BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk membangun suatu sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis web. Dalam penyusunan proposal usulan penelitian skripsi yang menjadi objek penelitian yaitu Runaway Merch Indonesia yang beralamat di Jalan Sirnarasa No.28, Cibabat, Kota Cimahi, Jawa Barat.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Runaway Merchandise adalah toko yang berdiri sejak tahun 2010, pada awalnya Runaway Merchandise hanya mengandalkan Kaskus sebagai media online untuk mereka mempromosikan barang yang dijualnya. Namun seiring berkembangnya teknologi, mereka memanfaatkan juga Sosial Media seeperti Twitter, Facebook, dan Instagram untuk melakukan promosi produk Runaway Merchandise.

Music, Football, & Movie adalah tema yang melekat di Runaway Merch Indonesia, Karena menurut mereka para penggila Music, Football, & Movie itu tidak akan pernah mati. Produk yang di jual pun cukup berkwalitas dengan harga yang sangat pas untuk para pembelinya.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Semua badan usaha atau perusahaan hendaknya memiliki visi dan misi yang nantinya diharapkan tercapai suatu target yang lebih baik. Berikut adalah visi dan misi dari Runaway Merch Indonesia :

3.1.2.1. Visi

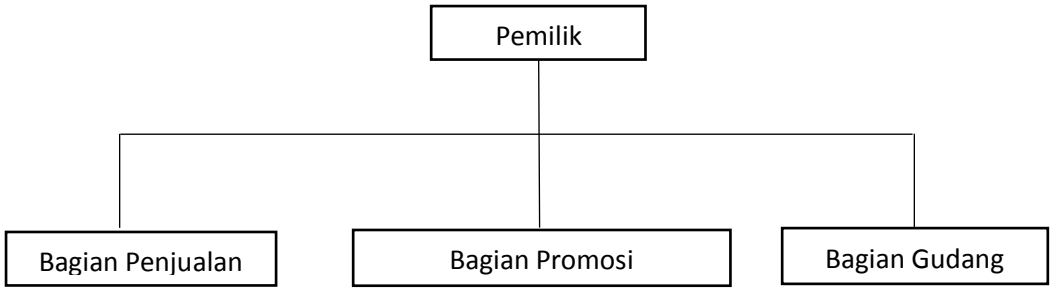
"Menjadikan Runaway Merch Indonesia sebagai salah satu brand yang dikenal mulai dari dalam hingga luar negri dengan menyajikan barang-barang berkualitas"

3.1.2.2. Misi

"Memberikan pelayanan yang baik dan barang yang bermutu kepada konsumen, agar dapat dikenal dan diterima dikalangan masyarakat"

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam sebuah Organisasi , salah satu komponen yang penting dan mendasar adalah struktur organisasi dimana pembentukan struktur organisasi tersebut dibuat sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan diatur sehingga dapat terkoordinasi dengan baik sehingga tujuan dari perusahaan tersebut dapat tercapai. Berikut adalah Struktur Organisasi Perusahaan di Runaway Merchandise



3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas atau job description adalah salah satu atau suatu rincian yang menunjukkan posisi wewenang,tanggung jawab dan fungsi dari tugas-tugas yang harus dilakukan . deskripsi tugas ini perlu di buat agar masing–masing bagian mengerti tugas dan kedudukan nya didalam perusahaan. Uraian dari jabatan dari Runaway Merch Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Pemilik

   Pemilik memiliki tugas bertanggung jawab penuh mengenai produk yang akan di jual di Runaway Merchandise, dan orang yang mewakili terhadap pihak luar, menandatangani kesepakatan dan mengambil keputusan yang baik demi kemajuan perusahaan.

2. Bagian Gudang

   Pada bagian gudang bertanggung jawab langsung pada pemilik, bertanggung jawab atas ketersediaan barang, melaporkan jumlah dan jenis stok barang.

3. Bagian Promosi

   Bagian promosi bertanggung jawab untuk melakukan promosi di semua Media Sosial yang dimiliki Runaway Merch Indonesia

4. Bagian Penjualan

   Bagian Penjualan bertanggung jawa untuk menjawab pertanyaan dari calon pembeli mengenai detail produk. Serta menerima orderan masuk dan

memverifikasi dana masuk, lalu membuat laporan dan rekap data order yang sudah melakukan pembayaran.

3.2. Metode Penelitian

Sebuah penelitian tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak dilakukan dengan proses yang teratur dan terarah.maka, diperlukanlah suatu pendekatan dalam melakukan suatu penelitian. Metode penelitian yang dilakukan dalam pengumpulan data di antaranya :

1. Penelitian lapangan

   Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara melihat dan terjun langsung pada objek yang sedang diteliti guna mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan masalah yang nanti akan diteliti, yaitu system informasi penjualan pada Runaway Merch Indonesia. Adapun cara tersebut diperoleh dengan cara :

   a. Observasi

   Yaitu suatu pengamatan secara sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung yang dilakukan dengan indera mata.

b. Interview (Wawancara)

Pada metode ini peneliti mengadakan interview atau wawancara langsung dengan pihak yang berwenang dalam hal ini adalah pimpinan Runaway Merch Indonesia.

2. Penelitian Perpustakaan

Yaitu Penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data dengan cara membaca buku untuk mendapatkan bahan tambahan yang bersifat teoritis yang dapat menunjang laporan tugas akhir.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana dan struktur penelitian yang digunakan guna mendapat jawaban dari pertanyaan penelitian.dari uraian tersebut maka dapat dikatakan bahwa design penelitian merupakan semua proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan yang dilakukan pada waktu tertentu. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah metode kualitatif sebagai jenis metode penelitian.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data dan keterangan yang diperlukan, makan dalam hal ini penulis menggunakan cara sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi, Kuesioner)

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber yang akan di teliti, dalam hal ini adalah pemilik Runaway Merch Indonesia. Dalam memperoleh data primer dapat dilakukan dengan cara :

a. Wawancara, yaitu teknik pengumpulan yang dilakukan secara Tanya jawab dengan owner langsung dan berhubungan dengan penelitian. Wawancara dilakukan guna mendapat data yang relevan dengan masalah yang diteliti penulis.
b. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung cara oprasional Runaway Merch Indonesia. Namun peneliti tidak ikut dalam kegiatan.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Data skunder adalah cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain. Pengumpulan data skunder menggunakan metode dokumentasi, yaitu dengan mencari sumber-sumber sejenis dokumen yang berkaitan dengan masalah yang sedang kita teliti.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam merancang dan membangun sebuah sistem informasi perlu digunakan metode dan pengembangan sistem agar sistem yang akan dirancang dapat digambarkan dengan jelas dan mudah dimengerti. Berikut init terdapat uraian mengenai metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh

penulis untuk ***Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web Pada Runaway Merchandise Indonesia***.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan system yang digunakan oleh penulis adalah analisis dan perancangan terrstruktur.Tahapannya terdiri dari :

1. Flowmap

   Yaitu bagan aliran system yang digunakan untuk menggambarkan arus dari dokumen-dokumen yang ada diperusahaan atau organisasi.

2. Diagram kontek (Contex Diagram)

   Diagram konteks adalah diagram tingkat tinggi yang menggambarkan hubungan antar eksternal dengan system, dimana data yang diinput oleh bagian komponen eksternal yang akan diproses didalam system dan akan menghasilkan laporan yang akan diinginkan oleh komponen eksternal tersebut.

3. *Data Flow Diagram* (DFD)

   Data Flow Diagram DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atausistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telpon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya microfile, harddisk,

tape, diskette dan lain sebagainya). DFD merupakan alat yang cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Lebih lanjut DFD juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik. Beberapa komponen atau simbol yang digunakan DFD untuk masuk mewakili:

1) *External entity* (kesatuan luar) atau *boundary* (batas sistem)
2) *Data flow* (arus data)
3) *Process* (proses)
4) *Data store* (simpanan data)

4. Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kamus data adalah daftar organisasi dari semua element data yang ada didalam system secara lengkap, dengan definisi yang baku. Sehingga user analisis system akan memiliki pengertian yang sama untuk input , output dan komponen penyimpanan serta perhitungannya.

5. Normalisasi

Salah satu cara pendekatan atau teknik yang digunakan dalam membangun disain logic basic data relation dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar.tujuan dari normalisasi adalah untuk menghasilkan struktur tabel yang normal dan baik. Teknik normalisasi ini adalah upaya agar disain logic tabel-tabel berada dalam “normal form” yang dapat didefinisikan dengan menggunakan ketergantungan fungsi.

6. Relasi table

Relasi tabel merupakan gambaran tentang hubungan antara tabel satu dengan tabel yang lainnya yang ada di dalam suatu system.

7. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah diagram yang menggambarkan model relasi antara rancangan data tersimpan atau bentuk logika yang dipakai analisis dan desain suatu system informasi. Model relasi ini diperlukan untuk menggambarkan struktur data dan relasi antara data.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini dengan menggunakan Model Waterfall.Penelitian ini menggunakan model waterfall dikarenakan metode ini mempunyai tahapan-tahapan yang jelas nyata dan praktis. Apabila terjadi kesalahan tahapan pemeliharaan termasuk pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah terdahulu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. *System Engineering*.

   Adalah langkah pertama yang dilakukan dalam metode perencanaan adalah dengan mewawancarai bagian penjualan dan pimpinan Runaway Merchandise Indonesia, dilanjutkan dengan pengambilan data berupa data-

data untukMembangun Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web Pada Runaway Merchandise.

2. *Analyst*

   Tahap ini merupakan menganalisis di perusahaan yang telah diteliti sehingga mendapatkan masalah-masalah.

3. *Design*

   Proses desain mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dimengerti yaitu dengan dibuatnya perangkat lunak sebelum dimulai penulisan program.

4. *Coding*.

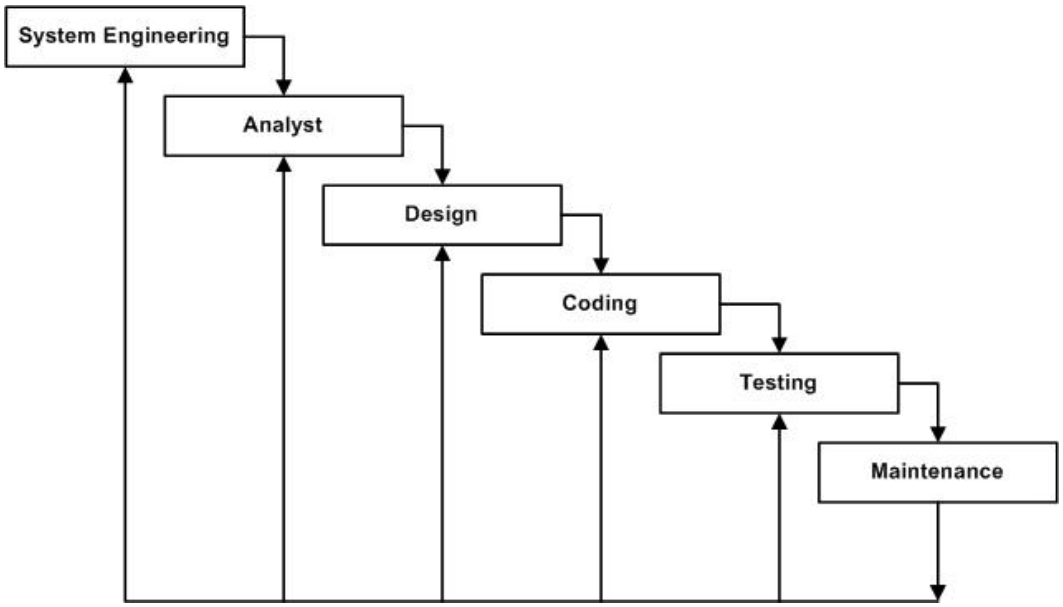
   Tahap penerjemahan data yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman PHP.

5. *Testing*.

   Merupakan tahap pengujian terhadap Sistem Informasi yang telah dibangun.

6. *Maintenance*.

   Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall.Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan.Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.



Gambar 3.1 Model *Waterfall*

(http://rezafazriarahmawan.blogspot.com/2013/10/konteks-manajemen-proyek-dan-ti.html)

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu yang digunakan pada analisis dan pengembangan sistem dengan tujuan untuk mempermudah dalam pengembangan suatu sistem, adapun alat bantu yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Flow Map

   Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah–langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowmap berguna untuk membantu analis dan programer untuk memecahkan masalah kedalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternative pengoperasian.

Biasanya flowmap mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

2) Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah Suatu diagram alir yang tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan dan keluaran. System yang dimaksud adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan. mengidentifikasikan awal dan akhir data awal dan akhir yang masuk dan keluaran sistem. 39 Diagram ini merupakan gambaran umum sistem yang nantinya akan kita buat. secara uraian mah dapat dikatakan bahwa diagram konteks itu berisi siapa saja yang memberikan data (inputan) ke sistem serta kepada siapa data informasi yang harus dihasilkan sistem.

3) Data Flow Diagram

Menurut Andri Kristianto (2007:61), Data Flow Diagram yaitu: “Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dari interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut”. Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan

lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir ataupun lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. Jogiyanto (2008 : 700)

4) Kamus Data

Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhankebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mengidentifikasi data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data mendefinisikan elemen data dengan fungsi sebagai berikut:

a. Nama Arus Data, kamus data yang dibuat harus berdasarkan data yang mengalir di diagram arus data.
b. Alias, perlu ditulis karena data yang sama mempunyai nama yang berbeda untuk orang atau department satu dengan yang lainnya.
c. Bentuk data, perlu dicatat karena digunakan untuk mengelompokan kamus data kedalam kegunaannya sewaktu perancangan sistem.
d. Arus data, menunjukan dari mana data itu mengalir dari mana data akan menuju.
e. Penjelasan, untuk lebih memperjelas tentang makna dari arus data yang di catat di kamus data.
f. Periode, menunjukan kapan terjadinya arus data ini.
g. Volume, volume yang dicatat di kamus data ini adalah tentang volume rata-ratavolume puncak dari arus data.

h. Struktur data menunjukan arus data yang dicatat di kamus data terdiri dari item - item data apa saja. Jogiyanto (2008 :725)

5) Perancangan Basis Data

Pengertian basis data *"kumpulan data yang dihubungkan secara bersama-sama, dan gambaran dari data yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi"*. Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya yang tersimpan didalam perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak komputer untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan didalam basis data untuk keperluan lebih lanjut.Data didalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan lebih berkualitas.Organisasi basis data baik berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanan basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan paket perangkat lunak yang disebut DBMS (*Database Manajement Sistem*).Pada langkah ini terdapat 4 bagian yaitu Normalisasi, ERD, Struktur File dan Relasi Tabel.

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses untuk mengubah perancangan basis data untuk menghasilkan skema tabel dalam bentuk normal. Masalah tersebut biasanya merupakan suatu ketidak konsistenan (tidak normal) apabila dilakukan penghapusan (delete), pengubahan (update) dan pembacaan

(retrieve) pada suatu basis data. Bentuk normalisasi adalah suatu aturan yang dikenakan pada tabel-tabel dalam basis data dan harus dipenuhi oleh table-tabel tersebut pada level-level normalisasi. Ada macam-macam bentuk normalisasi, diantaranya adalah bentuk tidak normal, bentuk normal pertama, bentuk normal kedua dan bentuk normal ketiga.

Aturan-aturan dalam masing-masing bentuk normalisasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tahap tidak normal

   Pada tahap ini, semua data yang ada direkam tanpa format tertentu. Hal tersebut dapat menyebabkan data mengalami duplikasi.

2. Normalisasi tahap 1

   Suatu tabel dikatakan dalam bentuk normal pertama (1NF) bila setiap kolom bernilai tunggal untuk setiap baris atau jika nilai atribut tidak terpisahkan. Ini berarti bahwa nama kolom yang berulang cukup diwakili oleh sebuah nama kolom (tidak perlu ada indeks dalam memberi nama kolom).

3. Normalisasi tahap 2

   Adalah menentukan kunci dari normalisasi tahap 1 yang akan digunakan sebagai primary key pada tabel, membentuk table berdasarkan primary key dan mengelompokan data pada table-tabel yang sudah dibentuk.

4. Normalisasi tahap 3

Pada tahap 3 dilakukan penentuan relasi antar tabel sehingga memungkinkan adanya field kunci sekunder.

b. Tabel Relasi

Database dengan struktur data hubungan dapat digambarkan dalam bentuk tabel. Kolom tabel menunjukan atribut dari file. Atribut ini menunjukan item data / field. Kumpulan nilai dari field atau item data disebut juga dengan dominan.

c. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD merupakan model konseptual yang mendiskripsikan hubungan antara penyimpana, ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, pengguna dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan.

Ada beberapa element yang terdapat dalam ERD, diataranya :

1. Entity

   Entity merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari entity ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

2. Atribut

   Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi

dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasikan isi elemen satu dengan yang lain. Gambar atribut diwakili oleh simbol elips.

3. Hubungan / Relasi

   Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Relasi dapat digambarkan sebagai berikut :

   Relasi yang terjadi diantara dua himpunan entitas (misalnya A dan B) dalam satu basis data yaitu:.

   a. Satu ke satu (*one to one*)

      Satu ke satu (*One to One*) adalah hubungan antara satu atribut dengan atribut lain dalam satu file yang sama mempunyai hubungan satu lawan satu.

   b. Satu ke banyak (*one to many*)

      Satu ke banyak (*One to Many*) adalah hubungan antara atribut yang satu dengan atribut laing dalam satu file yang sama mempunyai hubungan satu lawan banyak.

   c. Banyak ke banyak (*Many to many*)

      Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak adalah proses pengecekan terhadap suatu perangkat lunak, apakah perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai dengan standar perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai dengan standar tertentu. Standar yang menjadi acuan dapat berupa menurut instansi tertentu ataupun disesuaikan dengan keperluan costumer dan user. Meningkatnya visibilitas perangkat lunak sebagai suatu elemen sistem dan biaya yang muncul akibat kegagalan perangkat lunak.

Metode pengujiaan perangkat lunak yang penyusun pakai dalam pengujiaan perangkat lunak yang penyusun pakai adalah Metode ***Black Box Testing, Black Box Testing*** adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode peracangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian *black-box* dilakukan untuk menentukan beberapa macam kesalahan, yaitu :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau database external
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan akan membahas mengenai Prosedur, Flow Map, Diagram Konteks dan Data Flow Diagram (DFD) pada sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada Runaway Merchandise Indonesia.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen dilakukan untuk mengetahui dokumen apa saja yang digunakan di sistem yang sedang berjalan saat ini. Berikut ini adalah dokumen-dokumen yang digunakan dalam system penjualan :

a) Nama Dokumen : Nota Penjualan Barang
   Fungsi : Untuk Mengetahui Penjualan Barang
   Sumber : Bag Penjualan
   Distribusi : Dari Bag Penjualan ke Pemilik.
   Rangkap : Dua
   Bentuk : Dokumen

b) Nama Dokumen : Laporan Persediaan Barang
   Fungsi : Untuk Mengetahui Stok Barang
   Sumber : Bagian Gudang
   Distribusi : Dari Bagian Gudang ke Pemilik.
   Rangkap : Dua

Bentuk : Dokumen

c) Nama Dokumen : Laporan Penjualan bulanan
Fungsi : Untuk mengetahui jumlah transaksi setiap penjualan bulanan.
Sumber : Bag Penjualan
Distribusi : Dari Bag Penjualan ke Pemilik.
Rangkap : Satu
Bentuk : Dokumen

d) Nama Dokumen : Laporan Pembelian
Fungsi : Untuk arsip pengeluaran restock produk.
Sumber : Supplier
Distribusi : Dari Supplier ke Pemilik.
Rangkap : Satu
Bentuk : Dokumen

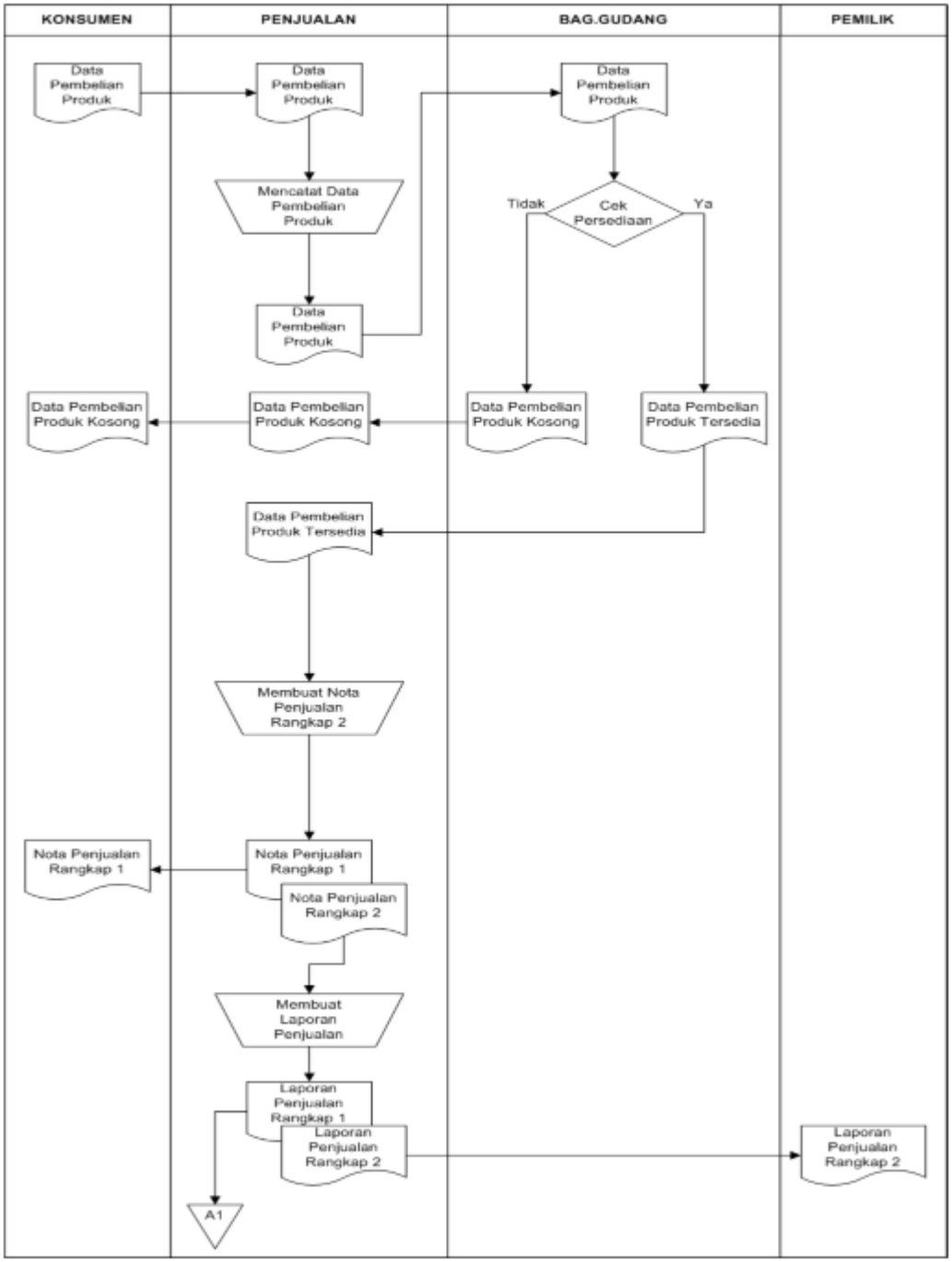
3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan langkah-langkah yang di lakukan oleh sistem sehingga dapat memberikan hasil berupa laporan. Di bawah ini adalah prosedur sistem yang sedang berjalan yang di sajikan dalam bentuk FlowMap, Diagram Konteks dan DFD (*Data Flow Diagram*). Prosedur yang berjalan di Runaway Merchandise adalah sebagai berikut :

1. Konsumen melihat memilih dan memesan barang yang di inginkan yang akan dibeli kepada bagian penjualan, lalu bagian penjualan memberikan pesanan barang untuk pengecekan keteresedian barang yang di inginkan oleh konsumen ke pada bagian gudang.
2. Bagian gudang akan mengecek barang yang dipesan apakah masih tersedia atau tidak.
3. Bila tersedia Bagian gudang akan menyerahkan barang yang tersedia tadi kepada Bagian penjualan. Bagian penjualan membuatkan nota 2 rangkap yang satu untuk di arsipkan dan satu lagi untuk diberikan kepada konsumen tanda pembelian barang.
4. Bila barang tidak tersedia bagian gudang membuat laporan barang habis ke Pemilik.
5. Pemilik akan melakukan pembelian stock barang yang habis ke supplier, dan melakukan pembayaran kepada pemasok dan pemasok membuat nota pembelian barang sesuai dengan yang dipesan Pemilik dan supplier menyerahkan nota pembelian barang Pemilik.
6. Setiap bulan Bagian Penjualan akan membuat laporan penjualan berdasarkan asrip nota penjualan yang nanti akan di serahkan ke pada Owner.
7. Setiap bulan Owner akan membuat laporan penjualan berdasarkan asrip nota pembelian barang.

3.3.2.1. Flow Map

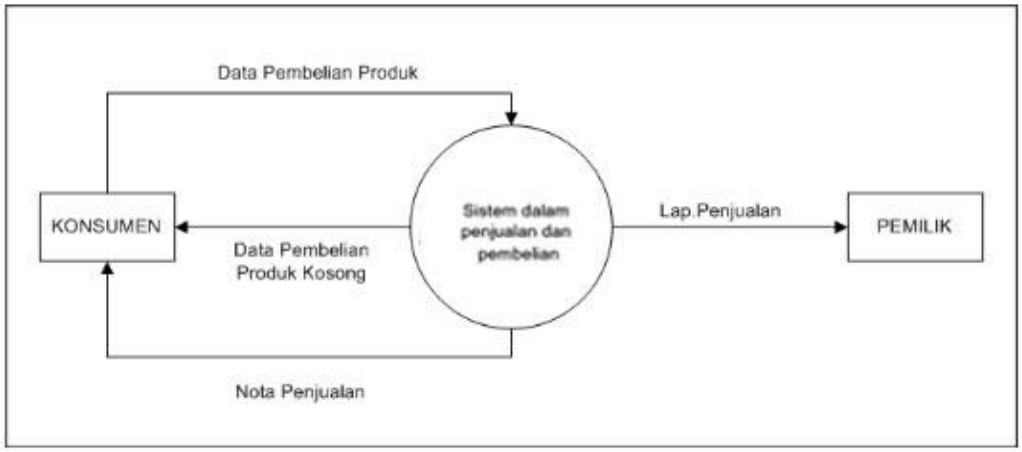
Merupakan diagram alir yang menunjukan arus bagi dokumen, aliran data fisik entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi. Penggambaran niasanya diawali dengan mengamati dokumen apa yang menjadi media data atau informasi dan selanjutnya ditelusuri bagaimana dokumen termasuk ke bagian entitas mana dokumen tersebut, proses apa yang terjadi terhadap dokumen tersebut dan seterusnya. Berikut adalah Flowmap yang menggambarkan jalannya sistem yang sedang berjalan pada Runaway Merch Indonesia:



Gambar 3.2 Flowmap Sistem Penjualan Yang Sedang Berjalan.

3.3.2.2. Diagram Konteks

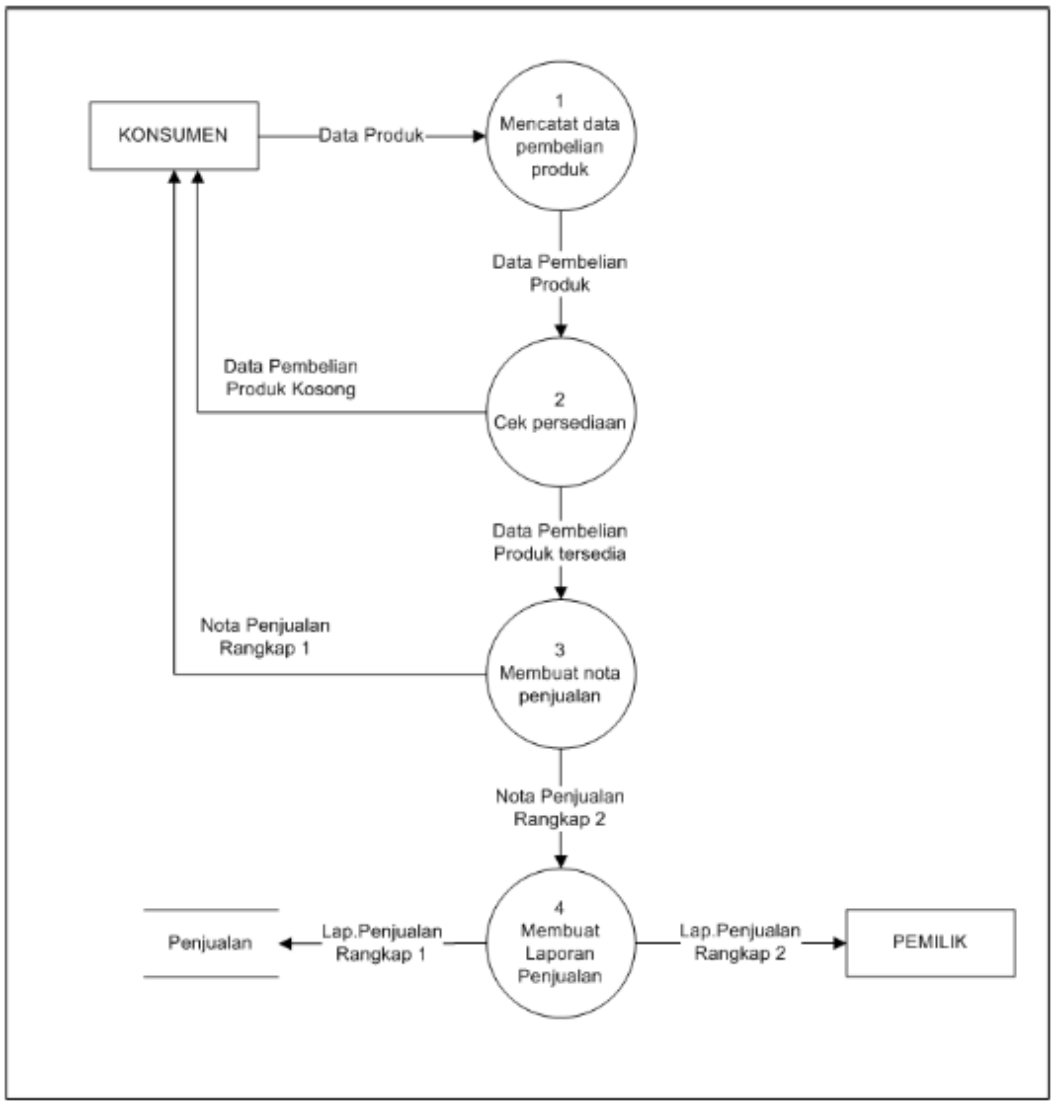
Diagram Konteks merupakan suatu diagram alir yang menggambarkan arus data pada suatu sistem yang bertujuan untuk menggambarkan sistem Pengolahan data secara garis besar atau keseluruhan. Diagram konteks ini dirancang untuk mengetahui masukan dan keluaran yang dibutuhkan oleh sistem, serta menggambarkan hubungan antara sistem dan entitas yang terlibat. Diagram konteks yang sedang berjalan pada Runaway Merchandise Indonesia adalah sebagai berikut :



Gambar 3.3 *Diagram Konteks* Sistem Yang Sedang Berjalan.

3.3.2.3. Data Flow Diagram

DFD (Data Flow Diagram) ini menggambarkan sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan antar yang satu dengan yang lainnya dengan aliran dan penyimpanan. Data flow diagram yang sedang berjalan pada Runaway Merchandise Indonesia adalah sebagai berikut :



Gambar 3.4 DFD Sistem Penjualan Yang Sedang Berjalan.

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan selama penulis melakukan penelitian di Runaway Merchandise Indonesia, penulis menemukan beberapa permasalahan.

Adapun kelemahan-kelemahan sistem yang sedang berjalan pada Runaway Merchandise Indonesia adalah sebagai berikut :

Table 3.1 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No	Masalah	No	Solusi
1.	Dalam proses pencatatan Penjualan dan Pembelian masih manual dengan mencatat ke nota, sehingga kesulitan mencari data sebelumya.	1.	Dengan adanya Sistem Informasi yang baru dapat mempermudah proses laporan-laporan yang dilakukan oleh Pemilik.
2.	Penentuan Stok Barang Dengan menghitung selisih antara Data Pembelian dan Data Penjualan, Butuh Ketelitian dan kejelian.	2.	Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang baru dapat mempermudah menentukan stok barang yang otomatis bertambah dan berkurang.
3.	Dokumen dan Data Sering Hilang.	3.	Dengan adanya Sistem Informasi ini, Data-data akan disimpan dalam Database. Dan bisa dicetak sebagai laporan kapan pun dibutuhkan.
4.	Terbatasan penyampaian infromasi produk dan penyampaian produk baru	4.	Dengan adanya Sistem Informasi ini, informasi produk dan produk baru akan lebih mudah untuk di akses Konsumen.