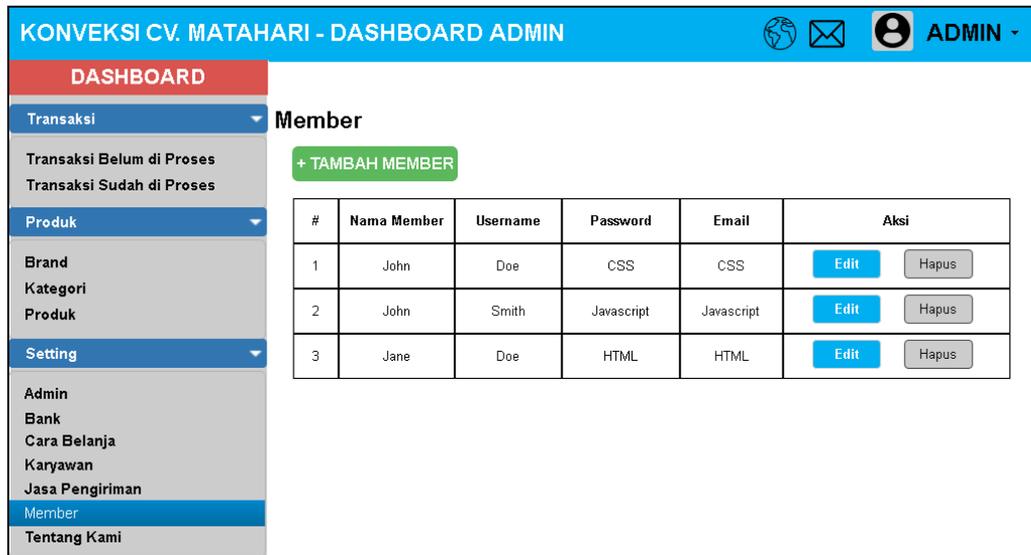
Setting ▼

- Admin
- Bank
- Cara Belanja
- Karyawan
- Jasa Pengiriman
- Member
- Tentang Kami

Gambar 3.20 Rancangan *Prototype* Kelola Produk

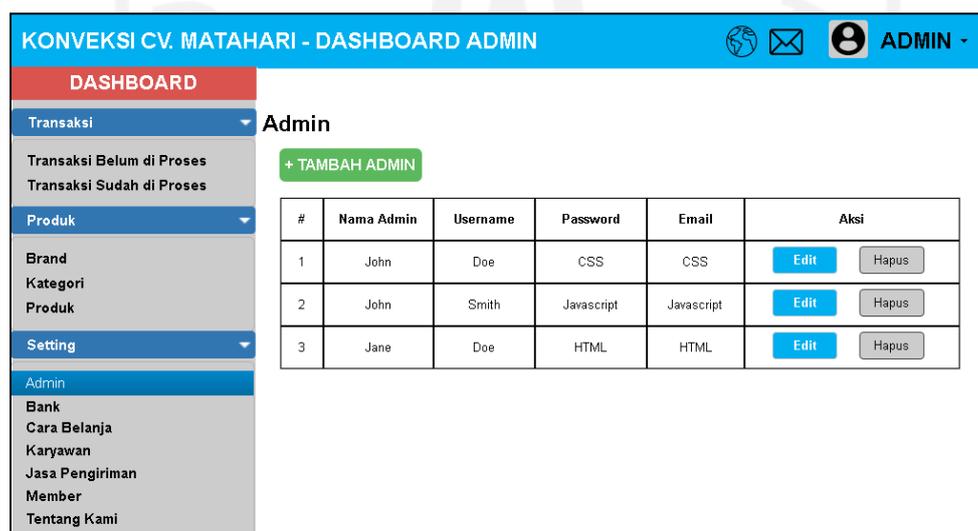
Kemudian di bawah menu produk terdapat menu setting yang di dalamnya terdapat beberapa sub menu yang dapat dikelola oleh admin. Di antaranya terdapat sub menu kelola pelanggan, saat pembeli mendaftar sebagai pelanggan data tersebut juga akan disimpan ke

dalam basis data admin, sehingga admin dapat mengelola akun pelanggan yang telah mendaftar. Data ini juga dapat membantu pihak pelanggan jika mereka lupa dengan *username* atau *password* mereka dengan menghubungi pihak admin konveksi. Gambaran *prototype* kelola pelanggan terlihat pada gambar 3.21.



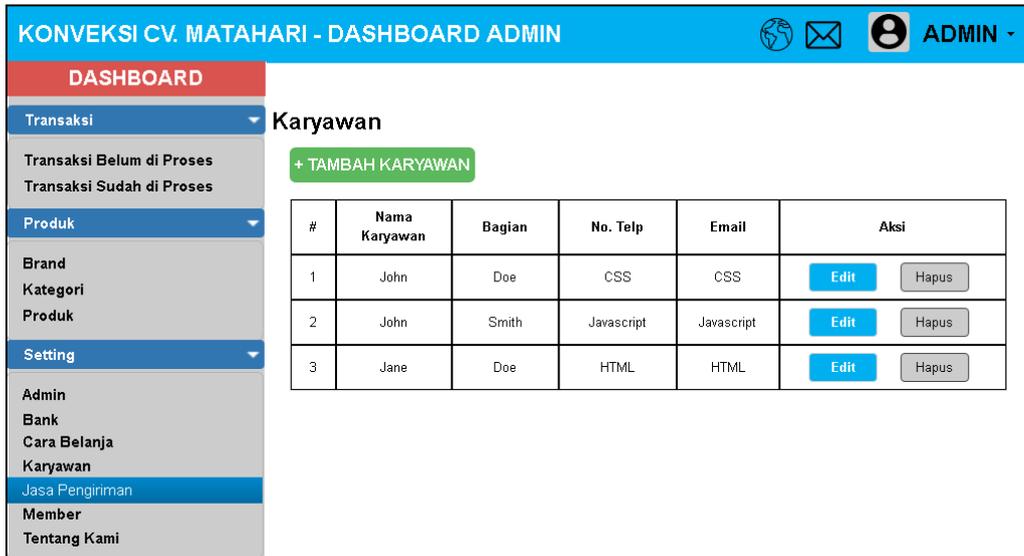
Gambar 3.21 Rancangan *Prototype* Kelola Pelanggan

Selain itu terdapat sub menu kelola bank. Admin dapat mengelola daftar bank konveksi yang digunakan sebagai tempat transfer uang dari pembeli kepada pihak konveksi. Admin juga dapat mengelola data akun yang dapat masuk ke dalam *dashboard* admin. Sehingga dengan kata lain halaman admin ini dapat dikelola juga oleh pihak pemilik konveksi, seperti terlihat pada gambar 3.22.



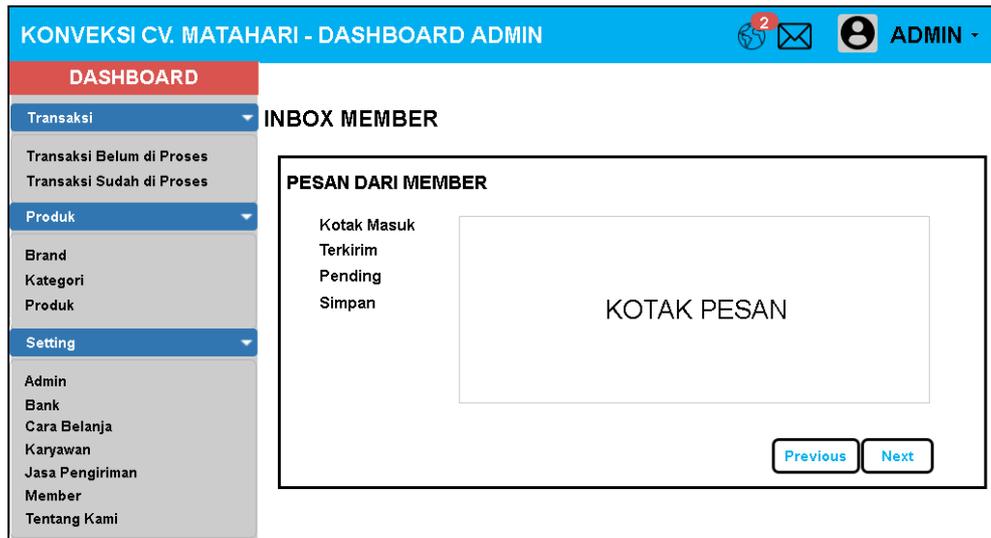
Gambar 3.22 Rancangan *Prototype* Kelola Profil Admin

Selain untuk mengelola data transaksi pesanan dan mengelola produk. Sistem pada *dashboard* admin ini juga mengelola data karyawan yang berada pada konveksi ini. Maka gambaran *prototype* halaman kelola karyawan terlihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.23 Rancangan *Prototype* Kelola Karyawan

Pada halaman pelanggan juga diberikan menu tentang cara belanja, yang berfungsi untuk membantu pelanggan dalam menggunakan sistem pemesanan produk. Menu cara belanja dikelola oleh admin dalam *dashboard* admin. Untuk memberikan informasi kepada pelanggan bahwa pihak konveksi juga bekerja sama dengan jasa pengiriman tertentu, sehingga pelanggan dapat memilih jasa pengiriman yang diinginkan. Admin juga dapat mengelola kritik dan saran dari pelanggan. Pesan yang dikirim oleh pelanggan lewat halaman pelanggan, kemudian ditampilkan dalam halaman *dashboard* admin yang kemudian dapat dibaca oleh admin atau dikirim balasan kepada pelanggan tersebut. Gambaran *prototype* halaman pesan dari pelanggan terlihat pada gambar 3.24.



Gambar 3.24 Rancangan *Prototype* Kelola Pesan dari Pelanggan

3.3 Pengkodean (*Coding*)

Dari hasil perancangan kemudian dipindahkan kedalam kode program dan menghasilkan sebuah program komputer (Tabrani, 2018). Kode program yang digunakan pada tahap ini yaitu menggunakan bahasa pemrograman PHP ditulis dengan *web editor Sublime Text* dengan *framework Codeigniter*, *Javascript*, *Ajax*, dan *CSS* dengan *framework Bootstrap* untuk menampilkan data pada sistem informasi manajemen konveksi yang sedang dibangun.

3.4 Pengujian (*Testing*)

Pada tahap pengujian atau *testing* ini digunakan untuk memastikan bahwa jika sistem tersebut telah selesai dirancang apakah dapat berjalan sesuai dengan rancangan dan kebutuhan. Pengujian juga digunakan untuk mendeteksi kesalahan dan kekurangan yang mungkin dapat terjadi pada sistem (Salamah & Khasanah, 2017).

Pengujian ini dilakukan oleh penulis dengan menggunakan metode *Blackbox*, dan *System Usability Score (SUS)*. Menurut (Iriadi, 2017), pengujian *blackbox* merupakan sebuah pengujian yang berfokus pada kebutuhan fungsional dari sistem untuk mendeteksi sebuah kesalahan. Untuk pengujian *SUS* merupakan sebuah alat untuk menilai kegunaan produk dengan memberikan skor dari sudut pandang pengguna terhadap kegunaan suatu produk dan layanan, dalam hal ini sistem informasi manajemen konveksi (Ambarwati et al., 2021).

Menurut Iskandaria, (2012) pengujian *blackbox* merupakan metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas, khususnya pada input dan output sistem. Metode pengujian ini merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam mengembangkan sebuah perangkat lunak. Dengan adanya pengujian *blackbox testing* ini diharapkan jika ada

kesalahan atau kekurangan dalam sistem Konveksi CV. Matahari dapat segera diketahui sedini mungkin oleh penulis. Berikut ini merupakan tabel skenario pengujian *blackbox testing* pada sistem Konveksi CV. Matahari:

Tabel 3.11 Tabel Skenario Pengujian *Blackbox Testing* Admin

No	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan
Fitur Login		
1.	Mengisi form login dengan kondisi kedua data yang diinputkan benar	Sistem akan menerima akses login sistem dan masuk ke halaman admin
2.	Mengisi form login dengan kondisi salah satu data yang diinputkan benar	Sistem akan menolak akses login sistem dan memberikan pesan " <i>Username atau Password Salah!</i> "
3.	Mengosongkan form login	Sistem akan menolak akses login sistem dan memberikan pesan " <i>Username atau Password Kosong!</i> "
Fitur Pencarian		
4.	Menginputkan data pencarian sesuai dengan tabel yang tersimpan pada sistem	Sistem akan menerima masukkan dan mengeluarkan hasil sesuai dengan pencarian
5.	Menginputkan secara acak pencarian yang tidak ada dalam tabel yang tersimpan	Sistem akan menerima masukkan dan mengeluarkan hasil berupa pesan " <i>No matching records found</i> "
Fitur Kelola Admin		
6.	Tambah admin, tetapi mengosongkan form tambah	Sistem akan menolak masukkan dan memberikan pesan untuk mengisi masing-masing data tambah admin form
7.	Tambah admin, lalu mengisi form tambah sesuai dengan data	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menyimpan data baru yang telah diisi dalam sistem
8.	Ubah data admin, dengan klik " <i>Edit</i> " pada data yang akan diubah, lalu mengubah data	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menyimpan data baru yang telah diubah dalam sistem
Fitur Logout		
9.	Klik " <i>Logout</i> " pada profil admin	Sistem akan memproses <i>logout</i> akun admin dan menampilkan halaman login sistem admin
Fitur Kelola Produk Barang		
10.	Tambah produk, dengan mengisi form tambah produk	Sistem akan menerima masukkan, dan menyimpan produk baru yang telah dibuat.
11.	Ubah produk, dengan mengubah data produk yang dipilih	Sistem akan menerima masukkan, dan menyimpan data produk yang telah diubah.
12.	Hapus produk, dengan memilih produk yang akan dihapus	Sistem akan memberikan pesan " <i>Anda yakin akan menghapus produk X?</i> " sebelum memproses hapus produk.
Fitur Unduh		
13.	Unduh laporan transaksi dan terjual	Sistem akan memproses dengan memberikan review dalam bentuk PDF kemudian dapat diunduh
Fitur Kelola Karyawan		

14.	Tambah karyawan, lalu mengisi form tambah sesuai dengan data	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menyimpan data baru yang telah diisi dalam sistem
15.	Ubah data karyawan, dengan klik “ <i>Edit</i> ” pada data yang akan diubah, lalu mengubah data	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menyimpan data baru yang telah diubah dalam sistem
16.	Hapus data karyawan, dengan memilih data karyawan yang akan dihapus	Sistem akan memberikan pesan “Anda yakin akan menghapus karyawan X?” sebelum memproses hapus data karyawan.
Fitur Antrian		
17.	Tambah pesanan yang akan dipesan oleh calon pemesan, kemudian pemesan akan memilih pesanan yang dipesan,	Sistem akan menerima masukkan dari pengguna, untuk diteruskan kedalam halaman pemesanan admin dalam bentuk antrian pemesanan.
Fitur Jasa Layanan		
18.	Tambah jasa layanan, dengan mengisi form tambah jasa	Sistem akan menerima masukkan, dan menyimpan jasa layanan baru yang telah dibuat.
19.	Ubah jasa layanan, dengan mengubah data jasa yang dipilih	Sistem akan menerima masukkan, dan menyimpan data jasa layanan yang telah diubah.
20.	Hapus jasa layanan, dengan memilih jasa yang akan dihapus	Sistem akan memberikan pesan “Anda yakin akan menghapus jasa layanan X?” sebelum memproses hapus jasa.

Tabel 3.12 Tabel Skenario Pengujian *Blackbox Testing* Pelanggan

No	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan
Fitur Login		
1.	Mengisi form login dengan kondisi kedua data yang diinputkan benar	Sistem akan menerima akses login sistem dan masuk ke halaman pelanggan
Fitur Register		
.2.	Mengisi form register sesuai dengan data pengisian	Sistem akan menerima dan menyimpan data register dan kembali ke halaman login
Fitur Pencarian		
4.	Menginputkan data pencarian sesuai dengan produk yang dicari	Sistem akan menerima masukkan dan mengeluarkan hasil sesuai dengan pencarian
Fitur Kelola Profil		
5.	Ubah data profil, dengan mengubah isi form data profil sebelumnya	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menyimpan data baru yang telah diubah dalam sistem
Fitur Logout		
6.	Klik “ <i>Logout</i> ” pada profil pelanggan	Sistem akan memproses <i>logout</i> akun dan menampilkan halaman utama pengunjung
Fitur Tampil Produk		
10.	Pilih produk yang akan dilihat, kemudian klik “Lihat Detail”	Sistem akan memproses untuk menampilkan produk yang dipilih
Fitur Pesan Produk		

11.	Produk yang dipilih, kemudian masukkan dalam keranjang dengan klik “Masukkan keranjang”	Sistem akan memproses dan mengambil produk yang dipilih untuk kemudian dimasukkan kedalam keranjang belanja
Fitur Isi Data Pembeli		
13.	Produk yang dalam keranjang jika telah sesuai kemudian klik “Selesai belanja”	Sistem akan memproses dengan menampilkan form data pembeli untuk diisi kemudian data dikirim ke admin untuk dilakukan pengecekan
Fitur Kelola Keranjang Pesanan		
14.	Update jumlah pesanan, dengan mengubah jumlah produk kemudian klik “Update Keranjang”	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menghitung total harga baru dalam sistem
15.	Lanjut belanja, dengan klik “Lanjut belanja” pada keranjang pesanan	Sistem akan memproses kembali ke halaman utama pelanggan untuk melakukan belanja lagi
16.	Hapus produk pada keranjang, dengan klik “X” pada produk pesanan yang ingin dihapus	Sistem akan memproses dengan menghapus pesanan yang dipilih

Tabel 3.13 Tabel Skenario Pengujian *Blackbox Testing* Pengunjung

No	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan
Fitur Register		
.1.	Mengisi form register sesuai dengan data pengisian	Sistem akan menerima dan menyimpan data register dan kembali ke halaman login
Fitur Pencarian		
2.	Menginputkan data pencarian sesuai dengan produk yang dicari	Sistem akan menerima masukkan dan mengeluarkan hasil sesuai dengan pencarian
Fitur Hubungi Admin		
3.	Pilih menu “hubungi kami” kemudian isi data pertanyaan lalu klik “Kirim”	Sistem akan memproses dan dikirim kepada admin

System Usability Score (SUS) merupakan kuesioner digunakan untuk mengukur usability sistem komputer dari sudut pandang secara subyektif. Sampai sekarang, SUS masih banyak digunakan untuk mengukur usability serta menunjukkan keunggulan di antaranya:

1. SUS mudah dipakai, tidak memerlukan perhitungan yang sulit.
2. SUS disediakan secara gratis, dan tidak membutuhkan biaya.
3. SUS terbukti valid dan reliable, meskipun hanya diukur dengan ukuran sampel yang kecil (Nioga et al., 2019)

Kuesioner SUS menggunakan lima point skala *likert*. Calon pengguna diminta untuk memberikan penilaian atas beberapa item pernyataan SUS sesuai dengan penilaiannya (Nioga et al., 2019). Kuesioner ini merupakan media yang digunakan untuk memberikan penilaian

terhadap sistem yang dikembangkan. Perhitungan yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan dari penilaian terhadap penerapan sistem yang dikembangkan berdasarkan hasil kuesioner tersebut. Kuesioner ini terdiri dari delapan pertanyaan kepada masing-masing lima calon pengguna dari pemilik konveksi/admin, sepuluh calon pengguna yang disebut pelanggan/member dan sepuluh calon pengguna yang disebut pengunjung. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus Hair. Rumus tersebut digunakan apabila jumlah populasi tidak diketahui pasti, dengan menggunakan sampel 5-10 responden (Hair, J. F., dkk, 2010). Seperti terlihat pada tabel 3.14 sampai dengan tabel 3.16 yang menjelaskan tentang pertanyaan kuisisioner yang akan digunakan dan skala tiap penilaian akan menggunakan skala likert dari skala satu sampai lima. Tabel 3.17 akan menjelaskan skala *likert* yang digunakan untuk memberikan penilaian terhadap setiap pertanyaan.

Tabel 3.14 Kuesioner SUS Sistem Konveksi CV. Matahari Admin

Kode	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
A1	Sistem ini mudah untuk digunakan					
A2	Interaksi dalam sistem ini kurang jelas dan sulit di mengerti					
A3	Sistem ini memiliki tampilan yang bagus					
A4	Penyusunan tata letak informasi dalam aplikasi ini masih kurang rapi					
A5	Penyajian informasi dalam sistem ini memenuhi kebutuhan pengguna					
A6	Bahasa dalam sistem ini sulit untuk dipahami					
A7	Admin dapat dengan mudah untuk melakukan pengelolaan produk					
A8	Admin kesulitan untuk mengelola jasa layanan konveksi					

Tabel 3.15 Kuesioner SUS Sistem Konveksi CV. Matahari Pelanggan

Kode	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
B1	Sistem ini mudah untuk digunakan					
B2	Interaksi dalam sistem ini kurang jelas dan sulit di mengerti					
B3	Sistem ini memiliki tampilan yang bagus					
B4	Penyusunan tata letak informasi dalam aplikasi ini masih kurang rapi					
B5	Penyajian informasi dalam sistem ini memenuhi kebutuhan pengguna					
B6	Bahasa dalam sistem ini sulit untuk dipahami					
B7	Pelanggan dapat dengan mudah untuk melakukan antrian pemesanan produk					

B8	Pelanggan kesulitan untuk mencari produk yang diinginkan					
----	--	--	--	--	--	--

Tabel 3.16 Kuesioner SUS Sistem Konveksi CV. Matahari Pengunjung

Kode	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
C1	Sistem ini mudah untuk digunakan					
C2	Interaksi dalam sistem ini kurang jelas dan sulit di mengerti					
C3	Sistem ini memiliki tampilan yang bagus					
C4	Penyusunan tata letak informasi dalam aplikasi ini masih kurang rapi					
C5	Penyajian informasi dalam sistem ini memenuhi kebutuhan pengguna					
C6	Bahasa dalam sistem ini mudah dipahami					
C7	Pengunjung dapat dengan mudah untuk memberikan pertanyaan pada menu hubungi kami					
C8	Pengunjung kesulitan untuk memilih produk yang tersedia pada sistem					

Tabel 3.17 Tabel Skala Likert

Tingkat Kepuasan	Skala
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dari kuisisioner ini hasil yang akan digunakan untuk menentukan presentase dari setiap jawaban. Setiap pernyataan mempunyai skor masing-masing. Untuk pengujian SUS menggunakan rumus setiap skor item berkisar antara 1 sampai 5. Untuk item 1,3,5, dan 7 skornya adalah posisi skala dikurangi dengan 1. Untuk item 2,4,6, dan 8 skornya adalah 5 dikurangi posisi skala tersebut. Kemudian dikalikan jumlah skor dengan 2.5.

3.5 Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan atau *implementation* merupakan sebuah tahap saat sistem yang telah dilakukan pengujian siap untuk digunakan dan sudah berjalan dengan baik. Sistem Informasi Manajemen Konveksi CV. Matahari diterapkan dengan menggunakan *local server* XAMPP.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

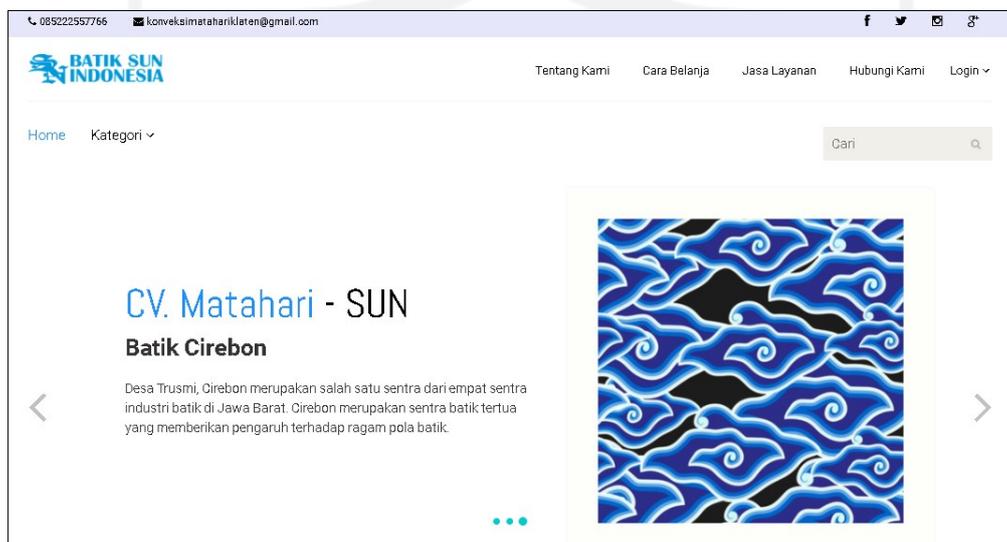
Bab ini membahas mengenai implementasi dan pengujian sistem, untuk menjalankan penerapan pada rancangan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Pembahasan dilanjutkan dengan pengujian sistem yang telah dirancang dan diimplementasikan untuk memastikan seluruh fungsi pada sistem berjalan sesuai dengan rancangan serta tujuan dari sistem ini dikembangkan

4.1 Hasil Implementasi

Setelah melalui tahap *analysis, design, coding, dan testing* untuk sistem Konveksi CV. Matahari berbasis website telah dihasilkan, maka tahap selanjutnya adalah tahap *implementation* atau mengimplementasikan tahap – tahap sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemrograman.

4.1.1 Halaman Beranda Utama

Halaman beranda utama adalah halaman pertama kali yang akan muncul saat pengguna membuka sistem. Pada halaman beranda ini terdapat beberapa menu yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pengguna, yaitu menu home, menu kategori, menu tentang kami, menu cara belanja, menu hubungi kami, dan menu login. Implementasi halaman beranda terlihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman Beranda Utama

4.1.2 Halaman Detail Produk

Halaman detail produk adalah halaman pengunjung harus login sebagai pelanggan terlebih dahulu, pada halaman detail produk terdapat dua opsi yaitu kembali ke halaman utama atau masukkan keranjang. Implementasi halaman detail produk terlihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Halaman Detail Produk

4.1.3 Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja adalah halaman dalam pelanggan yang memberikan informasi daftar belanja yang telah dimasukkan ke dalam keranjang. Implementasi halaman keranjang belanja terlihat pada Gambar 4.3.

Jumlah	Nama Barang	Harga	Sub Total	Hapus
1	Batik Sarimbit 4	Rp. 210,000.00	Rp. 210,000.00	✕
1	Seragam PDH Mahasiswa 1	Rp. 110,000.00	Rp. 110,000.00	✕
1	Atasan Weapack Proyek	Rp. 100,000.00	Rp. 100,000.00	✕
Total Belanja			Rp. 420,000.00	

Update Keranjang Lanjut Belanja Selesai Belanja

Gambar 4.3 Halaman Keranjang Belanja

4.1.4 Halaman Isi Data Pembeli

Halaman isi data pembeli adalah halaman pelanggan yang telah memasukkan barang belanja ke dalam keranjang kemudian ingin melanjutkan pembelian harus mengisi data pembeli terlebih dahulu. Implementasi isi data pembeli terlihat pada Gambar 4.4.

SILAHKAN DI ISI DATA PEMBELI

<p>Data Pembeli</p> <p>Nama Pembeli : <input type="text" value="Nama Pembeli"/></p> <p>Email : <input type="text" value="Email"/></p> <p>Propinsi : <input type="text" value=""/></p> <p>Kabupaten : <input type="text" value="Kabupaten"/></p> <p>Alamat : <input type="text" value="Alamat"/></p> <p>Nomor Telepon : <input type="text" value="No Telp"/></p> <p>Kode Pos : <input type="text" value="Kode Pos"/></p>	<p>Metode Pembayaran</p> <p>Pilih Bank <input type="text" value=""/></p> <p>Pilih Jasa Pengiriman <input type="text" value=""/></p> <p style="text-align: center; color: blue; font-weight: bold; background-color: #007bff; color: white; padding: 5px;">Kirim</p>
--	--

Gambar 4.4 Halaman Isi Data Pembeli

4.1.5 Halaman Detail Invoice Pesanan Pelanggan

Halaman detail pesanan pelanggan adalah halaman pelanggan dapat melihat detail pesanan yang telah dipesan. Implementasi halaman kelola profil pelanggan terlihat pada Gambar 4.5. dan Gambar 4.6.

The screenshot shows the website interface for Batik Sun Indonesia. At the top, there is a navigation bar with links for 'Cara Belanja', 'Jasa Layanan', 'Pesanan', 'Hubungi Kami', and 'Keranjang Belanja'. Below the navigation bar, there is a search bar and a user profile dropdown for 'Susanti Susanti'. The main content area is divided into two sections: 'KATEGORI' on the left and 'PESANAN ANDA' on the right. The 'KATEGORI' section lists various product categories like 'PASANG KANCING', 'LUBANG KANCING', 'SABLON', 'JAKET', 'SERAGAM BATIK', and 'KAIN BATIK'. The 'PESANAN ANDA' section contains a table with two rows of order data.

No	Kode Transaksi	Nama Pemilik Akun	Nama Penerima	Alamat	Aksi
1	20210912001	Susi Susanti	Samuel Setyowanto	Talang Jawa	Detail
2	20220704001	Susi Susanti	Thoriq	Klumutan	Detail

Gambar 4.5 Halaman Pesanan Pelanggan

The screenshot shows the 'TRANSAKSI DETAIL' section with the following data:

No	Kode Transaksi	Nama Penerima	Email	Alamat	No Telp	Kode Pos	Bank	Jasa Pengiriman
1	20210912001	Samuel Setyowanto	samuel@gmail.com	Talang Jawa	087654276538	57433	BRI	J&T

The 'TRANSAKSI PESANAN' section shows the following data:

No	Kode Transaksi	Kode Produk	Nama Produk	Jumlah	Harga	Subtotal
1	20210912001	SUN00028	Hoodie Putih Polos	5	Rp. 125,000	Rp. 625,000
2	20210912001	SUN00017	Baju Lurik Yogyakarta	2	Rp. 125,000	Rp. 250,000
Total Transaksi :						Rp. 875,000

Gambar 4.6 Halaman Detail Invoice Pesanan Pelanggan

4.1.6 Halaman Kelola Profil Pelanggan

Halaman kelola profil pelanggan adalah halaman pelanggan dapat mengubah data profil akun pribadi. Implementasi halaman kelola profil pelanggan terlihat pada Gambar 4.7.

The 'PENGATURAN AKUN' form contains the following fields and values:

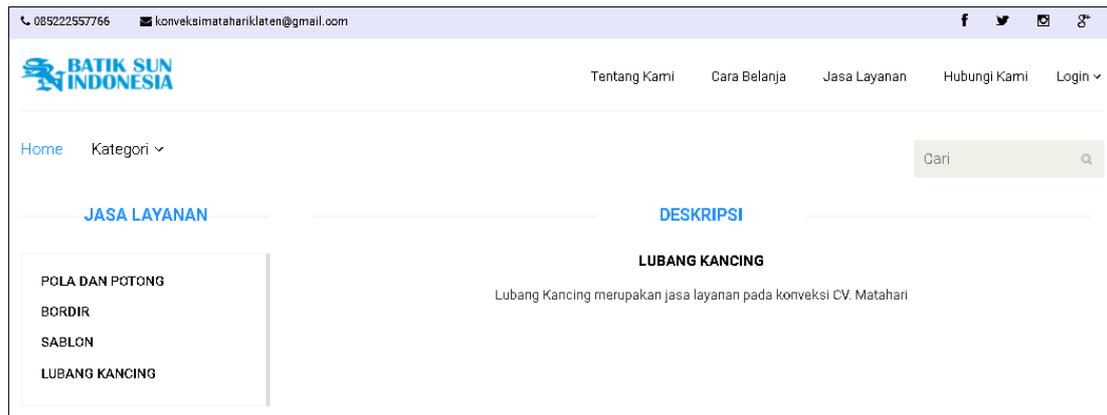
- Nama Member : Susi Susanti
- Email : susisusanti@gmail.com
- Username : susi
- Password :

Below the form, there is a note: "Jika password tidak dirubah harus tetap di isi Password Lama." and two buttons: "← Kembali" and "✓ Update".

Gambar 4.7 Halaman Kelola Profil Pelanggan

4.1.7 Halaman Jasa Layanan

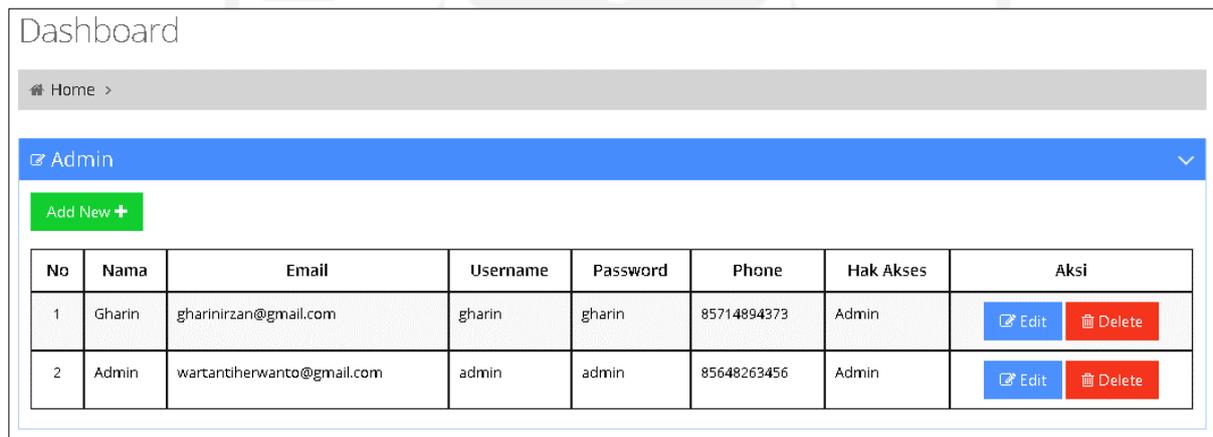
Halaman jasa layanan adalah halaman pelanggan/pengunjung dapat melihat jasa layanan yang tersedia pada konveksi. Implementasi halaman jasa layanan terlihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Halaman Jasa Layanan

4.1.8 Halaman Kelola Profil Admin

Halaman kelola profil admin adalah halaman admin dapat menambah, mengubah, serta menghapus akun admin yang dipilih. Implementasi kelola profil admin terlihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Kelola Profil Admin

4.1.9 Halaman Kelola Produk

Halaman kelola produk adalah halaman admin dapat menambah, mengubah, serta menghapus produk yang dipilih. Implementasi kelola produk terlihat pada Gambar 4.10.

Dashboard

Home >

Produk

Add New +

Show 10 entries Search:

No	Kode Produk	Nama Produk	Harga	Stok	Brand	Kategori	Aksi
1	SUN00064	Seragam Kombinasi PDH	100000	48	Brand Baju Kombinasi	Seragam Kombinasi	Edit Delete
2	SUN00063	Baju Batik Pria	82500	12	Brand Batik Jawa Tengah	Seragam Batik	Edit Delete
3	SUN00062	Kain Batik Keraton /meter	62500	100	Brand Batik Jawa Tengah	Kain Batik	Edit Delete

Gambar 4.10 Halaman Kelola Produk

4.1.10 Halaman Kelola Antrian Pesanan Pelanggan

Halaman kelola antrian pesanan pelanggan adalah halaman admin melihat lebih detail, mengunduh laporan pesanan serta menghapus pesanan. Antrian pesanan pelanggan diurutkan berdasarkan nomor yang masuk ke dalam sistem admin. Implementasi kelola antrian pesanan pelanggan terlihat pada Gambar 4.11.

Transaksi Sudah di Proses

Unduh Laporan

Show 10 entries Search:

No	Kode Transaksi	Nama Penerima	Email	Alamat	No Telp	Propinsi	Kabupaten	Kode Pos	Bank	Jenis
1	20210729001	Gharin Irzan	gharinirzan@gmail.com	Kalitengah RW/RT 01,01	085224345213	Jawa Tengah	Klaten	57461	Mandiri Syariah	Pos Il
2	20210908001	Surti	surti@gmail.com	Sumedang Barat	085224345213	Jawa Barat	Sumedang	57756	BCA	Ninja

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

Gambar 4.11 Halaman Kelola Antrian Pesanan Pelanggan

4.1.11 Halaman Tambah Produk Pesanan Pelanggan

Halaman tambah produk pesanan pelanggan adalah halaman admin menambahkan produk pesanan yang akan dipesan oleh pelanggan. Produk tersebut ditampilkan pada halaman beranda

pelanggan, sehingga peanggan dapat memesan sesuai dengan pesanan yang diinginkan. Implementasi tambah produk pesanan pelanggan terlihat pada Gambar 4.12.

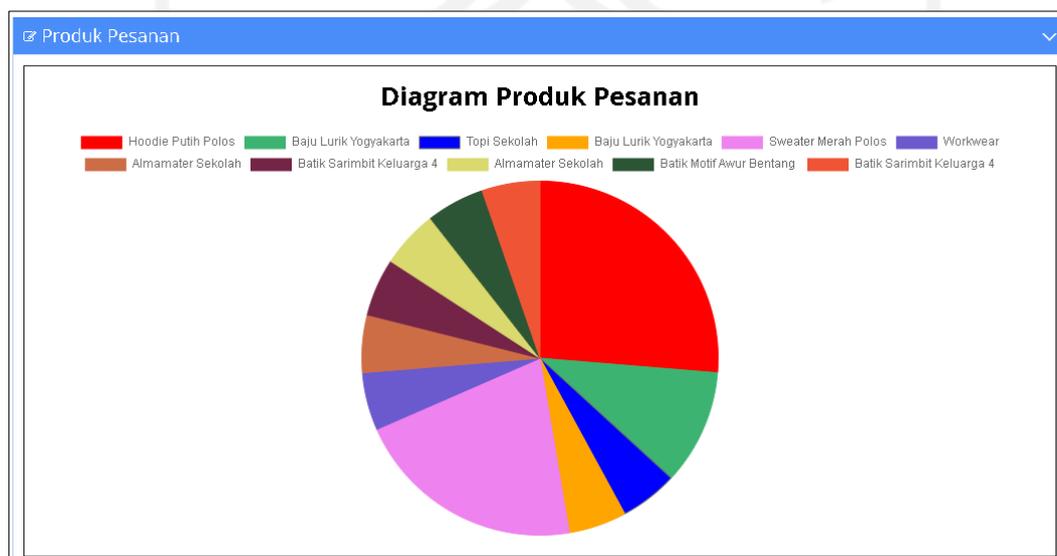
The screenshot shows a web form titled "Tambah Produk". It contains the following elements:

- Kode Produk:** Text input field containing "SUN00065".
- Nama Produk:** Text input field with placeholder "Nama Produk..."
- Brand:** Dropdown menu.
- Kategori:** Dropdown menu.
- Harga:** Text input field with placeholder "Harga..."
- Stok:** Text input field with placeholder "Stok..."
- Deskripsi:** Rich text editor with a toolbar including "Normal text", "Bold", "Italic", "Underline", and icons for bulleted list, numbered list, link, unlink, and image.
- Gambar:** File upload area with a "Pilih File" button and the text "Tidak ada file yang dipilih".
- NOTE:** A red box containing the text: "File hanya dalam format gif,jpg,png,jpeg dengan resolusi 268PX x 248PX dan ukuran maksimal file sebesar 3 MB".
- Buttons:** A green "Simpan" button and a grey "Kembali" button.

Gambar 4.12 Halaman Tambah Produk Pesanan Pelanggan

4.1.12 Halaman Kelola Laporan Hasil Pesanan

Halaman kelola laporan hasil pemesanan adalah halaman admin melihat diagram produk sudah dipesan, melihat daftar produk yang telah dipesan, menghapus produk-produk yang dibuang serta mengunduh laporan hasil pemesanan produk. Implementasi kelola laporan hasil pemesanan terlihat pada Gambar 4.13 dan Gambar 4.14.



Gambar 4.13 Halaman Diagram Barang Pesanan

Unduh Laporan

Show 10 entries Search:

No	Kode Transaksi	Kode Produk	Nama Produk	Jumlah	Harga	Sub Total	Aksi
1	20210912001	SUN00028	Hoodie Putih Polos	5	Rp. 125,000	Rp. 625,000	Delete
2	20210912001	SUN00017	Baju Lurik Yogyakarta	2	Rp. 125,000	Rp. 250,000	Delete
3	20210908001	SUN00001	Topi Sekolah	1	Rp. 9,000	Rp. 9,000	Delete
4	20210908001	SUN00017	Baju Lurik Yogyakarta	1	Rp. 125,000	Rp. 125,000	Delete
5	20210908001	SUN00031	Sweater Merah Polos	4	Rp. 120,000	Rp. 480,000	Delete
6	20210729002	SUN00011	Workwear	1	Rp. 300,000	Rp. 300,000	Delete
7	20210729002	SUN00009	Almamater Sekolah	1	Rp. 110,000	Rp. 110,000	Delete
8	20210729001	SUN00034	Batik Sarimbit Keluarga 4	1	Rp. 500,000	Rp. 500,000	Delete

Gambar 4.14 Halaman Kelola Laporan Hasil Pesanan

4.1.13 Halaman Kelola Jasa Layanan

Halaman kelola jasa layanan adalah halaman admin melihat daftar karyawan yang ada dalam konveksi CV. Matahari, menambahkan, mengubah, serta menghapus data jasa layanan yang dipilih. Implementasi kelola jasa layanan terlihat pada Gambar 4.15.

Jasa Layanan

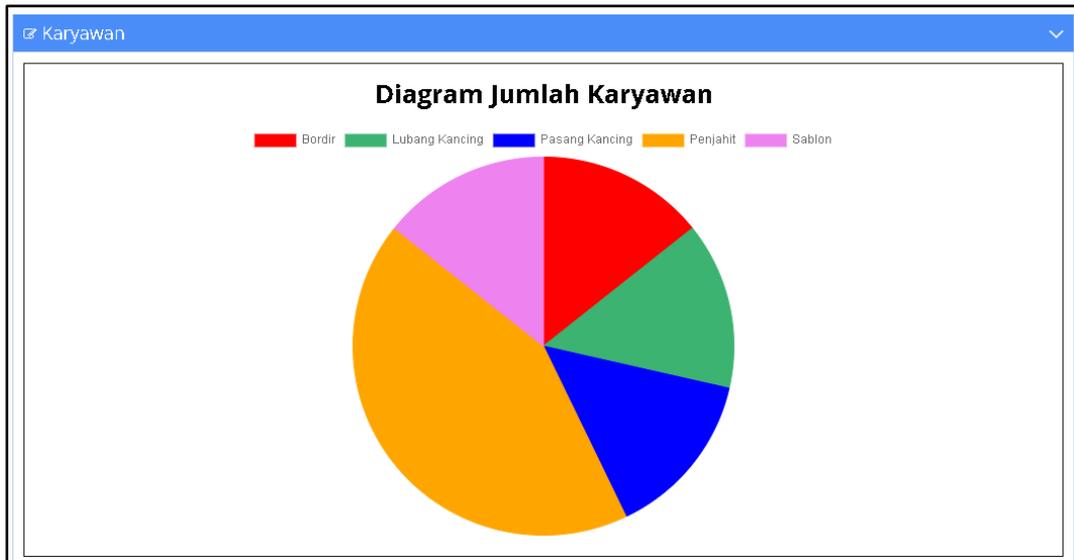
Add New

No	Jasa Layanan	Deskripsi	Aksi
1	Pola dan Potong	Pola Potong merupakan jasa layanan pada konveksi CV. Matahari	Edit Delete
2	Bordir	Bordir merupakan jasa layanan pada konveksi CV. Matahari	Edit Delete
3	Sablon	Sablon merupakan jasa layanan pada konveksi CV. Matahari	Edit Delete
4	Lubang Kancing	Lubang Kancing merupakan jasa layanan pada konveksi CV. Matahari	Edit Delete

Gambar 4.15 Halaman Kelola Jasa Layanan

4.1.14 Halaman Kelola Karyawan

Halaman kelola karyawan adalah halaman admin melihat diagram jumlah karyawan, melihat daftar karyawan yang ada dalam konveksi CV. Matahari, menambahkan, mengubah, serta menghapus data karyawan yang dipilih. Implementasi kelola karyawan terlihat pada Gambar 4.16, dan Gambar 4.17.



Gambar 4.16 Halaman Diagram Klasifikasi dan Jumlah Karyawan

No	Nama Karyawan	Bagian	Alamat	Telepon	Aksi
1	Waryanti	Penjahit	Gejayan	089765454323	Edit Delete
2	Wiryodimejo	Bordir	Baki	085229786765	Edit Delete
3	Santoso	Penjahit	Pandeyan	089765454323	Edit Delete
4	Doni	Sablon	Dalangan	089657543567	Edit Delete
5	Supri	Lubang Kancing	Kauman	087654354265	Edit Delete
6	Agus	Penjahit	Gejayan	085654543671	Edit Delete
7	Warsini	Pasang Kancing	Klumutan	0852147483648	Edit Delete

Showing 1 to 7 of 7 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.17 Halaman Kelola Karyawan

4.2 Pengujian Sistem

Tahap pengujian atau *test* merupakan tahap terakhir yang dilakukan dalam pengembangan sistem Konveksi CV. Matahari berbasis *website*. Tahap pengujian akan dilakukan dengan menggunakan pengujian *Blackbox Testing* dan *System Usability Score (SUS) Testing*.

4.2.1 *Blackbox Testing*

Pengujian *blackbox testing* ini merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil input dan output pada sistem yang dikembangkan. Pengujian ini biasanya dilakukan pada

tahap akhir pengembangan sistem untuk mengecek apakah sistem berjalan dengan baik. Untuk meakukan pengujian pada tahap ini penguji tidak harus memiliki kemampuan untuk membaca kode program. Penguji dapat dilakukan oleh siapa saja. Pada pengujian sistem Konveksi CV. Matahari ini penguji dilakukan oleh pengembang sistem yaitu penulis. Jenis *blackbox testing* yang digunakan yaitu *functional testing* yang merupakan pengujian pada fitur spesifik dalam sistem yang dikembangkan. Hasil pengujian *blackbox testing* terlihat pada tabel 4.1 sampai dengan tabel 4.3 masing-masing untuk uji coba admin, pelanggan, dan pengunjung.

Tabel 4.1 Hasil Uji *Blackbox* Admin.

No	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
Fitur Login			
1.	Mengisi form login dengan kondisi kedua data yang diinputkan benar	Sistem akan menerima akses login sistem dan masuk ke halaman admin	Berhasil
2.	Mengisi form login dengan kondisi salah satu data yang diinputkan benar	Sistem akan menolak akses login sistem dan memberikan pesan “ <i>Username atau Password Salah!</i> ”	Berhasil
3.	Mengosongkan form login	Sistem akan menolak akses login sistem dan memberikan pesan “ <i>Username atau Password Kosong!</i> ”	Berhasil
Fitur Pencarian			
4.	Menginputkan data pencarian sesuai dengan tabel yang tersimpan pada sistem	Sistem akan menerima masukkan dan mengeluarkan hasil sesuai dengan pencarian	Berhasil
5.	Menginputkan secara acak pencarian yang tidak ada dalam tabel yang tersimpan	Sistem akan menerima masukkan dan mengeluarkan hasil berupa pesan “ <i>No matching records found</i> ”	Berhasil
Fitur Kelola Admin			
6.	Tambah admin, tetapi mengosongkan form tambah	Sistem akan menolak masukkan dan memberikan pesan untuk mengisi masing-masing data tambah admin form	Berhasil
7.	Tambah admin, lalu mengisi form tambah sesuai dengan data	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menyimpan data baru yang telah diisi dalam sistem	Berhasil
8.	Ubah data admin, dengan klik “ <i>Edit</i> ” pada data yang akan diubah, lalu mengubah data	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menyimpan data baru yang telah diubah dalam sistem	Berhasil
Fitur Logout			
9.	Klik “ <i>Logout</i> ” pada profil admin	Sistem akan memproses <i>logout</i> akun admin dan menampilkan halaman login sistem admin	Berhasil
Fitur Kelola Produk Barang			

10.	Tambah produk, dengan mengisi form tambah produk	Sistem akan menerima masukkan, dan menyimpan produk baru yang telah dibuat.	Berhasil
11.	Ubah produk, dengan mengubah data produk yang dipilih	Sistem akan menerima masukkan, dan menyimpan data produk yang telah diubah.	Berhasil
12.	Hapus produk, dengan memilih produk yang akan dihapus	Sistem akan memberikan pesan “Anda yakin akan menghapus produk X?” sebelum memproses hapus produk.	Berhasil
Fitur Unduh			
13.	Unduh laporan transaksi dan terjual	Sistem akan memproses dengan memberikan review dalam bentuk PDF kemudian dapat diunduh	Berhasil
Fitur Kelola Karyawan			
14.	Tambah karyawan, lalu mengisi form tambah sesuai dengan data	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menyimpan data baru yang telah diisi dalam sistem	Berhasil
15.	Ubah data karyawan, dengan klik “ <i>Edit</i> ” pada data yang akan diubah, lalu mengubah data	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menyimpan data baru yang telah diubah dalam sistem	Berhasil
16.	Hapus data karyawan, dengan memilih data karyawan yang akan dihapus	Sistem akan memberikan pesan “Anda yakin akan menghapus karyawan X?” sebelum memproses hapus data karyawan.	Berhasil
Fitur Antrian			
17.	Tambah pesanan yang akan dipesan oleh calon pemesan, kemudian pemesan akan memilih pesanan yang dipesan,	Sistem akan menerima masukkan dari pengguna, untuk diteruskan kedalam halaman pemesanan admin dalam bentuk antrian pemesanan.	Berhasil
Fitur Jasa Layanan			
18.	Tambah jasa layanan, dengan mengisi form tambah jasa	Sistem akan menerima masukkan, dan menyimpan jasa layanan baru yang telah dibuat.	Berhasil
19.	Ubah jasa layanan, dengan mengubah data jasa yang dipilih	Sistem akan menerima masukkan, dan menyimpan data jasa layanan yang telah diubah.	Berhasil
20.	Hapus jasa layanan, dengan memilih jasa yang akan dihapus	Sistem akan memberikan pesan “Anda yakin akan menghapus jasa layanan X?” sebelum memproses hapus jasa.	Berhasil

Tabel 4.2 Hasil Uji *Blackbox* Pelanggan.

No	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
Fitur Login			
1.	Mengisi form login dengan kondisi kedua data yang diinputkan benar	Sistem akan menerima akses login sistem dan masuk ke halaman pelanggan	Berhasil
Fitur Register			
.2.	Mengisi form register sesuai dengan data pengisian	Sistem akan menerima dan menyimpan data register dan kembali ke halaman login	Berhasil
Fitur Pencarian			
4.	Menginputkan data pencarian sesuai dengan produk yang dicari	Sistem akan menerima masukkan dan mengeluarkan hasil sesuai dengan pencarian	Berhasil
Fitur Kelola Profil			
5.	Ubah data profil, dengan mengubah isi form data profil sebelumnya	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menyimpan data baru yang telah diubah dalam sistem	Berhasil
Fitur Logout			
6.	Klik "Logout" pada profil pelanggan	Sistem akan memproses <i>logout</i> akun dan menampilkan halaman utama pengunjung	Berhasil
Fitur Tampil Produk			
10.	Pilih produk yang akan dilihat, kemudian klik "Lihat Detail"	Sistem akan memproses untuk menampilkan produk yang dipilih	Berhasil
Fitur Pesan Produk			
11.	Produk yang dipilih, kemudian masukkan dalam keranjang dengan klik "Masukkan keranjang"	Sistem akan memproses dan mengambil produk yang dipilih untuk kemudian dimasukkan ke dalam keranjang belanja	Berhasil
Fitur Isi Data Pembeli			
13.	Produk yang dalam keranjang jika telah sesuai kemudian klik "Selesai belanja"	Sistem akan memproses dengan menampilkan form data pembeli untuk diisi kemudian data dikirim ke admin untuk dilakukan pengecekan	Berhasil
Fitur Kelola Keranjang Pesanan			
14.	Update jumlah pesanan, dengan mengubah jumlah produk kemudian klik "Update Keranjang"	Sistem akan menerima masukkan dan sistem akan menghitung total harga baru dalam sistem	Berhasil
15.	Lanjut belanja, dengan klik "Lanjut belanja" pada keranjang pesanan	Sistem akan memproses kembali ke halaman utama pelanggan untuk melakukan belanja lagi	Berhasil
16.	Hapus produk pada keranjang, dengan klik "X" pada produk pesanan yang ingin dihapus	Sistem akan memproses dengan menghapus pesanan yang dipilih	Berhasil

Tabel 4.3 Hasil Uji *Blackbox* Pengunjung.

No	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
Fitur Register			
.1.	Mengisi form register sesuai dengan data pengisian	Sistem akan menerima dan menyimpan data register dan kembali ke halaman login	Berhasil
Fitur Pencarian			
2.	Menginputkan data pencarian sesuai dengan produk yang dicari	Sistem akan menerima masukkan dan mengeluarkan hasil sesuai dengan pencarian	Berhasil
Fitur Hubungi Admin			
3.	Pilih menu “hubungi kami” kemudian isi data pertanyaan lalu klik “Kirim”	Sistem akan memproses dan dikirim kepada admin	Berhasil

4.2.2 *System Usability Score (SUS)*

Setelah melakukan pengujian *Blackbox Testing*, selanjutnya adalah melakukan pengujian dengan menggunakan metode SUS. Pengujian ini merupakan metode yang diujikan langsung kepada calon pengguna sistem konveksi CV. Matahari yaitu responden. Pengujian SUS pada sistem ini dilakukan oleh masing-masing lima orang calon pengguna sistem dari admin, sepuluh orang calon pengguna sistem dari pelanggan, dan sepuluh orang calon pengguna sistem dari pengunjung sistem konveksi CV. Matahari. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung SUS terlihat pada rumus 4.1.

$$\text{Skor SUS} = \{(R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 - 1) + (5 - R6) \cdot 2,5\} \quad (4.1)$$

Keterangan:

Skor SUS = Nilai SUS yang dicari.

R = Skor tiap item kode pertanyaan

Berdasarkan rumus di atas didapatkan hasil dari pengujian SUS kepada calon pengguna yaitu admin, pelanggan dan pengunjung yang terlihat pada Tabel 4.4 sampai dengan Tabel 4.6.

Tabel 4.4 Kuesioner *System Usability Score* Admin

Responden	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
1	5	1	5	1	5	1	5	1

2	5	1	4	1	5	1	4	1
3	4	2	5	1	5	2	5	1
4	5	1	5	1	4	2	5	1
5	4	2	5	1	4	1	5	1

Tabel 4.5 Kuesioner *System Usability Score* Pelanggan

Responden	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8
1	5	1	5	1	5	2	5	1
2	5	1	5	1	4	2	5	1
3	4	2	5	1	5	1	5	2
4	5	1	5	1	5	1	5	1
5	4	1	5	1	4	1	5	2
6	5	1	5	2	4	1	4	1
7	5	1	5	1	5	2	5	1
8	5	1	5	2	4	1	5	1
9	5	2	5	1	4	1	5	1
10	5	1	5	2	5	1	4	1

Tabel 4.6 Kuesioner *System Usability Score* Pengunjung

Responden	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
1	5	1	5	1	5	1	5	1
2	5	2	5	1	4	1	5	2
3	5	1	5	1	4	1	5	2
4	5	1	5	1	5	1	4	1
5	5	1	5	1	5	1	5	2
6	5	1	4	1	5	1	5	2
7	5	1	4	1	5	1	4	1
8	5	2	4	1	5	1	5	1
9	5	1	5	1	5	1	5	1
10	5	1	5	1	5	1	4	1

Data yang didapat di atas kemudian diolah dengan cara mengalikan setiap poin jawaban dengan rumus yang sudah ditentukan. Dari hasil perhitungan setiap jawaban skor yang sudah ditentukan maka didapatkan hasil seperti terlihat pada Tabel 4.7 sampai dengan Tabel 4.9.

Tabel 4.7 Hasil Uji *System Usability Score* Admin

Responden	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	Skor SUS
1	4	4	4	4	4	4	4	4	80
2	4	4	3	4	4	4	3	4	75
3	3	3	4	4	4	3	4	4	72,5
4	4	4	4	4	3	3	4	4	75
5	3	3	4	4	3	4	4	4	72,5
Rata-rata Skor SUS Admin									75

Tabel 4.8 Hasil Uji *System Usability Score* Pelanggan

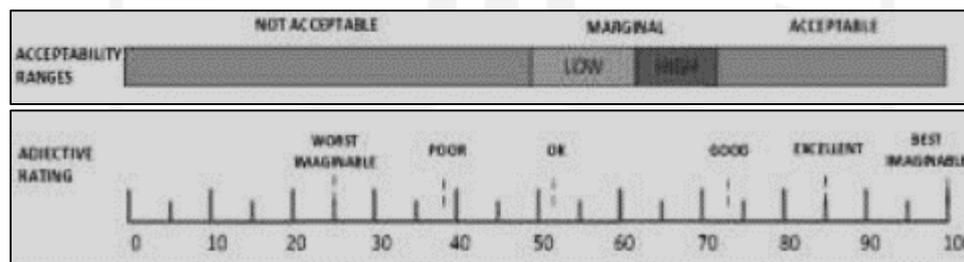
Responden	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	Skor SUS
1	4	4	4	4	4	3	4	4	77,5
2	4	4	4	4	3	3	4	4	75
3	3	3	4	4	4	4	4	3	72,5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
5	3	4	4	4	3	4	4	3	72,5
6	4	4	4	3	3	4	3	4	72,5
7	4	4	4	4	4	3	4	4	77,5
8	4	4	4	3	3	4	4	4	75
9	4	3	4	4	3	4	4	4	75
10	4	4	4	3	4	4	3	4	75
Rata-rata Skor SUS Pelanggan									75,25

Tabel 4.9 Hasil Uji *System Usability Score* Pengunjung

Responden	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	Skor SUS
1	4	4	4	4	4	4	4	4	80
2	4	3	4	4	3	4	4	3	72,5
3	4	4	4	4	3	4	4	3	75

4	4	4	4	4	4	4	3	4	77,5
5	4	4	4	4	4	4	4	3	77,5
6	4	4	3	4	4	4	4	3	75
7	4	4	3	4	4	4	3	4	75
8	4	3	3	4	4	4	4	4	75
9	4	4	4	4	4	4	4	4	80
10	4	4	4	4	4	4	3	4	77,5
Rata-rata Skor SUS Pengunjung									76,5

Berdasarkan ketiga tabel di atas menunjukkan bahwa sistem informasi manajemen koveksi CV. Matahari yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna secara umum yaitu mudah untuk digunakan, interaksi dalam aplikasi ini jelas dan dapat dimengerti, tampilan aplikasi ini sudah baik, penataan informasi sudah tepat, informasi yang ditampilkan dalam aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna, teks yang ditampilkan dalam sistem dapat dibaca dengan jelas dan untuk kebutuhan pengguna secara khusus untuk admin seperti mudah mengelola produk serta mudah mengelola laporan, kemudian untuk khusus pelanggan seperti mudah untuk melakukan transaksi pesanan serta mudah untuk mencari barang yang diinginkan, selanjutnya khusus pengunjung mudah untuk memberikan pesan kepada admin serta mudah untuk memilih produk yang tersedia. Dengan rata-rata skor hasil pengujian SUS pada 3 (tiga) pengujian di atas yaitu 75,58.



Gambar 4.18 Rentang Penilaian SUS

Sumber: (Suyanto & Ependi, 2019)

Hasil perhitungan di atas kemudian disamakan dengan rentang penilaian SUS. Nilai SUS memiliki dua klasifikasi yaitu *acceptability ranges*, dan *adjective rating* dengan rentang penilaian ditunjukkan pada gambar 4.22 di atas. Dan apabila berdasarkan hasil pengujian tiga tabel yaitu tabel 4.7 sampai dengan tabel 4.9 dengan rata-rata hasil pengujiannya adalah 75,58, itu artinya dari hasil pengujian sistem tersebut menunjukkan bahwa sistem informasi manajemen konveksi CV. Matahari berbasis *website* jika dalam kategori *acceptability ranges*

termasuk klasifikasi *acceptable* atau diterima, kemudian dalam kategori *adjective rating* termasuk klasifikasi antara *good* sampai *excellent* berdasarkan rentang penilaian SUS.

4.3 Pembahasan

Hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa fitur – fitur yang ada pada sistem konveksi CV. Matahari dapat berjalan dengan baik serta berjalan sesuai dengan hasil yang diinginkan. Baik itu fitur yang ada pada admin seperti fitur *login*, fitur pencarian, fitur kelola admin, fitur kelola karyawan, fitur unduh laporan, fitur kelola produk, kelola jasa layanan, fitur *logout* kemudian fitur yang ada pada pelanggan seperti fitur *login*, fitur register, fitur pencarian, fitur pesan produk, fitur kelola profil, fitur isi data pembeli, fitur *logout*, kemudian fitur yang ada pada pengunjung seperti fitur pencarian dan fitur hubungi admin.

Untuk mengakses fitur yang tersedia dalam admin, pengguna harus login terlebih dahulu, lalu kemudian dapat mengakses fitur yang ada di dalamnya seperti fitur kelola admin, pengguna dapat menambahkan, menghapus, atau mengubah data admin. Kemudian fitur kelola produk, pengguna dapat mengatur produk yang akan ditambahkan, dihapus, atau diubah. Lalu terdapat fitur jasa layanan, pengguna dapat mengelola informasi jasa layanan yang tersedia pada konveksi CV. Matahari. Fitur kelola karyawan, pengguna dapat melihat statistik jumlah karyawan yang berada dalam konveksi serta mengelola daftar karyawan. Pengguna dapat mengelola pesanan yang masuk kedalam konveksi, selain itu pengguna juga dapat melakukan unduh laporan transaksi serta data pemesanan. Pada fitur membalas pesan singkat dari pelanggan dan pengunjung belum tersedia, karena masih bersifat *localhost*.

Kemudian untuk mengakses fitur ada dalam pelanggan, pengguna terlebih dahulu harus melakukan *login*. Pada fitur *login* sistem sudah dapat melakukan pengecekan *username* dan *password* yang di masukkan oleh pengguna. Jika pengguna belum memiliki akun sebagai pelanggan maka harus mendaftar terlebih dahulu dengan mengisi nama lengkap, *username*, email, dan *password*. Apabila pengguna berhasil *login* maka pengguna dialihkan ke dalam halaman utama pelanggan dan dapat mengakses beberapa fitur yang terdapat pada menu pelanggan seperti memilih produk yang diinginkan, memesan produk yang dibeli, mengisi data calon pembeli serta melakukan pengelolaan terhadap akun pengguna dengan mengubah nama lengkap, *username*, email dan *password* pengguna. Pelanggan juga dapat mengirimkan pesan melalui fitur hubungi kami. Pada fitur menampilkan daftar pesanan pelanggan yang masih terbatas menampilkan seluruh pesanan dari semua pelanggan yang melakukan pemesanan, dan belum dapat menampilkan daftar pesanan masing – masing pelanggan. Selain itu notifikasi

kepada pelanggan baha pesanan sedang diproses sampai pesanan sampai tujuan juga belum tersedia.

Untuk pengunjung sistem dapat menggunakan sistem dengan melihat produk barang yang tersedia dalam sistem. Selain itu juga dapat mengirimkan pesan melalui fitur hubungi kami, dengan mengisi kotak pesan yang tersedia dalam sistem adapaun yang harus diisi yaitu nama lengkap, nomor handphone, email, alamat, serta pesan yang ingin disampaikan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari sistem informasi manajemen konveksi CV. Matahari berbasis *website*, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Sistem informasi manajemen konveksi CV. Matahari berbasis *website* untuk mengelola konveksi serta mengelola data pemesanan yang dikembangkan menggunakan metode *waterfall* dengan fitur sistem antara lain login, data pemesan, keranjang belanja, data produk, data karyawan, laporan transaksi dan antrian pemesanan dapat digunakan dan memudahkan pengguna dalam melakukan manajemen data konveksi CV. Matahari.
- b. Pengujian sistem dengan metode *blackbox* diaman pengujian ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu admin, pelanggan serta pengunjung. Pengujian admin terdapat enam belas pengujian, pelanggan terdapat enam belas pengujian dan pengunjung tiga pengujian dengan hasil pengujian berhasil atau sesuai dengan hasil yang diharapkan.
- c. Pengujian usability dengan metode pengujian *system usability score (SUS)* dengan parameter uji kuisisioner yang terdapat delapan item pengujian pada masing-masing tiga bagian utama yaitu admin, pelanggan, dan pengunjung dan didapatkan hasil penerimaan 75,58.

5.2 Saran

Berdasarkan implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, sistem ini masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat diperbaiki untuk pengembangan ke depan sehingga dapat meningkatkan kinerja sistem menjadi lebih maksimal dalam penggunaannya. Ada beberapa saran yang mungkin dapat diperhatikan untuk pengembangan penelitian aplikasi ini lebih lanjut, yaitu:

- a. Sistem yang telah dibuat dari sisi pelanggan belum dapat menampilkan masing-masing daftar pembeliannya, masih terbatas menampilkan keseluruhan data pemesanan calon pengguna. Untuk kedepannya dapat dirancang sistem yang dapat menampilkan daftar pemesanan oleh masing-masing calon pengguna yang telah dipesan dalam sistem.
- b. Sistem yang telah dibuat belum bisa memberikan notifikasi kepada pemesan saat pengiriman barang yang telah dipesan. Untuk pengembangan selanjutnya dapat

ditambahkan pengembangan agar sistem dapat memberikan notifikasi ketika barang yang dipesan sedang diproses sampai barang terkirim.

- c. Sistem yang telah dibuat dari sisi admin belum dapat memberikan email balasan kepada pengirim pesan, dikarenakan sistem masih bersifat *localhost*. Untuk pengembangan selanjutnya agar sistem dari sisi admin dapat mengirimkan email balasan kepada pengirim pesan.



DAFTAR PUSTAKA

- Adel, A., & Abdullah, B. (2015). A Comparison Between Three SDLC Models Waterfall Model, Spiral Model, and Incremental/Iterative Model. *IJCSI International Journal of Computer Science Issues*, 12(1), 106–111. https://www.academia.edu/10793943/A_Comparison_Between_Three_SDLC_Models_Waterfall_Model_Spiral_Model_and_Incremental_Iterative_Model
- Ahmed Refaat Mohamed, D., & Ramadan Darwish, N. (2019). Extracting CRM Requirements- Waterfall or Agile: A Comparative Study. *International Research Journal of Advanced Engineering and Science*, 4(3), 1–5.
- Ambarwati, P., Informasi, M. M.-J. S., & 2021, undefined. (2021). Usability Evaluation of the Restaurant Finder Application Using Inspection and Inquiry Methods. *Jsi.Cs.Ui.Ac.Id*, 17(2), 1–17. <https://jsi.cs.ui.ac.id/index.php/jsi/article/view/1049>
- Assauri. (2008). *Manajemen Produksi dan Operasi* (4 ed.). Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Binus. (2019). *Mengenal Metode pembuatan sistem informasi Waterfall*. <https://binus.ac.id/bandung/2019/11/mengenal-metode-pembuatan-sistem-informasi-waterfall/>
- Cahyani, R. D., Prasetyo, R. T., Sistem, S., Universitas, I., Reswara, A., Sistem, S., Universitas, I., Reswara, A., & Hijab, Y. (2021). *Perancangan sistem informasi pengelolaan produksi pada konveksi yaumi hijab*. 2(1), 61–68.
- Codeigniter. (2019). *Codeigniter User Guide*. Codeigniter User Guide.
- Dewi, I. A., Nana H, A., & Aryanti P, S. D. (2017). Algoritma A* Dalam Peletakan Pola Pakaian Pada Kain. *Jurnal Infotel*, 9(4), 443. <https://doi.org/10.20895/infotel.v9i4.330>
- Dharwiyanti, S. (2003). *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*. <http://rosni-gj.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/14321/10.+Unified+Modeling+Language.pdf>. Diakses tanggal: 3 Mei 2021. 1–13.
- Diparaja, S. (2014). *Panduan Praktis Membuat Website Gratis*. 26.
- F.K Alexander, S. (2013). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta : Mediakom. Mediakom.
- Fathansyah. (2007). *Buku Teks Komputer Basis Data*. In *ICB Research Reports* (4 ed., Nomor 9). Bandung Informatika. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/103338/slug/buku-teks->

komputer-basis-
data.html%0Ahttps://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/103338/buku-teks-
komputer-basis-data.html

- Fowler, M. (2005). UML Distilled, Edisi 3. In *Informasi* (3 ed.). Andi.
- Hair, J. F., Black, W. C., Basin, B. J., and Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis*. Pearson Educational Limited.
- Heryana, A., & Unggul, U. E. (2018). *SISTEM : Teori , Pengertian dan Berfikir Sistem Aplikasi dalam Bidang Kesehatan*. November 2017, 1–36.
- Hidayat, R. (2010). *cara praktis membangun website gratis*. Elex Media Komputindo. PT. Elex Media Komputindo.
<https://books.google.co.id/books?id=zRq2O7VkNSgC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=true>
- Indah, I. N. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan. *Indonesian Jurnal On Computer Science*, 10(Sistem Informasi), 124–128.
- Irfan Indra Wibowo. (2015). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada Konveksi Ulfah. *Matrix : Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, 151, 10–17.
- Iriadi, N. & N. R. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Minuman Kemasan Berbasis Web Pada Toko Bambu Sejahtera Bekasi. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, V(1), 42.
- Iskandaria. (2012). *Contoh Pengujian Black Box Dan White Box*.
- Laudon, K., & Laudon, J. (2013). Management Information Systems: International Edition, 12/E. Pearson, 1–677. [papers2://publication/uuid/ACC7D75A-6055-4BEA-A385-F48A96400319](https://publication/uuid/ACC7D75A-6055-4BEA-A385-F48A96400319)
- Manajemen, J., Ekonomi, F., & Oleh, B. (2019). *Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Strata I pada*.
- Martins, A. I., Rosa, A. F., Queirós, A., Silva, A., & Rocha, N. P. (2015). European Portuguese Validation of the System Usability Scale (SUS). In *Procedia Computer Science* (Vol. 67). <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.273>
- Mulyono, G. (2013). Universitas kristen Petra. *Perancangan Interior Pusat Mitigasi di Jogja*, 27(2007), 6–23.
- Nioga, A., Brata, K. C., & Fanani, L. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer; Vol 3*

No 2 (2019), 3(2), 1396–1402.

- Oktavia, E., Yulindon, Y., & Hidayat, R. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Industri Jasa Menjahit Online Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(2), 116–124. <https://doi.org/10.14421/jiska.2020.52-06>
- Riana, G., Advisor, A., Ruzikna, D., & Si, M. (2013). Analisis Usaha-Usaha Penjualan Produk Konveksi (Kasus Pedagang Pasar Plaza Sukaramai Di Pekanbaru)". *Analisis Usaha - Usaha Penjualan Produk Konveksi (Kasus Pedagang Pasar Plaza Sukaramai Di Pekanbaru)*.
- Sabaruddin, R., Juniarti, M., Ardiyansyah, A., & Nugraha, W. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Perusahaan Konveksi dan Sablon Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31294/justian.v1i1.281>
- Salamah, U., & Khasanah, F. (2017). Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. *Information Management for Educators and Professionals*, 2(1), 35–46.
- Siregar, V. M. M. (2017). Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Obat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(49), 13–26.
- Sitorus, A. . (2018). *Sistem Informasi Konveksi Baju Medan Berbasis Website*.
- Subianto, S. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Pada Bidang Usaha Jasa Konveksi Berbasis Web. *Infokam*, 109–115. <http://amikjtc.com/jurnal/index.php/jurnal/article/view/177>
- Sutabri, T. (2005). Sistem Informasi Manajemen. In *Sistem Informasi Manajemen*. PT. Pustaka Binaman Pressindo.
- Suyanto, S., & Ependi, U. (2019). Pengujian Usability dengan Teknik System Usability Scale pada Test Engine Try Out Sertifikasi. In *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer* (Vol. 19, Nomor 1). <https://doi.org/10.30812/matrik.v19i1.503>
- Tabrani, M. (2018). Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Inventori Pt. Pangan Sehat Sejahtera. *Jurnal Inkofar*, 1(2). <https://doi.org/10.46846/jurnalinkofar.v1i2.12>
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. In *Cerdas Ulet Kreatif Publisher* (Vol. 1, Nomor 9). Cerdas Ulet Kreatif.
- Yulianto, E., & Putra, T. W. A. (2015). Sistem Informasi Penjualan Secara Tunai Berbasis Web (Studi Kasus : Butik Belleza). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (JTIK) STMIK ProVisi Semarang*, 6(2), 27.

LAMPIRAN

Kuisisioner Admin

Jawaban tidak dapat diedit

Kuisisioner Sistem Manajemen Konveksi CV. Matahari (Admin)

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Perkenalkan nama saya Gharin Irzan Musyaffa, mahasiswa Universitas Islam Indonesia angkatan 2015. Maksud dan tujuan saya membuat kuisisioner ini dalam rangka untuk membantu melengkapi penyusunan skripsi saya yang berkaitan dengan sistem manajemen. Adapun judul yang saya ambil yaitu "Sistem Informasi Manajemen Konveksi CV. Matahari Berbasis Website".

Kuisisioner ini ditujukan kepada calon pengguna khususnya admin yang akan menggunakan sistem konveksi tersebut. Kuisisioner ini dibuat dengan skala 1-5 dimana mulai dari Sangat Tidak Setuju (STS) sampai Sangat Setuju (SS). Calon pengguna khususnya admin hanya memilih salah satu dari 5 pilihan tersebut. Silahkan diisi sesuai dengan pertanyaan yang telah penulis siapkan. Terimakasih.

Wasalamu'alaikum Wr.Wb

*** Wajib**

Nama Lengkap *

ribu herwanto

Sistem ini mudah untuk digunakan *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Interaksi dalam sistem ini kurang jelas dan sulit di mengerti *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Sistem ini memiliki tampilan yang bagus *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Penyusunan tata letak informasi dalam aplikasi ini masih kurang rapi *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Penyajian informasi dalam sistem ini memenuhi kebutuhan pengguna *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Bahasa dalam sistem ini sulit untuk dipahami *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Admin dapat dengan mudah untuk melakukan pengelolaan produk *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Admin kesulitan untuk mendapatkan laporan penjualan *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

الجامعة الإسلامية
الاستاذ الدكتور

Kuisisioner Pelanggan

Jawaban tidak dapat diedit

Kuisisioner Sistem Manajemen Konveksi CV. Matahari (Pelanggan)

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Perkenalkan nama saya Gharin Irzan Musyaffa, mahasiswa Universitas Islam Indonesia angkatan 2015. Maksud dan tujuan saya membuat kuisisioner ini dalam rangka untuk membantu melengkapi penyusunan skripsi saya yang berkaitan dengan sistem manajemen. Adapun judul yang saya ambil yaitu "Sistem Informasi Manajemen Konveksi CV. Matahari Berbasis Website".

Kuisisioner ini ditujukan kepada calon pengguna khususnya pelanggan yang akan menggunakan sistem konveksi tersebut. Kuisisioner ini dibuat dengan skala 1-5 dimana mulai dari Sangat Tidak Setuju (STS) sampai Sangat Setuju (SS). Calon pengguna khususnya pelanggan hanya memilih salah satu dari 5 pilihan tersebut.

Silahkan diisi sesuai dengan pertanyaan yang telah penulis siapkan. Terimakasih.

Wasalamu'alaikum Wr.Wb

*Wajib

Nama Lengkap *

purwanto

Sistem ini mudah untuk digunakan *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Interaksi dalam sistem ini kurang jelas dan sulit di mengerti *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Sistem ini memiliki tampilan yang bagus *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Penyusunan tata letak informasi dalam aplikasi ini masih kurang rapi *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Penyajian informasi dalam sistem ini memenuhi kebutuhan pengguna *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Bahasa dalam sistem ini sulit untuk dipahami *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Bahasa dalam sistem ini sulit untuk dipahami *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Pelanggan dapat dengan mudah untuk melakukan transaksi pemesanan produk *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Pelanggan kesulitan untuk mencari produk yang diinginkan *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Kuisiонер Pengunjung

Jawaban tidak dapat diedit

Kuisiонер Sistem Manajemen Konveksi CV. Matahari (Pengunjung)

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Perkenalkan nama saya Gharin Irzan Musyaffa, mahasiswa Universitas Islam Indonesia angkatan 2015. Maksud dan tujuan saya membuat kuisiонер ini dalam rangka untuk membantu melengkapi penyusunan skripsi saya yang berkaitan dengan sistem manajemen. Adapun judul yang saya ambil yaitu "Sistem Informasi Manajemen Konveksi CV. Matahari Berbasis Website".

Kuisiонер ini ditujukan kepada calon pengguna khususnya pengunjung yang akan menggunakan sistem konveksi tersebut. Kuisiонер ini dibuat dengan skala 1-5 dimana mulai dari Sangat Tidak Setuju (STS) sampai Sangat Setuju (SS). Calon pengguna khususnya pengunjung hanya memilih salah satu dari 5 pilihan tersebut.

Silahkan diisi sesuai dengan pertanyaan yang telah penulis siapkan. Terimakasih.

Wasalamu'alaikum Wr.Wb

*Wajib

Nama Lengkap *

Demas Arya

Sistem ini mudah untuk digunakan *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Interaksi dalam sistem ini kurang jelas dan sulit di mengerti *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Sistem ini memiliki tampilan yang bagus *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Penyusunan tata letak informasi dalam aplikasi ini masih kurang rapi *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Penyajian informasi dalam sistem ini memenuhi kebutuhan pengguna *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Bahasa dalam sistem ini sulit untuk dipahami *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Bahasa dalam sistem ini sulit untuk dipahami *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS

Pengunjung dapat dengan mudah untuk memberikan pertanyaan pada menu hubungi kami *

	1	2	3	4	5	
STS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	SS

Pengunjung kesulitan untuk memilih produk yang tersedia pada sistem *

	1	2	3	4	5	
STS	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SS