

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMBELIAN, PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BERBASIS
WEBSITE DENGAN PENGUJIAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE
MODEL (TAM)* STUDI KASUS PADA (PT. ESA BIMA MANDIRI)**

SKRIPSI



Andreas Rino Sanjaya

20200700015

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
TANGERANG**

2024

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMBELIAN, PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BERBASIS
WEBSITE DENGAN PENGUJIAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE
MODEL (TAM)* STUDI KASUS PADA (PT. ESA BIMA MANDIRI)**

SKRIPSI

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



Andreas Rino Sanjaya

20200700015

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
TANGERANG
2024**

LEMBAR PERSEMBAHAN

"Usaha akan membuahkan hasil setelah seseorang tidak menyerah."

(Napoleon Hill)

Dengan mengucap puji syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Skripsi Ini kupersembahkan untuk :

- 1 .Bapak Kristoforus Sarimin dan Ibu Lusilla Sukapti yang telah membesarkan,membimbing dan menjaga serta memotivasi dan mendoakan diriku selama ini untuk mencapai cita-cita diriku.
2. Teman-teman kelompok belajar yang selalu membantu dan mendukung untuk berjuang bersama.
3. Saudara semua yang telah memberikan semangat untuk menjalani pendidikan tinggi.
4. Kepada PT.Esa Bima Mandiri yang telah menerima,membimbing serta membantu kelancaran skripsi ini.

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini.

NIM	: 20200700015
Nama	: Andreas Rino Sanjaya
Jenjang Studi	: Strata Satu
Program Studi	: Sistem Informasi
Peminatan	: Enterprise Sistem

Dengan ini menyetujui untuk memberikan izin kepada pihak Universitas Buddhi Dharma, Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN, PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BERBASIS WEBSITE DENGAN PENGUJIAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM) STUDI KASUS PADA (PT. ESA BIMA MANDIRI)”, beserta alat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini pihak Universitas Buddhi Dharma berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap 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, 31 Juli 2024.

Yang membuat pernyataan,



Andreas Rino Sanjaya
2020070015

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini.

NIM	: 20200700015
Nama	: Andreas Rino Sanjaya
Jenjang Studi	: Strata 1 (satu)
Program Studi	: Sistem Informasi.
Peminatan	: Enterprise Sistem

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik Sarjana atau kelengkapan studi, baik di Universitas Buddhi Dharma maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini saya buat sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan 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 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 ketidak benaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh karena Skripsi ini serta sanksi lainnya sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku.

Tangerang, 31 Juli 2024
Yang membuat pernyataan,



Andreas Rino Sanjaya
20200700015

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN, PENJUALAN DAN
PERSEDIAAN BERBASIS WEBSITE DENGAN PENGUJIAN *TECHNOLOGY*
***ACCEPTANCE MODEL (TAM)* STUDI KASUS PADA (PT. ESA BIMA MANDIRI)**

Dibuat Oleh:

NIM : 20200700015

Nama : Andreas Rino Sanjaya

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian

Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi

Enterprise Sistem

Tahun Akademik 2023/2024

Tangerang, 9 Juli 2024

Disahkan oleh,

Pembimbing



Suwitno, M.Kom

NIDN : 0413058305

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN, PENJUALAN
DAN PERSEDIAAN BERBASIS WEBSITE DENGAN PENGUJIAN *TECHNOLOGY
ACCEPTANCE MODEL (TAM)* STUDI KASUS PADA (PT. ESA BIMA MANDIRI)**

Dibuat Oleh:

Nama : Andreas Rino Sanjaya

Nim : 20200700015

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian

Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi.

Enterprise Sistem

Tahun Akademik 2023/2024

Tangerang, 31 Juli 2024

Disahkan oleh,

Dekan,



Dr. Yakub, M.Kom., M.M.

NIDN. 0304056901

Ketua Program Studi



Benny Daniawan, M.Kom.

NIDN. 0424049006

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Andreas Rino Sanjaya
NIM : 20200700015
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN, PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BERBASIS WEBSITE DENGAN PENGUJIAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM) STUDI KASUS PADA (PT. ESA BIMA MANDIRI)

Dinyatakan LULUS setelah mempertahankan di depan Tim Penguji pada hari Rabu, 31 Juli 2024.

Nama penguji :
Ketua Sidang : Yusuf Kurnia S,Kom., M,Kom
NIDN : 0419128701
Penguji I : Amat Basri S.Kom., M.Kom
NIDN : 0430117802
Penguji II : Suwitno S,Kom., M,Kom
NIDN : 0413058305

Tanda Tangan:


.....

.....

.....

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



Dr. Yakub, M.Kom., M.M.
NIDN. 0304056901

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini dengan judul ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN, PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BERBASIS WEBSITE DENGAN PENGUJIAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM) STUDI KASUS PADA (PT. ESA BIMA MANDIRI). Tujuan utama dari pembuatan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelengkapan dalam menyelesaikan program pendidikan Strata 1 Program Studi Sistem Informasi di Universitas Buddhi Dharma. Dalam penyusunan Skripsi ini penulis banyak menerima bantuan dan dorongan baik moril maupun materiil dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Limajatini, S.E, M.M, B.K.P sebagai Rektor Universitas Buddhi Dharma
2. Bapak Dr. Yakub, M.Kom., M.M Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
3. Bapak Benny Daniawan, M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Bapak Suwitno, M.Kom sebagai pembimbing yang telah membantu dan memberikan dukungan serta harapan untuk menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
5. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan baik moril dan materiil.
6. Teman-teman yang selalu membantu dan memberikan semangat

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu-persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Tangerang, 31 Juli 2024

Penulis

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN,
PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BERBASIS WEBSITE DENGAN PENGUJIAN
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) STUDI KASUS PADA (PT. ESA
BIMA MANDIRI)**

111 Halaman / 47 Tabel / 36 Gambar / 3 Lampiran

ABSTRAK

Perkembangan zaman pada saat ini begitu cepat sehingga membuat kita semakin mudah dalam melakukan segala aktifitas, terutama pada teknologi dengan adanya teknologi kita bisa melakukan segala hal terutama proses bisnis dimana sekarang sedang trend belanja online atau memesan online baik melalui aplikasi ataupun website. Begitupun dengan PT. Esa Bima Mandiri, merupakan sebuah perusahaan popan atau pakan hewan baik hewan darat maupun hewan air, yang saat ini masih menggunakan sistem secara manual yaitu menggunakan Microsoft Office. Hal ini menyebabkan terjadinya keterlambatan dan rentan hilang data sehingga membuat proses bisnis berjalan tidak lancar, oleh karena itu dibuatlah rancangan sistem informasi berbasis website untuk mempermudah dalam proses bisnis yang dilakukan, dengan menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) dengan menyebarkan kuesioner untuk mengetahui perilaku pengguna seperti dan diolah menggunakan aplikasi SmartPLS.

Kata kunci: *Technology Acceptance Mode (TAM)*, Sistem Informasi, Website

ANALYSIS AND DESIGN OF WEBSITE-BASED PURCHASING, SALES AND INVENTORY INFORMATION SYSTEMS USING TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TESTING CASE STUDY ON (PT. ESA BIMA MANDIRI)

111 Pages / 47 Tables / 36 Figures / 3 Appendices

ABSTRACT

Current developments are so fast that it makes it easier for us to carry out all activities, especially with technology. With technology, we can do everything, especially business processes, where the trend is now to shop online or order online either via applications or websites. Likewise with PT. Esa Bima Mandiri, is a popan or animal feed company for both land and air animals, which currently still uses a manual system, namely using Microsoft Office. This causes traffic jams and is prone to data loss, making business processes run smoothly, because A website-based information system was designed to simplify the business processes carried out, using the Technology Acceptance Model (TAM) method by distributing questionnaires to determine user behavior and processing it using the SmartPLS application.

Keywords: System Information, Technology Acceptance Model (TAM), Website.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL LUAR	i
LEMBAR JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	vi
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	vii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3

1.5	Teknik Pengumpulan Data.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1	Teori Umum	6
2.1.1	Sistem	6
2.1.2	Informasi.....	6
2.1.3	Sistem Informasi.....	6
2.1.4	<i>Website</i>	7
2.2	Teori Khusus.....	7
2.2.1	<i>E-Commerce</i>	7
2.2.2	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	8
2.2.3	<i>Laravel</i>	8
2.2.4	<i>MySQL</i>	9
2.2.5	<i>XAMPP</i>	9
2.3	Teori Pengujian.....	10
2.3.1	<i>Black Box Testing</i>	10
2.3.2	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	10
2.4	Teori Perancangan	12
2.3.1	<i>Waterfall</i>	12
2.3.2	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	13
2.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	13
2.3.4	<i>Activity Diagram</i>	14
2.5	Tinjauan Studi.....	16

2.6 Kerangka Pemikiran	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
3.1 Tinjauan Umum Perusahaan.....	43
3.1.1 Sejarah Perusahaan.....	43
3.1.2 Visi dan Misi	43
3.1.3 Struktur Organisasi	43
3.1.4 Tugas dan Wewenang.....	44
3.2 Prosedur Sistem Berjalan.....	47
3.2.1 Pembelian Barang.....	47
3.2.2 Penerimaan Barang.....	48
3.2.3 Persediaan Barang	49
3.2.4 Monitoring Barang	50
3.2.5 Penjualan Barang.....	51
3.3 Activity Diagram.....	53
3.4 Dokumentasi <i>Input</i> dan <i>Output</i>	54
3.4.1 <i>Input</i>	54
3.4.2 <i>Output</i>	56
3.5 Analisis Masalah.....	58
3.6 Identifikasi Kebutuhan Sistem.....	58
3.7 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	59
3.8 <i>Requirement Elicitation</i>	62
3.8.1 <i>Requirement Elicitation tahap I</i>	62

3.8.2	<i>Requirement Elicitation tahap II</i>	63
3.8.3	<i>Requirement Elicitation tahap III</i>	64
3.8.4	<i>Requirement Elicitation tahap akhir</i>	65
3.9	Jadwal Penelitian	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		67
4.1	Prosedur Sistem Usulan	67
4.2	Rancangan Sistem Usulan	68
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	68
4.2.2	<i>Skenario Use Case Diagram</i>	69
4.2.3	<i>Activity Diagram</i>	72
4.3	Rancangan Database	73
4.3.1	Class Diagram	73
4.3.2	Struktur File	74
4.4	Rancangan Tampilan Program	79
4.4.1	Login	79
4.4.2	Halaman Utama	79
4.4.3	Halaman Nama Barang	80
4.4.4	Halaman Kategori Barang	80
4.4.5	Halaman Keranjang Penjualan	81
4.4.6	Halaman Laporan Penjualan	81
4.4.7	Halaman Stok Barang	82
4.4.8	Halaman Pengaturan Toko	82

4.4.9 Halaman Profil Pengguna	83
4.5 Implementasi Sistem.....	83
4.5.1 Tampilan Program	83
4.5.2 Spesifikasi Hardware dan Software.....	87
4.5.3 Pengujian <i>Black Box Testing (Boundary Value Analysis)</i>	88
4.5.4 Pengujian <i>Technology Acceptance Model</i>	95
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	107
5.1 Simpulan	107
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	115
LAMPIRAN	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Model TAM.....	11
Gambar 2 2 Kerangka Pemikiran	42
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi	44
Gambar 3. 2 <i>Flowchart Pembelian</i>	48
Gambar 3. 3 <i>Flowchart Permintaan Pengeluaran</i>	49
Gambar 3. 4 <i>Flowchart Persediaan</i>	50
Gambar 3. 5 <i>Flowchart Permintaan Barang</i>	51
Gambar 3. 6 <i>Flowchart Penjualan</i>	52
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i>	53
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i>	68
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram Proses Pembelian Barang</i>	72
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram Penjualan Barang</i>	72
Gambar 4. 4 <i>Class diagram Sistem Usulan</i>	73
Gambar 4. 5 Rancangan Tampilan halaman Login	79
Gambar 4. 6 Rancangan Tampilan Halaman Utama	79
Gambar 4. 7 Rancangan Tampilan Nama Barang	80
Gambar 4. 8 Rancangan Tampilan Halaman Kategori Barang	80
Gambar 4. 9 Rancangan Tampilan Halaman Keranjang Penjualan	81
Gambar 4. 10 Rancangan Tampilan Halaman Laporan Penjualan.....	81
Gambar 4. 11 Halaman Tampilan Terjual Barang	82
Gambar 4. 12 Rancangan Tampilan Halaman Pengaturan Toko	82

Gambar 4. 13 Halaman Tampilan Profil Pengguna.....	83
Gambar 4. 14 Halaman Login	83
Gambar 4. 15 Halaman Utama	84
Gambar 4. 16 Halaman List Barang	84
Gambar 4. 17 Halaman Kategori Barang	84
Gambar 4. 18 Halaman Keranjang Penjualan	85
Gambar 4. 19 Halaman Laporan Penjualan.....	85
Gambar 4. 20 Halaman Stok Barang.....	86
Gambar 4. 21 Halaman Pengaturan Toko	86
Gambar 4. 22 Halaman Profil Pengguna	87
Gambar 4. 23 Jenis Kelamin Responden.....	99
Gambar 4. 24 Umur Responden	99
Gambar 4. 25 Status Responden.....	100
Gambar 4. 26 Path Diagram	100
Gambar 4. 27 Hasil PLS Algoritma.....	101

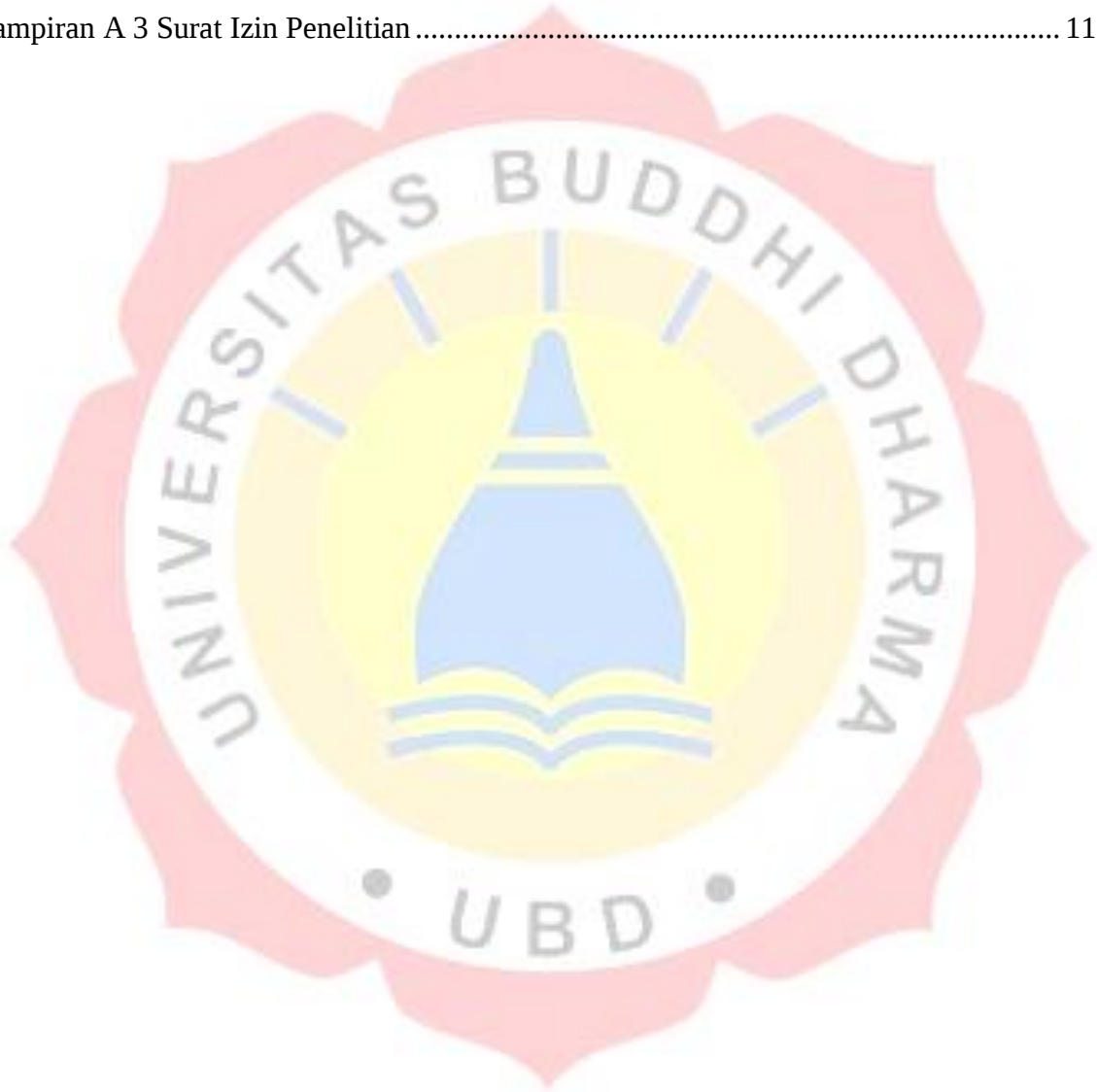
DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Simulasi <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2 2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 2 3 Jurnal 1	16
Tabel 2 4 Jurnal 2	18
Tabel 2 5 Jurnal 3	20
Tabel 2 6 Jurnal 4	22
Tabel 2 7 Jurnal 5	24
Tabel 2 8 Jurnal 6	26
Tabel 2 9 Jurnal 7	27
Tabel 2 10 Jurnal 8	29
Tabel 2 11 Jurnal 9	31
Tabel 2 12 Jurnal 10	32
Tabel 2 13 Jurnal 11	34
Tabel 2 14 Jurnal 12	35
Tabel 2 15 Jurnal 13	37
Tabel 2 16 Jurnal 14	39
Tabel 2 17 Jurnal 15	40
 Tabel 3. 1 Tabel Requirement Elicitation tahap I.....	 62
Tabel 3. 2 Tabel <i>Requirement Elicitation tahap II</i>	63
Tabel 3. 3 Tabel <i>Requirement Elicitation tahap III</i>	64
Tabel 3. 4 Tabel <i>Requirement Elicitation tahap akhir</i>	65
 Tabel 4. 1 Skenario <i>Use Case Staff IT</i>	 69
Tabel 4. 2 Skenario <i>Use case Staff Pembelian</i>	69

Tabel 4. 3 Skenario <i>Use case Staff Akunting</i>	70
Tabel 4. 4 Skenario <i>Use case Wakil Direktur</i>	71
Tabel 4. 5 Struktur <i>File users</i>	74
Tabel 4.6 Struktur <i>File Category Product</i>	74
Tabel 4. 7 Struktur <i>Product</i>	75
Tabel 4. 8 Struktur <i>Orders</i>	76
Tabel 4.9 Struktur <i>File order items</i>	76
Tabel 4.10 Struktur <i>File coupons</i>	77
Tabel 4.11 Struktur <i>File Customers</i>	77
Tabel 4.12 Struktur <i>File payments</i>	78
Tabel 4. 13 Test Case Halaman Order.....	88
Tabel 4. 14 Test Case Good Receipt	90
Tabel 4. 15 Test Case Inventory	93
Tabel 4. 16 Penentuan Indikator.....	95
Tabel 4. 17 Pertanyaan Kuesioner	95
Tabel 4. 18 Hasil Uji <i>Outer Loading</i>	101
Tabel 4. 19 Hasil Uji <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	102
Tabel 4. 20 Hasil Uji <i>Cross Loading</i>	102
Tabel 4. 21 Hasil Uji <i>Fornell-Larcker Criterion</i>	103
Tabel 4. 22 Hasil Uji <i>Reabilitas</i>	103
Tabel 4. 23 Hasil Uji <i>R Square</i>	104
Tabel 4. 24 Hasil Uji <i>Q Square</i>	104
Tabel 4. 25 Hasil Uji Hipotesis H1.....	105
Tabel 4. 26 Hasil Uji Hipotesis H2.....	106
Tabel 4. 27 Hasil Uji Hipotesis H3.....	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A 1 Kartu Bimbingan Skripsi.....	116
Lampiran A 2 Lampiran Requirement Elicitation.....	117
Lampiran A 3 Surat Izin Penelitian	118



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman dahulu menginput data masih menggunakan cara manual yaitu menulis di selembar kertas atau di buku dan menyimpan di dalam lemari sehingga rentan dimakan oleh waktu, oleh karena itu dengan adanya perkembangan teknologi bisa menggunakannya untuk menginput, menyimpan serta mencari data dengan efektif dan efisien di dukung dengan hardware dan software yang memenuhi agar bisa berjalan dengan baik, dengan adanya perkembangan sistem informasi sangat-lah membantu dalam pengolahan data.

Dalam dunia bisnis perkembangan teknologi informasi membawa banyak perubahan, dimana para pelaku bisnis dituntut untuk dapat menggunakan teknologi informasi dalam kegiatan usahanya. Banyak manfaat positif yang dapat diperoleh melalui penerapan teknologi informasi, diantaranya berpotensi untuk mempercepat pertumbuhan pada bisnis atau usaha itu sendiri.

PT. Esa Bima Mandiri merupakan salah satu perusahaan distributor pakan hewan. Berdiri pada tahun 2020 dan bertempat di Jl. Raya Merdeka No.207-H, RT.003/RW.001, Cimone Jaya, Kec. Karawaci, Kota Tangerang, Banten 15114. Distributor merupakan sebuah perusahaan atau perorangan yang menjadi perantara antara produsen dan customer, dimana tugasnya untuk melakukan penyaluran barang agar dapat sampai ke customer

Saat ini seluruh kegiatan pencatatan data dan kegiatan operasional pada PT. Esa Bima Mandiri masih dilakukan secara manual dengan memanfaatkan Microsoft Office sebagai medianya. Begitu juga dengan kegiatan penjualan Dan pembelian dengan manual melalui telepon ataupun customer datang ke tempat untuk melakukan pembelian.

Dari kegiatan yang sedang berjalan pada PT. Esa Bima Mandiri dirasa belum cukup efektif dan efisien. Tingkat keaslian dan keakuratan data yang dihasilkan terbilang cukup rendah serta memiliki tingkat redudansi yang tinggi dan dapat menyebabkan ketidak sesuaian data.

Melihat permasalahan yang terjadi dirasa PT. Esa Bima Mandiri membutuhkan sebuah sistem informasi untuk menunjang seluruh kegiatan dan meminimalisir kesalahan, dengan diterapkan juga sebuah pengujian *Technology Acceptance Model* (TAM) agar dapat mengevaluasi sistem yang dirancang sudah sesuai dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Salah satu model yang paling umum digunakan adalah *Technology Acceptance Model* (TAM), yang menjelaskan bagaimana seseorang dapat mencapai kemajuan dalam teknologi baru, serta semua faktor yang dapat mempengaruhi keputusan, pengakuan, dan niat untuk menerapkan inovasi (Purwanto & Budiman, 2020). Menurut teori *Technology Acceptance Model* (TAM), kesediaan seseorang untuk menggunakan teknologi tertentu dipengaruhi oleh niat mereka untuk menggunakannya. (Ellyawati & Kusumatriawan, 2024)

Berdasarkan masalah di atas, penulis ingin membuat sistem informasi yang membantu semua orang di PT. Esa Bima Mandiri dengan menggunakan database MYSQL dan bahasa program PHP. Oleh karena itu, penelitian ini ingin melakukan penelitian yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

PEMBELIAN,PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BERBASIS WEB DENGAN METODE Pengujian *Technology Acceptance Model* (TAM)''.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini ada beberapa masalah dalam latar belakang yaitu :

1. Sistem informasi yang sudah berjalan masih menggunakan cara konvensional yang berakibat proses pembuatan transaksi dan laporan membutuhkan waktu yang lama.
2. Minimnya keinginan pengguna untuk menggunakan sistem secara penuh karena menggunakan berbagai aplikasi pendukung yang dapat berakibat lambannya proses pelaporan disetiap kegiatan.
3. Minimnya jumlah device yang tersedia berakibat data yang disimpan beresiko hilang.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Demi kelancaran dalam penelitian ini maka perlu adanya beberapa ruang lingkup masalah,diantaranya :

1. Perancangan sistem ini di buat hanya di lingkup PT.Esa Bima Mandiri
2. Sistem yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan menggunakan *framework laravel* dan *datbase MySQL* serta menggunakan metode *waterfall*.
3. Kegiatan pengiriman barang dibatasi hanya di daerah Kota Tangerang.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui dan menganalisa sistem pembelian,persediaan dan penjualan.
2. Untuk mengurangi kesalahan dalam penginputan manual

3. Pembaharuan terhadap sistem yang saat ini sedang digunakan untuk mengatasi kendala yang ada.

Adapun Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Dapat di implementasikan pada semua yang menggunakan
2. Untuk mempercepat dalam penginputan dan pengecekan.
3. Mengurangi human error seperti salah mencatat dan lainnya.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan Data dalam penelitian berjudul Penjuala,Persediaan dan Pembelian popan hewan ada dua yaitu :

1. Observasi

Selain melakukan wawancara langsung dengan pemilik, stakeholder juga melihat secara langsung proses penginputan data barang masuk dan keluar, serta laporan keuangan yang masih dilakukan secara manual. Mereka juga mencatat dokumen seperti laporan keuangan dan mengetahui bagaimana sistem beroperasi.

2. Wawancara

Setelah dilakukan observasi tahap selanjutnya yaitu melakukan wawancara kepada stakeholder,wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dibangun dan kelayakan sistem tersebut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan memberikan penjelasan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, dan keuntungan dari penelitian. Selain itu, akan dijelaskan tentang proses penulisan sistematis..

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas teori-teori yang akan digunakan, seperti teori umum, teori khusus, teori perancangan, tinjauan penelitian, dan kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Tinjauan umum perusahaan, analisis prosedur sistem berjalan, diagram perancangan sistem, dan blueprint sistem usulan akan dibahas dalam bab ini.

BAB IV PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas rancangan usulan, desain database, desain tampilan program, dan implementasi sistem..

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan rekomendasi untuk pengembangan program masa depan akan dibahas dalam bab ini..

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Umum

2.1.1 Sistem

Menurut (Abdul Kadir, 2018) Data dikumpulkan, diubah menjadi informasi, dan diberikan kepada pemakai melalui rangkaian prosedur formal yang dikenal sebagai sistem. Menurut (Agustin et al., 2020) mengatakan bahwa kata "syn" dan "Histanai" berasal dari bahasa Yunani, yang berarti menempatkan bersama, menurut kamus Webster New Collegiate Dictionary. Jadi, pengertian sistem adalah sekumpulan pendapat (Collection of opinions), prinsip-prinsip, dan hal-hal lain yang saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan.

2.1.2 Informasi

Menurut (Martin Halomoan Lumbangaol, 2020) Informasi adalah hasil pemrosesan data yang relevan dan bermanfaat bagi pengguna. Menurut (Tukino, 2020) Informasi adalah data yang diubah menjadi sesuatu yang memiliki nilai lebih bagi mereka yang menggunakannya untuk membuat keputusan.

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan subsistem yang terintegrasi dan bekerja sama untuk memecahkan masalah tertentu dengan menggunakan alat yang disebut komputer untuk mengubah data, meningkatkan nilai dan manfaat bagi pengguna. (Zaki et al., 2023). Menurut (Yanuardi & Permana, 2019) Mengumpulkan,

memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan data untuk tujuan tertentu disebut sistem informasi.

2.1.4 Website

Salah satu cara untuk menggambarkan website adalah sebagai platform yang berisi informasi data digital yang terdiri dari gambar dan animasi yang ditransmisikan melalui jaringan internet, sehingga orang dapat mengaksesnya dari mana saja dan kapan saja. (Jakaria & Sentosa, 2019). Kumpulan halaman web terdiri dari file-file yang saling berhubungan satu sama lain (Afdhala et al., 2018).

2.2 Teori Khusus

2.2.1 E-Commerce

Menurut (Riswandi, 2019) *e-commerce* adalah kumpulan aplikasi ekonomi, proses bisnis, dan proses yang terus berubah yang menghubungkan perusahaan dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, jasa, dan data yang diproses secara digital. Sedangkan menurut (Ayu, 2018) E-commerce, singkatan dari "e-commerce", mengacu pada transaksi yang mencakup berbagai kegiatan bisnis, mulai dari pembelian hingga penjualan, yang dilakukan melalui media jaringan berbasis internet. E-commerce itu sendiri melibatkan distribusi, penjualan, pembelian, promosi, dan layanan dari produk yang dilakukan dalam sistem elektronik internet atau bentuk jaringan komputer yang lainnya.

2.2.2 Hypertext Preprocessor (PHP)

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis data kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer di sisi server dan dimasukkan ke dalam HTML.(Supono, 2018).Menurut (Winanjar & Deffy Susanti, 2018) PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman script yang dipasang di server dan biasanya digunakan untuk membuat aplikasi web dinamis.

2.2.3 Laravel

Menurut (Bin Tahir et al., 2019) Laravel adalah framework web yang berbasis PHP dan opensource yang dikembangkan oleh Taylor Otwell. Itu digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web yang menggunakan pola MVC. Pola MVC yang digunakan Laravel agak berbeda dari pola MVC biasa. Laravel memiliki fitur routing yang digunakan untuk menghubungkan request user ke controller yang menerimanya, sehingga controller tidak dapat langsung menerima request tertentu.Menurut (Efendi & Rahayu, 2022) Laravel adalah struktur PHP yang populer yang digunakan untuk mendorong aplikasi elektronik dari proyek kecil hingga besar di seluruh dunia.Karena keunggulan fitur, kinerja, dan skalabilitasnya, framework ini banyak digunakan. Laravel memiliki struktur Model View Controller (MVC) di dalamnya. MVC adalah prosedur dalam aplikasi yang mengisolasi beberapa data dari tampilan berdasarkan bagian-bagiannya, seperti Controller, UI (User Interface), dan Manipulasi Data. Struktur MVC membuat Laravel lebih mudah dipahami dan mempersingkat proses pembuatan prototype aplikasi web.

2.2.4 *MySQL*

Database rasional *MySQL* terdiri dari tabel yang digunakan untuk menyimpan data dengan struktur rasional. Setiap tabel terdiri dari baris dan kolom, serta sebuah kolom yang menentukan jenis data apa yang harus disimpan.(Ramadhan & Mukhaiyar, 2020). *MySQL* adalah salah satu dari enam belas program RDBMS (atau server database) yang memiliki kemampuan untuk mengelola database dengan sangat cepat, dapat menyimpan banyak data,dapat diakses oleh banyak pengguna, atau multiuser, dan dapat menjalankan proses secara sinkron atau berbarengan (berbagai jalur).(Ananditya et al., 2020)

2.2.5 *XAMPP*

XAMPP adalah program bebas yang dikompilasi dari banyak program dan mendukung banyak sistem operasi. *XAMPP* adalah singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, *MySQL*, PHP, dan Perl. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari program Apache HTTP Server, database *MySQL*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Program ini bebas dan tersedia dalam lisensi umum GNU. *XAMPP* adalah web server yang mudah digunakan yang memiliki kemampuan untuk menampilkan halaman web yang dinamis.(Sitohang, 2018).Menurut(Novendri, 2019) *XAMPP* adalah software yang bersifat opensource dan mendukung dari beberapa sistem operasi dan gabungan dari beberapa program. Program yang terkandung dalam *XAMPP* mendukung dari beberapa bahasa pemograman seperti HTML, Javascript, CSS, PHP, SQL, dan lain-lain. Dalam *XAMPP*, sudah terkandung Apache, yaitu localhost atau web server yang dapat digunakan dalam proses pembuatan website. Dalam pelaksanaannya, penggunaan localhost dan database pada *XAMPP* perlu diaktifkan dahulu Apache dan *MySQL* pada softwarenya lalu mengakses

2.3 Teori Pengujian

2.3.1 *Black Box Testing*

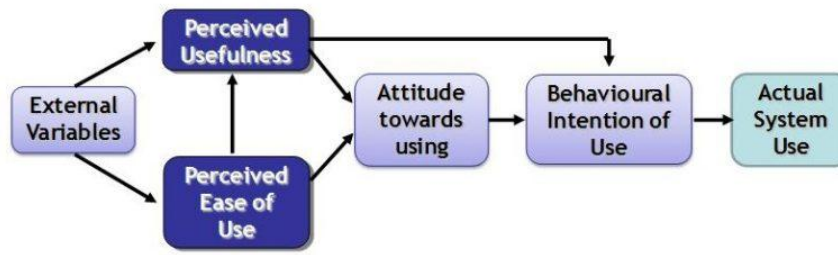
Menurut (F. C. Ningrum, D. Suherman et al., 2019) black box testing adalah pengujian kualitas perangkat lunak yang fokus pada fungsionalitas dan mencari kesalahan seperti fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Metode pengujian Blackbox memungkinkan Anda menguji software tanpa memperhatikan detailnya. (Priyaungga et al., 2020)

2.3.2 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Salah satu model yang paling umum digunakan adalah Technology Acceptance Model (TAM), yang menjelaskan bagaimana seseorang dapat mencapai kemajuan dalam teknologi baru, serta semua faktor yang dapat mempengaruhi keputusan, pengakuan, dan niat untuk menerapkan inovasi. (Purwanto & Budiman, 2020).

TAM memiliki tujuan yang unik. Salah satu faktor yang menentukan apakah sistem dapat diterima atau tidak adalah persepsi tentang seberapa praktis dan mudah digunakan. (Lestari et al., 2023)



Sumber (Novianti et al., 2022)

Gambar 2 1 Model TAM

a. Persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Persepsi kegunaan didefinisikan sebagai kemungkinan subjektif bahwa pengguna potensial yang menggunakan sistem aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dalam konteks organisasi kerja, ini pasti dikaitkan dengan peningkatan kinerja individu, yang secara langsung atau tidak langsung berdampak pada kemungkinan memperoleh keuntungan fisik atau materi.

b. Persepsi kemudahan (*Perceived ease of use*)

Bagaimana calon pengguna mengharapkan sistem baru yang mudah digunakan menentukan seberapa mudah itu.

c. Minat perilaku menggunakan (*Behavioral Intention to Use*)

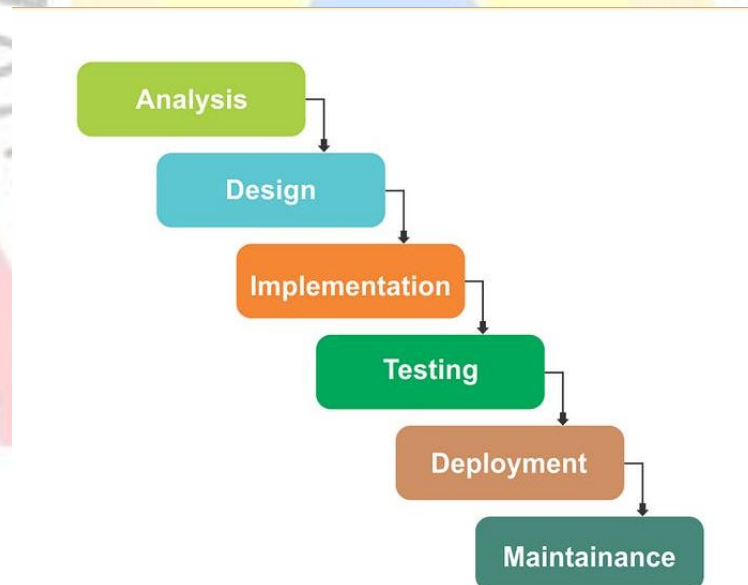
Merupakan kecenderungan pengguna untuk menggunakan sistem atau teknologi informasi tertentu, yang dapat menunjukkan niat dan perhatian pengguna untuk terus menggunakannya.

2.4 Teori Perancangan

2.3.1 Waterfall

Konsep SDLC ini biasanya merujuk pada sistem komputer atau informasi. SDLC juga merupakan pola pengembangan sistem perangkat lunak yang terdiri dari tahap-tahap: rencana, analisis, desain, implementasi, uji coba, dan pengelolaan.

Dalam proses pengembangan sistem, model waterfall adalah model pengembangan perangkat lunak yang paling umum digunakan. Model pengembangan ini berfungsi secara linear dari tahap awal pengembangan sistem (tahap perencanaan) hingga tahap akhir pengembangan sistem (tahap pemeliharaan). Jika tahapan sebelumnya belum selesai, tahapan berikutnya tidak dapat dilaksanakan. Dengan demikian, tidak mungkin untuk kembali atau mengulangi tahapan sebelumnya. (Abdul Wahid, 2020)



Sumber : (Kaol, 2017)

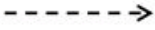
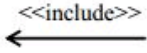
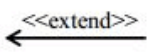
2.3.2 *Unified Modelling Language (UML)*

Untuk memodelkan sistem secara visual, Unified Modelling Language (UML) adalah suatu alat yang memungkinkan visualisasi dan dokumentasi hasil analisa dan desain yang berisi sintak. (Pratama, Aditya, 2019). Selain itu, merupakan satu set konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem software yang terkait dengan objek. Menurut (Munawar, 2021) UML adalah salah satu alat bantu yang sangat berguna di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek karena memberikan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan pengembang sistem untuk membuat cetak biru visi mereka dalam bentuk yang baku dan mudah dipahami serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (sharing) dan berkomunikasi rancangan mereka dengan orang lain.

2.3.3 *Use Case Diagram*

Satu jenis diagram UML (Unified Modelling Language) yang digunakan untuk menunjukkan hubungan antara sistem dan aktor adalah use case diagram. Jenis interaksi apa pun yang dilakukan oleh pengguna sistem dengan sistem dapat digambarkan oleh use case diagram. Tentu saja, use case diagram mudah dipelajari. Untuk memulai pemodelan, Anda harus membuat diagram yang dapat menggambarkan aksi aktor dan aksi sistem, seperti yang dilakukan pada use case diagram.

Tabel 2 1 Simulasi *Use Case Diagram*

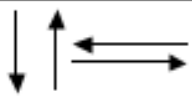
Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Sumber : <https://repository.bsi.ac.id/repo/files/>

2.3.4 *Activity Diagram*

Diagram aktivitas, atau diagram aktiviti. Ini menunjukkan bahwa diagram ini digunakan untuk menunjukkan atau bahkan memodelkan semua proses yang terjadi dalam sebuah sistem. Activity diagram ini merupakan pengembangan dari diagram Use Case Diagram, yang merupakan diagram UML lainnya. Aktivitas yang digambarkan dapat berupa rangkaian atau urutan kegiatan yang ada di dalam sistem tersebut. Aktivitas diagram hanya menunjukkan alur kerja atau aktivitas yang terjadi di dalam sistem, bukan peran atau tindakan aktor.

Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

Sumber : <https://repository.bsi.ac.id/repo/files/>



2.5 Tinjauan Studi

a. Peneliti (Adi & Permana, 2018)

Tabel 2.3 Jurnal 1

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Penerapan Metode TAM (Technology Acceptance Model) dalam Implementasi Sistem Informasi Bazaar Banjar
2	Jurnal	Jurnal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi
3	Volume dan Halaman	Volume 10 Nomor 1.
4	Tanggal & Tahun	2018
5	ISSN	2088-0154
6	Penulis	Putu Adi Guna Permana
7	Penerbit	STIKOM BALI Eresearch
8	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat laporan pengeluaran dan pemasukan yang lebih mudah dengan menggunakan website.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	Bazaar Banjar

10	Perancangan Sistem	a. Framework ZK b. JAVA c. Database MySQL
11	Hasil Penelitian	yaitu dimana terdapat adanya kepercayaan terhadap sistem informasi bazaar banjar yang dapat diterima ataupun ditolak oleh pengguna.
12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: Penelitian ini menggunakan framework ZK dimana mempermudah dalam pemrograman oleh stokholder.
13	Kelemahan Penelitian	Sistem yang dibuat hanya bisa digunakan dalam lingkup bazaar.
14	Kesimpulan	Kesimpulan: Dengan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan, programmer dapat membuat sistem informasi penjualan barang dengan lebih mudah

b. Peneliti (Hakim et al., 2019)

Tabel 2.4 Jurnal 2

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Pengembangan Sistem Informasi Penjualan, Pembelian, Persediaan Berbasis Web
2	Jurnal	Jurnal Sistem Dan Teknologi
3	Volume dan halaman	Volume 1 Nomor 2, 12-18
4	Tanggal & Tahun	Desember 2018
5	ISSN / ESSN	2615-8531, E-ISSN : 2622-2973
6	Penulis	Yusnensi febriani
7	Penerbit	STMIK Provinsi Semarang
8	Tujuan Penelitian	kemudahan bagi administrator untuk membuat laporan yang mengumpulkan data penjualan, pembelian, dan stok barang dalam jangka waktu tertentu. Untuk membuat website penjualan, pembelian, dan persediaan PT. Millennium Energy Semarang dapat diakses secara online, admin menggunakan fasilitas penyedia hosting website, yang dikenal sebagai web hosting. Cara menggunakan internet untuk membantu manajer menyelesaikan tugas dengan mudah
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	PT. Millennium Energy Semarang
10	Perancangan Sistem	a. PHP b. Database MySQL

11	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian adalah: Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan berbasis web ini dapat membantu proses pengolahan data seperti data penjualan, pembelian, dan persediaan, serta menampilkan peringatan jika stok minimal telah mencapai batas.
12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: Menggunakan perangkat yang terhubung ke internet, admin dapat dengan mudah mengetahui informasi produk seperti data penjualan, pembelian, dan persediaan. Mereka dapat melakukannya dari mana saja dan kapan saja..
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: Memerlukan akses internet secara terus-menerus jika ingin menggunakan
14	Kesimpulan	Data penjualan, pembelian, dan persediaan dapat dengan mudah dicek, dikelola, dan dilaporkan oleh manajer setelah menggunakan sistem ini. Dengan menggunakan sistem ini, admin juga dapat mengajukan permohonan pembelian barang dengan melihat notifikasi bahwa 26amper telah habis untuk atasan, sehingga tidak ada stok kosong yang digudang. Pengelolaan penjualan, pembelian, dan persediaan menjadi lebih mudah dengan sistem ini dibandingkan dengan pendataan Excel. Adanya sistem ini memungkinkan manajemen untuk menampilkan dan mencetak laporan bulanan tentang pembelian, penjualan, dan stok.

c. Peneliti (Ansirwan, Thomson Mary, 2020)

Tabel 2 5 Jurnal 3

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko Bangunan MR Berbasis Desktop
2	Jurnal	Jurnal Universitas Negeri Padang
3	Volume dan halaman	Volume 08 Nomor 2, 2020
4	Tahun	2020
5	ISSN	2541-3600
6	Penulis	Ansirwan,Thomson Mary,Irsyadunas
7	Penerbit	E-Tech
8	Tujuan Penelitian	Toko Bangunan MR sudah sangat besar dengan pendapatan bersih sekitar 80 juta rupiah, dan pemiliknya mempekerjakan 30 orang. Angkat, sopir, supply, antar jemput, penjualan, keuangan, dan pengawas adalah pekerjaan karyawan. Toko bangunan MR sudah layak dan pantas untuk menggunakan sistem otomatisasi dalam pelayanan penjualan dan pembeliannya, terutama untuk transaksi penjualan dan pembelian, stok persediaan, dan pelaporan keuangannya untuk mempermudah proses.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	Toko Bangunan MR

10	Perancangan Sistem	a. Bahasa Pemrograman JAVA b. Database MySQL
11	Hasil Penelitian	Aplikasi berbasis Java biasanya dikompilasi ke dalam p-code (bytecode) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM) setelah dirancang menggunakan bahasa pemrograman Java. Java adalah bahasa pemrograman umum/nonspesifik (tujuan umum), dan dirancang untuk mengurangi dependensi implementasi. Konsep pemrograman berorientasi objek digunakan untuk membuat produk ini.
12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: A. Transaksi Penjualan lebih akurat B. Transaksi lebih aman dan cepat C. Mudah dalam pengawasan
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: Masih memerlukan akses internet jika ingin memakainya.

14	Kesimpulan	Kesimpulan: 1. Dengan adanya sistem informasi pengolahan penjualan ini, perhitungan transaksi penjualan dan pembelian yang lebih akurat dapat dilakukan. 2. Sistem penjualan ini membantu dalam pengecekan stok di toko bangunan MR. 3. Sistem pengelolaan penjualan sangat membantu dalam membuat dan memproses laporan yang dibutuhkan dengan lebih cepat dan mudah.
----	------------	---

d. Peneliti (Mustopa et al., 2021)

Tabel 2.6 Jurnal 4

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Sistem Informasi Penjualan Dan Pengendalian Stock Barang Bangunan Pada Toko Bangunan Delima.
2	Jurnal	Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
3	Volume dan halaman	Volume 1 Nomor 2, 2021
4	Tahun	2021
5	ISSN	2797-0930
6	Penulis	Maulana Mustopa, Ifan Junaedi, Anton Zulkarnain Sianipar
7	Penerbit	STMIK Jayakarta

8	Tujuan Penelitian	untuk membuat "Sistem Informasi Penjualan dan Pengendalian Stok Barang pada Toko Bangunan Delima Berbasis WEB" yang akan memenuhi kebutuhan dan membantu Toko Bangunan melakukan kegiatan bisnis seperti penjualan, membuat laporan, mengendalikan stok barang, dan melakukan transaksi secara terkomputerisasi.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	Toko Bangunan Delima
10	Perancangan Sistem	a. Bahasa Pemrograman PHP b. Database MySQL c. Xampp d. FrameWork Laravel
11	Hasil Penelitian	Jadi, membuat sistem informasi penjualan dan pengendalian stok barang material bangunan berbasis web yang menggunakan Php Mysql, Xampp, dan Framework Laravel. Data yang dikumpulkan berasal dari sumber data primer, dan observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data. Diharapkan bahwa sistem ini akan membuat toko Delima lebih mudah menjalankan operasinya dan memperoleh keuntungan di tengah banyak persaingan.
12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: A. Transaksi Penjualan lebih akurat B. Pengolahan Data cepat C. Mudah dalam pengawasan
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: Terbatasnya Device yang ada pada toko

14	Kesimpulan	Kesimpulan: 1. Dengan adanya sistem informasi pengolahan penjualan ini, perhitungan transaksi penjualan dan pembelian dapat dilakukan dengan lebih akurat. 2. Sistem penjualan ini membantu dalam pengecekan stok di toko bangunan MR. 3. Sistem pengelolaan penjualan sangat membantu dalam membuat dan memproses laporan yang dibutuhkan dengan lebih cepat dan mudah.
----	------------	---

e.Peneliti (Jakaria & Sentosa, 2019)

Tabel 2 7 Jurnal 5

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko Bangunan SriBayu Berbasis Web
2	Jurnal	Jurnal Manajemen Dan Teknik Informatika
3	Volume dan halaman	Volume 3 Nomor 1, 2019
4	Tahun	2019
5	ISSN	2613-9146
6	Penulis	Deni Ahmad Jakaria,Yulia Budiani Sentosa
7	Penerbit	STMIK DCI

8	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi web yang dapat digunakan untuk menjual bahan bangunan di toko Sribayu dan digunakan sebagai alat untuk pemasaran dan penjualan.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	Toko Bangunan Sribayu
10	Perancangan Sistem	a. Bahasa Pemrograman PHP, JavaScript, Css. b. Database MySQL c. Xampp
11	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian adalah: Dengan adanya sistem komputer, maka perancangan sistem informasi penjualan online dapat diakses dengan cepat dan akurat, informasi tentang perangkat komputer juga dapat dilihat dengan detail
12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: Mudah dalam implementasikan sistem informasi.
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: masih menggunakan cara konvensional
14	Kesimpulan	Kesimpulan: Sasaran dari website adalah para user yang suka dengan perkembangan terupdate untuk produk bahan bangunan, tetapi kurang mempunyai waktu untuk pergi langsung toko atau adanya jarak yang cukup jauh.

f. Peneliti (Triawan & Lembah Dempo, 2020)

Tabel 2.8 Jurnal 6

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Barang Online Pada Toko Jaya Bersama
2	Jurnal	Jurnal informatika lembah dempo
3	Volume dan halaman	Volume 9 Nomor 1, 8-20
4	Tanggal & Tahun	Juli 2020
5	ISSN	2301-5632
6	Penulis	Heriansyah, Medi Triawan
7	Penerbit	Institut Teknologi Dan Bisnis Lembah Dempo
8	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempercepat dan mempermudah sistem informasi yang digunakan oleh Toko Jaya Bersama untuk penjualan, pembelian, dan stok barang.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	Toko Jaya Bersama
10	Perancangan Sistem	a. Bahasa Pemrograman PHP b. Database MySQL
11	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mereka dapat membantu menjalankan sistem informasi pembelian, penjualan, dan persediaan di Toko Bangunan Jaya Bersama.

12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: memungkinkan programmer untuk membangun sistem informasi penjualan barang bangunan untuk toko.
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: Terbatasnya hardware yang tersedia dilingkup Toko Bangunan.
14	Kesimpulan	Kesimpulan: Dengan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Barang Online di Toko Bangunan Jaya Bersama, programmer dapat lebih mudah membangun sistem informasi penjualan barang.

g. Peneliti (Novitasari & Wijaya, 2021)

Tabel 2.9 Jurnal 7

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Web Based Ordering and Inventory Information System for Online Printing Services with TAM Method.
2	Jurnal	Jurnal TECH-E
3	Volume dan halaman	Volume 5 No.1
4	Tanggal & Tahun	September 2021
5	ISSN	2581-1916
6	Penulis	Deana Novitasari
7	Penerbit	Universitas Buddhi Dharma

8	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu website pemesanan dimana untuk mempermudah dalam pendataan perusahaan dan mempermudah pelanggan untuk memesan.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	PT.Media Langit Persada
10	Perancangan Sistem	a. Bahasa Pemrograman PHP b. Database MySQL c. Dll.
11	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian adalah a. Dalam outer loading yang mendapatkan hasil $> 0,7$,menandakan bahwa variabel tersebut valid. b. Pada bagian <i>Construct reliability and validity</i>, setiap konstruk mendapati hasil $AVE > 0,5$ dan $CR 0,6$ yang berarti bahwa setiap indikator yang digunakan sudah konsisten untuk mewakili variabelnya serta variabel itu sendiri sudah reliabel. c. Tabel Fornell-Larcker dianggap valid jika nilai korelasi antara variabel satu dan variabel yang lain tidak lebih besar dari variabel lainnya.
12	Kekuatan Penelitian	a. Sistem di uji menggunakan metode TAM untuk menentukan sistem dapat diterima atau tidak. b. Terdapat pertanyaan dalam kuesioner yang telah dibuat. c. Terdapat uji Validitas, Reliabilitas,Construct Reality.
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: a. Pada bagian abstrak tidak dijelaskan menggunakan aplikasi untuk pengolahan kuesioner. b. Pada bagian kuesioner tidak ditampilkan <i>demographics of respondents</i>.
14	Kesimpulan	Kesimpulan: Dengan telah dibuat dan disebarakan kuesioner mengenai sistem ini maka dapat diterima oleh pengguna sistem.

g. Peneliti (Viriya, 2022)

Tabel 2 10 Jurnal 8

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Produk Berbasis Web Dengan Metode <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM).
2	Jurnal	Jurnal Akselerator
3	Volume dan halaman	Volume 4 No.1
4	Tanggal & Tahun	April 2023
5	ISSN	2541-1268
6	Penulis	Yoga Viriya
7	Penerbit	Universitas Buddhi Dharma
8	Tujuan Penelitian	yaitu merancang website jual beli barang atau e-commerce bagi para pelanggan untuk mempermudah pelanggan untuk memesan barang, serta mempermudah perusahaan untuk menyimpan dan memonitoring data serta meningkatkan penjualan.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	PT.Xiao Qing Industry
10	Perancangan Sistem	a. PHP b. Database MySQL c. Dll.

11	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian adalah - Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan melalui website. - Meningkatkan daya saing perusahaan serta meningkatkan omset perusahaan. - Hasil dari kuesioner yang telah disebarakan mendapatkan hasil bahwa 89,54% setuju.
12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: - Hasil uji yang dilakukan menggunakan metode Technology Acceptance Model menunjukkan bahwa kriteria yang setuju dihasilkan dengan skala nilai 89,54%. - Hasil perhitungan variabel usability menyatakan bahwa aplikasi mudah digunakan, dengan nilai 90,2%.
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: Dalam penjelasan pengolahan data kuesioner tidak ditampilkan diagram jalur.
14	Kesimpulan	Kesimpulan: Dengan adanya sistem berbasis website ini dapat membantu pelanggan dalam pembelian secara online.

h. Peneliti (Vincent Kusuma et al., 2023)

Tabel 2.11 Jurnal 9

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Perancangan Sistem Informasi B2B Berbasis Web Pada Industri Karoseri Dengan Metode <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)
2	Jurnal	Jurnal Akselelator
3	Volume dan halaman	Volume 2 No.2
4	Tanggal & Tahun	September 2021
5	ISSN	2541-1268
6	Penulis	Immanuel Vincent Kusuma, Suwitno, Andri Wijaya, Ardiane Rossi Kurniawan Maranto
7	Penerbit	Universitas Buddhi Dharma

8	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi yang dapat digunakan oleh bisnis ke bisnis di industri karoseri.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	Industri Karoseri Megah
10	Perancangan Sistem	a. Bahasa Pemrograman PHP b. Database MySQL c. Dll.
11	Hasil Penelitian	Merancang Sistem Informasi bisnis to bisnis berbasis web pada karoseri megah untuk mempermudah pelanggan memesan produk secara online.

12	Kekuatan Penelitian	a. Dalam penyebaran kuesioner terdapat dua variabel yang valid. b. Penyebaran kuesioner dapat diterima positif oleh pengguna.
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: Rancangan sistem dalam pemesanan produk terdapat beberapa fitur yang masih perlu diperbaiki seperti adanya antrian pemesanan.
14	Kesimpulan	Kesimpulan: Metode Technology Acceptance Model dan pengolahan kuesioner dengan SPSS dapat menghasilkan nilai positif dalam perilaku pengguna selama pengujian.

i. Peneliti (Paramaeswari & Sarno, 2022)

Tabel 2.12 Jurnal 10

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Analysis of E-Commerce (Bukalapak, Shopee, and Tokopedia) Using Method <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)
2	Jurnal	Jurnal iSemantic (Seminar Internasional Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi)
3	Volume dan halaman	Volume 1 No.1
4	Tanggal & Tahun	September 2020
5	ISSN	978-1-7281-9068-6
6	Penulis	Rr Putri Intan Paramaeswari, Riyanarto Sarno
7	Penerbit	Carleton University

8	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih banyak tentang preferensi pelanggan terhadap penggunaan web e-commerce.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	E-commerce
10	Perancangan Sistem	a. PHP b. Database MySQL c. DLL.
11	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian adalah Dapat membantu merancang sistem e-commerce dalam meningkatkan penggunaan web..
12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: Dalam menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) dalam penyebaran kuesioner yang memberikan pengaruh positif terhadap e-commerce.
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: Rancangan sistem dalam pemesanan produk terdapat beberapa fitur yang masih perlu diperbaiki seperti adanya bug pada saat event tertentu
14	kesimpulan	Kesimpulan Metode Technology Acceptance Model dalam pengolahan kuesioner menggunakan SEM-PLS dalam pengujian menunjukkan perilaku pengguna yang positif.

j. Peneliti (Alenazy et al., 2019)

Tabel 2.13 Jurnal 11

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Validation of TAM Model on Social Media Use for Collaborative Learning to Enhance Collaborative Authoring
2	Jurnal	Jurnal King Saud University
3	Volume dan halaman	Volume 7
4	Tanggal & Tahun	Mei 2019
5	ISSN	2169-3536
6	Penulis	WAEL M. ALENAZY DKK.
7	Penerbit	University Technology Malaysia
8	Tujuan Penelitian	Penggunaan media sosial sebagai alat untuk pembelajaran kooperatif adalah tujuan dari penelitian ini.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	University Technology Malaysia
10	Perancangan Sistem	a. Bahasa Pemrograman PHP b. Database MySQL c. Dll.
11	Hasil Penelitian	Sebagian besar mahasiswa setuju bahwa media sosial dapat digunakan sebagai alat pembelajaran..

12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: Dalam menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) dalam penyebaran kuesioner yang memberikan pengaruh positif terhadap media sosial sebagai alat pembelajaran yang kolaboratif.
13	Kelemahan Penelitian	Tidak ada diagram jalur yang dibuat menggunakan model persamaan struktur (SEM-AMOS) dalam penjelasan kuesioner.
14	Kesimpulan	Kesimpulan: Data perilaku pengguna yang positif tentang penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran kolaboratif diperoleh dari pengujian dengan menggunakan metode Technology Acceptance Model dan pengolahan kuesioner dengan aplikasi SEM-AMOS.

k. Peneliti (Chancusing & Bayona-Oré, 2019)

Tabel 2.14 Jurnal 12

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Information and Communication Technology Acceptance Models (TAM) in Universities
2	Jurnal	IEEE
3	Volume dan halaman	Volume 1
4	Tanggal & Tahun	Desember 2019
5	ISSN	978-1-7281-0801-8
6	Penulis	Juan Carlos Chancusing, Sussy Bayona-Oré
7	Penerbit	International Conference on Computer and Information Science (ICIS)

8	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku pengguna teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan dengan menggunakan model penerimaan teknologi.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	Institusi Perguruan Tinggi
10	Perancangan Sistem	1. PHP 2. Database MySQL 3. Dll.
11	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian adalah Dapat membantu merancang E-Learning untuk mempermudah dalam proses pembelajaran serta pelatihan.
12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: Dengan Menerapkan metode TAM dapat diketahui perilaku pengguna dalam menggunakan E-Learning.
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: Rancangan sistem ini masih dalam lingkup yang kecil belum bisa digunakan secara universal.
14	kesimpulan	Kesimpulan Metode Technology Acceptance Model untuk pengujian dapat menunjukkan perilaku pengguna yang baik.

1. Peneliti (Harb & Alhayajneh, 2019)

Tabel 2 15 Jurnal 13

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Intention to use BI tools: Integrating technology acceptance model (TAM) and personality trait model
2	Jurnal	IEEE
3	Volume dan halaman	Volume 1
4	Tanggal & Tahun	April 2019
5	ISSN	978-1-5386-7942-5
6	Penulis	Yousra Harb, Sahar Alhayajneh
7	Penerbit	Jordan International Joint Conference on Electrical Engineering and Information Technology
8	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model adopsi yang diperluas untuk bisnis intelijen,
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	E-Commerce
10	Perancangan Sistem	1. Bahasa Pemrograman PHP 2. Database MySQL 3. Dll.

11	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian adalah kinerja pengambil keputusan menggunakan antarmuka kueri visual untuk menyelesaikan masalah yang kompleks lebih akurat dibandingkan menggunakan antarmuka berbasis teks
12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: Dengan menggunakan TAM maka secara otomatis dapat memperbarui perilaku pengguna web.
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: Dalam penelitian Bisnis Intellijen ini memerlukan cukup waktu yang lama untuk mengetahui hasil daripada perilaku pengguna.
14	kesimpulan	Kesimpulan Metode <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) dalam pengolahan survei dapat mengidentifikasi perilaku pengguna baru dalam pengujian.

m.Peneliti (Mensah, 2022)

Tabel 2 16 Jurnal 14

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	The Factors Driving the Consumer Purchasing Intentions in Social Commerce
2	Jurnal	IEEE
3	Volume dan halaman	Volume 1
4	Tanggal & Tahun	Desember 2022
5	ISSN	2169-3536
6	Penulis	ISAAC KOFI MENSAH
7	Penerbit	Fujian Jiangxia University
8	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami keputusan pengguna WeChat untuk terlibat dalam pembelian social commerce.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	Tiongkok
10	Perancangan Sistem	1. Bahasa Pemrograman PHP 2. Database MySQL 3. Dll.
11	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian adalah menunjukkan bahwa keyakinan percaya seperti kepercayaan pada jejaring sosial, integritas penjual, dan kebajikan penjual merupakan prediktor signifikan terhadap niat untuk terlibat dalam niat membeli perdagangan sosial. Namun kompetensi

		penjual tidak menjadi penentu signifikan niat membeli dalam social commerce.
12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: Dalam penerapan TAM ini dengan menggunakan aplikasi SEM-AMOS sangatlah cocok karena dapat mengetahui perilaku daripada pengguna.
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: .Dalam penelitian ini tidak ada diagram jalur sehingga sulit untuk dipelajari.
14	kesimpulan	Kesimpulan Dalam pengujian dengan metode <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) dalam pengolahan kuesioner dapat diketahui secara otomatis perilaku pengguna yang baru..

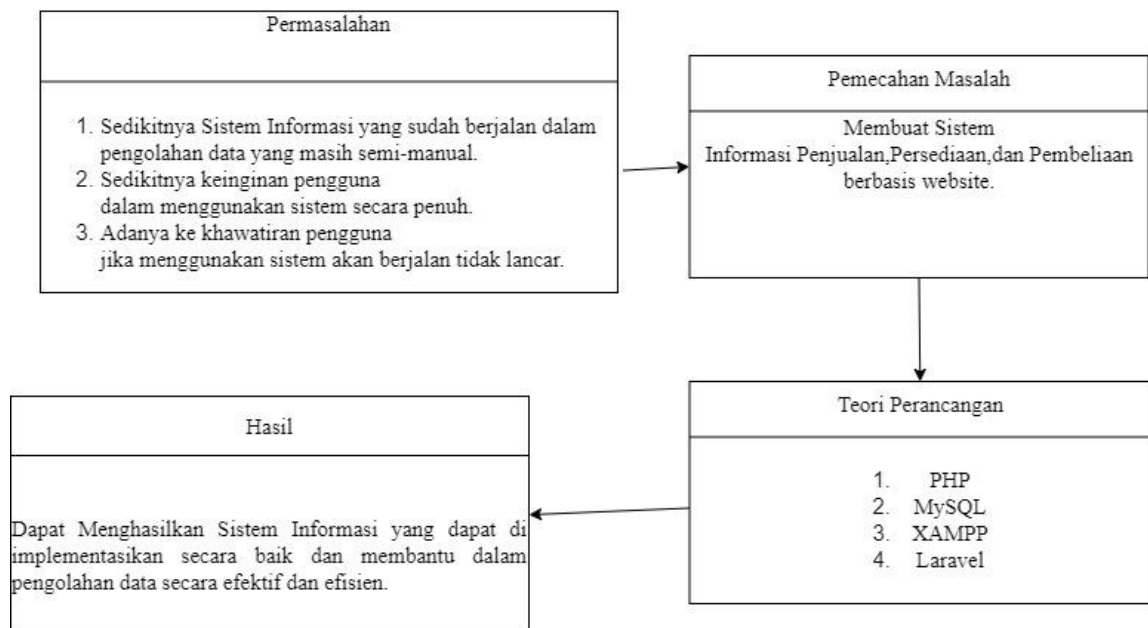
n.Peneliti (Tounekti et al., 2020)

Tabel 2 17 Jurnal 15

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Users Supporting Multiple (Mobile) Electronic Payment Systems in Online Purchases: An Empirical Study of Their Payment Transaction Preferences
2	Jurnal	IEEE
3	Volume dan halaman	Volume 8
4	Tanggal & Tahun	Desember 2019
5	ISSN	2169-3536
6	Penulis	OUSSAMA TOUNEKT Dkk
7	Penerbit	University of Murcia

8	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan model teoretis untuk menentukan preferensi mereka ketika mereka mendukung lebih dari satu (M)EPS.
9	Lokasi dan Subjek Penelitian	Departemen Teknik Informasi dan Komunikasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Murcia,
10	Perancangan Sistem	1. PHP 2. Database MySQL 3. Dll.
11	Hasil Penelitian	menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi pembayaran online berbeda dengan faktor-faktor yang mempengaruhi metode pembayaran tradisional.
12	Kekuatan Penelitian	Kekuatan penelitian adalah: Dalam penerapan TAM ini dengan menggunakan sangatlah cocok karena dapat mengetahui perilaku daripada pengguna dalam pembayaran online.
13	Kelemahan Penelitian	Kelemahan penelitian adalah: .Dalam penelitian ini tidak ada diagram jalur sehingga sulit untuk dipelajari.
14	kesimpulan	Kesimpulan bahwa kelompok usia 18 – 45 tahun merupakan kelompok usia yang paling sadar akan keamanan belanja online mereka...

2.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 2 2 Kerangka Pemikiran

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum Perusahaan

3.1.1 Sejarah Perusahaan

PT.Esa Bima Mandiri merupakan salah satu perusahaan di Indonesia yang bergerak dibidang pokphan pakan berbagai hewan sebagai retailer hingga distributor pokphan di berbagai daerah.PT.Esa Bima Mandiri ini termasuk dalam perusahaan berkembang karena baru berdiri kurang dari 4 tahun,tepatnya pada tahun 2020 dan bertempat di Jl.Raya Merdeka No.207-H,RT.003/RW.001,Cimone Jaya,Kec.Karawaci,Kota Tangerang,Banten 15114.

Perusahaan iini menjual berbagai perlengkapan peternakan unggas dan air dalam bentuk satuan ataupun jumlah banyak.

3.1.2 Visi dan Misi

a. Visi Perusahaan

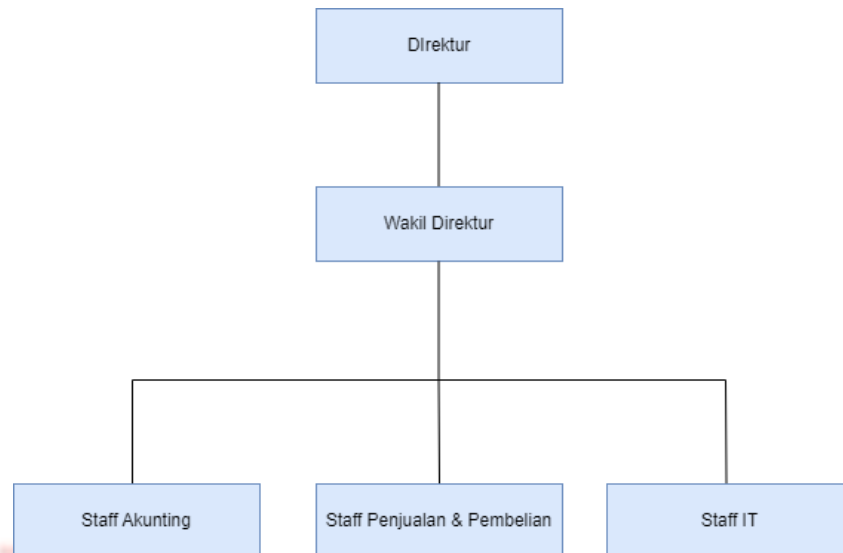
Menjadi distributor pangan ternak terlengkap di indonesia.

b. Misi Perusahaan

Mendistribusikan pakan ternak dengan kualitas terbaik

3.1.3 Struktur Organisasi

Berdasarkan dari data yang di dapat dari PT.Esa Bima Mandiri,berikut ini struktur organisasi.



Sumber : PT.Esa Bima Mandiri

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi

3.1.4 Tugas dan Wewenang

Mengacu pada hasil observasi dan wawancara pada PT.Esa Bima Mandiri serta struktur organisasi yang telah diberikan,berikut tugas dan wewenangnya:

a. **Direktur**

1) **Tugas**

- a) memimpin dan melakukan pertemuan dengan sesama untuk kerja sama..
- b) melakukan pengecekan dan pengawasan laporan-laporan keuangan.
- c) melakukan pengecekan atau monitoring perusahaan.

2) Wewenang

- a) membuat dan menyetujui kebijakan-kebijakan.
- b) mengurus dan mengelola kepentingan dengan tujuan dan maksud dari kebijakan yang telah dibuat.

b. Wakil Direktur

1) Tugas

- a) membantu pimpinan mengelola dan mengontrol
- b) mewakili pimpinan untuk pertemuan penting dalam kerja sama.
- c) melakukan monitoring kerjaan.

2) Wewenang

- a) membuat dan menyetujui kebijakan-kebijakan.
- b) mengurus dan mengelola kepentingan dengan tujuan dan maksud dari kebijakan yang telah dibuat.

c. Akunting

1) Tugas

- a) mengelola pemasukan serta pengeluaran..
- b) melakukan pengecekan dan pengawasan laporan-laporan keuangan.
- c) membuat laporan keuangan bulanan dan tahunan..

2) Wewenang

- a) .membuat keputusan mengenai kegiatan akuntan
- b) menetapkan jumlah anggaran yang dibutuhkan tiap divisi.

d. Admin

1) Tugas

- a) mengelola dan menyusun data.
- b) manajemen dokumen dan arsip.
- c) mengatur jadwal rapat internal maupun eksternal.

2) Wewenang

- a) memiliki wewenang untuk membeli perlengkapan sesuai kebutuhan.
- b) membuat dan mengirim surat resmi atas nama perusahaan.

e. IT

1) Tugas

- a) memastikan semua sistem dan jaringan berjalan lancar.
- b) melakukan pembaruan keamanan.
- c) mengatur jadwal rapat internal maupun eksternal.

2) Wewenang

- a) mengimplementasikan kebijakan dan prosedur keamanan sistem
- b) menyusun dan mengimplementasikan program pelatihan IT internal.

3.2 Prosedur Sistem Berjalan

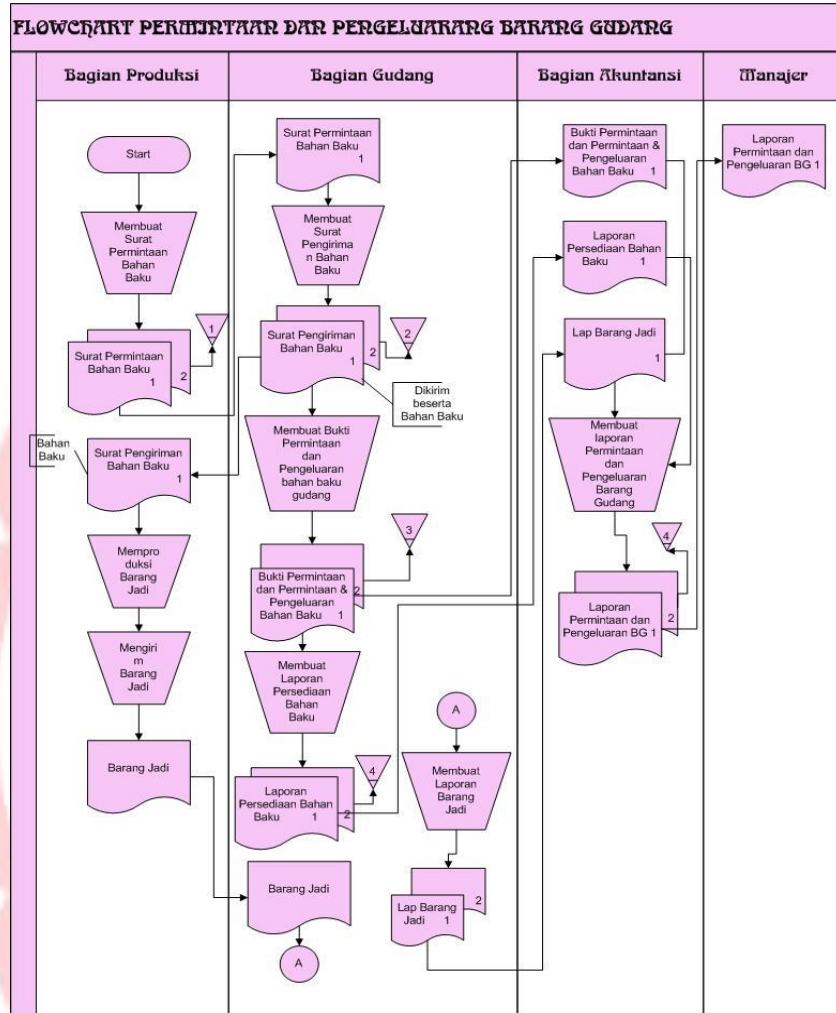
Menurut hasil observasi dan wawancara dilakukan pada PT.Esa Bima Mandiri dengan batasan seperti yang ditentukan oleh penelitian ini, terdapat beberapa prosedur yang diamati dalam proses bisnis perusahaan mulai dari pembelian barang,penerimaan barang,persediaan barang,monitoring barang hingga penjualan barang,maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

3.2.1 Pembelian Barang

Berikut ini adalah tahapan saat melakukan pembelian barang:

- a. Membuat dokumen pembelian
- b. Staff pembelian mengajukan dokumen pembelian barang untuk ditanda tangani oleh keuangan.
- c. Selanjutnya dokumen diajukan ke wakil direktur.
- d. Keuangan mencairkan dana pembelian barang.

- e. Departemen gudang menandatangani surat jalan vendor.
- f. Departemen gudang akan melakukan *update* stok barang kedalam *excel*.



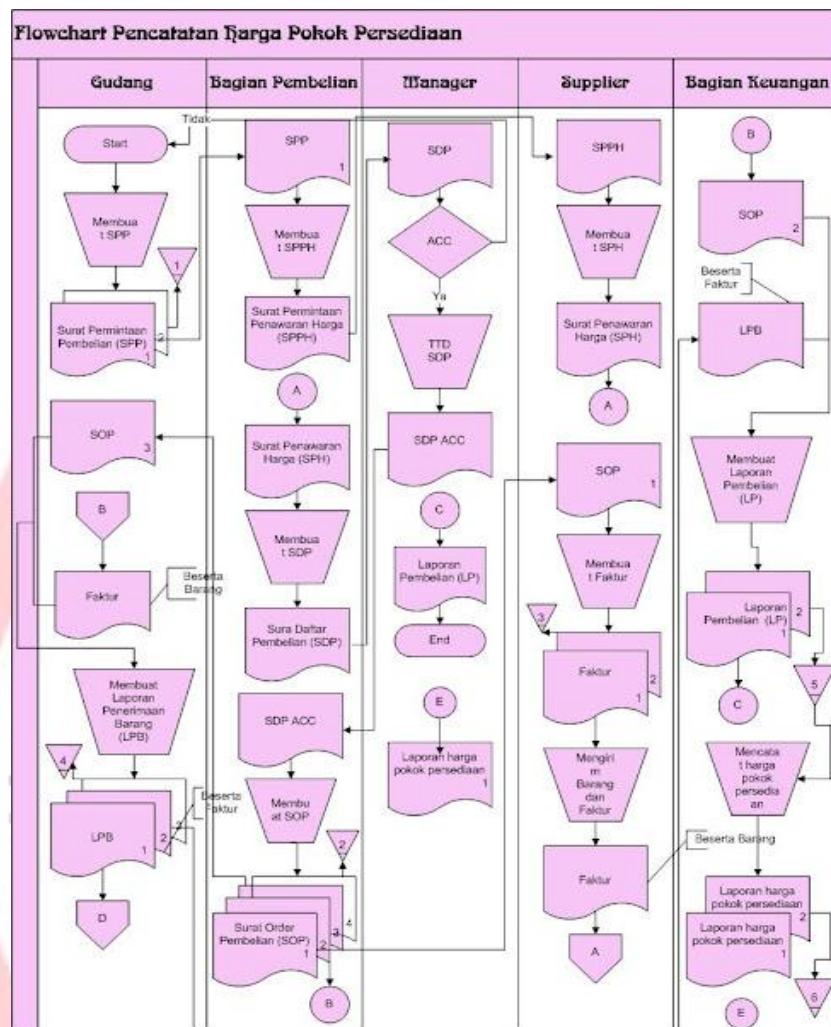
Gambar 3. 3 Flowchart Permintaan Pengeluaran

3.2.3 Persediaan Barang

Berikut ini adalah tahapan saat melakukan persediaan barang:

- a. Memeriksa dan menerima barang yang datang dari pemasok.
- b. Memastikan bahwa barang yang diterima sesuai dengan standar kualitas dan spesifikasi yang ditetapkan. Menyimpan barang di

lokasi penyimpanan yang tepat dan memastikan pencatatan yang akurat.

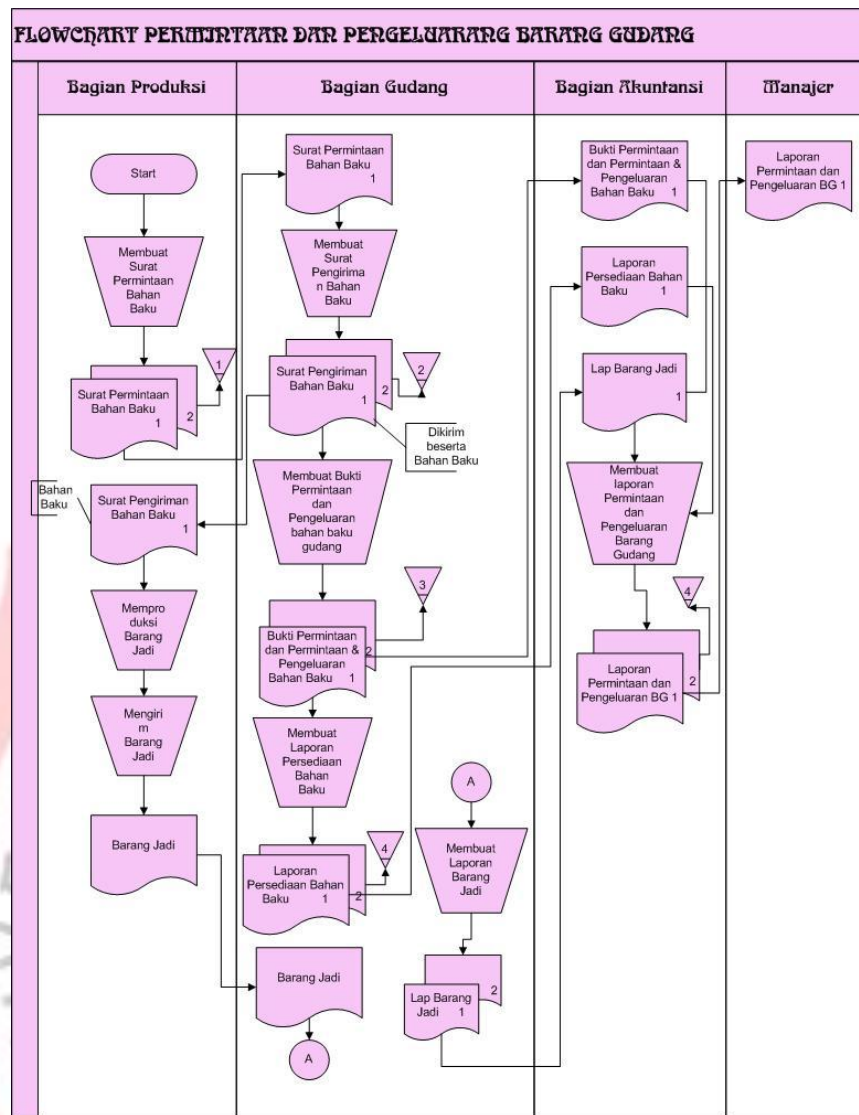


Gambar 3. 4 Flowchart Persediaan

3.2.4 Monitoring Barang

Berikut ini adalah tahapan saat melakukan monitoring barang:

- Memeriksa dan menerima barang yang datang dari pemasok.
- Memastikan bahwa barang yang diterima sesuai dengan spesifikasi dan standar kualitas yang telah ditentukan.
- Menyimpan barang di lokasi penyimpanan yang tepat dan memastikan pencatatan yang akurat.

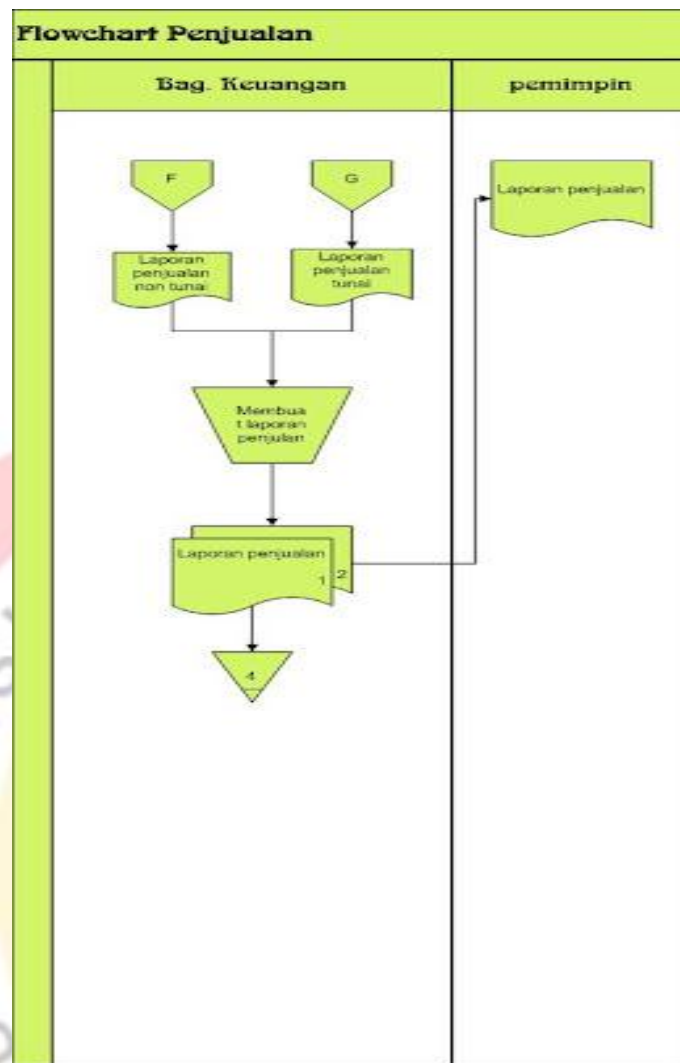


Gambar 3. 5 *Flowchart Permintaan Barang*

3.2.5 Penjualan Barang

Berikut ini adalah tahapan saat melakukan Penjualan barang:

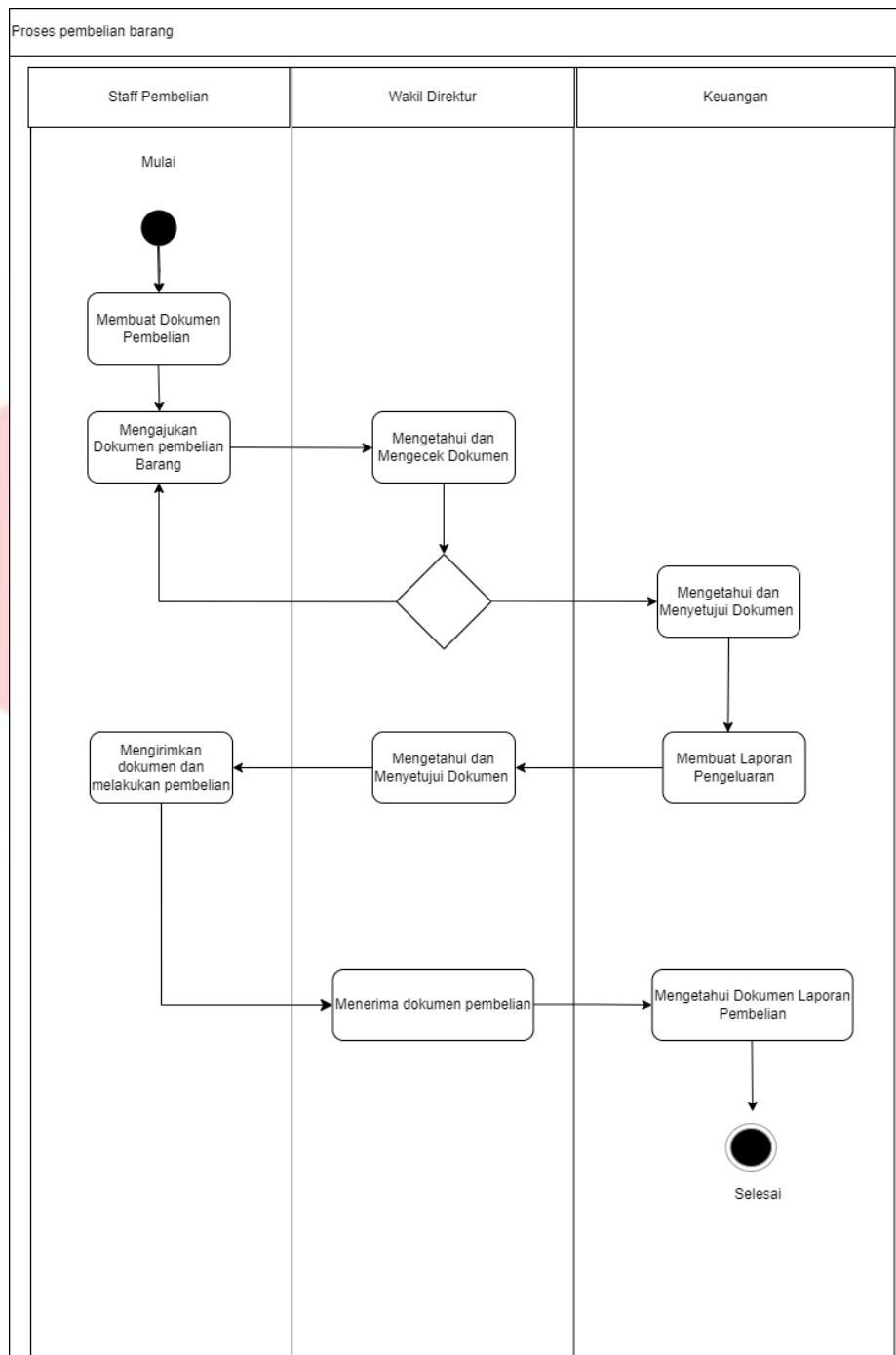
- Mempersiapkan informasi produk, materi promosi, dan strategi penjualan.
- Memastikan bahwa barang yang diterima sesuai dengan spesifikasi dan standar kualitas yang telah ditentukan.
- Memproses pesanan dan memastikan barang dikemas dan dikirim dengan benar.



Gambar 3. 6 *Flowchart Penjualan*

3.3 Activity Diagram

Mengetahui dokumentasi input dan output serta memudahkan dalam analisis terhadap masalah dan kebutuhan sistem, maka dibuatlah *Activity Diagram* proses bisnis yang berjalan di PT. Esa Bima Mandiri seperti berikut :



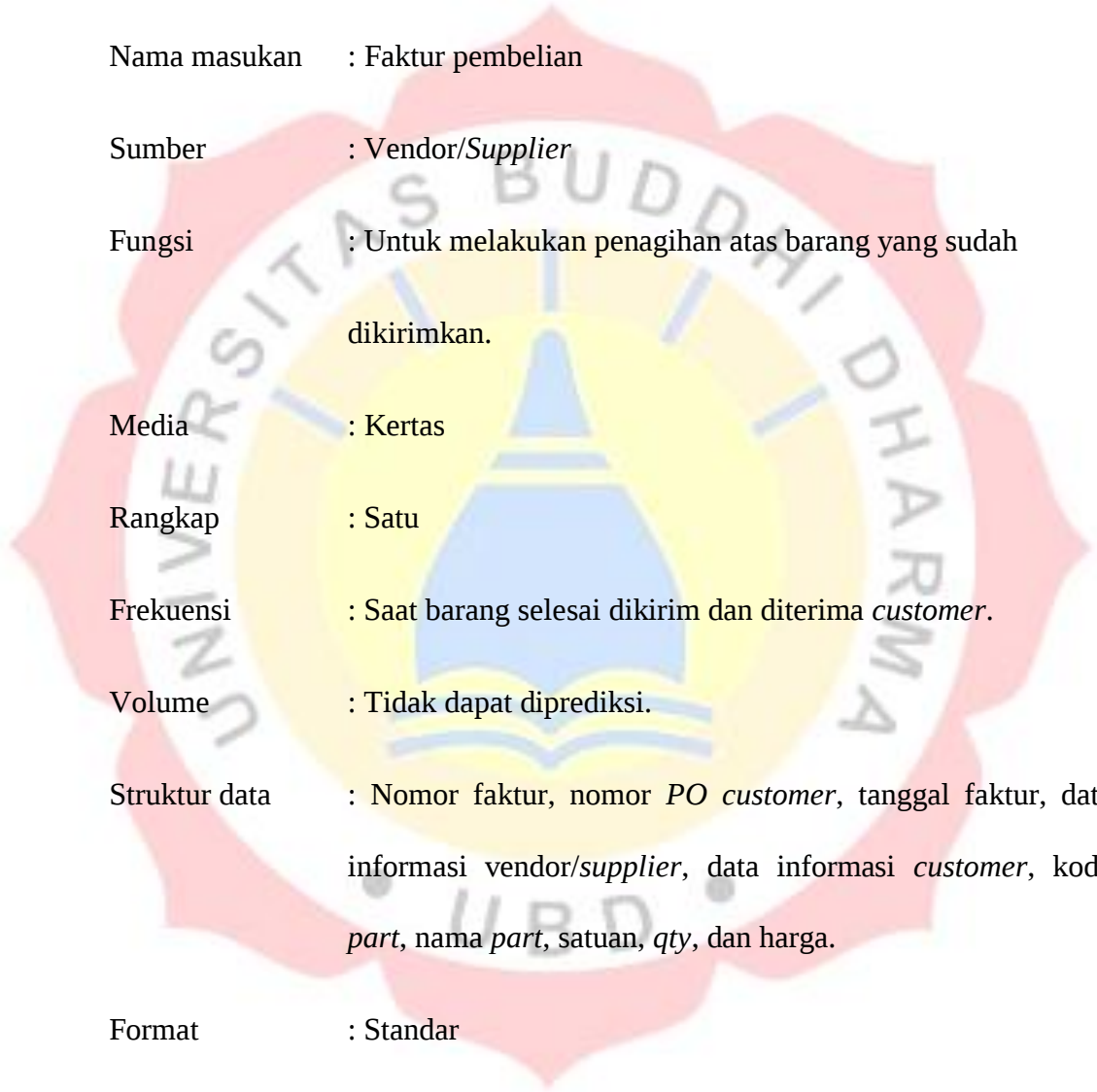
Gambar 3. 7 Activity Diagram

3.4 Dokumentasi *Input* dan *Output*

Berdasarkan hasil observasi terhadap prosedur sistem yang berjalan pada PT.Esa Bima Mandiri, berikut ini dokumen yang digunakan:

3.4.1 *Input*

1. Faktur Pembelian



Nama masukan	: Faktur pembelian
Sumber	: Vendor/ <i>Supplier</i>
Fungsi	: Untuk melakukan penagihan atas barang yang sudah dikirimkan.
Media	: Kertas
Rangkap	: Satu
Frekuensi	: Saat barang selesai dikirim dan diterima <i>customer</i> .
Volume	: Tidak dapat diprediksi.
Struktur data	: Nomor faktur, nomor <i>PO customer</i> , tanggal faktur, data informasi vendor/ <i>supplier</i> , data informasi <i>customer</i> , kode <i>part</i> , nama <i>part</i> , satuan, <i>qty</i> , dan harga.
Format	: Standar
Keterangan	: Dibuat dan dikirim dari vendor/ <i>supplier</i> kepada <i>customer</i> .
Hasil analisis	: Faktur pembelian ini sebagai dasar vendor/ <i>supplier</i> untuk melakukan penagihan atas barang yang sudah dikirimkan, juga sebaagai dasar <i>customer</i> untuk melakukan pembayaran.

2. Dokumen Pembelian Produk atau Barang (*Purchase Order*)

Nama masukan	: Pembelian Barang / <i>Purchase Order</i>
Sumber	: <i>Customer</i>
Fungsi	: Sebagai bukti adanya pemesanan atau pembelian barang.
Media	: Kertas atau PDF.
Rangkap	: Satu
Frekuensi	: Setiap ada permintaan atau pembelian barang dari <i>customer</i> .
Volume	: Tidak dapat diprediksi
Struktur data	: Nomor PO, data informasi <i>customer</i> , data informasi vendor/ <i>supplier</i> , tanggal terbit dan masa berlaku, kode <i>part</i> , nama <i>part</i> , satuan, <i>qty</i> , harga, dan keterangan.
Format	: Standar
Keterangan	: Dibuat dan dikirimkan kepada vendor/ <i>supplier</i> untuk dijadikan dokumentasi pembelian.
Hasil analisis	: Dokumen ini berfungsi sebagai dasar adanya kegiatan pengiriman barang dan melakukan penagihan ke <i>customer</i> .

3.4.2 Output

1. Dokumen Pembelian Produk atau Barang

Nama keluaran : Pembelian barang/*Purchase Order*

Fungsi : Untuk mengajukan dan melakukan pembelian barang.

Media : Kertas

Rangkap : Dua

Distribusi : Diberikan ke vendor/*supplier* dan arsip.

Frekuensi : Setiap melakukan pembelian barang.

Volume : Tidak dapat diprediksi.

Struktur data : Nomor dokumen pembelian, tanggal terbit, data informasi *customer*, data informasi vendor/*supplier*, kode *part*, nama *part*, satuan, *qty*, harga, dan catatan.

Format : Kertas A4

Keterangan : Dokumen ini berisikan informasi barang yang akan dibeli dan diberikan ke vendor/*supplier*.

Hasil analisis : Dokumen ini menjadi dasar adanya kegiatan pembelian barang dan penerimaan faktur pembelian.

2. Faktur Penjualan

Nama keluaran	: Faktur Penjualan
Fungsi	: Melakukan penagihan atas penjualan barang.
Media	: Ketas
Rangkap	: Dua
Distribusi	: Diberikan kepada <i>customer</i> dan arsip.
Frekuensi	: Setelah melakukan kegiatan pengiriman barang atau setelah mendapatkan <i>PO</i> dari kegiatan konsinyasi.
Volume	: Tidak dapat diprediksi.
Struktur data	: Nomor faktur penjualan, nomor <i>PO customer</i> , data informasi <i>customer</i> , data informasi perusahaan, kode <i>part</i> , nama <i>part</i> , satuan, <i>qty</i> , harga dan catatan.
Format	: Kertas A4
Keterangan	: Dasar dari dibuatnya faktur penjualan ini yaitu adanya dokumen <i>PO</i> dari <i>customer</i> , surat jalan yang telah mendapatkan tanda tangan <i>customer</i> .
Hasil analisis	: Faktur penjualan berisikan detail dari tagihan atas pengiriman barang atau pemakaian barang yang sudah dilakukan sebelumnya. Dijadikan sebagai dasar untuk melakukan penagihan, dan surat jalan ini dikirimkan ke <i>customer</i> bersamaan dengan <i>PO customer</i> dan surat jalan/surat perpindahan gudang.

3.5 Analisis Masalah

Berdasarkan hasil dari observasi pada prosedur sistem berjalan di PT. Esa Bima Mandiri, terindikasi beberapa kekurangan yaitu:

1. Seluruh kegiatan masih dilakukan secara konvensional yang membutuhkan banyak waktu dan banyak biaya. Seperti harus menunggu tanda tangan direktur terlebih dahulu sebelum melakukan pembelian barang, dokumentasi dari kegiatan masih menggunakan media kertas yang akan mengeluarkan banyak biaya dan membutuhkan tempat untuk mengarsip dokumentasi tersebut.
2. Minimnya keinginan pengguna dalam implementasi sistem dikarenakan menggunakan aplikasi pendukung yang memperlambat proses penginputan pelaporan menjadi lamban.
3. Minimnya jumlah device yang tersedia berakibat data yang disimpan beresiko hilang.

3.6 Identifikasi Kebutuhan Sistem

Dengan diketahuinya kekurangan pada kegiatan operasional yang berjalan, maka dapat diidentifikasi kebutuhan sistemnya sebagai berikut:

1. Sistem harus dapat terintegrasi dengan setiap bagian.
2. Sistem harus memiliki menu pembelian, persediaan (*inventory*), dan penjualan.
3. Sistem harus dapat melakukan pencatatan transaksi proses yang berjalan dan menampilkan laporan berdasarkan kebutuhan perusahaan.

3.7 *System Development Life Cycle (SDLC)*

Istilah "siklus hidup sistem pengembangan", atau SDLC, adalah istilah dalam bidang teknologi yang mencakup siklus perencanaan, pengembangan, dan perawatan produk sistem informasi dalam jangka panjang. Para programmer dan developer membutuhkan SDLC agar langkah kerja mereka terstruktur searah untuk mencapai tujuan pembuatan program atau software. SDLC juga dianggap sebagai tahapan kerja yang sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan sistem yang berkualitas tinggi. Tahapan ini mencakup rencana pengembangan, pemeliharaan, penggantian, dan perawatan perangkat lunak sesuai permintaan klien. Tahapan SDLC ini diperlukan untuk mencapai semua ini. Berikut tahapan-tahapan dari SDLC :

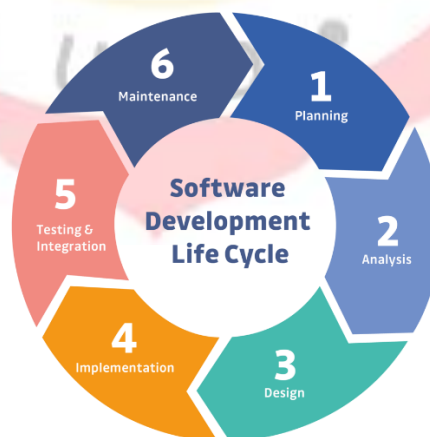
1. Perencanaan: Tahap *Planning* mencakup semua aspek manajemen proyek. Pada tahap ini tim pengembangan mengumpulkan pendapat dari pengguna aplikasi yang ingin dibuatkan aplikasi. Masukan tersebut akan dikumpulkan untuk membantu proses pembuatan software sehingga di hasilkan sesuai dengan ekspetasi dan kebutuhan. Tahapan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam apa yang di inginkan pengguna aplikasi dari sistem atau aplikasi yang akan dikembangkan. Salah satu contoh data yang termasuk pada tahapan ini adalah *requirement elicitation* dan wawancara. Pada skripsi ini, peneliti memperoleh data dengan *requirement elicitation* dan wawancara. Pengambilan data ini bertujuan untuk memperoleh fitur apa yang pengguna inginkan atau yang pengguna harapkan agar sistem yang ingin di rancang sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem baik staff internal maupun pelanggan. Selanjutnya wawancara juga termasuk pada tahapan karena melibatkan komunikasi untuk memperoleh

data secara jelas dan detail. Untuk proses pengumpulan data pada wawancara, peneliti hanya mewawancarai Staff yang bekerja ditempat.

2. *Design*: Tahap desain adalah tahap perancang sistem melakukan perubahan aplikasi ke dalam rencana rancangan. Setelah rancangan dibuat, semua tim yang terlibat beserta klien akan mereview terlebih dahulu dan memberikan pendapat lebih lanjut. Pendapat ini dikumpulkan di dalam dokumen tersebut di atas untuk dijadikan acuan untuk memperbaiki rancangan software. Design ini biasanya mencakup diagram alir, sketsa antarmuka dan model lainnya yang membantu menggambarkan bagaimana sistem akan berfungsi. Pada skripsi ini, peneliti membahas diagram alir yang digunakan, seperti activity diagram, usecase diagram, class diagram. Diagram alir yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan alur kerja sistem secara visual, sehingga memudahkan pemahaman tentang proses dan logika yang diterapkan. Diagram alir ini menunjukkan langkah-langkah yang diambil oleh sistem mulai dari input sampai output. Diagram alir penelitian ini dapat dilihat pada halaman 63-71, dan untuk design aplikasi terdapat dihalaman 77-80
3. *Testing*: Tahap ini sebagai tahap cukup penting, dimana software yang telah dikembangkan akan dilakukan evaluasi oleh tim penguji, apakah software tersebut memenuhi syarat atau tidak, sesuai dengan yang ditentukan pada tahap planning. Pengujian yang dilakukan pengujian sistem. Pada tahapan ini peneliti menggunakan metode TAM dalam google form apakah aplikasi sudah sesuai keinginan pemilik kost atau belum sebagai penguji aplikasi, jika staff menulis dalam google form belum memenuhi keinginan saya sebagai pembuat aplikasi akan bertanya lagi kepada staff apa saja fitur yang ingin ditambahkan lagi. Lalu

sebagai peneliti harus memenuhi keinginan staff sampai staff merasa puas dan sesuai keinginannya untuk aplikasi yang peneliti buat.

4. **Development:** Tahap SLDC ini merupakan tahap sesungguhnya pengembangan software dimulai. Penting untuk mengumpulkan semua persetujuan dari developer terhadap blueprint yang ada. Peneliti menggambarkan blueprint pada halaman 77-81 untuk gambaran user interface yang ingin dibuat dan untuk memudahkan peneliti dalam membuat aplikasi sebelum dibuat peneliti akan memberikan contoh gambaran user interface aplikasi kepada staff, untuk dilihat apakah user interface aplikasi mudah di gunakan atau sulit digunakan.
5. **Deployment:** Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk menyebarkan luaskan aplikasi yang berhasil diciptakan ke lingkungan staff sehingga pengguna dapat mulai menggunakan aplikasi tersebut. Pada tahapan ini peneliti mengirimkan hasil aplikasi yang sudah dibuat sesuai keinginan staff.
6. **Maintenance:** Pada tahap ini, berbagai elemen perangkat lunak dipantau. Seperti mencakup kinerja sistem secara keseluruhan pengalaman pengguna.



3.8 Requirement Elicitation

Dalam tahap perancangan sistem informasi distribusi alat kesehatan *Requirement Elicitation* dibutuhkan untuk menampung keinginan serta kebutuhan calon pengguna dan terdiri dari tiga tahap, yaitu:

3.8.1 Requirement Elicitation tahap I

Requirement Elicitation tahap pertama disusun melalui proses wawancara dengan berbagai departemen PT. Esa Bima Mandiri. Berikut ini adalah tabelnya:

Tabel 3. 1 Tabel Requirement Elicitation tahap I

No	Saya ingin sistem:
1	Memiliki menu daftar dan login
2	Menampilkan profil perusahaan
3	Menampilkan daftar produk yang dijual
4	Mencatat data karyawan
5	Mencatat dan mencetak proses pembelian barang
6	Mencatat dan mencetak proses penerimaan barang
7	Mencatat dan mencetak proses perpindahan barang
8	Mencatat dan mencetak proses pengiriman barang
9	Mencatat dan mencetak proses penjualan barang
10	Dapat melihat riwayat pergerakan barang

3.8.2 Requirement Elicitation tahap II

Selanjutnya *Requirement Elicitation* dikembangkan menjadi tahap dua, dimana akan diproses klasifikasi dengan menggunakan metode *Mandatory, Desirable, Inessential (MDI)* dengan tujuan untuk memisahkan bagian yang penting dalam rancangan sistem. Adapun tabel *Requirement Elicitation* tahap dua adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Tabel *Requirement Elicitation* tahap II

No	Saya ingin sistem:	M	D	I
1	Memiliki menu daftar dan login	✓		
2	Menampilkan profil perusahaan		✓	
3	Menampilkan daftar produk yang dijual	✓		
4	Mencatat data karyawan			✓
5	Mencatat dan mencetak proses pembelian barang	✓		
6	Mencatat dan mencetak proses penerimaan barang		✓	
7	Mencatat dan mencetak proses perpindahan barang		✓	
8	Mencatat dan mencetak proses pengiriman barang		✓	
9	Mencatat dan mencetak proses penjualan barang	✓		
10	Dapat melihat riwayat pergerakan barang		✓	

3.8.3 Requirement Elicitation tahap III

Selanjutnya *Requirement Elicitation* dikembangkan menjadi tahap tiga. Pada tahap ini dilakukan kualifikasi kembali menggunakan metode *Technical, Operational, Economic (TOE)* dengan pilihan *Low, Medium, High (LMH)*. Adapun tabel *Requirement Elicitation* tahap tiga adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Tabel *Requirement Elicitation* tahap III

No	Saya ingin sistem:	T			O			E		
		L	M	H	L	M	H	L	M	H
1	Memiliki menu daftar dan login	✓			✓			✓		
2	Menampilkan profil perusahaan	✓			✓			✓		
3	Menampilkan daftar produk yang dijual		✓		✓			✓		
4	Mencatat data karyawan		✓		✓			✓		
5	Mencatat dan mencetak proses pembelian barang			✓		✓		✓		
6	Mencatat dan mencetak proses penerimaan barang			✓		✓		✓		
7	Mencatat dan mencetak proses perpindahan barang			✓		✓		✓		
8	Mencatat dan mencetak proses pengiriman barang			✓		✓		✓		
9	Mencatat dan mencetak proses penjualan barang			✓		✓		✓		
10	Dapat melihat riwayat penjualan barang			✓		✓		✓		
11										

3.8.4 *Requirement Elicitation tahap akhir*

Bagian ini merupakan tahap dimana *Requirement Elicitation* dikembangkan menjadi tahap terakhir dan digunakan sebagai dasar dalam perancangan sistem informasi distribusi alat kesehatan. Adapun tabel *Requirement Elicitation* tahap akhir yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Tabel *Requirement Elicitation* tahap akhir

No	Saya ingin sistem:
1	Memiliki menu daftar dan login
2	Menampilkan profil perusahaan
3	Menampilkan daftar produk yang dijual
4	Mencatat data karyawan
5	Mencatat dan mencetak proses pembelian barang
6	Mencatat dan mencetak proses penerimaan barang
7	Mencatat dan mencetak proses perpindahan barang
8	Mencatat dan mencetak proses pengiriman barang
9	Mencatat dan mencetak proses penjualan barang
10	Dapat melihat riwayat penjualan barang

3.9 Jadwal Penelitian

KEGIATAN	2024															
	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
BAB I																
Observasi																
Wawancara																
BAB II																
Teori Umum																
Teori Khusus																
Teori Perancangan																
Kerangka Pemikiran																
BAB III																
Tinjauan Umum																
Prosedur Sistem																
Identifikasi Kebutuhan Sistem																
BAB IV																
Rancangan Database																
Rancangan Tampilan Program																
Implementasi Sistem																
BAB V																
Dokumentasi																