BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penyusunan tugas akhir yang penulis teliti selama ini adalah pada *Toko Kembar* yang beralamat di Jl. Mahmud Sindang Palay No. 83 Kabupaten Bandung tlpn - 081802097392. Adapun penelitian yang penulis lakukan yaitu pada bagian penjualan.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Toko Kembar merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan umum yaitu menjual topi seperti topi sekolah dasar, topi coboy , dan topi kerincing. Toko ini didirikan bermula dari sebuah toko grosir kecil dengan dua orang pegawai. Toko ini mendapat pasokan topi dari Supplier dan menjual topi dengan modal yang sangat minimal. Pada saat toko mulai berkembang dan melihat penghasilan yang terus meningkat pemilik toko ini berniat ingin mempunyai keuntungan yang lebih besar dengan menggeluti dunia bisnis dalam bidang perdagangan umum. Dari keuntungannya pemilik toko ini merenovasi toko menjadi lebih besar agar bisa menghasilkan dan menyediakan topi dan mendistribusikan topinya ke grosir-grosir yang membutuhkan persediaan topi dalam jumlah banyak dan toko-toko kecil yang biasa menjual topi eceran. Perusahaan ini didirikan pada tanggal 29 April 2009 di Cigondewah – Kabupaten Bandung dengan

modal anggaran sendiri dan diberi nama *Toko Kembar*.`

Sampai sekarang bisnis ini terus berkembang dengan adanya pembukaan cabang baru dan perekrutan pegawai yang lebih banyak untuk melebarkan bisnisnya agar lebih maju.

Untuk itu dibuatlah struktur organisasi untuk lebih memudahkan dalam hubungan wewenang dan tanggung jawab diperusahaan. Bagian yang ada di *Toko Kembar* adalah Bagian Penjualan, Bagian Gudang, dan Bagian Kasir yang diawasi oleh seorang Pimpinan Toko.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Toko Kembar mempunyai Visi dan Misi yaitu:

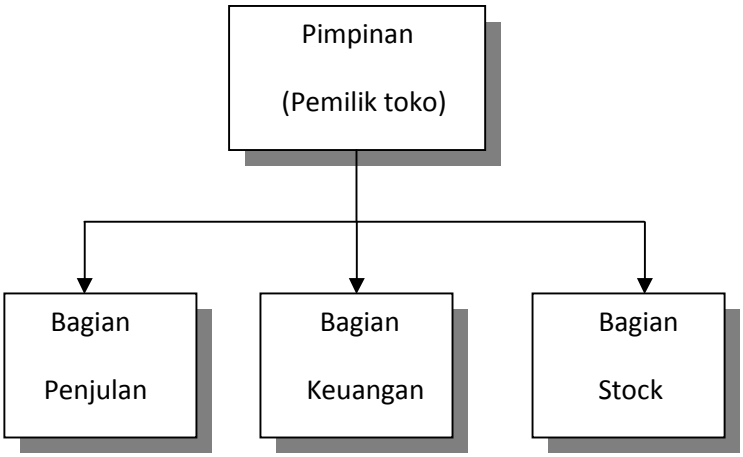
1. **Visi Perusahaan**

   Visi dari *Toko Kembar* adalah menjadikan usaha perdagangan topi sebagai prospek bisnis yang dapat menguntungkan dalam hal materi dan non materi dengan cara memanfaatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada.

2. **Misi Perusahaan**

   Misi dari *Toko Kembar*adalah menjadi perusahaan profesional di bidang perdagangan umum yang bisa memenuhi kebutuhan setiap pelanggan khususnya dalam menyediakan bahan jadi yaitu topi.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Kembar Utama

Setiap perusahaan besar maupun kecil pasti memiliki struktur organisasi masing-masing yang berbeda antara perusahaan yang satu dengan perusahaan yang lain. Struktur organisasi dibuat agar susunan kerja, wewenang, dan tanggung jawab suatu bagian tertentu dapat terlihat dengan jelas. Begitu juga dengan *Toko Kembar* yang telah memiliki struktur organisasi sebagai berikut :

3.1.4. Deskripsi Tugas

Agar setiap pegawai dapat menjalankan fungsi serta tugasnya masing - masing dengan baik maka perlu dijabarkan secara jelas tentang deskripsi kerjanya masing - masing yang sesuai dengan posisi jabatan yang diambil di

dalam perusahaan tersebut. Adapun deskripsi kerja masing-masing bagian yang ada didalam *Toko Kembar*adalah sebagai berikut :

1) Pimpinan
   a. Mengawasi semua kegiatan yang dilakukan dalam perusahaan.
   b. Menerima dan memeriksa laporan – laporan dari setiap bagian dalam perusahaan.
   c. Melakukan kebijakan - kebijakan perusahaan di bidang distribusi dan penjualan.
   d. Mengawasi dan mengevaluasi rencana kerja serta anggaran yang disetujui berdasarkan skala prioritas perusahaan dalam menunjang sasaran dan tujuan perusahaan.

2) Bagian Penjualan
   a. Bertanggung jawab mengenai distribusi dan penjualan barang.
   b. Mengatur strategi penjualan dan mengadakan promosi.
   c. Memberikan laporan secara periodik kepada pimpinan perusahaan mengenai laporan penjualan barang.

3) Bagian Keuangan
   a. Membuat laporan keuangan kepada pimpinan.
   b. Pembendaharaan pada setiap kegiatan perusahaan.

4) Bagian Stock
   a. Mengecek barang yang masuk dan keluar.

b. Membuat laporan barang setiap bulan kepada pimpinan.

3.2. Metode Penelitan

3.2.1. Desain Penelitian

Desain atau rancangan penelitian yang penulis lakukan dalam penelitian ini yaitu deskriptif dengan pendekatan studi kasus pada *Toko Kembar*.

3.2.2. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Adapun kedua data tersebut adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak terkait yang berkompeten dengan harapan dapat melengkapi data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, Dalam hal ini pegawai yang ditunjuk oleh pimpinan perusahaan untuk memberikan informasi kepada peneliti yaitu pegawai pada bidang-bidang yang lainnya.

Disini penulis mewawancarai bagian penjualan untuk mengetahui bagaimana cara atau proses penjualan dan pengiriman barang kepada pelanggan.

b. Observasi

Peneliti langsung mengunjungi lokasi penelitian ke *Toko Kembar* yang dijadikan objek penelitian, dalam hal ini peneliti melakukan observasi pada bagian penjualan yang menangani data penjualan barang. Setelah itu peneliti mengamati bagaimana proses transaksi penjualan dan cara pembuatan laporan penjualan apakah sudah terkomputerisasi atau belum dan juga mengamati bagaimana mengetahui stok barang yang tersedia apakah masih menghitung manual atau sudah terkomputerisasi.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang informasinya kita dapatkan dari media atau sumber-sumber yang telah ada. Pada sumber data sekunder, penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan studi pustaka dan data – data fisik dari perusahaan tersebut berupa data produksi, nota pemesanan, faktur penjualan, dan laporan penjualan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang

digunakan adalah sebagai berikut :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem merupakan pendekatan bagaimana menggunakan alat- alat dan peraturan-peraturan yang melengkapi satu atau lebih tahapan-tahapan pengembangan sistem informasi. Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode terstruktur yang memiliki karakteristik berorientasi pada proses dan data, adapun alat-alat yang digunakan dalam metode pendekatan sistem adalah: diagram alir (*Flowmap*), diagram konteks (*context diagram*), diagram alir data (*Data Flow Diagram*), kamus data (*data dictionary*), normalisasi, dan Tabel Relasi.

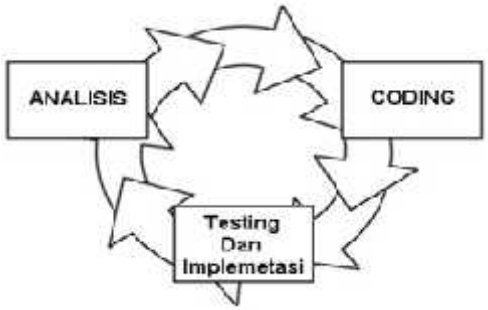
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pendekatan/penyelesaian yang digunakan pada tugas akhir ini adalah menggunakan *prototype*. Menurut Hanif Al Fatta (2007 : 45), *Prototyping* adalah proses iteratif dalam pengembangan sistem dimana kebutuhan diubah kedalam sistem yang bekerja (*working sistem*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pengguna dan analis.

Secara umum tujuan pengembangan sistem informasi adalah untuk memberikan kemudahan dalam penyimpanan informasi, mengurangi biaya dan menghemat waktu, meningkatkan pengendalian, mendorong pertumbuhan, meningkatkan produktivitas serta profitabilitas perusahaan.

Menurut Abdul Kadir (2003 : 50) *Prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh

pemakai. Mengingat kebanyakan pemakai mengalami kesulitan dalam memahami spesifikasi sistem berakibat bahwa pemakai tidak begitu paham sampai pengujian dilakukan. Selain itu, *prototype* membuat proses pengembangan informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah, terutama pada keadaan kebutuhan pemakai sulit untuk diidentifikasi.



Gambar 3.2 Paradigma

[Sumber : Abdul Kadir : "Pengenalan Sistem Informasi" Th 2003 hal : 52]

Prototyping dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasikan segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dengan definisi yang jelas merupakan suatu keharusan, kemudian dilakukan 'perancangan kilat'. Perancangan kilat membawa kepada konstruksi sebuah *prototype*.

Prototype tersebut dievaluasi dan dipakai untuk membagi kebutuhan pengembangan perangkat lunak.

Iterasi terjadi pada saat *prototype* disetel untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukan.

Secara ideal *prototype* berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. Bila *prototype* yang sedang bekerja dibangun pengembang harus mempergunakan fragmen-fragmen program yang ada yang memungkinkan program yang bekerja untuk dimunculkan secara cepat.

Menurut Abdul Kadir (2003:56) Secara garis besar, tujuan *prototype* adalah sebagai berikut:

1. Mengurangi waktu sebelum pemakai melihat sesuatu yang konkret dari usaha pengembangan sistem.
2. Menyediakan umpan balik yang cepat dari pemakai kepada pengembang.
3. Membantu menggambarkan kebutuhan pemakai dengan kesalahan yang lebih sedikit.
4. Meningkatkan pemahaman pengembang dan pemakai terhadap sasaran yang seharusnya dicapai oleh sistem.
5. Menjadikan keterlibatan pemakai sangat berarti dalam analisis dan desain sistem.

Kelebihan *prototype*:

1. Pendefinisian kebutuhan pemakai menjadi lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
2. Meningkatkan kepuasan pemakai dan mengurangi resiko pemakai tidak menggunakan sistem mengingat keterlibatan mereka yang lebih tinggi sehingga sistem memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik.
3. Mempersingkat waktu pengembangan.
4. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype*, kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
5. Pemakai memiliki kesempatan yang lebih banyak dalam meminta perubahan- perubahan.
6. Menghemat biaya.

Kelemahan *Prototype*:

1. *Prototype* hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh-sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran untuk menggarap *prototype*.
2. Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembangan lebih berkonsentrasi pada pengujian dan pembuatan *prototype*.
3. Mengingat target waktu yang pendek, ada kemungkinan sistem yang dibuat tidak lengkap dan bahkan sistem kurang teruji.
4. Jika terlalu banyak proses pengulangan dalam membuat *prototype*, ada kemungkinan pemakai menjadi jenuh dan memberikan

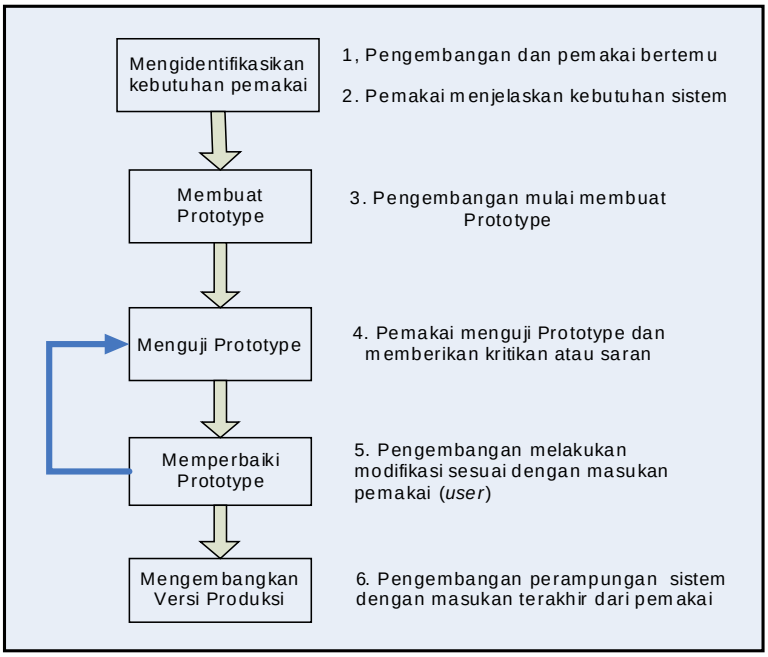
reaksi yang negatif.

5. Apabila tidak terkelola dengan baik, *prototype* menjadi tidak pernah berakhir. Hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi.

Adapun tahapan-tahapan dari metode *prototype* adalah sebagai berikut :

a. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai**.** Pada tahap ini analisa sistem akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi model *interface*, teknik prosedural, maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
b. Mengembangkan *prototype***.** Pada tahap kedua, analisa sistem bekerja sama dengan pemrogram dalam mengembangkan *prototype* sistem untuk memperlihatkan kepada pemesanan permodelan sistem yang akan dibangunnya.
c. Mengadakan sistem operasional. Melalui pemrogram berdasarkan permodelan sistem yang telah disepakati oleh pemesan sistem.
d. Menguji sistem operasional**.** Pada tahap ini pemrogram akan melakukan uji coba baik menggunakan data sekunder maupun data primer untuk memastikan bahwa sistem dapat berlangsung dengan baik dan benar, sesuai dengan kebutuhan pemesan.
e. Menentukan sistem operasional**.** Apakah dapat diterima oleh pemesan atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan harus dibongkar semuanya dimulai dari awal lagi.

f. Jika sistem telah disetujui, maka tahap terakhir adalah melakukan implementasi sistem.



Gambar 3.3 Mekanisme Pengembangan Dengan *Prototype*
[Sumber : Abdul Kadir : "Pengenalan Sistem Informasi" Th 2003 hal : 52]

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan perancangan

Adapun alat Bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Flowmap

Flowmap yang ada di *Toko Kembar* terdapat beberapa dokumen yang menunjukan bagaimana cara penjualan, dan terdapat beberapa bagian atau divisi yang terlibat dalamnya.

2) Diagram Konteks

Diagram konteks yang terdapat di *Toko Kembar* terdapat entitas luar dan entitas dalam. Yang menjadi entitas luar adalah konsumen dan pimpinan, sedangkan entitas didalamnya adalah semua bagian yang terlibat didalam proses sistem informasi penjualan pada *Toko Kembar*, yaitu bagian penjualan, bagian keuangan, dan bagian stock.

3) Data Flow Diagram (DFD)

Pembuatan model yang ada di *Toko Kembar* berupa DFD (*Data Flow Diagram*) yang menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.

4) Kamus Data

Dengan menggunakan kamus data analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sebuah sistem dengan lengkap. Dan dengan menggunakan kamus data bisa terlihat data dari proses suatu ke proses yang lainnya.

5) Perancangan Basis data

a. Normalisasi

Normalisasi dilakukan sebagai uji coba pada suatu relasi secara berkelanjutan untuk menentukan apakah relasi itu sudah baik atau

belum. Normalisasi yang dilakukan pada sistem informasi penjualan pada *Toko Kembar* betujuan untuk menghilangan atribut yang sama pada tabel-tabel sehingga tidak terjadi redudansi.

b. Tabel relasi

Didalam perancangan *database* sistem informasi penjualan *Toko Kembar* ada sembilan tabel yang digunakan. Biasanya didalam tabel satu dengan tabel lainnya terdapat nama yang sama untuk menghilangkan group elemen yang berulang-ulang ini disebut relasi antar tabel merupakan pengelompokan data menjadi tabel dan yang menunjukan *entity* dan relasinya yang berfungsi untuk mengakses data item sedemikian rupa sehingga *database* tersebut mudah dimodifikasi.

3.2.4. Pengujian Software

Faktor pengujian software yang digunakan dalam penelitian ini adalah *black box*. Pengujian *Blackbox* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Menurut Roger S. Pressman (2001 : 77) tahapan dalam pengujian *Black Box* diantaranya:

1. *Graph-based* testing adalah geraf yang mewakili hubungan antar objek pada modul sehingga tiap objek dan hubungannya tersebut dapat diuji.

2. *Equivalence Partitioning* adalah pembagian domain masukan dari program menjadi kelas data yang dibuatkan kasus ujinya.
3. *Boundary Value Analysis* adalah pemilihan kasus uji dengan mencari batas- batas esktrim dari kelas data.
4. *Comparison Testing* adalah digunakan untuk sistem yang menganut *redundancy* kasus uji yang dirancang untuk satu versi perangkat lunak dijadikan masukkan pada pengujian versi perangkat lunak lainnya.

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Disini akan menjelaskan tentang prosedur dari sistem informasi penjualan, pemesanan dan pembelian yang sedang berjalan di *Toko kembar*. Analisa yang penulis lakukan ini terdiri dari analisis kebutuhan sistem dan evaluasi dari sistem yang sedang berjalan. Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponen-komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi kekurangan-kekurangan yang terjadi serta kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen terdiri dari nama dokumen, sumber, rangkap, deskripsi, dan item data. Adapun analisis dokumen yang ada di *Toko kembar* adalah sebagai berikut :

1. Nama dokumen : Nota Penjualan

Sumber : Bag.Penjualan

Rangkap : 2 (dua) lembar

Item data : No, No nota, jenis barang, ukuran, usia, banyaknya barang, harga.

Deskripsi : Digunakan untuk mengetahui supplier.

2. Nama dokumen : Data Barang

Sumber : Bag.*Stock*

Rangkap : 1 (satu) lembar

Item data : Kode, Jenis barang, Nama barang, Ukuran, Usia, Harga, Jumlah barang.

Deskripsi : Sebagai keterangan data barang dalam melakukan penyimpanan.

3.3.2. Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Analisis prosedur sistem diperlukan untuk memenuhi kebutuhan akan data suatu sistem yang sedang berjalan disuatu perusahaan atau instansi. Analisis prosedur sistem yang sedang berjalan berikut ini merupakan prosedur pengolahan data penjualan yang sedang berjalan di *Toko kembar*.

Prosedur sistem penjualan barang pada *Toko Kembar* dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Konsumen datang untuk memilih barang yang akan dibeli.
2. Konsumen menyerahkan barang ke bagian Bag.Penjualan.
3. Bag.Penjualan memeriksa ketersediaan barang yang ada di persediaan.

4. Apabila barang ada maka proses transaksi dilanjutkan.
5. Konsumen melakukan proses pembayaran dengan barang yang sudah dibelinya.
6. Bag.Penjualan mencatat barang tersebut dan memberikan nota pembayarannya sebagai tanda bukti bahwa konsumen sudah melakukan pembelian dan membayarnya dengan lunas.
7. Bag.Penjualan membuatkan laporan penjualan yang akan diserahkan kepada *pimpinan.*

Prosedur sistem pembelian yang sedang berjalan pada *Toko Kembar* dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bag.*Stock* memberikan *Design* dan jenis barang kepada *pimpinan* untuk disetujui.
2. *Pimpinan* menyetujui dan barang bisa langsung dipesan kepada *Supplier.*
3. Bag.*Stock* memberikan daftar pesanan barang yang akan dibeli kepada *Supplier*.
4. Supplier mencatat daftar pesanan berikut dengan jumlahnya.
5. Bag.*Stock* melakukan proses pembayaran dengan barang yang sudah dipesannya.
6. *Supplier* membuatkan nota pembayaran pesanan dan diberikan kepada Bag.*Stock*.
7. Bag.*Stock* memberikan laporan pembelian kepada *Pimpinan.*

Prosedur Retur penjualan yang sedang berjalan *Toko Kembar* adalah sebagai berikut :

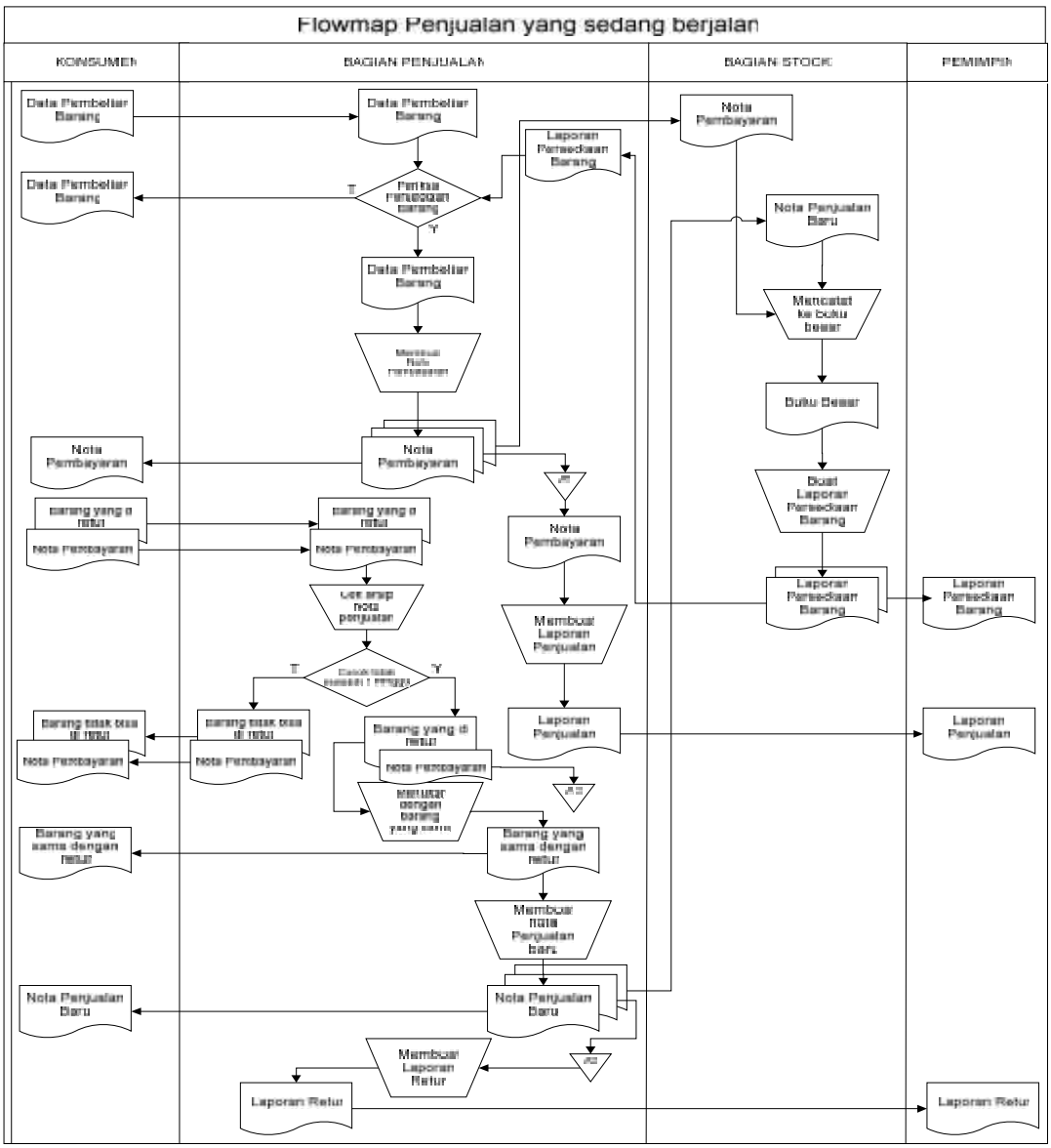
1. Konsumen membawa barang yang ingin diretur dan nota penjualan.
2. Bag.*Penjualan* melakukan pengecekan dan mencocokan nota penjual, apabila cocok dan barang yang ingin diretur tidak melebihi 1 minggu maka barang bisa diretur, apabila nota penjualan tidak cocok dan atau sudah melebihi 1 minggu maka barang tidak bisa diretur.
3. Kalau barang sama dengan barang yang diretur maka Bag.*Penjualan* akan mengecek ke stok barang, jika ada maka barang diberikan ke konsumen dan bagian penjualan membuatkan nota baru.
4. Bag.Penjualan mencatat barang tersebut dan memberikan nota pembayarannya sebagai tanda bukti bahwa konsumen sudah melakukan pembelian dan membayarnya dengan lunas.
5. Bag.Penjualan membuatkan laporan retur yang akan diserahkan kepada *pimpinan.*

3.3.2.1. Flowmap

Flowmap menggambarkan aliran dan informasi antar area didalam sebuah organisasi dan menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya. Secara rinci *flowmap* menunjukkan dari mana dokumen

tersebut berasal, distribusinya, dan tujuan digunakannya dokumen tersebut. *Flowmap* bermanfaat untuk menganalisis kecukupan prosedur pengawasan dalam sebuah sistem.

Berikut ini *flowmap* prosedur sistem penjualan yang sedang berjalan di *Tokokembar* .

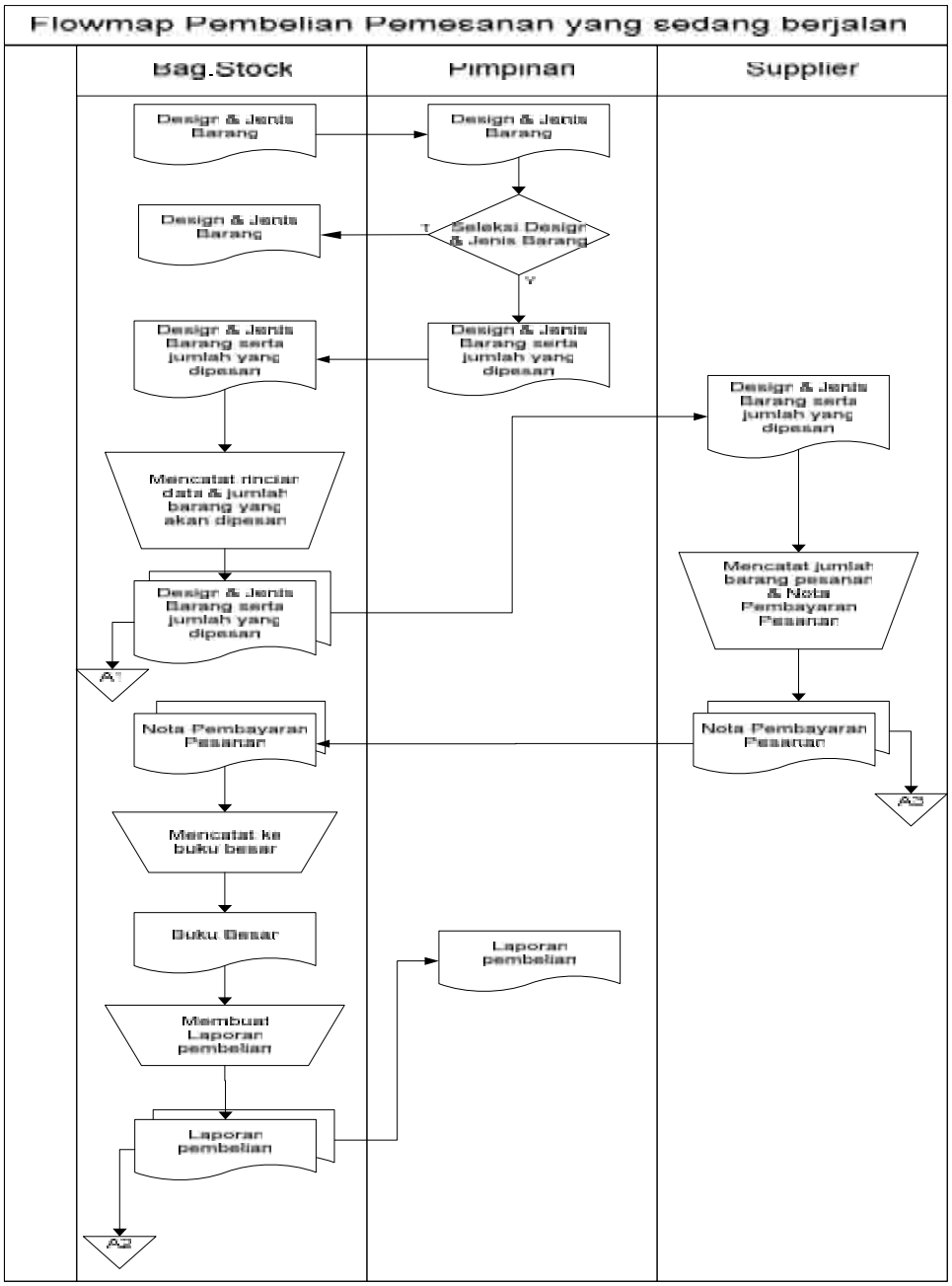


Gambar 3.4 Flowmap Prosedur Penjualan yang sedang berjalan

Keterangan :

A1 : Arsip Nota penjualan dibagian Penjualan
A2 : Arsip Nota Penjualan Baru dibagian Penjualan
Berikut ini *flowmap* prosedur sistem pembelian yang sedang

berjalan di *Toko kembar* .



Gambar 3.5 Flowmap Prosedur Pembelian yang sedang berjalan

Keterangan :

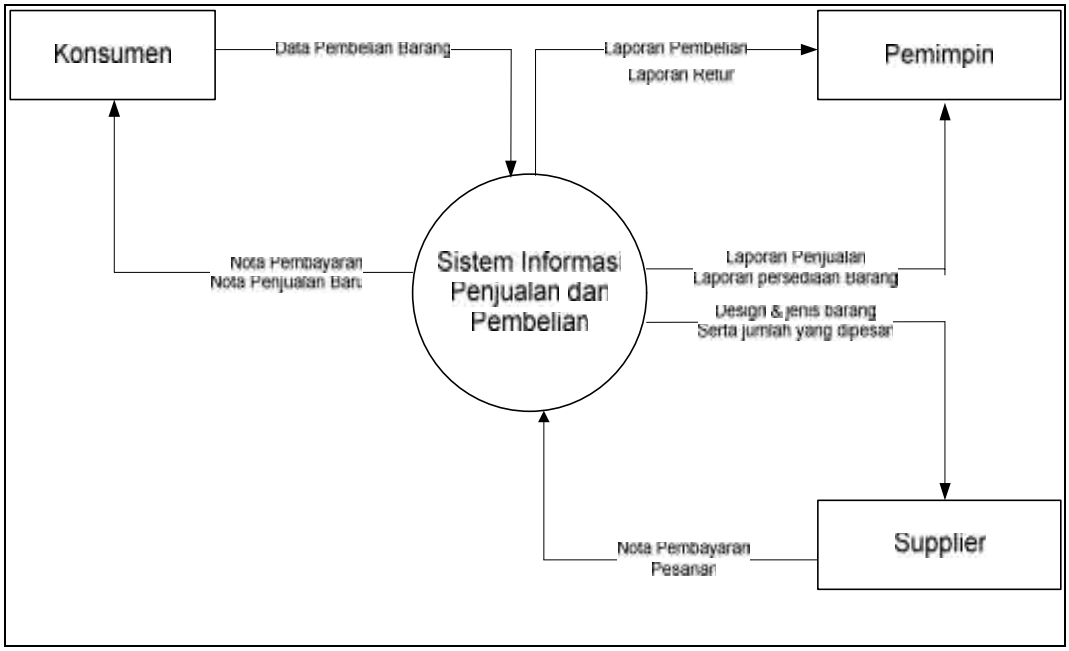
A1 : Arsip Design dan jenis barang yang dipesan dibagian *Stock*

A2 : Arsip Laporan Pembelian Barang dibagian *Stock*

A3 : Arsip Nota Pembayaran Pesanan dibagian *Supplier*

3.3.2.2. Diagram Konteks

Diagram Konteks berfungsi untuk mendefinisikan awal dan akhir dari data yang masuk dan keluar dari suatu sistem. Berikut ini merupakan diagram konteks pada Sistem Informasi Penjualan barang di *Toko kembar* yang sedang berjalan.



Gambar 3.6 Diagram Konteks Penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan

Entitas *Internal:*

1. Bag.*Stock* dan Bag.Penjualan adalah bagian yang bertugas dalam semua aktivitas penjualan maupun pembelian barang seperti

memeriksa data Pelanggan, dan pemesanan barang dari *Supplier* sampai pembuatan laporan penjualan, laporan retur barang, dan laporan pembelian kepada *Pemimpin()*.

2. Bag.*Stock* adalah bagian yang bertugas memeriksa dan meng-*update* data barang serta melakukan pembelian barang kepada *Supplier*.

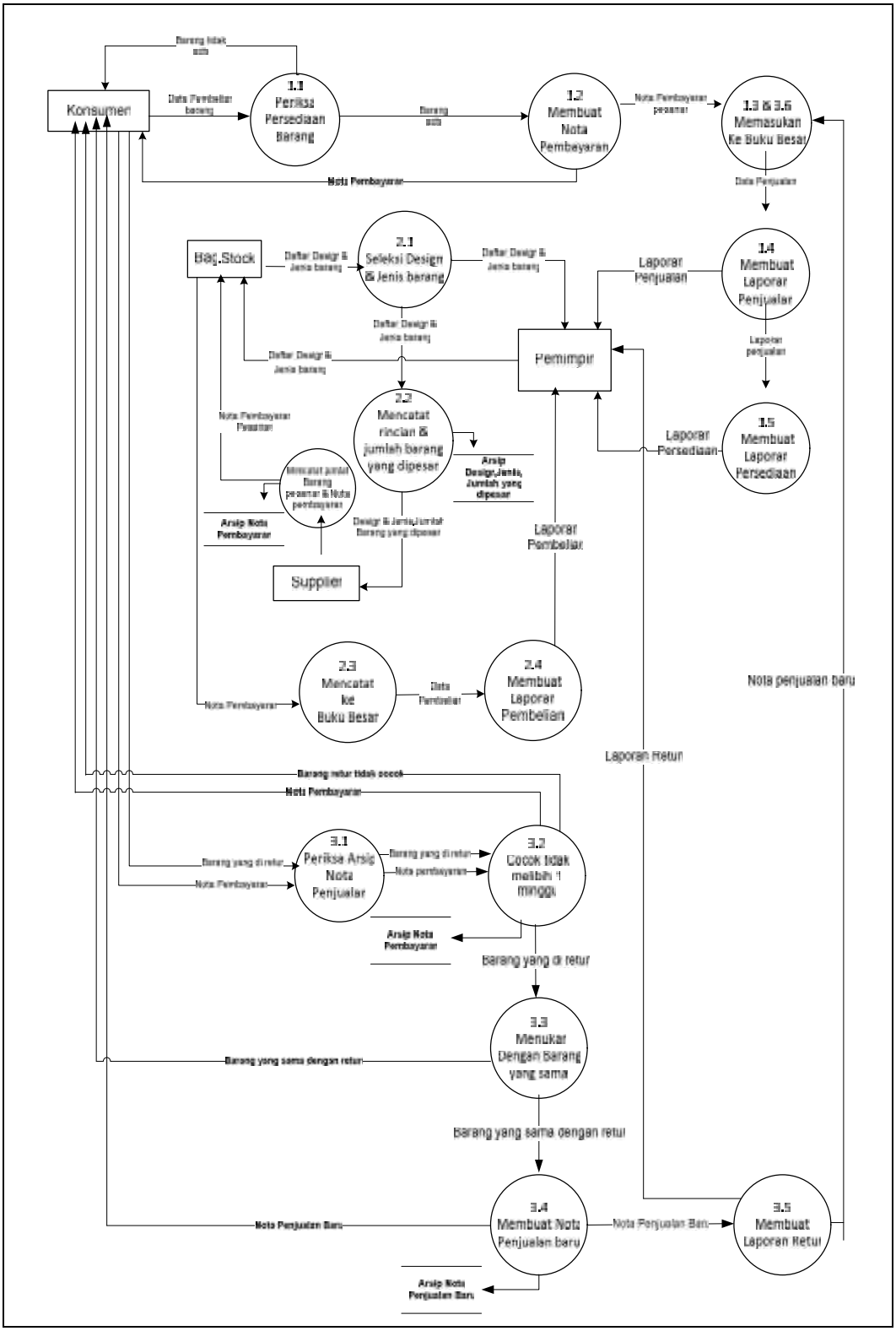
Entitas Eksternal:

1. *Pemimpin()* adalah pemilik perusahaan yang mengontrol, mengawasi perusahaan, menerima laporan penjualan, laporan persedian barang, dan laporan retur dari Bag.Penjualan serta menerima laporan pembelian dari Bag.*Stock*. Selain itu *Pemimpin()* juga bertugas menyetujui *design* dan jenis barang yang akan dipesan kepada Supplier
2. Pelanggan adalah orang yang membeli barang.
3. Bagian *Supplier* adalah bagian yang bertugas menerima data barang yang dipesan oleh Bag.*Stock.*

3.3.2.3. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan alat bantu grafis untuk menguraikan dan menganalisa pergerakan data yang melalui suatu sistem baik manual maupun terkomputerisasi, termasuk proses data dari penyimpanan data.

Data Flow Diagram Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan di *Tokokembar* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.7 DFD Level 1.0 penjualan dan pembelian yang sedang berjalan

3.3.3. Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian, penulis dapat mengevaluasi sistem berdasarkan sistem penjualan dan pembelian barang yang sedang berjalan pada *Tokokembar* yang masih terdapat permasalahan - permasalahan, yaitu:

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

No	Permasalahan	Entitas	Rencana Pemecahan
1	Pengolahan data *stock* barang masih dilakukan secara manual dengan menggunakan buku atau dokumen sehingga proses transaksi penjualan barang memakan waktu yang cukup lama.	Bagian *Stock*	Dibuatkan sistem pengolahan data dengan menggunakan sistem terkomputerisasi agar mudah mencari data yang diinginkan dengan cepat dan tepat serta melebih mempersingkat waktu
2	Terjadinya kesalahan dalam proses perhitungan dengan belum terkomputerisasinya proses transaksi penjualan.	Bagian Penjualan	Dibuatkan sistem perhitungan dengan menggunakan sistem terkomputerisasi secara otomatis agar perhitungan menjadi lebih cepat, tepat dan akurat.

3	Kurang efektifnya dalam pembuatan laporan penjualan dan pembelian karena masih dilakukan dengan proses pencatatan manual.	Bagian Penjualan	Dibuatkan Sistem pembuatan laporan penjualan dan laporan pembelian secara otomatis dengan menggunakan sistem komputerisasi agar proses pembuatan laporan manjadi akurat dan tepat waktu.