



PROPOSAL TUGAS AKHIR

NPM*	:	18.02.02.070
Nama*	:	Vera Fauzyah
Program Studi*	:	Teknik Informatika

Judul TA*	:	Sistem Informasi Pemesanan Hantaran Berbasis Website
-----------	---	--

Tentukan 3 matakuliah yang berkaitan dengan tugas akhir Anda ! Berikan cetak tebal !

Matakuliah*	:	<ul style="list-style-type: none">a. Interaksi Manusia dan Komputerb. Rekayasa Perangkat Lunakc. Rekayasa Webd. Multimediae. Pemrograman Berorientasi Obyekf. Basis Datag. Sistem Pendukung Keputusanh. Kecerdasan Buatan
-------------	---	---

Pilihan Pembimbing Utama Tugas Akhir		
Pilihan 1*	:	Nur Wahyu Rahadi,S.Kom,M.Eng. (SETUJU / TDK SETUJU)
Pilihan 2*	:	Cahya Vikasari,S.T., M.Eng. (SETUJU / TDK SETUJU)

Hasil Uji Proposal Tugas Akhir		
---------------------------------------	--	--

Lulus / Tidak Lulus	Lulus / Tidak Lulus

*) diisi oleh mahasiswa

Revisi Uji Proposal Tugas Akhir :

A. Latar Belakang

Hantaran merupakan suatu pemberian barang yang diberikan pengantin pria kepada pengantin wanita maupun sebaliknya sebagai ungkapan rasa tanggung jawab dimana masing – masing saling memberi dan menerima atau tukar menukar.

Berbeda dengan mahar, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mahar atau maskawin adalah pemberian pihak pengantin laki – laki baik berupa emas, barang, atau kitab suci, kepada pengantin perempuan waktu akad nikah dan dapat diberikan secara kontan maupun utang dimana besar kecil nya sudah disepakati oleh kedua belah pihak.

Dalam penentuannya mahar tetap harus mempertimbangkan kesanggupan dari calon suami dimana tidak terlalu berlebihan dan tidak terlalu sederhana. Pada umumnya mahar berbentuk uang atau barang berharga yang dapat diambil manfaatnya sesuai dengan tradisi masing – masing daerah.

Pelaksanaan pembayaran mahar bisa dilakukan dengan kemampuan masing – masing. Namun dalam menjalankan usahanya pemilik usaha pembuatan mahar dan hantaran ini menggunakan cara manual dalam menjalankan penjualan dan promosi nya, sehingga hanya orang – orang disekelilingnya saja yang mengetahui dan membeli hasil **karya nya**.

Kemajuan teknologi saat ini berpengaruh pada sektor bisnis dimana memungkinkan untuk membuat suatu sistem informasi pemesanan hantaran. Melalui sitem informasi tersebut maka admin dapat memiliki peluang yang sama dalam persaingan bisnis dan mendapatkan keuntungan lebih banyak. Penggunaan sistem informasi menjadi pilihan para pebisnis atau pengusaha untuk memberikan keunggulan agar bisa mempromosikan barang dan menjualnya secara online pembayaran bisa melalui transaksi. Setelah transaksi pembayaran maka admin akan membuat pesanan dan mengirimkan nya ke alamat pemesan.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis akan membuat sebuah penelitian dengan judul **“Sistem Informasi Pemesanan Hantaran Berbasis Web”**. Aplikasi tersebut diharapkan agar membantu pemilik usaha agar melakukan penjualan lewat daring dan sebagai ajang promosi yang lebih efektif.

Commented [PA1]: Tata tulisnya berantakan semua, padahal idenya bagus.

Commented [PA2]: Tiga paragraf tetapi satu pembahasan, silahkan diringkas dan dijadikan satu paragraf saja.

Commented [PA3]: Baca kembali kalimat tersebut dan perhatikan SPOK nya

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut :

- Bagaimana merancang bangun *Sistem Informasi Pemesanan Hantaran Berbasis Website* yang dapat meningkatkan kinerja pemilik usaha?
- Bagaimana merancang *Sistem Informasi Pemesanan Hantaran Berbasis Website* untuk melakukan pemesanan, pembelian, dan transaksi secara online?
- Bagaimana merancang Sistem Informasi belanja online yang menarik bagi pelanggan?
- Memperluas daerah pemasaran dan peningkatkan laba penjualan.

Commented [PA4]: Apakah sistemnya nanti mampu mendeteksi lingkup pemasaran dan membandingkan laba secara periodik?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian dalam rencana Tugas Akhir ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya batasan masalah, yaitu :

- Sistem ini meliputi katalog , harga, dan pemesanan.
- Sistem ini melibatkan admin (pemilik / penjual) dan pembeli.
- Data yang digunakan untuk simulasi diambil dari *Owner Fames Art* .
- Order akan dikirimkan jika sudah ada pembayaran dan konfirmasi dari pihak pembeli.
- Sistem pembayaran untuk via transaksi adalah transfer bank melalui rekening penjual.
- Program yang digunakan untuk perancangan website adalah Php dan MySql.

D. Tujuan dan Manfaat

- Tujuan**
Membuat sistem yang meliputi promosi, penjualan, dan pemesanan produk yang mudah digunakan.
- Manfaat**
Memberikan informasi kepada masyarakat luas, khususnya pelanggan yang ada di luar kota melalui media internet sehingga pelanggan mendapatkan informasi tentang kerajinan dan dapat memesan produk tersebut tanpa datang langsung ke toko.

E. Studi Pustaka

Pada penelitian yang dilakukan oleh Crishtianto (2017) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Hi Gadget Store” yang melayani penjualan alat alat elektronik khususnya kamera. Penulis membuat sebuah sistem ini yang sebelumnya berjalan secara manual dengan pembeli datang langsung ke toko, promosi menggunakan banner, dan membayar secara tunai ke dalam sistem yang modern dengan pembelian online, pembayaran via transaksi, dan promosi jarak jauh. ¹

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Andi Samsualam (2019) dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Tanah Kaveling Berbasis Web di Provinsi Sulawesi Selatan”. Sistem Penjualan ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan tanah kaveling di Sulawesi Selatan dengan memanfaatkan web *e-commerce* yang sebelumnya memanfaatkan media massa, media cetak sehingga membutuhkan waktu yang banyak dan biaya yang lebih. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan pihak pemilik tanah melakukan penjualan tanah.²

¹ ‘No Title’, 2017.

² ‘No Title’, 2019.

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Viktor Nicolas Nore (2013) dengan judul “ *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web di CV. Richness Development Bandung* ”. Sistem penjualan dan pemesanan ini bergerak dibidang desain pakaian dimana masih menggunakan cara manual mengirimkan rincian pemesanan lewat email. Sehingga menimbulkan masalah karena format yang dikirim oleh pembeli tidak sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh perusahaan. Maka penulis membuat sistem informasi penjualan dan pemesanan ini dimana pembuatan *website* ini bertujuan untuk mempermudah konsumen dan mempermudah perusahaan dalam mengirimkan rincian desain secara detail, disamping itu juga bisa memasarkan produk dengan lebih luas lagi ke seluruh daerah yang ada di Indonesia.³

F. Metodologi

Metodologi penelitian merupakan proses yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Menggunakan dua tahapan yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan sistem.

1. Tahap pengumpulan data diperoleh secara langsung dari objek penelitian, diantaranya :
 - a. Studi Pustaka
Dilakukan dengan cara mempelajari dan meneliti berbagai literatur dan sumber – sumber dari buku , teks, jurnal ilmiah, situs di internet dan bacaan yang berkaitan dengan tema Tugas Akhir.
 - b. Studi lapangan
Dilakukan dengan cara mendatangi langsung tempat yang akan diteliti dan mengumpulkan data yang didapatkan secara langsung, meliputi :
 - 1) Wawancara
Yaitu pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab (wawancara) yang dilakukan dengan pemilik toko mengenai hal – hal yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.
 - 2) Observasi
Yaitu pengumpulan data dengan mengamati secara langsung di toko Fames Art Cilacap
2. Tahap pengembangan sistem
Dalam mengembangkan Sistem Informasi Pemesanan Hantaran studi kasus di toko Fames Art Cilacap, peneliti menggunakan metode waterfall.
 - a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak
Pada tahap ini penulis memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna. Informasi ini didapatkan dari wawancara dan observasi.
 - b. Desain
Desain sistem membantu mendefinisikan arsitektur secara keseluruhan dan menentukan alur perangkat lunak hingga algoritma yang detail.
 - c. Pembuatan Kode Program
Setelah pembuatan desain maka tahap selanjutnya adalah mengubah seluruh tampilan desain menjadi kode kode program. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul – modul yang akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap.
 - d. Pengujian
Seluruh kode yang telah dihasilkan , selanjutnya akan dilakukan pengujian program. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang telah dibuat telah sesuai dengan desain dan fungsi pada *software* . Pengujian ini fokus pada fungsi dari perangkat lunak ini dipastikan bahwa semua bagian diuji dan berjalan sesuai keinginan.

³ Viktor Nicolas Nore, ‘Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Produk Berbasis Web’, 2013.

- Tahap ini dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk kedalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Maka dari itu tahap ini dilakukan dengan tujuan penyesuaian dan perbaikan pada perangkat lunak tersebut.

Commented [PA5]: Salah upload file atau memang tidak diteliti sebelum dikirim?

—, 2019

Nore, Viktor Nicolas, 'Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Produk Berbasis Web', 2013

diakses pada 29 Mei 2020

[illegible]