

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis melakukan penelitian di perkebunan Sayur Pak.Riz. yang beralamat di Kp. Paratag desa Jambudipa RW. 08 RT. 03. Kecamatan Cisarua, penelitian di fokuskan pada penyimpanan data hasil panen, pengiriman dan pemasaran sayur yang akan dibuat dalam Sistem Informasi Penjualan dan Pemasaran yang ada di perkebunan Sayur Pak.Riz.

3.1.1 Sejarah singkat perusahaan

Perkebunan Sayur Pak.Riz merupakan kegiatan usaha yang bergerak dalam bidang budidaya dan pengadaan sayur di daerah Cisarua, Lembang yang berdiri pada tanggal 5 November 2014. Pada awal berdirinya perkebunan Sayur Pak.Riz hanya melakukan budidaya sayuran jamur dan memasarkan hasilnya ke pasar lembang, namun setelah hampir setengah tahun berjalan seiring dengan meningkatnya permintaan pasar, Pak. Rizman akhirnya memutuskan untuk mengeluarkan dana lebih besar untuk menyewa sepetak tanah dan mempekerjakan petani guna mengembangkan budidaya sayuran di perkebunanya tersebut.

Setelah berhasil konsisten terhadap kualitas sayur dan melakukan penjualan yang stabil. Pada pertengahan tahun 2015 akhirnya pemilik dari perkebunan Sayur Pak.Riz memutuskan untuk mengembangkan usahanya tersebut ke berbagai jenis sayuran lainnya. Dengan dibantu oleh beberapa rekan sesama petani yang ada di daerah cisarua bapak Rizman akhirnya mulai melakukan budidaya sayuran jenis

brokoli dan paprika di pertangahan tahun itu. Dengan ketekunan yang dimiliki sang pemilik dalam menjaga kualitas dan kepuasan pelanggan terhadap produknya, di tahun tersebut pemasaran pun terus meningkat dan nama perkebunan Sayur Pak.Riz pun akhirnya mulai dikenal banyak konsumen pasar sebagai penyedia sayuran dengan kualitas yang baik di pasar lembang.

Setelah berhasil menjadi salah satu distributor terbesar di pasar lembang, Pak. Rizman akhirnya mulai tertarik untuk melakukan pemasaran ke pasar-pasar lainnya. Untuk melakukan hal tersebut Pak. Rizman pun mulai mencari relasi dari rekan sesama distributor sayuran untuk mencari celah dalam bisnisnya tersebut. Pada awalnya beliau menuturkan bahwa membangun relasi dengan para konsumen di pasar pasar lain merupakan tantangan terbesarnya. Mulai dari meyakinkan konsumen terhadap kualitas dari produk sayurnya hingga kesepakatan kontrak harga merupakan hal tersulit yang harus dihadapi untuk mengembangkan relasinya tersebut. Hingga akhirnya hampir setahun waktu berjalan, berkat ketekunan beliau akhirnya produk perkebunan Sayur Pak.Riz kini telah berhasil dipasarkan ke pasar-pasar sekitar bandung dan jawa barat, yang diantaranya seperti pasar Cikopo, pasar Cibitung, pasar Antri, pasar Lembang, pasar Ciroyom, dan pasar Andir. Selain perkembangan dalam pemasarannya kini produk sayur yang dimiliki pun kian beragam, tidak hanya jamur, brokoli dan paprika. Sejak awal tahun 2017 perkebunan Sayur Pak.Riz telah memasarkan berbagai jenis sayuran lainnya seperti cabai, cabai rawit, tomat, dan lejet sebagai produknya. Selain itu pada bulan Mei 2017 akhirnya untuk memanfaatkan sayur sayuran sisa yang tidak dikirimkan ke pasar Pak. Rizman akhirnya memutuskan untuk memanfaatkan beberapa sisa

sayuran seperti cabai, cabai rawit, paprika, dan tomat untuk diolah menjadi bibit dan menjualnya dalam bentuk bibit siap tanam.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

3.1.2.1. Visi Perusahaan

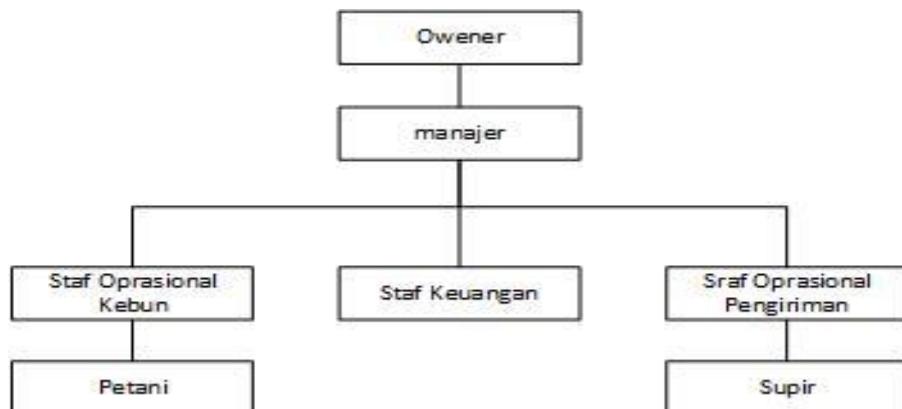
Menjadi distributor sayuran berkualitas dan sersebar di seluruh Indonesia.

3.1.2.2 Misi Perusahaan

Memberikan produk dengan kualitas yang memuaskan dengan pelayanan terbaik bagi konsumen dengan kontrak yang saling menguntungkan.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi diperlukan dalam setiap perusahaan untuk menjabarkan fungsi dan tugasnya masing-masing. Dengan adanya struktur organisasi akan mengakibatkan proses bisnis yang terstruktur dan berjalan dengan baik. Berikut adalah struktur organisasi yang ada pada perkebunan Sayur Pak.Riz:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

(Sumber : Arsip Sayur Pak.Riz)

3.1.4 Deskripsi Tugas

Adapun uraian dan tugas dari tiap bagian dimana tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di perkebunan Sayur Pak.Riz adalah:

1. *Owner*

Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan yang berlangsung pada perusahaan.

2. *Manajern*

Menjamin keberlangsungan manajerial perusahaan dan sebagai kepercayaan atau jalur koordinasi *Owner*.

3. *Staf Keuangan*

Bertanggung jawab atas pencatatan seluruh keuangan perkebunan.

4. *Staf Oprasional Kebun*

Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan oprasional kebun seperti:

- Quality control.
- Bertanggung jawab atas kinerja staf bagian kebun.

3.1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. tujuan umum dari suatu penelitian adalah untuk memecahkan masalah, maka langkah-langkah yang harus ditempuh harus relevan dengan masalah yang telah dirumuskan. Berikut ini adalah metode yang digunakan dalam penelitian di perkebunan Sayur Pak.Riz

3.1.6 Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak dilakukan dengan suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pendekatan atau penyelesaian untuk melaksanakan suatu penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam sistem informasi penjualan dan apemasaran pada Perkebunan Sayur Pak.Riz adalah dengan menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah untuk membuat pecandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta yang ada [12].

3.1.7 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah kegiatan penelitian yang dilakukan di lapangan, dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung pada objek untuk mendapatkan data primer dan data sekunder yang akan di gunakan dalam penelitian.

3.1.7.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer yang di dapatkan oleh penulis di dapatkan dari *owner* perkebunan Sayur Pak.Riz adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah sebuah kegiatan yang terencana dan terfokus untuk melihat dan mencatat serangkaian perilaku ataupun jalannya sebuah sistem yang memiliki tujuan tertentu, serta mengungkap apa yang ada di balik munculnya perilaku dan landasan suatu sistem tersebut [13].

2. Wawancara

Wawancara dapat berarti banyak hal atau memiliki banyak definisi tergantung konteknya. Menurut Moleong, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas, pertanyaan itu [13]. Pada penelitian ini, penulis mewawancarai *Owner* dan pegawai yang dapat memberikan data yang relevan dengan masalah yang diteliti oleh penulis, sehingga penulis mengetahui sistem yang sedang berjalan di perkebunan Sayur Pak.Riz.

3.1.7.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlabh dahulu oleh pihak lain seperti buku-buku, karya ilmiah dan sumber-sumber bacaan lainnya seperti biro informasi.

3.1.8 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan objek dan untuk pengembangan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan *sekuensial linier* atau *prototype*.

3.1.8.1 Metode Pendekatan Sistem

Dalam pendekatan sistem secara umum terdapat dua metode pendekatan yakni metode pengembangan secara terstruktur dan metode pengembangan berorientasi objek (*Oriented Object*). Sedangkan pada penelitian kali ini penulis menggunakan metode pengembangan berorientasi objek (*Oriented Object* [14, p. 31].

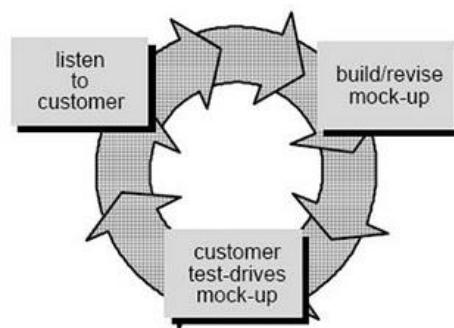
3.1.8.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan adalah sebuah cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem agar sistem tersebut dapat memenuhi kebutuhan. Dalam melakukan pembangunan atau perbaikan suatu sistem yang terkomputerisasi harus melakukan langkah-langkah dalam mengimplementasikannya.

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Menurut Raymond McLeod, prototype didefinisikan sebagai alat yang memberikan ide bagi pembuat maupun pemakai potensial tentang cara system berfungsi dalam bentuk lengkapnya, dan proses untuk menghasilkan sebuah prototype sisebut prototyping.

Secara umum tahapan model *prototyping* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototipe*

(Sumber: Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek) [14, p. 31].

1. Pengumpulan kebutuhan. Aktivitas dimulai dengan pengumpulan kebutuhan (requirements).
2. Desain. Proses desain dilakukan dengan sangat cepat. Desain difokuskan kepada aspek-aspek desain yang nampak kepada *customer/user*.
3. Evaluasi *Prototipe*. *Prototipe* yang dihasilkan, di *review* oleh *customer*. [14, p. 31].

3.1.8.3 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

Dalam pembangunan perangkat lunak, penulis menggunakan teknik pemrogramam berbasis objek (*Object Oriented Programming*). Metodologi berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metodologi berorientasi objek didasarkan

pada penerapan prinsip-prinsip pengelolaan kompleksitas. Metode ini meliputi rangkaian aktivitas analisis berorientasi objek, perancangan berorientasi objek, pemrograman berorientasi objek dan pengujian berorientasi objek. [14,p. 100].

Dalam konsepnya sistem berorientasi objek merupakan sebuah sistem yang dibangun dengan berdasarkan metode berorientasi objek adalah sebuah sistem yang komponennya dibungkus (dienkapsulasi) menjadi kelompok mewarisi atribut, sifat dan komponen lainnya. Yang komponennya itu dapat berinteraksi satu sama lain.

Berikut adalah beberapa konsep dasar yang tentang metode berbasis objek :

a. Kelas (*Class*)

Kelas adalah kumpulan objek objek dengan karakteristik yang sama. Kelas merupakan definisi statik dan himpunan objek yang sama mungkin lahir atau diciptakan. Sebuah kelas akan mempunyai sifat (atribut), kelakuan (operasi/metode), hubungan(*relationship*) dan memiliki arti. [14, p.104].

b. Objek (*object*)

Objek adalah abstraksi dan sesuatu yang mewakili dunia nyata seperti benda, manusia, satuan organisasi, tempat, kejadian, struktur, status atau hal-hal lain yang bersifat abstrak. [14, p.106].

c. Metode (*method*)

Operasi atau metode atau *method* pada sebuah kelas hampir sama dengan fungsi atau prosedur pada metodologi struktural. Sebuah kelas boleh memiliki lebih dari satu metode atau operasi. Metode atau operasi yang berfungsi untuk memanipulasi

objek itu sendiri. Operasi atau metode merupakan fungsi atau transformasi yang dapat dilakukan terhadap objek maupun dilakukan oleh objek. [14, p.107].

d. Atribut(*attribute*)

Atribut dari sebuah kelas adalah variabel global yang dimiliki sebuah kelas. Atribut dapat berupa nilai atau elemen-elemen data yang dimiliki oleh objek dalam kelas objek. Atribut dipunyai secara individual oleh sebuah objek, misalnya berat, jenis nama dan sebagainya. [14, p.108].

e. Abstraksi(*abstraction*)

Prinsip untuk merepresentasikan dunia nyata yang kompleks menjadi satu bentuk model yang sederhana dengan mengabaikan aspek-aspek lain yang tidak sesuai dengan permasalahan. [14, p.108].

f. Enkapsulasi(*encapsulation*)

Pembungkusan atribut data dan layanan(operasi-operasi) yang dipunyai objek untuk menyembunyikan implementasi dan objek sehingga objek lain tidak mengetahui cara kerja-nya. [14, p.108].

g. Pewarisan(*inheritance*)

Mekanisme yang memungkinkan satu objek mewarisi sebagian atau seluruh definisi dan objek lain sebagai bagian dari dirinya. [14, p.109].

h. Antarmuka(*interface*)

Antarmuka atau interface sangat mirip dengan kelas, tapi tanpa atribut kelas dan memiliki metode yang dideklarasikan tanpa isi. Deklarasi metode pada sebuah interface dapat diimplementasikan oleh kelas lain. Sebuah kelas dapat mengimplementasikan lebih dari satu antarmuka dimana kelas ini akan mendeklarasikan metode pada antarmuka yang dibutuhkan oleh kelas itu sekaligus mendefinisikan isinya pada kode program kelas itu. [14, p.109].

i. *Reusability*

Pemanfaatan kembali objek yang sudah didefinisikan untuk suatu permasalahan dan permasalahan lainnya yang melibatkan objek tersebut. [14, p.109].

j. *Polimorfisme(polymorphism)*

Kemampuan suatu objek untuk digunakan di banyak tujuan yang berbeda dengan nama yang sama sehingga menghemat baris program. [14, p.110].

k. *Package*

Package adalah sebuah kontainer atau kemasan yang dapat digunakan untuk mengelompokan kelas-kelas sehingga memungkinkan beberapa kelas yang bernama sama disimpan dalam package yang berbeda. [14, p.110].

Sedangkan untuk alat bantu dalam analisis dan perancangan berbasis objek oriented adalah :

a. *Usecase*

Usecase atau *diagram Usecase* merupakan pemodelan untuk kelakuan(*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Usecase*

mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *Usecase* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. [14, p.141].

b. *Skenario Usecase*

Skenario *Usecase* merupakan jalanya masing-masing *Usecase* yang telah didefinisikan pada *Usecase* [14, p.179].

c. *Activity Diagram*

Diagram aktivitas atau *Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. [14, p.161].

d. *Sequence diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *Usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. [14, p.165].

e. *Class Diagram*

Class diagram atau *diagram kelas* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. [14, p.141].

f. *Deployment Diagram*

Deployment diagram atau diagram *deployment* menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. [14, p.154].

g. *Component Diagram*

Diagram komponen atau *component diagram* dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. [14, p.148].

3.1.9 Pengujian *Software*

Pengujian *software* adalah sebuah topik yang memiliki cakupan luas dan sering dikaitkan dengan verifikasi dan validasi. Verifikasi mengacu pada sekumpulan aktifitas yang menjamin bahwa *software* mengimplementasikan dengan benar sebuah fungsi yang spesifik. Sedangkan validasi mengacu pada sekumpulan aktifitas yang berbeda yang menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun dapat ditelusuri sesuai dengan kebutuhan pelanggan. [14, p.272].

Dalam penelitian ini, pendekatan pengujian *software* yang digunakan adalah pendekatan *black box*. Pengujian *black box* yaitu melakukan pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian *black box* dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dan disesuaikan dengan spesifikasi yang dibutuhkan. [14, p.275].

3.2 Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan merupakan kegiatan mempelajari interaksi sistem yang terdiri atas prilaku proses dalam sistem, prosedur dan data serta informasi yang terkait. Melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan untuk awal mula dasar perancangan atau perbaikan sistem yang sebelumnya. Dan dari hasil analisis tersebut dapat diketahui kekurangan dan kelemahan sistem sebelumnya dan dapat dirancang menjadi sebuah sistem yang dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

3.2.1 Analisis prosedur yang sedang berjalan

Berdasarkan hasil penelitian, berikut prosedur penyimpanan data panen, pembuatan data pengiriman sayur ke pasar yang berjalan di perkebunan Sayur Pak.Riz sebagai berikut:

1. Setiap selesai aktifitas panen bagian oprasional kebun akan mencatat hasil panenan setiap sayuran setiap harinya.
2. Setelah melakukan pencatatan bagian oprasional kebun akan memberikan data hasil panen ke bagian manajemen untuk diinputkan kedalam data laporan hasil panen di buku besar.
3. Setelah menginputkan data hasil panen staf manajemen akan megnecek hasil panen lalu membuat data pengiriman sayur ke pasar. Jika stok kurang maka akan membuat daftar panen tambahan dan diberikan kepada staf oprasional kebun untuk melakukan panen tambahan.
4. Staf manajemen akan mengecek dan mengangkut sayuran yang akan dikirimkan ke pasar.

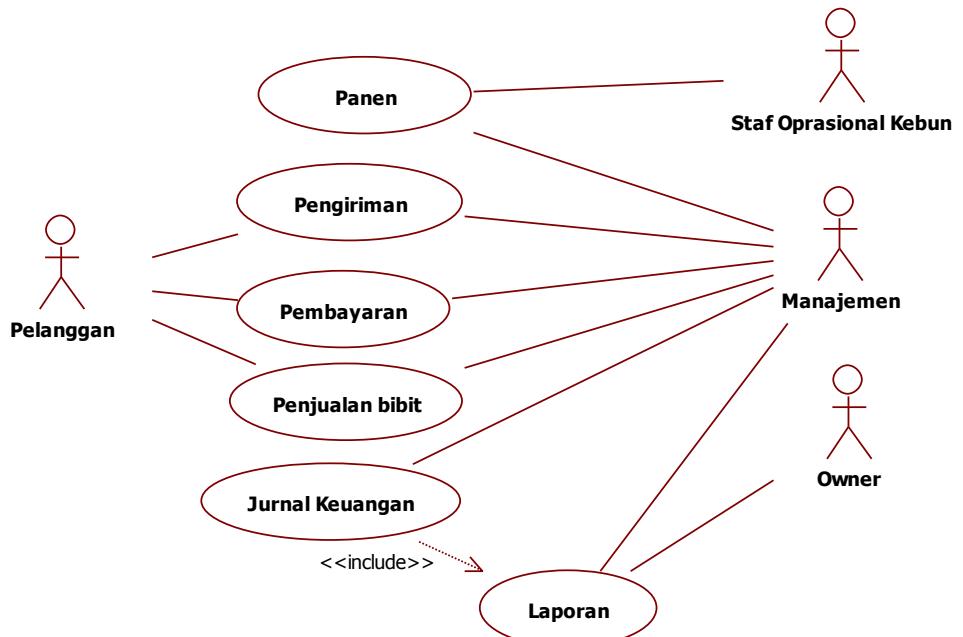
5. Di pasar staf manajemen akan memberikan data pengiriman kepada pembeli.
6. Pembeli memberikan nota pembayaran kepada staf manajemen.
7. Nota pembayaran di cek oleh staf manajemen.
8. Staf manajemen melakukan pencatatan nota kedalam buku besar.
9. Staf manajemen mencatat data transaksi pengiriman harian kedalam buku laporan transaksi harian.
10. *Owener* menerima rincian laporan transaksi harian.

Sedangkan untuk prosedur penjualan produk bibit yang berjalan di perkebunan Sayur Pak.Ris adalah sebagai berikut:

1. Pelanggan melakukan pemesanan bibit yang akan di beli.
2. Staf manajemen melakukan pengecekan stok bibit.
3. Jika bibit tersedia staf manajemen membuat nota penjualan bibit rangkap dua. Jika tidak staf manajemen akan membuat data stok barang kosong lalu memberikanya kepada staf oprasional kebun untuk menyediakan kembali stok barang kosong tersebut.
4. Staf manajemen melakukan transaksi pembayaran dan menyerahkan satu buah nota penjualan dan menyimpan yang satunya untuk pembuatan data laporan.
5. Staf manajemen membuat data laporan penjualan bibit untuk *Owener*.

3.2.1.1 Usecase

Berikut adalah *UseCase* sistem yang berjalan di perkebunan Sayur Pak.Riz:



Gambar 3.2 Usecase sistem pemasaran sayur dan penjualan bibit yang berjalan

a. Definisi aktor dan Deskripsinya

NO	User	Deskripsi
1.	Pelanggan	Orang yang akan melakukan pemesanan.
2.	Manajemen	Orang yang mengelola transaksi dan pembayaran.
3.	Oprasional kebun	Orang yang melakukan panen dan menginput data panen
4.	Owner	Orang yang dapat memonitoring laporan bulanan.

Tabel 3.1 Tabel Definisi Aktor dan Deskripsi

b. Definisi *Usecase* dan Deskripsinya

NO	Usecase	Deskripsi
1.	Panen	Proses Input data hasil panen kebun.
2.	Pengiriman Sayur	Proses pengiriman sayur yang telah di panen ke pembeli
3.	Pembayaran sayur	Proses pengecekan jumlah pembayaran yang dilakukan setelah pengiriman barang
4.	Penjualan bibit	Proses tahapan penjualan bibit
5.	Jurnal Keuangan	Proses penambahan data pengeluaran oprasional perkebunan
6.	Laporan	Laporan dibuat sesuai periode dengan mengumpulkan data-data yang telah di arsipkan

Tabel 3.2 Tabel Definisi *Usecase* dan Deskripsi

3.2.1.2 Skenario *use case*

Berikut adalah deksripsi skenario *usecase* sistem yang berjalan di perkebunan sayur Pak.Riz :

1. Nama *Use Case* : Panen
Aktor : Oprasional Kebun dan Staf Manajemen

Sayur

Tujuan : Input Data Panen

Kondisi Awal : Staf Oprasional Kebun melakukan panen

No.	Aksi	No.	Reaksi
1.	Melakukan pencatatan data hasil panen		
2.	Memberikan data hasil panen ke bagian manajemen		

No.	Aksi	No.	Reaksi
		3.	Menerima dan mengecek data panen
		4.	Menyalin data kedalam buku pencatatan hasil panen
Kondisi Akhir : Bagian manajemen menyimpan data hasil panen			

Tabel 3.3 Skenario Usecase panen sistem yang berjalan

2. Nama *Use Case* : Pemesanan

Aktor : Staf Manajemen Sayur dan Pembeli

Tujuan : Membuat data pesanan

Kondisi Awal : Pembeli memberikan data pesanan

No.	Aksi	No.	Reaksi
1.	Menerima data jenis dan jumlah pesanan dari pembeli		
		2.	Membuat pencatatan data pesanan pembeli
Kondisi Akhir : Bagian manajemen menyimpan data pemesanan			

Tabel 3.4 Skenario Usecase pencatatan pemesanan sistem yang berjalan

3. Nama *Use Case* : Pengiriman

Aktor : Manajemen Sayur

Tujuan : Melakukan pengiriman barang pesanan

Kondisi Awal : Staf Manajemen melakukan pengecekan list pesanan

No.	Aksi Aktor	No.	Reaksi
1.	Mengecek list pemesanan		
2.	Megecek jumlah stok sayur yang ada		
3.	Bila stok kurang. Manajemen akan melakukan konfirmasi ke staaf kebun untuk melakukan panen tambahan		
4.	Bila stok cukup bagian manajemen akan membuat nota surat jalan untuk supir		
		5.	Barang di kirim
Kondisi Akhir : Barang dikirim ke pasar			

Tabel 3.5 Skenario Usecase pengiriman sistem yang berjalan

4. Nama *Use Case* : Penjualan bibit

Aktor : Manajemen Sayur, pembeli

Tujuan : Menjual bibit sayur

Kondisi Awal : Pembeli datang dan memesan bibit

No.	Aksi Aktor	No.	Reaksi
1.	Manajemen menerima permintaan pembelian bibit dari pelanggan		
2.	Megecek jumlah stok bibit yang ada		

No.	Aksi Aktor	No.	Reaksi
3.	Bila stok tidak ada. Proses penjualan di hentikan, dan melakukan konfirmasi kehabisan stok ke staf kebun		
		4.	Melakukan produksi bibit
5.	Bila stok ada bagian manajemen akan membuat nota penjualan dan menyiapkan bibit yang akan dijual		
		6.	Pembeli membawa bibit yang dibeli
Kondisi Akhir : Bibit terjual			

Tabel 3.6 Skenario Usecase penjualan bibit sistem yang berjalan

5. Nama *Use Case* : Pembayaran sayur

Aktor : Manajemen

Tujuan : Menerima pembayaran sayur

Kondisi Awal : Staf Manajemen menerima nota

Pembayaran dan uang dari supir

No.	Aksi Aktor	No.	Reaksi
1.	Megecek jumlah total pembayaran		
2.	Jika kurang bagian manajemen akan melakukan konfirmasi kepada pembeli mengenai kekurangan pembayarannya		

No.	Aksi Aktor	No.	Reaksi
		3.	Pembeli melakukan pelunasan terhadap kekurangan
4.	Jika total pembayaran sesuai user manajemen akan membuat data pembayaran dengan cap lunas		
		5.	Mengarsipkan nota pembayaran
Kondisi Akhir : Data pembayaran diarsipkan			

Tabel 3.7 Skenario Usecase pembayaran sistem yang berjalan

6. Nama *Use Case* : Jurnal Keuangan
- Aktor : Manajemen
- Tujuan : Menampilkan data pengeluaran dan pemasukan
- Kondisi Awal : Staf manajemen melakukan transaksi

No.	Aksi Aktor	No.	Reaksi
1.	Staf manajemen melakukan pengeluaran oprasional kerja		
2.	Staf manajemen mencatat data transaksi		
		3.	Data transaksi tersimpan
Kondisi Akhir : Data pengeluaran oprasional tersimpan			

Tabel 3.8 Skenario Usecase Jurnal Keuangan sistem yang berjalan

7. Nama *Use Case* : Laporan
- Aktor : Manajemen
- Tujuan : Menyiapkan data laporan
- Kondisi Awal : Owner akan mengecek data Laporan

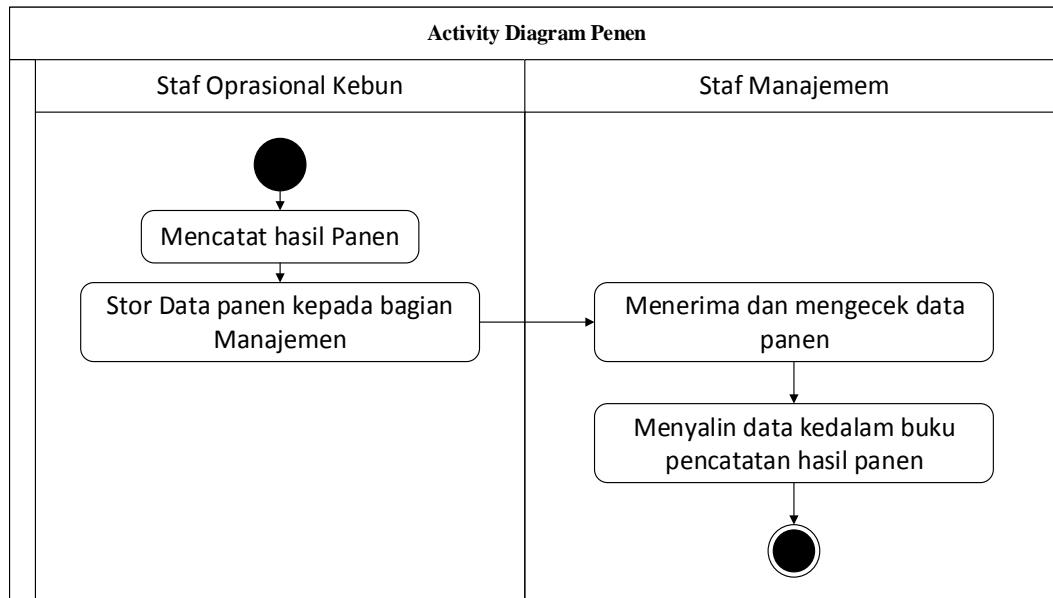
No.	Aksi Aktor	No.	Reaksi
1.	Manajemen mengkolekifkan berkas-berkas yang akan di masukan kedalam laporan		
2.	Membuat pencatatan detail transaksi dan panen satu persatu		
3.	Menyerahkan data laporan ke Owner		
4.			Owner menerima data laporan
Kondisi Akhir : Data laporan diterima Owner			

Tabel 3.9 Skenario Usecase Laporan sistem yang berjalan

3.2.1.3 *Activity Diagram* sistem yang berjalan

Berikut ini adalah *Activity diagram* yang sedang berjalan pada Perkebunan Sayur Pak.Riz :

1. *Activity Diagram* Panen Sayur

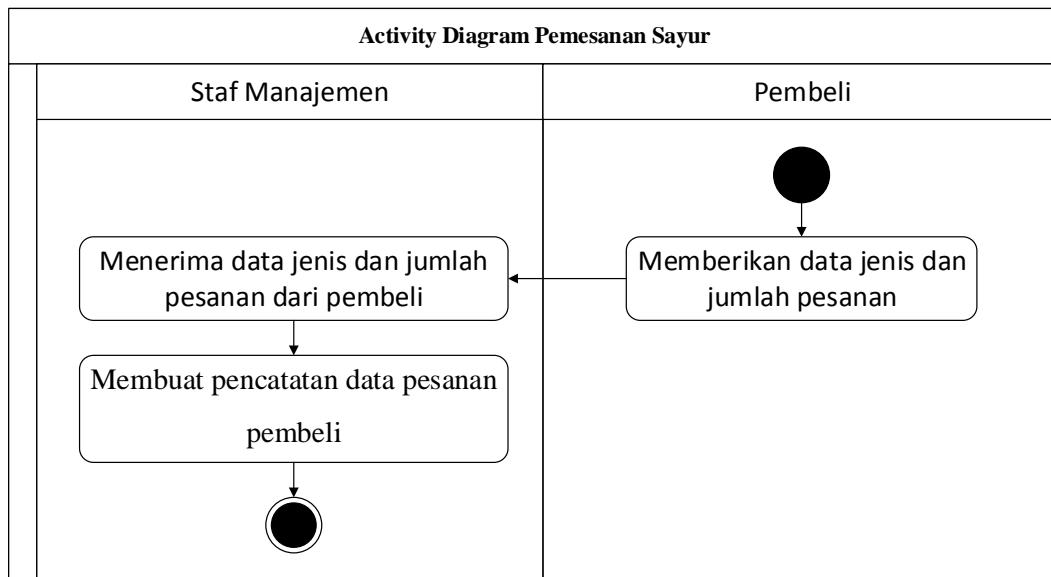


Gambar 3.3 *Activity Diagram* Panen Sistem yang Berjalan

Deskripsi *Activity Diagram* Panen Sayur :

1. Staf Oprasional Kebun melakukan panen sayuran.
2. Staf Oprasional Kebun mencatat hasil panenan.
3. Catatan hasil panen diserahkan ke bagian staf manajemen.
4. Staf manajemen menyalin data hasil panen kedalam buku hasil panen.

2. *Activity Diagram* Pemesanan Sayur

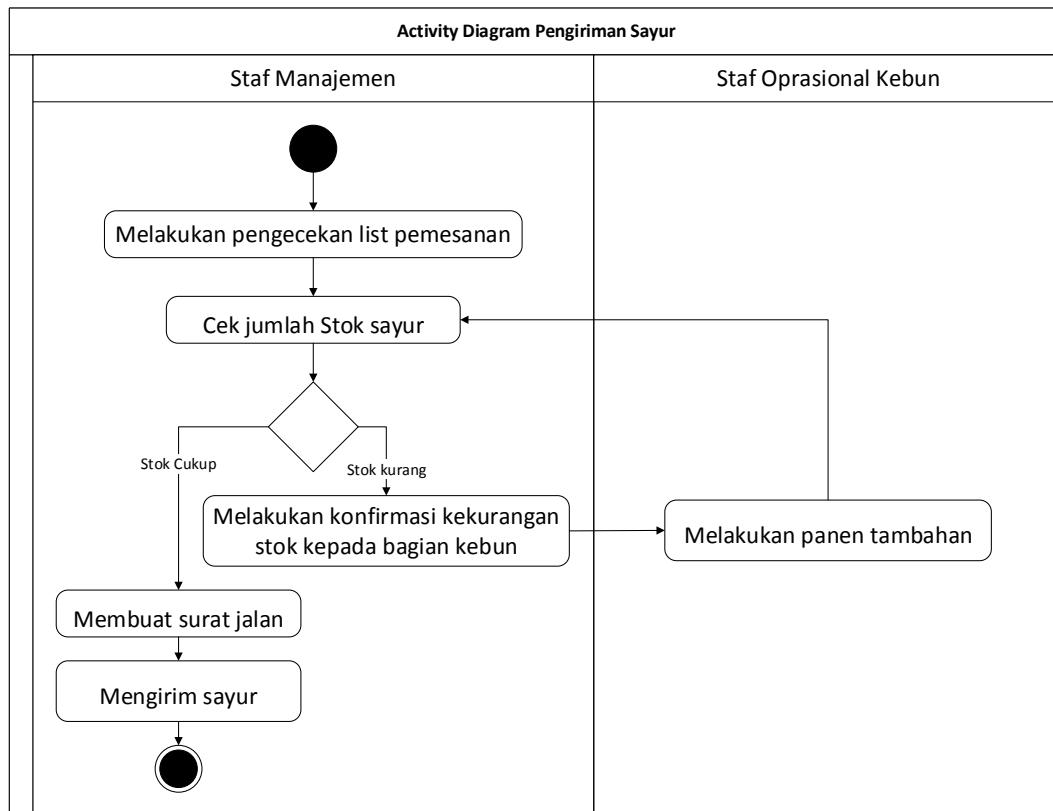


Gambar 3.4 Activity Diagram Pemesanan Sayur Sistem yang Berjalan

Deskripsi *Activity Diagram* Pemesanan Sayur :

1. Pembeli memberikan data jenis dan jumlah pesanan ke staf manajemen.
2. Staf manajemen menerima dan membuat data pemesanan.

3. Activity Diagram Pengiriman Sayur

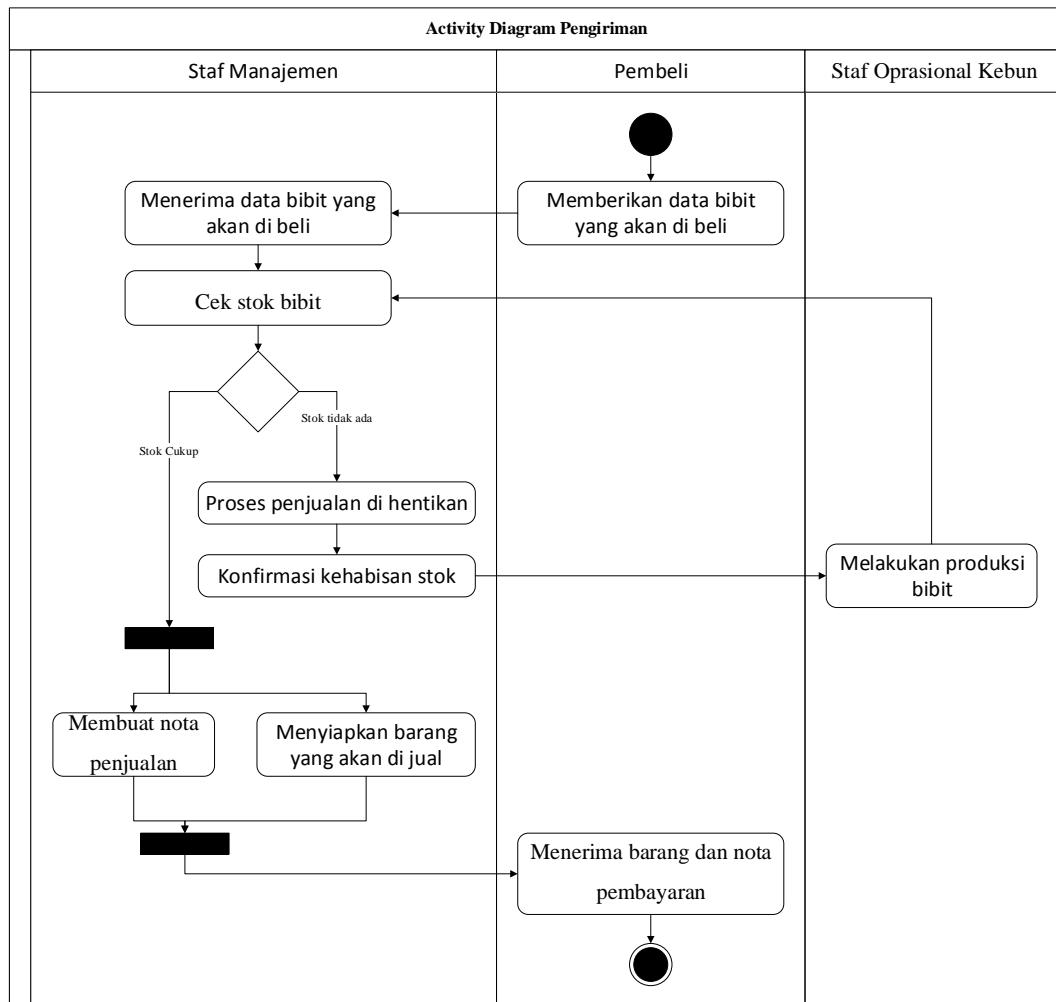


Gambar 3.5 Activity Diagram Pengiriman Sistem yang Berjalan

Deskripsi *Activity Diagram* Pengiriman Sayur :

1. Staf Manajemen melakukan pengecekan daftar pesanan.
2. Staf Manajemen melakukan pengecekan jumlah stok sayuran.
3. Bila stok kurang staf manajemen akan mengkonfirmasi ke bagian staf oprasional kebun untuk melakukan panen tambahan hingga stok sesuai.
4. Bila stok sesuai staf manajeman akan membuat surat jalan dan mengirim sayuran yang di pesan pembeli.

4. Activity Diagram Penjualan Bibit

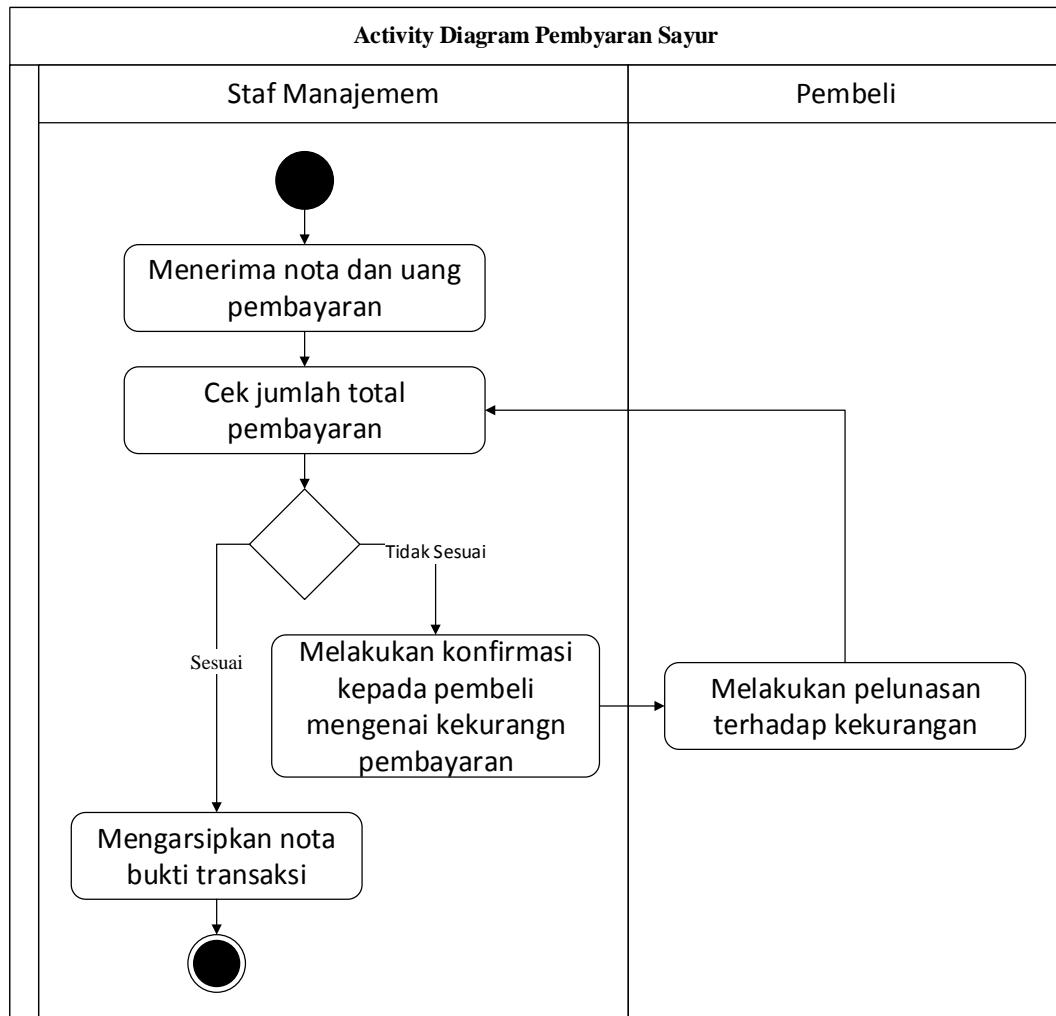


Gambar 3.6 Activity Diagram Penjualan bibitSistem yang Berjalan

Deskripsi Activity Diagram Penjualan Bibit :

1. Pembeli datang dan memberikan data bibit yang akan di beli.
2. Staf manajemen akan melakukan pengecekan stok bibit.
3. Jika stok tidak tersedia, staf manajemen akan melakukan konfirmasi ke kurangan stok bibit kepada bagian staf oprasional kebun.
4. Staf oprasional kebun akan membuat bibit yang kehabisan stok.
5. Bila stok bibit tersedia, staf manajemen akan menyiapkan bibit yang akan di beli.

6. Staf operasional akan membuat nota penjualan.
 7. Pembeli akan menerima bibit yang di beli dan nota pembayaran setelah bibit di bayar.
5. *Activity Diagram* Pembayaran Sayur

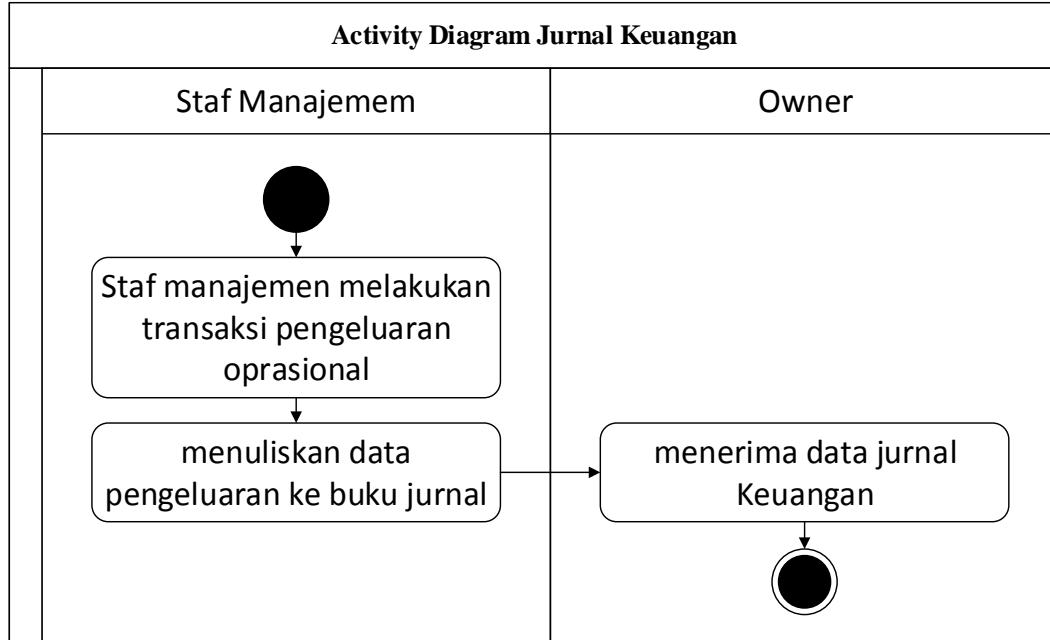


Gambar 3.7 Activity Diagram Pembayaran Sistem yang Berjalan

Deskripsi *Activity Diagram* Pembayaran Sayur :

1. Staf manajemen menerima nota dan uang pembayaran.
2. Staf manajemen melakukan pengecekan jumlah total pembayaran.

3. Bila pembayaran tidak sesuai, staf manajemen akan menghubungi pelanggan untuk mengkonfirmasi tagihan kekurangan pembayaran.
 4. Bila sudah sesuai staf manajemen akan mengarsipkan data transaksi.
6. *Activity Diagram Jurnal Keuangan*

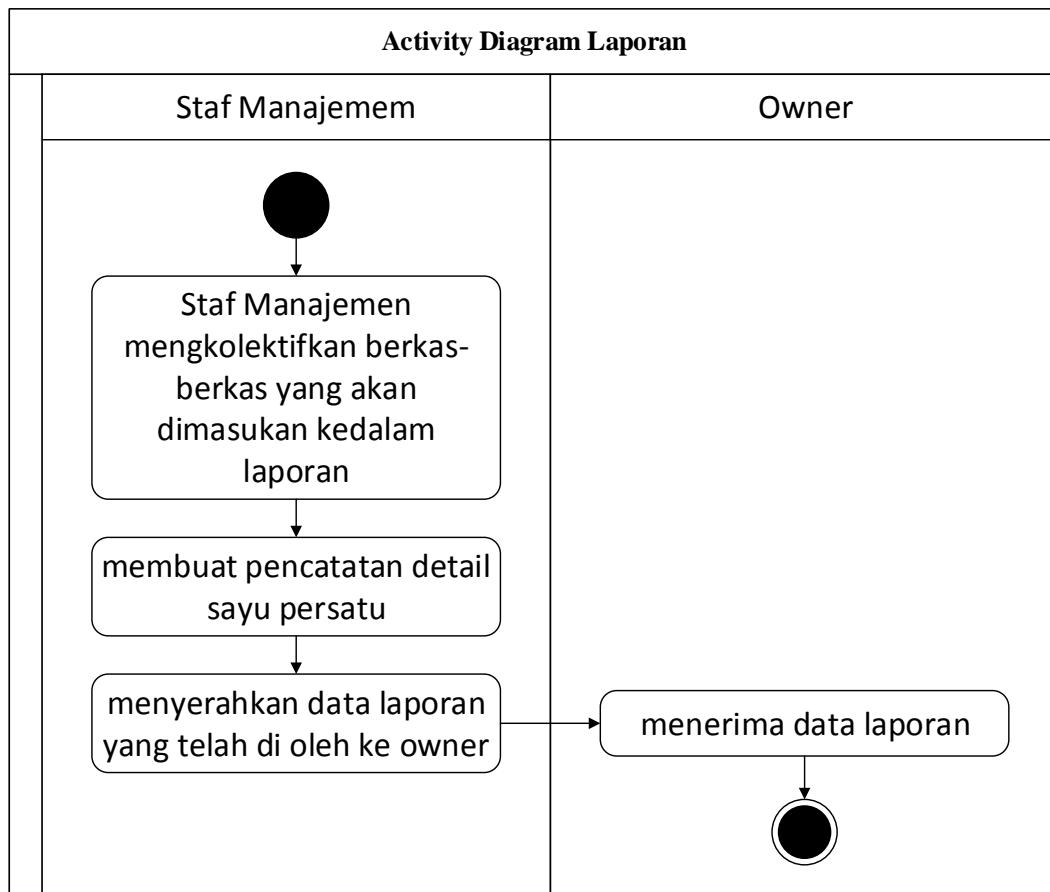


Gambar 3.8 Activity Diagram Laporan Sistem yang Berjalan

Deskripsi *Activity Diagram* Pembayaran Sayur :

4. Staf manajemen melakukan transaksi pengeluaran oprasional
5. Data pengeluaran di catat kedalam buku jurnal
6. Owner menerima data jurnal keuangan

7. *Activity Diagram* Laporan



Gambar 3.9 Activity Diagram Laporan Sistem yang Berjalan

Deskripsi *Activity Diagram* Laporan :

1. Staf manajemen mengkolektifkan data yang akan dijadikan bahan laporan.
2. Setelah data dikolektifkan, staf manajemen akan mencatat satu persatu data yang akan dimasukan ke laporan.
3. Setelah data dicatat, data akan diberikan kepada Owner.
4. Owner menerima data laporan.

3.2.2 Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Evaluasi sistem merupakan langkah-langkah analisa sistem yang sedang berjalan dan bertujuan untuk menemukan kelemahan-kelemahan dari sistem dan mengusulkan solusi untuk memperbaiki sistem. Dari hasil analisis sistem yang sedang berjalan, dapat diuraikan sebagai berikut :

Tabel 3.10 Evaluasi sistem yang sedang berjalan

No	Sistem Yang Sedang Berjalan	Solusi
1	Dalam setiap transaksi masih melakukan pencatatan menggunakan kertas dan penghitungan masih manual sehingga masih memiliki resiko kesalahan cukup yang tinggi dalam pencatatan maupun penghitungannya.	Dengan sistem informasi penjualan dan pemasaran penginputan data dapat dilakukan melalui website yang langsung terhubung dengan database sehingga dapat terintegrasi dengan sistem secara langsung dan melakukan penghitungan secara otomatis.
2	Penyimpanan data dalam buku besar tidak efisien dan kurang praktis karena pencarian data akan memakan waktu yang cukup lama	Dengan sistem informasi penjualan dan pemasaran media penyimpanan akan lebih efisien dan terstruktur rapi karena sudah terintegrasi dengan sistem sehingga mempercepat proses pencarian datanya
3	Sistem pembuatan laporan tertulis membuat pekerjaan terulang dua kali dan keakuratan datanya masih kurang akurat karena pemnghitungan secara manual.	Dengan sistem informasi penjualan dan pemasaran pembuatan laporan akan otomatis tersusun berdasarkan aktifitas input data yang telah dilakukan.
4	Pada proses penjualan bibit pencatatan laporan masih kurang efisien karena harus melakukan penginputan ulang data penjualan.	Dengan sistem informasi penjualan dan pemasaran pembuatan laporan penjualan akan langsung menarik data dari penginputan data pembelian secara otomatis

