

**SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA TOKO
BUKU DI KOTA BATAM**

SKRIPSI



Oleh:
Rehni Jayana Purba
171510052

**FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUETR
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

**SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA TOKO
BUKU DI KOTA BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sajana**



**Oleh:
Rehni Jayana Purba
171510052**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUETR
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Rehni Jayana Purba
NPM : 171510052
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa "**Skripsi**" yang saya buat dengan judul:

Sistem Informasi Berbasis Web Pada Toko Buku di Kota Batam

Adalah hasil karya sendiri dan bukan "duplikasi" dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 23 July 2021



Rehni Jayana Purba
171510052

**SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA TOKO
BUKU DI KOTA BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Rehni Jayana Purba
171510052**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 23 Juli 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Tukino', with a large, sweeping flourish extending to the right.

**Tukino, S.Kom., M.SI.
Pembimbing**

ABSTRAK

Perkembangan di bidang teknologi dapat dimanfaatkan dalam membantu pekerjaan, salah satunya yaitu dengan membangun sistem informasi berbasis web pada Toko buku bekas di kota Batam. Sistem penjualan yang ada di toko buku ini masih bersifat manual, dimana pembeli akan datang ke toko untuk mendapatkan buku yang diinginkan, terlebih dengan kasus covid-19 yang membuat pembeli enggan untuk keluar rumah. Keterbatasan dalam segi pemasaran produk menjadi salah satu kendala pada toko buku tersebut. Adapun permasalahan utama pada toko buku ini yaitu kesulitan pembeli saat mencari buku karena stok buku yang sedikit. Dengan adanya teknologi pada saat ini, Toko buku bekas Batam membutuhkan sebuah Sistem yang bisa diakses oleh pelanggan tanpa harus datang ke toko. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi dan wawancara, dimana peneliti datang ke lokasi untuk melakukan observasi guna melihat sistem yang ada di toko buku tersebut dan mewawancarai pemilik untuk mengetahui permasalahan yang ada. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Dengan dibuat sistem penjualan online ini, dapat mempermudah penjual memasarkan produk, dan bagi pembeli untuk dapat melihat stok buku yang tersedia serta memilih dan membeli buku tanpa harus datang ke toko buku.

Kata kunci : Sistem informasi, Toko buku Online, Web

ABSTRACT

Developments in the field of technology can be used to help work, one of which is by building a web based information system at a used bookstore in the city of Batam. The sales system in this bookstore is still manual, where buyers have to come to the store to get the books they want, especially with the Covid-19 case which makes buyers reluctant to leave the house. Limitations in terms of product marketing are one of the obstacles in the bookstore. The main problem at this bookstore is the difficulty of buyers when looking for books because of the low stock of books. With the current technology, Batam used bookstores need an information system that can be accessed by customers without having to come to the store. The data collection method used in this study is to use observation and interview techniques, where researchers come to the location to make observations to see the existing system in the bookstore and interview the owner to find out the existing problems. The research method used in this study is the System Development Life Cycle (SDLC) method with waterfall model. By making this online sales system, it can make it easier for sellers to market product, and for buyers to be able to see the available stock of books and choose and buy books without having to come to a bookstore.

Keywords: *Information system, Online bookstore, Web*

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yesus atas karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Putera Batam. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom, M.Si, selaku Rektor Universitas Putera Batam
2. Bapak Muhammat Rasid Ridho, S.Kom., M.SI. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
3. Bapak Tukino, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam;
4. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
5. Kedua Orang tua tercinta, Bapak Robert Purba dan Ibu Pasti Ronama Simatupang, serta Saudara-saudariku yang terkasih Risma Ulina Purba, Rosintan Sabrina, Oktaviani Purba, Samuel Purba, Berta Lydia Purba dan Berton Purba yang selalu mendukung saya dalam doa;

6. Kepada Idol saya Jeon Jungkook, Kim Seokjin, Oh Sehun, Cha Eunwoo, Jeong Jaehyun, Kim Soo Hyun, dan Lee Jongsuk;
7. kepada Sahabat-sahabat seangkatan saya, Febrina Sinuraya, Muthia Zahara, Maida Napitupulu, Donna Olivia, Setiawati Damanik, Bagus Cecep, dan Michael Lumenta yang saling mensupport pada saat perkuliahan maupun saat pengerjaan skripsi
8. Kakak-kakaku yang terkasih , Im Yoona, Wendy, Krystal dan Lee Jieun yang telah memberikan semangat selama pengerjaan skripsi;

Batam, 23 July 2021

Rehni Jayana Purba

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian.....	4
1.6. Manfaat Penelitian.....	4
1.6.1. Manfaat Teoritis	4
1.6.2. Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Tinjauan Teori Umum	6
2.1.1. Sistem.....	6
2.1.2. Informasi	9
2.1.3. Sistem informasi	10
2.1.4. Aliran Sistem Informasi	12
2.1.5. UML.....	14
2.2. Tinjauan Teori Khusus	21
2.2.1. Toko Buku Online.....	21
2.2.2. Website.....	22
2.2.3. PHP	24

2.2.4.	MySQL.....	25
2.2.5.	XAMPP.....	26
2.2.6.	Visual Studio Code	26
2.2.7.	Bootstrap	27
BAB III METODE PENELITIAN		29
3.1.	Desain Penelitian	29
3.2.	Objek Penelitian	31
3.2.1.	Sejarah singkat	31
3.2.2.	Struktur Organisasi	31
3.3.	Analisis SWOT yang sedang berjalan.....	33
3.4.	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	35
3.5.	Aliran Sistem Informasii yang Sedang Berjalan	35
3.6.	Permasalahan yang sedang dihadapi	36
3.7.	Usulan Pemecahan Masalah.....	37
BAB IV ANALISA PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI.....		38
4.1.	Analisa Sistem Yang Baru	38
4.1.1.	Aliran Sistem Informasi yang Baru	39
4.1.2.	Use case Diagram.....	41
4.1.3.	Activity Diagram.....	43
4.1.4.	Diagram Class	51
4.1.5.	Sequence Diagram	52
4.2.	Desain Rinci	57
4.2.1.	Rancangan Layar Masukan	57
4.2.2.	Rancangan Tabel.....	64
4.3.	Rencana Implementasi	68
4.3.1.	Jadwal Implementasi.....	68
4.3.1	Perkiraan Biaya Implementasi	69
4.4.	Perbandingan Sistem	70
4.5.	Analisis Produktifitas	71
4.5.1.	Segi Efisiensi.....	71
4.5.2.	Segi Efektifitas	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		73

5.1. Kesimpulan.....	73
5.2. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN 1. PENDUKUNG PENELITIAN

LAMPIRAN 2. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN 3. PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

LAMPIRAN 4. SURAT BALASAN IZIN PENELITIAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Siklus informasi	10
Gambar 2. 2 Tampilan pada Xampp	26
Gambar 2. 3 struktur File Bootstrap.....	27
Gambar 3. 1 Siklus pengembangan Waterfall.....	29
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi.....	32
Gambar 3. 3 Analisis SWOT	33
Gambar 3. 4 Analisis Sistem Informasi yang sedang berjalan.....	36
Gambar 4. 1 Aliran Sistem Informasi Baru	40
Gambar 4. 2 <i>Use case</i> Admin	41
Gambar 4. 3 <i>Use case</i> Konsumen	42
Gambar 4. 4 Diagram Aktivitas <i>Login</i> Admin dan Konsumen.....	43
Gambar 4. 5 Diagram Aktifitas Menu Kategori.....	44
Gambar 4. 6 Diagram Aktifitas Menu Pesanan	45
Gambar 4. 7 Diagram Aktifitas Produk	46
Gambar 4. 8 Diagram Aktifitas Pengguna	47
Gambar 4. 9 Aktifitas Registrasi	48
Gambar 4. 10 Aktifitas Pesanan.....	49
Gambar 4. 11 Aktifitas Keranjang Belanja	50
Gambar 4. 12 Aktifitas Keluar Admin dan Konsumen.....	51
Gambar 4. 13 Kelas Diagram.....	52
Gambar 4. 14 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Admin	52
Gambar 4. 15 <i>Sequence</i> Diagram Kelola Menu Kategori.....	53
Gambar 4. 16 <i>Sequence</i> Diagram Kelola Pesanan	54
Gambar 4. 17 <i>Sequence</i> Diagram Kelola Produk.....	55
Gambar 4. 18 <i>Sequence</i> Diagram Kelola Data Pengguna.....	56
Gambar 4. 19 <i>Form Login</i> Admin	57
Gambar 4. 20 <i>Form Login</i> Konsumen	57
Gambar 4. 21 <i>Form</i> Menu utama Admin.....	58
Gambar 4. 22 <i>Form</i> Menu pesanan	58
Gambar 4. 23 <i>Form</i> Tambah kategori.....	59
Gambar 4. 24 <i>form</i> Pesanan	59
Gambar 4. 25 <i>Form</i> tambah buku	60
Gambar 4. 26 <i>Form</i> Pengguna	60
Gambar 4. 27 <i>Form</i> tambah pengguna.....	61
Gambar 4. 28 <i>Form</i> menu pengaturan.....	61
Gambar 4. 29 <i>Form index</i> konsumen.....	62
Gambar 4. 30 <i>Form</i> menu utama konsumen.....	62
Gambar 4. 31 <i>Form</i> menu belanja	63
Gambar 4. 32 <i>Form</i> lihat buku.....	63
Gambar 4. 33 <i>Form</i> Checkout.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol Analisis Sistem Informasi(ASI)	12
Tabel 2. 2 Notasi Use Case Diagram	14
Tabel 2. 3 Notasi activity diagram	16
Tabel 2. 4 Notasi sequence diagram	17
Tabel 2. 5 Notasi Class Diagram.....	20
Tabel 4. 1 Rancangan <i>File User</i>	64
Tabel 4. 2 Rancangan <i>File Categories</i>	65
Tabel 4. 3 Rancangan <i>File Orders</i>	65
Tabel 4. 4 Rancangan <i>file order_item</i>	65
Tabel 4. 5 Rancangan <i>file cart</i>	66
Tabel 4. 6 Rancangan <i>file cart</i>	66
Tabel 4. 7 Rancangan <i>file books</i>	67
Tabel 4. 8 Rancangan <i>file books</i>	67
Tabel 4. 9 Jadwal Penelitian.....	68
Tabel 4. 10 Perkiraan Biaya Implementasi	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan dan perkembangan teknologi di bidang pengetahuan di jaman ini sudah semakin berkembang, terlihat dari penggunaan teknologi yang semakin luas di kalangan masyarakat, baik anak-anak, orang dewasa sudah menjadikan teknologi sebagai suatu kebutuhan utama. Dengan kemajuan teknologi ini, banyak pengusaha yang memanfaatkannya sebagai alat untuk memasarkan usahanya.

Dengan teknologi yang sudah semakin canggih ini sudah seharusnya kita memanfaatkan dengan sebaik-baiknya, misalnya dengan memanfaatkan media untuk memasarkan produk secara online. Teknologi internet telah terbukti merupakan sarana informasi yang efisien dan juga efektif sebagai sarana penyebaran informasi yang bisa diakses oleh setiap orang, kapanpun dan dimanapun. Internet juga memberikan sebuah layanan berupa website yang di dalamnya didapati informasi-informasi dari seluruh penjuru dunia yang bisa digunakan untuk ilmu pengetahuan, bisnis dan lain-lain (Hidayat et al., 2017). Hampir semua bidang menggunakan komputer untuk proses pengambilan keputusan, maka dengan sistem yang sudah terkomputerisasi dapat menyelesaikan permasalahan yang ada sehingga bagi pengusahaan yang tidak menggunakan teknologi untuk bisnisnya akan kalah dalam bersaing.

Pada Toko buku Bekas yang lokasinya berada di sekitaran Lucky Plaza sudah berdiri sejak tahun 2007. Toko buku ini menyediakan berbagai macam buku bekas yang beraneka ragam, mulai dari komik, novel, buku pelajaran maupun buku-buku lainnya. Toko buku ini tidak hanya menjadi tempat berjualan, tapi juga menjadi tempat berkumpulnya para pecinta buku dari berbagai kalangan. Meskipun toko buku ini adalah toko buku bekas satu-satunya di Kota Batam, tapi toko ini masih kurang dikenal masyarakat, karena kurangnya promosi dan menggunakan teknologi yang masih manual. Penjual kesulitan mempromosikan bukunya di media sosial karena stok buku bekas yang tersedia hanya sedikit sehingga kadang beberapa pembeli akan kecewa, karena itu penjual sangat jarang menggunakan media sosial untuk menjual maupun mempromosikan buku. Terlebih lagi sejak awal tahun 2020 pengunjung semakin sepi karena Covid-19, karena biasanya toko buku tersebut lebih sering dikunjungi oleh pelajar. Penjual biasanya tidak memberikan harga yang pasti untuk pembeli yang datang langsung ke toko buku, karena menurut pemilik toko buku tersebut untuk anak sekolah yang ingin membaca buku dengan uang jajan pas-pasan akan diberikan harga yang lebih murah. Sebagai sarana layanan, Sistem Informasi berbasis web dapat memberikan nilai tambah bagi Toko Buku tersebut, karena dapat diakses dengan oleh setiap orang yang membutuhkannya dan juga dengan biaya pembuatan *software* yang lebih mureah dibandingkan dengan *software* yang lainnya. Sistem informasi ini dapat diakses oleh pemilik maupun pembeli guna memperoleh informasi tentang stok buku yang tersedia maupun pemesanan buku yang diinginkan calon pembeli.

Dari pemaparan di atas, peneliti ingin melakukan perubahan pada sistem penjualan pada Toko buku tersebut dengan sistem baru yaitu sistem informasi berbasis web. Adapun yang menjadi bagian terpenting dalam pembuatan sistem ini adalah untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan pelanggan dalam segi harga maupun informasi buku yang tersedia serta diharapkan dapat membantu penjual serta pembeli dalam melakukan transaksi secara *online* tanpa harus takut kehabisan buku.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian berikut ini, yaitu:

1. Pada sistem penjualan buku masih manual, tidak ada informasi untuk buku yang sudah dibeli/ yang sudah tidak tersedia di Toko.
2. Kurangnya promosi untuk toko buku sehingga toko kurang dikenal
3. Jumlah pengunjung yang terbatas diakibatkan covid membuat penjualan semakin menurun

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah tersebut, Peneliti membatasi masalah hanya pada:

1. Sistem informasi yang dibuat hanya untuk penjualan buku secara *online*.
2. Tampilan *web* berupa stok buku yang tersedia, Harga, dan pemesanan.
3. Sistem penjualan tidak melayani pengembalian (retur).

4. Penjualan buku hanya untuk wilayah kota Batam.

1.4. Rumusan Masalah

Mengenai rumusan masalah yang akan dibahas, berdasarkan konteks masalah yang diuraikan di atas, khususnya yaitu:

1. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi berbasis *web* untuk Toko buku?
2. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi yang dapat menguntungkan bagi pelanggan maupun pemilik?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Membuat sebuah sistem informasi penjualan berbasis *web* pada Toko buku
2. Untuk membangun sistem informasi yang dapat menguntungkan bagi pelanggan maupun pemilik

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada secara teoritis dan juga praktis, hal ini dijelaskan sebagai berikut ini:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Ada beberapa manfaat secara teoritis pada penelitian ini, yaitu:

1. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat melengkapi dan mengembangkan ide, pengetahuan dan informasi untuk pihak lain yang berkepentingan.
2. Untuk peneliti selanjutnya, bisa memanfaatkan penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dan acuan khususnya pertanyaan tentang perancangan sistem informasi penjualan buku berbasis web.

1.6.2. Manfaat Praktis

Di bawah ini adalah manfaat Penelitian secara Praktis yang diuraikan yaitu, Sebagai Berikut:

1. Bagi Toko Buku di kota batam, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk diterapkan untuk peningkatan efisiensi dari segi penjualan.
2. Bagi penulis, menambah pengalaman dalam pembuatan web dan juga diharapkan mampu menerapkan ilmu yang diperoleh untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Teori Umum

2.1.1. Sistem

Sistem adalah kumpulan objek atau bagian yang berbeda makna yang dihubungkan yang memberi pengaruh satu sama lain dengan tujuan mencapai suatu hasil yang baik sebagai hasil akhir. Menurut (Ridha, 2018) Sistem dapat dipahami sebagai sekumpulan komponen, elemen, atau variabel yang interaktif, terorganisir, saling bergantung dan terintegrasi. Menurut (Tukino, 2018) Sistem merupakan jaringan prosedur yang saling berhubungan yang digabungkan untuk melakukan suatu aktivitas dalam mencapai tujuan tertentu.

Pengertian lain dari sebuah sistem yaitu himpunan dari beberapa elemen yang saling berinteraksi dengan mencapai sasaran tertentu. Pada intinya, sebuah sistem dapat juga diartikan sebagai suatu kumpulan dari entitas (*hardware, software, brainware*) yang saling mempengaruhi, bekerjasama dan berkolaborasi untuk mendapatkan tujuan tertentu. (Herliana & Rasyid, 2016).

Adapun beberapa elemen utama dari sebuah sistem yaitu :

1. Terdapat beberapa objek,
2. Memiliki hubungan antara beberapa unsur,

3. Memiliki sesuatu yang bisa menyatukan elemen-elemen tersebut menjadi satu kesatuan,
4. Berada di lingkungan yang sempurna,
5. Mempunyai tujuan yang sama sebagai hasil akhir.

Menurut (Anggraeni, 2017) dalam bukunya ada beberapa karakteristik dari sebuah Sistem yaitu :

1. Komponen Sistem (*Component*)

Komponen Sistem (*Component*) yaitu sistem yang terdiri atas beberapa komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama dalam pembentukan suatu komponen sistem.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Batasan Sistem (*Boundary*) adalah daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lain ataupun dengan lingkungan kerjanya.

3. Subsistem (*Sub System*)

Subsistem (*Sub System*) adalah unsur-unsur dari Sistem yang melakukan aktivitas dan saling berinteraksi satu dengan yang lain untuk mendapatkan sesuatu sesuai dengan tujuannya masing-masing

4. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan Luar Sistem (*Environment*) merupakan sistem yang berada di luar dari batasan sistem yang juga memberi pengaruh dalam operasi sistem.

5. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung Sistem (*Interface*) sebagai sarana atau alat untuk menghubungkan suatu subsistem dengan subsistem lainnya. Asosiasi ini memungkinkan untuk memindahkan sumber daya yang berbeda dari satu sub sistem ke sub sistem lain.

6. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan Sistem (*Input*) adalah energi yang akan masuk ke dalam sistem, yaitu berupa sinyal dan perawatan. Masukan perawatan yang dimaksud, yaitu energi yang dimasukkan agar sistemnya bisa berinteraksi.

7. Keluaran sistem (*Output*)

Keluaran sistem (*Output*) yaitu hasil energi yang diolah dan diklarifikasi menjadi *output* yang dapat digunakan dan juga sisa-sisa pembuangan.

8. Pengolahan Sistem (*Process*)

Sebuah sistem bisa memiliki satu bagian dalam pengolahan dan berguna untuk memperbarui *input* menjadi *output*.

9. Sasaran Sistem (*Object*)

Sasaran Sistem (*Object*) merupakan sasaran yang akan dicapai oleh sistem, dan akan dikatakan sukses apabila mengenai sasaran.

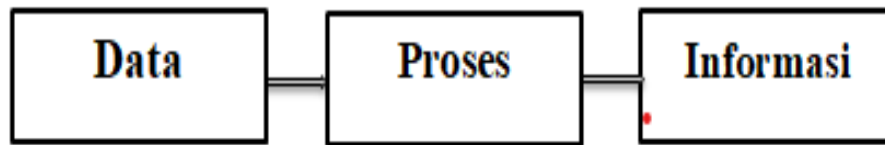
2.1.2. Informasi

Sebuah informasi bisa diartikan sebagai *output* dari pengolahan data ke dalam bentuk baru yang lebih berguna bagi sipenerima, digambarkan pada suatu kejadian nyata dan akan dipakai sebagai proses dalam mengambil keputusan (Herliana & Rasyid, 2016). Menurut (Pamungkas, 2017) Informasi merupakan data yang sudah diolah dan diproses menjadi bentuk baru yang lebih bernilai atau berguna bagi pemakai yang dapat dijadikan sebagai bahan dalam mengambil keputusan Adapun sumber dari sebuah informasi yaitu data.

Data merupakan sebuah fakta yang digambarkan dalam suatu peristiwa dan kesatuan fakta. Data juga bisa diartikan sebagai bentuk mentah yang akan diolah supaya mempunyai nilai dan fungsi untuk pemakainya. Kualitas dari sebuah informasi bisa dilihat dari beberapa hal sebagai berikut, yaitu:

1. Akurat yang artinya informasi yang diberikan wajib terbebas dari kesalahan
2. Tepat waktu artinya sebuah informasi harus diberikan atau diterima tepat waktu, atau dengan kata lain informasi tidak boleh terlambat. Jika informasi datang terlambat, itu tidak lagi berguna bagi penerima.
3. Relevan artinya informasi harus fungsional bagi penerimanya.

Adapun siklus informasi menurut (Ismael, 2017) yaitu:



Gambar 2. 1 Siklus informasi

Informasi yang bernilai bagi seseorang adalah informasi yang berguna bagi dirinya. Meskipun ditujukan untuk semua orang, tapi jika informasi tersebut tidak dibutuhkan oleh orang tersebut maka informasi tersebut tidak bernilai atau bermanfaat, yang artinya informasi tersebut bisa dikatakan sebagai sampah. (Rahmawati & Bachtiar, 2018)

2.1.3. Sistem informasi

Sistem informasi yaitu sekumpulan subsistem yang saling bergantung yang bertujuan untuk menghasilkan informasi yang fleksibel, efektif dan efisien. Menurut (Puspitasari, 2016) Sistem informasi yaitu sistem yang ada dalam suatu organisasi untuk menyatukan kebutuhan yang berbeda dari transaksi sehari-hari, membantu dan mendukung semua kegiatan bisnis, bersifat manajerial, dan membantu memfasilitasi dalam memberikan laporan yang diminta.

Sistem informasi merupakan kesatuan yang terorganisir dari pengguna, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), *communication network*, dan sumber daya data yang berguna untuk mengumpulkan, membaharui, dan menyebarkan informasi ke dalam suatu kelompok atau organisasi (Firman et al., 2016).

Menurut (Anggraeni, 2017) dalam bukunya ada beberapa komponen pada sistem informasi, yaitu:

1. Komponen Input

Komponen Input merupakan data yang akan masuk ke dalam sistem informasi

2. Komponen Model

Komponen Model adalah gabungan antara logika, langkah, dan model matematika dengan melakukan proses data yang telah disimpan di dalam *database* dengan cara yang telah ditentukan untuk mendapatkan hasil *output* yang diinginkan.

3. Komponen *Output*

Komponen *Output* merupakan hasil dari informasi yang memiliki kualitas dan juga dokumentasi yang berfungsi untuk mendapatkan hasil *output* yang diinginkan

4. Komponen Teknologi

Komponen Teknologi yaitu media/alat yang ada pada sistem informasi yang dipakai untuk menjalankan model, menerima dan menyimpan input, serta menghasilkan data, mengakses dan mengirimkan hasil atau keluaran dan juga mengawasi pengendalian sistem

5. Komponen Basis Data

Komponen basis data merupakan kumpulan-kumpulan data yang saling terhubung, disimpan dalam computer dengan penggunaan *software database*




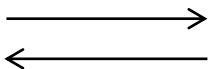
6. Komponen kontrol


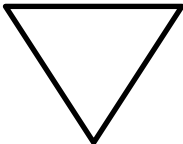
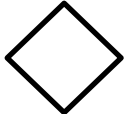


Komponen control merupakan komponen yang berfungsi untuk mengendalikan gangguan yang terdapat di dalam sistem informasi.

2.1.4. Aliran Sistem Informasi

Menurut(Ismael, 2017) Aliran Sistem Informasi (ASI) merupakan sebuah bagan yang menunjukkan aliran suatu pekerjaan, dan juga seluruh isi dari sebuah sistem. Ada beberapa simbol pada Aliran Sistem Informasi (ASI) yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Simbol-simbol Analisis Sistem Informasi(ASI)

No	Gambar	Nama Simbol	Keterangan
1.		Processing Symbol	Suatu tindakan(proses) pada computer
2.		Document	Menampilkan input atau output, untuk proses mekanik computer
3.		Simbol Penghubung	Merupakan sebuah penghubung antara halaman satu dengan yang lain.
4.		Simbol Garis Alir.	Symbol ini dipakai untuk menyatukan antara

No	Gambar	Nama Simbol	Keterangan
			dua symbol
5.		Manual. Proses	Simbol ini menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer
6.		File Storage	Menjelaskan penyimpanan data dari format arsip atau file komputer
7.		Decision	Symbol pemilihan proses berdasarkan situasi yang ada
8.		Manual Input	Symbol ini digunakan untuk memasukkan data dengan cara manual melalui keyboard online
9.		Disket	Disket digunakan untuk menggambarkan input output

2.1.5. UML

Unified Modeling Language (UML), merupakan sebuah metode atau cara pada teknik rekayasa perangkat lunak yang dipakai sebagai penggambaran bagaimana alur dan sistem bekerja dengan tujuan, fungsi, dan mekanisme control pada sistem tersebut. Dalam teknik rekayasa perangkat lunak pada bidang analisis serta perancangan sistem informasi, untuk sekarang ini lebih sering menggabungkan konsep pemograman berorientasi objek dengan menggunakan teknologi pengembangan perangkat lunak, yang mana sebuah sistem terlihat sebagai objek tersendiri yang telah mencakup data dan proses dan juga bisa bekerja secara mandiri pada satu set sistem (*package*). (Abdillah et al., 2019)

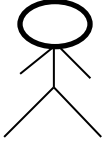

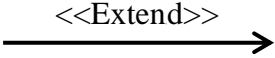
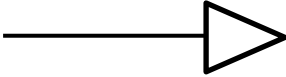
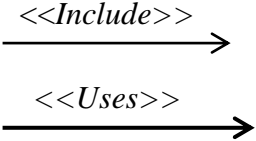
Ada beberapa Diagram UML yang ada pada pengembangan Sistem yaitu : (Hutabri & Putri, 2019)

1. Use case Diagram

Diagram use case (*Use case Diagram*) yaitu sebuah diagram yang digunakan untuk memodelkan perilaku dari satu sistem yang dirancang dengan menggambarkan interaksi antar satu actor atau lebih menggunakan sebuah sistem.

Tabel 2. 2 Notasi Use Case Diagram

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Use Case.</i>	Adalah fungsi dari sebuah sistem dengan pertukaran pesan antara unit dengan actor.


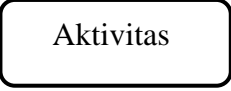
Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Actor	Merupakan orang, system atau proses yang mempunyai peran dan berhubungan dengan sistem informasi yang telah dibuat
	<i>Association</i> (Asosiasi)	Yaaitu komunikasi atau interaksi dengan <i>Use Case</i>
	<i>Extend</i> (Ekstensi)	Ini adalah hubungan menambahkan satu <i>use case</i> ke <i>use case</i> yang lain. arah panah untuk ke arah <i>use case</i> akan ditambahkan
	<i>Generalization</i> (Generalisasi)	Sebuah Relasi umumkhusus untuk dua <i>Use Case</i>
	<i>Uses</i> atau <i>Include</i> (Menggunakan)	Hubungan dua buah <i>Use Case</i> dan <i>Use Case</i> yang di tambahkan demgan <i>use case</i> tambahan. <i>Use Case</i> yang akan ditambahkan membutuhkan <i>use case</i> tambahan yang berfungsi

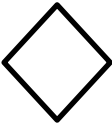

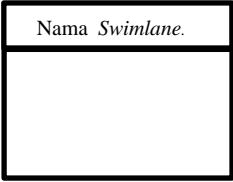
Simbol	Nama Simbol	Keterangan
		untuk melaksanakan tujuannya yaitu sebagai sebuah syarat untuk menjalankan <i>use case</i> .

2. Activity Diagram

Diagram aktivitas (*Activity diagram*) mendeskripsikan aktivitas sistem, proses bisnis dan aliran kerja (*Workflow*) dan menu yang ada pada sebuah sistem atau perangkat lunak.

Tabel 2. 3 Notasi activity diagram

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Status awal/Akhir	Sebuah diagram activity mempunyai satu status awal/akhir dari sebuah sistem
	Aktivitas	Adalah operasi yang dilakukan oleh sistem dan dimulai dengan kata kerja

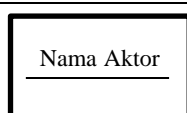
Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Decision</i> (Percabangan)	Ini adalah hubungan percabangan untuk operasi pilihan ganda.
	<i>Join</i> (Penggabungan)	Penggabungan apabila aktivitas memiliki hubungan satu atau lebih yang akan digabungkan menjadi satu.
	<i>Swimlane</i>	Merupakan pemisah dalam organisasi bisnis. Bertanggung jawab atas kegiatan yang sedang berlangsung.


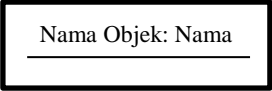

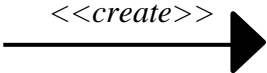
3. Sequence Diagram

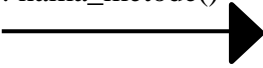

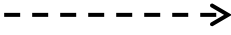
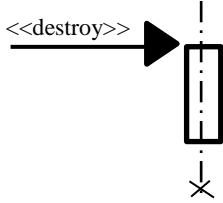
Diagram Sekuen (*Sequence Diagram*) menjelaskan tentang tingkah objek pada *use case* dengan menerangkan alur waktu hidup dari sebuah objek dan pesan (*Message*) yang dikirim dan diterima oleh objek-objek.

Tabel 2. 4 Notasi sequence diagram

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Nama Aktor	Adalah suatu sistem atau orang



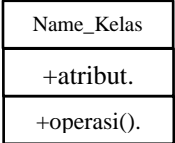
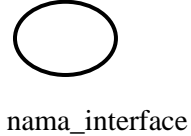


Simbol	Nama Simbol	Keterangan
		lain atau proses yang ada di luar sistem yang ada dalam kaitannya dengan sistem yang dibuat. Aktornya belum tentu seseorang, meskipun ia memiliki ikon dengan gambar orang
	<i>Lifeline</i> (Garis hidup)	Adalah garis hidup objek yang menjelaskan tentang kehidupan objek.
	Objek	Merupakan sebuah objek yang berinteraksi melalui pesan.
	Waktu Aktif	Merupakan notasi yang mengatakan bahwa objek berada dalam keadaan interaktif dan dalam keadaan aktif, dan segala sesuatu tentang ketersediaan merupakan fase, dieksekusi dalam keadaan aktif.
	Pesan Tipe Create	Merupakan pernyataan dari objek dalam membuat objek yang lain

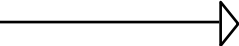

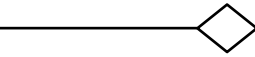
Simbol	Nama Simbol	Keterangan
<p>1: nama_metode()</p> 	Pesan tipe call	Yaitu deklarasi sebuah objek yang memanggil metode pada objek lain dan pada dirinya sendiri.
<p>1: masukan</p> 	Pesan tipe send	Merupakan pernyataan jika objek memberikan informasi kepada objek lain
<p>1: keluaran</p> 	Pesan tipe return	Merupakan pernyataan jika objek menjalankan operasi atau metode yang akan memberikan hasil dari suatu keluaran atau pengembalian ke objek tertentu.
	Pesan tipe destroy	yaitu satu objek akan mengahiri kehidupan yang lain, apabila ada create akan lebih baik jika ada destroy.

4. Class Diagram

Diagram kelas berfungsi dalam pembuatan sebuah sistem yang menggambarkan struktur pada sistem sebagai definisi *class* yang dihasilkan. Sebuah kelas mempunyai variabel milik kelas (properti) dan fungsi milik kelas (operasi atau metode).

Tabel 2. 5 Notasi Class Diagram

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<p><i>Class</i> (Kelas)</p>	<p>Merupakan kelas yang terdapat pada struktur sistem dan memiliki atribut serta operasi dalam kelas.</p>
	<p><i>Inter- face</i>(Antarmuka)</p>	<p>Ini mirip dengan kelas, tetapi metode yang dideklarasikan tidak memiliki atribut tubuh atau kelas.</p>
	<p><i>Associa- tion</i>(Asosiasi)</p>	<p>hubungan antar kelas (umum), umumnya dengan multiplisitas</p>
	<p><i>Directed associa- tion</i> (Asosiasi be- rarah)</p>	<p>Hubungan antar kelas berarti bahwa satu kelas digunakan oleh kelas lain, biasa dilengkapi dengan multiplicity.</p>

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Generalisasi	Hubungan antar kelas, yang berarti generalisasi dan spesialisasi (dari umum ke khusus).
	<i>Dependency</i> (kebergantungan)	Yaitu relasi kebergantungan (<i>dependency</i>) antar kelas
	<i>Aggregation</i> (agregasi)	Hubungan antar kelas yang berarti semuasebagian (<i>whole-part</i>)

2.2. Tinjauan Teori Khusus

2.2.1. Toko Buku Online

Toko online merupakan salah satu contoh perkembangan jaman yang dapat kita rasakan pada waktu sekarang ini. Jika dulu kita harus ke mall atau toko untuk berbelanja, namun dengan adanya toko online kita dapat berbelanja dari rumah. Toko buku online adalah sebuah website yang berisikan informasi-informasi tentang buku yang dijual serta informasi mengenai cara membelinya, dimana penjual dan pembeli berinteraksi tanpa ada tatap muka.

Ada beberapa keuntungan dari penggunaan toko buku online, yaitu

1. Memungkinkan pelanggan untuk mengakses website toko buku kapan saja dan dimana saja.
2. Jangkauan yang lebih luas
3. Lebih memudahkan penjual maupun pembeli dalam bertransaksi dalam jumlah banyak tanpa harus antri
4. Lebih mudah bagi pelanggan untuk melihat ketersediaan buku yang ingin dibeli.

2.2.2. Website

Website merupakan keseluruhan dari halaman-halaman pada *web* yang terdapat pada sebuah domain dan di dalamnya terdapat informasi. Biasanya Website dibangun dengan banyak *web* yang saling terhubung (Firmansyah, 2017). *Web* juga merupakan gabungan beberapa halaman yang berfungsi untuk menampilkan informasi yang berupa suara, gambar dan tulisan ataupun penggabungan dari keseluruhannya yang bersifat statis ataupun dinamis. Ada beberapa unsur dalam pembentukan *web* yaitu, Domain, Hosting, dan Konten. Menurut (Rizky & Ramdhani, 2019) Website merupakan fasilitas di internet yang berfungsi sebagai penghubung antara beberapa dokumen ke dalam suatu lingkup lokal ataupun jarak jauh.

Website bisa menjadi istilah yang sering kita dengar saat ini. Secara umum, situs web bisa diartikan sebagai halaman yang dapat diakses di server dengan menggunakan pengaturan web yang di dalamnya terdapat berbagai macam data dari konten tertentu.

Halaman web yang muncul di jejaring sebagian besar dibuat melalui susunan konten biasa yang dikenal sebagai HTML.(Hyper Text Markup Language) atau XHTML (eXtensible HyperText Markup Language). (Herliana & Rasyid, 2016).

Adapun beberapa jenis website menurut (Abdur Rochman et al., 2020)

1. Website Statis

Website_Statis adalah situs web yang halamannya tak akan berubah. Ini menyiratkan bahwa membuat perubahan dalam halaman dapat dilakukan secara fisik dengan cara mengedit kode yang merupakan stuktur dari website tersebut.

2. Website Dinamis

Website_Dinamis adalah situs web yang pada dasarnya bekerja untuk mengupdate dengan rutin. Biasanya, dalam perluasan ke yang paling dapat diakses oleh klien yang sama, halaman backend juga disediakan untuk merubah konten dari website. Salah satu contoh website dinamis yaitu, web portal atau web berita yang di halamannya terdapat fasilitas survei, berita, dan lain-lain di halamannya, untuk mengontrol agar topik yang diperiksa tidak keluar jalur.

3. Website Interaktif

Website_Interaktif menjadi web yang sedang booming sekarang ini. Salah satu contoh website interaktif yaitu forum dan blog. Pada website ini user dan klien dapat terhubung dan berargumen tentang isi kepala mereka. Biasanya

Website seperti ini memiliki modarator yang berfungsi untuk mengatur agar topic yang diperbincangkan tidak keluar jalur.

Menurut (Novendri et al., 2019) Untuk menyediakan keberadaan sebuah website, diperlukan komponen-komponen pendukungnya, yaitu sebagai berikut : Arti dari nama domain atau biasanya disebut sebagai domain name merupakan alamat unik dalam dunia Internet yang digunaksn dalam pengidentifikasian sebuah situs web, atau biasa disebut nama domain yaitu alamat yang mengidentifikasi halaman web dan merupakan alamat yang berguna untuk menmukan situs web yang ada.

2.2.3. PHP

PHP yaitu bahasa pemograman yang sudah banyak dipergunakan dalam membuat sebuah *web* dan juga pengembangan yang dapat digunakan dalam HTML. PHP juga merupakan bahasa yang diiktsertakan pada dokumen HTML dan juga di sisi server (*server-side HTML-embedded scripting*). Maksudhya sintaks dan perintah yang diberi adalah seutuhnya dijalankan pada server tapi menyertakannya pada *page* HTML biasa, maka dari itu scriptnya tidak terlihat disisi oleh client (Susilo, 2018). Adapun tujuan utama dari bahasa pemograman ini yaitu untuk membantu dalam perancangan web yaitu dengan menulis halaman web dinamic secara cepat.

Cara kerja PHP dimulai dengan permintaan yang asalnya dari *web page browser*. Berdasarkan URL atau alamat halaman web di Internet, browser mencari *adress server web* dan menentukan *page* yang diinginkan dan mengirimkan semua info yang diperlukan dari server web. (Tukino, 2018).

2.2.4. MySQL

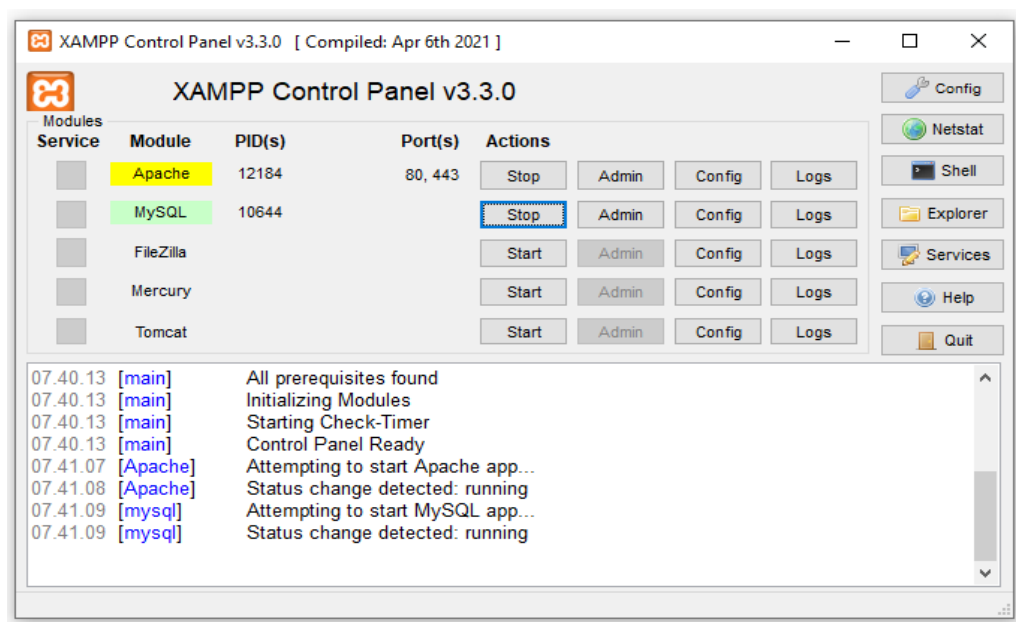
MySQL (*My Structure Query Language*) merupakan sebuah sistem atau aplikasi yang digunakan untuk pengelolaan database atau pengelolaan data. sebagai penyimpanan berbagai informasi di komputer dengan menggunakan data, MYSQL bertanggung jawab untuk mengelola dan mengatur data dalam database, selain itu MYSQL juga dikenal sebagai system proses query yang efisien, andal, cepat dan mudah, sehingga sangat cocok untuk aplikasi web. (Very Karnadi & Sunarsan Sitohang, 2020)

MySQL yaitu relational database management system (RDBMS) yang disalurkan secara bebas di bawah GPL (General Public License) di mana siapa pun dapat menggunakan MySQL secara gratis, tetapi tidak dapat digunakan sebagai panduan asal terdekat atau komersial. Padahal, MySQL adalah turunan salah satu konsep kunci basis data sejak dulu, yaitu SQL (Structured Query Language). SQL merupakan konsep operasi database, terutama dalam memilih dan mengimpor data, kemungkinan dalam manipulasi data dilakukan dengan otomatis. Keandalan sistem database (DBMS) bisa dilihat dari bagaimana pengoptimal berperilaku dalam menangani perintah SQL, dijalankan oleh pengguna dan program aplikasi. Bisa dikatakan, MySQL lebih unggul Sebagai database server dari basis data server yang lain dalam melakukan query data. Hal ini sudah dibuktikan untuk query single user, kecepatan query MySQL dapat 10 kali lebih cepat dari PostgreSQL dan 5 kali lebih cepat dari Interbase. Kemampuannya cukup luar biasa untuk perangkat lunak gratisan.(Larno & Sahrnun, 2019)

2.2.5. XAMPP

Xampp adalah media atau alat bantu yang berfungsi untuk menyediakan paket *Software* di dalam sebuah paket. Dengan menginstal Xampp, maka proses instalasi dan konfigurasi PHP, MySQL, dan Web Server Apache tidak perlu lagi dilakukan secara manual. Xampp akan mengiinstalasi dan akan mengkonfigurasikannya dengan auto konfigurasi atau secara otomatis. XAMPP adalah paket PHP open source yang dikmbangkan oleh komunitas open source. (S. Santoso & Nurmalina, 2017)

Berikut ini merupakan tampilan dari xampp:



Gambar 2. 2 Tampilan pada Xampp

2.2.6. Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan sebuah kode editor ringan yang dibuat oleh Microsoft untuk Linux, Windows, dan MacOS. VS Code ini digunakan untuk

berbagai bahasa pemrograman seperti Java, JavaScript, Go, C++ dan lain-lain. Karena penggunaannya yang mudah, kode editor ini bisa digunakan oleh siapa saja dalam membangun sebuah *Web*.

2.2.7. Bootstrap

Bootstrap yaitu salah satu *framework* CSS yang paling umum digunakan dalam mempercantik bentuk dan nuansa sebuah website. Bootstrap mempunyai tujuan yaitu untuk mempercepat. Kerangka kerja ini biasanya digunakan oleh pengembang front-end, tetapi juga dapat dipakai oleh pengembang back-end. (Somya, 2018). Syarat dalam penggunaan Bootstrap yaitu harus dengan menggunakan html 5 dan dilinkkan dengan framework yang sudah ada pada bootstrap tersebut. Pembuatan desain akan lebih mudah dan lebih cepat, sehingga pengembangan *front-end* membuatnya lebih cepat, lebih efisien, dan lebih efektif. (Yaqin & AS, 2018)



Gambar 2.3 struktur File Bootstrap

Berikut ini merupakan paket-paket yang telah built-in dari Bootstrap, diantaranya yaitu sebagai berikut:

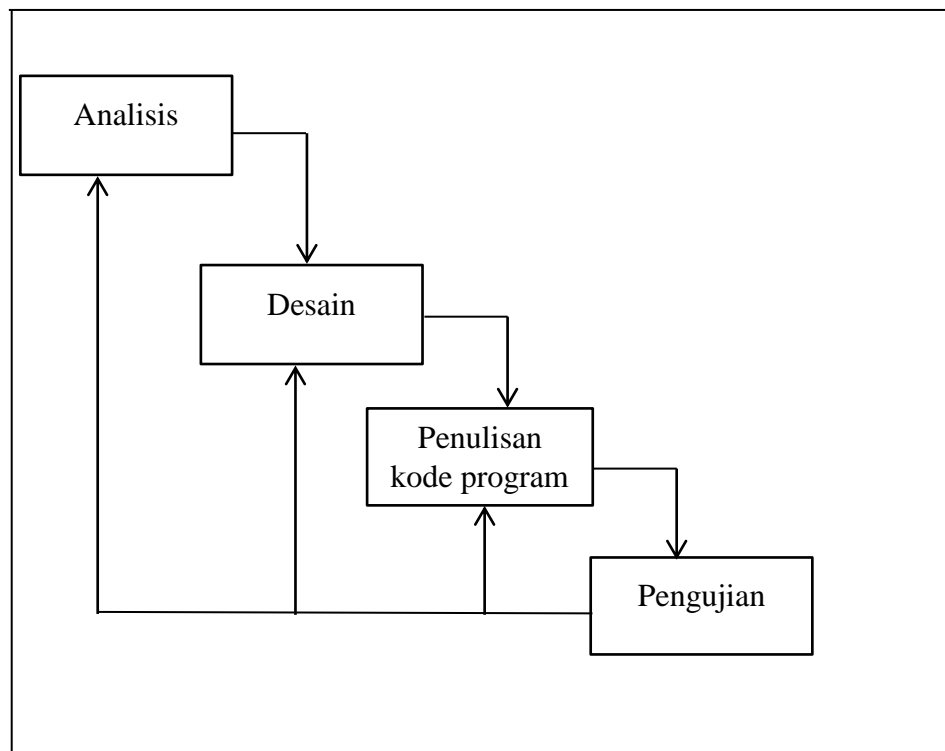
1. Scaffolding Struktur Bootstrap, menyediakan stuktur dasar dengan Grid System Model
2. CSS (*Cascading Style Sheets*), Menyediakan CSS library sendiri, yang dibuat dengan konsep media query
3. komponen Bootstrap menyediakan beberapa fitur yang interaktif seperti menu navigasi, dropdown, panel, alert, dan lain-lain
4. Javascript Plugin Fitur, mempunyai fungsi yaitu supaya layout lebih interaktif, Bootstrap telah menyediakan Bootstrap Javascript Plugin, yang dipadukan dengan Library jQuery. Contohnya yaitu dalam penggunaan slider dalam membuat slide show gambar (M. F. Santoso, 2019)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, metode yang digunakan yaitu dengan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall*. Metode ini merupakan metode yang terstruktur dan sistematis, karena sifatnya yang menurun ke bawah, terlihat seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 3. 1 Siklus pengembangan Waterfall

Berikut penjelasan mengenai siklus pengembangan *waterfall* :

1. Tahap Analis

Pada tahap ini penulis mewawancarai pemilik toko buku bekas, guna mengumpulkan data-data untuk penelitian, dan sistem apa yang diperlukan oleh toko tersebut.

2. Tahap Desain

Tahap ini dilakukan untuk mendapat gambaran jelas pada sistem yang akan dibangun sebelum melakukan pengkodean. Dengan adanya hubungan antara pengguna dan administrator, hubungan data ini akan menciptakan kemudahan bagi para pihak dalam mengakses informasi.

3. Tahap Penulisan kode program

Tahap ini menjadi suatu tahapan yang nyata pada pengerjaan suatu sistem, yang artian pada tahap ini akan dimaksimalkan dalam penggunaan komputer. Pada tahap ini penulis akan melakukan pengkodean program yang akan ditesting setelah selesai.

4. Tahap Pengujian

Tahap ini merupakan tahapan akhir dimana sistem yang baru akan diuji keefektifannya sehingga bisa dilihat apa saja kelemahan dari sistem tersebut untuk selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap sistem.

3.2. Objek Penelitian

3.2.1. Sejarah singkat

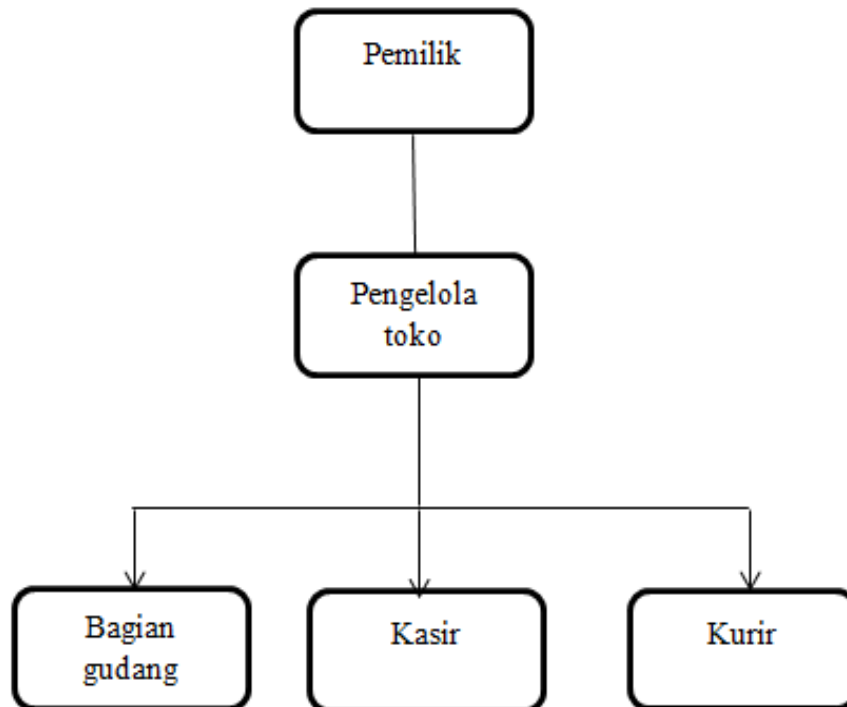
Objek dari penelitian ini adalah Toko Buku Bekas di kota Batam, yang lokasinya berada di depan lucky plaza Batam.

Toko buku ini berdiri sejak tahun 2007, yang artinya sudah berdiri sekitar 14 tahun. Sebelumnya toko buku ini hanya menyediakan sistem peminjaman buku, tapi sejak berganti pemilik, sistem peminjaman buku tidak lagi dilakukan karena Saat ini pemilik toko buku hanya memfokuskan toko ini pada penjualan saja. Pemilik Toko buku ini juga memiliki *team* untuk kegiatan membahas buku-buku, dengan kata lain selain untuk kegiatan usaha, Toko buku ini juga dijadikan sebagai *hobby*.

3.2.2. Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada sebuah organisasi/perusahaan memiliki peranan yang sangat penting. Struktur organisasi ini dibuat untuk membuat pemisahan tugas atau wewenang setiap anggota sehingga kinerja suatu perusahaan dapat berjalan dengan baik. Struktur organisasi pada setiap perusahaan pasti berbeda tergantung besar kecilnya perusahaan tersebut.

Untuk itu adapun struktur organisasi pada toko buku bekas di kota Batam yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Struktur Organisasi

Di bawah ini adalah fungsi dari masing-masing bagian dari toko buku tersebut yaitu :

1. Pemilik
 - a. Pemilik bertanggung jawab atas kerugian dan mencari solusi agar kerugian tidak terjadi lagi
 - b. Melakukan transaksi dengan supplier mengenai buku yang akan dibeli dengan harga yang sudah disepakati
 - c. Menerima laporan penjualan setiap harinya

2. Pengelola toko
 - a. Mengawasi aktivitas penjualan di toko buku tersebut
 - b. Memastikan toko buku berjalan dengan semestinya
3. Kasir
 - a. Membuat laporan penjualan
 - b. Melakukan transaksi langsung dengan pembeli
4. Bagian gudang
 - a. Menyediakan buku yang sudah dipesan
 - b. Menerima dan memeriksa buku yang baru masuk
4. Kurir
 - a. Mengantar pesanan dalam jumlah besar

3.3. Analisis SWOT yang sedang berjalan

SWOT merupakan alat sederhana yang mengatur Kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman.



(Sumber : CPS Soft.com)

Gambar 3.3 Analisis SWOT

Adapun beberapa analisis SWOT yang sedang berjalan di Toko Buku Bekas ini adalah :

1. Kekuatan (*Strength*)
 - a. Lokasi Toko yang strategis
 - b. Sistem pembayaran yang dilakukan secara langsung
2. Kelemahan (*Weakness*)
 - a. Data buku dari pemasok tidak jelas karna toko buku ini tidak menyimpan data buku dari pemasok
 - b. Sistem penjualan yang masih manual mengharuskan pelanggan datang langsung ke toko buku
 - c. Kemampuan SDM yang masih kurang dalam penggunaan teknologi
3. Peluang (*Opportunities*)
 - a. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang memungkinkan bagi SDM untuk meningkatkan kemampuan dalam penggunaan teknologi
 - b. Dengan lokasi yang strategis memudahkan orang-orang untuk menemukan toko tersebut
4. Ancaman (*Threat*)
 - a. Kerusakan computer
 - b. Bencana alam yang mungkin bisa terjadi kapan saja, seperti gempa bumi atau banjir.

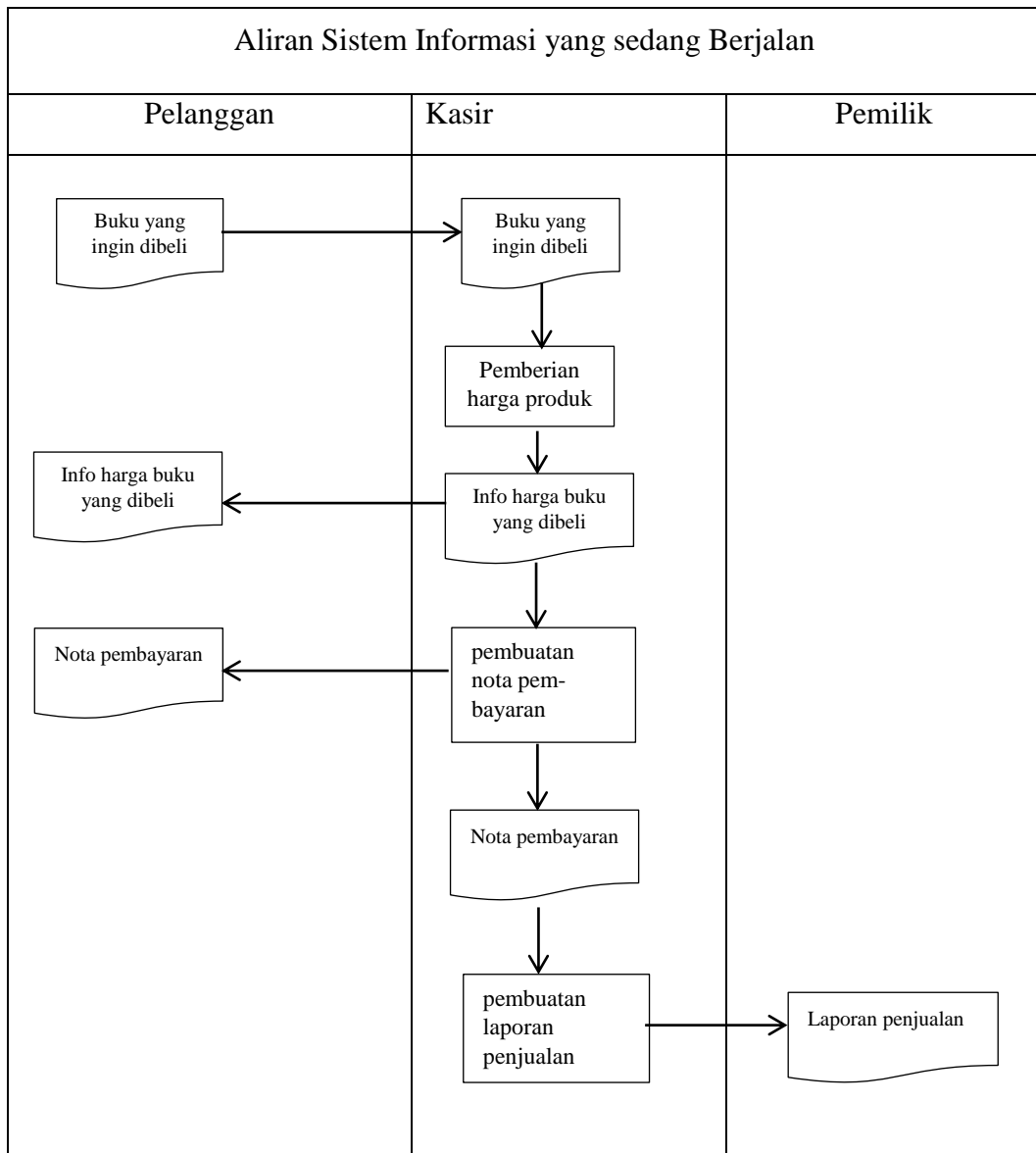
3.4. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan pada toko buku tersebut adalah:

1. Sistem pelayanan dan kegiatan yang dilakukan pada toko buku bekas ini masih manual, yang artinya dari segi pembelian buku hingga pembayaran dilakukan secara langsung.
2. Pembeli datang ke toko, mencari buku yang ingin dibeli, lalu pergi ke kasir untuk melakukan pembayaran.
3. Kasir akan mengecek kondisi buku, apa ada kerusakan atau tidak, lalu menentukan harga, setelah itu kasir akan mencatat transaksi tersebut untuk diserahkan kepada pemilik.
4. Untuk pelanggan diperbolehkan untuk memesan buku yang diinginkan, lalu bagian gudang akan menghubungi supplier untuk menanyakan pesanan, jika tidak ada maka bagian gudang akan menginformasikan kepada pelanggan dan jika buku yang dipesan tersedia, supplier akan mengirimkannya
5. Untuk pelanggan yang memesan buku dalam jumlah yang besar, toko buku menyediakan kurir untuk mengantar buku-buku tersebut ke alamat pelanggan.

3.5. Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan

Pada bab ini penulis akan membahas aliran sistem informasi yang sedang berjalan pada toko buku bekas di kota Batam, berikut urutan-urutan pada sistem tersebut yaitu :



Gambar 3. 4 Analisis Sistem Informasi yang sedang berjalan

3.6. Permasalahan yang sedang dihadapi

Beberapa permasalahan yang saat ini sedang dihadapi yaitu :

1. Dengan sistem penjualan yang manual menyebabkan sering terjadinya kesalahan saat melakukan pencatatan data

2. Menyulitkan pelanggan untuk menemukan buku, karna harus melihat satu per satu buku yang dicari
3. Banyak pelanggan yang sudah jarang keluar rumah karena Covid-19 dan mengakibatkan Toko sepi
4. Tidak ada informasi stok buku yang tersedia, sehingga tidak bisa memasarkan buku di media sosial

3.7. Usulan Pemecahan Masalah

Sebagaimana sudah dijelaskan di atas, ada beberapa masalah yang sering terjadi di toko buku tersebut dan permasalahan tersebut dapat mengurangi kenyamanan dalam melakukan proses penjualan maupun pembelian. Untuk itu peneliti mengusulkan pembuatan sistem yang berbasis web pada toko buku dengan tujuan :

1. Mempermudah pelanggan mencari buku
2. Dengan adanya sistem ini pelanggan dapat melihat informasi terkait dengan toko buku tersebut
3. Dapat meminimalisir kesalahan dalam proses transaksi
4. Pelanggan yang tidak bisa keluar rumah tetap bisa mendapatkan buku yang diinginkan