BAB III

OBJEK DAN METODELOGI PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian berisi tentang gambaran objek yang ada di dalam suatu penelitian. Objek penelitian di dalam penelitian ini adalah Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Bahan Baku pada Mulia Kreasi Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Mulia Kreasi didirikan pada tahun 2008, Mulia Kreasi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan dalam pembuatan *fixture* (rak baju, gantungan pakaian, asesoris lainnya). Bermula dari home industri kecil dengan jumlah pegawai 3 orang. Lalu berkembang menjadi sebuah bisnis keluarga.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Berdasarkan objek penelitian perusahaan, adapun visi dan misi Mulia Kreasi diantaranya:

3.1.2.1. Visi Perusahaan

Menjadikan Mulia Kreasi sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan *fixture* berskala nasional dan menghasilkan produk yang siap bersaing dengan produk import.

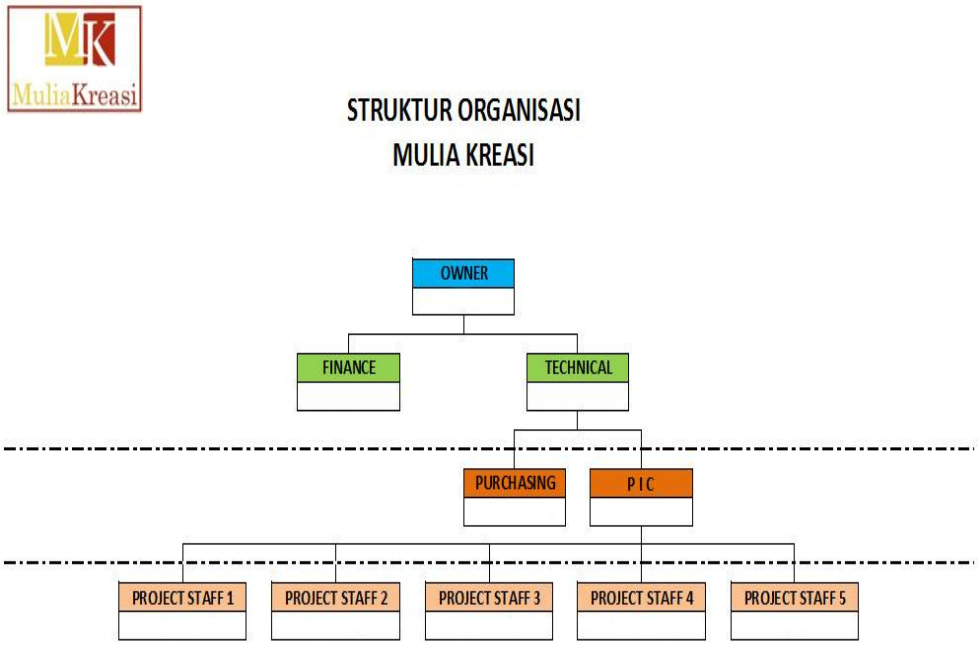
3.1.2.2. Misi Perusahaan

1. Menjadi mitra terpercaya baik bagi suplier maupun pelanggan.

2. Meningkatkan kesejahteraan untuk semua pihak yang terlibat dengan perusahaan.
3. Meningkatkan mutu dan kualitas barang pesanan pelanggan agar konsumen merasa puas.
4. Meningkatkan pelayanan yang baik kepada para pelanggan.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi adalah gambaran wewenang, tugas dan tanggung jawab dalam melaksanakan tujuan.struktur organisasi pada Perusahaan Mulia Kreasi adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan Mulia Kreasi

(Sumber: Mulia Kreasi)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi mengenai wewenang, tugas dan tanggung jawab pada Perusahaan Mulia Kreasi adalah sebagai berikut:

1. *Owner*
    a. Sebagai pemilik perusahaan.
    b. Menerima dan mengkaji laporan yang diberikan *Finance* maupun *Technical* mengenai segala aspek dalam perusahaannya.
2. *Finance*
    a. Mencatat pesanan yang masuk ke dalam buku dan mengkalkulasikan biaya perbelanjaan bahan baku barang dan pembayaran dari pembeli.
    b. Membuat laporan penjualan dan laporan pembelian bahan baku barang.
3. *Technical*

a. Melakukan koordinasi dengan *Finance, Purchasing,* dan *PIC* mengenai kebutuhan produksi.
b. Pengawasan dan pengendalian operasional baik tenaga kerja maupun mesin produksi.

4. *Purchasing*
    a. Bertanggung jawab mengenai persediaan seluruh kebutuhan bahan baku proyek.
    b. Menyimpan dan mencatat bahan baku serta barang jadi.
    c. Pembelian dan pemesanan bahan baku maupun bahan pelengkap proyek.
5. *PIC* (*Person In Charge*)
    a. Bertanggung jawab terhadap pelaksanaan produksi.
    b. Pengawasan dan *Quality Control* di bagian operasional/project.
6. *Project Staff*
    a. Melaksanakan semua arahan *PIC* mengenai proses produksi.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara penelitian yang digunakan ntuk mendapatkan data untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian penulis menggunakan metode analisis deskriptif. Metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas, untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis mengenai fakta-fakta [10].

Di dalam Metode Penelitian akan menjelaskan tentang metode-metode apa saja yang digunakan penulis dalam melaksanakan penelitian yang dilakukan penulis.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Agar dapat menghasilkan penelitian yang baik, maka dibutuhkan desain penelitian yang benar-benar dapat mengarahkan peneliti dalam setiap tahap. Desain penelitian yang digunakan penulis selama melakukan penelitian adalah menggunakan metode analisis deskriptif [10].

Jadi, desain penelitian adalah semua proses penelitian yang akan dilakukan mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan peneletian.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Adapun tahapan-tahapan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dalam metode penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

3.2.2.1.Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pegumpul data. Menggunakan data primer karena peneliti mengumpulkan sendiri data-data yang dibutuhkan yang bersumber langsung dari objek pertama yang akan diteliti. Data yang diperoleh yaitu seperti hasil observasi dan wawancara yang berupa keterangan-keterangan dari pihak-pihak yang terkait dengan perusahaan [10].

1. Pengamatan Langsung (*Observasi*)

   Mengidentifikasi masalah yang ada pada Perusahaan Mulia Kreasi dengan menentukan topik yang akan dibahas serta melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berjalan pada perusahaan.

2. Wawancara (*Interview*)

   Wawancara adalah tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat tentang suatu hal. Pewawancara yang mengajukan pertanyaan apa saja permasalahan yang ada pada perusahaan kepada narasumber, sedangkan narasumber yang memberikan jawaban atau pendapat atas pertanyaan pewawancara yang meliputi permasalahan yang dipertanyakan, terutama mengenai pengolahan data pada Mulia Kreasi.

3.2.2.2.Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, berupa bukti catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip. Sumber data yang diperoleh adalah

struktur organisasi, uraian tugas serta deskripsi pekerjaan dari struktur organisasi, faktur penjualan barang, faktur pembelian bahan baku, surat jalan, data-data yang bersangkutan dengan perusahaan, dan daftar pustaka. [10].

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Berdasarkan objek dan metodelogi penelitian penulis menggunakan metode pendekatan dan pengembangan sistem untuk mendukung dalam proses penyusunan penelitian yang dilakukan, diantaranya:

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

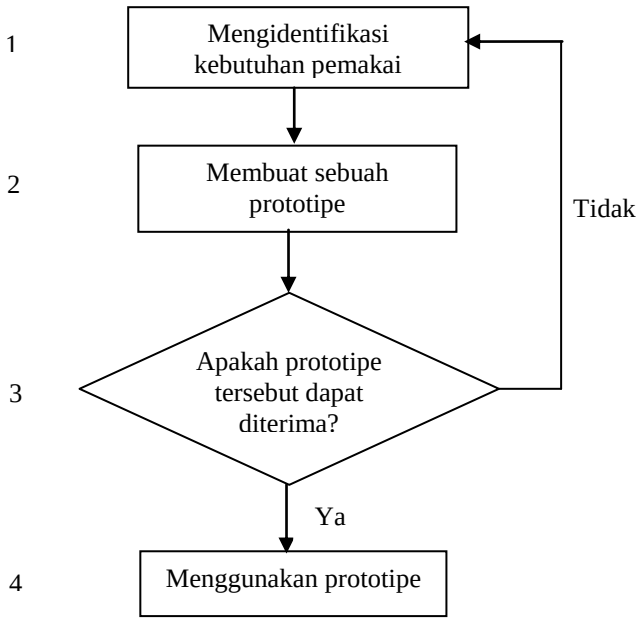
Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan terstruktur. Alasan penulis menggunakan pendekatan terstruktur adalah mudah untuk dipahami, mudah dipergunakan, banyak diketahui secara umum, banyak yang menggunakan dalam pengembangan sistem informasi, aliran data/aliran dokumen dapat terlihat, proses kegiatan yang dilakukan secara pararel. Alat bantu yang digunakan dalam metode pendekatan sistem adalah *Flowmap, Diagram Konteks, Data Flow Diagram,* Kamus Data, Normalisasi, dan Tabel Relasi.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian adalah dengan menggunakan metode pengembangan prototipe. Prototipe digunakan untuk memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai. Proses pembuatan prototipe ini disebut *prototyping.* Memperoleh umpan balik dari pengguna yang akan memungkinkan prototipe tersebut diperbaiki kembali [7].

Ada empat langkah dalam pembuatan suatu prototipe, yaitu:

1. Mengidentifikasikan kebutuhan pengguna. Pengembang mewawancarai pengguna untu mendapatkan ide mengenai apa yang diminta dari sistem.
2. Membuat satu prototipe. Pengembang mempergunakan satu alat *prototyping* atau lebih untuk membuat prototipe.
3. Menentukan apakah prototipe dapat diterima. Pengembang mendemonstrasikan prototipe kepada para pengguna untuk mengetahui apakah telah memberikan hasil yang memuaskan. Jika ya, langkah 4 akan diambil, jika tidak prototipe direvisi dengan mengulang kembali langkah 1, 2, dan 3 dengan pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan pengguna.
4. Menggunakan prototipe. Prototipe ini menjadi sistem produksi. Pendekatan ini mungkin untuk dilakukan hanya ketika alat-alat *prototyping* memungkinkan prototipe untuk memiliki seluruh unsur yang penting dari sistem yang baru.



Gambar 3.2 Langkah Pembuatan Prototipe

(Sumber : Raymond McLeod, Jr dan George P. Schell, *Sistem Informasi Manajemen*)

3.2.3.3.Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu untuk analisis dan perancangan sistem adalah dengan menggunakan pendekatan terstruktur. Berikut adalah alat bantu perancangan sistem yang digunakan:

1. ***Flow Map***

Flowmap adalah bagan aliran sistem yang menunjukan arus pekerjaan secara keseluruhan dari simbol-simbol untuk menggambarkan secara urut dari arus data dan dokumen baik yang diperlukan maupun yang dihasilkan.

2. **Diagram Konteks**

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks [1].

3. ***Data Flow Diagram* (DFD)**

DFD *Edward Yourdon* dan *Tom DeMarco* populer digunakan sebagai model analisis sistem perangkat lunak untuk sistem perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur. DFD digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD dapat dibagi menjadi beberapa level yang lebih detail untuk mempresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail. DFD menyediakan mekanisme untuk pemodelan fungsional ataupun pemodelan aliran

informasi [3]. Beberapa elemen dasar yang digunakan pada DFD, sebagai berikut [1]:

a. Kesatuan Luar (*External Entity*)

   Sesuatu yang berada di luar sistem, tetapi ia memberikan data ke dalam sistem atau memberikan data dari sistem, disimbolkan dengan suatu kotak notasi. *External Entity* tidak termasuk bagian dari sistem. Bila sistem informasi dirancang untuk satu bagian (departemen) maka bagian lain yang masih terkait menjadi *external entity.*

b. Arus Data (Data *Flow*)

   Arus data merupakan tempat mengalirnya informasi dan digambarkan dengan garis yang menghubungkan komponen dari sistem. Arus data ditunjukkan dengan arah panah dan garis diberi nama atas arus data yang mengalir. Arus data ini mengalir di antara proses, data *store* dan menunjukkan arus data dari data yang berupa masukan untuk sistem atau hasil proses sistem.

c. Proses (*Process*)

   Proses merupakan apa yang dikerjakan oleh sistem. Proses dapat mengolah data atau aliran data masuk menjadi aliran data ke luar. Proses berfungsi mentransformasikan satu atau beberapa kata masukan menjadi satu atau beberapa data keluaran sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Setiap proses memiliki satu atau beberapa masukan serta menghasilkan satu atau beberapa data keluaran.

4. Kamus Data

Kamus data (*data dictionary*) digunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada DFD. Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan data keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum. Kamus data dalam implementasi program dapat menjadi parameter masukan atau keluaran dari sebuah fungsi atau prosedur [3]. Kamus data biasanya berisi:

a. Nama-nama dari data
b. Digunakan pada – merupakan proses-proses yang terkait data
c. Deskripsi – merupakan deskripsi data
d. Informasi tambahan – seperti tipe data, nilai data, batas nilai data, dan komponen yang membentuk data.

5. Perancangan Basis Data

Basis data adalah sekumpulan program-program aplikasi untuk mengeksekusi dan memproses data secara umum (seperti pencarian, peremajaan, penambahan, dan penghapusan terhadap data).

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses memperbaiki/membangun dengan model data relasional, dan secara umum lebih cepat dikoneksikan dengan model data logika. Normalisasi juga adalah proses pengelompokkan data kedalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud satu bentuk database yang mudah untuk dimodifikasi [1]. Langkah-langkah normalisasi adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized Form)*

   Kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan saat menginputkan.

2. Bentuk Normal ke Satu (*First Normal Form/*1NF)

   Setiap data dibentuk dalam flat file, data dibentuk dalam satu record demi satu record nilai field berupa "*atomatic value"*. Tidak ada set atribute yang berulang atau bernilai ganda. Telah ditentukannya *primary key* untuk tabel/relasi. Setiap atribut hanya memiliki satu pengertian.

3. Bentuk Normal Kedua (*Second Normal Form*/2NF)

   Bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu. Atribute bukan kunci (*non-key)* harus memiliki ketergantungan fungsional sepenuhnya pada kunci utama/*primary key*.

4. Bentuk Normal ke Tiga *(Third Normal Form/*3NF)

   Bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kedua. Atribut bukan kunci (*non-key)* harus tidah memiliki ketergantungan transistif, suatu atribut bukan kunci tidak boleh memiliki ketergantungan fungsional terhadap atribut bukan kunci lainnya, seluruh atribut bukan kunci pada suatu relasi hanya memiliki ketergantungan fungsional terhadap *primary key* di relasi itu saja.

5. *Boyce-Codd Normal Form* (BCNF)

   Boyce-Codd Normal Form (BCNF) didasari pada beberapa ketergantungan fungsional (*functional dependencies*) dalam suatu relasi yang melibatkan

seluruh *candidate key* di dalam relasi tersebut. Jika suatu relasi hanya memiliki satu *candidate key*, maka hasil uji normalisasi sampai ke bentuk normal ketiga sudah identik dengan *Boyce-Codd Normal Form* (BCNF).

b. Tabel Relasi

Relasi Antar Tabel adalah bagan yang menggambarkan hubungan antar tabel satu dengan tabel yang lain sehingga membentuk Basis Data. Dalam tabel relasi terdapat hubungan antar tabel yang biasa disebut kardinalitas / derajat relasi. Kardinalitas terdiri dari 3 jenis diantaranya :

1. *One to one*

   One to one mempunyai pengertian setiap entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, begitu pula sebaliknya setiap entitas pada hubungan entias B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

2. *One to many*

   One to many mempunyai pengertian bahwa setiap entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap entitas pada hubungan entitas B berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas A.

3. *Many to one*

   Many to one mempunyai pengertian bahwa setiap entitas A berhubungan dengan paling banyak entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunanentitas A berhubungan dengan paling banyak entitas pada himpunan B.

4. *Many to mamy*

Many to many mempunyai pengertian bahwa setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, dan demikian juga sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas A.

3.2.4. Pengujian Software

Sebuah perangkat lunak perlu dijaga kualitasnya bahwa kualitas bergantung kepada kepuasan pelanggan (*customer*). Kualitas perangkat lunak perlu dijaga untuk keperluan sebagai berikut:

a. Agar dapat ”survive” bertahan hidup di dunia bisnis perangkat lunak
b. Dapat bersaing dengan perangkat lunak yang lain
c. Penting untuk pemasaran global
d. Mengefektifkan biaya agar tidak banyak membuang perangkat lunak karena kegagalan pemasaran atau kegagalan produksi
e. Mempertahankan pelanggan (*customer*) dan meningkatkan keuntungan

Sering perangkat lunak mengandung kesalahan (*error*) pada proses-proses tertentu pada saat perangkat lunak sudah berada di tangan *user*. Kesalahan-kesalahan pada perangkat lunak sering disebut “*bug*”. Untuk menghindari banyaknya *bug* maka diperlukan adanya pengujian perangkat lunak sebelum perangkat lunak diberikan ke pelanggan atau selama perangkat lunak masih terus dikembangkan [3].

Perangkat lunak Sistem Informasi ini menggunakan bahasa pemrograman Java dan databasenya MySQL, dalam pengujian perangkat lunaknya terdiri dari pengujian pengolahan data penjualan dan pembelian serta informasi mengenai

Mulia Kreasi sebagai faktor pendukung, untuk menghasilkan sebuah informasi yang baik dan berguna.

Pengujian *software/*perangkat lunak yang digunakan adalah dengan menggunakan ***Black-Box Testing*** (pengujian kotak hitam), yaitu [3] menguji 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 kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah, misalkan untuk kasus proses login maka kasus uji yang dibuat adalah:

a. Jika *user* memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password)* yang benar
b. Jika *user* memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password)* yang salah , misalkan nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya, atau keduanya salah.

3.3. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

3.3.1. Analisis Dokumen

Dokumen-dokumen yang berhubungan dan terlibat dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Bahan Baku pada Mulia Kreasi Bandung adalah sebagai berikut:

1. Nama dokumen : Faktur Pembelian Bahan Baku
   Fungsi : Dokumen yang berisi mengenai data pembelian barang sebagai tanda bukti pembelian barang.
   Sumber : *Supplier*
   Ditujukan : *Finance*
   Jumlah : 1 Rangkap
   Atribut : no_faktur, tgl_faktur, tgl_kirim, nama_barang, qty, hrg_satuan, jumlah, total, ongkir, grand_total.
2. Nama dokumen : Data Pemesanan Barang
   Fungsi : Untuk mengetahui barang yang dipesan oleh Konsumen.
   Sumber : *Finance*
   Ditujukan : *Purchasing*
   Jumlah : 1 Rangkap
   Atribut : Tgl_pesan, tgl_kirim, alamat_konsumen, nama_barang, qty, harga, total
3. Nama : Faktur penjualan barang
   Fungsi : Untuk mengetahui transaksi penjualan barang yang dipesan oleh Konsumen sebagai tanda bukti pembelian barang

Sumber : *Finance*

Ditujukan : Konsumen

Jumlah : 2 Rangkap

Atribut : No_PO, tgl_pemesanan, nama_barang, qty, harga, jumlah, total, tgl_pengiriman, alamat_pengiriman

4. Nama dokumen : Surat Jalan

   Fungsi : Untuk mengetahui barang yang dikirimkan/diantarkan oleh supir

   Sumber : *Finance*

   Jumlah : 2 Rangkap

   Atribut : no_surat_jln, tgl_kirim, alamat_kirim, banyak, nama_barang

3.3.2. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan aktifitas-aktifitas yang terjadi, diantaranya sebagai berikut:

1. Penjualan Barang yang Sedang Berjalan

a. Konsumen memberikan data permintaan barang ke *Finance, Finance* lalu mencatat data pesanan. Data pesanan diserahkan ke *Purchasing*.

b. *Purchasing* memeriksa stok barang apabila tidak ada atau stoknya kurang maka *Purchasing* akan menyerahkan data permintaan barang ke *Finance* dan *Finance* akan mengembalikan data permintaan barang ke Konsumen

dan mengkonfirmasi data stok barang tidak ada atau kurang. Apabila ada maka *Purchasing* akan menyerahkan data stok baran ke *Finance*.

c. *Finance* akan membuat faktur penjualan sebanyak 2 rangkap, 1 diarsipkan sebagai tanda bukti dan 1 lagi diserahkan ke Konsumen. Pembayaran bisa dilakukan dengan membayar uang muka/setengah harga dari barang yang dibeli, jika barang yang dibeli jumlahnya banyak.
d. *Finance* membuat surat jalan sebanyak 2 rangkap, 1 diarsipkan sebagai tanda bukti dan 1 lagi diserahkan ke supir pada saat barang dikirimkan kepada Konsumen.
e. Pada saat membayar pelunasan Konsumen memberikan faktur penjualan ke *Finance*. *Finance* akan menyesuaikan faktur penjualan dari Konsumen dengan faktur penjualan yang diarsipkan dan memberi cap lunas.
f. Faktur penjualan yang sudah dicap lunas diberikan kembali ke Konsumen.
g. *Finance* akan membuat laporan penjualan sebanyak 2 rangkap, 1 rangkap diarsipkan dan 1 rangkap lagi diserahkan ke *Owner*.

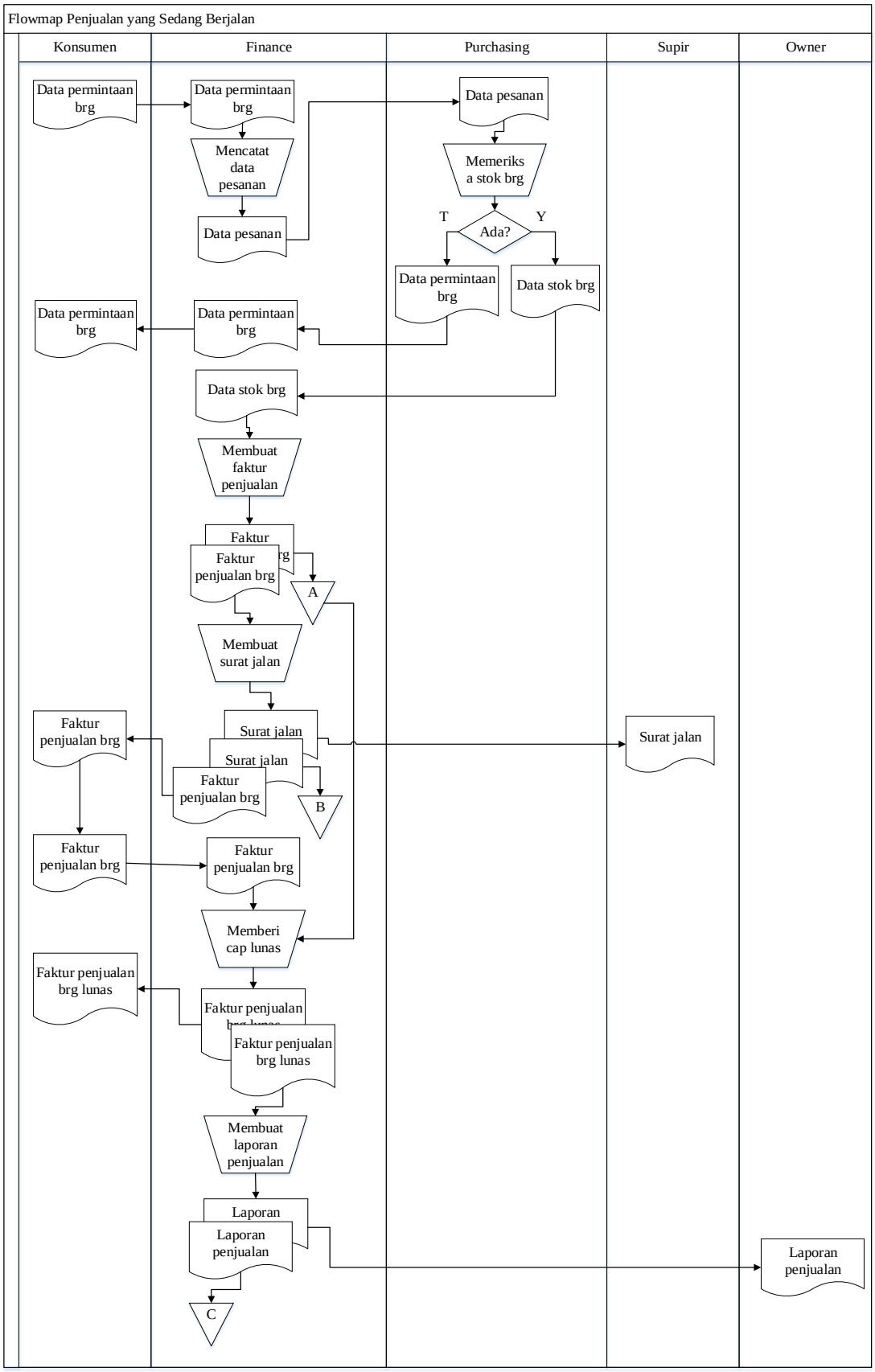
2. Pembelian Bahan Baku Barang yang Sedang Berjalan

a. *Purchasing* menyerahkan daftar stok bahan baku yang kurang/habis ke PIC. PIC akan membuat daftar pesanan bahan baku yang akan dibeli dan diserahkan ke *Purchasing.*
b. *Purchasing* menyerahkan daftar pesanan bahan baku ke *Supplier*, *Supplier* memproses pesanan lalu membuat faktur pembelian bahan baku yang dibeli. Faktur pembelian diserahkan ke *Purchasing.*

c. *Purchasing* mengupdate stok bahan baku, data stok bahan baku diserahkan ke PIC lalu diarsipkan. Faktur pembelian diserahkan ke *Finance.*

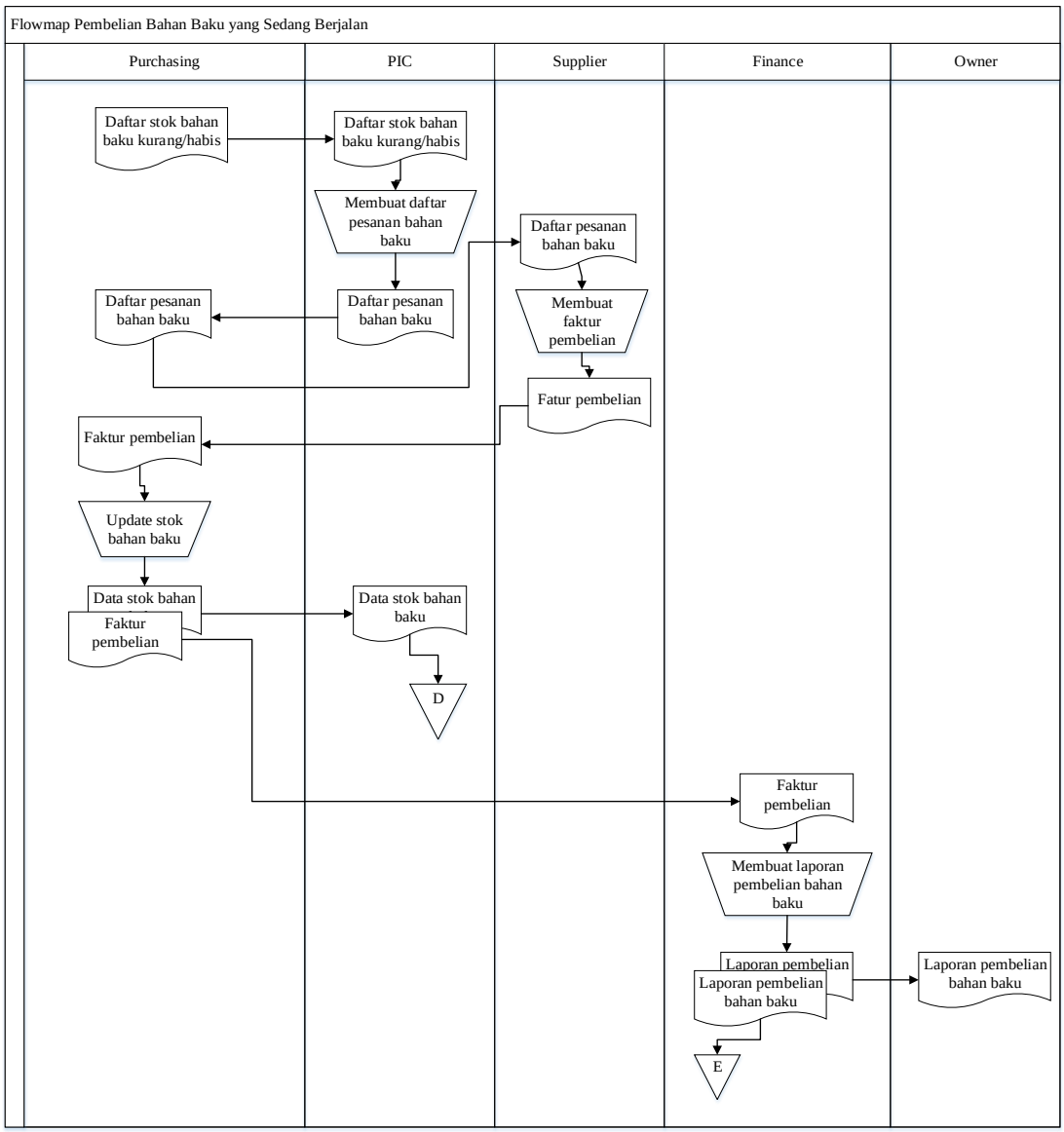
d. *Finance* akan membuat laporan pembelian sebanyak 2 rangkap, 1 rangkap diarsipkan dan 1 rangkap lagi diserahkan ke *Owner*.

3.3.2.1. *Flow Map*


Flowmap Penjualan yang Sedang Berjalan
Konsumen
Finance
Purchasing
Supir
Owner
Data permintaan brg
Data permintaan brg
Data pesanan
Mencatat data pesanan
Memeriks a stok brg
Data pesanan
T
Ada?
Y
Data permintaan brg
Data stok brg
Data permintaan brg
Data permintaan brg
Data stok brg
Membuat faktur penjualan
Faktur penjualan brg
A
Membuat surat jalan
Faktur penjualan brg
Surat jalan
Surat jalan
Surat jalan
Faktur penjualan brg
B
Faktur penjualan brg
Faktur penjualan brg
Memberi cap lunas
Faktur penjualan brg lunas
Faktur penjualan brg lunas
Membuat laporan penjualan
Laporan penjualan
Laporan penjualan
C
Laporan penjualan

Keterangan:
Arsip A: Faktur penjualan
Arsip B: Surat jalan
Arsip C: Laporan penjualan

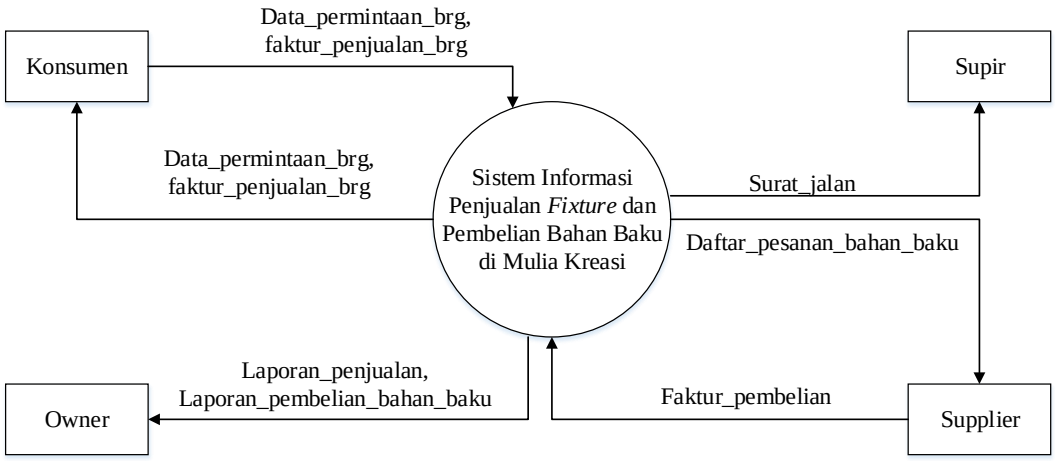
Gambar 3.3 Flowmap Penjualan Barang



Keterangan:
Arsip D: Data stok bahan baku
Arsip E: Laporan pembelian bahan baku

Gambar 3.4 Flowmap Pembelian Bahan Baku

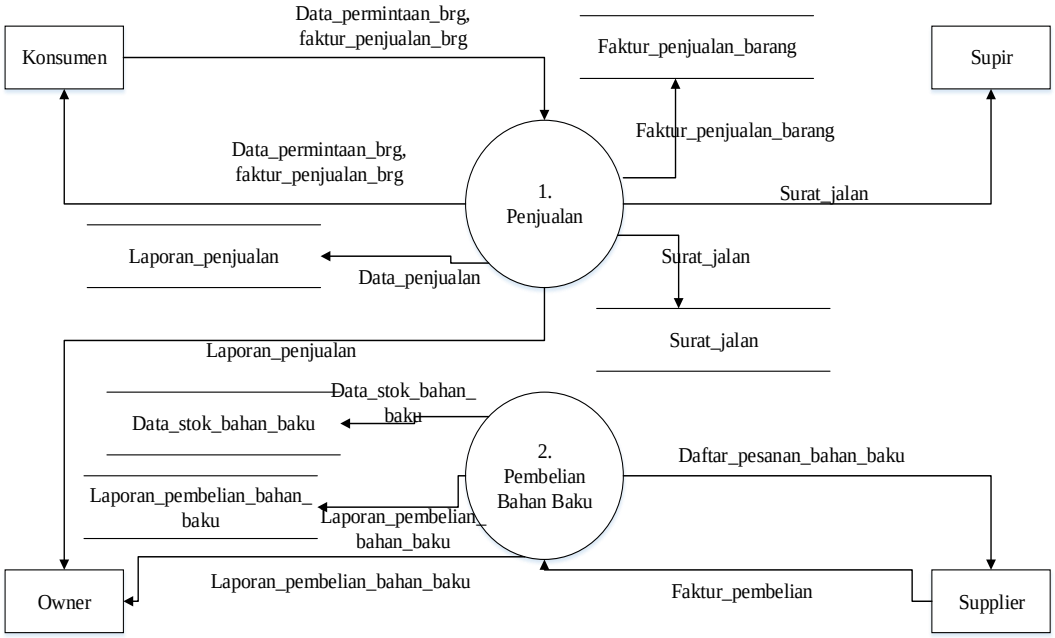
3.3.2.2. Diagram Konteks



Gambar 3.5 Diagram Konteks

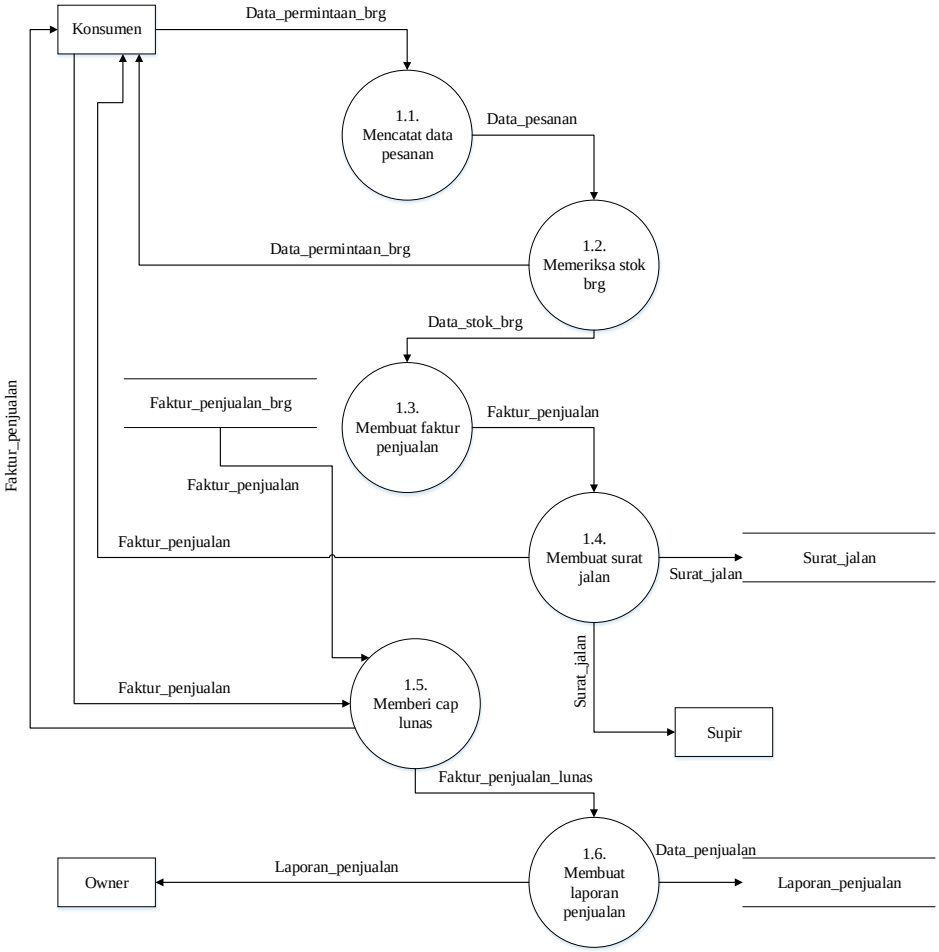
3.3.2.3. Data Flow Diagram (DFD)

1. DFD Level 1



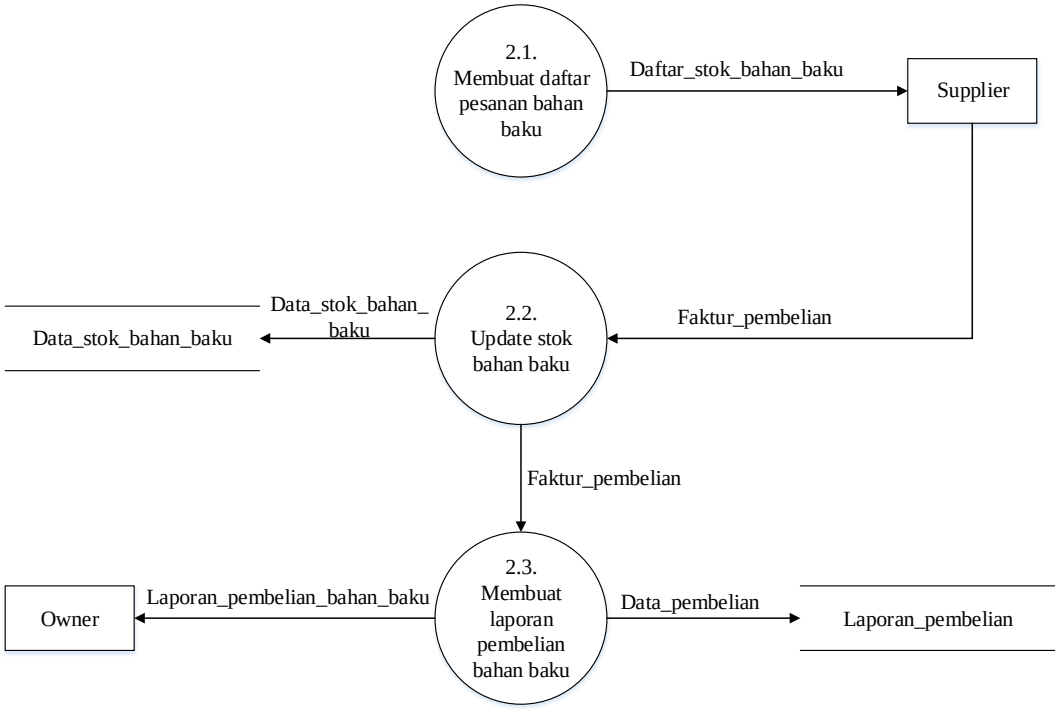
Gambar 3.6 DFD Level 1

2. DFD Level 2 Proses 1



Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 1

3. DFD Level 2 Proses 2



Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 2

3.3.3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis sistem penjualan dan pembelian yang sedang berjalan pada Mulia Kreasi masih terdapat kelemahan-kelemahan diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Pemecahan Masalah
1.	Pengolahan data penjualan barang dan pembelian bahan baku masih dilakukan dengan cara manual.	Pembuatan aplikasi akan memudahkan *user* dalam mengolah data penjualan barang dan pembelian bahan baku.

2.	Bagian *Finance* harus menanyakan kepada *Purchasing* untuk mengetahui stok barang yang ada di gudang.	Pembuatan aplikasi akan memudahkan *user* untuk mengetahui stok barang yang ada digudang, sehingga informasi yang didapatkan lebih cepat.
3.	Perhitungan harga barang yang dibeli oleh konsumen masih dilakukan dengan menggunakan kalkulator, apabila terjadi kesalahan dalam perhitungan harga barang yang dibeli akan menghambat proses transaksi penjualan.	Pembuatan aplikasi akan membantu *user* dalam perhitungan harga barang yang dibeli oleh Konsumen, sehingga tidak akan menghambat proses transaksi penjualan.
4.	Pada proses pembuatan laporan sering terjadi kehilangan data, sehingga hasilnya pun terkadang tidak sesuai dan tidak adanya penjelasan Konsumen yang sudah lunas atau belum lunas pada pembuatan laporan penjualan.	Pembuatan aplikasi akan memudahkan *user* dalam proses pembuatan laporan penjualan maupun pembelian berdasarka per periode. *User* akan mengetahui status Konsumen yang lunas ataupu yang belum pada laporan penjualan.