BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hal awal yang harus ditentukan dalam kegiatan penelitian sehingga penelitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian yang tepat diharapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian akan mudah dicapai.

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah Toko Fara Olivia yang beralamat di Jalan Jelita Barat no 1 Rawamangun Jakarta Timur.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Toko Fara Olivia adalah sebuah toko yang menjual barang – barang seperti selimut, sarung bantal, karpet dan seprai, yang terbuat dari kain katun murni, Toko Fara Olivia berada di Jalan Jelita Barat no 1 Rawamangun Jakarta Timur. Pada tahun 2010 usaha ini berdiri hingga sekarang, awal mulanya saya pergi berlibur ke Negara China dan membeli quilt.

Setibanya di Indonesia, teman – teman berkunjung kerumah lalu melihat quilt yang saya beli dari china dan respon tentang quilt yang dibeli dari china cukup bagus kualitasnya, dari yang telah disampaikan oleh teman muncul ide untuk membuka usaha berjualan quilt. dan usaha ini semakin berkembang sampai saat ini.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Dalam menjalankan perusahaan kearah yang lebih maju maka diperlukanlah sebuah Visi dan Misi yang jelas agar kemajuan suatu perusahaan dapat tercapai, adapun visi dan misi Toko Fara Olivia adalah sebagai berikut :

3.1.2.1. Visi Perusahaan

1. Senantiasa mampu bersaing dan tumbuh berkembang dengan sehat.
2. Menjadikan perusahaan ini sebagai inovator anak-anak bangsa untuk menjadi entrepreneur.
3. memberikan kepuasan kepada konsumen dengan cara meningkatkan kualitas produk.
4. Mengelola perusahaan sesuai dengan bisnis yang sehat dengan didukung oleh sumber daya manusia yang profesional.

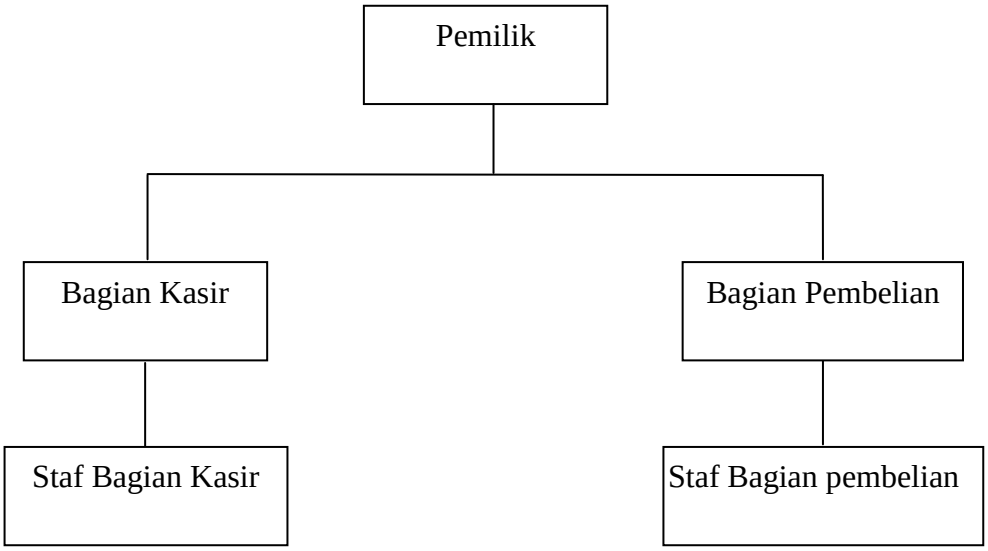
3.1.2.2. Misi Perusahaan

1. Meningkatkan kualitas perusahaan.
2. Memproduksi berbagai jenis - jenis karya baru yang menarik.
3. Memproduksi produk – produk yang berkualitas baik dan mendapatkan area pemasaran yang terus meluas.
4. Memberikan perhatian yang tulus kepada masyarakat melalui penciptaan lapangan kerja dan dukungan pembinaan sosial.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi pada perusahaan sangatlah menentukan kelancaran jalannya perusahaan, dimana disini hubungan antara pimpinan dengan bawahan

diatur dengan sebaik – baiknya dan dengan struktur organisasi perusahaan dapat mengatur atau menjelaskan wewenang pekerjaan masing – masing fungsi atau seksi agar tidak terjadi kesalahpahaman pekerjaan. Jadi jelas bahwa struktur organisasi perusahaan merupakan hal yang sangat penting untuk mencapai system kerja yang baik.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Fara Olivia

(**Sumber** : Toko Fara Olivia)

3.1.4 Deskripsi Tugas

Menurut Jogiyanto (2005: 28) Deskripsi tugas merupakan suatu rincian yang menunjukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh seorang personil di dalam suatu organisasi.

Adapun beberapa deskripsi tugas dari struktur organisasi yang terlibat dalam toko tersebut yaitu :

1. Pemilik Toko
    a) Bertanggung jawab atas segala kegiatan usaha perusahaan baik teknis dan non teknis baik kedalam maupun keluar perusahaan.
    b) Mengevaluasi semua kegiatan yang direncanakan toko.
    c) Memonitor perkembangan toko.
2. Bagian Kasir
    a) Melaksanakan tugas-tugas yang terkait dengan *akuntansi* pembukuan.
    b) Menjaga dan mengurusi kelancaran toko.
    c) Bertanggung jawab terhadap pencatatan laporan-laporan yang diterima dari bagian-bagian terkait.
    d) Menyiapkan data-data yang diperlukan untuk pembuatan laporan keuangan.
    e) Melakukan pencatatan atas setiap transaksi yang terjadi di toko, dengan cara memeriksa kebenaran pencatatan transaksi.
3. Bagian Pembelian
    a) Memesan barang dan menerima barang dari supplier
    b) Menghitung persediaan barang yang ada di gudang.
    c) Mengontrol keluar masuknya barang dari gudang.

3.2. Metode Penelitian

Metode ialah suatu kerangka kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks, yang terkait (*relevant*) dengan maksud dan tujuan.

Penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan tujuan dan kegunaan tertentu. Seorang peneliti harus menentukan metode yang akan dipergunakan, dan ditentukannya metode penelitian, maka akan memandu seseorang peneliti mengenai urutan-urutan bagaimana penelitian dilakukan.

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau tatacara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan. Metode penelitian dianggap sebagai seperangkat pendekatan menyeluruh untuk mengumpulkan data dan menganalisis masalah-masalah tertentu mencakup teknik dan alat.

3.2.1. Desain Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksaan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam hal ini berupa sistem informasi yang sedang berjalan serta entitas-entitas yang terkait dalam perusahaan atau instansi yang menjadi objek penelitian. Metode deskriptif dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi aktual secara rinci mengenai masalah yang akan diteliti.

Berdasarkan uraian di atas penulis beranggapan bahwa metode deskriptif sesuai digunakan dalam penelitian tentang sistem informasi penjualan berbasis

web di Toko Fara Olivia, karena metode deskriptif dapat mendeskripsikan data yang aktual berupa gambaran dari masalah yang diteliti dan dapat mengetahui fenomena-fenomena yang terjadi pada sistem informasi yang berjalan di perusahaan atau instansi.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh sesuai dengan apa yang ada pada perusahaan maka penulis menggunakan metode penelitian berupa terjun langsung kelapangan untuk dijadikan objek penelitian.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari responden secara langsung yang dikumpulkan melalui *survey* lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data tertentu yang dibuat khusus untuk itu.

Data primer pada penelitian ini didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan (observasi) dan wawancara kepada Pemilik perusahaan maupun bagian penjualan dan pembelian.

1. Pengamatan Langsung (Observasi)

   Teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan didalam situasi buatan yang khusus diadakan pada masalah-masalah yang ada pada instansi terkait. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung (observasi) di Toko Fara Olivia.

Hasil dari kegiatan obeservasi ini adalah peneliti dapat mengetahui proses-proses yang terjadi pada Toko Fara Olivia.

2. Wawancara

   Wawancara (interview) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka antara pengumpul data dan nara sumber yang dimaksud. Wawancara dilakukan secara langsung dengan memberikan beberapa daftar pertanyaan yang telah disiapkan.

3. Studi Pustaka

   Studi pustaka yaitu teknik pengumpulan data dan informasi melalui buku-buku dan sumber tertulis lainnya yang berhubungan dengan bidang penelitian, sehingga hasilnya dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian yang dilaksanakan.Studi pustaka yang digunakan pada penelitian ini adalah karya-karya ilmiah dan buku-buku yang membahas tentang sistem informasi perkuliahan atau kegiatan belajar mengajar di instansi pendidikan, salah satunya universitas.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer dan merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama (pihak perusahaan atau instansi yang bersangkutan). Dengan data sekunder yang ada, peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mengolah data tersebut. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian.

Peneliti menganalisa dokumen-dokumen yang terlibat pada Toko Fara Olivia. Hasil dari analisa dokumen-dokumen tersebut akan digunakan dalam menentukan kebutuhan sistem pada perancangan sistem aplikasi sebagai sarana penunjang Sistem Informasi Penjualan berbasis web di Toko Fara Olivia.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini akan dilaksanakan kegiatan analisis sistem informasi yang sedang berjalan dan perancangan sistem informasi yang diusulkan terhadap perusahaan atau instansi, yang nantinya akan dibuatkan atau menghasilkan sebuah produk sistem informasi berupa sistem aplikasi. Untuk itu diperlukan penggunaan metode pendekatan dan pengembangan sistem, serta alat bantu analisis dan perancangan.

Adapun pendekatan sistem yang dilakukan penulis adalah pendekatan berorientasi objek (*object oriented*), serta alat bantu analisis dan perancangan menggunakan diagram-diagram UML (*Unifield Modeling Language*) dan untuk pengembangan sistem menggunakan metode *Prototype.*

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

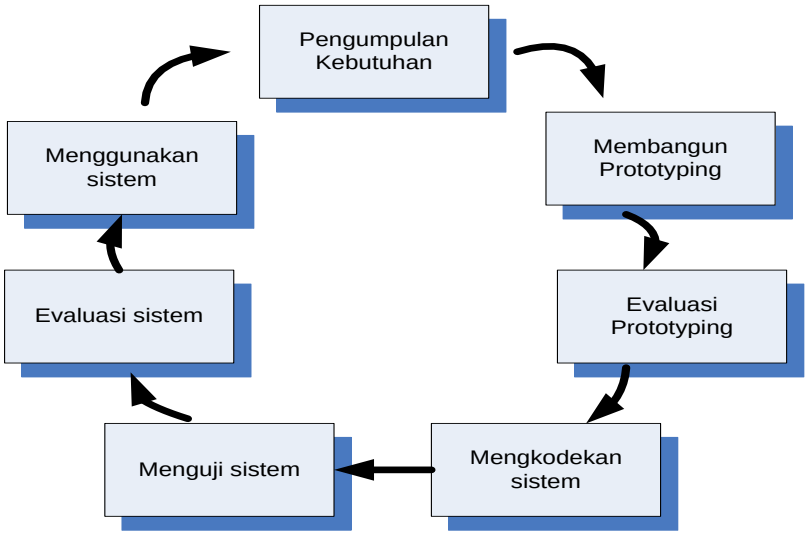
Metode Pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan sistem berorientasi objek. Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

Ada banyak cara untuk mengabstraksikan dan memodelkan objek-objek tersebut, mulai dan abstraksi objek. kelas. hubungan antar kelas sampai abstraksi sistem.

Adapun pendekatan sistem yang dilakukan penulis adalah pendekatan berorientasi objek (*object oriented*), serta alat bantu analisis dan perancangan menggunakan diagram-diagram UML (*Unifield Modeling Language*).

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam penilitian ini penulis menggunakan metode *prototyping*. Prototyping adalah proses pembuatan model sederhana software yang mengijinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal. Prototyping memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat. Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan.



Gambar 3.2 Metode Pendekatan *Prototype* Paradigma

(Sumber : Pressman, Roger S., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak*: Pendekatan Praktisi jilid Dua, Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta).

Di dalam proses pengembangan, seringkali pemakai / pelanggan hanya dapat mendefinisikan tujuan dan penggunan software yang dibutuhkan, tetapi tidak dapat mendefinisikan secara rinci kebutuhan masukan, pengolahan, dan keluarannya. Di sisi lain, pembuat *software* tidak memiliki kepastian akan hal tersebut. Hal ini menyebabkan pengembang kurang memperhatikan efisiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer. Untuk menyelaraskan antara pelanggan dan pengembang , maka harus dibutuhkan kerjasama yang baik di antara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis. Dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

Kunci agar model prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan.

Untuk memodelkan sebuah perangkat lunak, metode prototyping memiliki tahapan-tahapan di dalam proses pengembangannya. Tahapan inilah yang menentukan keberhasilan dari sebuah *software.* Pengembang perangkat lunak harus memperhatikan tahapan dalam metode prototyping agar *software final*nya dapat diterima oleh pemakai. Dan tahapan-tahapan dalam prototyping tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun prototyping

   Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi protoptyping

   Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah keempat akan diambil. Jika tidak, maka prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan system

   Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji system

   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6. Evaluasi Sistem

   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika sudah, maka langkah ketujuh dilakukan, jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan system

   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Berikut beberapa alat bantu analisis dan perancangan berorientasi objek yang digunakan dalam merancang Sistem Informasi Penjualan berbasis web Di Toko Fara Olivia, yaitu diantaranya:

1. Diagram *Use Case*

   Diagram *Use case* menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan *Actor* dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Walaupun menjelaskan kegiatan, namun *use case* hanya menjelaskan apa yang dilakukan oleh *Actor* dan sistem bukan bagaimana *Actor* dan sistem melakukan kegiatan tersebut.

   a) *Use-case Konkret* adalah *use case* yang dibuat langsung karena keperluan *Actor*. *Actor* dapat melihat dan berinisiatif terhadapnya

   b) *Use-case Abstrak* adalah *use case* yang tidak pernah berdiri sendiri. *Use case* abstrak senantiasa termasuk didalam *(include)*, diperluas dari *(extend)* atau memperumum *(generalize) use case* lainnya.

2. Diagram Aktivitas

Menggambarkan aliran fungsionalitas dalam suatu sistem. Dapat digunakan dalam pemodelan bisnis untuk menunjukkan business workflow. Atau juga digunakan dalam analisa kebutuhan untuk menggambarkan aliran kejadian melalui suatu *use case*. Mendefinisikan dimana workflow dimulai, dimana berhentinya, aktifitas apa yang terjadi selama workflow, bagaimana urutan kejadian aktifitas. Suatu aktifitas adalah suatu pekerjaan yang dilaksanakan selama workflow.

3. Diagram Sekuensial

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence Diagram* terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

4. Diagram Kelas

Diagram kelas atau *class diagram* menunjukkan interaksi antara kelas dalam system. Class diagram dibangun berdasarkan *use case* diagram, sequence diagram yang telah dibuat sebelumnya.

5. Diagram Objek

Diagram objek menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannyaobjek dalam sistem. Diagram objek juga merupakan diagram yang memberikan gambaran struktur model sebuah sistem, dalam kurun waktu tertentu. Diagram objek lebih konkrit dari pada kelas diagram, dan

sering digunakan untuk memberikan contoh-contoh, ataupun dalam menguji kasus untuk diagram kelas.

6. Diagram Komponen

   Diagram komponen atau *component diagram* menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya antar mereka. Ada dua tipe komponen *excutable* dan kode pustaka (*libraries code*).

7. Diagram *Deployment*

   Diagram *deployment* atau *deployment diagram* menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian adalah suatu proses pengeksekusian program yang bertujuan untuk menemukan kesalahan. Pengujian sebaiknya menemukan kesalahan yang tidak disengaja dan pengujian dinyatakan sukses jika berhasil memperbaiki kesalahan tersebut. Selain itu, pengujian juga bertujuan untuk menunjukkan kesesuaian fungsi-fungsi perangkat lunak dengan spesifikasinya. Sumber : *(Retno.H. 2003.Perancangan Pengujian Perangkat Lunak Berorientasi Obyek: Berbasis Status (state-based testing), Jurnal Universitas Paramadina, Vol. 2 No. 2, Januari: P175-190).*

Dalam pengujian software, penulis menggunakan pengujian *black box*, karena lebih mudah dipahami dan diketahui letak kesalahannya baik dari proses programnya maupun tampilan yang dihasilkan.

Black box Testing memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *black box* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Ujicoba *black box* bukan merupakan alternatif dari ujicoba whitebox, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode whitebox. Sumber : (*Ayuliana. 2009. Testing dan Implementasi. Maret).*

Pengujian *black box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan performa, inisialisasi dan terminasi.

Sumber : *(Ayuliana. 2009. Testing dan Implementasi.).*

3.3. Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan dan permasalahannya. Dengan mengetahui sistem yang berjalan dan masalah yang muncul penulis dapat menyusun sebuah penyelesaian masalah yang terjadi.

3.3.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan merupakan proses menganalisis sistem yang berjalan dan dokumennya. Berikut sistem yang berjalan di toko fara Olivia.

1. prosedur pengadaan barang yang berjalan

a. bagian pembelian melakukan pemesanan ke supplier

b. supplier menyiapkan sesuai barang pesanan

c. bagian pembelian memeriksa kesesuaian barang yang masuk dengan pesanan. Jika barang tidak sesuai maka dimasukan ke dalam barang retur yang nantinya akan diretur ke supplier

d. bagian pembelian memasukan barang yang masuk ke gudang

2. prosedur retur barang yang berjalan

a. bagian pembelian mengembalikan barang yang tidak sesuai dengan pesanan ke supplier

b. supplier mengganti barang yang diretur oleh bagian pembelian

c. bagian pembelian menerima barang retur dari supplier

d. bagin pembelian mencatat dan memasukan barang yang diretur

3. prosedur penjualan barang yang berjalan

a. konsumen membeli barang

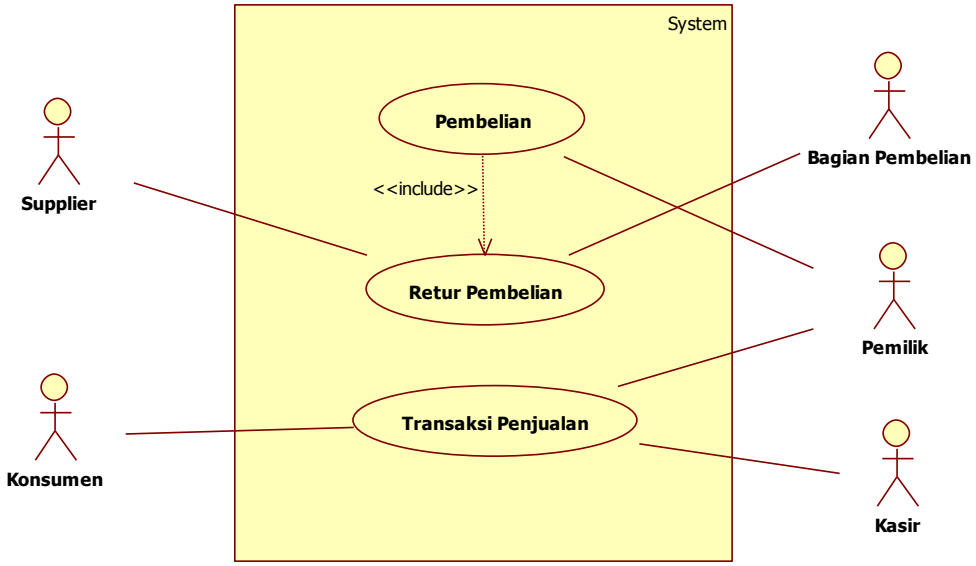
b. kasir memeriksa ketersediaan barang. Jika barang tidak ada maka konsumen diberi tahu. Jika barang ada maka kasir menghitung jumlah yang harus dibayar konsumen

c. konsumen melakukan pembayaran

d. kasir menerima pembayaran konsumen dan mencetak nota penjualan

e. kasir memberikan nota pembayaran ke konsumen

3.3.2. Use Case Diagram yang sedang berjalan



Gambar 3.3 Use case yang berjalan

3.3.2.1. Definisi aktor dan deskripsinya

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
A-01	Pemilik	Pemilik toko yang mempunyai tugas untuk mengelola toko secara keseluruhan
A-02	Bagian Pembelian	Bagian yang mempunyai tugas untuk melakukan proses pembelian barang jika stok barang tidak mencukupi atau kosong
A-03	Kasir	Bagian yang bertugas untuk menerima pembelian barang dari konsumen
A-04	Konsumen	Seseorang yang melakukan pembelian barang ke toko
A-05	Supplier	Seseorang yang menyediakan barang untuk toko

3.3.2.2. Definisi use case dan deksripsinya

Tabel 3.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya

No	Use Case	Deskripsi
UC – 01	Pembelian	Bagian pembelian melakukan proses pembelian barang ke supplier
UC – 02	Retur Pembelian	Bagian pembelian melakukan proses pengembalian barang rusak atau tidak sesuai ke supplier
UC – 03	Penjualan	Kasir menerima pembelian barang dari konsumen

3.3.3. Skenario Use Case

1. Skenario Use Case Pembelian yang Berjalan

Tabel 3.3 Skenario Use Case Pembelian yang Berjalan

Identifikasi	
Nama	Pembelian
Tujuan	Mengolah data pembelian ke supplier
Deskripsi	
Tipe	Aktifitas Utama
Aktor	Bagian pembelian, supplier, pemilik
Kondisi Awal	
Stok Barang di gudang kurang atau kosong.	
Main Flow	
Bagian Pembelian,pemilik	Supplier
1. Memberikan daftar barang yang dipesan	
	2. memenuhi barang sesuai dengan daftar yang dipesan

	3. barang dikirim ke toko
4. Memeriksa dan mencatat data barang masuk	
5. memasukan barang dari supplier ke gudang	
6. membuat laporan pembelian	
7. memberikan laporan pembelian ke pemilik	
Kondisi Akhir	
Laporan pembelian barang diterima pemilik	

2. Skenario Use Case Retur Pembelian yang Berjalan

Tabel 3.4 Skenario Use Case Retur Pembelian yang Berjalan

Identifikasi	
Nama	Pembelian
Tujuan	Mengolah data retur pembelian ke supplier
Deskripsi	
Tipe	Aktifitas Utama
Aktor	Bagian pembelian, supplier
Kondisi Awal	
Pengembalian Barang rusak ke supplier	
Main Flow	
Bagian Pembelian	Supplier
1. Memberikan daftar barang yang diretur	
	2. memeriksa barang yang diretur
	3. mengirim ulang barang ulang diretur
4. Mencatat data retur barang yang dikembalikan	

Kondisi Akhir
Barang diterima kembali dari supplier dan dimasukan ke gudang

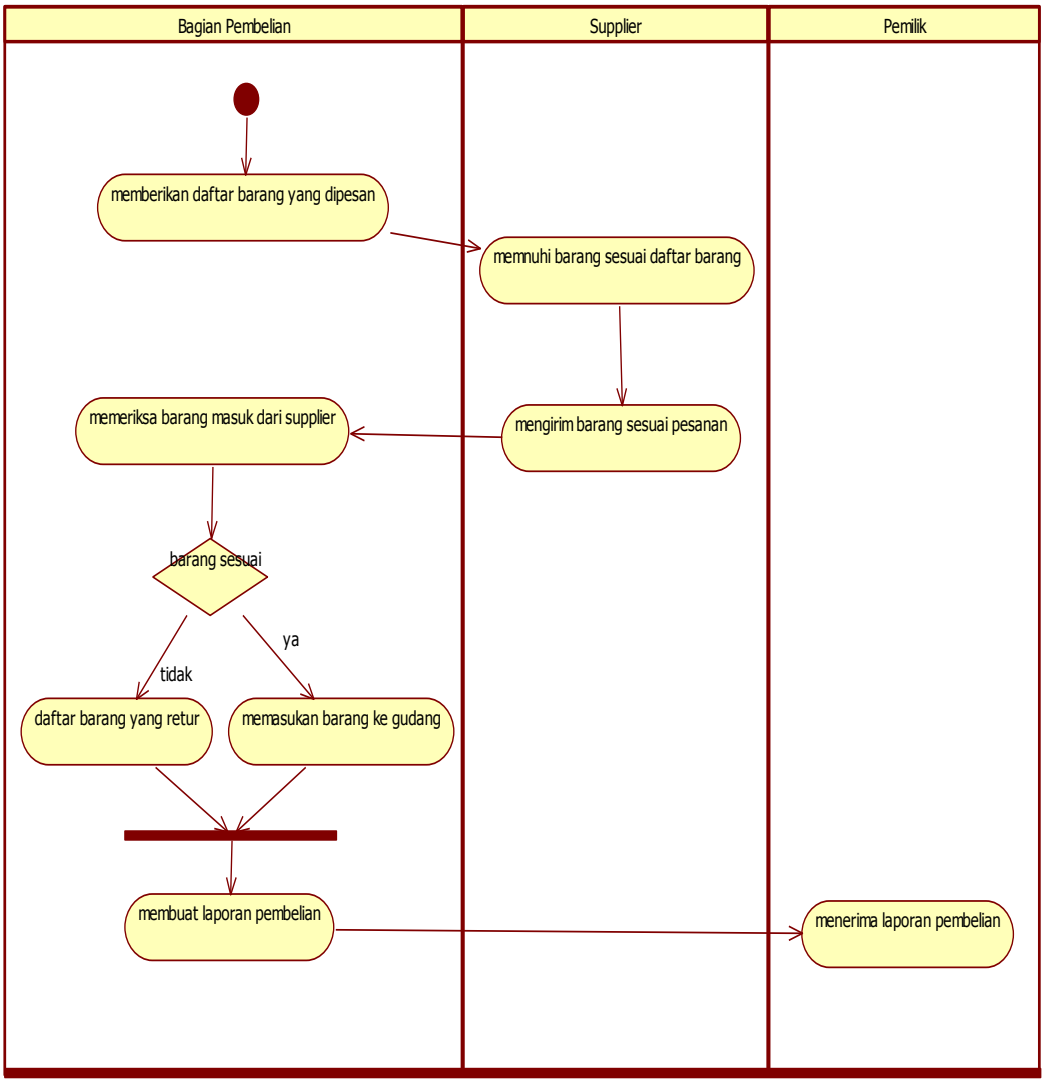
3. Skenario Use Case Penjualan yang Berjalan

Tabel 3.5 Skenario Use Case Penjualan yang Berjalan

Identifikasi	
Nama	Transaksi Penjualan
Tujuan	Mengolah data penjualan konsumen
Deskripsi	
Tipe	Aktifitas Utama
Aktor	Kasir, penjualan, pemilik
Kondisi awal	
Konsumen memilih barang yang akan dibeli	
Main Flow	
Konsumen	Kasir
1. Memberikan daftar barang yang dibeli	
	2. mengecek data barang yang dijual ke konsumen
	3. menghitung total yang harus dibayar konsumen
	4. memberikan nota penjualan
5. melakukan pembayaran ke kasir	
	6. menerima pembayaran dan mencatat data penjualan konsumen
7. membuat laporan penjualan	
Kondisi Akhir	
Pemilik menerima laporan penjualan	

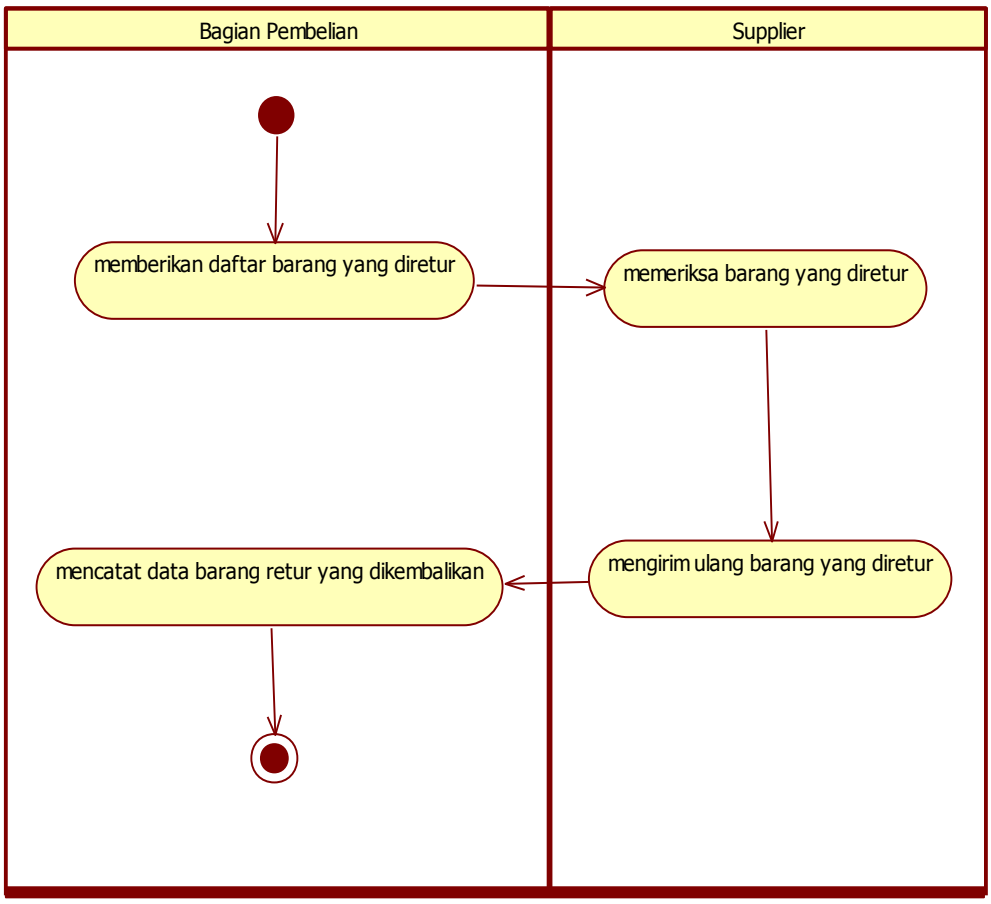
3.3.4. Aktivity Diagram

1. Aktivity Diagram Pembelian yang berjalan



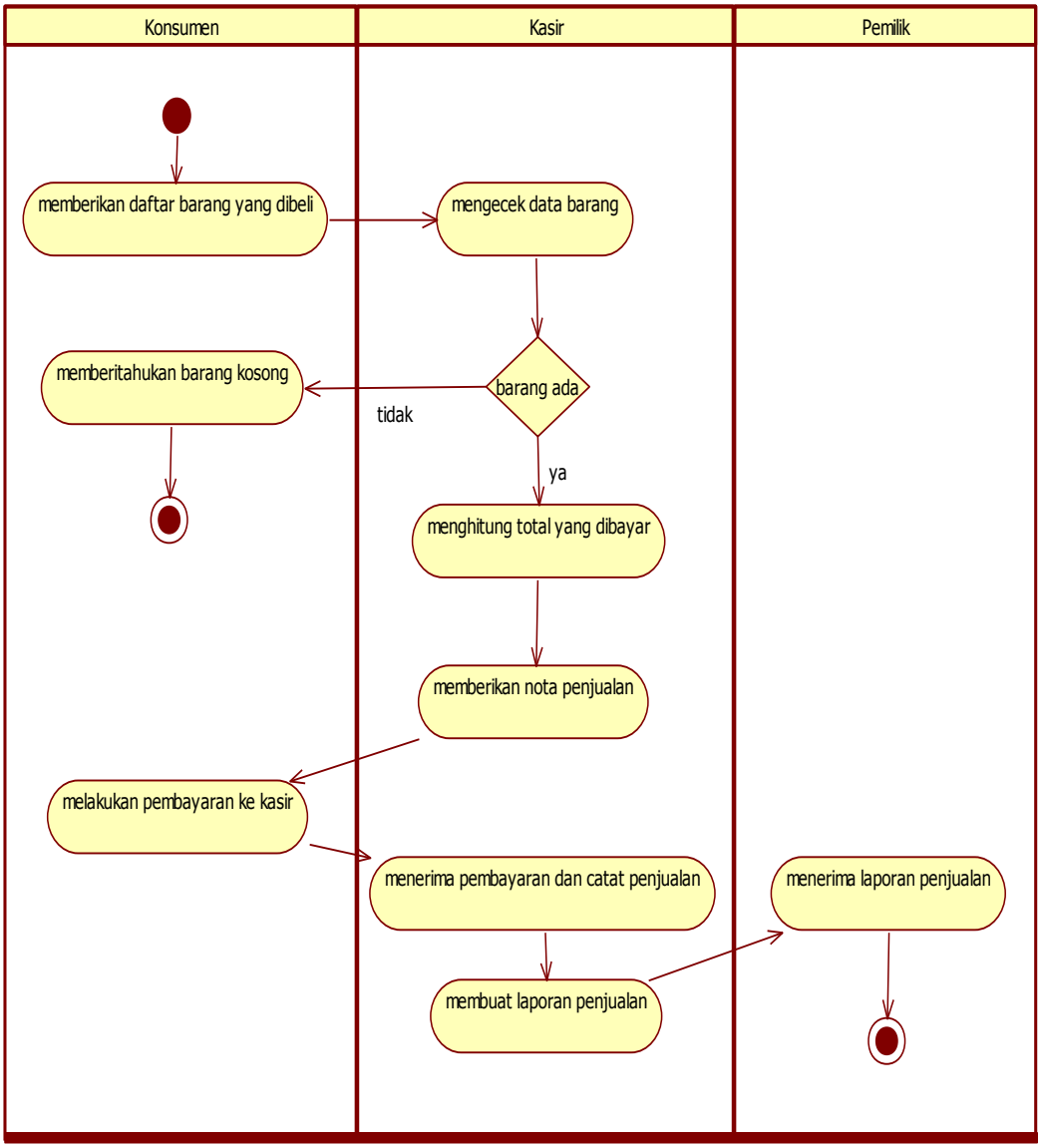
Gambar 3.4 aktivity Diagram Pembelian

2. Aktivity Diagram Retur Pembelian yang berjalan



Gambar 3.5 Retur Pembelian

3. Aktivity Diagram Penjualan



Gambar 3.6 Aktvity Diagram Penjualan

3.3.5. Evaluasi Sistem yang berjalan

Berdasarkan analisis sistem yang berjalan pada sistem penjualan di toko Fara olivia. Hasil evaluasi dari sistem yang berjalan penulis menemukan beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut :

Tabel 3.6 Evaluasi Sistem yang berjalan

NO	Masalah	Usulan Perbaikan
1.	Belum adanya promosi yang tepat pada Toko Fara Olivia	Dibangunnya sistem informasi penjualan yang dapat memberikan informasi kepada konsumen secara luas
2.	Proses pengolahan data penjualan pada Toko Fara Olivia masih menggunakan aplikasi excel	Dibuatnya sistem penjualan dengan terintegrasi database yang memudahkan dalam pengelolaan data penjualan
3.	Sulit dalam pencarian data barang	Dengan adanya sistem yang terhubung dengan database memudahkan setiap bagian di toko untuk mencari data yang diinginkan
4.	Proses pembuatan laporan perbulannya masih memerlukan waktu yang relatif lama, karena pembuatan laporannya masih manual	Dengan adanya sistem yang terhubung dengan database membantu pegawai untuk mempermudah dalam pembuatan laporan