BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yaitu suatu permasalahan yang dijadikan sebagai objek atau fokus dalam penelitian dalam rangka menyusun suatu laporan penelitian. Ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian tersebut. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis melakukan penelitian terhadap hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas yaitu perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Pada Kedai Stitaco Kota Tasikmalaya.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Kedai Stitaco didirikan pata tanggal 26 Oktober 2012 yang bergerak dalam bidang kuliner. Pemilik Kedai Stitaco adalah seorang mahasiswa yang bernama Agi Apriadi. Kedai Stitaco pada awalnya hanya beralamat di Jl.Panglayungan 2 No. 15 Tasikmalaya dengan karyawan yang hanya berjumlah 4 orang saja. Namun dengan keberhasilan usaha yang diperolehnya, pada bulan Mei 2014 Kedai Stitaco membuka cabang yaitu beralamat di Jalan Rumah Sakit Umum No. 56 Kota Tasikmalaya. Karyawan yang ada pada saat ini pun bertambah menjadi 35 orang.

Dengan desain *caffe* yang berkonsep *garden modern* dan elegan sangat cocok untuk semua kalangan baik kalagan muda ataupun kalangan dewasa untuk sekedar nongkrong melepas rasa lelah setelah seharian melakukan aktivitas, dan juga sangat cocok untuk menghilangkan penat dan berkumpul bersama teman-teman ataupun kencan bagi pasangan kekasih dengan di iringi *live music.*

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan misi perusahaan merupakan elemen utama bagi suatu strategi untuk mencari pencapaian hasil yang lebih tinggi atau lebih baik. Adapun Visi dan Misi Kedai Stitaco adalah sebagai berikut.

3.1.2.1. Visi Perusahaan

Menjadikan kedai ini sebagai tempat tongkrongan yang menyenangkan untuk semua kalangan baik kalagan muda ataupun kalangan dewasa dan membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain.

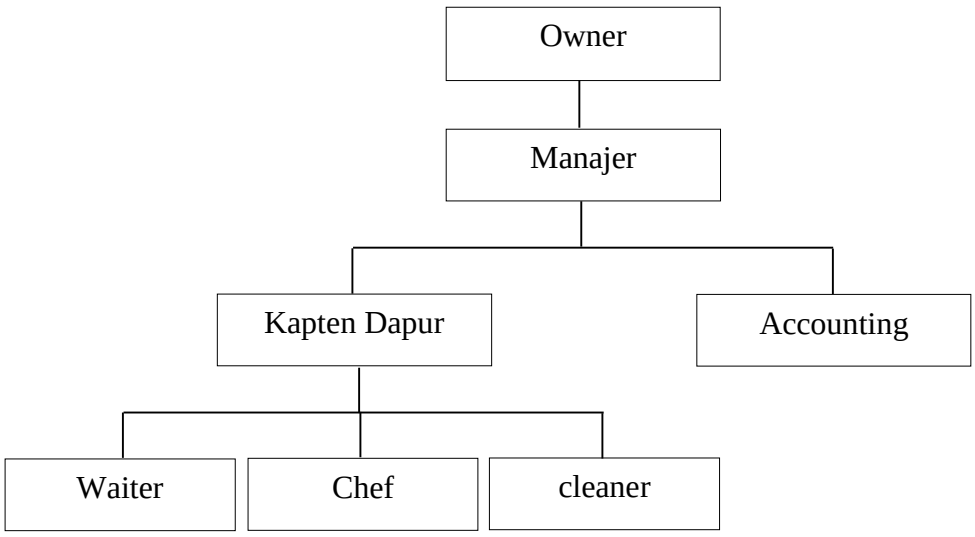
3.1.2.2. Misi Perusahaan

Adapun misi perusahaan sebagai berikut :

1. Harga terjangkau
2. Memberikan pelayanan yang terbaik kepada konsumen
3. Mengapresiasi berbagai kegiatan seni

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi adalah gambaran wewenang, tugas dan tanggung jawab dalam melaksanakan tujuan. Struktur organisasi pada Kedai Stitaco adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berikut dijelaskan deskripsi tugas masing-masing bagian dari struktur Organisasi yang telah digambarkan :

1. Owner

   Pemilik kedai sekaligus pemimpin bagi seluruh bagian yang ada di Kedai Stitaco.

2. Manajer
   1. Mengkoordinasi kegiatan operasional di Kedai Stitaco.
   2. Mengkoordinasi persiapan dan mengawasi kelancaran penyelenggaraan function/event.
   3. Menangani permasalahan yang memerlukan penanganan langsung dan melaporkan pada atasan.
3. Accounting
   1. Bertugas untuk menangani transaksi pembayaran yang dilakukan oleh konsumen.
   2. Membuat laporan penjualan dan pembelian
4. Kapten Dapur
   1. Mengarahkan dan mengawasi kelancaran pelayanan di restoran.
   2. Menangani keluhan tamu.
   3. Mengawasi stok bahan baku yang tersedia.
   4. Mengkoordinir dan mengawasi pelaksanaan *clear up*.
5. Waiter
   1. Menyiapkan daftar menu makanan dan minuman

2. Menyiapkan form pesanan
3. Berkoordinasi dengan kapten dapur dalam pengecekan stok makananan & minuman yang tersedia
4. Menghidangkan makanan dan minuman kepada konsumen

6. Chef

   Seseorang yang bertanggung jawab dalam makanan dan minuman yang akan dihidangkan kepada konsumen sesuai dengan pesanan.

7. Cleaner

   Bertugas untuk membersihkan alat makan dan membersihkan meja tamu serta ruangan di kedai stitaco.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data untuk mencapai tujuan tertentu. (Umi Narimawati, 2008:127)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Menurut Sugyono (2005:21) metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. [14, p.29]

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancancangan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis.

Desain penelitian menurut Moh. Nazir (2003:84) bahwa desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. [14, p.30]

Langkah-langkah yang penulis ambil dari desain penelitian menurut Umi Narimawati adalah :

1. Menetapkan permasalahan sebagai indikasi dan fenomena penelitian, selanjutnya menetapkan judul penelitian.
2. Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi.
3. Menetapkan rumusan masalah.
4. Menetapkan tujuan penelitian.
5. Menetapkan sumber data, dan teknik pengumpulan data.
6. Melakukan analisis data.
7. Melakukan pelaporan hasil penelitian

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah penelitian lapangan (*Field Research*), dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung pada instansi yang menjadi objek unrtuk mendapatkan data primer dan data sekunder. [14, p.39]

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data Primer (*primary data*) adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh perorangan/suatu organisasi secara langsung dari objek yang diteliti dan untuk kepentingan studi yang bersangkutan. (sumber: www.pengertianahli.com)

Dari beberapa teknik pengumpulan data primer penulis menggunakan teknik observasi dan wawancara.[14, p.39]

a. Observasi (Pengamatan langsung)

   Melakukan pengamatan secara langsung dilokasi untuk memperoleh data yang diperlukan. Hasil dari observasi dapat dijadikan data pendukung dalam menganalisis dan mengambil kesimpulan.

b. Wawancara atau *Interview*

   Yaitu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan masalah yang dibahas. Dalam teknik wawancara ini, penulis mengadakan tanya jawab kepada sumber yang dapat memberikan data atau informasi.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder (*secondary data*) adalah data yang diperoleh/ dikumpulkan dan disatukan oleh studi-studi sebelumnya atau yang diterbitkan oleh berbagai instansi lain. Biasanya sumber tidak langsung berupa data dokumentasi dan arsip-arsip resmi, yaitu dengan cara mempelajari data-data kedai seperti struktur organisasi, deskripsi pekerjaan, daftar menu makanan dan minuman, nota penjualan, dan data-data yang bersangkutan dengan perusahaan. (sumber: www.pengertianahli.com)

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan Aplikasi ini, 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 terstruktur dan untuk mengembangkan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan prototipe.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan terstruktur. Terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti. Selain itu metode terstruktur telah banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi. Dan alat yang digunakan dalam menggunakan metode pendekatan sistem adalah adalah Flowmap, Diagram Konteks, Data Flow Diagram, Normalisasi, Kamus Data, dan Tabel Relasi.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

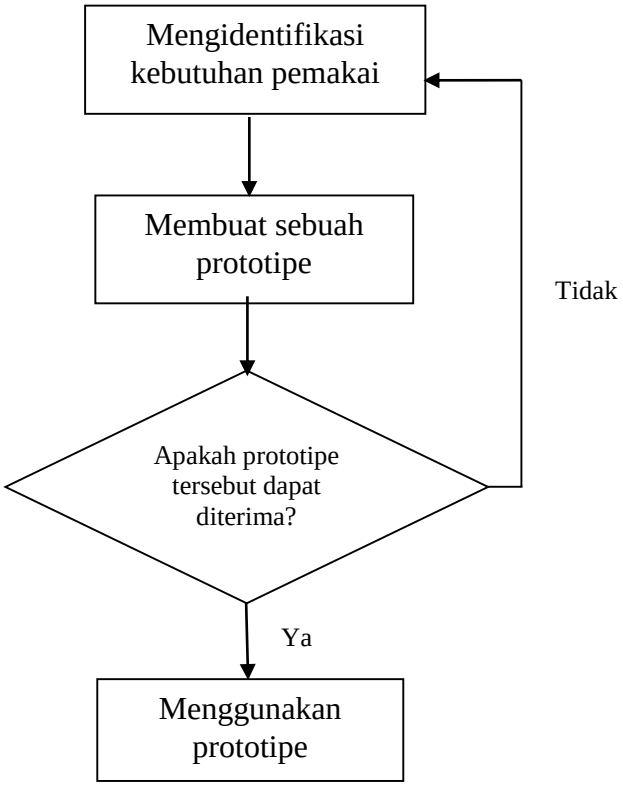
Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian adalah dengan menggunakan metode pengembangan prototipe. Prototipe adalah satu versi dari sebuah potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai. Proses pembuatan prototipe ini disebut *prototyping.* Dasar pemikirannya adalah membuat prototipe secepat mungkin, lalu memperoleh umpan balik dari pengguna yang akan memungkinkan prototipe tersebut diperbaiki kembali.[17, p.201]

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. Contoh alat-alat *prototyping* adalah

generator aplikasi terintegrasi dan *toolkit prototyping*. Generator aplikasi terintegrasi (*integrated application generator*) adalah sistem peranti lunak siap pakai yang mampu membuat seluruh fitur yang diinginkan dari sistem baru-menu, laporan, tampilan, basis data, dan seterusnya. *Toolkit protoyping* meliputi sistem-sistem peranti lunak terpisah, seperti *spreadsheet* elektronik atatu sistem manajemen basis data, yang masing-masing mampu membuat sebagian dari fitur-fitur sistem yang diinginkan.

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 yang akan dibangun adalah dengan pendekatan terstruktur. Berikut adalah *tools* yang akan digunakan sebagai alat bantu perancangan sistem :

a. Flowmap

Flowmap merupakam alat bantu atau gambaran dalam pembuatan program dimana di dalam *Flowmap* menunjukan aliran data yang berupa dokumentasi –

dokumentasi dan formulir – formulir yang mengalir dan berkaitan satu sama lain dalam suatu sistem.

Dalam pembuatan *flowmap* ada beberapa hal yang harus di perhatikan di antaranya sebagai berikut:

a. Dalam penggambaran *flowmap* yakni di gambarkan dari halaman atas kebawah dan dari kiri ke kanan.
b. Aktivitas yang akan di gambarkan harus secara hati-hati dan definisinya pun harus jelas dan harus bisa di mengerti oleh pembaca.
c. Aktifitas yang di gambarkanpun harus jelas dimana dimulainya dan dimana berakhirnya.
d. Setiap langkah dari aktivitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja di dalamnya
e. Setiap langkah dan aktivitas yang diuraikan harus berada pada urutan yang benar yang sesuai dengan yang diskripsikan.
f. Lingkup dan *range* dari aktivitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati.

b) Diagram Kontek

Pendekatan struktur ini mencoba untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari satu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks ini menggambarkan entitas yang saling berhubungan, entitas yang berhubungan ini adalah entitas internal dan entitas eksternal.

c) *Data Flow Diagram* (DFD)

Diagram aliran data atau DFD merupakan suatu bagan alir data yang digunakan untuk menjelaskan data yang ditransformasikan oleh suatu proses pada suatu sistem dengan menekankan pada fungsi – fungsi yang ada dalam sistem, cara menggunakan informasi yang tersimpan dan pemindahan informasi antar fungsi di dalam sistem.

d) Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem. Atau Kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan dan keluaran dapat dipahami secara umum.

e) Perancangan Basis Data

Perancangan basis data diperlukan, agar kita bisa memiliki basis data yang kompak dan efisien dalam pengguunaan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan mudah dalam pemanipulasian (tambah, ubah hapus) data. Dalam merancang basis data, kita dapat melakukannya dengan Normalisasi, dan Tabel Relasi.

1. Normalisasi

Proses normalisasi merupakan metode yang formal / standard dalam mengidentifikasi dasar bagi *primary key*nya (atau *candidate key* dalam kasus BCNF), dan dependensi funsional diantar atribut – atribut relasi tersebut. Normalisasi akan membantu perancang basisdata dengan menyediakan suatu uji coba yang berurut yang dapat diimplementasikan pada hubungan individual, sehingga skema relasi dapat dinormalisasi ke dalam bentuk yang lebih spesifik

untuk menghindari terjadinya error atau inkonsistensi data, bila dilakukan *update* terhadap relasi tersebut dengan Anomaly. 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.[2, p.169]

Langkah-langkah normalisasi adalah sebagai berikut :

a. 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.

b. 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.

c. 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*.

d. 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.

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

Suatu reasi dikatakan telah memenuhu kriteria *Boyce-Codd Normal Form* (BCNF), jika dan hanya jika setiap determinan adalah suatu *candidate key. Boyce-Codd Normal Form* (BCNF) tidak mengharuskan suatu relasi harus sudah dalam bentuk normal ketiga (3NF), baru bisa di buatkan kedalam BCNF. Oleh karena itu untuk melakukan uji BCNF kita hanya mengidentifikasi seluruh determinan yang ada pada suatu relasi, lalu pastikan determinan – determinan tersebut adalah *candidate key.* Sehingga bisa dikatakan bahwa BCNF lebih baik dari bentuk normal ketiga (3NF), dengan demikian setiap relasi di dalam BCNF juga meruakan relasi dalam 3NF, tetapi tidak sebaliknya, suatu relasi di dalam 3NF belum tentu merupakan relasi di dalam BCNF.

b. Tabel Relasi

Relasi adalah hubungan antara tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata. Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakup 3 macam hubungan, yaitu :

1. *One-To-One* (1-1)

Mempunyai pengertian "Setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua".

2. *One-To-Many* (1-N)

   Mempunyai pengertian "Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua".

3. *Many-To-Many* (N-M)

   Mempunyai pengertian "Satu baris atau lebih data pada tabel pertama bisa dihubugkan ke satu atau lebih baris data pada tabel ke dua". Artinya ada banyak baris di tabel satu dan tabel dua yang saling berhubungan satu sama lain. (sumber : www.duniafeb.blogspot.com)

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian software merupakan proses untuk mencari kesalahan pada setiap sistem perangkat lunak, mencatat hasilnya, mengevaluasi setiap aspek pada setiap komponen sistem dan mengevaluasi semua fasilitas dari perangkat lunak yang dikembangkan. Pengujian atau testing software sangat penting untuk dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas software dan juga menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi, desain dan pengkodean. Dalam pengujian perangkat lunak ada dua cara pengujian yang bisa dipakai, yaitu pengujian White Box dan Black Box.

Pengujian *black-box* berkaitan dengan pengujian – pengujian yang dilakukan pada antarmuka perangkat lunak. Pengujian *black-box* mengkaji beberapa aspek fundamental dari suatu sistem/perangkat lunak dengan sedikit memperhatikan struktur logis internal dari perangkat lunak. Pengujian *white-box* didasarkan pada

pemeriksaan yang teliti terhadap detail prosedural. Jalur logis di seluruh perangkat lunak dan kolaborasi antar komponen diuji dengan menguji serangkaian kondisi dan atau *loop* spesifik.[18, p.587]

Sekilas akan terlihat bahwa pengujian *white-box* dengan sangat teliti akan membawa kepada "kebenaran program 100 persen". Yang perlu kita lakukan adalah mendefinisikan semua jalur logis, mengembangkan *test-case* untuk menguji mereka, dan mengevaluasi hasilnya, yaitu menghasilkan *test-case* untuk menguji logika program secara mendalam. Sayangnya, pengujian lengkap memiliki masalah logistik tertentu. Bahkan untuk program kecil jumlah jalur logis yang mungkin terjadi bisa sangat besar. Pengujian *white-box* hanya dapat dirancang stelah perancangan pada perangkat komponen (atau kode program) tersedia. Detail logis dari program haruslah tersedia.

Pengujian *black-box* berupaya untuk menemukan kesalahan dalam kategori berikut : (1) fungsi yang salah atau hilang, (2) kesalahan antarmuka, (3) kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal, (4) kesalahan perilaku atau kinerja, dan (5) kesalahan inisialisasi dan penghentian. Tidak seperti pengujian *white-box* yang dilakukan pada awal proses pengujian, pengujian *black-box* cenderung diterapkan selama tahap – tahap pengujian selanjutnya.

Dengan menggunakan pengujian *black-box,* Anda mendapatkan serangkaian *test case* yang memenuhi kriteria sebagai berikut [Mye79]: (1) *test case* yang mengurangi dengan jumlah yang lebih besar dari satu jumlah *test case* tambahan yang harus dirancang untuk mencapai pengujian yang wajar, dan (2) *test case* yang mengatakan sesuatu tentang ada atau tidak adanya kelas kesalahan, daripada

kesalahan yang terkait hanya dengan pengujian khusus yang telah dibuat. Maka dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengujian software menggunakan pengujian *black-box.*[18, p.597]

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Untuk merancang sistem yang sempurna perlu dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Analisis tersebut bertujuan agar kita dapat memahami secara jelas bagaimana sistem yang lama berjalan dan perbaikan apa saja yang harus dilakukan dengannya.

3.3.1. Analisis Dokumen

1. Nama Dokumen : Daftar menu
   Fungsi : Sebagai informasi makanan dan minuman yang tersedia
   Sumber : *Waiter*
   Distribusi : Konsumen
   Jumlah : 1 rangkap
   Item Data : nama_menu, harga
2. Nama Dokumen : Form pesanan
   Fungsi : Digunakan untuk pencatatan pesanan konsumen
   Sumber : Waiter
   Distribusi : Konsumen, *Accounting*, Bagian Dapur
   Jumlah : 3 rangkap
   Item Data : no_meja, qty, pesanan

3. Nama Dokumen : Bukti pembayaran
   Fungsi : Sebagai informasi transaksi yang dilakukan
   Sumber : *Accounting*
   Distribusi : Konsumen
   Jumlah : 2 rangkap
   Item Data : no_meja, qty, pesanan, harga, subtotal, total
4. Nama Dokumen : Laporan Penjualan
   Fungsi : Sebagai Informasi Penjualan yang dilakukan oleh Kedai Stitaco
   Sumber : *Accounting*
   Distribusi : *Owner*
   Jumlah : 2 rangkap

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur terhadap sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana kerja suatu sistem dan mengetahui masalah yang dihadapi sistem untuk dapat dijadikan landasan usulan perancangan sistem yang baru.

Adapun analisis prosedur penjualan makanan dan minuman yang sedang berjalan pada Kedai Sitaco adalah sebagai berikut :

a. Prosedur penjualan makanan

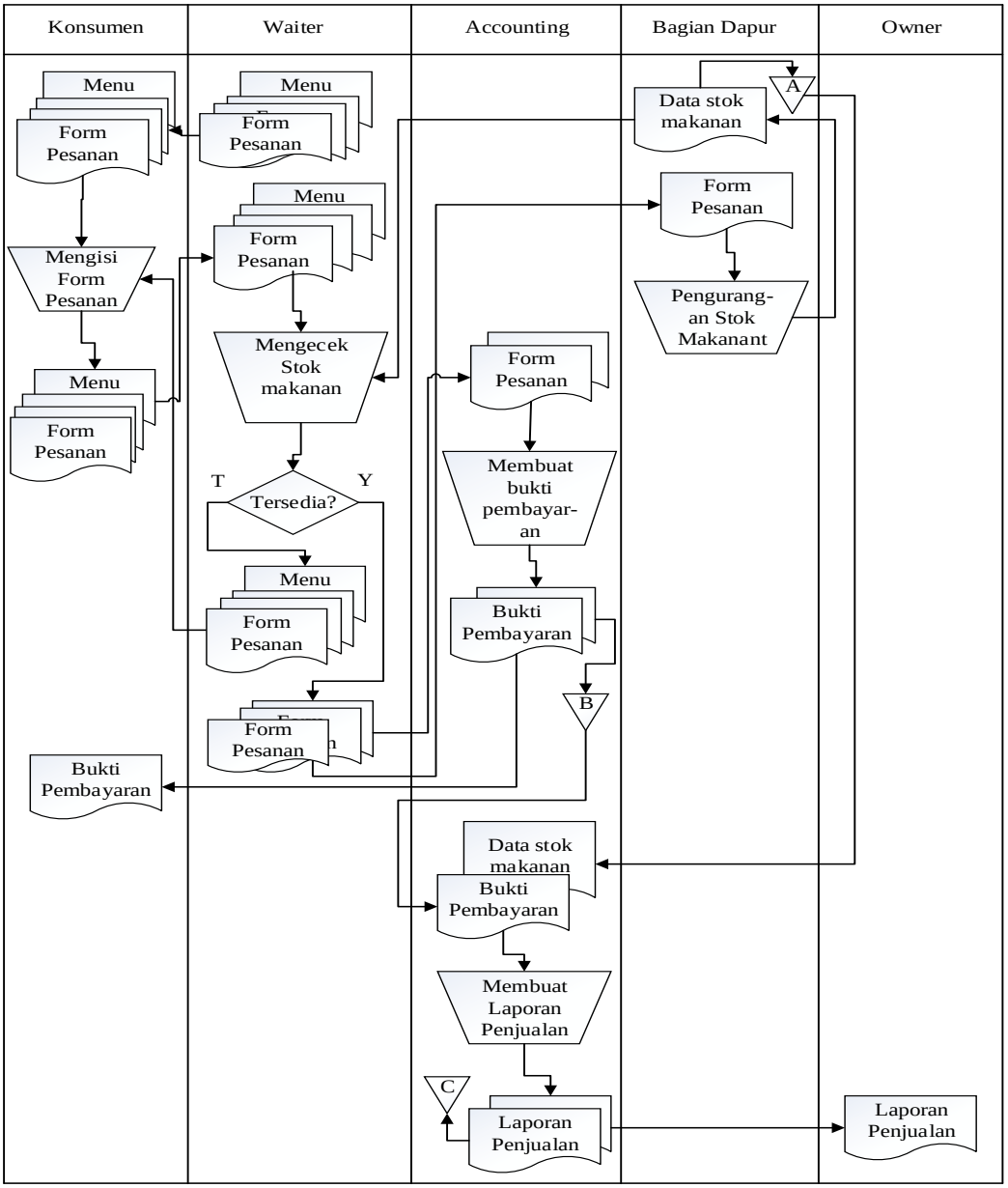
1. *Waiter* memberikan daftar menu dan form pesanan (3 rangkap) kepada konsumen

2. Kemudian konsumen mengisi form pesanan tersebut dan diserahkan kepada *waiter*.
3. *Waiter* mengecek ketersediaan makanan yang dipesan oleh konsumen dan berkoordinasi langsung dengan bagian dapur, apabila tidak tersedia, maka konsumen mengganti pesanan yang sebelumnya dipesan, apabila tersedia *waiter* memberikan form pesanan tersebut ke bagian dapur dan 2 rangkap ke *accounting.*
4. Bagian dapur lalu melakukan pengurangan stok makanan (porsi) sesuai dengan pesanan dari konsumen.
5. Setelah Konsumen selesai makan, *accounting* membuat bukti pembayaran sebanyak 2 rangkap untuk diberikan kepada konsumen dan diarsipkan.
6. Kemudian *accounting* membuat laporan penjualan makanan berdasarkan data stok makanan dan data bukti pembayaran yang selanjutnya diserahkan kepada *owner.*

3.3.2.1. *Flow Map*

Berikut ini adalah *flowmap* yang sedang berjalan di kedai Stitaco.

Flow Map Penjualan Makanan Dan Minuman Yang Sedang Berjalan



Gambar 3.3 Flowmap Penjualan
Yang Sedang Berjalan

Keterangan :

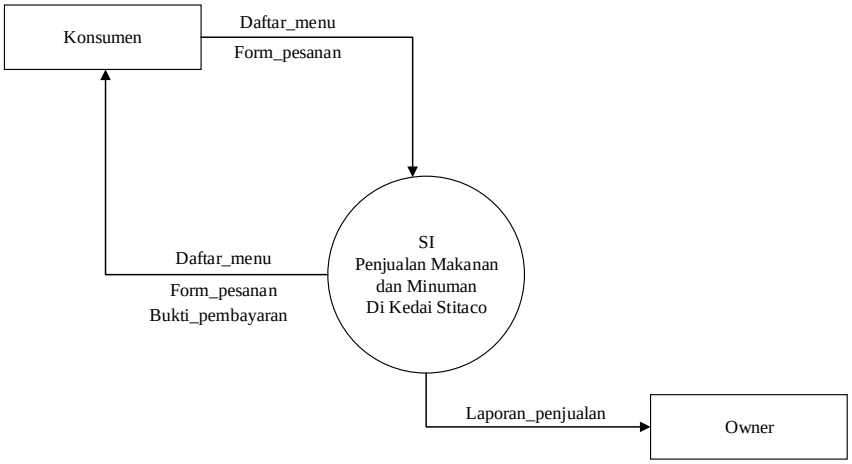
A : Arsip data stok makanan

B : Arsip bukti pembayaran

C : Arsip laporan penjualan

3.3.2.2. Diagram Konteks

Diagram konteks berfungsi untuk menggambarkan suatu sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan, awal dan akhir dari data yang masuk dan keluar pada sistem tersebut. Adapun diagram konteks yang sedang berjalan pada Sistem Informasi Pemesanan makanan pada kedai stitaco.



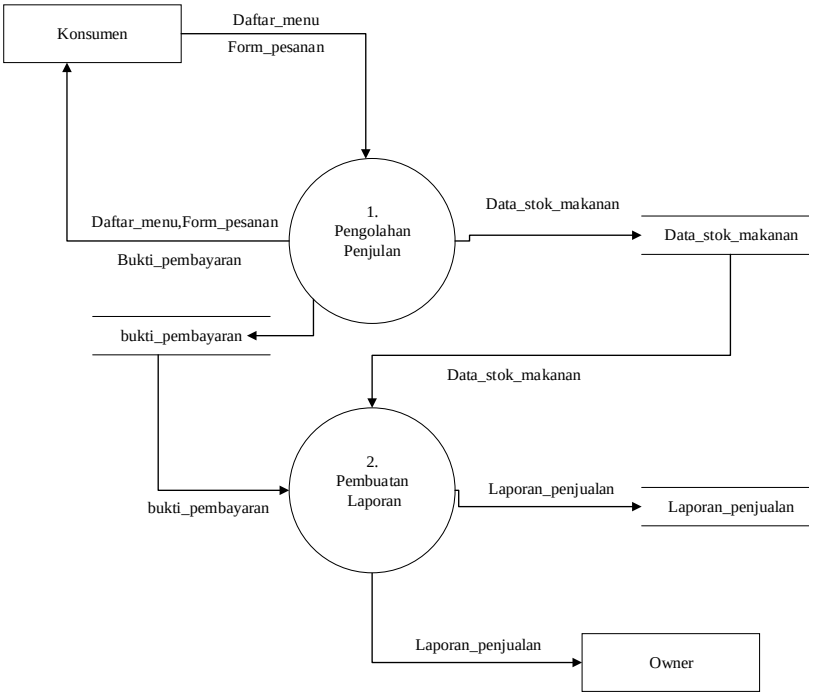
Gambar 3.4 Diagram Konteks

3.3.2.3. Data Flow Diagram

DFD (Data Flow Diagram) merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur, DFD ini berfungsi untuk menggambarkan arus dalam sistem yang terstruktur dan jelas.

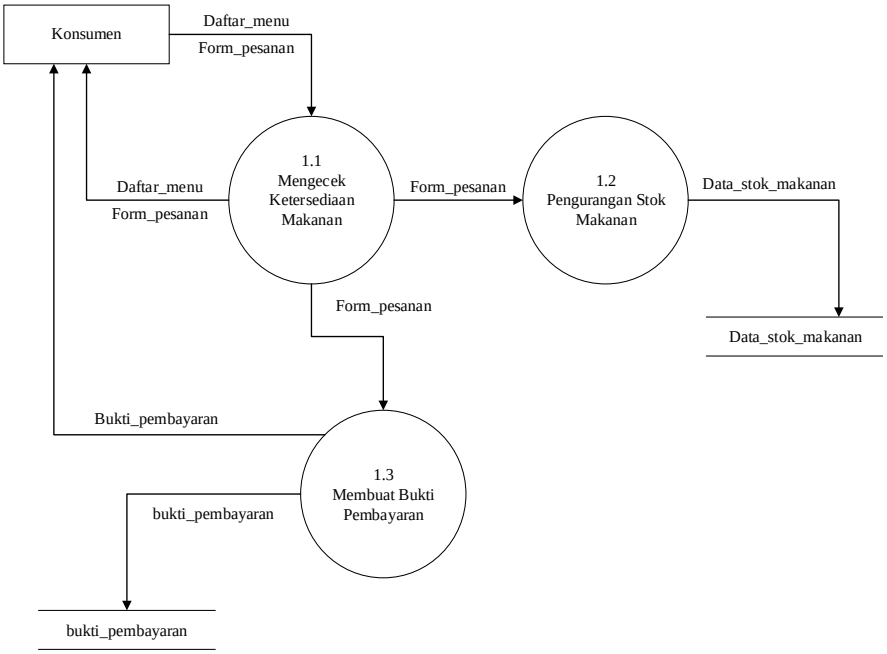
Pembuatan DFD yang sedang berjalan ini bertujuan untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan sebagai jaringan kerja antara proses yang berhubungan satu sama lain dengan aliran data yang ada didalam sistem.

DFD Level 1 Yang Sedang Berjalan



Gambar 3.5 DFD Level 1
Yang Sedang Berjalan

DFD Level 2 Proses 1



Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 1
Yang Sedang Berjalan

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

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

Tabel 3.1 Tabel Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No.	Masalah	Penyelesaian Masalah
1.	Stok makanan yang tersedia kurang terkontrol.	Membuat sistem pengolahan data pemesanan yang dapat secara otomatis meng*update* stok persediaan makanan.
2.	Seringkali terjadi kesalahan pada pencatatan nota karna dilakukan secara tulis tangan, dan perhitungan transaksi pembayaran masih menggunakan kalkulator.	Membuat sistem pengolahan data yang dapat menangani transaksi pembayaran yang disimpan kedalam *database*, sehingga meminimalisir kesalahan ataupun kehilangan data.
3.	Adanya kesulitan pada pembuatan laporan, sehingga menyebabkan kurang jelasnya rincian pendapatan yang diperoleh.	Membuat pengolahan laporan yang dapat menampilkan pendapatan yang diperoleh secara otomatis, serta membuat laporan menu terlaris untuk mengetahui menu apa yang paling diminati oleh konsumen.