

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN OBAT BERBAHAN TRADISIONAL DI PT. YAHI
UTAMA BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN
METODE TAM**

SKRIPSI



Disusun oleh:

NAMA : LOUIS ADITYA

NIM : 20190700019

SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

TANGERANG

2023

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN OBAT BERBAHAN TRADISIONAL DI PT. YAHI
UTAMA BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN
METODE TAM**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk kelengkapan gelar kesarjanaan pada Program
Studi Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan Strata 1**



Disusun oleh:

NAMA : LOUIS ADITYA

NIM : 20190700019

SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

TANGERANG

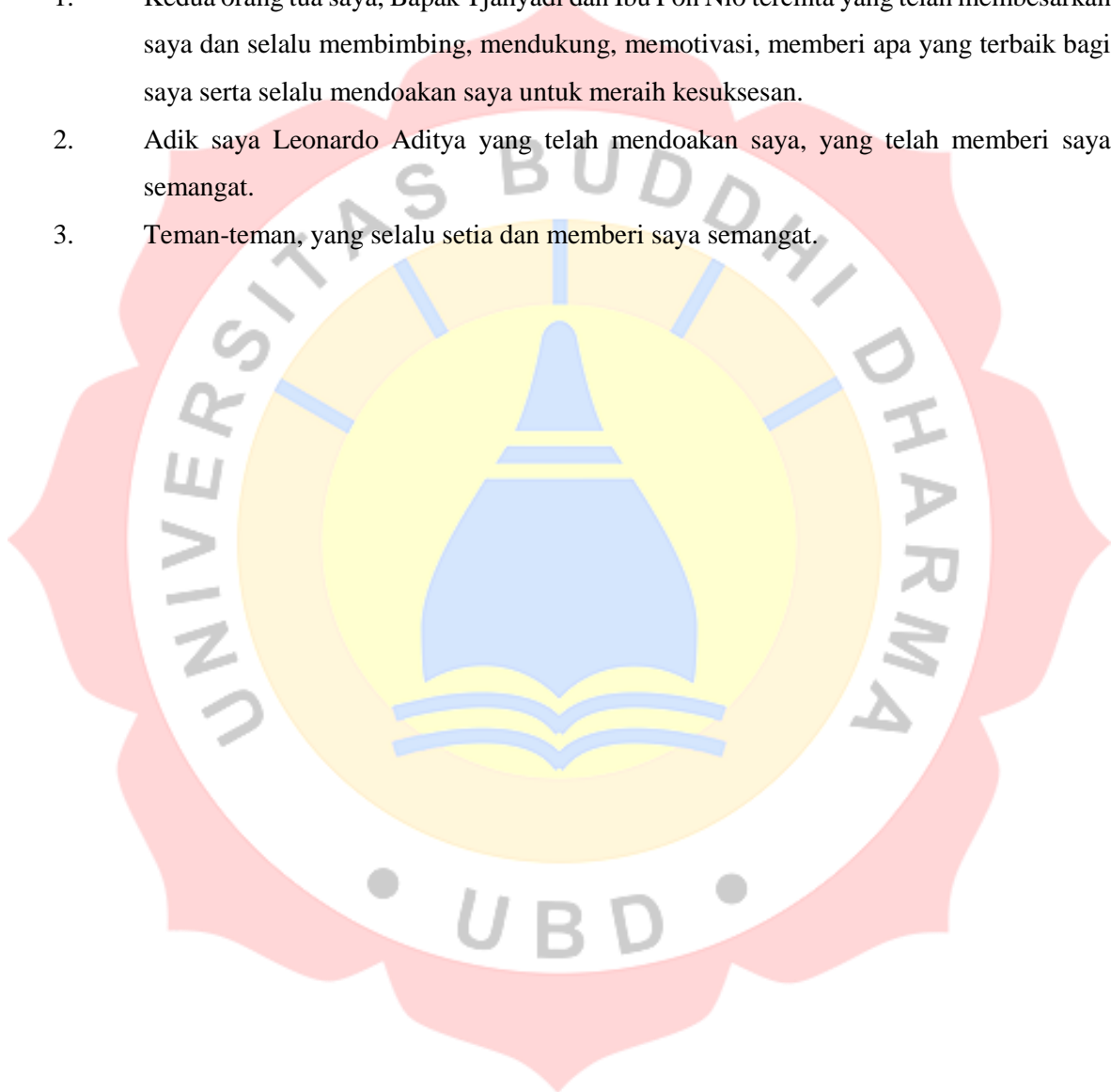
2023

LEMBAR PERSEMBAHAN

“Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow.” – Albert Einstein

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Tjahyadi dan Ibu Pon Nio tercinta yang telah membesarkan saya dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi apa yang terbaik bagi saya serta selalu mendoakan saya untuk meraih kesuksesan.
2. Adik saya Leonardo Aditya yang telah mendoakan saya, yang telah memberi saya semangat.
3. Teman-teman, yang selalu setia dan memberi saya semangat.



UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

NIM : 20190700019
Nama : Louis Aditya
Jenjang Studi : Strata 1
Program Studi : Sistem Informasi
Peminatan : *E-Business*

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) atau kelengkapan studi, baik di Universitas Buddhi Dharma maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini saya buat sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasi orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan daftar pustaka.
4. Dalam skripsi ini tidak terdapat pemalsuan (kebohongan), seperti: buku, artikel, jurnal, data sekunder, pengolahan data, dan pemalsuan tanda tangan dosen atau Ketua Program Studi di Universitas Buddhi Dharma yang dibuktikan dengan keasliannya.
5. Lembar pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, tanpa paksaan dan apabila dikemudian, hari atau pada waktu lainnya terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku.

Tangerang, 10 Agustus 2023

Penulis,



(Louis Aditya)

20190700019

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

NIM : 20190700019
Nama : Louis Aditya
Jenjang Studi : Strata 1
Program Studi : Sistem Informasi
Peminatan : *E-Business*

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Buddhi Dharma, Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif (*Non – exclusive Royalti – Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN OBAT BERBAHAN TRADISIONAL DI PT. YAHU UTAMA BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE TAM”, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini pihak Universitas Buddhi Dharma berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pengkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Buddhi Dharma, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 10 Agustus 2023

Penulis,



(Louis Aditya)

20190700019

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN OBAT BERBAHAN TRADISIONAL DI PT. YAHI
UTAMA BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN
METODE TAM**

Dibuat Oleh:

NIM : 20190700019

Nama : Louis Aditya

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Ujian

Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi

Peminatan *E-Business*

Tahun Akademik 2022 / 2023

Disahkan oleh,

UBD

Tangerang, 23 Juli 2023

Pembimbing,



Ardic Halim Wijaya, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0428089101

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN OBAT BERBAHAN TRADISIONAL DI PT. YAHU
UTAMA BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN
METODE TAM**

Dibuat Oleh:

NIM : 20190700019

Nama : Louis Aditya

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian

Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi

Peminatan *E-Business*

Tahun Akademik 2022 / 2023

Tangerang, 10 Agustus 2023

Disahkan oleh,

Dekan,

Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng

NIDK : 8826333420

Ketua Program Studi,

Benny Daniawan, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0424049006

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Louis Aditya
NIM : 20190700019
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

PENJUALAN OBAT BERBAHAN TRADISIONAL
DI PT. YAHU UTAMA BERBASIS *WEBSITE*
DENGAN MENGGUNAKAN METODE TAM

Dinyatakan LULUS setelah mempertahankan di depan Tim Penguji pada hari Senin, 10 Agustus 2023

	Nama Penguji :	Tanda Tangan :
Ketua Sidang :	Rudy Arijanto, S.Kom.,M.Kom. NIDN : 0415077105	
Penguji I :	Andi Leo, S.Kom.,M.Kom. NIDN : 0405106204	
Penguji II :	Ardie Halim Wijaya, S.Kom.,M.Kom. NIDN : 0428089101	

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng

NIDK : 8826333420

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Sang Triratna, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini, dengan judul **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN OBAT BERBAHAN TRADISIONAL DI PT. YAHU UTAMA BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN METODE TAM**. Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelengkapan dalam menyelesaikan program pendidikan Strata 1 Program Studi

di Sistem Informasi di Universitas Buddhi Dharma. Dalam penyusunan Skripsi ini penulis banyak menerima bantuan dan dorongan baik moril maupun materil dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima yang sebesar – besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Limajatini, S.E., M.M., B.K.P. , sebagai Rektor Universitas Buddhi Dharma.
2. Bapak Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Benny Daniawan, S.Kom., M.Kom. sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Ardie Halim Wijaya, S.Kom., M.Kom. sebagai pembimbing Skripsi yang telah membantu dan memberikan dukungan serta harapan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
5. Para dosen di Fakultas Sains dan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan membekali ilmu yang menjadi modal dasar bagi penulis di dalam penulisan laporan Skripsi ini.
6. Pihak PT. Yahi Utama yang sudah membantu dalam pengumpulan informasi dan juga sebagai pihak yang memberikan data wawancara.
7. Orang tua dan seluruh anggota keluarga penulis yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara materil dan moril dalam penulisan laporan Skripsi ini.
8. Teman – teman yang telah memberikan saran, dukungan, dan bantuan kepada penulis.
9. Orang terkasih yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan pada skripsi ini, oleh karena itu penulis meminta kritik dan saran dari berbagai pihak. Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Tangerang, 10 Agustus 2023



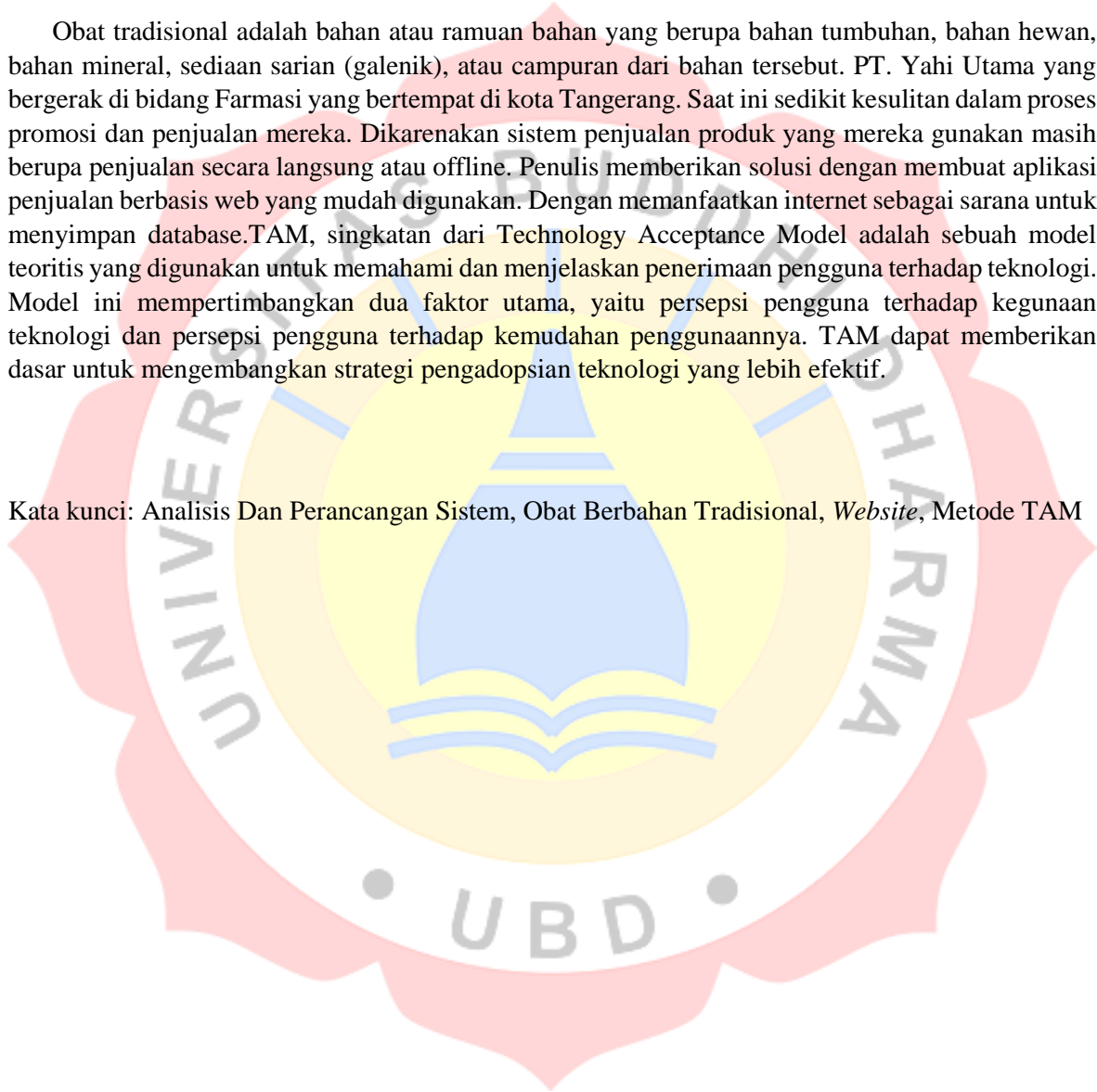
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN OBAT BERBAHAN TRADISIONAL DI PT. YAHU UTAMA BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE TAM

154 Halaman + xx / 53 Tabel / 62 Gambar / 23 Daftar Pustaka

ABSTRAK

Obat tradisional adalah bahan atau ramuan bahan yang berupa bahan tumbuhan, bahan hewan, bahan mineral, sediaan sarian (galenik), atau campuran dari bahan tersebut. PT. Yahi Utama yang bergerak di bidang Farmasi yang bertempat di kota Tangerang. Saat ini sedikit kesulitan dalam proses promosi dan penjualan mereka. Dikarenakan sistem penjualan produk yang mereka gunakan masih berupa penjualan secara langsung atau offline. Penulis memberikan solusi dengan membuat aplikasi penjualan berbasis web yang mudah digunakan. Dengan memanfaatkan internet sebagai sarana untuk menyimpan database. TAM, singkatan dari Technology Acceptance Model adalah sebuah model teoritis yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan penerimaan pengguna terhadap teknologi. Model ini mempertimbangkan dua faktor utama, yaitu persepsi pengguna terhadap kegunaan teknologi dan persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaannya. TAM dapat memberikan dasar untuk mengembangkan strategi pengadopsian teknologi yang lebih efektif.

Kata kunci: Analisis Dan Perancangan Sistem, Obat Berbahan Tradisional, *Website*, Metode TAM



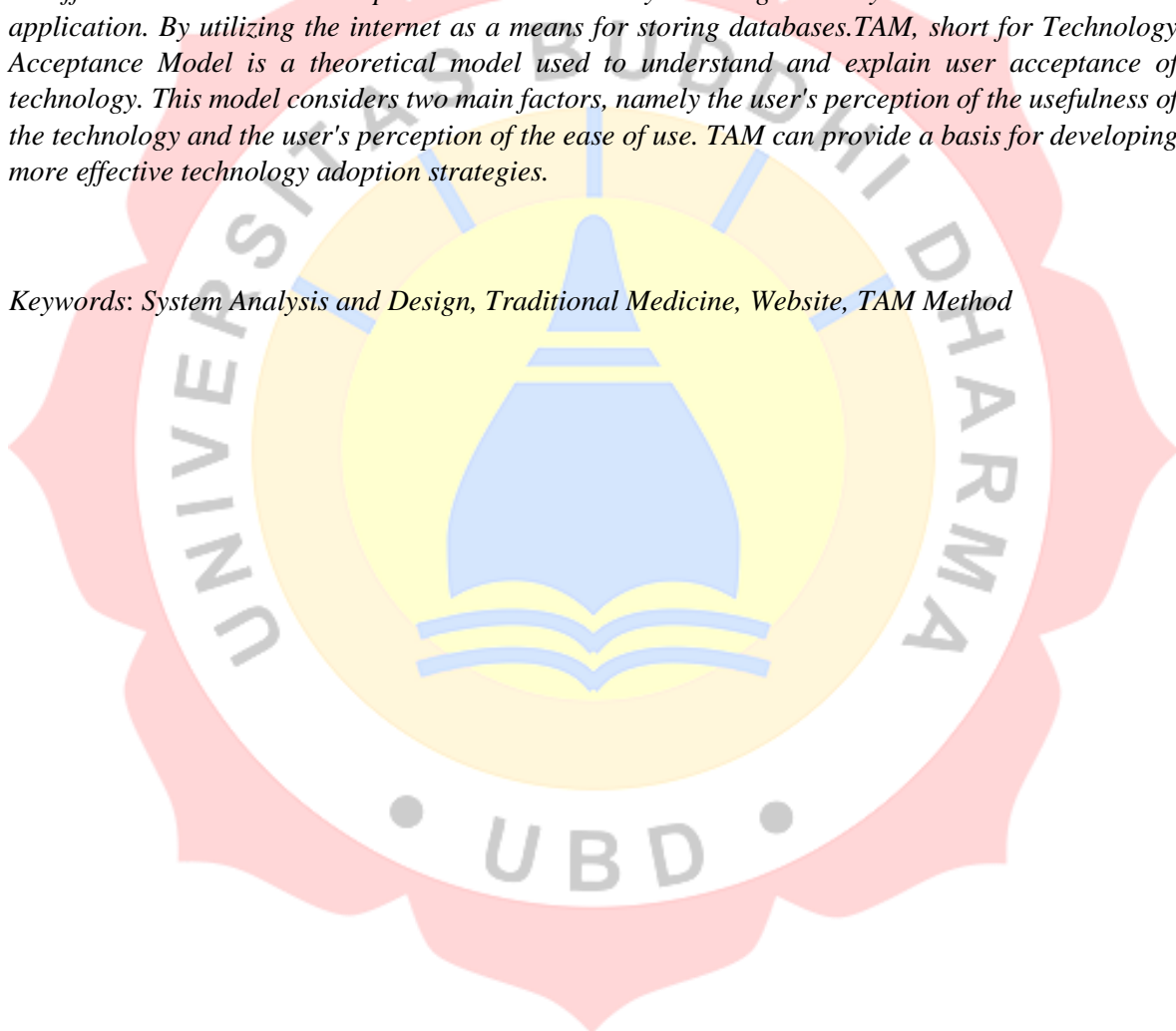
*ANALYSIS AND DESIGN OF WEBSITE BASED TRADITIONAL INGREDIENTS MEDICINE
SALES INFORMATION SYSTEM AT PT. YAHU UTAMA USING THE TAM METHOD*

154 Pages + xx / 53 Tables / 62 Images / 23 References

ABSTRACT

Traditional medicines are medicines in the form of plant ingredients, animal ingredients, mineral ingredients, galenic preparations, or mixtures of these ingredients. PT. Yahi Utama, which operates in the pharmaceutical sector, located in the city of Tangerang. Currently a bit struggling with their promotion and sales process. Because the product sales system they use is still in the form of direct or offline sales. The author provides a solution by creating an easy-to-use web-based sales application. By utilizing the internet as a means for storing databases. TAM, short for Technology Acceptance Model is a theoretical model used to understand and explain user acceptance of technology. This model considers two main factors, namely the user's perception of the usefulness of the technology and the user's perception of the ease of use. TAM can provide a basis for developing more effective technology adoption strategies.

Keywords: System Analysis and Design, Traditional Medicine, Website, TAM Method



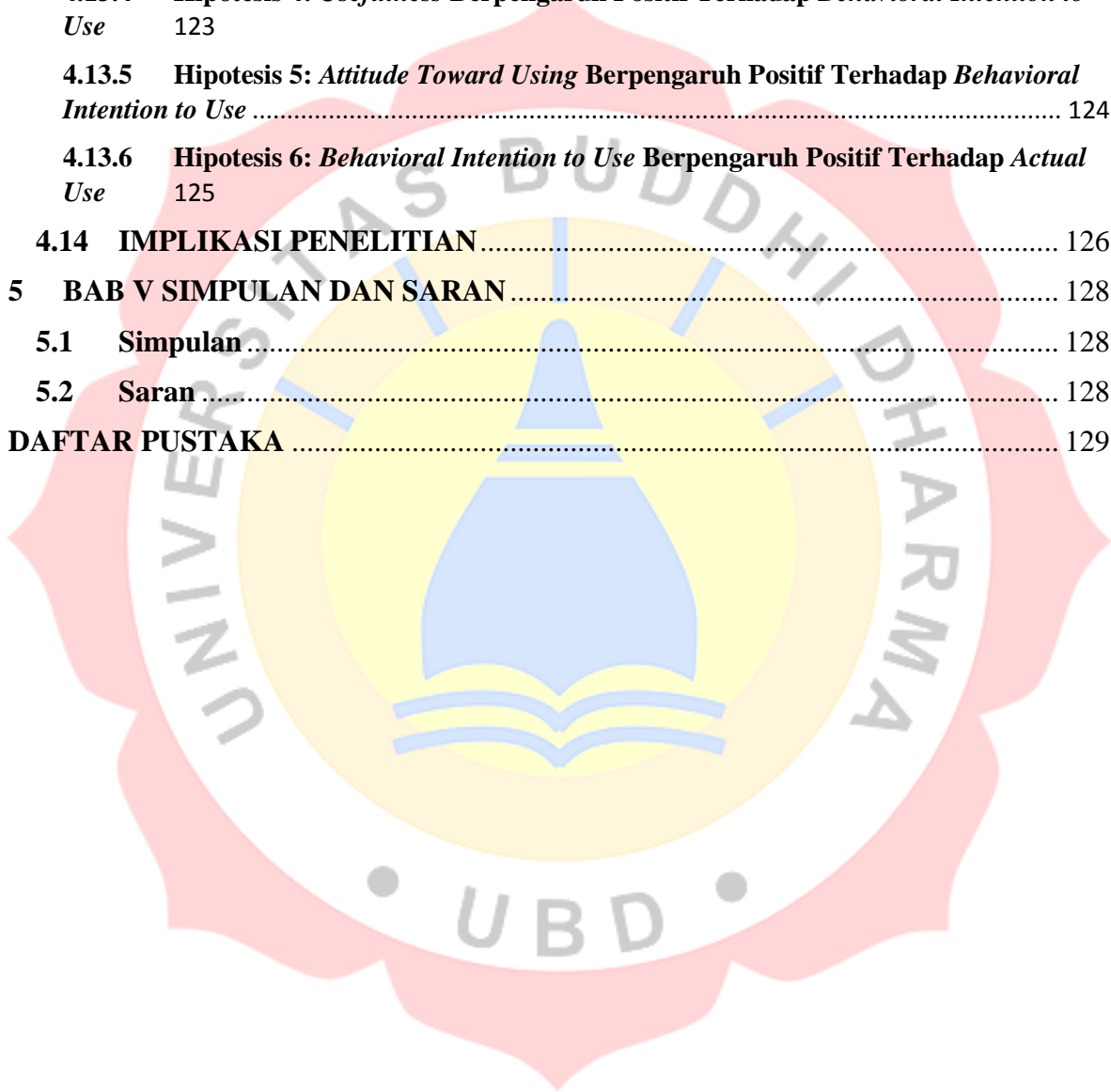
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	vi
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	vii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
1 BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Permasalahan.....	3
1.4 Tujuan Dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Ruang Lingkup.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1 Analisis Penelitian.....	5
1.6.2 Teknik Pengumpulan Data.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
2 BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Teori Umum.....	9
2.1.1 Data.....	9
2.1.2 Sistem.....	10
2.1.3 Informasi.....	10
2.1.4 Sistem Informasi.....	11
2.1.5 Perancangan.....	11
2.1.6 Website.....	12

2.2	Teori Khusus	13
2.2.1	Metode <i>Technology Acceptance Model</i>	13
2.2.2	<i>User Acceptance Test</i>	14
2.2.3	<i>E-Commerce</i>	16
2.2.4	Pengertian Penjualan	16
2.2.5	Jenis Penjualan	17
2.2.6	Definisi Produk	18
2.2.7	Definisi Obat Tradisional	18
2.2.8	Regresi Linear Berganda	19
2.3	Teori Analisa Dan Perancangan	19
2.3.1	<i>Waterfall</i>	19
2.3.2	<i>Unified Modelling Language</i>	21
2.3.3	MySQL.....	27
2.3.4	PHP.....	27
2.3.5	HTML.....	29
2.3.6	Laravel.....	29
2.4	Tinjauan Studi	30
2.5	Kerangka Pemikiran	37
3	BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN	39
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan	39
3.1.1	Sejarah Perusahaan	39
3.1.2	Struktur Organisasi Perusahaan	40
3.2	Prosedur Sistem Berjalan	46
3.3	Analisa Sistem Berjalan	47
3.4	Analisa Masalah	47
3.5	Identifikasi Kebutuhan Sistem	48
3.6	Metode <i>Technology Acceptance Model</i>	49
3.6.1	Rumus Metode TAM.....	49
3.6.2	Skala Likert	50
3.6.3	Besaran Sampel	51
3.6.4	Kriteria Sampel Model TAM	52
3.6.5	Daftar Kuesioner	53
3.7	<i>Requirement Elicitation</i>	54
3.8	Jadwal Penelitian	58
4	BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN PENGUJIAN SISTEM	59

4.1	Prosedur Sistem Usulan	59
4.2	Rancangan Sistem Usulan	61
4.2.1	Use Case Diagram	61
4.2.2	Use Case Diagram Scenario	62
4.2.3	Sequence Diagram	67
4.3	Rancangan Database	68
4.3.1	Class Diagram	68
4.3.2	Struktur File (Spesifikasi Basis Data)	69
4.4	Rancangan Tampilan Program	74
4.4.1	Menu Utama	74
4.4.2	Menu Masukan	77
4.4.3	Menu Keluaran	77
4.5	Implementasi Sistem	79
4.5.1	Tampilan Program	79
4.5.2	Spesifikasi <i>Hardware</i>	85
4.5.3	Spesifikasi <i>Software</i>	85
4.6	Pengujian <i>Blackbox</i>	86
4.6.1	Registrasi	87
4.6.2	Login	88
4.6.3	Transaksi Pelanggan	89
4.7	Data Penelitian	91
4.8	Hasil Analisis Deskriptif Variabel	101
4.8.1	<i>Ease of Use</i>	101
4.8.2	<i>Usefulness</i>	102
4.8.3	<i>Attitude Toward Using</i>	102
4.8.4	<i>Behavioral Intention to Use</i>	103
4.8.5	<i>Actual Use</i>	103
4.9	Uji Validitas	104
4.10	Uji Reliabilitas	105
4.11	Uji Asumsi Klasik	106
4.11.1	Uji Normalitas	106
4.11.2	Uji Heteroskedastisitas	109
4.12	Analisis Regresi Linear Berganda	112
4.12.1	Persamaan Regresi Model 1	112
4.12.2	Persamaan Regresi Model 2	113
4.12.3	Persamaan Regresi Model 3	115

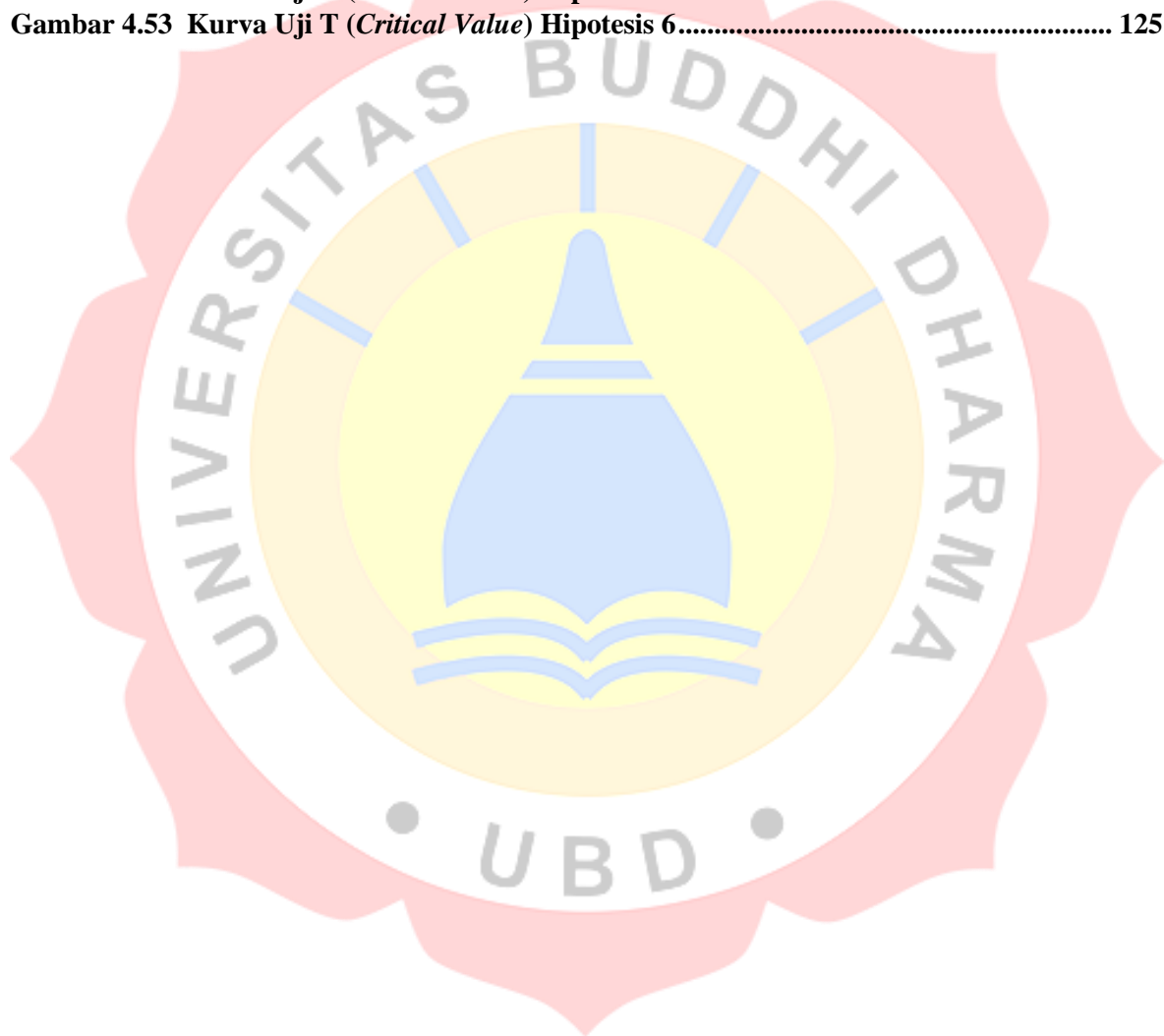
4.12.4	Persamaan Regresi Model 4	116
4.13	Uji Hipotesis	118
4.13.1	Hipotesis 1: <i>Ease of Use</i> Berpengaruh Positif Terhadap <i>Usefulness</i>	120
4.13.2	Hipotesis 2: <i>Usefulness</i> Berpengaruh Positif Terhadap <i>Attitude Toward Using</i> 121	
4.13.3	Hipotesis 3: <i>Ease of Use</i> Berpengaruh Positif Terhadap <i>Attitude Toward Using</i> 122	
4.13.4	Hipotesis 4: <i>Usefulness</i> Berpengaruh Positif Terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i> 123	
4.13.5	Hipotesis 5: <i>Attitude Toward Using</i> Berpengaruh Positif Terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i>	124
4.13.6	Hipotesis 6: <i>Behavioral Intention to Use</i> Berpengaruh Positif Terhadap <i>Actual Use</i> 125	
4.14	IMPLIKASI PENELITIAN	126
5	BAB V SIMPULAN DAN SARAN	128
5.1	Simpulan	128
5.2	Saran	128
	DAFTAR PUSTAKA	129



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol <i>World Wide Web</i>	13
Gambar 2.2 Metodologi <i>Waterfall</i>	21
Gambar 2.3 Contoh code <i>PHP</i>	28
Gambar 2.4 Contoh code <i>HTML</i>	29
Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	37
Gambar 3.1 Logo PT. Yahi Utama.....	39
Gambar 3.2 Struktur Organisasi PT. Yahi Utama.....	40
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	47
Gambar 3.4 Model Hasil Uji Regresi Linear Berganda.....	49
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	61
Gambar 4.2 <i>Sequence Diagram</i>	67
Gambar 4.3 <i>Class Diagram</i>	68
Gambar 4.4 Interface <i>Login</i>	74
Gambar 4.5 Interface <i>Register</i>	75
Gambar 4.6 Interface Produk.....	76
Gambar 4.7 Interface <i>Form</i>	77
Gambar 4.8 Interface <i>Menu Master</i>	77
Gambar 4.9 Template <i>Invoice</i>	78
Gambar 4.10 Interface <i>Login</i>	79
Gambar 4.11 Interface <i>Register</i>	79
Gambar 4.12 Interface <i>Home</i>	80
Gambar 4.13 Interface <i>Cart</i>	80
Gambar 4.14 Interface <i>Check-Out</i>	81
Gambar 4.15 Interface <i>Payment</i>	82
Gambar 4.16 Interface <i>Payment History</i>	83
Gambar 4.17 Interface <i>Dashboard Home</i>	84
Gambar 4.18 Interface <i>Master Page</i>	84
Gambar 4.19 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 1.....	91
Gambar 4.20 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 2.....	92
Gambar 4.21 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 3.....	92
Gambar 4.22 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 4.....	93
Gambar 4.23 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 5.....	93
Gambar 4.24 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 6.....	94
Gambar 4.25 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 7.....	94
Gambar 4.26 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 8.....	95
Gambar 4.27 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 9.....	95
Gambar 4.28 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 10.....	96
Gambar 4.29 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 11.....	96
Gambar 4.30 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 12.....	97
Gambar 4.31 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 13.....	97
Gambar 4.32 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 14.....	98
Gambar 4.33 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 15.....	98
Gambar 4.34 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 16.....	99
Gambar 4.35 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 17.....	99
Gambar 4.36 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 18.....	100
Gambar 4.37 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 19.....	100
Gambar 4.38 Hasil Respon Pertanyaan Nomor 20.....	101
Gambar 4.39 Hasil Uji Normalitas Model 1.....	107

Gambar 4.40 Hasil Uji Normalitas Model 2	107
Gambar 4.41 Hasil Uji Normalitas Model 3	108
Gambar 4.42 Hasil Uji Normalitas Model 4	109
Gambar 4.43 Hasil Uji Heteroskedastisitas Model 1	110
Gambar 4.44 Hasil Uji Heteroskedastisitas Model 2	110
Gambar 4.45 Hasil Uji Heteroskedastisitas Model 3	111
Gambar 4.46 Hasil Uji Heteroskedastisitas Model 4	111
Gambar 4.47 Model Hasil Uji Regresi Linear Berganda	118
Gambar 4.48 Kurva Uji T (<i>Critical Value</i>) Hipotesis 1.....	120
Gambar 4.49 Kurva Uji T (<i>Critical Value</i>) Hipotesis 2.....	121
Gambar 4.50 Kurva Uji T (<i>Critical Value</i>) Hipotesis 3.....	122
Gambar 4.51 Kurva Uji T (<i>Critical Value</i>) Hipotesis 4.....	123
Gambar 4.52 Kurva Uji T (<i>Critical Value</i>) Hipotesis 5.....	124
Gambar 4.53 Kurva Uji T (<i>Critical Value</i>) Hipotesis 6.....	125



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol – Simbol <i>Usecase Diagram</i>	23
Tabel 2.2 Simbol – Simbol <i>Activity Diagram</i>	24
Tabel 2.3 Simbol – Simbol <i>Class Diagram</i>	25
Tabel 2.4 Simbol – Simbol <i>Sequence Diagram</i>	26
Tabel 2.5 Penelitian Wahyu	30
Tabel 2.6 Penelitian Asep, Siti	31
Tabel 2.7 Penelitian Nur	32
Tabel 2.8 Penelitian Dede; et al	33
Tabel 2.9 Penelitian Samar, Vassilis	34
Tabel 2.10 Rangkuman Tinjauan Studi Jurnal	35
Tabel 3.1 Daftar Kuesioner	53
Tabel 3.2 Elitisasi Tahap 1	54
Tabel 3.3 Elitisasi Tahap <i>Final</i>	57
Tabel 3.4 Gantt Chart Penelitian	58
Tabel 4.1 <i>Use Case Scenario</i> - Registrasi	62
Tabel 4.2 <i>Use Case Scenario</i> - Login	62
Tabel 4.3 <i>Use Case Scenario</i> - Logout	63
Tabel 4.4 <i>Use Case Scenario</i> – Mencari Barang	63
Tabel 4.5 <i>Use Case Scenario</i> - Input ke <i>Favorites</i>	64
Tabel 4.6 <i>Use Case Scenario</i> – Input ke <i>Cart</i>	64
Tabel 4.7 <i>Use Case Scenario</i> – Input Alamat	65
Tabel 4.8 <i>Use Case Scenario</i> – Kelola <i>Data Master</i>	65
Tabel 4.9 <i>Use Case Scenario</i> – Konfirmasi Transaksi	66
Tabel 4.10 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat <i>Data Penjualan</i>	66
Tabel 4.11 Struktur Tabel <i>Barang</i>	69
Tabel 4.12 Struktur Tabel <i>Bukti</i>	70
Tabel 4.13 Struktur Tabel <i>Favorite</i>	71
Tabel 4.14 Struktur Tabel <i>Merek</i>	71
Tabel 4.15 Struktur Tabel <i>Order</i>	72
Tabel 4.16 Struktur Tabel <i>Ro_city</i>	73
Tabel 4.17 Struktur Tabel <i>Ro_province</i>	73
Tabel 4.18 Spesifikasi <i>Hardware Web</i>	85
Tabel 4.19 Spesifikasi <i>Software Web</i>	85
Tabel 4.20 Pengujian Sistem	86
Tabel 4.21 Pengujian Registrasi	87
Tabel 4.22 Pengujian <i>Login</i>	88
Tabel 4.23 Pengujian Transaksi Pelanggan	89
Tabel 4.24 Analisis Deskriptif Variabel <i>Ease of Use</i>	101
Tabel 4.25 Analisis Deskriptif Variabel <i>Usefulness</i>	102
Tabel 4.26 Analisis Deskriptif Variabel <i>Attitude Toward Using</i>	102
Tabel 4.27 Analisis Deskriptif Variabel <i>Behavioral Intention to Use</i>	103
Tabel 4.28 Analisis Deskriptif Variabel <i>Actual Use</i>	103
Tabel 4.29 Hasil Uji Validitas Setiap Butir Pertanyaan	104
Tabel 4.30 Hasil Uji Reliabilitas Setiap Variabel	105
Tabel 4.31 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda Model 1	112
Tabel 4.32 Hasil Uji <i>R Square</i> Model 1	113
Tabel 4.33 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda Model 2	113
Tabel 4.34 Hasil Uji <i>R Square</i> Model 2	114

Tabel 4.35 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda Model 3.....	115
Tabel 4.36 Hasil Uji <i>R Square</i> Model 3.....	116
Tabel 4.37 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda Model 4.....	116
Tabel 4.38 Hasil Uji <i>R Square</i> Model 4.....	117
Tabel 4.39 Hasil Uji Hipotesis Evaluasi Aplikasi	126



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Skripsi	L1
Lampiran 2 Surat Penelitian	L2
Lampiran 3 <i>Requirement Elicitation 1</i>	L3
Lampiran 4 <i>Requirement Elicitation 2</i>	L4
Lampiran 5 <i>Requirement Elicitation 3</i>	L5
Lampiran 6 <i>Requirement Elicitation 4</i>	L6
Lampiran 7 <i>Requirement Elicitation 5</i>	L7
Lampiran 8 <i>Requirement Elicitation 6</i>	L8
Lampiran 9 <i>Requirement Elicitation 7</i>	L9
Lampiran 10 <i>Requirement Elicitation 8</i>	L10
Lampiran 11 Listing Program	L11
Lampiran 12 Data Kuesioner	L12



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adanya akses internet selama ini memiliki pengaruh besar kepada khalayak banyak karena selalu mengikuti kemajuan teknologi dari masa ke masa. Prioritas layanan menjadi indikator kepuasan bagi *customer* yang diperhatikan. Ini menjadikan internet sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan dari khalayak banyak. Internet dapat dijadikan sebagai *lifestyle* dan bukan lagi hanya menjadi tempat menampung informasi saja.

Obat tradisional adalah obat yang digunakan menurut pengalaman yang merupakan obat yang diwariskan turun temurun. Biasanya terbuat dari tumbuhan, hewan, mineral, olahan dari alam atau campuran dari bahan-bahan tersebut untuk diolah menjadi bentuk sediaan meliputi kapsul, tablet, obat lengkap dan bentuk obat lain tanpa menggunakan bahan herbal. Sebagian besar masyarakat masih menggunakan pengobatan tradisional sebagai terapi.

PT. Yahi Utama yang bergerak di bidang Farmasi yang bertempat di kota Tangerang. Saat ini sedikit kesulitan dalam proses promosi dan penjualan mereka. Dikarenakan sistem penjualan produk yang mereka gunakan masih berupa penjualan secara langsung atau offline. Yang berarti setiap kali mereka akan menjual produk hasil produksi mereka harus memasarkannya secara langsung ke toko-toko untuk didistribusikan kepada konsumen.

Dikarenakan sistem penjualan yang masih konvensional. PT. Yahi Utama menginginkan pengembangan sistem pemasaran yang lebih baik, lebih optimal serta lebih efektif dan efisien. Maka penulis memberikan solusi dengan membuat aplikasi penjualan berbasis web yang mudah digunakan. Dengan memanfaatkan internet sebagai sarana untuk menyimpan database. Dengan harapan PT. Yahi Utama bisa lebih meningkatkan keuntungan dari penjualan yang lebih baik sehingga memperlancar proses pemasaran dan demi menggapai tujuan perusahaan.

Berdasarkan ide pemikiran dan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN OBAT BERBAHAN TRADISIONAL DI PT. YAHU UTAMA BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE TAM”.

TAM, singkatan dari Technology Acceptance Model adalah sebuah model teoritis yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan penerimaan pengguna terhadap teknologi. Model ini mempertimbangkan dua faktor utama, yaitu persepsi pengguna terhadap kegunaan teknologi dan persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaannya. TAM dapat memberikan dasar untuk mengembangkan strategi pengadopsian teknologi yang lebih efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat dari latar belakang sebelumnya, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Penjualan produk masih dilakukan secara konvensional.
- b. Kurangnya pengetahuan konsumen mengenai variasi produk.
- c. Teknik promosi yang masih kurang memanfaatkan teknologi yang ada.

1.3 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah menjadi sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat membantu perusahaan meningkatkan penjualan?
- b. Bagaimana menekankan pengetahuan pasar dan konsumen mengenai variasi produk?
- c. Bagaimana cara menerapkan promosi pada *web* yang dirancang?

1.4 Tujuan Dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari analisis, perancangan dan pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

- a. Merancang sistem penjualan yang dapat bekerja berdampingan dengan penjualan dan pembelian konvensional.
- b. Merancang sistem dengan dasar *Technology Acceptance Model* untuk konsumen.
- c. Merancang laporan yang bisa dilihat oleh admin dan di cetak oleh admin.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat di ambil dari analisis, perancangan, dan pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

- a. Konsumen mudah untuk menjangkau obat – obatan tradisional yang dijual oleh perusahaan.
- b. Konsumen akan lebih dimudahkan untuk memilih barang dengan rekomendasi yang disediakan.
- c. Efektivitas dan kecepatan pelaporan keuangan perusahaan meningkat.

1.5 Ruang Lingkup

Penulisan dibuat agar menekankan ruang lingkup penelitian yang akan dibatasi serta hanya berfokus pada pembahasan yang berupa:

- a. Sistem yang dibuat hanya membahas transaksi terutama dalam penjualan obat tradisional dengan sistem berbasis *web* menggunakan metode *Technology Acceptance Model*.
- b. Sistem yang dibuat untuk pemasaran merupakan sistem berbasis *web* yang menyediakan deskripsi produk dan penjualan produk.

Dalam perancangan sistem *web* ini Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan menggunakan pengujian *Technology Acceptance Model (TAM)*.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Analisis Penelitian

a. Metode penelitian

Pada tahap ini dilakukan analisis dari kebutuhan perancangan sistem dengan menggunakan metode Waterfall untuk melakukan setiap tahapan sistem dikerjakan dari perencanaan, analisis, desain dalam perancangan ini.

b. Analisis

Pada tahap ini dilakukan perincian alur pekerjaan dan bisnis yang dilakukan oleh Perusahaan untuk dilakukan perancangan.

c. Desain

Tahap desain terdiri dari perancangan tampilan luar dan dalam aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna yang ada di Perusahaan.

d. Coding

Tahap *Coding* adalah tahap pengembangan aplikasi dimana hasil desain dan analisis di implementasikan ke bahasa pemrograman. Aplikasi Toko Obat Tradisional *Online* yang akan dirancang dibuat dengan *programming language* PHP, HTML, CSS. *Framework* yang digunakan adalah CodeIgniter

e. Testing

Testing dilakukan untuk melakukan percobaan apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik. Testing dapat dilakukan saat pengembangan sedang berjalan ataupun pada saat pengembangan selesai.

f. Maintenance

Pemeliharaan sistem dilakukan secara menyeluruh. Baik dilakukan dari segi software seperti percobaan berkala dan juga *code maintenance*. *Maintenance* juga dilakukan dari segi *hardware* seperti pemeliharaan *server* dan perangkat *client*.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam observasi adalah melengkapinya dengan melakukan pengamatan kelengkapan sebagai pertimbangan. Metode ini di gunakan dalam rangka membuat daftar *menu* yang diperlukan untuk aplikasi.

b. Kuesioner

Pengumpulan informasi dari admin, pihak perusahaan, dan staff yang berkaitan untuk mengetahui laporan - laporan yang dihasilkan oleh pengguna perancangan sistem serta hal yang bersangkutan.

c. *Requirement Elicitation* (RE)

Berfungsi untuk mengetahui permasalahan yang sebenarnya terjadi dan apa yang dibutuhkan oleh pihak perusahaan dan calon konsumen.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan akan merumuskan beberapa metode yang akan digunakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bahasan pada bagian pendahuluan ini adalah mengenai tentang permasalahan serta latar belakang yang terjadi, masalah yang terumuskan, serta menentujak tujuan, manfaat dari penelitian, batasan masalah dan serta metode yang akan digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini landasan terori menuraikan tentang pengertian dan kutipan dasar teori yang menjadi pendukung yang sangat penting dalam perancangan sistem ini serta tinjauan studi.

BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN

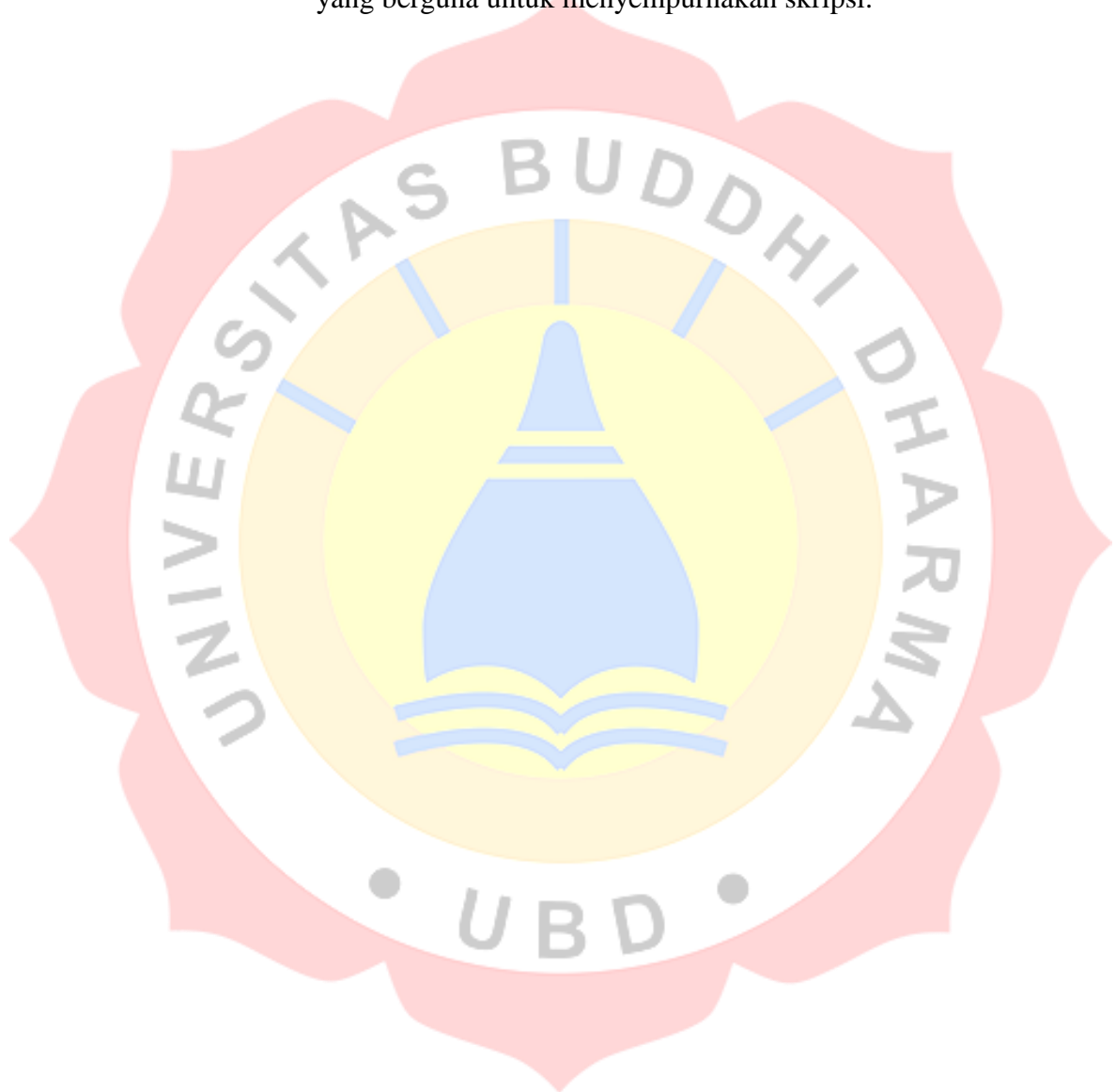
Bab ini akan membahas mengenai tinjauan umum, prosedur berjalan, analisa masalah, dokumentasi *input* dan *output*, identifikasi kebutuhan sistem, dan jadwal penelitian dalam perusahaan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN

Bahasan pada bagian ini adalah menguji serta melakukan evaluasi sistem aplikasi yang telah dirancang, tahap-tahap perancangan program yang akan dibuat dengan menggunakan UML dan perancangan user interface dan menjelaskan bagaimana program ini berjalan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bahasan pada bagian ini merupakan kesimpulan dari sistem yang diajukan, serta saran-saran untuk perbaikan dan masukan yang berguna untuk menyempurnakan skripsi.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Umum

2.1.1 Data

Data adalah dasar dari kata yang memiliki arti suatu benda, kejadian dari fakta, konsep, atau instruksi suatu media *storage* yang berfungsi untuk perolehan serta pemrosesan dengan cara otomatis dan komunikasi informasi yang memiliki menyampaikan arti tertentu, Dalam pengertian data memiliki pengertian dari menurut para ahli yaitu:

Menurut (Indrajani, 2018, p. 2), “Data adalah jenis fakta atau observasi mentah yang biasanya mengenai fenomena dalam transaksi data”.

Sedangkan menurut (Kristanto, 2018, p. 8) “Data adalah pengolahan data yang digunakan untuk mengetahui perubahan bentuk dalam data menjadi data informasi yang berguna”

Dari pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, Data adalah sekumpulan fakta ataupun media yang dapat diolah menjadi informasi yang berguna sebagai penyampaian arti tertentu.

2.1.2 Sistem

Sistem merupakan beberapa rangkai bagian yang saling berhubungan, berinteraksi dan berkomunikasi dalam mencapai tujuan, pada dasarnya sistem memiliki sekelompok unsur yang menyatu serta berhubungan dengan satu lainnya, dengan unsur-unsur yang saling berhubungan yang diatur sedemikian keseluruhannya yang menjadikannya suatu tujuan tertentu, sistem memiliki arti tersendiri menurut para ahli yaitu:

Menurut (Mulyadi, 2016, p. 4), “Sistem adalah jaringan prosedur yang yang memiliki pola yang terpadu dalam suatu kegiatan pokok”.

Menurut (Djahir, 2015, p. 7), “Sistem dapat menjadi kelompok bagian yang menekan pada setiap prosedur dan benar dan tidak bertentangan”.

Dari pengertian berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan dan artikan dengan jelas bahwa, Sistem merupakan serangkaian data dikumpulkan atau dikelompokkan serta memiliki fungsi unsur-unsur yang terpadu dalam prosedur yang membentuk sistem.

2.1.3 Informasi

Informasi merupakan suatu proses dari data lalu terbentuk dan mempunyai pengertian bagi yang menerima yang bersifat fakta, nilai tersebut yang berguna untuk pengguna dan dapat digunakan sebagai sebuah keputusan. Yang menjadikan informasi menjadi suatu informasi masukan, proses dan keluaran dalam proses tersebut. Informasi memiliki arti tersendiri menurut para ahli yaitu:

Menurut (Krismiaji, 2015, p. 7), ”Informasi adalah data yang diorganisasi memiliki fungsi yang berguna serta manfaatnya”.

Menurut (Puspitawati dan Sri Dewi, 2014, p. 13), “informasi adalah sesuatu data yang berarti pengetahuan dan dapat dimanfaatkan oleh menerimanya”.

Dari menurut para ahli di atas dapat diartikan jika, Informasi sendiri adalah suatu data yang dapat dikelola dan menjadi bentuk informasi yang penting bagi para yang menerimanya dan menjadikannya sebuah keputusan tersendiri. Informasi sangat dibutuhkan dan mempunyai nilai untuk mengambil suatu tindakan dalam perencanaan.

2.1.4 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu jaringan kerja dari berbagai proses yang terbilang saling terkait dan berhubungan serta kerja sama, sistem informasi juga dapat diartikan atau dianggap sebagai media yang dapat membantu seseorang dalam pengambilan keputusan dan tindakan dalam suatu kegiatan yang menyelesaikan masalah yang memiliki manfaat atau nilai guna yang membutuhkannya. Sistem informasi memiliki arti tersendiri menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

Menurut (Fauzi, 2017, p. 8) “Sistem informasi adalah kegiatan dari prosedur suatu yang diorganisasikan dan bilamana dieksekusi, akan menyajikan informasi sebagai pengambilan keputusan dan pengendaliannya”.

Menurut (Kadir, 2014, p. 9) “Sistem informasi adalah rangkaian sebuah prosedur yang formal dan data yang dikelompokkan, diproses menjadi informasi kepada pengguna”.

Dari pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi merupakan aktivitas dari beberapa prosedur dimana informasi akan diolah dengan menggunakan sistem dan disajikan kepada pengguna untuk pengambilan keputusan.

2.1.5 Perancangan

Perancangan adalah sebuah arahan yang terdiri beberapa komponen atau unsur yang fungsinya menjadikan sebuah acuan dalam satuan sistem. Perancangan sendiri memiliki arti tersendiri menurut para ahli yaitu:

Menurut (Ahmad, 2012, p. 2) , “Perancangan adalah proses sistem yang akan diterapkan atau diimplementasi kedalam sebuah sistem yang akan dirancang”.

Menurut, (Muharto, 2016, p. 103) “Perancangan dapat berfungsi memenuhi kebutuhan pengguna, dalam memberikan gambaran yang jelas serta hasil rancangan yang akan bangun lengkap dalam pengembangannya maupun atau perancangan sistem”.

Dari pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Perancangan merupakan merancang atau desain sebuah sistem yang memberikan hasil rancangan sistem yang baik, serta dimana rancangan tersebut menerapkan kebutuhan langkah dalam proses pengolahan operasi data sistem tersebut.

2.1.6 Website

Website merupakan sebuah *webpage* yang bisa diakses dengan internet. Website dapat berisi konten seperti teks, gambar, video, ataupun suara. Menurut para ahli, website memiliki pengertian sebagai berikut:

Menurut (Rahmadi, 2013, p. 2) “Website atau situs merupakan sejumlah halaman website yang memiliki topik saling terkait dengan berkas yang memiliki unsur seperti gambar, video atau jenis berkas pada lainnya.”

Menurut (Yuhefizar, 2012, p. 2) “Website adalah keseluruhan halaman website yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung serta memiliki unsur informasi terhubung.”



Gambar 2.1 Simbol *World Wide Web*

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan website adalah halaman web yang terhubung dengan internet dan memiliki informasi dengan berbagai bentuk.

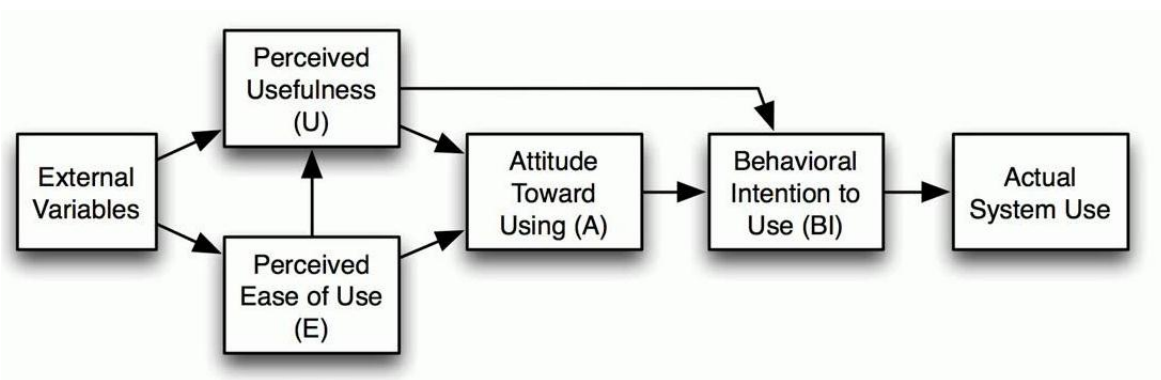
2.2 Teori Khusus

2.2.1 Metode *Technology Acceptance Model*

Technology Acceptance Model atau TAM adalah model yang dirancang untuk menganalisis, memeriksa dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pemakai sistem terhadap sistem teknologi informasi yang dijalankan.

Modifikasi model TAM dilakukan oleh Venkantsh (2002) dengan menambahkan variabel kepercayaan dengan model penerimaan teknologi dan peningkatan kepercayaan, menguji hubungan antara TAM dan variabel kepercayaan. Modifikasi TAM lainnya adalah *Technology and Risk Acceptance Model* (TRITAM) yang menggabungkan kedua variabel yaitu *trust* dan juga *risk* bersama seluruh variabel dari model TAM. (Suleman, 2019, p. 10).

Tujuan dari TAM adalah untuk menginterpretasikan dan memperkirakan apakah sistem informasi tersebut diterima *user*. TAM memberikan landasan teori untuk mengetahui pengaruh antar bagian adopsi di dalam suatu kelompok dalam bentuk *tech*. Dapat dijelaskan dengan TAM berbagai hubungan sebab akibat antara keyakinan (manfaat sistem informasi dan kemudahan penggunaan) dan perilaku, tujuan/kebutuhan, dan penggunaan aktual pengguna/pengguna sistem informasi. (Altarteer & Charissis, 2019, p. 64053).



Gambar 2.1 Model *Technology Acceptance Model*

2.2.2 *User Acceptance Test*

Prosedur *User acceptance test* (UAT) merupakan langkah yang paling *final* dan paling penting dari empat fase pengujian perangkat lunak yang biasanya dilakukan oleh pengembang. Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem untuk menentukan apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan sudah dapat mendukung semua skenario bisnis dari pengguna aplikasi. UAT diimplementasikan oleh pengembang dan dilakukan pengujian oleh pengguna akhir. (Hidayati, 2019, p. 10).

Ada tiga urutan dalam UAT yaitu:

1. Membuat Rencana

Perencanaan pelaksanaan UAT harus dilakukan di awal proses, karena keputusan dari pengguna dan persiapan untuk dilakukan pengujian perlu dilakukan selama proses berlangsung. Jika terdapat penjadwalan ulang dilakukan di akhir proyek, kemungkinan besar akan terjadi masalah keterlambatan pada proyek tersebut, sehingga menunda penyelesaian proyek yang harusnya sedang berjalan. Perencanaan *User Acceptance Test* dapat dilakukan dengan menyusun rencana dan jadwal pengujian yang memiliki komponen umum seperti *condition*, *date*, *environment*, *actors*, *activity* dan

responsibility, analysis dan *procedure*, dan kriteria input-output dari aplikasi tersebut.

2. Persiapan

Saat melakukan pengujian, data pengujian yang dibutuhkan bersifat kompleks dan membutuhkan sumber daya yang besar. Pembuatan data dapat dilakukan dengan memasukkan metode secara langsung oleh pengguna atau dengan menggunakan data internal yang terdapat dalam database. Jika data yang dimasukkan oleh pengguna dapat diidentifikasi dan direkam secara akurat karena pengguna memasukkan data sesuai dengan persyaratan yang diperiksa.

3. Pengelolaan dan Eksekusi

Pengguna sistem sebagai penguji bertanggung jawab untuk menentukan skenario pengujian yang ingin dilakukan, membuat data yang akan dimasukkan ke dalam pengujian, dan menjalankan *User Acceptance Test*. Di akhir proses pengujian, pengguna harus membuat kesimpulan apakah pengujian yang dilakukan sudah memenuhi kriteria pengguna atau belum. Jika terjadi kesalahan selama pengujian berlangsung, hal ini harus dicatat dan diperbaiki.

2.2.3 *E-Commerce*

E-commerce merupakan campuran dari beberapa kegiatan jual-beli yang dilakukan melalui sarana *electronic*. *E-commerce* sebenarnya dapat dikategorikan dengan media telepon dan *tv*, tapi *e-commerce* lebih banyak dilakukan di Internet. Teknologi yang terus berkembang, terutama pada internet dapat memberi pengaruh besar kepada berbagai aspek di dalam hidup, termasuk jual-beli. Kegiatan berdagang sudah bertransformasi dalam hal proses pembelian, penjualan, dan pemasaran produk. Proses bisnis ini sering disebut sebagai *electronic commerce* atau dapat dipendekkan menjadi *e-commerce*. *E-commerce* dapat berarti kegiatan menjual dan membeli produk yang dapat dilakukan dengan menggunakan internet.

E-commerce juga dapat didefinisikan dengan beberapa teknologi yang dinamis dalam bentuk *apps* dipadukan dengan kegiatan bisnis yang menyatukan, bisnis, *consumer*, dan khalayak banyak melalui perdagangan elektronik dalam pertukaran barang, layanan, dan informasi secara elektronik. (Hidayati, 2019, p. 15) .

2.2.4 **Pengertian Penjualan**

Menurut Moekijat dalam (Widharta dan Sugiharto 2013, 2), Penjualan adalah kegiatan mencari pembeli, lalu mempengaruhi serta membimbing pembeli untuk membuat keperluannya sesuai terhadap produk yang diajakan untuk dilakukan penjualan serta dapat dicapainya harga yang disepakati dan menguntungkan bagi pembeli dan penjual.

Menurut (Hartono, et all 2012, 889), Penjualan adalah menjajakan barang dan jasa untuk mendapatkan pendapatan yang berupa materiil. Menurut (Mulyadi 2010, 202), Penjualan berupa suatu aktivitas yang berisi atas transaksi-transaksi yang berhubungan dengan penjualan barang atau jasa, baik secara kredit ataupun secara tunai.

2.2.5 Jenis Penjualan

Menurut (Badu Swasta 2019, 11-12), Jenis-jenis penjualan dapat dikelompokkan dalam 5 jenis penjualan yaitu sebagai berikut:

1. *Trade Selling*

Trade Selling adalah salah satu jenis penjualan di mana produsen dari produk membebaskan pengecer untuk meningkatkan tingkat distribusi produk yang mereka jual. Penjualan ini berfokus pada distributor yang melakukan pemasaran yang intensif untuk mendapatkan penjualan yang baik..

2. *Missionary Selling*

Missionary Selling adalah tipe penjualan yang dilakukan kepada produsen yang sudah memiliki distributor untuk produk mereka sendiri. *Missionary selling* dilakukan dengan mendorong pembeli untuk membeli produk dari reseller tersebut.

3. *Technical selling*

Technical selling pada dasarnya merupakan penjualan yang memiliki sifat teknikal. *Tehcnical selling* merupakan produk yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tertentu yang dimiliki konsumen. Berjuang untuk membuat penjualan meningkat dengan memberikan saran kepada pembeli produk tersebut.

4. *New Business Selling*

New Business Selling membuat penjualan dengan mengubah calon pembeli jadi pembeli. Teknik ini biasa digunakan oleh penjual asuransi.

5. *Responsive Selling*

Responsive Selling merupakan salah satu dari beberapa tipe penjualan yang terfokus untuk memuaskan pelanggan. Dimana penjual lebih rentan terhadap sikap yang dimunculkan oleh pembeli. Jenis jual beli ini mengarah pada hubungan dekat berdasarkan kepercayaan antara pembeli dan penjual.

2.2.6 Definisi Produk

Pengertian produk (*product*) menurut (Kotler, 2018, p. 346). Berbagai macam barang ataupun jasa yang dikemukakan ke pasar untuk dipertontonkan, dibeli, dipakai, atau dikonsumsi untuk memenuhi berbagai keinginan ataupun kebutuhan dari konsumen. Selain itu, dapat dimengerti bahwa produk adalah cara pandang *consumer* yang divisualisasi oleh produsen dan hasil produksi mencerminkan hal tersebut.

2.2.7 Definisi Obat Tradisional

Obat tradisional adalah obat yang digunakan menurut pengalaman yang merupakan obat yang diwariskan turun temurun. Biasa terbuat dari tumbuhan, hewan, mineral, olahan dari alam atau campuran dari bahan-bahan tersebut untuk diolah menjadi bentuk sediaan meliputi kapsul, tablet, obat lengkap dan bentuk obat lain tanpa menggunakan bahan herbal. Sebagian besar masyarakat masih menggunakan pengobatan tradisional sebagai terapi.

Masyarakat Indonesia sudah banyak mengkonsumsi obat tradisional dari bahan yang dibuat sendiri atau bahkan dari bahan jadi yang diracik oleh pabrik. Data Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) menunjukkan pada per tanggal September 2018 terdata sebanyak 2.868 jenis obat tradisional dan suplemen makanan sebagai bahan obat tradisional. (Dewi, illahi, Aryani, Pratiwi, & Agustini, 2019, p. 1)

2.2.8 Regresi Linear Berganda

Menurut (Hair *et al.*, 2019, p. 259), Regresi linear berganda merupakan rumus statistika dari model linear dan biasa dipakai untuk melakukan analisa apakah antar variabel memiliki hubungan tunggal dependen dan beberapa variabel independen. Dengan formulasi dasar yaitu:

$$\begin{array}{l} Y_1 \\ \text{(metric)} \end{array} = X_1 + X_2 + X_n$$

(metric) (metric)

Tujuan dari analisa dengan regresi linear berganda adalah untuk melakukan prediksi terhadap variabel dependen tunggal dengan beberapa variabel independen yang sudah diketahui nilainya dan sudah dipilih oleh peneliti. Setiap variabel independen diberikan bobot untuk memastikan prediksi yang maksimal. Sekumpulan variabel independen yang diberikan bobot akan membentuk kombinasi linear dari variabel independen yang menentukan hubungan dengan variabel dependen (Hair *et al.*, 2019, p. 265).

2.3 Teori Analisa Dan Perancangan

2.3.1 *Waterfall*

Waterfall adalah suatu konsep metodologi perkembangan suatu perangkat lunak yang memiliki alur air terjun (waterfall) atau yang disebut sebagai konsep model sekuensial linier, dalam proses mengembangkannya mengubah sebuah jenis sistem perangkat lunak dengan waterfall dapat dibilang untuk mengetahui serta mengembangkan sistem perangkat lunak yang akan dirancang (Sommerville, 2016, p. 27).

Menurut (Sommerville, 2016, p. 30), “Waterfall memiliki beberapa tahapan konsep yang mencerminkan aktifitas pengembangan dasar yaitu:

a. Analisis

Menganalisa kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dirancang serta analisis informasi yang bertujuan untuk mengelola data yang dibutuhkan.

b. Design

Desain sistem membantu dalam menentukan apa yang dibutuhkan oleh sistem secara keseluruhan.

c. Coding

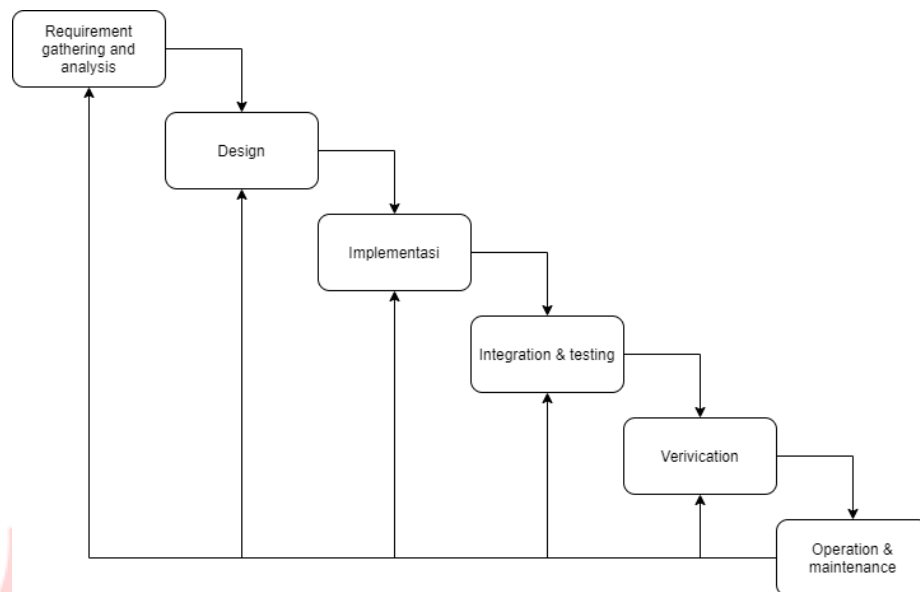
Memenuhi kebutuhan fungsional maupun non fungsional dengan perubahan desain menjadi bentuk program.

d. Testing

Testing melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional perancangan sistem.

e. Maintenance

Pemeliharaan dan perbaikan sertapeningkatan perancangan sistem sebagai kebutuhan baru.



Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 12),

Gambar 2.2 Metodologi Waterfall

Dari pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan dan diartikan *waterfall* adalah suatu konsep pengembangan bermodel fase secara satu persatu, dalam pengembangan yang terdiri dari rekutmen analisis, sistem *design*, implementasi terintegrasi & pengujian, dan operasi & perawatan yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak.

2.3.2 *Unified Modelling Language*

Unified Modelling Language (UML) Adalah bahasa pemodelan visual standar yang digunakan untuk pemodelan untuk melakukan penjelasan terhadap sebuah alur kerja yang kompleks dari system yang akan dibuat dan proses alur analisis, desain, dan implementasi sistem berbasis perangkat lunak kedalam sebuah gambaran. *Unified Modelling Language* (UML) memiliki arti tersendiri menurut para ahli yaitu:

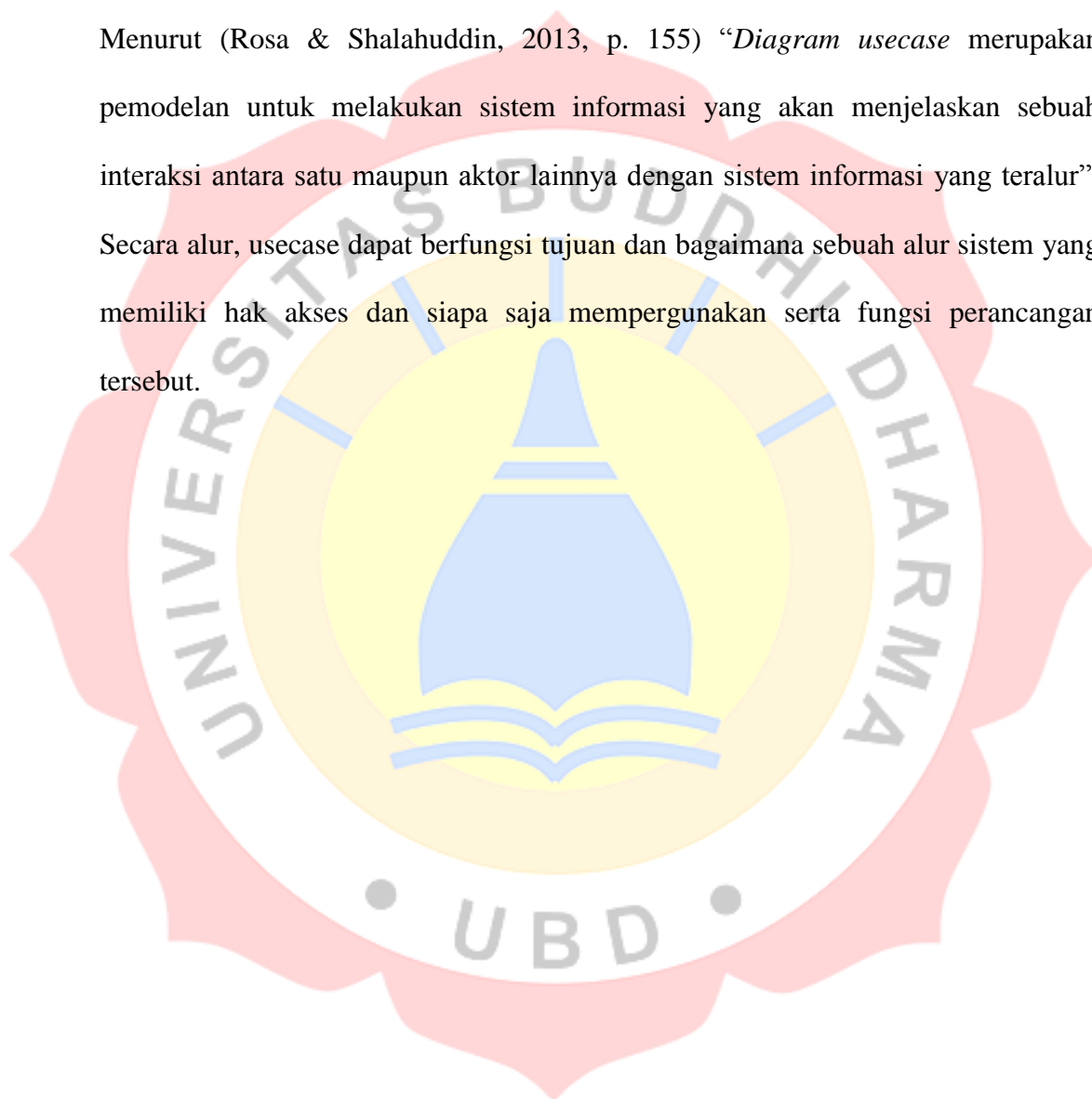
Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 13), ”*Unified Modelling Language* (UML) merupakan bahasa yang digunakan serta dijabarkan kedalam sebuah alur analisis dan desain, ke dalam sistem program yang bersifat orientasi”. UML dapat dijabarkan

serangkaian gambar diagram yang sangat sesuai dengan menyediakan detail rancangan dan konstruksi yang secara rinci.




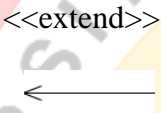
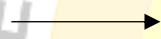
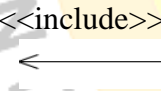
Ada beberapa jenis diagram UML yang dapat digunakan, contohnya:

a. *Usecase Diagram*

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 155) “*Diagram usecase* merupakan pemodelan untuk melakukan sistem informasi yang akan menjelaskan sebuah interaksi antara satu maupun aktor lainnya dengan sistem informasi yang teralur”. Secara alur, usecase dapat berfungsi tujuan dan bagaimana sebuah alur sistem yang memiliki hak akses dan siapa saja mempergunakan serta fungsi perancangan tersebut.



Tabel 2.1 Simbol – Simbol *Usecase Diagram*







No	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	aktor yang berfungsi sebagai interaksi dengan fungsional yang akan dibuat.
2		<i>Usecase</i>	Fungsionalitas yang memiliki arti sebagai pertukaran pesan atau sistem.
3		<i>Association</i>	Komunikasi sebagai penmbatas aktor dengan <i>use case</i> .
4		<i>Extend</i>	Extend yang berfungsi sebagai tambahan ke sebuah <i>usecase</i> .
5		<i>Generalization</i>	Generalisasi yang berguna antara <i>usecase</i> dan memiliki fungsi satu.
6		<i>Include</i>	includde sebagai syarat dijalankan sebuah <i>usecase</i> .

Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 156)

b. *Activity Diagram*

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 145), “*Activity diagram* adalah sebuah alur kerja yang menjelaskan tentang aktivitas, yang dapat berisi pilihan atau pengulangan. Di dalam UML, diagram ini dapat menjelaskan aktivitas komputer atau aktivitas dalam suatu organisasi.

Tabel 2.2 Simbol – Simbol *Activity Diagram*

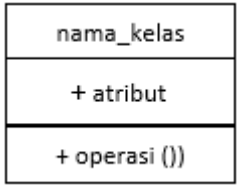
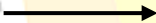
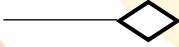
No	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Action</i>	Sebuah sistem yang berisikan sebuah aksi.
2.		<i>Start state</i>	Objek dibentuk atau sebagai awal mulainya alur.
3.		<i>End State</i>	Objek dibentuk atau sebagai akhirnya alur.
4.		<i>State Transition</i>	Garis yang berfungsi sebagai suatu kegiatan.
5.		<i>Decision Node</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
6.		<i>Swimlane</i>	Kolom untuk menentukan siapa yang bertanggung jawab atas suatu kegiatan

Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 146)

c. *Class Diagram*

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 146), “*Class diagram* berfungsi untuk merancang struktur sistem dari segi pendefinisian *database* yang akan dibuat kedalam sebuah sistem”. Susunan struktur yang baik pada diagram memiliki jenis class seperti *class main*; *class* yang ditangani tampilan sistem *class* yang diambil dari definisian *usecase*; *class* yang ditarik dari definisian data.

Tabel 2.3 Simbol – Simbol *Class Diagram*

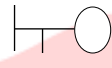
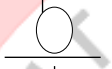

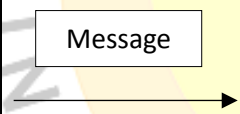
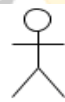


No	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Kelas	Kelas pada struktur sistem.
2.		Kebergantungan	Relasi garis kelas antar kelas.
3.		Agregasi	Relasi antar kelas dengan semua bagian kelas.

Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 147)

d. *Sequence Diagram*

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 165), “*Sequence diagram* (diagram sekuen) memiliki fungsi objek yang gunanya mendeskripsikan sebuah *lifeline* objek yang memiliki pesan yang diterima oleh sistem”.

Tabel 2.4 Simbol – Simbol *Sequence Diagram*

No	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Boundary Lifeline</i>	Suatu alur yang penghubung aktor dengan layar.
2.		<i>Entity Lifeline</i>	Suatu <i>entity</i> yang memberitahukan ke dalam suatu sistem.
3.		<i>Control Lifeline</i>	Menggambarkan pengendalian atau proses organisir transisi antar <i>lifeline</i> .
4.		<i>Message</i>	Adanya alur informasi antar pesan.
5.		<i>Actor</i>	Pengguna yang akan memulai alur atau kegiatan.
6.		<i>Activation Bar</i>	Menggambarkan lamanya waktu yang diperlukan untuk suatu pesan diproses.
7.		<i>Note</i>	Catatan dari suatu pesan antar alur.

Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2013, p. 165)

2.3.3 MySQL

MySQL merupakan sebuah wadah data yang bersifat *prototype* dan dapat mengatur data dan terhubung dengan beberapa aplikasi lainnya dalam data yang disimpannya, MySQL sendiri merupakan aplikasi program komputer dengan penggunaan bahasa komputer yang berjenis *Scripting Server Site* dan lalu dapat dipahami oleh beberapa sistem seperti PHP dan Java.

Menurut (Sidik, 2014, p. 333), “MySQL merupakan *software database* yang termasuk paling sering digunakan dalam pembuatan *database* dan memiliki *open source* serta memiliki performansi *query* dari *database* yang paling cepat dan jarang terjadi masalah dalam penggunaannya.”

Menurut (Mundzir, 2014, p. 250), “MySQL merupakan sebuah *software* yang memiliki fitur *multi-user* dan *multithreaded* serta SQL basis data manajemen sistem (DMS).”

Dari pengertian menurut para ahli di atas dapat diartikan bahwa MySQL sebagai sebuah *database server development* bersifat *open source* yang mampu mengakses data dan menyimpannya, berupa program komputer *Scripting Server Site* seperti PHP, Perl, CGI, Java dan lain.

2.3.4 PHP

PHP adalah bahasa *script* yang memiliki fungsi server-side serta dapat ditambahkan HTML sendiri, PHP sendiri memiliki skrip bahasa yang akan membuat suatu aplikasi dapat diintegrasikan ke dalam bahasa HTML sendiri sehingga suatu halaman *website* menjadi lebih dinamis.


```
<html>
  <head>
    <title>PHP Test </title>
  </head>
  <body>
    <?php echo '<p>Hello World</p>'; ?>
  </body>
</html>
```

Sumber: (Sidik, 2014, p. 3)

Gambar 2.3 Contoh *code* PHP

Menurut (Sidik, 2014, p. 4), “PHP merupakan bahasa pemrograman dengan skrip yang berfungsi membuat dokumen HTML kedalam server website serta dihasilkan suatu aplikasi.

Dari menurut para ahli di atas dapat di artikan jika PHP adalah *Hypertext Preprocessor*, bahasa pemrograman yang berbasis coding yang berfungsi untuk membuat sebuah halaman *website* yang dinamis dan berguna untuk berbagai macam sistem operasi yang mendukung *website server*.

2.3.5 HTML

HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language* adalah salah satu format yang digunakan dalam pembuatan rancangan aplikasi yang berjalan pada halaman *web*.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Example</title>
5     <link rel="stylesheet" href="sty
6   </head>
7   <body>
8     <h1>
9       <a href="/">Header</a>
10    </h1>
11    <nav>
12      <a href="one/">One</a>
13      <a href="two/">Two</a>
14      <a href="three/">Three</a>
15    </nav>
```

Sumber: (Hidayatullah & Kawistara, 2017, p. 15)

Gambar 2.4 Contoh code HTML

Menurut (Hidayatullah & Kawistara, 2017, p. 15), “HTML (*Hypertext Markup Language*) sendiri memiliki bahasa *standard* yang digunakan dalam menampilkan halaman *website* untuk perangkat perambah mengetahui bagaimana halaman yang akan dibuka dapat ditampilkan kepada *user* pemakai *website*.”.

2.3.6 Laravel

Laravel adalah sebuah *framework web* yang menggunakan bahasa PHP dan berbasis *Model-View-Controller* (MVC). CodeIgniter banyak digunakan untuk berbagai *platform website* seperti administrasi, *e-commerce*, pendidikan, dan pemerintahan.

2.4 Tinjauan Studi

Tabel 2.5 Penelitian Wahyu

No.	Data Jurnal	Keterangan
1.	Judul	ANALISA METODOLOGI PENGEMBANGAN SISTEM DENGAN PERBANDINGAN MODEL PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN MENGGUNAKAN WATERFALL DEVELOPMENT MODEL, MODEL PROTOTYPE, DAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)
2.	Jurnal	Jurnal INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta ISSN
3.	Volume dan halaman	Vol. 4 No 1
4.	Tahun	2018
5.	Penulis	Wahyu Wijaya Widiyanto
6.	Tujuan penelitian	Melakukan analisa terhadap pengembangan sistem kepegawaian
7.	Lokasi dan subjek penelitian	Universitas AMIKOM Yogyakarta
8.	Perancangan sistem	Sistem Informasi Kepegawaian
9.	Hasil penelitian	Sistem Kepegawaian di Universitas AMIKOM dapat berjalan dengan baik menggunakan metode Waterfall
10.	Kekuatan penelitian	Penelitian dapat berjalan lancar karena dilakukan di kampus sendiri.
11.	Kelemahan penelitian	Aplikasi yang sudah terlalu lama menyebabkan kekurangan informasi dalam penelitian
12.	Kesimpulan	Proses pembuatan aplikasi dengan TAM membuat pengembangan dan pengujian menjadi cepat dan teratur oleh pengguna aplikasi

Tabel 2.6 Penelitian Asep, Siti

No.	Data Jurnal	Keterangan
1.	Judul	Metode <i>Waterfall</i> Untuk Sistem Informasi Penjualan
2.	Jurnal	INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS
3.	Volume dan halaman	Vol. 2, No. 1 95-104
4.	Tahun	2017
5.	Penulis	Asep Abdurrahman, Siti Masripah
6.	Tujuan penelitian	Melakukan analisa terhadap penggunaan metode Waterfall pada Sistem Informasi Penjualan
7.	Lokasi dan subjek penelitian	Toko Kue Manika Brownies Kukus & Cake
8.	Perancangan sistem	Sistem Penjualan
9.	Hasil penelitian	Sistem Informasi Penjualan di Toko Kue Manika Brownies Kukus & Cake dapat berjalan dengan baik menggunakan metode Waterfall
10.	Kekuatan penelitian	Penelitian dilakukan di ruang lingkup yang kecil dengan kebutuhan yang jelas
11.	Kelemahan penelitian	Hasil perancangan belum tentu bisa di implementasi di tempat lain.
12.	Kesimpulan	Perancangan dengan menggunakan metode Waterfall dapat mempermudah pembuatan aplikasi toko kue dan mempercepat proses pengecekan aplikasi.

Tabel 2.7 Penelitian Nur

No.	Data Jurnal	Keterangan
1.	Judul	User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah)
2.	Jurnal	Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi
3.	Volume dan halaman	Volume 5 Nomor 1, halaman 1-10
4.	Tahun	2020
5.	Penulis	Elok Luthfiyyah Hady, Kholid Haryono, Nur W. Rahayu
6.	Tujuan penelitian	Melakukan implementasi metode testing UAT pada sistem tabungan santri
7.	Lokasi dan subjek penelitian	Pondok Pesantren Al-Mawaddah, Sistem Tabungan Santri
8.	Perancangan sistem	Sistem Tabungan Santri
9.	Hasil penelitian	Sistem Tabungan Santri dapat dilakukan <i>testing</i> dengan menggunakan metode UAT.
10.	Kekuatan penelitian	Penelitian dapat dilakukan dengan seksama karena berada di lingkungan yang kecil.
11.	Kelemahan penelitian	Studi kasus yang dilakukan belum tentu dapat di implementasikan di tempat lain.
12.	Kesimpulan	Sistem dapat bekerja secara baik dan data dapat di <i>maintain</i> secara konsisten oleh pengguna

Tabel 2.8 Penelitian Dede; et al

No.	Data Jurnal	Keterangan
1.	Judul	DECISION MODEL BASED ON TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) FOR ONLINE SHOP CONSUMERS IN INDONESIA
2.	Jurnal	Academy of Marketing Studies Journal
3.	Volume dan halaman	Vol 23 No 4
4.	Tahun	2019
5.	Penulis	Dede Suleman; et al
6.	Tujuan penelitian	Mengetahui apakah model TAM dapat di implementasikan di aplikasi <i>online shop</i> di Indonesia
7.	Lokasi dan subjek penelitian	Sebuah toko di Indonesia
8.	Perancangan sistem	Sistem <i>online shop</i>
9.	Hasil penelitian	Model TAM dapat digunakan untuk aplikasi <i>online shop</i> dengan baik
10.	Kekuatan penelitian	Penelitian memiliki ruang lingkup yang besar, sehingga dapat di implementasikan di berbagai macam skenario <i>online shop</i> di Indonesia
11.	Kelemahan penelitian	Ketidakjelasan lokasi penelitian
12.	Kesimpulan	Model TAM cocok untuk dipakai di aplikasi <i>online shop</i> di Indonesia karena sangat berorientasi kepada pengguna

Tabel 2.9 Penelitian Samar, Vassilis

No.	Data Jurnal	Keterangan
1.	Judul	Technology Acceptance Model for 3D Virtual Reality System in Luxury Brands Online Stores
2.	Jurnal	IEEE Access
3.	Volume dan halaman	Vol. 7 Hal. 64053 - 64062
4.	Tahun	2019
5.	Penulis	Samar Altarteer, Vassilis Charissis
6.	Tujuan penelitian	Mengetahui manfaat model TAM terhadap <i>online shop</i> barang mewah berbasis <i>virtual reality</i>
7.	Lokasi dan subjek penelitian	Toko barang mewah
8.	Perancangan sistem	<i>Online shop</i> barang mewah berbasis <i>virtual reality</i>
9.	Hasil penelitian	Model TAM dapat diimplementasikan di sistem dengan baik
10.	Kekuatan penelitian	Penelitian memiliki data perhitungan model yang jelas
11.	Kelemahan penelitian	Peneliti tidak mencantumkan secara detil lokasi penelitian
12.	Kesimpulan	Model TAM dapat dipakai di sistem karena <i>virtual reality</i> adalah sistem yang dirancang untuk langsung berinteraksi dengan pengguna

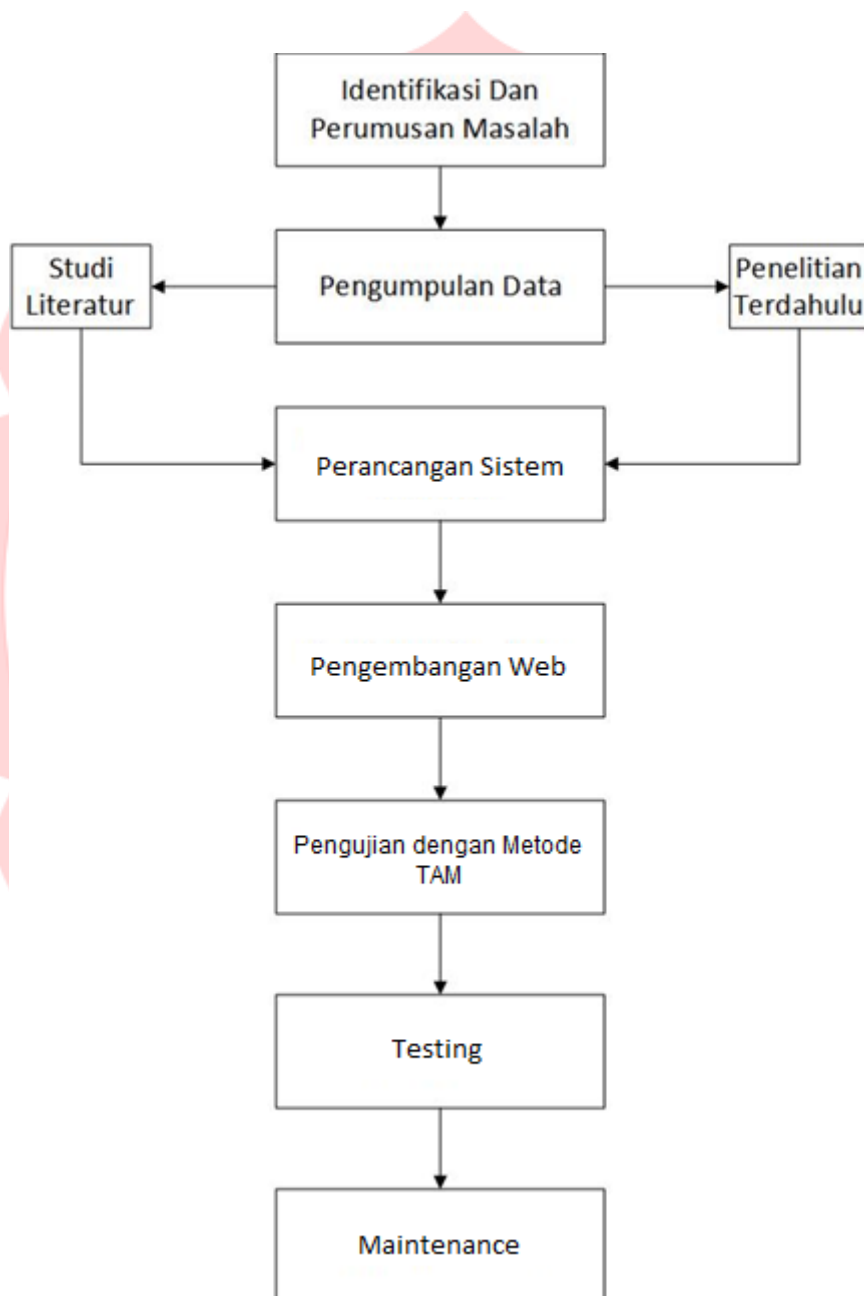
Tabel 2.10 Rangkuman Tinjauan Studi Jurnal

Peneliti	Nama Jurnal	Tahun	Institusi	Judul dan Metode Yang Digunakan	Kesimpulan
Wahyu Wijaya Widiyanto	Jurnal INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta ISSN	2018	Universitas AMIKOM Yogyakarta	ANALISA METODOLOGI PENGEMBANGAN SISTEM DENGAN PERBANDINGAN MODEL PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN MENGGUNAKAN WATERFALL DEVELOPMENT MODEL, MODEL PROTOTYPE, DAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)	Proses pembuatan aplikasi dengan TAM membuat pengembangan dan pengujian menjadi cepat dan teratur oleh pengguna aplikasi
Asep A., Siti Masripah	INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS	2017	Toko Kue Manika Brownies Kukus & Cake	Metode <i>Waterfall</i> Untuk Sistem Informasi Penjualan	Perancangan dengan menggunakan metode Waterfall dapat mempermudah pembuatan aplikasi toko kue dan mempercepat proses pengecekan aplikasi.
Elok Luthfiyyah Hady, Kholid Haryono, Nur W. Rahayu	Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi	2020	Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah	User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah)	Sistem dapat bekerja secara baik dan data dapat di <i>maintain</i>

					secara konsisten oleh pengguna
Dede Suleman; et al	Academy of Marketing Studies Journal	2019	Sebuah toko di Indonesia	DECISION MODEL BASED ON TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) FOR ONLINE SHOP CONSUMERS IN INDONESIA	Model TAM cocok untuk dipakai di aplikasi <i>online shop</i> di Indonesia karena sangat berorientasi kepada pengguna
Samar Altarteer, Vassilis Charissis	IEEE Access	2019	Toko barang mewah	Technology Acceptance Model for 3D Virtual Reality System in Luxury Brands Online Stores	Model TAM dapat dipakai di sistem karena <i>virtual reality</i> adalah sistem yang dirancang untuk langsung berinteraksi dengan pengguna

2.5 Kerangka Pemikiran

Dalam melakukan perancangan aplikasi. Peneliti memerlukan kerangka berpikir yang menjadi tolak ukur penelitian dan pengembangan aplikasi. Kerangka penelitian ini berdasar pada metodologi *waterfall* yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan pengembangan aplikasi. berikut adalah kerangka pemikiran peneliti:



Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran Penelitian

Dari kerangka penelitian di atas, dapat disimpulkan alur dari peneliti yaitu:

1. Melakukan pencarian dan pengumpulan kebutuhan serta permasalahan yang terdapat pada sistem jual beli di PT Yahi Utama.
2. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan merujuk kepada studi literatur dan penelitian terdahulu.
3. Melakukan perancangan sistem yang terdiri dari *web*, dan cara untuk mengimplementasikan metode TAM untuk melakukan pengujian apakah program sudah dapat diterima oleh *user* dengan baik.
4. Mengembangkan *web online shop* obat tradisional.
5. Melakukan pengembangan metode TAM untuk melakukan pencocokan kriteria antara aplikasi *web* yang akan dibuat dan kebutuhan *user*.
6. Melakukan *testing* secara *black box* terhadap aplikasi *web*, dan algoritma.
7. Melakukan pemeliharaan berkala terhadap sistem

BAB III

ANALISIS SISTEM BERJALAN

3.1 Tinjauan Umum Perusahaan

3.1.1 Sejarah Perusahaan

PT. Yahi Utama adalah perusahaan swasta nasional yang didirikan sejak tahun 1984 dan berlokasi di Tangerang, Banten. PT. Yahi Utama bergerak di bidang farmasi, terutama pada produksi dan distribusi obat – obatan tradisional.



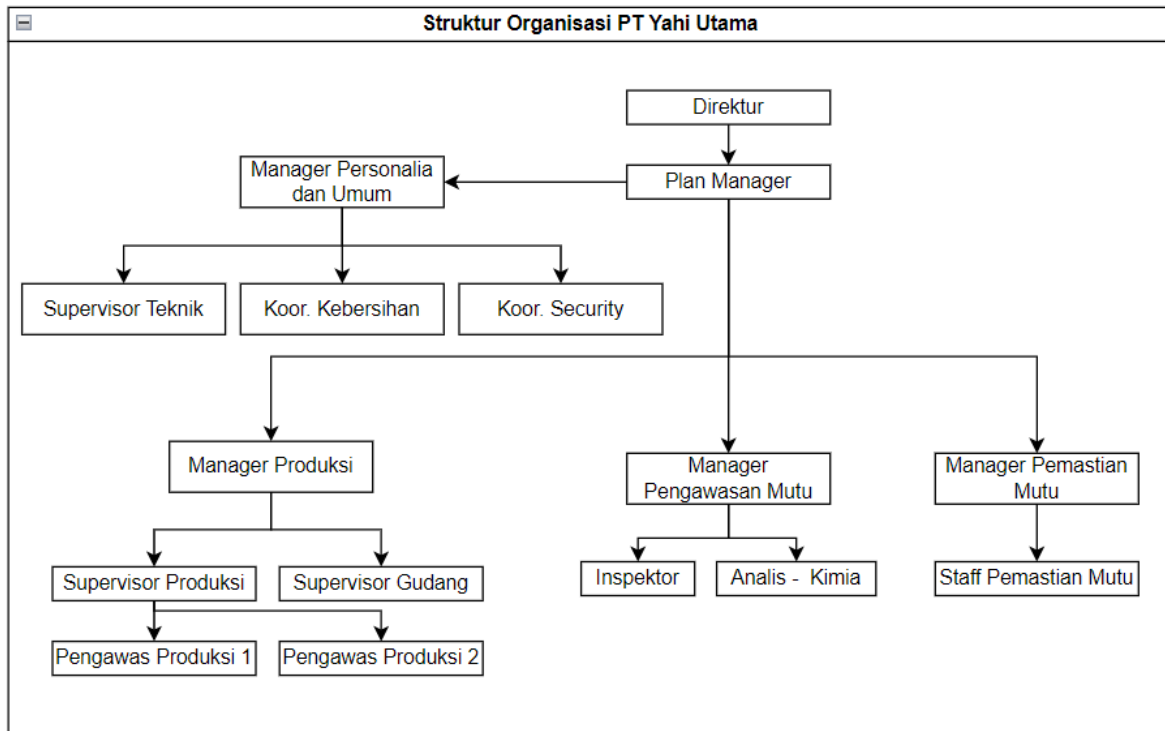
Gambar 3.1 Logo PT. Yahi Utama

PT. Yahi Utama telah memproduksi berbagai macam produk. Seperti minyak angin, koyo, balsam, dan juga salep untuk mengatasi pegal linu. Dari banyaknya produk dan penjualan yang ada, PT. Yahi utama masih menggunakan cara konvensional dalam penjualannya, yaitu dengan bertemu langsung atau menelepon klien yang ingin membeli produk.

3.1.2 Struktur Organisasi Perusahaan

a. Struktur Organisasi

Berikut adalah struktur organisasi dari PT. Yahi Utama:



Gambar 3.2 Struktur Organisasi PT. Yahi Utama

b. Wewenang dan Tanggung Jawab

1) Direktur

a) Wewenang

- Mengetahui semua kegiatan yang berlangsung di PT. Yahi Utama
- Mengkoordinir dan mengawasi manager yang sedang bertugas
- Mendapatkan laporan langsung mengenai produksi dan keuangan perusahaan.

b) Tanggung Jawab

- Bertanggung jawab kepada CEO di perusahaan pusat untuk menyerahkan laporan keuangan dan produksi perusahaan.
- Bertanggung jawab kepada Investor untuk melaporkan keadaan perusahaan.

2) Plan Manager

a) Wewenang

- Mengkoordinir kegiatan Manager yang sedang bertugas.
- Membuat keputusan managerial berdasarkan keadaan perusahaan.

b) Tanggung Jawab

- Bertanggung jawab kepada direktur untuk menyerahkan laporan Managerial.

3) Manager Personalia dan Umum

a) Wewenang

- Melakukan seleksi dan wawancara calon karyawan baru.
- Menentukan standar indikator performa karyawan
- Menentukan peraturan perusahaan.

b) Tanggung Jawab

- Bertanggung jawab secara tidak langsung kepada karyawan perusahaan
- Bertanggung jawab kepada Plan Manager untuk laporan bulanan karyawan

4) Supervisor Teknik

a) Wewenang

- Mendapatkan laporan tentang kondisi mesin pabrik dari staff
- Melakukan inspeksi baik terjadwal atau mendadak.

b) Tanggung Jawab

- Memastikan mesin pabrik dalam keadaan baik dan prima.
- Melakukan perawatan bulanan, per tiga bulan, per enam bulan, dan tahunan.
- Bekerjasama dengan vendor untuk melakukan perbaikan.

5) Koor. Kebersihan

a) Wewenang

- Mendapat laporan kebersihan setiap bulan.
- Menegur atau memberikan sanksi bagi pelaku pelanggaran.

b) Tanggung Jawab

- Memastikan kebersihan di area kantor dan pabrik terjaga.
- Melaporkan laporan kebersihan ke bagian Personalia.
- Melakukan piket pembersihan bagian kantor dan pabrik.

6) Koor. Security

a) Wewenang

- Menerima laporan keamanan dari bagian keamanan dan satpam.
- Menegur dan memberikan sanksi bagi pelaku pelanggaran.
- Menindak, dan mengusir oknum yang berusaha untuk mengganggu keamanan kantor dan pabrik.

b) Tanggung Jawab

- Melakukan piket jaga secara rutin dan bergilir.
- Melaporkan laporan keamanan ke bagian Personalia.
- Bekerjasama dengan kepolisian untuk melakukan pelatihan.

7) Manager Produksi

a) Wewenang

- Menerima laporan produksi bulanan dan tahunan
- Mengatur kuota produksi
- Mengatur stok dan bahan baku
- Mengadakan lembur apabila kuota produksi tidak memenuhi target.

b) Tanggung Jawab

- Melaporkan laporan produksi ke Plan Manager
- Memastikan produksi berjalan dengan baik dan lancar
- Bekerja sama dengan bagian teknis untuk menjaga kondisi mesin di pabrik

8) Supervisor Produksi

a) Wewenang

- Mengkoordinir staff dan buruh dalam kegiatan produksi di pabrik.

b) Tanggung Jawab

- Melaporkan laporan produksi ke bagian manager produksi.

9) Supervisor Gudang

a) Wewenang

- Mengkoordinir staff dan buruh dalam kegiatan pergundangan di pabrik.

b) Tanggung Jawab

- Melaporkan laporan keluar masuk barang ke bagian manager produksi

10) Pengawas Produksi 1 dan 2

a) Wewenang

- Melakukan pengawasan terhadap staff dan buruh dalam kegiatan produksi.
- Memberikan koordinasi khusus apabila terjadi *under quota* dalam produksi barang.

b) Tanggung Jawab

- Memberikan laporan produksi kepada Supervisor Produksi

11) Manager Pengawasan Mutu

a) Wewenang

- Merancang dan membentuk regulasi untuk kualitas dan keamanan mutu produk.
- Mengatur alur kerja pengawasan mutu.

b) Tanggung Jawab

- Memberikan laporan mutu bulanan kepada Plan Manager
- Bertanggung jawab untuk perbaikan mutu rutin.

12) Inspektor

a) Wewenang

- Melakukan inspeksi kandungan kimia terhadap produksi obat.
- Menimbang dan mengatur komposisi obat.

b) Tanggung Jawab

- Bertanggung jawab atas kandungan kimia yang terkandung di dalam produk.

13) Analis – Kimia

a) Wewenang

- Melakukan penimbangan komposisi kimia untuk obat.
- Melakukan pengecekan obat secara berkala

b) Tanggung Jawab

- Melakukan riset secara rutin.
- Membuat inovasi produk baru.

14) Manager Pemastian Mutu

a) Wewenang

- Dapat melakukan penolakan barang pada saat *request* pengiriman apabila barang memiliki *defect* atau cacat.

b) Tanggung Jawab

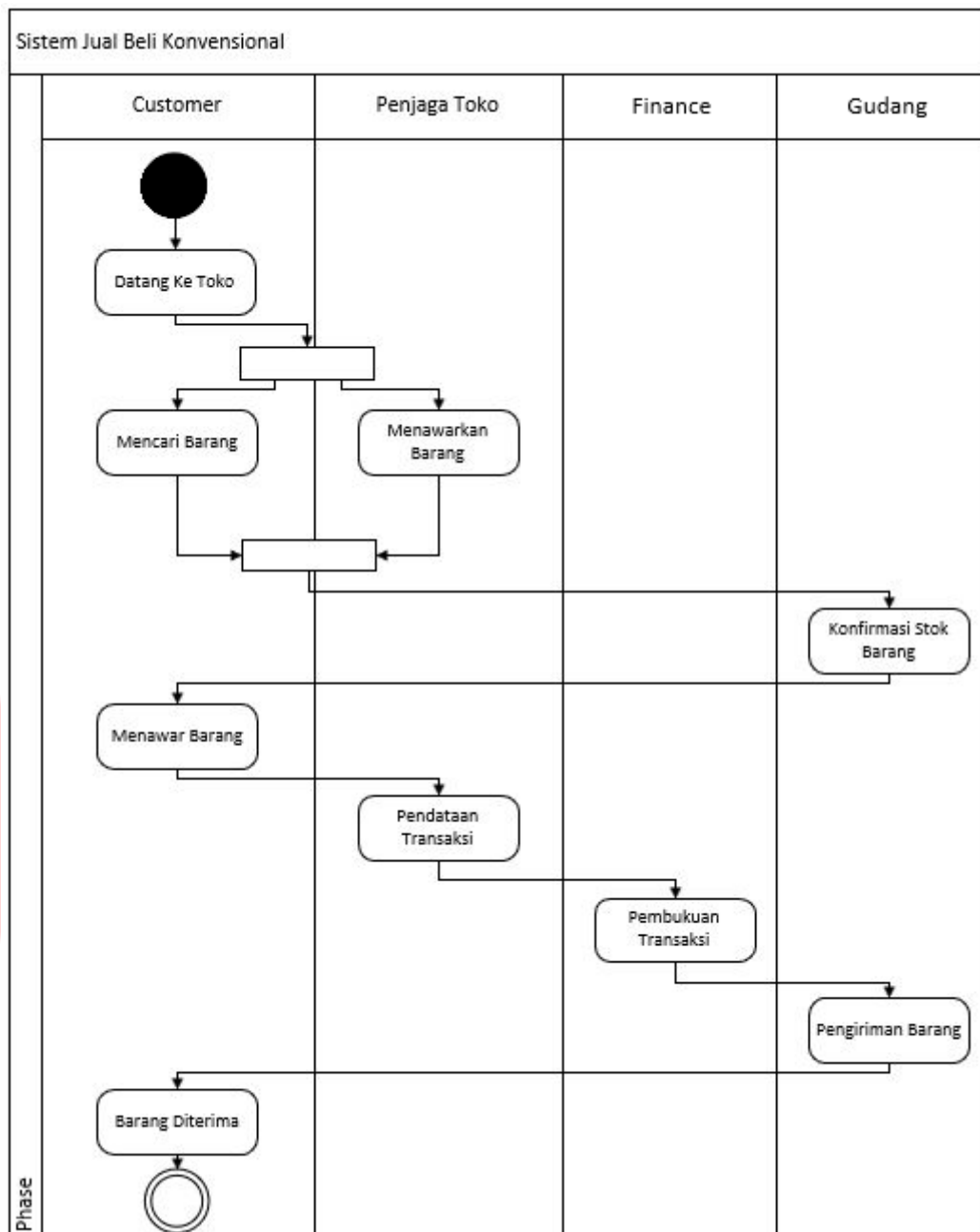
- Melakukan pengecekan rutin sebelum pengiriman.

3.2 Prosedur Sistem Berjalan

Prosedur dari sistem yang berjalan sekarang adalah sebagai berikut:

- a. PT Yahi Utama menjual obat – obatan secara *offline*.
- b. Pembeli harus datang ke toko yang didistribusikan oleh perusahaan untuk membeli barang dagangan. Setelah datang, pembeli akan menanyakan harga obat ke *sales*. Setelah pembeli menentukan pilihan, *sales* akan meneruskan *order* ke pihak admin *finance*.
- c. Pembayaran hanya bisa dilakukan dengan uang (*cash*).
- d. Admin *finance* bertugas untuk melakukan pencatatan apabila pembeli sudah melakukan pembayaran atau belum. Jika sudah pembayaran sudah dilakukan dan di konfirmasi, maka admin *finance* akan meneruskan *order* ke pihak gudang untuk melakukan pengiriman.
- e. Pihak PT melakukan pencetakan *invoice* dan surat jalan secara manual menggunakan Excel.
- f. Pihak gudang melakukan pengiriman dengan membawa surat jalan dan *invoice* yang nanti akan di tanda tangan oleh pembeli saat menerima barang. Jika sudah di tanda tangan, berarti *order* sudah selesai.

3.3 Analisa Sistem Berjalan



Gambar 3.3 Activity Diagram Sistem Berjalan

3.4 Analisa Masalah

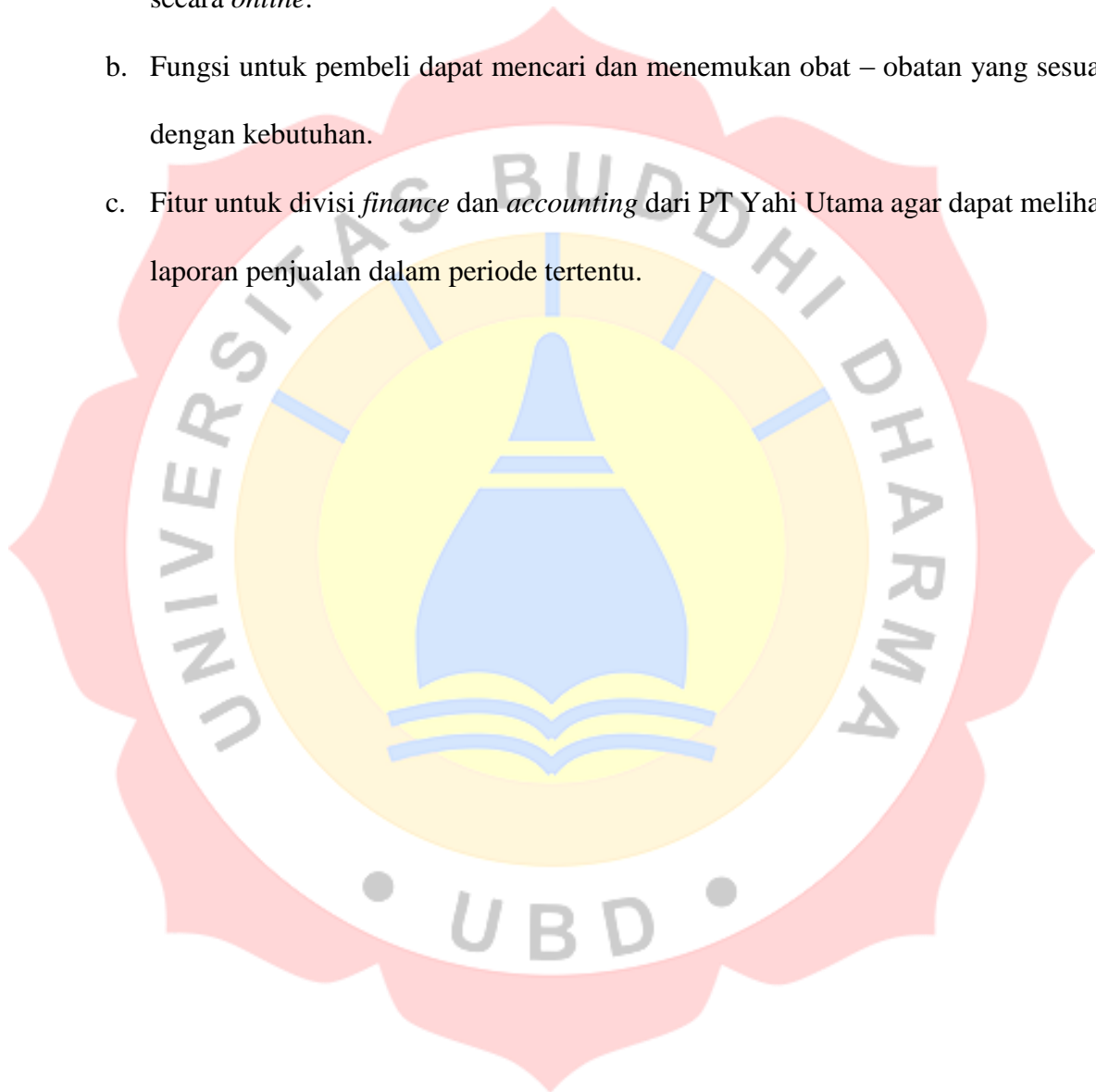
Permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- Kurangnya promosi dari PT di dunia *online*.
- Kurangnya teknologi yang dapat melakukan pencatatan barang dan stok.
- Kurangnya teknologi yang dapat digunakan PT untuk melihat dan mencetak berbagai laporan.

3.5 Identifikasi Kebutuhan Sistem

Berdasarkan permasalahan dan alur sistem yang berjalan sekarang, berikut adalah fitur dan fungsi yang diperlukan oleh sistem:

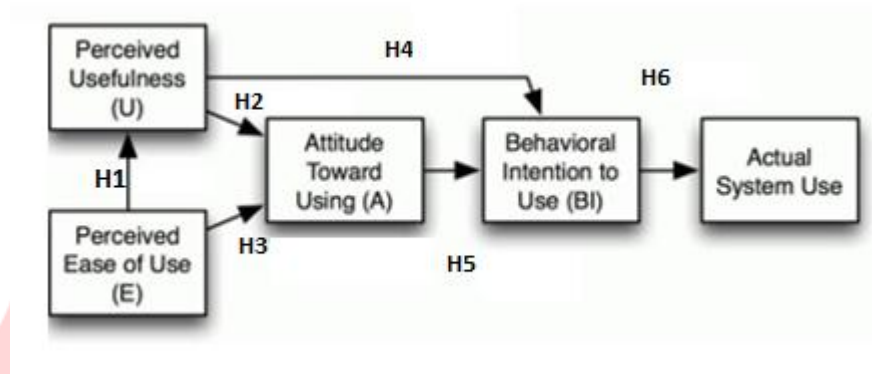
- a. Fungsi untuk PT Yahi Utama agar dapat menampilkan dan menjual barangnya secara *online*.
- b. Fungsi untuk pembeli dapat mencari dan menemukan obat – obatan yang sesuai dengan kebutuhan.
- c. Fitur untuk divisi *finance* dan *accounting* dari PT Yahi Utama agar dapat melihat laporan penjualan dalam periode tertentu.



3.6 Metode *Technology Acceptance Model*

3.6.1 Rumus Metode TAM

Berikut adalah model dari pengujian TAM yang akan dipakai:



Gambar 3.4 Model Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Dari model TAM tersebut, didapatkan hipotesis sebagai berikut:

- Hipotesis 1: *Ease of Use* Berpengaruh Positif Terhadap *Usefulness*
- Hipotesis 2: *Usefulness* Berpengaruh Positif Terhadap *Attitude Toward Using*
- Hipotesis 3: *Ease of Use* Berpengaruh Positif Terhadap *Attitude Toward Using*
- Hipotesis 4: *Usefulness* Berpengaruh Positif Terhadap *Behavioral Intention to Use*
- Hipotesis 5: *Attitude Toward Using* Berpengaruh Positif Terhadap *Behavioral Intention to Use*
- Hipotesis 6: *Behavioral Intention to Use* Berpengaruh Positif Terhadap *Actual Use*

Dibuatlah rumus berdasarkan model TAM yang dipecah menjadi 4 untuk perhitungan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$\text{Usefulness} = a + \text{Ease_of_Use} + e \quad (\text{Model 1})$$

$$\text{Att_Toward_Using} = a + \text{Ease_of_Use} + \text{Usefulness} + e \quad (\text{Model 2})$$

$$\text{Behavioral} = a + \text{Usefulness} + \text{Att_Toward_Use} + e \quad (\text{Model 3})$$

$$\text{Act_Use} = a + \text{Behavioral} + e \quad (\text{Model 4})$$

3.6.2 Skala Likert

Skala Likert merupakan pengukuran perhitungan. Biasa dipakai untuk melihat ukuran pendapat, pikiran, dan cara pandang perseorangan atau kelompok orang tentang beberapa kejadian dan dikumpulkan dalam bentuk data. Dengan skala Likert, variabel yang akan diukur dan dihitung akan diubah menjadi berbagai indeks variabel. Indikator-indikator tersebut kemudian digunakan sebagai titik awal untuk mensintesis unsur-unsur instrumen ke dalam kalimat atau pertanyaan.

Setiap skala Likert memiliki jawaban dari yang paling positif hingga negatif, sebagai berikut:

1. Sangat Setuju
2. Setuju
3. Netral
4. idak Setuju
5. Sangat Tidak Setuju

Jawaban akan diberikan nilai yang akan digunakan untuk analisis kuantitatif.

3.6.3 Besaran Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah jika menggunakan teknik *simple random sampling*, otomatis banyaknya sampel tidak akan terlalu mempengaruhi dibandingkan dengan menggunakan teknik *stratified random sampling*.

Ada banyak rumus yang dapat digunakan, namun ada satu rumus yang dapat dipakai untuk menentukan besaran sampel, rumus tersebut adalah rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = besar dari sampel

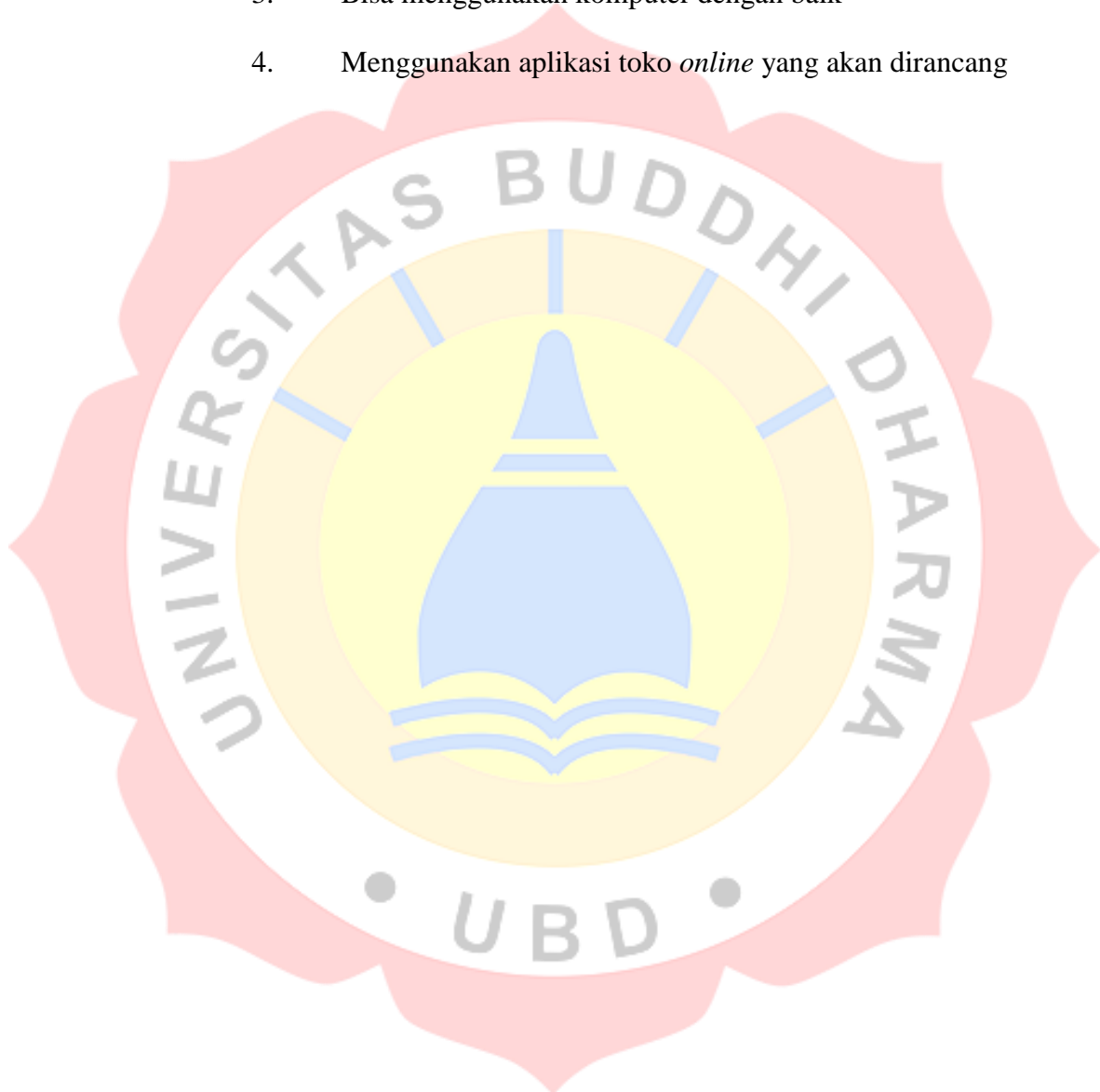
N = besar dari populasi

E = nilai kritis (batas ketelitian) yang diinginkan (persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan penalaran sampel).

3.6.4 Kriteria Sampel Model TAM

Berikut adalah kriteria sampel yang dapat diterima untuk menjawab kuesioner:

1. Karyawan PT. Yahi Utama
2. Menjabat sebagai divisi *Accounting*, *Finance*, atau Personalia
3. Bisa menggunakan komputer dengan baik
4. Menggunakan aplikasi toko *online* yang akan dirancang



3.6.5 Daftar Kuesioner

Berikut adalah daftar kuesioner yang akan diberikan kepada narasumber:

Tabel 3.1 Daftar Kuesioner

Persepsi Kemudahan (<i>Perceived Easy of Use</i>)	
No	Pertanyaan
1	Aplikasi toko <i>online</i> mudah dalam proses instalasi
2	Menu yang terdapat dalam Aplikasi toko <i>online</i> mudah di pelajari
3	Terdapat petunjuk untuk memudahkan dalam penggunaan Aplikasi toko <i>online</i>
4	Aplikasi toko <i>online</i> dapat digunakan kapanpun tanpa batasan tertentu
5	Aplikasi toko <i>online</i> mudah dalam penggunaan
Persepsi Manfaat (<i>Perceived Usefulness</i>)	
No	Pertanyaan
1	Penggunaan Aplikasi toko <i>online</i> memudahkan pekerjaan saya
2	Penggunaan Aplikasi toko <i>online</i> mempercepat pekerjaan saya
3	Saya terbantu saat menggunakan Aplikasi toko <i>online</i>
4	Terdapat penghematan biaya saat menggunakan Aplikasi toko <i>online</i>
Sikap Pengguna Sistem (<i>Attitude Toward Using</i>)	
No	Pertanyaan
1	Saya senang menggunakan Aplikasi toko <i>online</i>
2	Dengan Aplikasi toko <i>online</i> keamanan data saya lebih terjaga
3	Saya senang menggunakan Aplikasi toko <i>online</i> karna banyak panduan dalam menggunakannya
4	Saya menggunakan Aplikasi toko <i>online</i> karna sesuai dengan kebutuhan saya
Minat Perilaku Penggunaan (<i>Behavioral Intention to Use</i>)	
No	Pertanyaan
1	Saya rasa menggunakan Aplikasi toko <i>online</i> adalah sangat bagus
2	Saya berencana menggunakan Aplikasi toko <i>online</i> sebagai pilihan utama
3	Apabila saya tidak menemukan fasilitas tertentu pada Aplikasi <i>toko online</i> maka saya akan menggunakan aplikasi <i>toko online</i> yang lain
4	Saya akan menyarankan penggunaan Aplikasi toko <i>online</i> kepada orang lain
Pemakaian actual (<i>Actual Use</i>)	
No	Pertanyaan
1	Secara menyeluruh saya puas terhadap Aplikasi toko <i>online</i>
2	Saya akan menyampaikan rasa puas saya terhadap Aplikasi toko <i>online</i> kepada orang lain
3	Saya menggunakan Aplikasi toko <i>online</i> hampir setiap hari

3.7 Requirement Elicitation

Untuk mengidentifikasi alur sistem yang dibutuhkan oleh aplikasi, Penulis melakukan pengumpulan kebutuhan yang diberikan kepada calon user. Requirement elicitation diberikan kepada beberapa orang karyawan dan calon pembeli dari PT. Yahi Utama yang semuanya berjumlah 8 orang.

Berikut *Requirement Elicitation* (RE) yang dibutuhkan oleh aplikasi:

1. Elitisasi Tahap 1

Elitisasi tahap 1 disusun berdasarkan hasil form wawancara pengguna dengan karyawan di PT. Yahi Utama. Berikut adalah hasil dari wawancara elitisasi tahap ke 1:

Tabel 3.2 Elitisasi Tahap 1

No	User ingin sistem dapat:
1	Melihat Halaman Register
2	Melihat Halaman Login
3	Melihat Keranjang
4	Melihat Member
5	Dapat Dibuka di Web
6	Dapat Membeli Barang
7	Dapat Melihat Laporan
8	Dapat Download Laporan
9	Melihat Wishlist
10	Menambah Stok
11	Mencari Per Kategori

12	Mencari Per Kata Kunci
13	Melihat Detil Barang
14	Menentukan Ongkir

2. Elitisasi Tahap 2

Di tahap ke 2 dari elitisasi, seluruh *requirement* di tahap satu di klasifikasikan dengan *MDI method*. Tujuan dari metode ini adalah untuk melakukan separasi bagian sistem dari yang paling priotias atau tidak untuk dieksekusi

Berikut penjelasan mengenai MDI:

- a. “M” yaitu *Mandatory*. Diartikan bahwa *requirement* tersebut adalah sebuah kewajiban dan tidak dapat dihapus dari sistem tersebut.
- b. “D” yaitu *Desirable*. Diartikan bahwa *requirement* tersebut boleh dihapus, tapi alangkah baiknya jika *requirement* tersebut di implementasikan. Karena akan lebih menyempurnakan sistem yang akan dibangun oleh penulis.
- c. “I” yaitu *Inessential*. Diartikan bahwa *requirement* tersebut tidak termasuk dari sistem yang akan dibangun atau tidak sejalan dengan sistem yang akan dibangun oleh penulis.

3. Elitisasi Tahap 3

Di tahap ke 3 dari elitisasi, elitisasi ke 2 disusutkan menggunakan metode menghilangkan semua kebutuhan yang memiliki pilihan "Inessential" atau diluar dari sistem dari elitisasi ke 2. Lalu, *requirement* yang sudah disusutkan akan di klasifikasi menggunakan *TOE method* yaitu:

- a. *Technical (T)*: membahas tentang cara pembuatan kebutuhan dalam sistem yang akan dibangun.
- b. *Operational (O)*: membahas tentang fungsi dari kebutuhan dalam sistem yang akan dibangun.
- c. *Economic (E)*: membahas tentang perhitungan biaya terhadap kebutuhan yang akan dibuat dari sistem tersebut.

Option pada metode *TOE* dibagi menjadi 3 pilihan, disebutkan:

- a. *High (H)*: merupakan *requirement* yang harus disingkirkan, karena menyangkut *cost* yang mahal dan sukar untuk dikembangkan.
- b. *Middle (M)*: Bisa dikerjakan.
- c. *Low (L)*: Sangat bisa dikerjakan.

4. Final Draft Elitisasi

Di dalam *Final draft*, terdapat *requirement* yang akan dipakai sebagai pedoman pengembangan aplikasi. Berikut adalah hasil final dari elitisasi:

Tabel 3.3 Elitisasi Tahap Final

No.	User Ingin Dapat
1	Melihat Halaman Login
2	Melihat Halaman Register
3	Mengatur Produk
4	Melakukan Penjualan Barang
5	Melihat Laporan
6	Menentukan Ongkir



