BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon. Untuk mengetehui gambaran sistem penjualan dan pembelian barang di *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon maka penulis membahas mengenai sejarah, visi dan misi, juga struktur organisasi yang terdapat di *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Sehubungan dengan semakin pesat dan berkembangnya persaingan bisnis didalam negeri menyebabkan persaingan *global* menjadi lebih ketat sehingga banyak para pelaku bisnis perusahaan merasa perlu meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi karyawannya.

Juragan Tossa Motor merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *otomotif* yang melayani penjualan motor dan *sparepart* roda tiga, yang beralamat di SPBU 34.451.40 Jl. Raya H. Juanda No. 07 Kec. Tengah Tani Kab. Cirebon. Berdirinya sebuah *showroom* Juragan Tossa Motor didasari karena melihat pangsa pasar yang semakin meningkat akan kebutuhan pelayanan jasa dalam bidang *otomotif* khususnya motor roda tiga, dan dengan semakin banyaknya

jumlah motor roda tiga maka dirasa butuh untuk didirikan sebuah *showroom* dengan pelayanan yang bagus.

Dengan ilmu yang dimiliki dan memanfaatkan relasi - relasi yang ada, bapak Syafe'i sebagai pendiri dan pemilik *showroom* dan beberapa relasi yang memiliki pemikiran dan persepsi yang sama dalam mengembangkan potensi yang dimiliki dan kinerja pekerja, merasa perlu untuk membagi ilmu yang dimiliki, maka pada awal Januari 2012 didirikanlah Juragan Tossa Motor sebagai perusahaan yang melayani penjualan motor dan *sparepart* roda tiga.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Setiap perusahaan pasti memiliki visi dan misi untuk dijadikan sebagai landasan perusahaan, karena dengan begitu perusahaan akan mengetahui bagaimana tujuan perusahaan tersebut dan apa yang dimiliki oleh perusahaan tersebut.

Berikut adalah visi dan misi dari *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon:

1. **Visi**

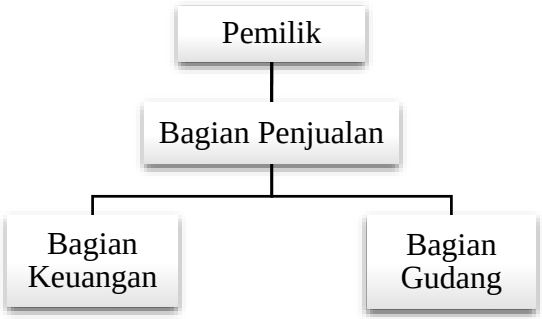
Menjadi *showroom* motor roda tiga yang mampu membangun jaringan pemasaran dan memberikan pelayanan terbaik, sehingga menjadi perusahaan yang mempunyai reputasi terpercaya dan terbaik di bidangnya.

2. **Misi**

a. Memberikan layanan dan informasi yang cepat dan akurat kepada pelanggan yang akan membeli motor roda tiga.

b. Melakukan pengembangan usaha di bidang otomotif serta dapat meningkatkan kesejahteraan karyawan.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi *showroom* Juragan Tossa Motor

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. **Pemilik**

   Bertugas mengawasi kegiatan para karyawannya dan menjadi pengambil keputusan atas penjualan dan pembelian motor dan *sparepart* motor di *showroom*.

2. **Bagian Penjualan**

   Bertanggung jawab secara keseluruhan terhadap semua kegiatan yang terjadi di *showroom* termasuk menyerahkan semua surat-surat bukti penjualan dan pembelian motor dan *sparepart* motor roda tiga kepada pemilik *showroom*.

3. Bagian Keuangan

Bertugas memeriksa dan mengkordinir seluruh aktivitas keuangan di *showroom* serta memberikan laporan - laporan dan perincian-perincian secara berkala kepada pengurus *showroom*.

4. Bagian Gudang

Bertanggung jawab atas pengecekan kondisi fisik dan mesin kendaraan serta pengecekan barang – barang yang ada di *showroom*.

3.2. Metode Penelitian

Metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu. Dalam perancangan penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu penelitian berdasarkan data-data perusahaan yang ada untuk dianalisis , sehingga dapat diambil kesimpulan dari penganalisaan tersebut.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berorientasikan pemecahan masalah, ciri dari penelitian deskriptif pelaksanaan penelitian dilakukan setelah kejadian berlangsung. Jenis penelitian desktiprif sendiri dapat dikelompokan dalam tiga kelompok, yaitu :

a. Apabila hanya mendeskripsikan data apa adanya dan menjelaskan data atau kejadian dengan kalimat-kalimat penjelasan secara kualitatif maka disebut penelitian deskriptif kualitatif.
b. Apabila dilakukan analisis data dengan menghubungkan antara suatu variabel dengan variabel yang lain maka disebut deskriptif asosiatif.
c. Apabila dalam analisis data dilakukan pembandingan maka disebut deskriptif komparatif.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam membangun sistem informasi yang kompleks membutuh metode - metode atau paradigma pengembangan yang mampu membantu menganalisis dan mendisain secara lebih detail sehingga informasi yang dihasilkan lebih akurat. Penyusunan usulan penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu mengumpulkan data kemudian menganalisanya serta memaparkan hasil pengamatan dilapangan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Untuk mencapai maksud dan tujuan pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu mengumpulkan data – data yang berkaitan dengan pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian motor dan *sparepart* roda tiga pada *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer diperoleh dari penelitian dan pengamatan secara langsung dari objek penelitian yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan pihak yang terkait dengan penelitian ini.

Metode yang dilakukan untuk penelitian ini antara lain :

1) Wawancara

Wawancara yaitu mengadakan pembicaraan langsung dengan Pengurus *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon mengenai objek permasalahan. Dalam penelitian sumber yang didapat dari hasil wawancara dengan Pengurus *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon, ada beberapa pertanyaan yang diajukan untuk memperoleh hasil dari penelitian, seperti :

a) Bagaimana prosedur pengelolaan data di *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon.
b) Bagaimana prosedur yang harus dilakukan oleh pengurus *showroom* Juragan Tossa Motor dari mulai membuat surat penjualan, surat pembelian barang, surat jalan motor, surat pengantar STNK/BPKB, pengecekan barang, dan sampai membuat laporan penjualan dan pembelian data motor / *sparepart* setiap bulannya.
c) Bagaimana prosedur yang dijalankan oleh pengurus.

2) Observasi

Studi lapangan ini dilakukan dengan melakukan observasi yaitu pengamatan dalam pengumpulan data dengan catatan secara cermat dan sistematis. Dari Studi Lapangan ini peneliti mengamati sistem informasi penjualan dan pembelian motor dan *sparepart* roda tiga pada *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon.

3) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari pustaka-pustaka yang menunjang skripsi yang akan dikerjakan. Pustaka tersebut dapat berupa buku-buku, laporan-laporan akhir, dan artikel.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian melainkan peneliti mendapatkan data yang sudah jadi yang telah dikumpulkan oleh pihak lain dengan metode baik komersial maupun non komersial. Data ini digunakan untuk mendukung informasi data

primer yang diperoleh baik dari dokumen ataupun dari observasi langsung ke lapangan. Misalnya laporan bulanan / tahunan *showroom*, tentang data *Supplier* yang bersangkutan, data tentang *leasing* yang bersangkutan, daftar tentang motor / *sparepart* apa saja yang masuk dan keluar di *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem ini meliputi metodologi pengembangan sistem untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisis, merancang, mengimplementasikan, dan memelihara sistem informasi.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan Sistem merupakan perangkat alat atau teknik yang berbentuk kemampuan dalam merumuskan tujuan secara operasional, mengembangkan deskripsi dari sistem yang diterapkan.

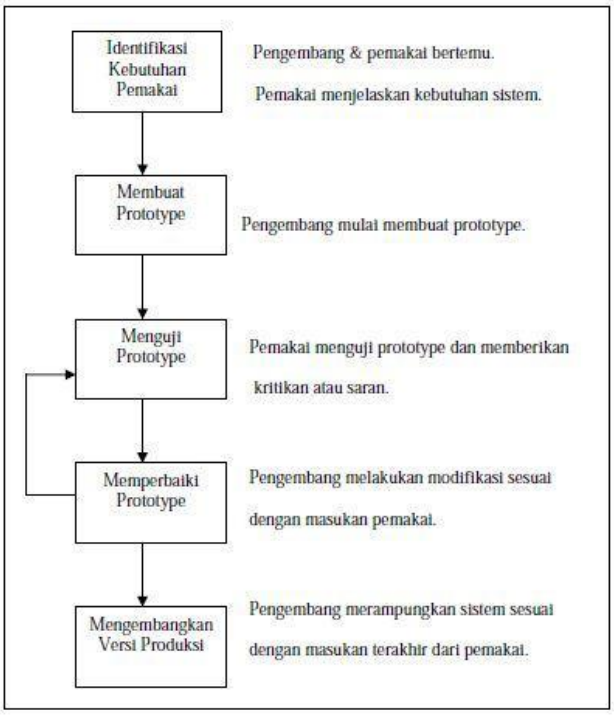
Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perancangan berbasis objek. Melalui pendekatan objek ini, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang penulis gunakan yaitu menggunakan metode

Prototype. Karena metode ini menawarkan bagi pengembang sistem yang tidak memiliki kepastian terhadap efisiensi algoritma, kemampuan penyesuaian dari sebuah sistem operasi atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dengan mesin. Dilihat dari situasi tersebut metode *prototype* menawarkan pendekatan yang terbaik.

Dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu langsung untuk mendefinisikan keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasikan keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasikan segala kebutuhan yang telah diketahui dan mencari bidang-bidang yang masih memerlukan pendefinisian kemudian dilakukan perancangan kilat terhadap kebutuhan yang telah teridentifikasi pada pertemuan. Perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan ataupun pemakai. Perancangan ini menuntun pembangunan perangkat lunak yang akan diberikan kepada pemakai, lalu *prototype* itu dievaluasi oleh pemakai dan digunakan sebagai landasan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Proses ini akan berulang sampai *prototype* yang dikembangkan memenuhi seluruh kebutuhan pemakai.



Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem Model *Prototype*

(sumber : http://www.agungnugroho.net/)

Tahapan dalam metode *prototype* :

1. Identifikasi Kebutuhan (data)

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 *output* dan format *output.*

a. Merancang sistem

Dalam tahap ini *Protoype* dirancang secara terstruktur dari proses basis data hingga rancangan menu program.

b. Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah dirancang diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman yang sesuai.

3. Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak, harus diuji dahulu sebelum sistem digunakan.

4. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang dibuat sudah dengan yang diharapkan, apabila belum sesuai maka tahapan 2 dan 3 akan diulang kembali hingga sesuai dengan yang diharapkan oleh pelanggan, lalu lanjut ke tahap yang berikutnya.

5. Penerapan Sistem

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

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Sesuai dengan metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu metode berorientasi objek, maka penulis memakai pemodelan dengan notasi UML (*Unified Modeling Language*). Untuk mendapatkan banyak pandangan terhadap sistem informasi yang akan dibangun, UML menyediakan beberapa *diagram visual* yang

menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Ada 6 diagram yang digunakan oleh penulis, yaitu:

1. *Use Case Diagram*

Diagram Use Case adalah diagram yang menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem tersebut berinteraksi dengan dunia luar dan menjelaskan sistem secara fungsional yang terlihat *user*. Biasanya dibuat pada awal pengembangan. *Use Case Diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *Use Case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

Skenario *Use Case* digunakan untuk mempermudah kita dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut, skenario ini mengacu pada *Use Case Diagram* yang kita buat sebelumnya.

2. *Activity Diagram*

Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan.

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya *Sequence Diagram* selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu

yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

4. *Collaboration Diagram*

Collaboration Diagram yaitu diagram yang mengelompokkan pesan pada kumpulan diagram sekuen menjadi sebuah diagram. Dalam diagram tersebut terdapat *method* yang dijalankan antara objek yang satu dan objek lainnya. Di diagram kolaborasi ini, objek harus melakukan sinkronisasi pesan dengan serangkaian pesan-pesan lainnya. Diagram ini memberi sebuah cara mengelompokkan potongan-potongan *behavior* interaksi saat peran-peran dimainkan oleh *class* yang berbeda. Interaksi penjual dengan sistem pada proses penjualan tanpa penggambaran orientasi waktu.

5. *Component Diagram*

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen peranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) diantaranya. Komponen peranti lunak adalah modul berisi *code,* baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time, link time* maupun *run time*. Pada umumnya komponen terbentuk dari bebrapa *class* dan / atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

6. *Deployment Diagram*

Deployment Diagram yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia berarti diagram pendistribusian. Berarti bagaimana caranya kita mempermudah *user* bila ingin menggunakan sistem yang kita buat, bagian apa dan dimana kita pasang, apakah ada *server* khusus baik *server database* maupun web server? Diagram yang satu ini masih masuk dalam kategori statis.

Apa hubungan *deployment* diagram ini dengan diagram-diagram yang lain? Obyek sejenis dikumpulkan dalam satu *class*, *class-class* dalam satu bidang kerja, katakanlah satu transaksi (penjualan, pembelian dan lain-lain) dikelompokkan dalam satu *package* (paket) kemudian *package-package* itu dikelompokkan dalam satu component agar lebih memiliki *dependency* sehingga component yang rusak atau harus direvisi tinggal dilepas tanpa mengganggu kerja component lainnya.

7. *Class Diagram*

Diagram class atau kelas diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut (variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas) dan metode atau operasi (fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas). Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.

3.2.4. Pengujian *Software*

Pengujian *software* adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menemukan data uji yang dapat menguji

perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara yaitu:

1) White Box Testing

Pengujian *White Box* (*glass box*) adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Penggunaan metode pengujian *White Box* dilakukan untuk :

a. Memberikan jaminan bahwa semua jalur independen suatu modul digunakan minimal satu kali.
b. Menggunakan semua keputusan logis untuk semua kondisi *true* atau *false*.
c. Mengeksekusi semua perulangan pada batasan nilai dan operasional pada setiap kondisi.
d. Menggunakan struktur data internal untuk menjamin validitas jalur keputusan.

2) Black Box Testing

Pengujian *Black Box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *Black Box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *Blackbox* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
b. Kesalahan interface
c. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal
d. Kesalahan kinerja
e. Inisiasi dan kesalahan terminasi

Pada penelitian ini dalam sistem informasi penjualan dan pembelian motor dan *sparepart* roda tiga untuk faktor pengujian *software* penulis mengunakan pengujian dengan *black box*.

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. Analisis sistem merupakan tahapan paling awal dari pengembangan sistem yang menjadi fondasi menentukan keberhasilan sistem informasi yang akan dihasilkan. Analisis terhadap prosedur yang sedang berjalan hendaknya perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukannya perancangan terhadap sistem yang akan diusulkan. Harus diketahui pula hal-hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas.

Tujuan dari Analisis sistem yang sedang berjalan adalah untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem

untuk dapat dijadikan landasan usulan perancangan sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada pada suatu organisasi.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan kegiatan pengumpulan informasi mengenai dokumen-dokumen yang digunakan dalam suatu sistem. Tujuan dari analisis dokumen adalah mengetahui dan memahami dokumen-dokumen apa saja yang terlibat dan mengalir dalam sistem yang sedang berjalan. Dokumen yang digunakan pada sistem penjualan dan pembelian motor dan *sparepart* roda tiga di *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon adalah sebagai berikut :

1. Nama Dokumen : Laporan Penjualan Motor
   Sumber : Juragan Tossa Motor
   Fungsi : Menyimpan data penjualan motor
   Bentuk Dokumen : Arsip
   Item Data : No, Tanggal, Tipe, Jumlah_Unit, Harga_Motor, Nama_Pembeli, Alamat_Pembeli
2. Nama Dokumen : Laporan Penjualan *Sparepart*
   Sumber : Juragan Tossa Motor
   Fungsi : Menyimpan data penjualan *sparepart* roda tiga
   Bentuk Dokumen : Arsip

Item Data : No, Tanggal, Nama_*Sparepart*, Kode_*Spraepart*, Harga, Jumlah, Harga_Jual

3. Nama Dokumen : Data Konsumen
   Sumber : Juragan Tossa Motor
   Fungsi : Menyimpan data konsumen
   Bentuk Dokumen : Arsip
   Item Data : No, Tanggal, Nama, Alamat, No_Telp, Jenis_Usaha
4. Nama Dokumen : Data STNK / BPKB
   Sumber : Juragan Tossa Motor
   Fungsi : Menyimpan data STNK / BPKB
   Bentuk Dokumen : Arsip
   Item Data : No, Tanggal, Nama, No_Rangka, No_Mesin, Plat_Nomer, No_Resi_STNK, No_BPKB
5. Nama Dokumen : Surat PO Motor
   Sumber : Juragan Tossa Motor
   Fungsi : Surat pemesanan motor ke s*upplier*
   Bentuk Dokumen : Surat
   Item Data : Nomor, Perihal, No, Type, Warna, Jumlah_Unit

6. Nama Dokumen : Surat PO *Sparepart*
   Sumber : Juragan Tossa Motor
   Fungsi : Surat pemesanan s*parepart* ke s*upplier*
   Bentuk Dokumen : Surat
   Item Data : Nomor, Perihal, No, Kode_*Sparepart*, Nama_*Sparepart*, Banyaknya
7. Nama Dokumen : Surat Jalan Motor
   Sumber : Juragan Tossa Motor
   Fungsi : Surat bukti kendaraan (belum ada STNK/BPKB)
   Bentuk Dokumen : Arsip
   Item Data : No, Model, Merk, No_Rangka, No_Mesin, Warna
8. Nama Dokumen : Surat Pembuatan STNK / BPKB
   Sumber : Juragan Tossa Motor
   Fungsi : Permohonan pembuatan STNK / BPKB ke Samsat
   Bentuk Dokumen : Arsip
   Item Data : Perihal, Nama, Alamat, Jenis_Kendaraan, Merk, Tipe, No_Rangka, No_Mesin, Tahun, Warna, Cc

9. Nama Dokumen : Laporan Persediaan Motor
   Sumber : Juragan Tossa Motor
   Fungsi : Menyimpan data persediaan motor
   Bentuk Dokumen : Arsip
   Item Data : No, Tanggal, Type, Sisa, Harga
10. Nama Dokumen : Laporan Persediaan *Sparepart*
    Sumber : Juragan Tossa Motor
    Fungsi : Menyimpan data persediaan *sparepart*
    Bentuk Dokumen : Arsip
    Item Data : No, Tanggal, Nama_*Sparepart*, Kode_*Sparepart*, Sisa, Harga, Harga_Jual

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

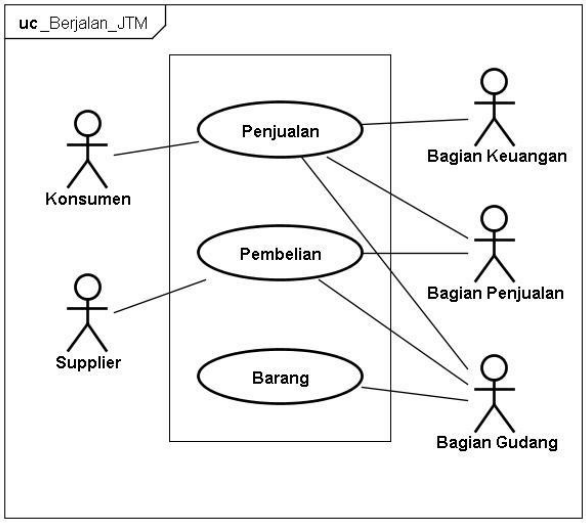
Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas - aktifitas yang terjadi dalam proses penjualan dan pembelian motor dan *sparepart* motor roda tiga di *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon. Untuk menentukan kebutuhan dari pengguna yaitu dengan cara menganalisis sistem yang sedang berjalan, kemudian mengevaluasinya. Adapun hasil dari proses analisis sistem informasi penjualan dan pembelian motor dan *sparepart* motor roda tiga yang sedang berjalan di *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon adalah sebagai berikut :

1. Konsumen datang ke *showroom* Juragan Tossa Motor lalu melihat brosur motor atau melihat *sparepart* roda tiga, dan juga bisa untuk langsung memesan motor / *sparepart* roda tiga.
2. Untuk motor / *sparepart* roda tiga yang dipesan tersebut tersedia di *showroom* maka Bagian Gudang *showroom* akan membawakan unit yang dipesan tersebut dan konsumen bisa langsung melakukan pembayaran.
3. Untuk pembayaran motor / *sparepart* roda tiga tersebut secara tunai maka Bagian Penjualan mencatat data unit tersebut dan memberikan bukti pembayaran kepada konsumen dan Bagian Keuangan *showroom*.
4. Untuk pembayaran motor tersebut secara kredit atau cicilan maka Bagian Penjualan mencatat data unit tersebut dan langsung menghubungi pihak *leasing* Salimas via telepon agar dapat di proses lebih lanjut oleh *leasing* tersebut.
5. Bagian Penjualan membuat surat jalan untuk motor (sementara STNK / BPKB belum ada) dan diserahkan kepada konsumen.
6. Bagian Penjualan membuat surat permohonan pembuatan STNK / BPKB yang ditujukan kepada pihak SAMSAT agar pembuatan STNK / BPKB motor tersebut dapat segera di proses.
7. Untuk motor / *sparepart* yang dipesan kosong atau tidak tersedia di *showroom*, maka Bagian Penjualan membuat surat PO (*Purchase Order*) yang ditujukan kepada *Supplier* tertentu agar dapat mengirimkan motor / *sparepart* roda tiga yang di PO kan tersebut.

8. Untuk motor / *sparepart* yang dipesan sudah tersedia di *showroom* maka Bagian Penjualan akan mengkonfirmasikan kepada konsumen yang bersangkutan via telepon. Begitu juga untuk STNK / BPKB yang sudah selesai di proses, Bagian Penjualan akan mengkonfirmasikan kepada konsumen yang bersangkutan via telepon.
9. Bagian Gudang mengecek kelayakan motor atau *sparepart* yang akan dibeli oleh konsumen sebelum motor atau *sparepart* dibawa oleh konsumen.
10. Untuk pembelian motor atau *sparepart*, Bagian Gudang mengecek motor atau *sparepart* yang telah dikirim oleh *Supplier*.

3.3.2.1. *Use Case Diagram*

Berikut ini adalah *diagram Use Case* yang menggambarkan proses utama dari sistem yang sedang berjalan :



Gambar 3.3 *Use Case Diagram* Sistem yang sedang Berjalan

3.3.2.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor menggambarkan pihak-pihak yang berinteraksi dengan sistem biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata benda di awal frase, aktor juga merupakan satu-satunya kesatuan eksternal yang berinteraksi dengan sistem.

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1	Bagian Penjualan	Pihak yang mengelola data penjualan dan pembelian motor dan *sparepart* di *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon.
2	Bagian Keuangan	Pihak yang bertugas memeriksa dan mengkordinir seluruh aktivitas keuangan di *showroom.*
3	Bagian Gudang	Pihak yang bertanggung jawab atas pengecekan kondisi fisik dan mesin kendaraan serta pengecekan barang – barang yang ada di *showroom.*
4	Konsumen	Pihak yang terlibat secara langsung dalam memperoleh, mengkonsumsi, dan membuang suatu produk atau jasa.
5	*Supplier*	Pihak yang terlibat secara langsung dalam hal pembelian / pembelian barang di *showroom.*

3.3.2.3. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Use Case merupakan sarana atau aktivitas yang disiapkan oleh sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya menggunakan kata kerja di awal frase.

Tabel 3.2 *Definisi Use Case* dan Deskripsinya

No	*Use Case*	Deskripsi
1	Penjualan	Proses pengelolaan data penjualan motor dan *sparepart* roda tiga, mengelola data motor / *sparepart* yang keluar dari *showroom* ke konsumen.
2	Pembelian	Proses pengelolaan data pembelian / *Purchase Order* dari *showroom* ke *Supplier*.
3	Barang	Proses pengelolaan data, dari ketersediaan motor dan *sparepart*.

3.3.2.4. Skenario *Use Case*

Skenario *Use Case* bertujuan untuk mendeskripsikan diagram *Use Case*, berikut skenario *Use Case* yang sedang berjalan di *showroom* Juragan Tossa Motor.

Nama *Use Case* : Penjualan

Aktor : Konsumen, Bagian Penjualan, Bagian Keuangan, Bagian Gudang

Tujuan : Melihat data dan transaksi motor / *sparepart* keluar

Tabel 3.3 Skenario *Use Case* Penjualan yang Sedang Berjalan

Bagian Gudang, Bagian Keuangan	Bagian Penjualan
1. Melihat data barang.	
	2. Mengecek ketersediaan barang.
3. Cek kelayakan barang.	
4. Menerima uang.	
	5. Membuat bukti pembayaran.
6. Menerima uang dan merekap transaksi.	
Kondisi akhir	
Konsumen mendapatkan barang, keuangan mencatat pemasukan.	

Nama *Use Case* : Pembelian

Aktor : Bagian Penjualan, *Supplier*, Bagian Gudang

Tujuan : Untuk melakukan *Purchase Order*

Tabel 3.4 Skenario *Use Case* Pembelian yang Sedang Berjalan

Bagian Penjualan, Bagian Gudang	Bagian Pejualan
1. Bag. Penjualan membuat surat PO.	
2. Mengirim surat PO.	
	3. Menerima surat dari *Supplier*.
4. Menerima barang pesanan.	
5. Mengecek barang pesanan.	
Kondisi akhir	
Mendapatkan barang dari *Supplier*.	

Nama *Use Case* : Barang

Aktor : Bagian Gudang

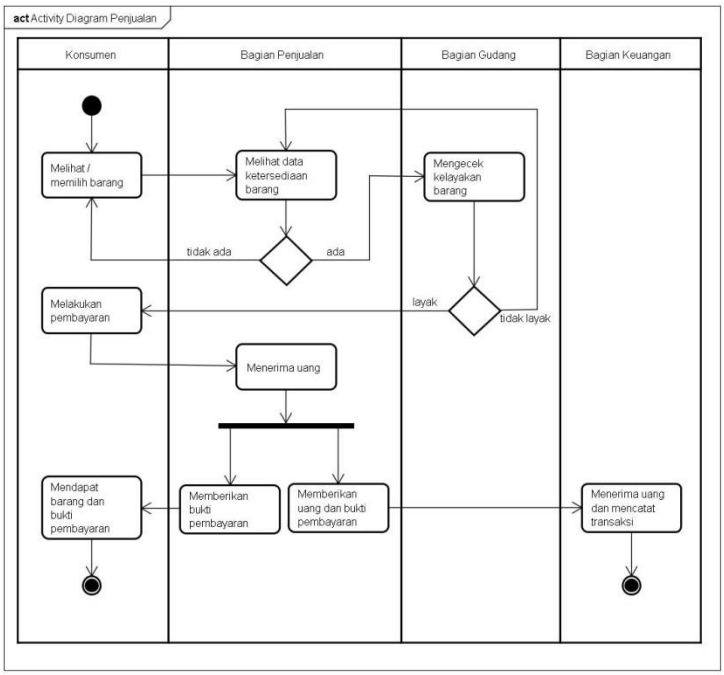
Tujuan : Pengecekan data motor / *sparepart*

Tabel 3.5 Skenario *Use Case* Barang yang Sedang Berjalan

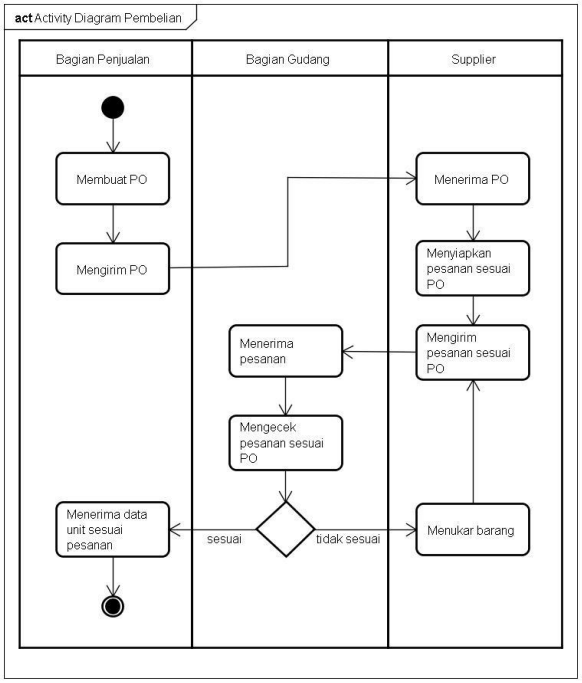
Bagian Gudang	Sistem
1. Mengecek data motor / *sparepart*.	
	2. Merekap data motor / *sparepart*.
3. Membuat laporan stok barang.	
Kondisi akhir	
Laporan data barang yang tersedia.	

3.3.2.5. *Activity Diagram*

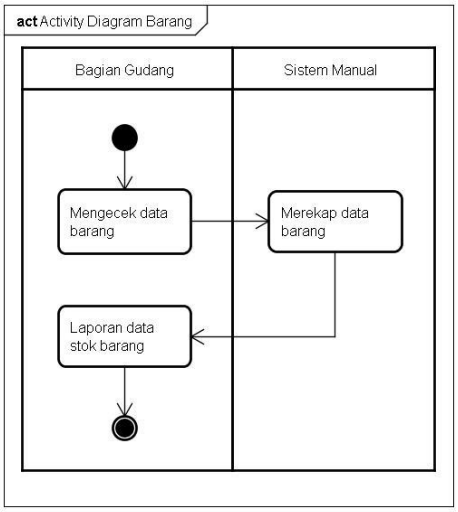
Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada dalam suatu sistem, dimana merupakan penggambaran aktivitas dari *case* yang ada pada *Use Case Diagram*. Berikut ini adalah *Activity Diagram* yang menggambarkan aktifitas yang terjadi dalam sistem yang berjalan :



Gambar 3.4 *Activity Diagram* Penjualan yang Sedang Berjalan



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Pembelian yang Sedang Berjalan



Gambar 3.6 *Activity Diagram* Barang yang Sedang Berjalan

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Setelah memahami dan mengevaluasi sistem yang sedang berjalan di *showroom* Juragan Tossa Motor, bahwa kegiatan dari proses penjualan dan pembelian motor dan *sparepart* roda tiga masih memiliki kekurangan dan kelemahan, antara lain sebagai berikut :

Tabel 3.6 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	No.	Perancangan / Solusi
1.	Pengolahan data di *showroom* Juragan Tossa Motor masih di kerjakan dengan cara menulis ulang dari nota penjualan ke dalam buku besar laporan penjualan, sehingga sering	1.	Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Motor dan *Sparepart* Roda Tiga yang baru dapat mempermudah dan meminimalisir kesalahan untuk penginputan data motor dan *sparepart* roda tiga.

	terjadi kesalahan penginputan data.		
2.	Data yang disimpan masih dalam bentuk arsip dan tidak tersimpan secara rapih atau bertumpuk, sehingga sering ada arsip yang hilang. Arsip yang tersimpan tidak tersimpan secara rapih, sehingga pencarian arsip untuk membuat laporan bulanan / tahunan cukup membutuhkan waktu yang lama.	2.	Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Motor dan *Sparepart* Roda Tiga yang baru dapat menyimpan data dengan lebih aman. Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Motor dan *Sparepart* Roda Tiga yang baru dapat mempermudah dan cepat dalam pencarian data untuk membuat laporan.

Evaluasi sistem yang dibuat bertujuan untuk mengurangi tingkat kesalahan dan meminimalisir kekurangan dan kelemahan pada sistem yang berjalan. Sehingga dengan adanya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Motor dan *Sparepart* Roda Tiga ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan sistem di *showroom* Juragan Tossa Motor Cirebon.