

---

Rancang Bangun Sistem Informasi pada Toko Azha Sesorahan  
Kota Palopo Berbasis website  
*Design and Construction of Information Systems at the Azha Sesorahan Shop,  
Palopo City Website based*

**Muh. Radifansyah\*<sup>1</sup>, Nirsal<sup>2</sup>, Nirwana<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Informatika, Teknik Komputer, Universitas Cokroaminoto Palopo

e-mail: <sup>1\*</sup>[muhradifansyah@gmail.com](mailto:muhradifansyah@gmail.com), <sup>2</sup>[nirsal@uncp.ac.id](mailto:nirsal@uncp.ac.id),

<sup>3</sup>[nirwanawana27501@gmail.com](mailto:nirwanawana27501@gmail.com)

**Abstrak** - Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, karena kebutuhan informasi tidak lepas dari pemakaian dan pemanfaatan komputer, dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi, maka pekerjaan yang dilakukan akan menjadi lebih cepat, tepat dan akurat. Sistem informasi merupakan sistem yang terdapat dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi yang dibutuhkan. Dalam menggelar acara pernikahan akan melalui serangkaian acara cukup panjang, mulai persiapan pelaksanaan akad dan berbagai acara yang menyertai setelah dilaksanakannya ijab qabul seperti sungkeman, dan lainnya. Dalam proses persiapan pernikahan perlu menyiapkan berbagai macam kebutuhan seperti dekorasi, erang-erang, serta berbagai seserahan lainnya. Azha seserahan palopo merupakan suatu toko seserahan yang berlokasi di palopo, menyediakan berbagai macam produk yang dapat dijual maupun disewakan seperti souvenir pernikahan, erang-erang, dekorasi, dan baju bodo. Melalui sistem informasi berbasis web maka sistem ini memudahkan konsumen untuk melakukan proses pembelian serta mendapatkan informasi secara lengkap mulai dari informasi tentang nama dan gambaran produk beserta harga yang tersedia. Metode penelitiannya berupa metode R&D, didalamnya menyangkut potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian menggunakan white box, revisi produk, produksi massal. Dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis web, pada toko azha. Sesorahan dapat memasarkan suatu produk kepada konsumen dengan jangkauan yang cukup luas, sehingga dari segi bisnis merupakan peluang yang baik untuk memperluas pangsa pasar dari produk atau jasa yang ditawarkan.

**Kata kunci** – Sistem Informasi, Azha Sesorahan Palopo, R&D, Penyewaan, Website.

**Abstract** - Technological developments are currently increasingly rapid, because the need for information cannot be separated from the use and utilization of computers. With the existence of a computerized information system, the work carried out will be faster, more precise and accurate. An information system is a system found in an organization that brings together the needs for managing daily transactions, supporting operations, managerial in nature, and required strategic activities. In holding a wedding, you will go through a fairly long series of events, starting with preparations for the contract and various accompanying events after the marriage ceremony, such as sungkeman, and others. In the wedding preparation process, you need to prepare various kinds of needs such as decorations, decorations, and various other gifts. Azha Sesorahan Palopo is a gift shop located in Palopo, providing various kinds of products that can be sold or rented, such as wedding souvenirs, souvenirs, decorations and bodo clothes. Through a web-based information system, this system makes it easier for consumers to carry out the purchasing process and get complete information starting from information about the name and description of the product along with the available prices. The research method is in the form of an R&D method, which includes potential and problems, data collection, product design, design validation, design improvement, product trials, product revisions, use trials using white boxes, product revisions, mass production. By using a web-based sales information system, the Azha Sesorahan store can market a product to

*consumers with a fairly wide reach, so from a business perspective it is a good opportunity to expand the market share of the products or services offered.*

*Keywords – Information Systems, Azha Sesorahan Palopo, R&D, Rental, Website*

## **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat, dikarenakan kebutuhan terhadap suatu informasi saat ini tidak lepas dari pemakaian dan pemanfaatan komputer, dibandingkan dengan proses sebelumnya, dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi, maka pekerjaan yang dilakukan akan menjadi lebih cepat, tepat dan akurat. Dikarenakan pula keinginan masyarakat yang ingin segala sesuatu serba praktis dan tanpa harus ikut langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang ingin mereka selesaikan. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komputer membawa dampak positif bagi masyarakat. kemajuan teknologi ini menciptakan berbagai layanan masyarakat yang menerapkan ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi [1].

Pernikahan merupakan suatu hubungan yang sakral dan berkaitan erat dengan agama. Sehingga dalam menggelar suatu acara pernikahan akan melalui serangkaian acara yang sangat panjang, mulai dari persiapan pelaksanaan akad, dan berbagai acara yang menyertai setelah dilaksanakannya ijab qabul seperti sungkeman, dan lainnya. Tentunya dalam melakukan proses persiapan pernikahan perlu menyiapkan berbagai macam kebutuhan seperti dekorasi, erang-erang, serta berbagai seserahan lainnya [2].

Azha seserahan palopo merupakan salah satu dari beberapa toko seserahan yang berlokasi di palopo. Pada Toko Azha Sesorahan ini menyediakan berbagai macam produk yang dapat dijual maupun disewakan seperti souvenir pernikahan, erang-erang, dekorasi, dan baju bodo. Souvenir yaitu suatu benda atau barang yang dijadikan sebagai simbol kenangan saat pernikahan yang biasanya berbentuk indah dan terbatas, souvenir juga dapat berarti kenang-kenangan sedangkan pada erang-erang, dekorasi dan baju bodo merupakan suatu benda atau alat untuk di sewakan di toko Azha seserahan, jadi yang di jual di toko tersebut hanyalah souvenir.

Kegiatan transaksi pada toko Azha Sesorahan dari proses pemesanan dan penjualan masih menggunakan sistem konvensional (manual), di mana para Pelanggan harus datang ke lokasi atau menelpon untuk menentukan pesanan yang akan di sewa maupun di beli, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pencatatan pemesanan produk, kesalahan dalam perhitungan stok produk, serta di perlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan pengecekan produk-produk yang sudah habis terjual. Selain itu banyaknya saingan (competitor) dalam bidang penjualan menuntut toko Azha Sesorahan untuk mencari metode promosi yang efektif dalam menjangkau pangsa pasar yang luas, serta adanya jarak antar konsumen dan produsen yang menyebabkan kurangnya pemasaran dan promosi serta membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan laporan data produk.

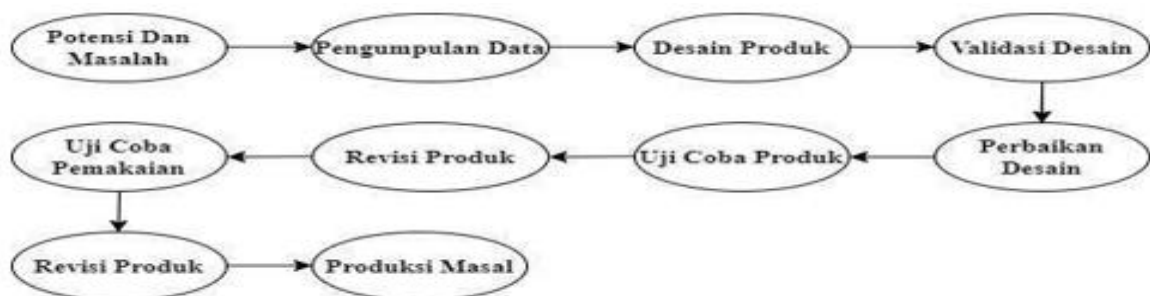
Media promosi yang dilakukan oleh toko Azha Sesorahan yaitu masih dengan cara memanfaatkan sosial media yang ada seperti facebook dan instagram untuk mengupload produk-produk Azha Sesorahan. Melalui sistem informasi berbasis web diharapkan dapat memudahkan konsumen untuk

melakukan proses pembelian serta mendapatkan informasi secara lengkap mulai dari informasi tentang nama dan gambaran produk beserta harga yang tersedia. Dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis web, pada perusahaan atau toko-toko dapat memasarkan suatu produk kepada konsumen dengan jangkauan yang cukup luas, sehingga dari segi bisnis merupakan peluang yang baik untuk memperluas pangsa pasar dari produk atau jasa yang ditawarkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis menjadikannya sebagai tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi pada Toko Azha Sesorahan Kota Palopo Berbasis Website”. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai produk Azha seserahan. Selain itu, pemilik Toko Azha Sesorahan juga dapat dengan mudah melakukan transaksi secara online dan mengetahui pelanggan yang akan menyewa atau membeli seserahan pernikahan tersebut. Para pelanggan dan pemilik toko dalam menyampaikan informasi maupun mencari informasi dapat dengan mudah mengetahuinya serta bisa up to date.

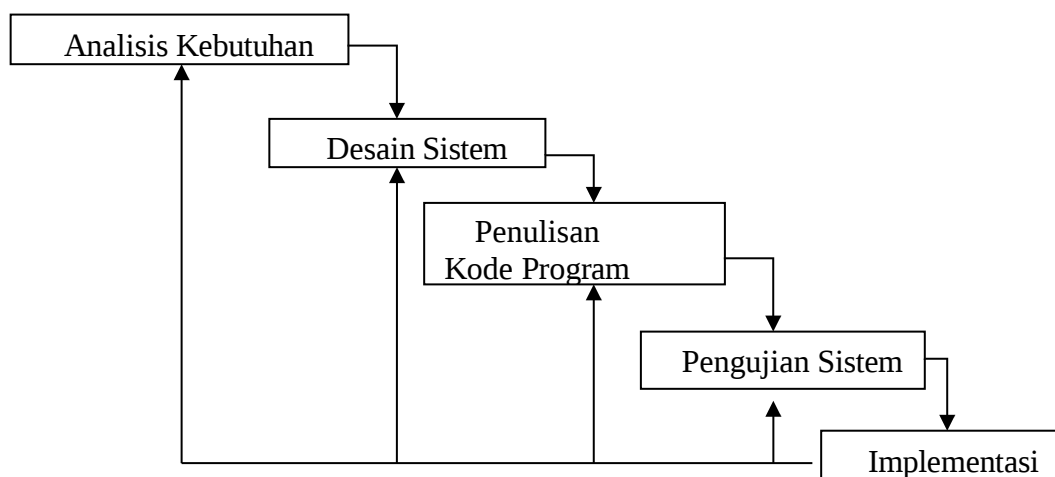
## II. METODE PENELITIAN

Penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi pada Toko Azha Sesorahan Kota Palopo menggunakan Metode Penelitian R&D (Research and Development), di dalamnya terdapat potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal [3]. Research and Development adalah proses pembuatan bahan, media, alat, atau strategi pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah[4] .



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian *Research and Development*

sedangkan pada model pengembangan penulis menggunakan model air terjun atau biasa disebut waterfall. [5] model waterfall merupakan model mengikuti proses berurutan dan bertahap karena level yang harus di selesaikan lebih awal analisis kebutuhan lalu menuju ke tahap selanjutnya hingga implementasi. Berikut adalah gambar model air terjun (*Waterfall*):



Gambar 2. Model Waterfall

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

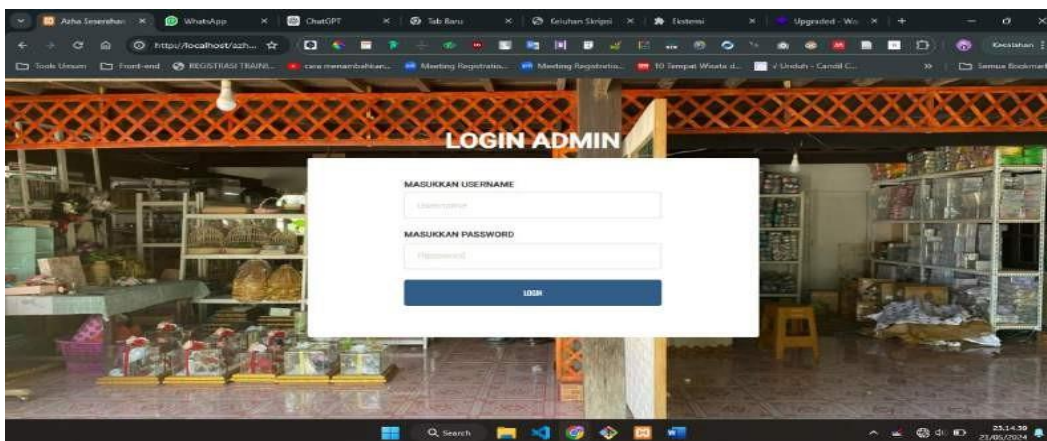
Hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa tahap yang dilakukan sehingga hasilnya sesuai dengan harapan yaitu: analisis kebutuhan, desain atau perancangan dan pengkodean. Berikut adalah tahap implementasi interface dan implementasi Database yang dibuat penulis adalah sebagai berikut:

#### 1. Tampilan Interface

Tahap ini penulis membangun aplikasi sitem informasi pada toko azha seserahan kota palopo berbasis website yang melibatkan analisa, desain dan pengkodean.

##### 1) Halaman Login Admin

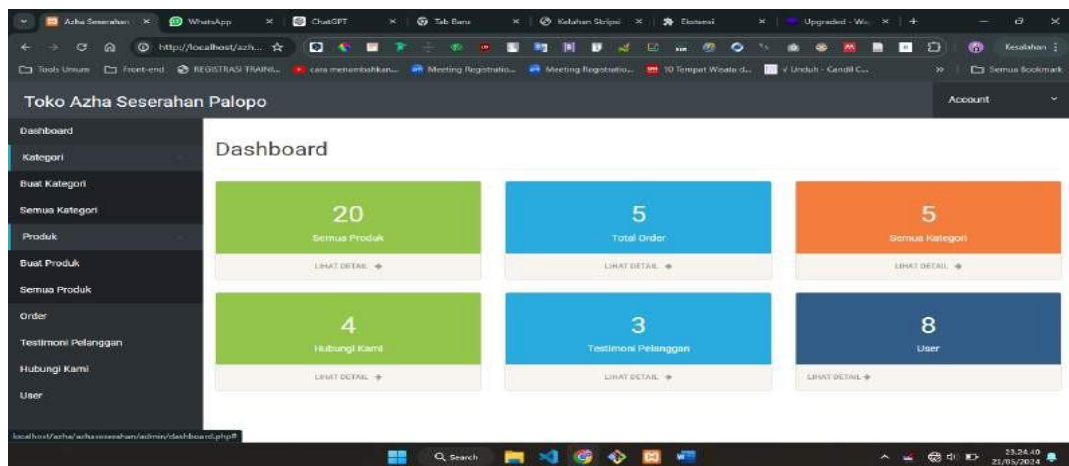
Halaman ini menampilkan pop up login di mana admin/pemilik toko harus login terlebih dahulu yaitu dengan memasukkan username, dan password. Adapun tampilan halaman login admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 10. Halaman Login Admin

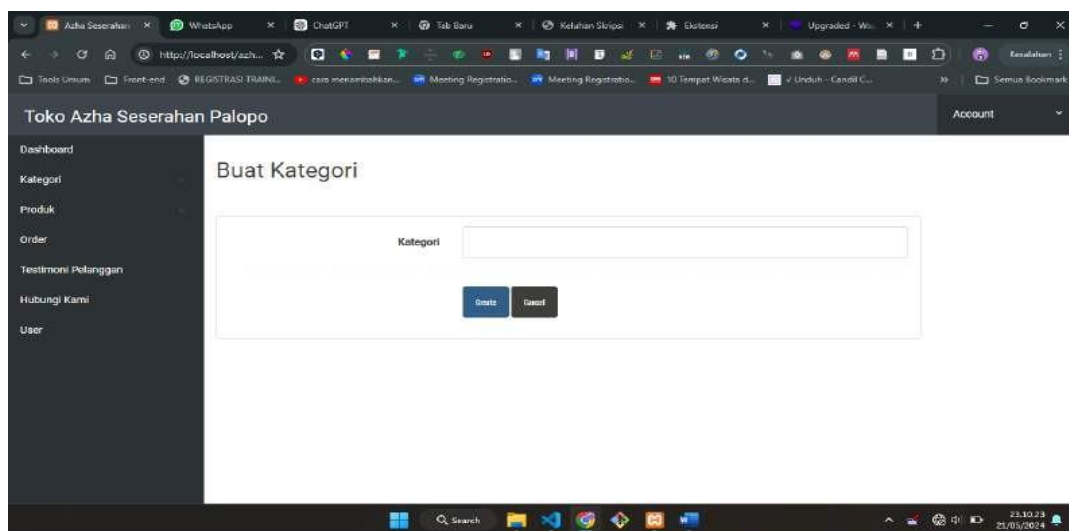
##### 2) Halaman Dashboard Admin

Halaman Dashboard adalah halaman pertama yang akan ditampilkan oleh sistem setelah admin berhasil login ke sistem. Halaman ini memiliki beberapa menu dan menunjukkan secara keseluruhan jumlah semua produk, total order, semua kategori, hubungi kami, testimoni pelanggan, dan user. Adapun tampilan halaman dashboard admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 10. Halaman *Dashboard Admin*

## 3) Halaman Buat Kategori

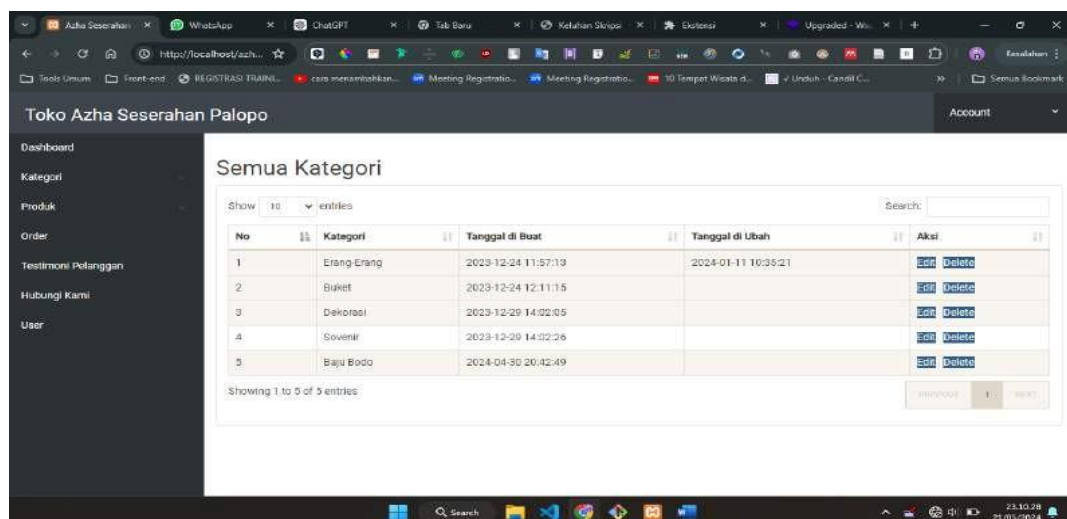
Halaman ini admin dapat menambahkan kategori. Adapun tampilan halaman buat kategori dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 11. Halaman Buat Kategori

## 4) Halaman Semua Kategori

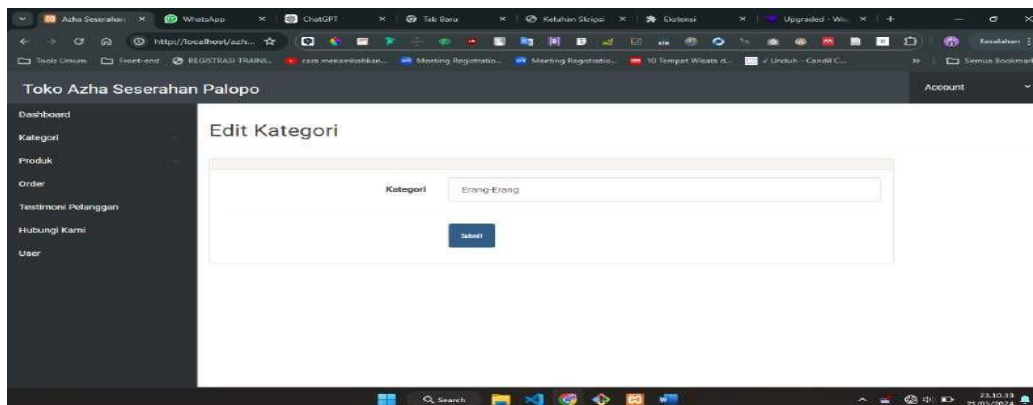
Halaman ini admin dapat melihat semua kategori produk yang telah di tambahkan. Adapun tampilan halaman semua kategori dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 12. Halaman Semua Kategori

5) Halaman Edit Kategori

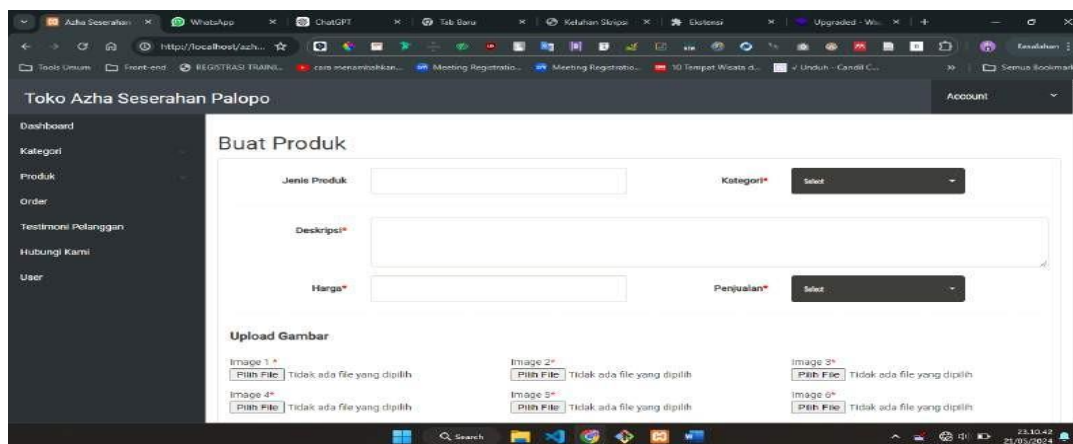
Halaman ini admin dapat mengedit data kategori. Adapun tampilan halaman edit kategori dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 13. Halaman Edit Kategori

6) Halaman Buat Produk

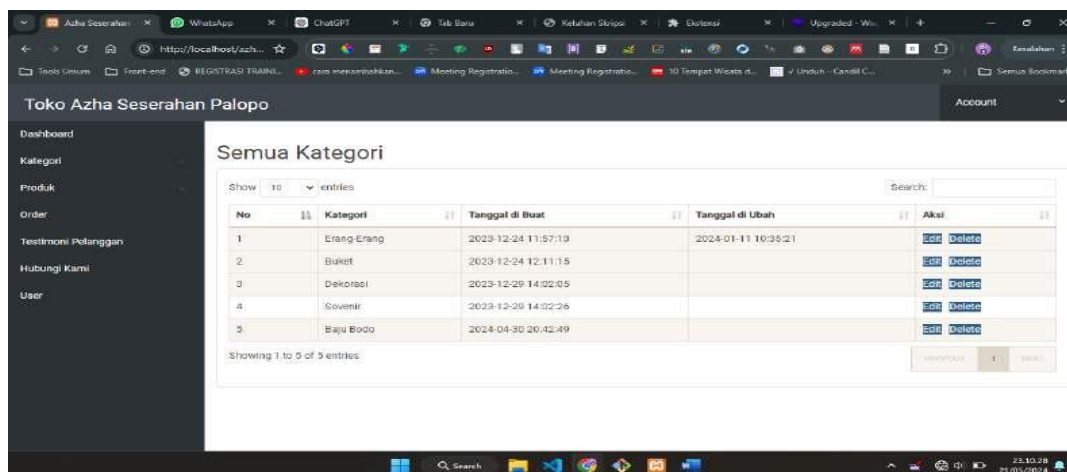
Halaman ini admin dapat menambahkan jenis produk, kategori, deskripsi, harga, penjualan dan gambar. Adapun tampilan halaman buat produk dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 14. Halaman Buat Produk

7) Halaman Semua Produk

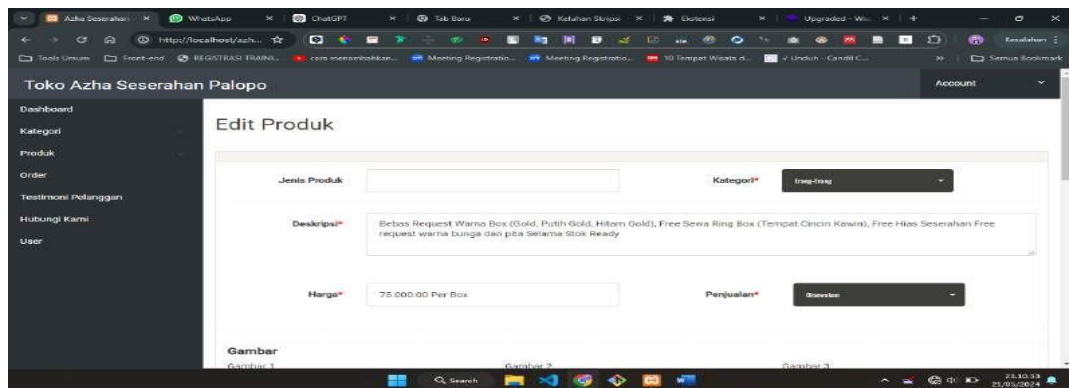
Halaman ini admin dapat melihat semua produk yang telah di tambahkan. Adapun tampilan halaman semua produk dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 15. Halaman Semua Produk

8) Halaman Edit Produk

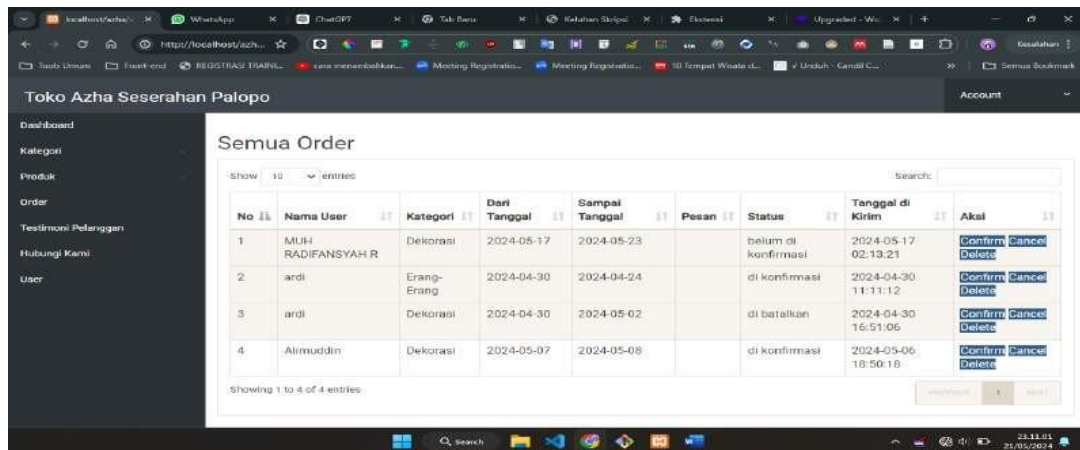
Halaman ini admin dapat mengedit data produk. Adapun tampilan halaman edit produk dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 16. Halaman Edit Produk

## 9) Halaman Order

Halaman ini admin dapat melakukan konfirmasi, membatalkan, dan menghapus pesanan user/pelanggan yang telah melakukan order pesanan produk. Adapun tampilan halaman order dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 17. Halaman Order

## 2. Tampilan Database

Database adalah sekumpulan data dan informasi yang diatur dan diatur pada perangkat komputer untuk mempermudah akses dan pengelolaan secara otomatis oleh Database Management System (DBMS). Berikut di bawah ini salah satu contoh tabel database yang dapat dilihat.

Gambar di bawah ini terdapat informasi mengenai database admin.

| # | Nama     | Jenis        | Penyortiran       | Atribut | Tak Terlihat | Bawaan         | Komentar | Ekstra | Tindakan           |
|---|----------|--------------|-------------------|---------|--------------|----------------|----------|--------|--------------------|
| 1 | id       | int(11)      |                   | Tidak   | Tidak ada    | AUTO_INCREMENT |          |        | Ubah Hapus Lainnya |
| 2 | UserName | varchar(100) | latin1_swedish_ci | Tidak   | Tidak ada    |                |          |        | Ubah Hapus Lainnya |
| 3 | Password | varchar(100) | latin1_swedish_ci | Tidak   | Tidak ada    |                |          |        | Ubah Hapus Lainnya |

Gambar 23. Database Admin

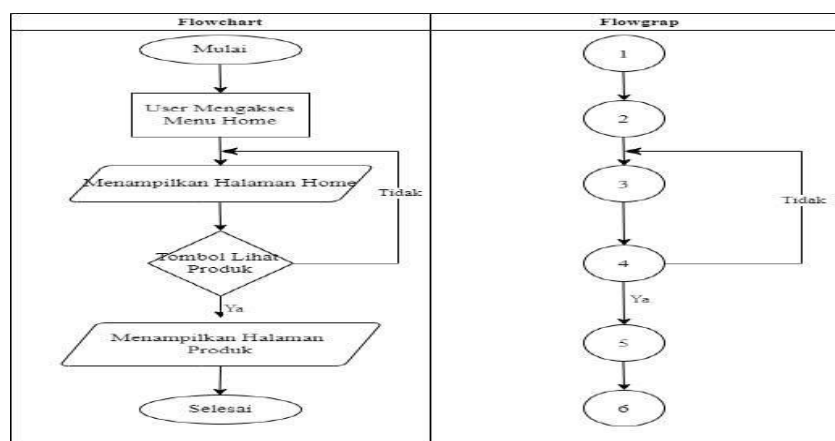
#### 4. Pengujian

Tahap pengujian ini, penulis menguji sistem informasi pada toko Azha seserahan kota palopo untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat memenuhi persyaratan desain sesuai dengan yang telah ditetapkan dan jika masih terdapat kesalahan, maka sistem dapat diperbaiki sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

#### 3. Hasil pengujian sistem menggunakan white box testing dan pengguna

Pengujian sistem adalah bagian penting dari proses pengembangan, seperti yang terjadi dalam rekayasa perangkat lunak. Ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan yang mungkin terjadi pada program aplikasi yang dirancang dan memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan. Pada pengujian sistem informasi pada toko Azha seserahan kota palopo berbasis website penulis menggunakan teknik pengujian white box dan pengujian pengguna menggunakan skala usability . Berikut di bawah ini salah satu contoh pengujian white box testing dan pengujian pengguna.

##### 1) Pengujian Menu Home (White Box Testing)



Gambar 29. Pengujian Menu Home

##### (a) Cyclomatic Complexity (Kompleksitas Siklomatik)

Tahap ini menggunakan perhitungan Cyclomatic Complexity (Kompleksitas Siklomatik). Di mana pada gambar di atas dapat dilihat jumlah nilai Edge (E) = 6 dan nilai Node (N) = 6, maka:

$$V(G) = E - N + 2$$

$$= 6 - 6 + 2$$

$$= 2$$

$$V(G) = R$$

$$= 2$$

Maka jumlah Region yang dihasilkan adalah 2.

##### (b) Pradicate Node (P) pada gambar di atas, di mana nilai P =1 merupakan jumlah nilai logika.

$$V(G) = P + 1$$

$$= 1 + 1$$

$$= 2$$

Jumlah Pradicate Node yang dihasilkan adalah 2.

Jadi, pada hasil pengujian di atas terdapat dua jalur independen, yaitu:

Path 1 = 1-2-3-4-5-6 (skenario berhasil)

Path 2 = 1-2-3-4-3-4-5-6 (skenario gagal menampilkan halaman menu produ

## 2) Pengujian Pengguna

Pengujian pengguna bertujuan untuk menilai kelayakan produk pada sistem informasi toko Azha seserahan palopo. Penguji pengguna dilakukan oleh pemilik toko Azha seserahan palopo dan 30 warga Adapun Contoh penilaian yang telah diberikan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Aspek Penilaian

| No | Aspek Penilaian                                                                                  | Keterangan Skor Penilaian                                                                       |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Saya pikir saya akan menggunakan sistem ini lagi.                                                |                                                                                                 |
| 2  | Saya merasa sistem ini terlalu rumit untuk digunakan.                                            |                                                                                                 |
| 3  | Saya merasa, sistem ini mudah digunakan                                                          |                                                                                                 |
| 4  | Saya membutuhkan bantuan teknis dari orang lain atau buku petunjuk untuk menggunakan sistem ini. |                                                                                                 |
| 5  | Saya merasa fungsi atau fitur yang disediakan pada sistem ini berjalan dengan semestinya.        | 1 = Sangat Tidak Setuju<br>2 = Tidak Setuju<br>3 = Ragu-ragu<br>4 = Setuju<br>5 = Sangat Setuju |
| 6  | Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten.                                                 |                                                                                                 |
| 7  | Saya merasa orang lain akan dapat memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.             |                                                                                                 |
| 8  | Saya menemukan kerumitan dalam sistem ini.                                                       |                                                                                                 |
| 9  | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.                                     |                                                                                                 |
| 10 | Saya merasa perlu belajar banyak untuk dapat menggunakan sistem ini.                             |                                                                                                 |

## 2) Skor Asli Penilaian Pengguna

Table 2. Skor Asli

| No | Responden    | Skor Asli (Data Contoh) |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|----|--------------|-------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
|    |              | Q1                      | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
| 1  | Responden 1  | 4                       | 2  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 3  | 1   |
| 2  | Responden 2  | 4                       | 1  | 2  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 3  | Responden 3  | 5                       | 2  | 5  | 2  | 5  | 3  | 5  | 2  | 3  | 2   |
| 4  | Responden 4  | 2                       | 2  | 5  | 2  | 5  | 3  | 5  | 2  | 3  | 2   |
| 5  | Responden 5  | 5                       | 2  | 5  | 2  | 5  | 3  | 5  | 2  | 3  | 2   |
| 6  | Responden 6  | 3                       | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 5   |
| 7  | Responden 7  | 5                       | 1  | 5  | 1  | 5  | 2  | 4  | 2  | 3  | 2   |
| 8  | Responden 8  | 5                       | 2  | 5  | 2  | 5  | 3  | 5  | 2  | 3  | 2   |
| 9  | Responden 9  | 5                       | 2  | 5  | 2  | 5  | 3  | 5  | 2  | 3  | 2   |
| 10 | Responden 10 | 5                       | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 3  | 1   |
| 11 | Responden 11 | 3                       | 1  | 5  | 1  | 3  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 12 | Responden 12 | 2                       | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 2  | 1   |
| 13 | Responden 13 | 5                       | 1  | 2  | 1  | 3  | 1  | 5  | 1  | 2  | 1   |
| 14 | Responden 14 | 3                       | 1  | 5  | 1  | 2  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 15 | Responden 15 | 5                       | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 2  | 1   |
| 16 | Responden 16 | 2                       | 1  | 5  | 1  | 2  | 1  | 4  | 1  | 3  | 1   |
| 17 | Responden 17 | 4                       | 2  | 4  | 2  | 5  | 2  | 5  | 2  | 4  | 2   |
| 18 | Responden 18 | 5                       | 2  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 2  | 4  | 2   |
| 19 | Responden 19 | 5                       | 1  | 5  | 3  | 4  | 2  | 4  | 1  | 4  | 1   |
| 20 | Responden 20 | 5                       | 2  | 4  | 2  | 2  | 2  | 4  | 1  | 2  | 1   |
| 21 | Responden 21 | 4                       | 1  | 5  | 1  | 3  | 2  | 1  | 1  | 4  | 1   |
| 22 | Responden 22 | 5                       | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 5   |
| 23 | Responden 23 | 5                       | 1  | 5  | 1  | 4  | 1  | 4  | 1  | 4  | 1   |
| 24 | Responden 24 | 5                       | 1  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 4  | 1   |
| 25 | Responden 25 | 5                       | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 5   |
| 26 | Responden 26 | 5                       | 1  | 5  | 1  | 4  | 1  | 4  | 1  | 4  | 1   |
| 27 | Responden 27 | 5                       | 1  | 5  | 1  | 4  | 1  | 1  | 2  | 4  | 1   |
| 28 | Responden 28 | 5                       | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 5   |
| 29 | Responden 29 | 2                       | 1  | 5  | 1  | 3  | 2  | 5  | 1  | 4  | 1   |
| 30 | Responden 30 | 5                       | 1  | 5  | 1  | 4  | 1  | 4  | 1  | 4  | 1   |

## 3) Skor hasil nilai pengguna menggunakan SUS

Table 3. Skor Hasil Nilai SUS

| Skor Hasil Hitung (SUS)      |    |    |    |    |    |    |    |    |     | Jumlah | Nilai<br>(Jumlah x 2.5) |
|------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|-------------------------|
| Q1                           | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |        |                         |
| 3                            | 3  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 2  | 4   | 35     | 88                      |
| 3                            | 4  | 1  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4   | 35     | 88                      |
| 4                            | 3  | 4  | 3  | 4  | 2  | 4  | 3  | 2  | 3   | 32     | 80                      |
| 1                            | 3  | 4  | 3  | 4  | 2  | 4  | 3  | 2  | 3   | 29     | 73                      |
| 4                            | 3  | 4  | 3  | 4  | 2  | 4  | 3  | 2  | 3   | 32     | 80                      |
| 2                            | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 0   | 33     | 83                      |
| 4                            | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 2  | 3   | 34     | 85                      |
| 4                            | 3  | 4  | 3  | 4  | 2  | 4  | 3  | 2  | 3   | 32     | 80                      |
| 4                            | 3  | 4  | 3  | 4  | 2  | 4  | 3  | 2  | 3   | 32     | 80                      |
| 4                            | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4   | 38     | 95                      |
| 2                            | 4  | 4  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 36     | 90                      |
| 1                            | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 1  | 4   | 34     | 85                      |
| 4                            | 4  | 1  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 1  | 4   | 32     | 80                      |
| 2                            | 4  | 4  | 4  | 1  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 35     | 88                      |
| 4                            | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 1  | 4   | 37     | 93                      |
| 1                            | 4  | 4  | 4  | 1  | 4  | 3  | 4  | 2  | 4   | 31     | 78                      |
| 3                            | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3   | 32     | 80                      |
| 4                            | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 3   | 35     | 88                      |
| 4                            | 4  | 4  | 2  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4   | 34     | 85                      |
| 4                            | 3  | 3  | 3  | 1  | 3  | 3  | 4  | 1  | 4   | 29     | 73                      |
| 3                            | 4  | 4  | 4  | 2  | 3  | 0  | 4  | 3  | 4   | 31     | 78                      |
| 4                            | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 0   | 35     | 88                      |
| 4                            | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4   | 37     | 93                      |
| 4                            | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3  | 4   | 38     | 95                      |
| 4                            | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 0   | 35     | 88                      |
| 4                            | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4   | 37     | 93                      |
| 4                            | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 0  | 3  | 3  | 4   | 33     | 83                      |
| 4                            | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 0   | 35     | 88                      |
| 1                            | 4  | 4  | 4  | 2  | 3  | 4  | 4  | 3  | 4   | 33     | 83                      |
| 4                            | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4   | 37     | 93                      |
| Skor Rata-rata (Hasil Akhir) |    |    |    |    |    |    |    |    |     |        | 83                      |

Berdasarkan tabel di atas, penulis menghitung nilai dari setiap pernyataan yang dijawab oleh responden atau pengguna dengan menghitung hasil menggunakan system usability scale, yaitu kurangi nilai satu untuk setiap pertanyaan pada urutan ganjil. Pertanyaan 1 memiliki skor 4, jadi kurangi 4 dengan 1 sehingga skor pertanyaan adalah 3. Sebaliknya, pertanyaan 2 memiliki skor 1, jadi kurangi 5 dengan 1 sehingga skor pertanyaan 2 adalah 4. Selanjutnya, jumlahkan nilai-nilai dari pernyataan genap dan ganjil. Setelah itu, jumlah total dikalikan dengan 2,5 sehingga dihasilkan rata-rata skor 83% termasuk dalam kriteria sangat baik dan telah layak digunakan.

#### 5. Implementasi (Penerapan)

Setelah melalui beberapa tahapan seperti analisis kebutuhan, perancangan, pengkodean dan pengujian, maka tahap selanjutnya yaitu implementasi atau penerapan yang merupakan tahap akhir dari pembuatan sistem dan telah selesai dalam proses pembuatannya dan telah menjadi sebuah aplikasi sistem informasi berbasis website yang akan diterapkan ke pengguna atau ditempat penelitian yaitu toko Azha seserahan palopo.

#### IV. PEMBAHASAN PENELITIAN

Rancangan sistem informasi yang telah dibuat menggunakan UML dan dirancang menggunakan aplikasi draw.io dimulai dari Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram. Penulis juga menggunakan Sublime Text 3 sebagai text editor sedangkan perancangan Interface menggunakan aplikasi balsamiq serta penulis juga menggunakan framework yaitu bootstrap v4. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Toko Azha Seseheran

Palopo agar dapat digunakan oleh pemilik toko serta memberikan informasi kepada masyarakat.

Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu *research and development (R&D)* yang bertujuan untuk menciptakan atau menghasilkan suatu sistem/produk. Sedangkan untuk model pengembangan penulis menggunakan model pengembangan *waterfall* dalam membuat sebuah sistem yang mencakup langkah-langkah yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengkodean, pengujian dan implementasi atau penerapan.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan penulis adalah tahapan pengumpulan data yang nantinya sebagai acuan dalam proses pembuatan sistem informasi pada toko Azha seserahan palopo, di mana dalam tahap pengumpulan data ini penulis mewawancarai langsung pihak toko Azha seserahan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan, di mana pertanyaan tersebut telah berhasil dijawab, sehingga ditemukan beberapa masalah yang timbul akibat kurangnya informasi toko dan mencatat transaksi produk yang telah di sewakan maupun di beli pelanggan didalam buku besar yaitu: 1) Kurangnya akses ke informasi produk pelanggan seringkali kesulitan mendapatkan informasi lengkap tentang produk, seperti ketersediaan stok, harga, dan spesifikasi, karena data tersebut tidak terorganisasi dengan baik dan tidak tersedia secara *real time*, hal ini dapat mengurangi kepuasan pelanggan dan menyebabkan hilangnya potensi penjualan. 2) Pencarian data yang kurang efektif proses pencarian informasi tentang produk, stok dan riwayat transaksi menjadi tidak efektif karena semua data dicatat secara manual dalam buku besar, karyawan harus melihat catatan dari awal untuk menemukan informasi yang dibutuhkan sehingga memakan waktu yang cukup lama.

Pengujian *white box* digunakan untuk menemukan kesalahan dalam sistem yang dirancang dan dibangun oleh penulis. Hasilnya menunjukkan bahwa setiap komponen sistem 100% berjalan sesuai dengan harapan sepenuhnya, yang berarti bahwa aplikasi yang telah dirancang dan dibangun berjalan dengan baik, bahkan tidak ada kesalahan yang ditemukan pada fungsi-fungsi yang telah ditetapkan.

Hasil pengujian ahli pengguna, di mana dalam pengujian ini dilakukan oleh Admin dan 30 user/pengguna di mana dari masing masing penilaian dapat dilihat pada tabel 9. yang menunjukkan bahwa uji ahli pengguna atau responden memberikan penilaian dengan nilai rata-rata 83 di mana penilaian tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik” yang berarti bahwa aplikasi sistem informasi pada toko Azha seserahan kota palopo berbasis website sudah layak digunakan.

## **V. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, sistem informasi toko Azha seserahan palopo telah dilakukan secara maksimal, di mana dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *waterfall* yang di mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengkodean, pengujian dan implementasi atau penerapan. sistem informasi ini dibuat menggunakan UML dan dirancang menggunakan aplikasi *draw.io* dimulai dari Use Case diagram, activity diagram, sequence diagram dan Class Diagram. Serta menggunakan bahasa pemrograman, PHP, HTML, Java Script dan pengujian sistem menggunakan White Box dan Pengguna, yang telah divalidasi oleh dua ahli dan dinyatakan berhasil.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Nirsal and Yasir, “analisis dan evaluasi pemanfaatan sistem e-learning pada fakultas teknik komputer universitas cokroaminoto palopo,” vol. 9, 2019.
- [2] “Sunarto & Cartono. (2022). Adat Sesorahan dalam Pernikahan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif: (Studi Kasus di Desa Cibeunying Majenang Cilacap). Qonuni: Jurnal Hukum dan Pengkajian Islam, 2(01), Hal. 1–14. - Google Search.” Accessed: Jun. 26, 2024. [Online]. Available:
- [3] “Kadarsih, K., & Andrianto, S. (2022). Membangun Website SMA PGRI Gunung Raya Ranau Menggunakan PHP dan MYSQL. JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya, 03(2), Hal. 37–44.
- [4] “Reskianto, Nirsal & Syafriadi. (2021). Rancang Bangun Sistem Aplikasi Pengarsipan Persuratan Unit Kegiatan Mahasiswa Sanggar Seni Universitas Cokroaminoto Palopo.
- [5] Nirsal and Aritonang (2024), “sistem informasi pengarsipan dokumen bkd dan lkd program studi informatika universitas cokroaminoto palopo | nirsal | jika (jurnal informatika).