

**SISTEM INFORMASI HASILTENDER KARET PADA
KOPERASI GAPOTAN MAJU BASAMO *BERBASIS WEB*
PADA *KOPERASI* UNIT DESA TITIAN MODANG KOPAH**

SKRIPSI

Oleh :

**FAISAL FAHLEVI
NPM. 170210026**



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
2021**

**SISTEM INFORMASI HASILTENDER KARET PADA
KOPERASI GAPOTAN MAJU BASAMO *BERBASIS WEB*
PADA *KOPERASI* UNIT DESA TITIAN MODANG KOPAH**

SKRIPSI

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT
UNTUK MENYUSUN SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

Oleh :

**FAISAL FAHLEVI
NPM. 170210026**



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
2021**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NPM : 170210026
Nama : Faisal Fahlevi
Tempat/Tgl Lahir :
Alamat :

Saya menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Hasil Tender Karet Pada Koperasi Gapotan Maju Basamo *Berbasis Web* Pada *Koperasi* Unit Desa Titian Modang Kopah” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Atas pernyataan ini dibuat saya siap menanggung segala resiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran terdapat etika keilmuan dalam skripsi saya ini.

Teluk Kuantan, Oktober 2021

Materai

Faisal Fahlevi
NPM. 170210026

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

N P M : 170210026
Nama : Faisal Fahlevi
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Sistem Informasi Hasil Tender Karet Pada
Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web
Pada *Koperasi* Unit Desa Titian Modang
Kopah

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

(Jasri, S.Kom., M.Kom)
NIDN. 1001019001

Tanggal : Oktober 2021

Pembimbing II,

(Nopri Wandi Al Hafiz, M.Kom., M.Kom)
NIDN. 1002118802

Tanggal : Oktober 2021

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknik Informatika

(Rabby Nazli, S.Kom., M.Kom)
NIDN. 1021099201

Tanggal : Oktober 2021

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

N P M : 170210058
Nama : Sartika Fittra Ayu
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Sistem Informasi Pengawasan dan Pemeriksaan
Penggunaan Dana Desa Pada Inspektorat Kabupaten
Kuantan Singingi

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi
Pada Tanggal : 30 Agustus 2021

Dewan Penguji

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Gusmulyani, S.T., M.T	Ketua	
2	Jasri, S.Kom., M.Kom	Pembimbing I	
3	Nofri Wandu Al-Hafiz, S.Kom., M.Kom	Pembimbing II	
4	Elgamar, S.Kom., M.Kom	Penguji I	
5	Rabby Nazli, S.Kom., M.Kom	Penguji II	

Mengetahui,

**Dekan,
Fakultas Teknik**

**Ketua,
Prodi Teknik Informatika**

Gusmulyani, S.T., M.T
NIDN. 0007107301

Rabby Nazli, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1021099201

ABSTRAK

PT. Andalan Sehat (Malindo) terletak di Kota Pekanbaru memiliki beberapa cabang di Provinsi Riau, salah satu cabang terbesar PT. Andalan Sehat (Malindo) ini terletak di Teluk Kuantan di Kelurahan Sungai Jering Desa Sinambek, PT. Andalan Sehat (Malindo) cabang Teluk Kuantan Saat ini belum memiliki sebuah aplikasi yang dapat mengelola data transaksi penjualan / pendistribusian ayam broiler secara cepat dan tepat, proses pengolahan data transaksi penjualan dan pendistribusian ayam broiler masih dilakukan dengan cara manual yaitu setiap kali agen melakukan pemesanan dilakukan dengan datang langsung ke Gudang ataupun dengan cara menelpon langsung kepada bagian gudang untuk melakukan pemesanan, permasalahan yang sering terjadi data pemesanan yang dicatat kedalam kertas sering tertukar dengan data agen lainnya hal ini mengakibatkan komplek kepada bagian gudang, selain itu data penjualan sering terjadi kekeliruan maupun kesalahan perhitungan mengakibatkan kerugian pada perusahaan. Dengan adanya sistem yang baru maka dapat memudahkan bagian gudang dalam melakukan rekapitulasi pembeli ayam sesuai dengan jumlah ayam yang di pesan, sistem yang baru juga dapat memudahkan para agen dalam memilih ayam yang akan dibeli sesuai kebutuhan konsumen. Memudahkan bagian gudang dalam melakukan proses rekapitulasi transaksi pembelian, sehingga dapat mengurangi terjadinya kesalahan dalam perhitungan.

Kata Kunci : Penjualan, Transaksi Penjualan, Website, PHP, MySQL.

ABSTRACT

PT. Andalan Sehat (Malindo) is located in Pekanbaru City. It has several branches in Riau Province, one of the largest branches is PT. Andalan Sehat (Malindo) is located in Teluk Kuantan in Sungai Jering Village, Sinambek Village, PT. Andalan Sehat (Malindo) Teluk Kuantan branch Currently does not have an application that can manage sales transaction data / distribution of broiler chickens quickly and accurately, the processing of sales transaction data and distribution of broiler chickens is still done manually, that is, every time an agent places an order, it is done by coming directly to the warehouse or by calling directly to the warehouse to place an order, the problem that often occurs is that order data recorded on paper are often confused with other agent data, this results in complaints to the warehouse department, besides sales data often mistakes or errors occur. calculation results in a loss to the company. With the new system, it can make it easier for the warehouse department to recapitulate chicken buyers according to the number of chickens ordered, the new system can also make it easier for agents to choose the chickens to be purchased according to consumer needs. Facilitate the warehouse department in conducting the recapitulation of purchase transactions, so as to reduce the occurrence of errors in calculations.

Keywords: Sales, Sales Transactions, Website, PHP, MySQL.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu, yang kami beri Judul ***“Perancangan Aplikasi Transaksi Dan Pengolahan Data Pendistribusian Ayam Broiler Pada Pt. Andalan Sehat (Malindo) Cabang Teluk Kuantan”*** Tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian sarjana Program Studi Teknik Informatika pada Fakultas Teknik di Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS).

Didalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. H. Zulfan Sa'am, M.Si.** Selaku Ketua Yayasan Pendidikan Tinggi Islam Kuantan Singingi.
2. Ibu **Ir. Hj. Elfi Indrawanis, M.M.** Selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Ibu **Gusmulyani, S.T., M.T.** Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi.
4. Bapak **Rabby Nazli, S.Kom., M.Kom.** Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Kuantan Singingi.
5. Bapak **Jasri, S.Kom., M.Kom** Selaku Pembimbing 1 dan Bapak **Harianja, S.Pd., M.Kom** Selaku Pembimbing 2 yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan Skripsi ini.

6. Bapak / Ibu Dosen serta seluruh karyawan-karyawati Universitas Islam Kuantan Singingi yang juga telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata kepada semua pihak yang memberikan bantuan baik moril maupun material, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini. *Jazakumullah Khoirun Katsiro*. Semoga mendapatkan balasan yang setimpal dari-Nya. Serta tak lupa saran dan kritikan dari semua pihak dan penulis akan terima dengan senang hati.

Teluk Kuantan, Agustus 2021
Penulis,

Bromi Saputra
170210012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Teoritis	6
2.1.1 Definisi Sistem	6
2.1.2 Definisi Informasi	7
2.1.3 Definisi Sistem Informasi.....	8
2.1.4 Komponen Sistem Informasi.....	9
2.1.5 Analisa Sistem Informasi	10
2.1.6 UML (Unified Modelling Language).....	11
2.1.7 Pengertian XAMPP	16
2.1.8 Pengertian PHP	16
2.1.9 Pengertian MySQL.....	17
2.2 Kajian Terdahulu	17

BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Sejarah Berdiri Perusahaan	20
3.2 Struktur Organisasi.....	20
3.3 Model Penelitian	27
3.4 Rancangan Penelitian	30
3.5 Teknik Mengumpulkan Data.....	32
BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan.....	35
4.2 Perancangan Sistem.....	35
4.3 Use Case Diagram	36
4.4 Activity Diagram.....	37
4.4.1 Activity Diagram Pembeli Melihat Website	37
4.4.2 Activity Diagram Pembeli Melihat Halaman Home	39
4.4.3 Activity Diagram Pembeli Melihat Halaman Profil.....	39
4.4.4 Activity Diagram Pembeli Melakukan Pembelian Barang	40
4.4.5 Activity Diagram Pembeli Melakukan Keranjang Belanja	40
4.4.6 Activity Diagram Pembeli Melakukan Hubungi Perusahaan	41
4.4.7 Activity Diagram Admin Mengelola Website	42
4.4.8 Activity Diagram Admin Melihat Halaman Home	43
4.4.9 Activity Diagram Admin Melakukan Ganti Password	43
4.4.10 Activity Diagram Admin Melakukan Perubahan Data Profil	44
4.4.11 Activity Diagram Admin Kelola Data Manajemen Modul	44
4.4.12 Activity Diagram Admin Kelola Data Kategori Produk..	45
4.4.13 Activity Diagram Admin Kelola Data Produk.....	45
4.4.14 Activity Diagram Admin Kelola Data Order	46
4.4.15 Activity Diagram Admin Kelola Data Ongkos Kirim	46
4.4.16 Activity Diagram Admin Merubah Data Cara Pembelian	47
4.4.17 Activity Diagram Admin Kelola Data Hubungi Kami.....	47

4.4.18 Activity Diagram Admin Cetak Laporan	48
4.4.19 Activity Diagram Admin Menambahkan Data Customer Service	48
4.5 Sequence Diagram.....	49
4.5.1 Sequence Diagram Pembeli Melakukan Pembelian Barang.....	49
4.5.2 Sequence Diagram Admin Melakukan Ganti Password	49
4.5.3 Sequence Diagram Admin Melakukan Ubah Data Profil ..	50
4.5.4 Sequence Diagram Admin Melakukan Penambahan Modul.....	50
4.5.5 Sequence Diagram Admin Melakukan Penambahan Kategori	51
4.5.6 Sequence Diagram Admin Melakukan Penambahan Produk.....	51
4.5.7 Sequence Diagram Admin Melakukan Verifikasi Data Order	52
4.5.8 Sequence Diagram Admin Melakukan Penambahan Ongkir.....	52
4.5.9 Sequence Diagram Admin Melakukan Ubah Data Cara Pembelian	53
4.5.10 Sequence Diagram Admin Melakukan Hapus Data Hubungi	53
4.5.11 Sequence Diagram Admin Melakukan Cetak Laporan...	54
4.5.12 Sequence Diagram Admin Melakukan Penambahan Data CS	54
4.6 Class Diagram	55
4.7 Desain Terinci	56
4.7.1 Desain Output.....	56
4.7.2 Desain Input	57
4.7.3 Struktur Tabel.....	59
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....	67
5.1 Implementasi	67

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak	67
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras	67
5.1.3 Implementasi Antar Muka.....	68
BAB VI PENUTUP	78
6.1 Kesimpulan.....	78
6.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. Andalan Sehat (Malindo) Tahun 2020/2021	21
Gambar 3.2 Model Penelitian	28
Gambar 3.3 Rancangan Penelitian	30
Gambar 4.1 Use Case Diagram	36
Gambar 4.2 Activity Diagram Pembeli Melihat Website	38
Gambar 4.3 Activity Diagram Pembeli Melihat Halaman Home	39
Gambar 4.4 Activity Diagram Pembeli Melihat Halaman Profil.....	39
Gambar 4.5 Activity Diagram Pembeli Melakukan Pembelian Barang	40
Gambar 4.6 Activity Diagram Pembeli Melakukan Keranjang Belanja	41
Gambar 4.7 Activity Diagram User Melakukan Login.....	41
Gambar 4.8 Activity Diagram Admin Mengelola Website	42
Gambar 4.9 Activity Diagram Admin Melihat Halaman Admin.....	43
Gambar 4.10 Activity Diagram Admin Melakukan Ganti Password	43
Gambar 4.11 Activity Diagram Admin Melakukan Perubahan Data Profil ..	44
Gambar 4.12 Activity Diagram Admin Kelola Data Manajemen Modul	44
Gambar 4.13 Activity Diagram Admin Kelola Data Kategori Produk	45
Gambar 4.14 Activity Diagram Admin Kelola Data Produk.....	45
Gambar 4.15 Activity Diagram Admin Kelola Data Order	46
Gambar 4.16 Activity Diagram Admin Kelola Data Ongkos Kirim	46
Gambar 4.17 Activity Diagram Admin Merubah Data Cara Pembelian	47
Gambar 4.18 Activity Diagram Admin Kelola Data Hubungi Kami	47
Gambar 4.19 Activity Diagram Admin Cetak Laporan	48
Gambar 4.20 Activity Diagram Admin Menambahkan Data CS	48
Gambar 4.21 Sequence Diagram Pembeli Melakukan Pembelian Barang	49
Gambar 4.22 Sequence Diagram Admin Melakukan Ganti Password	50
Gambar 4.23 Sequence Diagram Admin Melakukan Ubah Data Profil	50
Gambar 4.24 Sequence Diagram Admin Melakukan Penambahan Modul ...	51
Gambar 4.25 Sequence Diagram Admin Melakukan Penambahan Kategori 51	
Gambar 4.26 Sequence Diagram Admin Melakukan Penambahan Produk ..	52

Gambar 4.27 Sequence Diagram Admin Melakukan Verifikasi Data Order.....	52
Gambar 4.28 Sequence Diagram Admin Melakukan Penambahan Ongkir..	53
Gambar 4.29 Sequence Diagram Admin Ubah Data Cara Pembelian.....	53
Gambar 4.30 Sequence Diagram Admin Melakukan Hapus Data Hubungi.	54
Gambar 4.31 Sequence Diagram Admin Melakukan Cetak Laporan.....	54
Gambar 4.32 Sequence Diagram Admin Melakukan Penambahan Data CS.....	55
Gambar 4.33 Class Diagram	55
Gambar 4.34 Desain Output Laporan Penjualan Harian.....	56
Gambar 4.35 Desain Output Laporan Penjualan.....	57
Gambar 4.36 Desain Form Input Data Modul	57
Gambar 4.37 Desain Form Input Kategori.....	58
Gambar 4.38 Desain Form Input Data Produk	58
Gambar 4.39 Desain Form Input Ongkos Kirim.....	59
Gambar 4.40 Desain Form Input Data CS	59
Gambar 5.1 Halaman Login Admin.....	69
Gambar 5.2 Halaman Menu Utama Website Admin	69
Gambar 5.3 Halaman Ubah Password	70
Gambar 5.4 Halaman Tambah Data Modul	70
Gambar 5.5 Halaman Ubah Data Profil Perusahaan	71
Gambar 5.6 Halaman Tambah Kategori	71
Gambar 5.7 Halaman Tambah Data Produk	72
Gambar 5.8 Halaman Detail Order	72
Gambar 5.9 Halaman Tambah Data Ongkos Kirim.....	73
Gambar 5.10 Halaman Ubah Cara Pembelian	73
Gambar 5.11 Halaman Data Hubungi Kami	74
Gambar 5.12 Halaman Cetak Laporan.....	74
Gambar 5.13 Halaman Tambah Data CS	75
Gambar 5.14 Halaman Home User	75
Gambar 5.15 Halaman Profil	76
Gambar 5.16 Halaman Cara Pembelian.....	76

Gambar 5.17 Halaman Hubungi Kami.....	77
Gambar 5.18 Halaman Pembelian	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol Use-Case Diagram.....	12
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	13
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram.....	14
Tabel 2.4 Simbol Class Diagram	15
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 4.1 Admins	60
Tabel 4.2 Hubungi.....	60
Tabel 4.3 Kategori.....	61
Tabel 4.4 Kota.....	61
Tabel 4.5 Kustomer	62
Tabel 4.6 Modul	62
Tabel 4.7 Mod_Ym	63
Tabel 4.8 Orders.....	64
Tabel 4.9 Orders_Detail	64
Tabel 4.10 Orders_Temp	65
Tabel 4.11 Produk	65
Tabel 4.12 Statistik	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi berasal dari kata *technologia* (bahasa Yunani) *techno* artinya keahlian dan *logia* artinya pengetahuan. Istilah teknologi pertama kali muncul dalam bahasa Inggris pada abad ke-17. Di mana waktu itu dipakai untuk maksud diskusi tentang seni terapan saja. Tapi lambat laun, seni menjadi obyek penunjukan. Saat ini kebanyakan manusia sangat bergantung pada teknologi, bahkan teknologi bisa menjadi kebutuhan dasar bagi setiap orang. Mulai dari orang tua hingga anak-anak yang menggunakan teknologi dari aspek kehidupannya. Dengan adanya teknologi bisa mempermudah orang untuk melakukan aktivitasnya atau lebih efisien dan cepat. teknologi saat ini merupakan hasil perkembangan dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang perkembangan secara drastis dan pesat. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang bersifat sederhana hingga rumit. Perkembangan teknologi juga sebagai dasar untuk mengembangkan suatu negara. Di mana kemajuan suatu negara salah satunya didasarkan dengan seberapa jauh ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikuasai.

Koperasi unit desa merupakan koperasi di wilayah pedesaan yang bergerak dalam penyediaan kebutuhan masyarakat yang berkaitan dengan kegiatan pertanian. Koperasi unit desa dapat juga dikatakan sebagai wadah organisasi ekonomi yang berwatak sosial dan merupakan wadah bagi pengembangan

berbagai kegiatan ekonomi masyarakat pedesaan yang diselenggarakan oleh masyarakat dan untuk masyarakat itu sendiri. Koperasi unit desa dapat juga disebut sebagai koperasi serba usaha karena berusaha memenuhi berbagai bidang seperti simpan pinjam, konsumsi, produksi, pemasaran dan jasa. Koperasi unit desa diharapkan dapat menjadi tiang perekonomian serta mampu berperan aktif untuk memperluas perekonomian skala kecil dan usaha keluarga di desa, dengan cara membantu menyalurkan sarana produksi dan memasarkan hasil pertanian. Selain itu, koperasi unit desa juga diharapkan dapat memberikan bimbingan teknis kepada petani yang masih menggunakan teknologi tradisional yaitu dengan mengadakan penyuluhan dan kursus bagi petani. Bimbingan dan penyuluhan bagi para petani sangat dibutuhkan karena untuk meningkatkan produksi hasil pertanian. Dengan adanya hal tersebut diharapkan tujuan akhirnya mampu meningkatkan kesejahteraan bagi petani yang ada di wilayah pedesaan.

Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah ini belum memanfaatkan penggunaan sistem dan teknologi secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari belum adanya sistem yang terintegrasi antara satu dengan yang lainnya, dimana pengolahan datanya masih menggunakan program aplikasi Microsoft Word dan Microsoft Excel. Dengan menggunakan aplikasi tersebut masih terdapat beberapa kendala yang dimiliki, yaitu data tidak terintegrasi satu sama lain, terjadi duplikasi data, inkonsistensi dan redudansi data, serta kurangnya keakuratan data. Cara ini kurang efektif karena transaksi simpan pinjam yang terjadi semakin tinggi sehingga penghitungan juga semakin banyak, selain itu juga dalam pengolahan akuntansi membutuhkan ketelitian karena banyak pengulangan penulisan dan pemborosan waktu pengerjaan. Permasalahan lainnya terdapat dalam proses

penyebaran kepada para anggota, dimana hanya dapat diperoleh dengan cara datang langsung ke koperasi. Kesulitan dalam pengelolaan data dan anggota oleh para petugas koperasi juga merupakan salah satu kendala yang ada di Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah.

Untuk itulah diperlukan sebuah Sistem Koperasi Unit Desa dengan judul ***Sistem Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah*** yang dapat mengatasi masalah yang terdapat pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah, sehingga nanti ke depannya Koperasi tersebut dapat menyediakan wadah berupa web yang dapat melakukan pengolahan data dengan baik dan terintegrasi, serta dapat memberikan kepada anggotanya dan kepada semua pihak yang berkepentingan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari keterangan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi pokok-pokok permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya sistem informasi Hasil Tender Pada *koperasi gapotan maju basamo* berbasis web pada *koperasi* unit desa titian modang kopah.
2. Belum terdapatnya dalam proses penyebaran kepada para anggota, dimana hanya dapat diperoleh dengan cara datang langsung ke koperasi.
3. Belum adanya aplikasi yang dapat mengolah data terdapat beberapa kendala yang dimiliki, yaitu data tidak terintegrasi satu sama lain, terjadi duplikasi data, inkonsistensi dan redudansi data, serta kurangnya keakuratan data.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana membangun sebuah sistem dengan cara *Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo* Berbasis Web Pada *Koperasi* Unit Desa Titian Modang Kopah agar lebih mudah dalam pengolahan datanya.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang diusulkan ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Membangun dan merancang sistem *Informasi Hasil Tender Karet Pada Koperasi Gapotan Maju Basamo* Berbasis Web Pada *Koperasi* Unit Desa Titian Modang Kopah agar lebih memudahkan masyarakat yang mau mengetahui koperasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang diusulkan ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi Penulis

Sebagai wadah untuk menambah ilmu dan pengalaman dalam membangun sebuah sistem yang terkomputerisasi dengan menerapkan ilmu yang didapatkan selama proses perkuliahan.

- b. Bagi Masyarakat

Memberikan kemudahan untuk mendapatkan tentang *Koperasi Gapotan Maju Basamo* Berbasis Web Pada *Koperasi* Unit Desa Titian Modang Kopah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teoritis

Kajian teoritis ini dilakukan agar dapat memahami akan pentingnya sebuah penelitian yang di dukung oleh teori. Adapun teori-teori yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

2.1.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah Sekelompok dua atau lebih komponen-komponen yang saling berkaitan (subsistem- subsistem yang bersatu untuk mencapai tujuan yang sama)”(Wibawa & Julian Chandra. (2017).

Sistem adalah Sekumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. (Heriyanto & Yunahar. (2018)

Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegritasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. (Suendri. (2018).

2.1.2. Pengertian

adalah sebagai berikut :“ adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna bagi pengguna yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber .(Aprianti (2016).

adalah sebagai berikut: “ diartikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya”. Jadi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna dalam pengambilan keputusan, sekarang atau untuk masa yang akan datang.(Suendri. (2018).

2.1.3. Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan atau susunan yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta tenaga pelaksanaannya yang bekerja dalam sebuah proses berurutan dan secara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk. (Hendini Ade. (2016).

Sistem menurut) adalah sebagai berikut : “Sistem adalah kumpulan dari subsistem apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi yang berarti dan berguna”. (Darmanta Sukrianto. (2017)

2.1.4. Data

Data dapat didefinisikan sebagai deskripsi dari suatu kejadian yang kita hadapi. Data dapat berupa catatan-catatan dalam kertas, buku atau tersimpan sebagai file didalam database. Menurut Bambang Wahyudi, kata data diambil dari bahasa Inggris yang berasal dari bahasa Yunani datum yang berarti fakta. Bentuk jamak dari datum adalah data. Jadi, data adalah suatu nilai mentah yang tidak memiliki arti apa-apa apabila dia berdiri sendiri. Data juga dapat diartikan sebagai deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai.

Data merupakan kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti. Karakter (angka, abjad, symbol) adalah sekelompok kecil bit yang pengaturannya memberikan arti tertentu dan bit merupakan satuan data yang terkecil dalam proses komputer yaitu terdiri dari angka nol atau satu. Data itu berupa fakta kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Proses pengolahan data terbagi menjadi tiga tahapan, yang disebut dengan siklus pengolahan data (*data Processing Cycle*) yaitu:

1. Tahapan Input Yaitu dilakukan proses pemasukan data kedalam komputer lewat media inout (*Input devices*)
2. Tahapan Processing Yaitu dilakukan proses pengolahan data yang sudah dimasukkan yang dilakukan oleh alat pemroses (*Process devices*) yang dapat berupa proses perhitungan, perbandingan, pengendalian dan pencarian di storage.
3. Tahapan *Output* Yaitu dilakukan proses menghasilkan output dari hasil pengolahan data ke alat *output (Output Devices)* yaitu berupa .

2.1.5. Model Perancangan Sistem

Bagian ini menjelaskan tentang model perancangan sistem dan alat bantu yang akan penulis gunakan. Dalam perancangan sistem ini penulis akan menggunakan alat bantu perancangan berorientasi objek berbasis UML.

Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

a. Use Case

Use case diagram adalah permodelan untuk kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat. Use Case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat”. (Riska Arissusandi. (2019)

Secara umum use case adalah: pola perilaku sistem dan urutan transaksi yang berhubungan yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah simbol-simbol use case diagram:

Tabel 2.1 Symbol - symbol Use Case

Symbol	Nama	Keterangan
—	Actor	Menspesifikasikan himpunan pesan yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
----->	Include	Menspesifikasikan bahwa use case secara eksplisit.
—————	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
□	System	Menspesifikasi paket yang menampilkan sistem sistem secara terbatas.
○	Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sitem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.

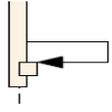
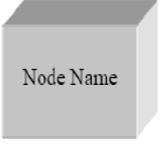
b. Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah Interaksi dari objek yang disusun dalam suatu urutan waktu / kejadian tertentu dalam suatu proses, dapat digambarkan dengan *sequence diagram*. (Qadhli Jafar Adrian. (2017)

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram* yaitu:

Tabel 2.2 Symbol - symbol *Sequence Diagram*

GAMBAR	KETERANGAN
	<i>Entity Class</i> , bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data
	<i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interfaces</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak
	<i>Control class</i> , suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek
	<i>Message</i> , simbol mengirim pesan antar <i>class</i>

	<p><i>Recursive</i>, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri</p>
	<p><i>Activation</i>, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi</p>
	<p><i>Lifeline</i>, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> memastikan keberadaan posisi mereka</p>
	<p>Node menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.</p>
	<p>Sebuah association yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara element-elemen hardware.</p>

c. Activity Diagram

Activity Diagram adalah lebih fokus kepada menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis. Memiliki struktur diagram yang mirip flowchart atau data flow diagram pada perancangan terstruktur. Memiliki

pula manfaat yaitu apabila penulis membuat diagram ini terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan . Berikut adalah simbol-simbol activity diagram:

Tabel 2.2 Symbol - symbol Activity Diagram

Symbol	Nama	Keterangan
	Initial State	Sebagai awal dari aktifitas
	Final state	Penyelesaian aktifitas suatu tindakan
	State	Suatu kondisi dimana suatu objek memenuhi kondisi, melakukan tindakan, atau menunggu suatu peristiwa.
	Decision	Menunjukkan aktifitas yang harus memilih

d. Class Diagram

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem yang saling berelasi, dan nantinya digunakan untuk merancang database sistem. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Class Diagram* yaitu:

Tabel 2.3 Symbol - symbol Class Diagram

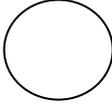
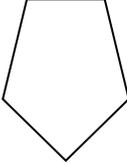
Gambar	Keterangan
	<p><i>Generalization</i> , Hubungan dimana objek anak berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).</p>
	<p><i>Nary Association</i> , Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.</p>
	<p><i>Class</i> , Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.</p>
	<p><i>Collaboration</i> , Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor</p>
	<p><i>Realization</i> , Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.</p>
	<p><i>Dependency</i> , Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri</p>
	<p><i>Association</i> , Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya</p>

e. *Aliran Sistem (ASI)*

Sangat berguna untuk mengetahui permasalahan. Dari sini dapat diketahui apakah sistem tersebut masih layak dipakai atau tidak, serta masih manual atau sudah komputerisasi. Jika sistem tidak layak dipakai maka perlu adanya perubahan dalam pengolahan datanya sehingga menghasilkan sistem yang cepat dan akurat supaya menghasilkan suatu keputusan yang lebih baik.

Tabel 2.5 Aliran Sistem (ASI)

GAMBAR	KETERANGAN
	Dokumen. Simbol ini digunakan untuk menggambarkan semua jenis dokumen, merupakan formulir yang digunakan untuk merekam data terjadinya suatu transaksi, yang menunjukkan input dan output baik untuk proses manual, mekanik, atau komputer.
	Proses Manual. digunakan untuk menggambarkan kegiatan manual atau pekerjaan tanpa komputer. Uraian singkat kegiatan manual dicantumkan di dalam simbol ini.

	<p>Proses Komputer. Simbol ini menggambarkan kegiatan proses dari pengolahan data dengan computer secara online.</p>
	<p>Arsip. Simbol ini digunakan untuk File yang disimpan sebagai arsip. Di dalam simbol ini bisa ditulis huruf F atau huruf A.</p>
	<p>Penghubung pada halaman yang sama. Simbol ini digunakan untuk menunjukkan hubungan arus proses yang terputus masih dalam halaman yang sama. Di dalam symbol ini dicantumkan nomor sebagai penghubung.</p>
	<p>Penghubung pada halaman yang berbeda. digunakan untuk menunjukkan hubungan arus proses yang terputus dengan sambungannya ada di halaman yang lain, sesuai dengan nomor yang tercantum dalam simbol.</p>

	<p>Garis Alir. Simbol ini menunjukkan aliran/arah dari proses pengolahan data.</p>
--	---

2.1.6. Pemrograman web

2.1.6.1 PHP

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi *web*. Ketika dipanggil dari *web browser*, program yang ditulis dengan PHP akan di-*diparsing* di dalam *web server* oleh *interpreter* PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke *web browser*.

2.1.6.2 My SQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah software database, yang merupakan tipe data relasional yang artinya MySQL penyimpanan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan.

2.1.6.3 Basis Data

Basis data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh . Basis data dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas.

2.1.6.4 XAMPP

XAMPP adalah salah satu paket instalasi apache, PHP, dan MySQL secara instant yang dapat digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut.

2.1.7. Database

Database atau basis data adalah koleksi data yang bisa mencari secara menyeluruh dan secara sistematis untuk memelihara . Dan “ *Database is a self-describing collection of integrated tables*”, yang berarti database adalah sebuah koleksi data yang menggambarkan integrasi antara tabel yang satu dengan tabel yang lainnya. Sedangkan menurut Abdul Kadir, “basis data (database) adalah pengorganisasi sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh . Basis data dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas”.

Jadi pengertian database adalah sekumpulan data yang sudah disusun sedemikian rupa dengan ketentuan atau aturan tertentu yang saling berelasi sehingga memudahkan pengguna dalam mengelolanya juga memudahkan memperoleh . Selain itu adapula yang mendefinisikan database sebagai kumpulan file, tabel, atau arsip yang saling terhubung yang disimpan dalam media elektronik. untuk mengelola database diperlukan perangkat lunak yang disebut Database Management System (DBMS).

DBMS adalah paket program (*software*) yang dibuat agar memudahkan dan mengefesienkan input,edit dan hapus serta pengambilan terhadap database.

Beberapa manfaat database yang bisa penulis dapatkan antara lain:

Manfaat Penggunaan Database

1. Kecepatan dan Kemudahan Database memiliki kemampuan dalam menyeleksi data sehingga menjadi suatu kelompok yang terurut dengan cepat. Hal inilah yang akhirnya dapat menghasilkan yang dibutuhkan secara cepat pula. Seberapa cepat pemrosesan data oleh database tergantung pula pada perancangan databasenya.
2. Pemakaian Bersama-sama Suatu database bisa digunakan oleh siapa saja dalam suatu perusahaan. Sebagai contoh database mahasiswa dalam suatu perguruan tinggi dibutuhkan oleh beberapa bagian, seperti bagian admin, bagian keuangan, bagian akademik. Kesemua bidang tersebut membutuhkan database mahasiswa namun tidak perlu masing-masing bagian membuat databasenya sendiri, cukup database mahasiswa satu saja yang disimpan di server pusat. Nanti aplikasi dari masing-masing bagian bisa terhubung ke database mahasiswa tersebut.
3. Kontrol data terpusat Masih berkaitan dengan point ke dua, meskipun pada suatu perusahaan memiliki banyak bagian atau divisi tapi database yang diperlukan tetap satu saja. Hal ini mempermudah pengontrolan data seperti ketika ingin mengupdate data mahasiswa, maka penulis perlu mengupdate semua 20 data di masing-masing bagian atau divisi, tetapi cukup di satu database saja yang ada di server pusat.
4. Menghemat biaya perangkat Dengan memiliki database secara terpusat maka di masing-masing divisi tidak memerlukan perangkat untuk menyimpan database terhubung database yang dibutuhkan hanya satu

yaitu yang disimpan di server pusat, ini tentunya memangkas biaya pembelian perangkat.

5. Keamanan Data Hampir semua Aplikasi manajemen database sekarang memiliki fasilitas manajemen pengguna. Manajemen pengguna ini mampu membuat hak akses yang berbeda-beda disesuaikan dengan kepentingan maupun posisi pengguna. Selain itu data yang tersimpan di database diperlukan password untuk mengaksesnya.
6. Memudahkan dalam pembuatan Aplikasi baru Dalam poin ini database yang dirancang dengan sangat baik, sehingga si perusahaan memerlukan aplikasi baru tidak perlu membuat database yang baru juga, atau tidak perlu mengubah kembali struktur database yang sudah ada. Sehingga penulis aplikasi atau programmer hanya cukup membuat atau pengatur antarmuka aplikasinya saja.

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan sebagai pembandingan dengan penelitian yang dilakukan ini. Dimana penelitian terdahulu ini akan menjadi referensi dalam penelitian yang dilaksanakan ini sehingga penelitian terdahulu memberikan alur penelitian yang mendekati dengan pembahasan sekarang.

Berikut adalah tabel penelitian terdahulu yang sudah di jurnalkan:

Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil
1.	I Gusti Putu Rustama	Analisis Dan Perancangan Sistem	Sistem yang dibuat adalah sistem yang mampu

	Aryantha	Koperasi Simpan Pinjam Di “Koperasi Monang – Maning” Menggunakan Visual Studio C#.Net 2005	Menyajikan secara cepat, tepat, akurat dan relevan, Hemat waktu untuk pencarian data serta pencatatan dan pemasukkan data dan Meningkatkan kinerja dalam rangka melakukan pelayanan kepada anggota dan menyelesaikan tugas – tugas bagian simpan pinjam.
2.	Mohamad Fuad (2015)	perancangan sistem simpan pinjam pada koperasi “ kopitama” depok	Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah Sistem simpan pinjam Koperasi KOPITAMA dapat mengatasi kelemahan dan kekurangan dalam sistem pencatan manual, serta dapat membantu unit simpan pinjam koperasi “KOPITAMA”. Perancangan sistem simpan pinjam yang diusulkan adalah menggunakan Flowchart, DFD, ERD, dan Normalisasi .

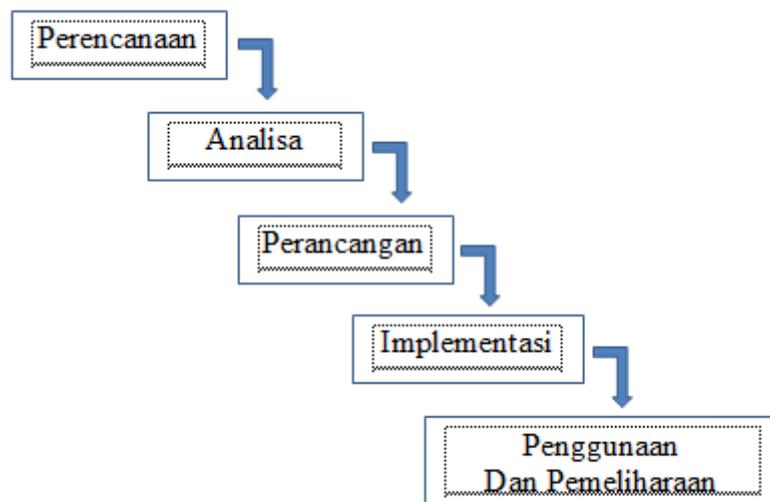
3.	Syahrial Syahrial (2016)	Analisis Dan Perancangan Sistem Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Pandan Jaya Geragai. .	Hasil yang diperoleh dari ai yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan yang ada, terutama dalam pengolahan data simpan pinjam dan keanggotaan koperasi yang dikelola oleh petugas Koperasi Unit Desa Pandan Jaya Geragai
----	-----------------------------	--	--

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan segala metode/teknik yang digunakan untuk melakukan penelitian. Atau dapat juga diartikan tindakan dan instrumen yang digunakan di dalam memilih dan merancang teknik dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle) *Waterfall*. Software Development Life Cycle (SDLC) merupakan siklus pengembangan sistem yang terdiri dari sistem *planning* (tahap perencanaan), sistem *analysis* (tahap analisa), sistem *design* (tahap perancangan), sistem *implementation* (tahap implementasi), sistem *operation and support* (tahap penggunaan dan pemeliharaan). Kelima tahap tersebut secara diagram dapat dilihat seperti gambar dibawah ini:



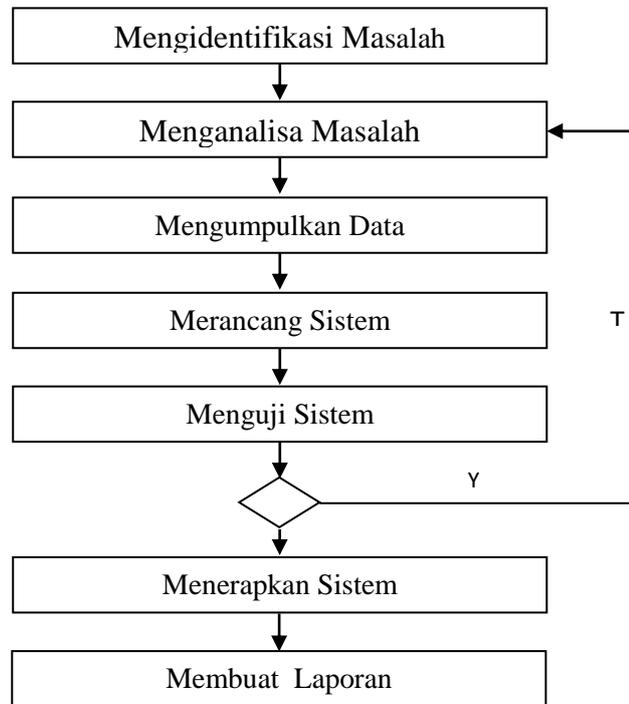
Gambar 3.1. Model Diagram *Waterfall*

Adapun penjelasan dari diagram diatas adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan, merupakan langkah pertama dalam proses pengembangan sistem, yang terdiri dari identifikasi, seleksi dan perencanaan sistem.
2. Tahap Analisa, merupakan tahap menganalisis hal-hal yang dibutuhkan saat membuat sebuah sistem untuk mendapatkan suatu yang baik, seluruh analisa kebutuhan sistem untuk usulan sistem (ini juga disebut spesifikasi fungsional atau kebutuhan fungsional). Diperlukan untuk kebutuhan pengguna akhir.
3. Tahap Perancangan, menjelaskan sistem apa yang harus memenuhi yang dibutuhkan oleh para pengguna, rancangan ini terdiri dari rancangan logika dan fisik yang dapat menghasilkan spesifik sistem yang memenuhi persyaratan sistem yang dikembangkan pada tahap analisa.
4. Tahap Implementasi, merupakan Tahapan yang harus dilakukan sebelum sistem benar-benar dapat diterapkan dengan melalui testing atau uji kehandalan dari sistem.
5. Tahap Penggunaan dan Pemeliharaan, merupakan tahapan untuk memperbaiki *error* pada program, memodifikasi sistem untuk beradaptasi terhadap lingkungan, dan menjaga sistem dari kemungkinan masalah di masa yang akan datang.

3.2 Rancangan Penelitian

Adapun rancangan yang dibuat dilakukan dalam 6 tahapan yang di gambarkan dengan alur seperti berikut :



Gambar 3.2 Rancangan Penelitian

Adapun tahap-tahap penelitian yang dilakukan :

1. Mengidentifikasi masalah yaitu melakukan identifikasi masalah terhadap objek penelitian sehingga penelitian bisa dilakukan pada objek tersebut.
2. Menganalisa masalah yaitu melakukan analisa terhadap masalah yang akan diteliti apakah masalah tersebut bagus diteliti atau tidak.
3. Mengumpulkan data yaitu melakukan pengumpulan data yang yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas pada penelitian yang akan dilaksanakan.

4. Merancang sistem yaitu melakukan perancangan sistem sesuai dengan data yang sudah diolah sehingga akan menghasilkan sistem yang dapat mengatasi masalah tersebut.
5. Menguji sistem yaitu melakukan pengujian sistem yang telah dirancang untuk mengetahui kegunaan sesuai dengan yang diharapkan.
6. Penerapan suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.
7. Membuat laporan yaitu memberikan laporan mulai dari masalah sampai dengan solusi yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan ini.

3.3 Tahap Pengumpulan Data

Adapun pengumpulan data yang penulis gunakan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah :

a. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara mencari dan membaca dari buku-buku referensi skripsi, jurnal baik secara media cetak, media internet atau sumber-sumber yang berkaitan dengan pembuatan laporan dan program yang akan diteliti sebagai referensi.

b. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan kegiatan dan mencatat segala sesuatu yang berkaitan dengan data penjualan dan pemasaran karet yang berjalan pada Desa Titian Modang Kecamatan Kuantan Tengah. Dengan tujuan

untuk mengetahui perkembangan berbagai kegiatan ekonomi masyarakat pedesaan yang diperlukan.

c. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan metode wawancara ini yaitu penulis melakukan wawancara dengan sekretaris gapotan desa Titian Modang Kecamatan Kuantan Tengah untuk mendapatkan berupa data yang diperlukan dalam penelitian ini.

3.4 Tahap Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumen. Dengan cara mengoprasikan data kedalam kategori , menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan, sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Komponen dalam analisis data antara lain :

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu makan perlu dicatat secara detail dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan ke hal-hal yang penting, dicari tema dan pokoknya.

b. Penyajian Data

Penyajian data penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya.

c. Verifikasi atau Penyimpulan Data

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada tahap berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI

4.1 Analisa Sistem

Analisa merupakan identifikasi terhadap suatu masalah pada objek penelitian yang dibahas untuk mencari solusi yang diberikan, sehingga peneliti dapat mengetahui masalah, mengevaluasi masalah dan menyimpulkan masalah dari objek penelitian. Analisa merupakan tahap yang paling penting dalam merancang sebuah sistem informasi karena analisa dapat dilihat sebagaimana sistem yang sedang berjalan dan masalah-masalah apa saja yang dihadapi.

Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya serta dapat memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan. Analisa sistem perlu dilakukan sebagai dasar pembangunan sistem yang baru, sistem yang sedang berjalan menjadi dasar pembangunan sistem yang diusulkan pada pembangunan aplikasi yang dapat mengoptimalkan data.

4.2 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan Sistem Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah masih dilakukan dengan cara mencari harga karet dengan mendatangi perusahaan secara langsung sehingga memakan waktu yang cukup lama untuk mengetahui harga jual karet tersebut.

4.3 Analisa Sistem yang Diusulkan

Dari hasil analisa sistem yang berjalan yang dijelaskan, maka penulis menemukan beberapa permasalahan antara lain yaitu belum adanya Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web yang dapat menghasilkan yang lebih cepat, tepat, dan akurat. Untuk itu penulis mengusulkan sebuah perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah untuk dapat memberikan Sarana tentang harga karet.

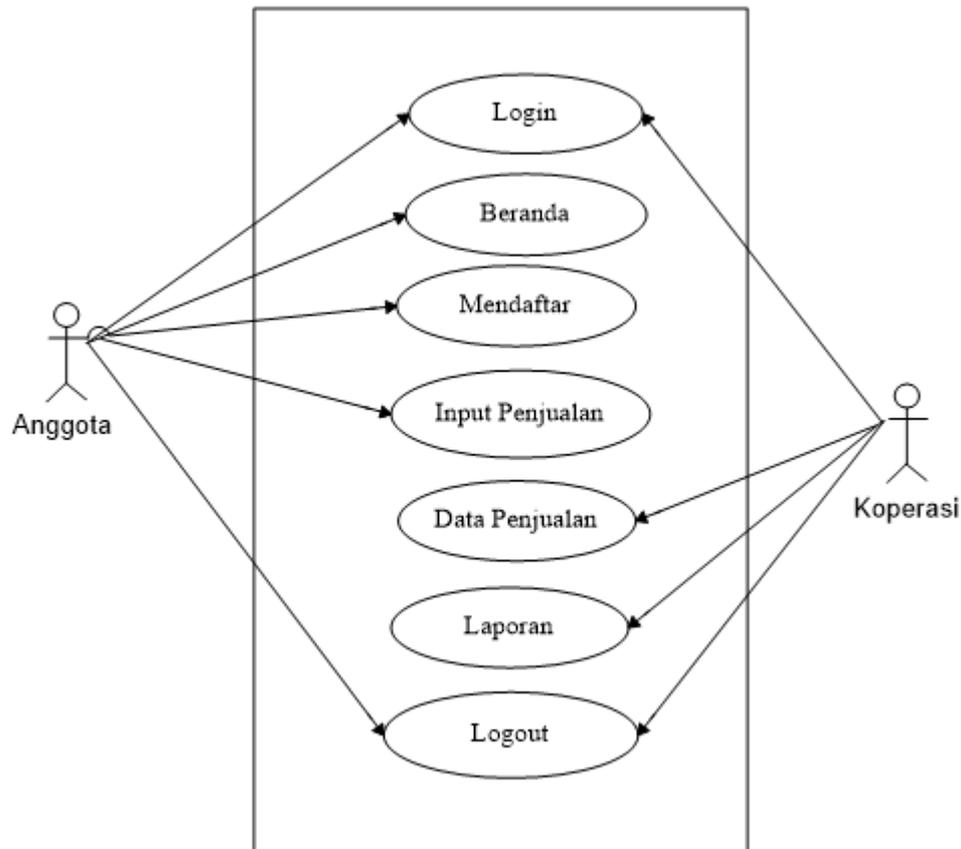
4.4 Perancangan Sistem

Sistem yang akan diusulkan merupakan sistem yang mendukung dalam pembuatan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah dan memiliki beberapa keunggulan dan perbedaan dari sistem yang sedang berjalan, sistem yang diusulkan telah terotomatisasi sehingga lebih mudah digunakan dan integritas. Dalam sistem yang akan digambarkan dalam bentuk model UML (*Unifed Modelling Language*) dimana model ini nantinya diawali dengan *Use Case*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram* model ini

bertujuan untuk memberikan gambaran kepada sistem dalam pembuatan program dan juga menggambarkan perancangan input, proses, dan output.

4.4.1 Use Case Diagram

Use case diagram ini menggambarkan bagaimana Actor yaitu Pengguna berinteraksi dengan sistem. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar use case diagram perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah sebagai berikut.



Gambar 4.1 Usecase Diagram

Penjelasan dari Use Case diagram

1. Ada 2 aktor dalam aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah yaitu Tender dan Admin.
2. Pada saat aktor masuk dalam sistem tender akan melakukan login terlebih dahulu sebelum melakukan mendaftar dan admin login sebelum kelola data.
3. Setelah login tender dan admin akan menemukan tampilan beranda dalam sistem pada Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut.
4. Saat tender ingin lengkapi data anggota maka tender harus mendaftar terlebih dahulu.

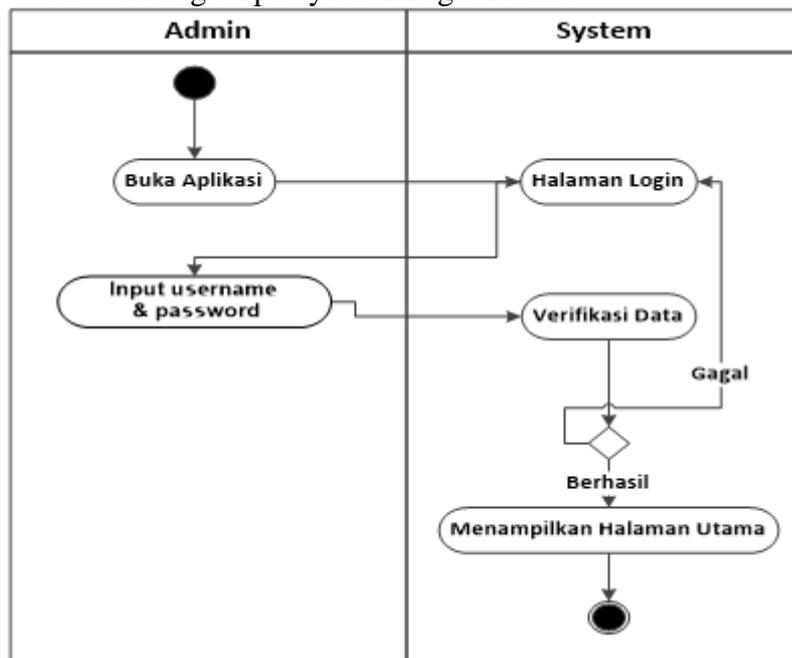
5. Setelah melakukan mendaftar maka tender dapat melakukan melengkapi data anggota pada sistem.
6. Pada menu kelola data yang caman dapat mengakses untuk admin saja.
7. Sedangkan pada menu laporan hanya admin yang dapat mengaksesnya dalam mengelola data laporan.
8. Setelah tender dan admin ingi keluar dari sistem maka tender dan admin dapat melakukan logout atau kelaur dari sistem.

4.4.2 Activity Diagram

Dalam diagram ini di gambarkan aliran aktivitas dalam sebuah sistem, bagaimana masing-masing alur tersebut berawal, pengambilan keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana alur tersebut berakhir pada perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah dan serta proses tender karet pada di Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut.

1. Activity Diagram Login Admin

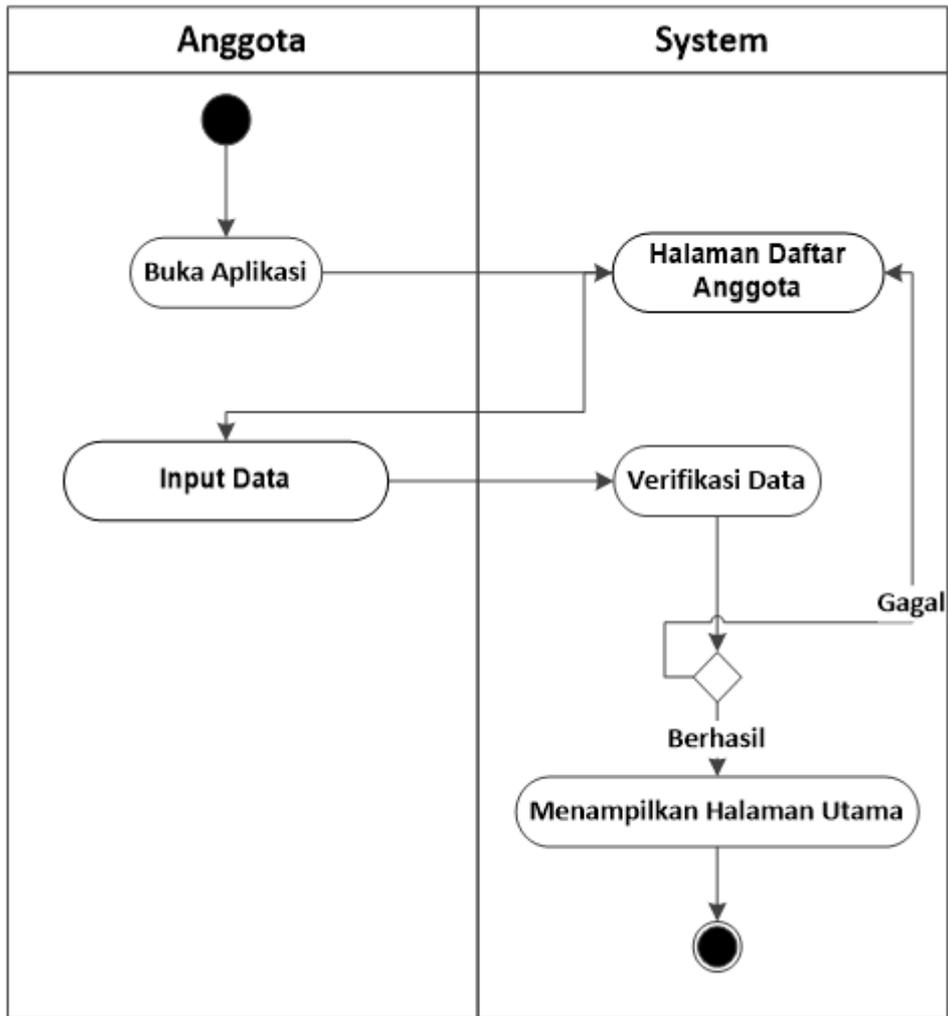
Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika admin melakukan login saat membuka aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.2 Activity Diagram Login Admin

2. Activity Diagram Daftar Anggota

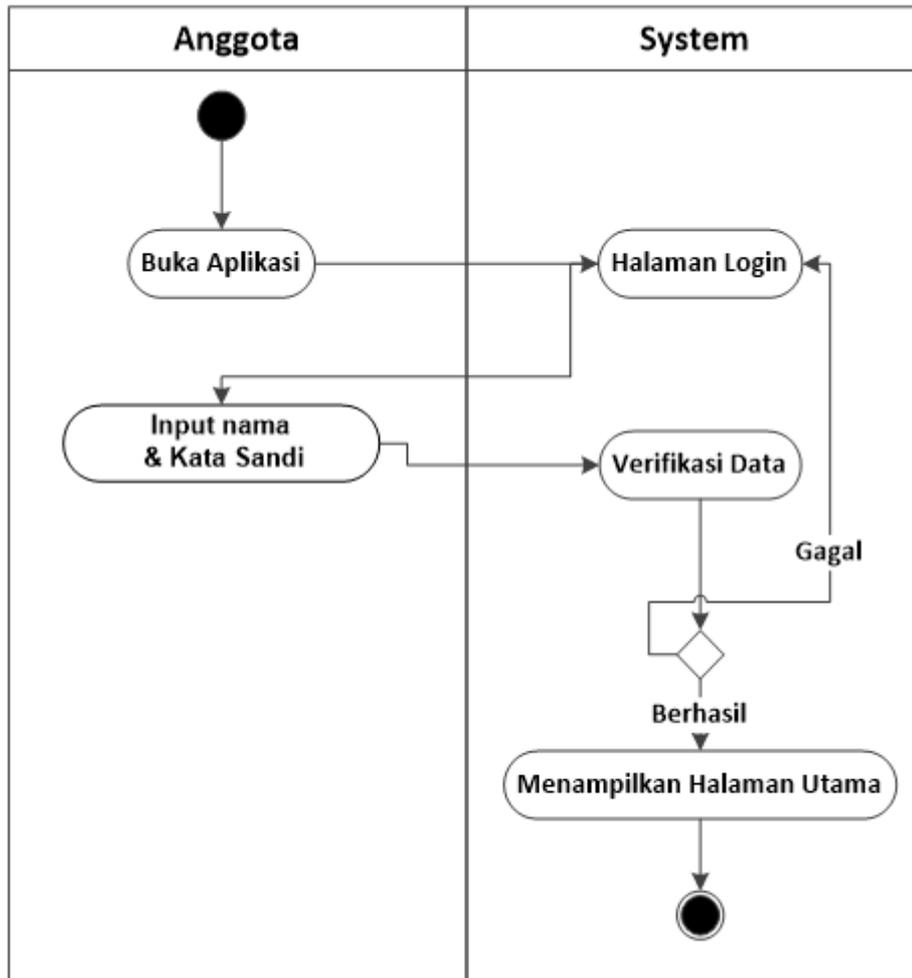
Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika Tender mendaftar saat membuka aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.3 Activity Diagram Mendaftar Anggota

3. Activity Diagram Login Anggota

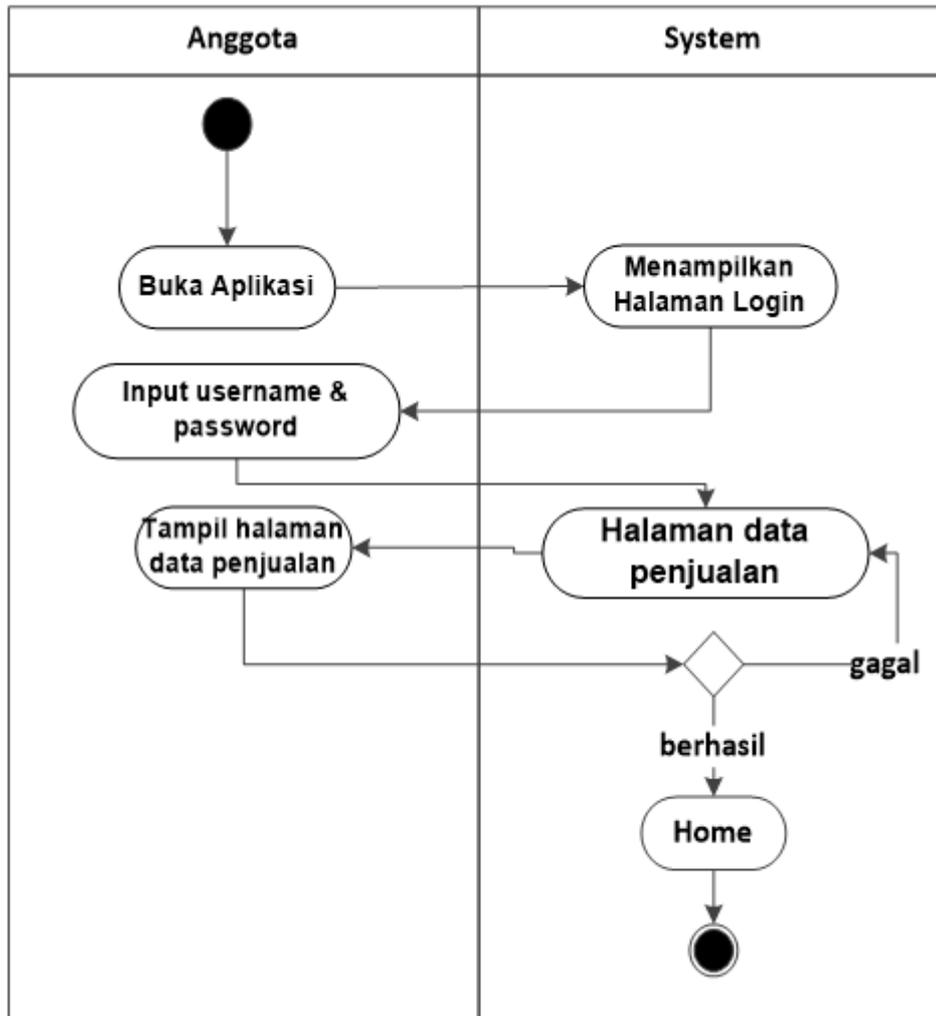
Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika Anggota melakukan login saat membuka aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.4 Activity Diagram Login Anggota

4. Activity Diagram Data Penjualan

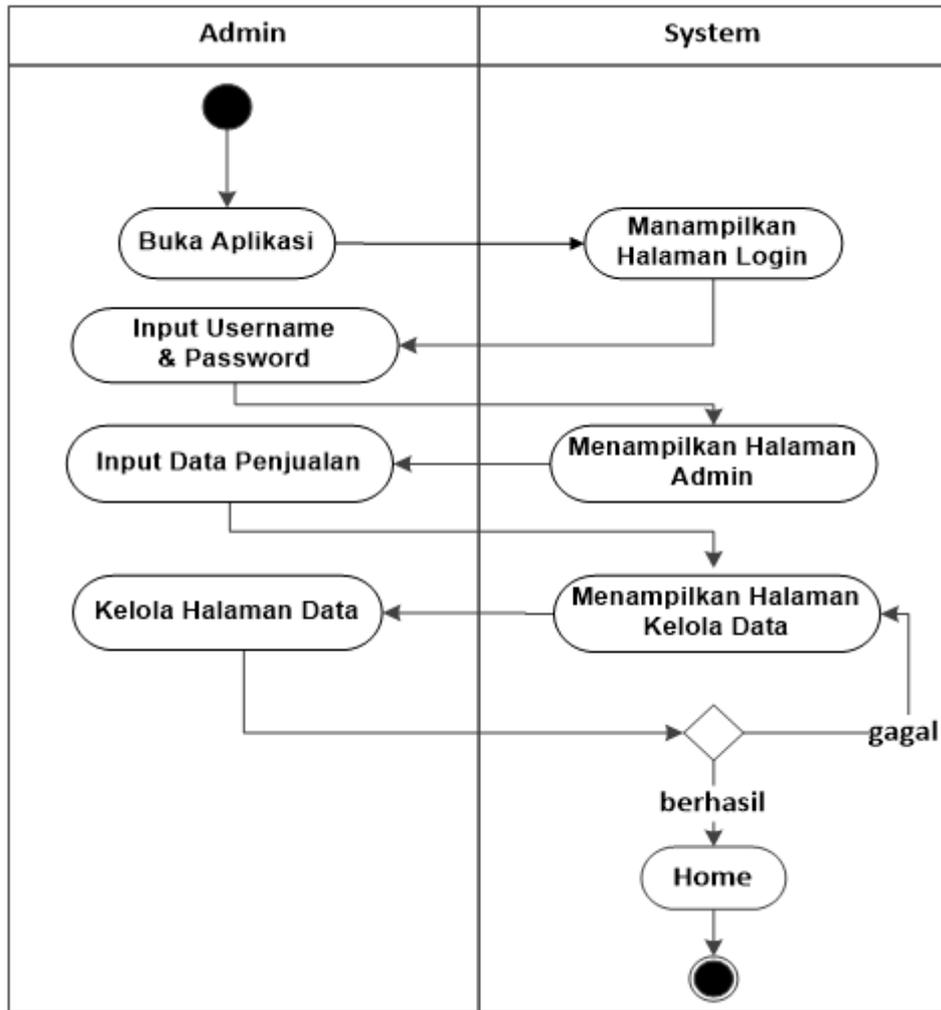
Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses Data Penjualan saat membuka aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.5 Activity Diagram Data Anggota

5. Activity Diagram Input Data Penjualan

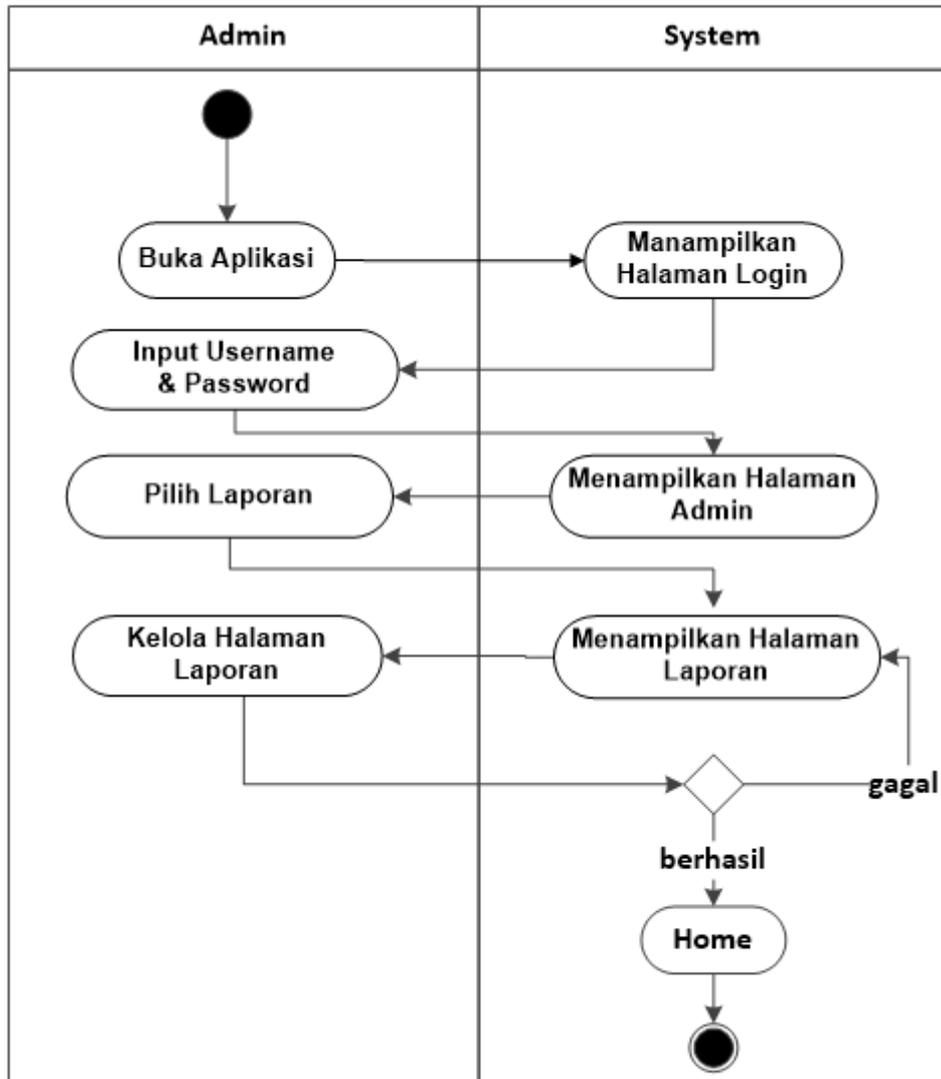
Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika Admin melakukan Input Data Penjualan Admin saat membuka aplikasi perancangan Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.6 Activity Diagram Kelola Data Admin

6. Activity Diagram Laporan Admin

Activity Diagram dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika Admin melakukan Kelola Laporan Admin saat membuka aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut yaitu sebagai berikut:



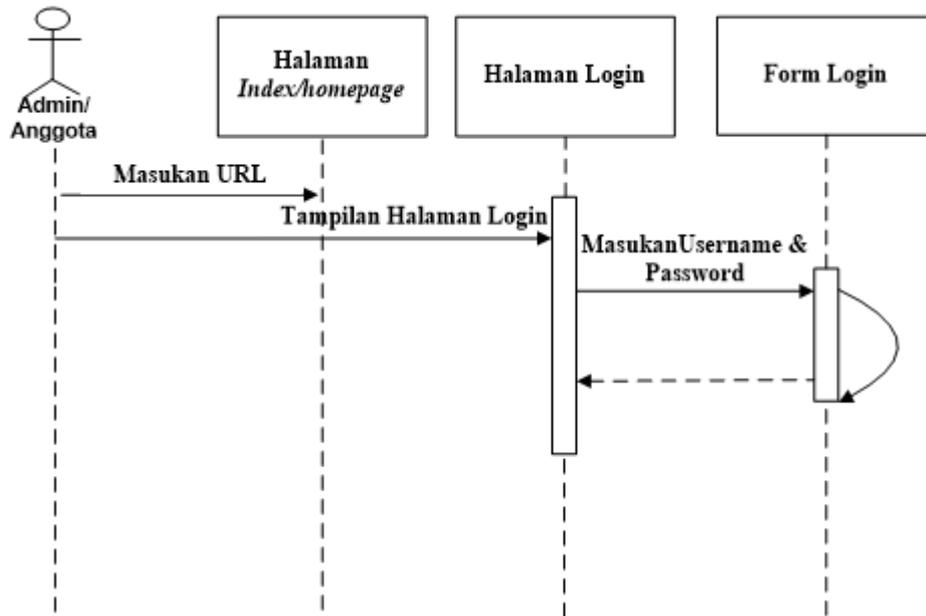
Gambar 4.7 Activity Diagram Laporan Admin

4.4.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram yang menggambarkan interaksi objek dan mengindikasikan (memberi petunjuk atau tanda) komunikasi diantara objek-objek tersebut. Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario dan mendeskripsikan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi, termasuk pesan yang digunakan saat interaksi. Semua pesan dideskripsikan dalam urutan pada eksekusi.

7. Sequence Diagram Login

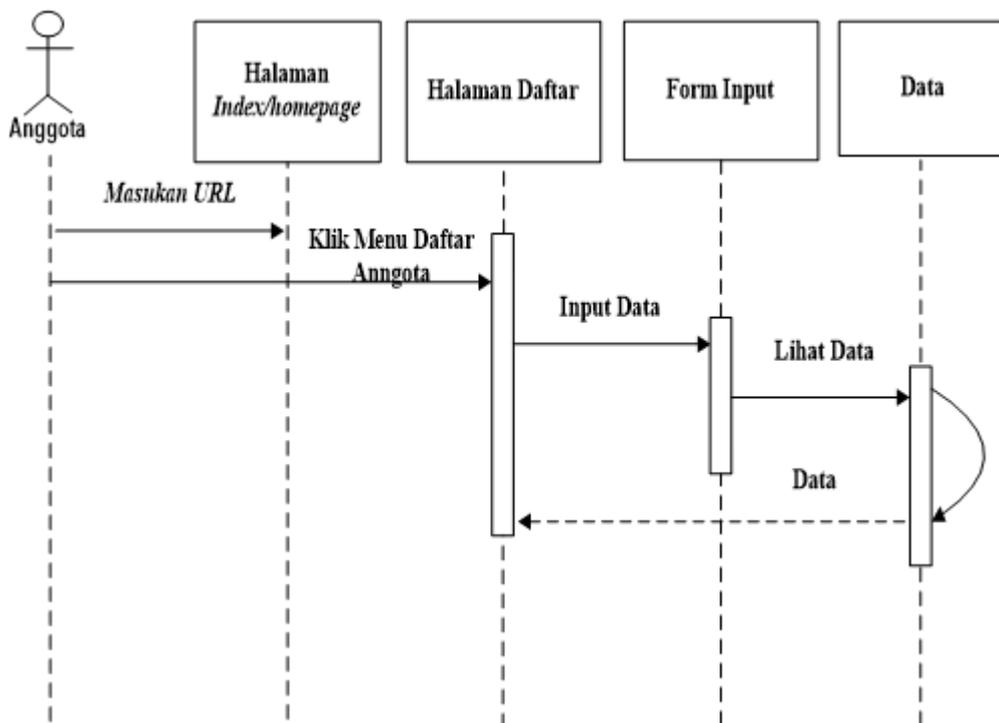
Gambar di bawah ini merupakan *sequence diagram* ketika admin/tender melakukan login saat membuka aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.8 Sequence Diagram Login

1. **Sequence Diagram Daftar Anggota**

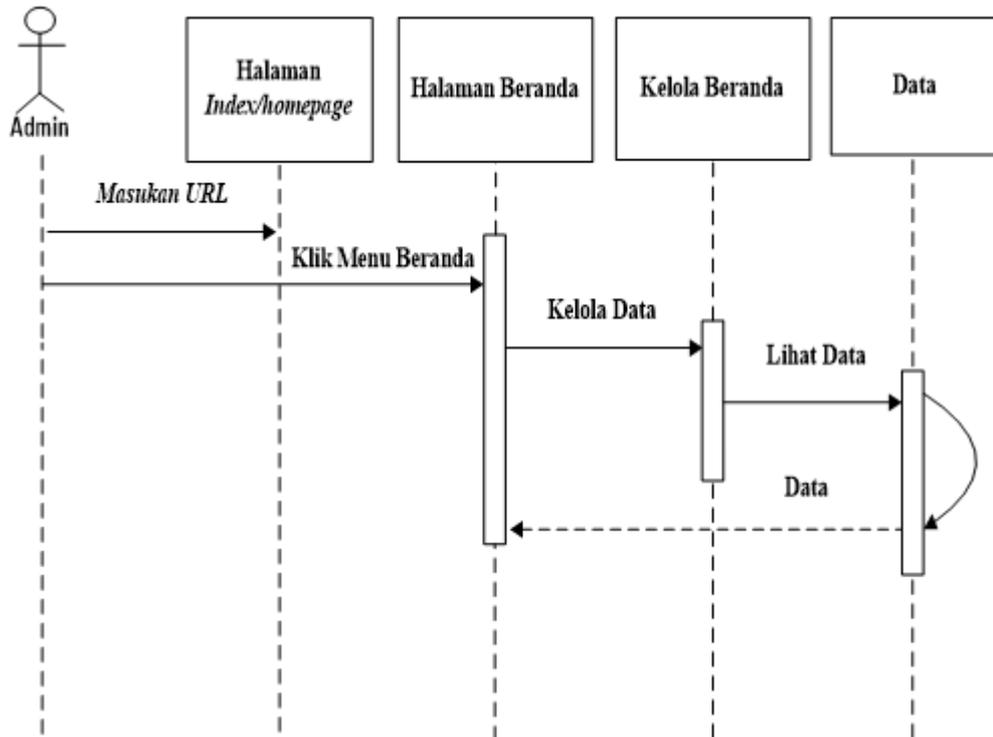
Gambar di bawah ini merupakan *sequence diagram* ketika anggota mendaftarkan pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.9 Sequence Diagram Daftar Anggota

2. *Sequence Diagram Kelola Beranda*

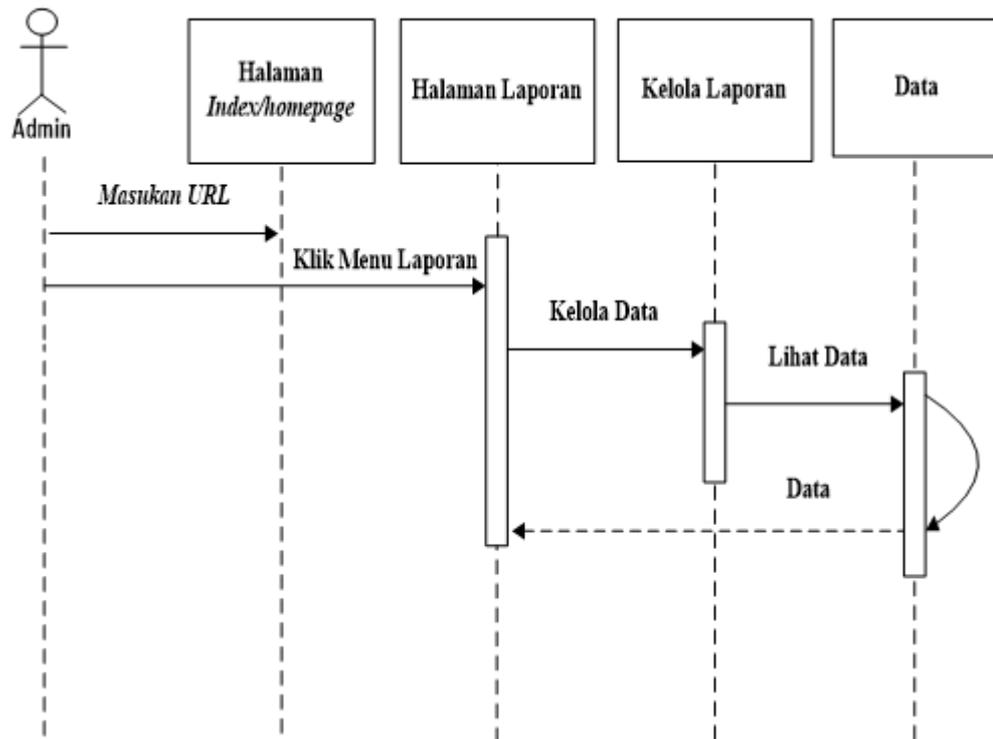
Gambar di bawah ini merupakan *sequence diagram* ketika admin KelolaBeranda pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.10 *Sequence Diagram Kelola Beranda*

3. *Sequence Diagram Kelola Laporan Admin*

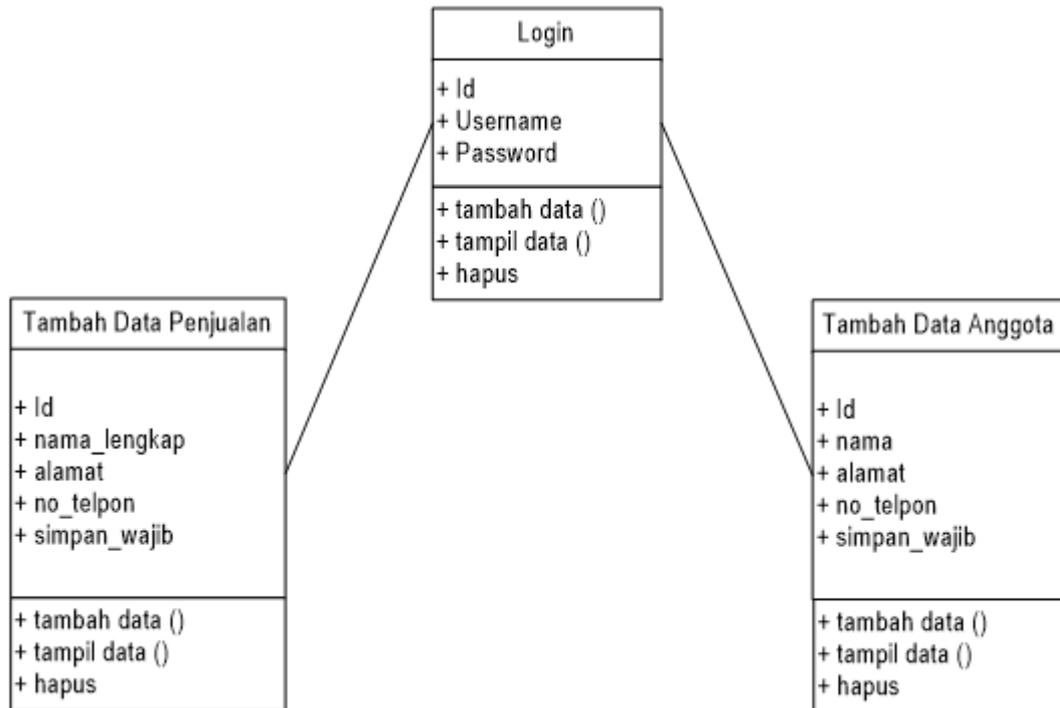
Gambar di bawah ini merupakan *sequence diagram* ketika admin Kelola Laporan Admin pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.11 *Sequence Diagram* Laporan Admin

4.4.4 Desain Class Diagram

Class Diagram merupakan model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class. Diagram class menggambarkan class perilaku atau keadaan yang menghubungkan antar class-class yang terdapat dalam sistem. Dalam class ini akan dijabarkan class yang akan ada dalam sistem ini. Adapun Gambar berikut ini menggambarkan *Class Diagram* pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut sebagai berikut :



Gambar 4.12 Class Diagram

4.4.5 Desain Terinci

Setelah gambaran sistem secara logika dirancang maka pada tahap ini disajikan bentuk rancangan fisik dari sistem. Rancangan sistem secara fisik menyangkut bentuk output yang dihasilkan dari sistem, mendesain bentuk input yang dibutuhkan untuk menghasilkan *output*, mendesain file – file yang dibutuhkan untuk memudahkan program. Berikut ini adalah desain *output* dari pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut sebagai berikut :

4.4.6 Desain Ouput

Desain output merupakan suatu bentuk rancangan tampilan keluaran yang dihasilkan oleh suatu sistem. desain output atau keluaran merupakan hal yang tidak dapat diabaikan, dikarenakan laporan atau keluaran yang dihasilkan harus memudahkan bagi setiap unsur manusia yang membutuhkannya.

Adapun *output* perancangan aplikasi pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Desain Output Laporan Penjualan

Berikut merupakan tampilan desain *output* data Penjualan yang admin buka melalui aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut adalah sebagai berikut :

No	Nama Lengkap	Berat Kotor	Potongan	Berat bersih	Harga	Hasil
9(11)	x(10)	9(11)	9(11)	9(11)	9(11)	9(11)
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
9(11)	20(10)	9(11)	9(11)	9(11)	9(11)	9(11)

Gambar 4.13 Desain *Output* Data Tender

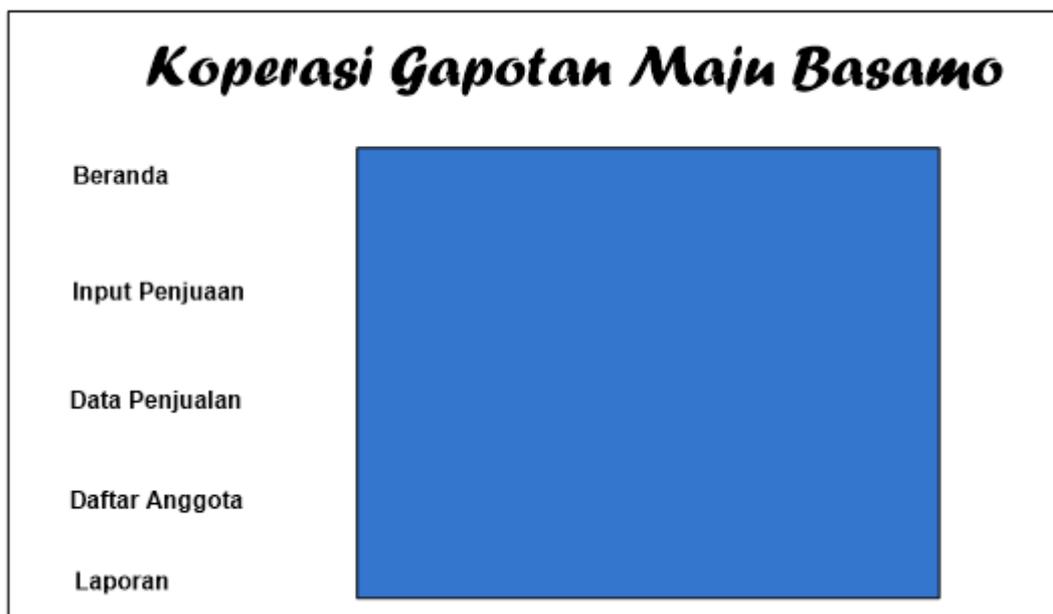
4.4.7 Desain Input

Pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut di butuhkan perancangan *Input* supaya program yang di buat sesuai dengan rancangannya. Sebelum membuat desain *input*, ada tampilan pertama yaitu proses *login* sistem. Proses *login* perlu dibuat agar penggunaan aplikasi lebih aman. Rancangan input digunakan untuk menggambarkan proses input yang akan digunakan oleh admin maupun pengguna yang telah memiliki hak akses pada website ini. Rancangan input ini sangat berguna sehingga pada saat proses input yang akan dibuat nantinya tidak melenceng dari sistem yang akan dibuat.

Berikut adalah desain *input* pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut.

1. Desain Menu Utama

Berikut merupakan tampilan desain Menu Utama yang admin/user buka melalui aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah.



Gambar 4.14 Desain Menu Utama

2. Desain *Input* Login

Berikut merupakan tampilan desain *Input* login yang admin/user buka melalui aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah.

Gambar 4.15 Desain *Input* Login

3. Desain *Input* Tambah Data Anggota

Berikut merupakan tampilan desain *Input* tambah data anggota yang user buka melalui aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah.

Tambah Data Anggota

Id_Anggota	<input style="width: 95%;" type="text" value="x(30)"/>
Nama_Lengkap	<input style="width: 95%;" type="text" value="x(30)"/>
Alamat	<input style="width: 95%;" type="text" value="x(30)"/>
Nomor_Telepon	<input style="width: 95%;" type="text" value="x(30)"/>
Simpanan_wajib	<input style="width: 95%;" type="text" value="x(30)"/>
<input style="width: 80%; background-color: #4a86e8; color: white;" type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 4.16 Desain *Input* Tambah Data Anggota

4. Desain *Input* Data Penjualan

Berikut merupakan tampilan desain *Input* tambah data penjualan yang user buka melalui aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah.

Input Data Penjualan

Nama	<input style="width: 95%;" type="text" value="x(30)"/>	Nama	<input style="width: 95%;" type="text" value="x(30)"/>
Berat Kotor	<input style="width: 95%;" type="text" value="x(30)"/>	Berat Kotor	<input style="width: 95%;" type="text" value="x(30)"/>
Potongan	<input style="width: 95%;" type="text" value="x(30)"/>	Potongan	<input style="width: 95%;" type="text" value="x(30)"/>
<input style="width: 40%; background-color: #4a86e8; color: white;" type="button" value="Simpan"/>			

4.4.8 Rancangan Database

Perancangan Database adalah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem. Tujuan Perancangan Database yaitu untuk memenuhi yang berisikan kebutuhan-kebutuhan user secara khusus dan aplikasi-aplikasinya. memudahkan pengertian struktur Sistem yang penulis buat menggunakan basis data MySQL dengan nama database project_wisata. Database yang penulis buat terdiri dari 2 tabel.

1. Tabel Tambah Data Anggota

Tabel ini digunakan untuk tambah data anggota pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah dapat dilihat pada tabel berikut :

Nama tabel : Tambah_Data_Anggota

Jumlah field : 6

Table 4.1 Table Tambah Data Anggota

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id	Int	-	Primery Key
2	Nama_Lengkap	Varchar	20	Tanggal
3	Alamat	Varchar	30	Alamat Anggota
5	No_Hp	Varchar	-	Nomor Hp/WA
6	Simpan_wajib	Varchar	-	Harga tawaran

2. Tabel Login

Tabel ini digunakan untuk login pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah dapat dilihat pada tabel berikut :

Nama tabel : login

Jumlah field : 3

Table 4.2 Table pembeli

No	Field	Tipe data	size	Keterangan
1	Id	Int	-	Primery Key
2	Username	Varchar	50	Nama
3	Password	Varchar	50	Alamat

3. Tabel Input Data Penjualan

Tabel ini digunakan untuk input data penjualan pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah dapat dilihat pada tabel berikut :

Nama tabel : Data_Penjualan

Jumlah field : 8

Table 4.1 Table Data_Penjualan

No	Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id	Int	-	Primery Key
2	Nama	Varchar	20	Nama anggota
3	Berat_kotor	Varchar	30	Berat kotor

5	Potongan	Varchar	-	Potongan
6	Berat_bersih	Varchar	-	Berat bersih
7	Harga	Date	-	Harga jual
8	Hasil	Date	-	Hasil

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberikan masukan kepada pembangun sistem. Sistem implementasi merupakan proses pembangunan komponen-komponen pokok sebuah sistem berdasarkan desain yang sudah dibuat. Implementasi sistem juga merupakan sebuah proses pembuatan dan penerapan sistem secara utuh baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunaknya.

Dalam proses pengaplikasiannya, sistem yang akan dilakukan jika sistem telah selesai, termasuk program yang telah dibuat pada tahap perancangan sistem agar siap untuk dioperasikan. Aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah membutuhkan beberapa komponen yang harus terinstalasi pada komputer, baik hardware maupun software yang dapat dijelaskan pada halaman berikutnya.

5.1.1 Perangkat Keras (Hardware)

Hardware atau perangkat keras adalah semua jenis komponen yang ada pada komputer yang mana bagian fisiknya dapat terlihat secara kasat mata atau dapat dirasakan secara langsung. Hardware adalah peralatan fisik komputer yang berguna untuk melakukan proses input, proses, dan output.

Perangkat keras merupakan suatu komponen utama yang paling dibutuhkan dalam pembuatan suatu sistem. Dalam pembuatan perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah yang dibutuhkan yaitu :

- a. Menggunakan minimal processor Intel Pentium 4 atau sekelasnya.
- b. Menggunakan RAM minimal 1 GB.
- c. Tersedianya hard drive untuk media penyimpanan, minimal 500 MB.
- d. Mouse, *keyboard*, dan *monitor* sebagai peralatan antarmuka.

5.1.2 Perangkat Lunak (Software)

Pengertian perangkat lunak komputer (software) adalah istilah umum untuk berbagai program yang berisi instruksi-instruksi terkait mengoperasikan komputer atau perangkat keras terkait. Software dapat disimpan di berbagai komponen perangkat keras (hardware). Software dapat disimpan dan dioperasikan secara manual oleh pengguna pada media penyimpanan seperti Hardisk, SSD, dan DVD. Beberapa software disimpan di dalam hardware penyimpanan secara permanen (ROM) yang disebut firmware.

Perangkat lunak dalam pembuatan perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah yang yaitu :

- a. Microsoft Windows 2010
- b. Notepad ++
- c. Software pendukung yaitu XAMPP (php7 & mysql)
- d. Microsoft Word

1. Halaman Menu Utaman

Berikut merupakan tampilan halaman Menu Utama admin/user buka melalui aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 5.1 Halaman Menu Utama

2. Halaman Login

Berikut merupakan tampilan halaman login admin/user buka melalui aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut adalah sebagai berikut :

LOGIN

Username

Password

Login

Belum punya akun? [Daftar](#)

Gambar 5.2 Halaman Login

3. Halaman Tampilan Input Penjualan

Berikut merupakan tampilan halaman input penjualan user buka melalui aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut adalah sebagai berikut :

E-KOPERASI administrator

Input Data Penjualan

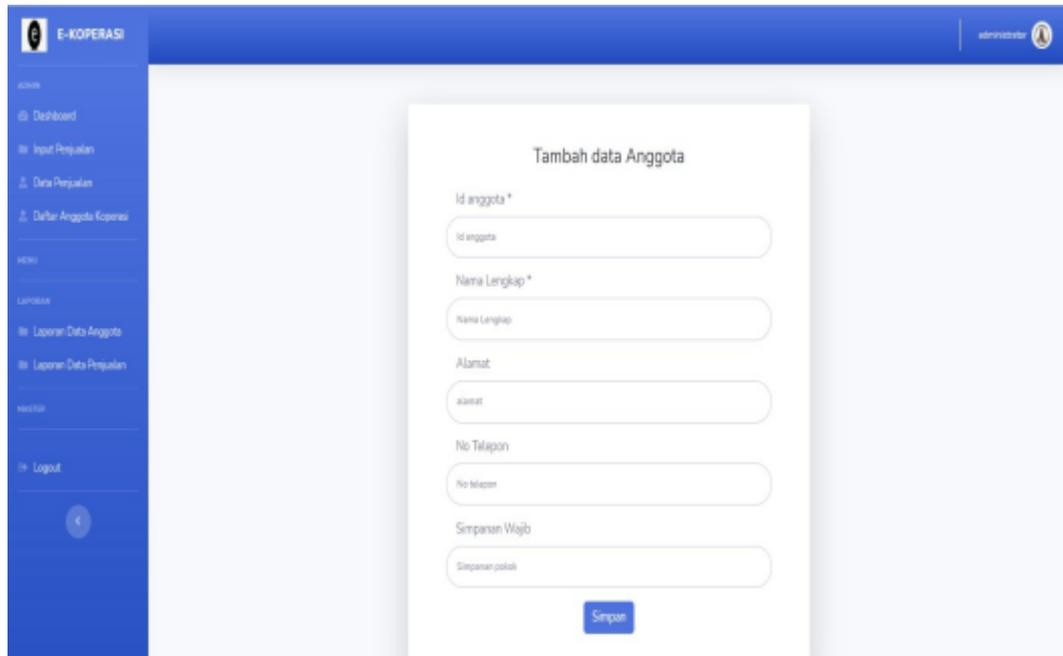
Nama	Berat bersih
- Pilih nama -	Kg
Berat kotor	Harga
Kg	10000
Potongan	Hasil
Kg	Rp.

SIMPAN

Gambar 5.3 Ajukan Input Penjualan

4. Halaman Tambah Data Anggota

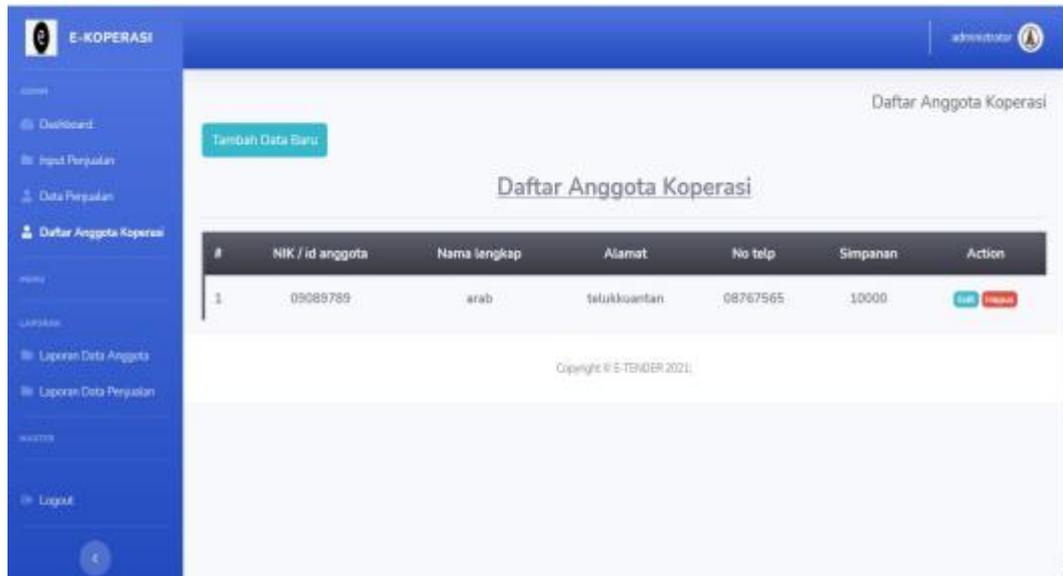
Berikut merupakan tampilan halaman tambah data anggota saat anggota buka melalui aplikasi perancangan Sistem **Informasi** Hasil **Tender** Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 5.4 Halaman Tambah Data Anggota

5. Halaman Daftar Anggota koperasi

Berikut merupakan tampilan halaman daftar anggota koperasi buka melalui aplikasi perancangan Sistem **Informasi** Hasil **Tender** Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 5.5 Halaman Daftar Anggota Koperasi

6. Halaman Data Anggota Koperasi

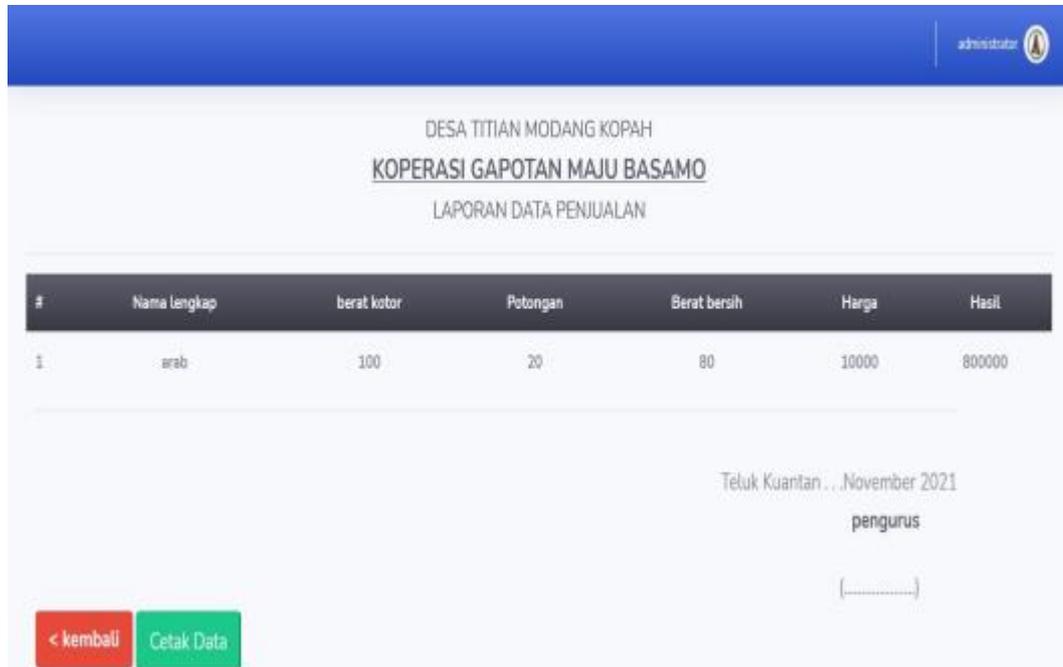
Berikut merupakan tampilan halaman data anggota koperasi anggota buka melalui aplikasi perancangan Sistem Hasil **Tender** Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 5.6 Halaman Data Anggota Koperasi

7. Halaman Laporan Data Penjualan

Berikut merupakan tampilan halaman Laporan Data penjualan admin buka melalui aplikasi perancangan Sistem Informasi Hasil Tender Karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut adalah sebagai berikut :



DESA TITIAN MODANG KOPAH
KOPERASI GAPOTAN MAJU BASAMO
LAPORAN DATA PENJUALAN

#	Nama lengkap	berat kotor	Potongan	Berat bersih	Harga	Hasil
1.	arab	100	20	80	10000	800000

Teluk Kuantan... November 2021
pengurus
(.....)

< kembali Cetak Data

Gambar 5.7 Halaman Laporan Data Penjualan

BAB VI

PENUTUP

6.1.Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah serta uraian pembahasan dan analisis hasil dapat disimpulkan beberapa hal. Kesimpulan yang didapat setelah melakukan perancangan dan implementasi pada program yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dirancang dapat memuat Informasi tentang Hasil Tender Karet dan harga karet dapat lebih cepat mengetahui informasinya tentang harga dan tender karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah tersebut.
2. Sistem yang dirancang dapat mempermudah dalam proses Penjualan karet pada Koperasi Gapotan Maju Basamo Berbasis Web Pada Koperasi Unit Desa Titian Modang Kopah.
3. Perancangan Sistem sistem informasi hasil tender karet pada koperasi gapotan maju basamo berbasis web pada koperasi unit desa titian modang kopah dimaksudkan untuk membangun suatu aplikasi yang dapat mempermudah anggota koperasi untuk mengetahui perkembangan harga karet dan hasil tender karet.

6.2.Saran

Saran-saran sangat diperlukan bagi aplikasi ini agar dapat dikembangkan dengan lebih baik di masa depan. Sehingga aplikasi ini dapat lebih informatif dan lebih bermanfaat lagi. Saran-saran pengembangan untuk aplikasi ini, antara lain:

1. Aplikasi ini ditunjang dengan kemampuan perangkat keras yang sangat baik sehingga dapat mengoptimalkan kinerja perangkat lunak dalam melakukan proses-proses pembuatan Aplikasi ini dan dapat digunakan secara berkelanjutan dengan mengembangkan sesuai dengan teknologi yang berkembang di dunia IT.
2. Dari segi yang disajikan belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu ada baiknya dengan menambahkan beberapa informasi yang lebih lengkap. Guna meningkatkan sistem yang dibuat.

Sistem ini dapat dikembangkan lagi dengan penggunaan aplikasi dengan ruang lingkup permasalahan yang lebih besar pada koperasi unit desa titian modang kopah.