BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk membangun suatu sistem informasi penjualan dan pembelian berbasis *web*. Dalam penyusunan proposal usulan penelitian skripsi yang menjadi objek penelitian yaitu Distro Vegas Bulls yang beralamat di Jalan Terusan Buah Batu Komplek Dnmerta Blok.E No.5 Ciganitri, Bandung, Jawa Barat.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Distro Vegas Bulls didirikan pada tanggal 15 juni 2012 oleh dua orang anak muda. Distro Vegas Bulls ini terletak di Jalan Terusan Buah Batu Komplek Dnmerta Blok.E No.5 Ciganitri, Bandung, Jawa Barat. Distro Vegas Bulls ini merupakan salah satu clothing yang menyediakan berbagai jenis baju, jeans, denim, topi serta berbagai macam aksesoris.

Pada tanggal 14 juni 2012 distro Vegas Bulls belum memiliki nama resmi, namun masih merupakan salah satu vendor yang bergerak dibidang penjualan kaos-kaos sesuai pesanan. Vegas Bulls sendiri resmi di bentuk tanggal 15 juni 2012 dan memiliki konsep yang unik dalam pembuatan ide-ide design. Target pasarnya sendiri adalah muda-mudi . Setelah diresmikan Vegas Bulls masih kurang terlalu dikenal dikalangan anak muda, sampai saat ini system pemasaran yang dilakukan masih terbilang minim, hanya mengandalkan dari mulut-kemulut dan point point tertentu di sekitaran jalan raya.

Modal awal Distro Vegas Bulls ini adalah sebesar Rp. 4.000.000,- yang berasal dari modal pribadi pemilik clothingan.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Semua badan usaha atau perusahaan hendaknya memiliki visi dan misi yang nantinya diharapkan tercapai suatu target yang lebih baik. Berikut visi dan misi dari *Distro Vegas Bulls* Bandung :

3.1.2.1 Visi

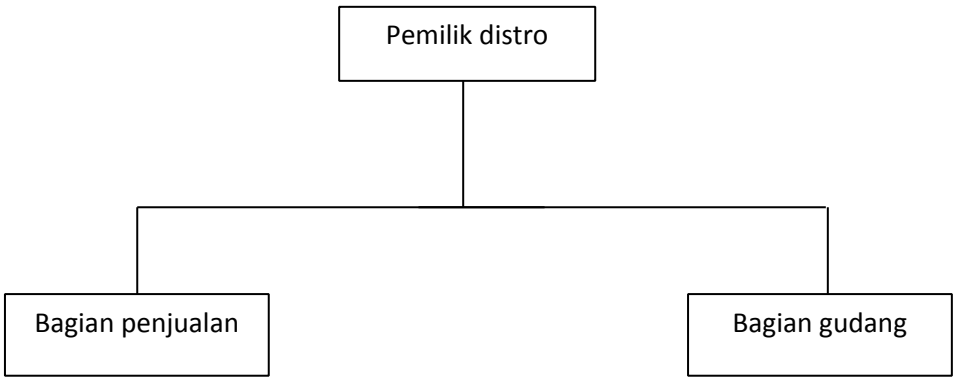
"Menjadikan Vegas Bulls sebagai salah satu brand yang dikenal mulai dari dalam hingga luar negri dengan menyajikan barang-barang berkualitas"

3.1.2.2 Misi

"Memberikan pelayanan yang baik dan barang yang bermutu kepada konsumen, agar dapat dikenal dan diterima dikalangan masyarakat.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam sebuah Organisasi , salah satu komponen yang penting dan mendasar adalah struktur organisasi dimana pembentukan struktur organisasi tersebut dibuat sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan diatur sehingga dapat terkoordinasi dengan baik sehingga tujuan dari perusahaan tersebut dapat tercapai.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

(Sumber : Data Distro Vegas Bulls)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas atau job description adalah salah satu atau suatu rincian yang menunjukkan posisi , wewenang,tanggung jawab dan fungsi dari tugas2 yang harus dilakukan . deskripsi tugas ini perlu di buat agar masing–masing bagian mengerti tugas dan kedudukan nya didalam organisasi distro. Uraian dari jabatan Distro Vegas Bulls adalah sebagai berikut :

1. Pemilik Distro

   Pemilik distro merupakan owner dari distro yang tugasnya bertanggung jawab penuh mengenai distro, dan mewakili distro terhadap pihak luar, menandatangani kesepakatan dan mengambil keputusan yang baik demi kemajuan distro

2. Bagian Penjualan

   Bagian penjualan memiliki tugas mulai dari melayani pembeli, melakukan pemilihan barang sampai melaporkan laporan pemesanan barang.

3. Bagian Gudang

   Pada bagian gudang bertanggung jawab langsung pada pemilik distro, bertanggung jawab atas ketersediaan barang, melaporkan jumlah dan jenis prodiksi barang.

3.2. Metode Penelitian

Sebuah penelitian tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak dilakukan dengan proses yang teratur dan terarah.maka, diperlukanlah suatu pendekatan dalam melakukan suatu penelitian.

Metode penelitian yang dilakukan dalam pengumpulan data di antaranya :

1. Penelitian lapangan

   Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara melihat dan terjun langsung pada objek yang sedang diteliti guna mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan masalah yang nanti akan diteliti, yaitu system informasi penjualan pada distro Vegas Bulls. Adapun cara tersebut diperoleh dengan cara :

   a. Observasi

      Yaitu suatu pengamatan secara sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung yang dilakukan dengan indera mata.

   b. Interview (Wawancara)

      Pada metode ini peneliti mengadakan interview atau wawancara langsung dengan pihak yang berwenang dalam hal ini adalah pimpinan Distro Vegas Bulls

2. Penelitian Perpustakaan

   Yaitu Penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data dengan cara membaca buku untuk mendapatkan bahan tambahan yang bersifat teoritis yang dapat menunjang laporan tugas akhir.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana dan struktur penelitian yang digunakan guna mendapat jawaban dari pertanyaan penelitian.dari uraian tersebut maka dapat dikatakan bahwa design penelitian merupakan semua proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan yang dilakukan pada waktu tertentu. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah metode kualitatif sebagai jenis metode penelitian.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data dan keterangan yang diperlukan, makan dalam hal ini penulis menggunakan cara sebagai berikut :

3.2.2.1.Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi, Kuesioner)

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber yang akan di teliti, dalam hal ini adalah pemilik distro Vegas Bulls. Dalam memperoleh data primer dapat dilakukan dengan cara :

a. Wawancara, yaitu teknik pengumpulan yang dilakukan secara Tanya jawab dengan owner langsung dan berhubungan dengan penelitian. Wawan cara dilakukan guna mendapat data yang relevan dengan masalah yang diteliti penulis.
b. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung cara oprasional distro. Namun peneliti tidak ikut dalam kegiatan.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Data skunder adalah cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain. Pengumpulan data skunder menggunakan metode dokumentasi, yaitu dengan mencari sumber-sumber sejenis dokumen yang berkaitan dengan masalah yang sedang kita teliti.

3.1.2. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun dalam melakukan penelitian penulis menggunakan pendekatan dan pengembangan system sebagai berikut :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan system yang digunakan oleh penulis adalah analisis dan perancangan terrstruktur.Tahapannya terdiri dari :

1. Flowmap

   Yaitu bagan aliran system yang digunakan untuk menggambarkan arus dari dokumen-dokumen yang ada diperusahaan atau organisasi

2. Diagram kontek (*Contex Diagram*)

   Diagram konteks adalah diagram tingkat tinggi yang menggambarkan hubungan antar eksternal dengan system, dimana data yang diinput oleh bagian komponen eksternal yang akan diproses didalam system dan akan menghasilkan laporan yang akan diinginkan oleh komponen eksternal tersebut.

3. *Data Flow Diagram* (DFD)

   Data Flow Diagram DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atausistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telpon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya microfile, harddisk, tape, diskette dan lain sebagainya). DFD merupakan alat yang cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Lebih lanjut DFD juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik.

   Beberapa komponen atau simbol yang digunakan DFD untuk maksu mewakili:

   1) External entity (kesatuan luar) atau boundary (batas sistem)
   2) Data flow (arus data)
   3) Process (proses)
   4) Data store (simpanan data)

4. Kamus Data (*Data Dictionary*)

   Kamus data adalah daftar organisasi dari semua element data yang ada didalam system secara lengkap, dengan definisi yang baku. Sehingga user analisis system akan memiliki pengertian yang sama untuk input , output dan komponen penyimpanan serta perhitungannya.

5. Normalisasi

   Salah satu cara pendekatan atau teknik yang digunakan dalam membangun disain *logic basic* data *relation* dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar.tujuan dari normalisasi adalah untuk menghasilkan struktur tabel yang normal dan baik. Teknik normalisasi ini adalah upaya agar disain *logic* tabel-tabel berada dalam "*normal form*" yang dapat didefinisikan dengan menggunakan ketergantungan fungsi.

6. Relasi tabel

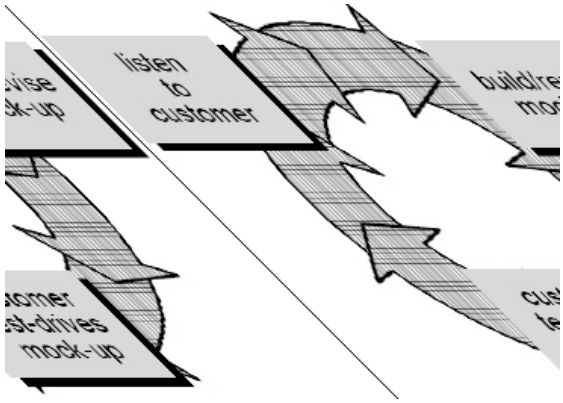
   Relasi tabel merupakan gambaran tentang hubungan antara tabel satu dengan tabel yang lainnya yang ada di dalam suatu system.

7. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

   Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah diagram yang menggambarkan model relasi antara rancangan data tersimpan atau bentuk logika yang dipakai analisis dan desain suatu system informasi. Model relasi ini diperlukan untuk menggambarkan struktur data dan relasi antara data.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem informasi yang digunakan adalah metode pengembangan system secara *prototyping. Prototyping* merupakan suatu pendekatan yang membuat model yang memperlihatkan fitur-fitur produk, layanan, atau system usulan. Modelnya dikenal dengan *prototyping* . langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.2 Buku Rekayasa Perangkat Lunak Edisi Revisi

1. Pengumpulan Kebutuhan

   Develover dank lien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diinginkan dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Details kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan.

2. Perancangan

   Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototype.

3. Evaluasi Prototype

   Klien mengevaluasi prototype yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan software.

4. Implementasi Sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan sesuai dengan masukan terakhir.

Kelebihan dari metode pengembangan *prototype* adalah pembuat dapat melibatkan pemakai *(User)* dalam pembuatan sebuah sistem informasi yang cocok dan sesuai dengan yang *user* inginkan.

Kekurangan dari metode pengembangan *prototyping* adalah:

1. Dalam membuat prototype banyak hal yang diabaikan seperti efisiensi, kualitas, kemudahan dipelihara/dikembangkan, dan kecocokan dengan lingkungan yang sebenarnya. Jika klien merasa cocok dengan prototype yang disajikan dan berkeras terhadap produk tersebut, maka develover harus kerja keras untuk mewujudkan produk tersebut menjadi lebih baik, sesuai kualitas yang seharusnya.
2. Develover biasanya melakukan kompromi dalam beberapa hal karena harus membuat prototype dalam waktu singkat. Mungkin sistem operasi yang tidak sesuai, bahasa pemrograman yang berbeda, atau algoritma yang lebih sederhana.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1) Flow Map

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah–langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowmap* berguna untuk membantu analis dan programer untuk memecahkan masalah kedalam *segmen* yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif pengoperasian. Biasanya *flowmap* mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

2) Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah Suatu diagram alir yang tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan dan keluaran. sistem yang dimaksud adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan. mengidentifikasikan awal dan akhir data awal dan akhir yang masuk dan keluaran sistem. 39 Diagram ini merupakan gambaran umum sistem yang nantinya akan kita buat. secara uraian mah dapat dikatakan bahwa *diagram konteks* itu berisi siapa saja yang memberikan data (*inputan*) ke sistem serta kepada siapa data informasi yang harus dihasilkan sistem.

3) Data Flow Diagram

Menurut Andri Kristianto (2007:61), Data Flow Diagram yaitu: "*Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dari interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut*".

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir ataupun lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. Jogiyanto (2008 : 700)

4) Kamus Data

Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan *kamus data*, analisis sistem dapat mengidentifikasi data yang mengalir di sistem dengan lengkap.

Kamus data mendefinisikan elemen data dengan fungsi sebagai berikut:

a. Nama Arus Data, *kamus data* yang dibuat harus berdasarkan data yang mengalir di diagram arus data.

b. *Alias*, perlu ditulis karena data yang sama mempunyai nama yang berbeda untuk orang atau *department* satu dengan yang lainnya.

c. Bentuk data, perlu dicatat karena digunakan untuk mengelompokan kamus data kedalam kegunaannya sewaktu perancangan sistem.

d. Arus data, menunjukan dari mana data itu mengalir dari mana data akan menuju.

e. Penjelasan, untuk lebih memperjelas tentang makna dari arus data yang di catat di *kamus data*.

f. Periode, menunjukan kapan terjadinya arus data ini.

g. *Volume*, *volume* yang dicatat di kamus data ini adalah tentang *volume* rata-rata*volume* puncak dari arus data.

h. *Struktur data* menunjukan arus data yang dicatat di *kamus data* terdiri dari *item* - *item* data apa saja. Jogiyanto (2008 : 725)

5) Perancangan Basis Data

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses untuk mengubah perancangan basis data untuk menghasilkan skema tabel dalam bentuk normal. Masalah tersebut biasanya merupakan suatu ketidak konsistenan (tidak normal) apabila dilakukan penghapusan *(delete)*, pengubahan *(update)* dan pembacaan *(retrieve)* pada suatu basis data.

Bentuk normalisasi adalah suatu aturan yang dikenakan pada tabel-tabel dalam basis data dan harus dipenuhi oleh tabel-tabel tersebut pada level-level normalisasi. Ada macam-macam bentuk normalisasi, diantaranya adalah bentuk tidak normal, bentuk normal pertama, bentuk normal kedua dan bentuk normal ketiga.

Aturan-aturan dalam masing-masing bentuk normalisasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tahap tidak normal

   Pada tahap ini, semua data yang ada direkam tanpa format tertentu. Hal tersebut dapat menyebabkan data mengalami duplikasi.

2. Normalisasi tahap 1

   Suatu tabel dikatakan dalam bentuk normal pertama (1NF) bila setiap kolom bernilai tunggal untuk setiap baris atau jika nilai atribut tidak terpisahkan. Ini berarti bahwa nama kolom yang berulang cukup diwakili oleh sebuah nama kolom (tidak perlu ada indeks dalam memberi nama kolom).

3. Normalisasi tahap 2

   Adalah menentukan kunci dari normalisasi tahap 1 yang akan digunakan sebagai *primary key* pada tabel, membentuk tabel

berdasarkan *primary key* dan mengelompokan data pada tabel-tabel yang sudah dibentuk.

4. Normalisasi tahap 3

Pada tahap 3 dilakukan penentuan relasi antar tabel sehingga memungkinkan adanya field kunci sekunder.

b. Tabel Relasi

Database dengan struktur data hubungan dapat digambarkan dalam bentuk tabel. Kolom tabel menunjukan atribut dari file. Atribut ini menunjukan item *data* / *field*. Kumpulan nilai dari field atau item data disebut juga dengan dominan.

c. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD merupakan model konseptual yang mendiskripsikan hubungan antara penyimpana, ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, pengguna dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan.

Ada beberapa element yang terdapat dalam ERD, diataranya :

1. Entity

   Entity merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari *entity* ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang

2. Atribut

Setiap *entitas* pasti mempunyai *elemen* yang disebut *atribut* yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari *entitas* tersebut. Isi dari *atribut* mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasikan isi elemen satu dengan yang lain. Gambar *atribut* diwakili oleh simbol elips.

3. Hubungan / Relasi

Hubungan antara sejumlah *entitas* yang berasal dari himpunan *entitas* yang berbeda. Relasi dapat digambarkan sebagai berikut :

Relasi yang terjadi diantara dua himpunan *entitas* (misalnya A dan B) dalam satu basis data yaitu:.

a. Satu ke satu *(one to one)*

Satu ke satu (*One to One)* adalah hubungan antara satu atribut dengan atribut lain dalam satu *file* yang sama mempunyai hubungan satu lawan satu.

b. Satu ke banyak *(one to many)*

Satu ke banyak *(One to Many)* adalah hubungan antara atribut yang satu dengan atribut laing dalam satu *file* yang sama mempunyai hubungan satu lawan banyak.

c. Banyak ke banyak *(Many to many)*

Setiap *entitas* pada himpunan *entitas* A dapat berhubungan dengan banyak *entitas* pada himpunan *entitas* B.

3.1.3. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak adalah proses pengecekan terhadap suatu perangkat lunak, apakah perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai dengan standar perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai dengan standar tertentu. Standar yang menjadi acuan dapat berupa menurut instansi tertentu ataupun disesuaikan dengan keperluan costumer dan user. Meningkatnya visibilitas perangkat lunak sebagai suatu elemen sistem dan biaya yang muncul akibat kegagalan perangkat lunak.

Metode pengujiaan perangkat lunak yang penyusun pakai dalam pengujiaan perangkat lunak yang penyusun pakai adalah Metode ***Black Box Testing***, ***Black Box Testing*** 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 peracangan 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 *black-box* dilakukan untuk menentukan beberapa macam kesalahan, yaitu :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau *database external*
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Sebelum tahap perancangan sistem, dilakukan tahap analisis sistem. Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting. Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Sistem yang sedang berjalan saat ini pada Distro Vegas Bulls yaitu sistem penjualan yang masih bersifat manual atau tradisional, dimana transaksi tersebut dilakukan dengan cara bertatap muka langsung, konsumen datang langsung ke tempat untuk memilih produk dan melakukan pembayaran. Dan pada sistem pemasaran saat ini masih terdapat kesulitan dalam memasarkan produk baru yang ada di Distro Vegas Bulls agar dapat secara *up to date* diketahui oleh konsumen. Karena Distro Vegas Bulls hanya menunggu konsumen yang datang ke tempat untuk melihat produk terbaru secara langsung.

Karena lokasi Distro Vegas Bulls berada di kota Bandung, maka konsumen yang datang yaitu konsumen yang tinggal di daerah Bandung atau konsumen luar kota Bandung yang memiliki sanak saudara di Bandung atau yang memang kebetulan sedang melakukan kunjungan ke kota Bandung, sehingga perluasan informasi mengenai Distro Vegas Bulls ini masih sangat kurang, karena hanya dengan mengandalkan penyebaran informasi dari satu konsumen dan konsumen lain, dan akan sangat sulit apabila konsumen yang berada di luar Bandung untuk dapat membeli produk Distro Vegas Bulls karena di haruskan datang langsung ke tempat. Hal ini merupakan hal yang sangat menghambat

dalam memperluas wilayah pemasaran produk Distro Vegas Bulls kepada masyarakat luas.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen dilakukan untuk mengetahui dokumen apa saja yang digunakan di sistem yang sedang berjalan saat ini. Berikut ini adalah rincian dari analisi dokumen yang sedang berjalan.

Tabel 3.1 Analisis Dokumen Yang Sedang Berjalan Pada Distro Vegas Bulls

No	Dokumen	Deskripsi
1.	Nota Penjualan Fungsi Sumber Distribusi Frekuensi Atribut	Bukti transaksi yang dilakukan konsumen Untuk membuat laporan penjualan Bagian Penjualan Konsumen Setelah melakukan Transaksi Tanggal, Banyak barang, Nama barang, Harga barang, Jumlah, Total
2.	Laporan Penjualan Fungsi Sumber Distribusi Frekuensi Atribut	Laporan Penjualan barang Untuk mengetahui penjualan barang Bagian Penjualan Pemilik Setelah barang terjual Tanggal, Nama barang, Harga barang, Jumlah, Total
3.	Laporan Pers Barang Fungsi Sumber Distribusi Frekuensi Atribut	Laporan persediaan barang Untuk mengetahui persediaan barang Bagian gudang Bagian penjualan dan Pemilik Setelah terjadinya penjualan barang Nama barang, Harga barang, Stock barang
4.	Laporan Order Barang Fungsi Sumber Distribusi Frekuensi Atribut	Laporan pembelian barang Untuk membeli barang Bagian gudang Pemilik dan Supllier Setelah terjadinya persediaan barang habis Tanggal, Nama barang, Harga barang, Stock barang, Jumlah, Total

5.	Nota Pembelian Fungsi Sumber Distribusi Frekuensi Atribut	Bukti transaksi yang dilakukan supplier Untuk membuat laporan pembelian Supplier Bagian Gudang Setelah terjadinya order barang Tanggal, Banyak barang, Nama barang, Harga barang, Jumlah, Total
6.	Laporan Pembelian Fungsi Sumber Distribusi Frekuensi Atribut	Laporan pembelian barang Untuk mengetahui pembelian barang Bagian Gudang Pemilik Setelah terjadinya pembelian barang Tanggal, Nama barang, Harga barang, Stock barang, Jumlah, Total

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan tahapan-tahapan yang menerangkan suatu proses pada sebuah sistem, bagaimana proses yang terjadi, siapa yang mengerjakan dan dokumen apa yang digunakan.

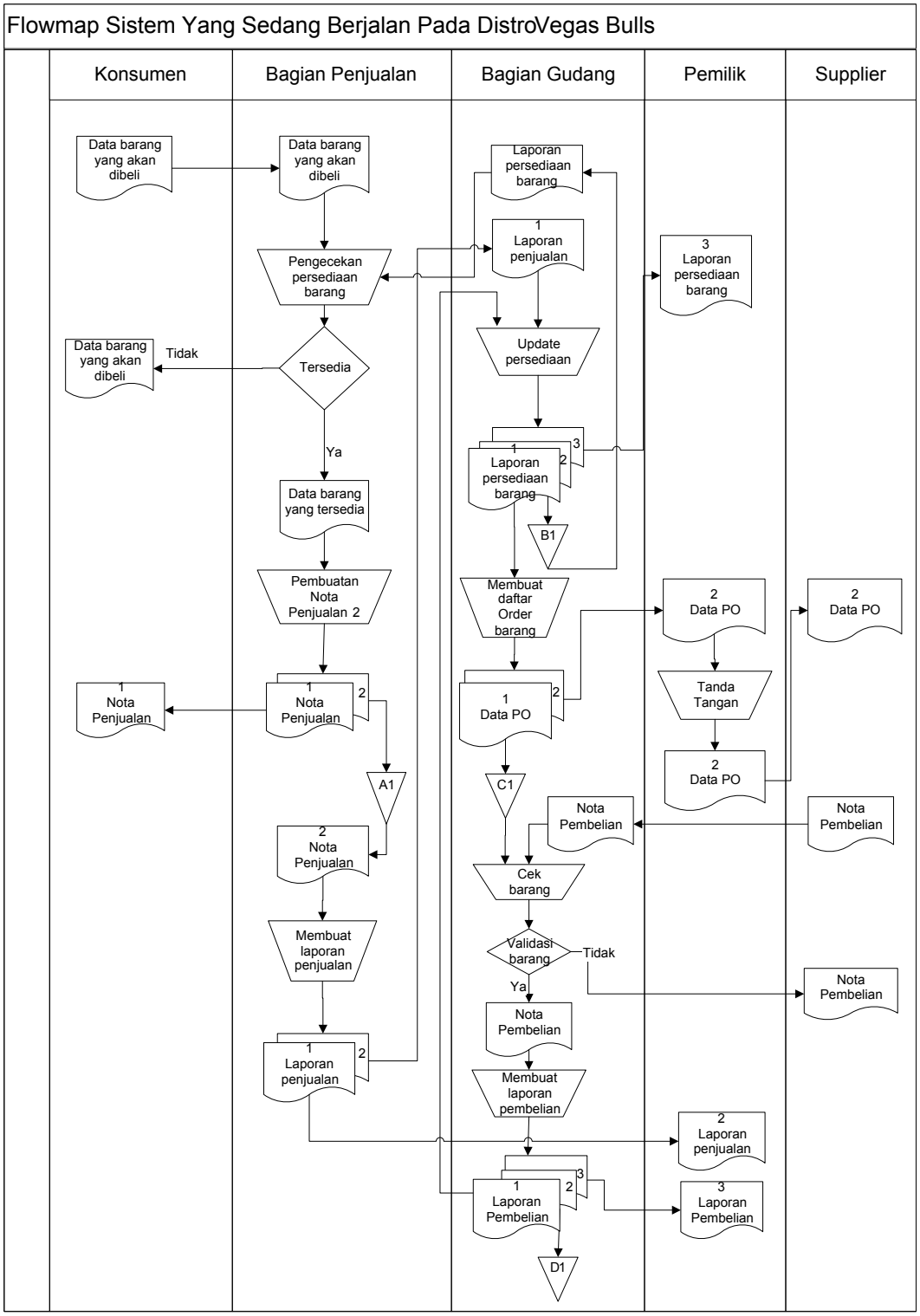
Hasil dari analisis prosedur yang sedang berjalan pada Distro Vegas Bulls adalah sebagai berikut :

1. Konsumen memilih barang yang akan dibeli, setelah itu konsumen memberitahukannya kepada bagian penjualan.
2. Bagian penjualan menerima data barang yang akan dibeli oleh konsumen lalu bagian penjualan mengecek barang yang tersedia sesuai dengan ukuran yang diminta dan bagian gudang memberikan laporan persediaan barang kepada bagian penjualan, apabila barang yang diinginkan tidak ada maka bagian penjualan akan memberitahukan kepada konsumen bahwa barang yang akan dibeli konsumen tidak tersedia dan jika barang tersedia maka barang tersebut akan diberikan kepada konsumen.

3. Jila barang tersedia maka bagian penjualan membuat nota rangkap dua. Satu buah diberikan kepada konsumen dan satu lagi disimpan sebagai arsip nota penjualan.
4. konsumen melakukan pembayaran sesuai dengan total harga yang ada pada nota, kemudian bagian penjualan akan memberikan nota dan barang kepada konsumen.
5. Bagian penjualan membuat laporan penjualan rangkap dua untuk diberikan kepada Bagian gudang dan Pemilik.
6. Bagian gudang menerima laporan penjualan lalu mengupdate persediaan barang dan bila barang habis bagian gudang membuat laporan persediaan barang rangkap tiga. Satu disimpan dalam arsip satu lagi diberikan kepada pemilik, dan satu lagi untuk membuat daftar order barang rangkap 2. Satu diberikan ke pemilik dan satu lagi dimasukan ke arsip
7. Pemilik menerima laporan persediaan barang dan laporan order barang dari bagian gudang, jika barang telah habis maka pemilik membuat order pembelian barang yang dikirimkan kepada supplier.
8. Supplier menerima order pembelian barang dari pemilik, lalu supplier membuat nota pembelian rangkap dua yang nantinya untuk diberikan kepada bagian gudang.
9. Bagian gudang menerima nota pembelian dari supplier, lalu bagian gudang mengecek barang tersebut dan jika tak sesuai maka nota pembelian tersebut dikembalikan ke supplier dan jika semua barang sesuai maka bagian gudang membuat laporan pembelian rangkap 3. Satu buat arsip, satu biat pemilik dan satu lagi buat mengupdate persediaan barang.

3.3.2.1. Flow Map

Flowmap yang menggambarkan jalannya sistem yang sedang berjalan pada Distro Vegas Bulls.



Gambar 3.3 Flowmap Sistem Yang Sedang Berjalan Pada Distro Vegas Bulls

Keterangan :

A1 : Arsip Nota Penjualan

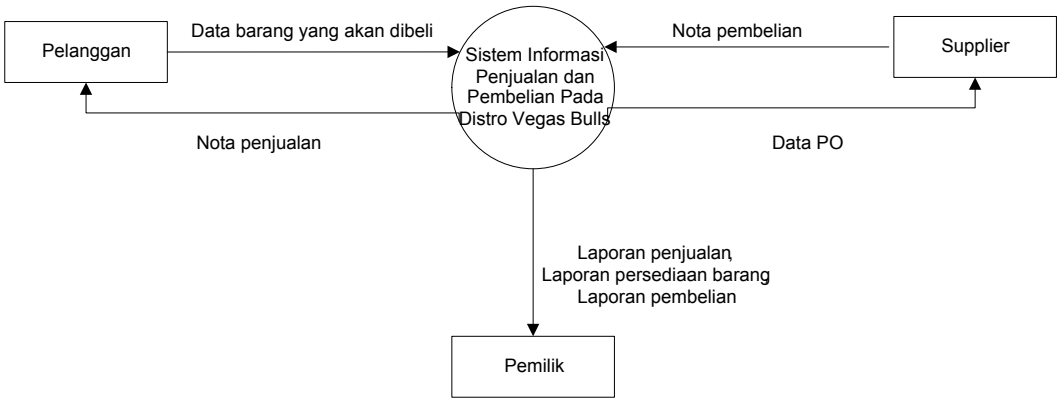
B1 : Arsip Persediaan Barang

C1 : Arsip PO

D1 : Arsip Laporan Pembelian

3.3.2.2. Diagram Konteks

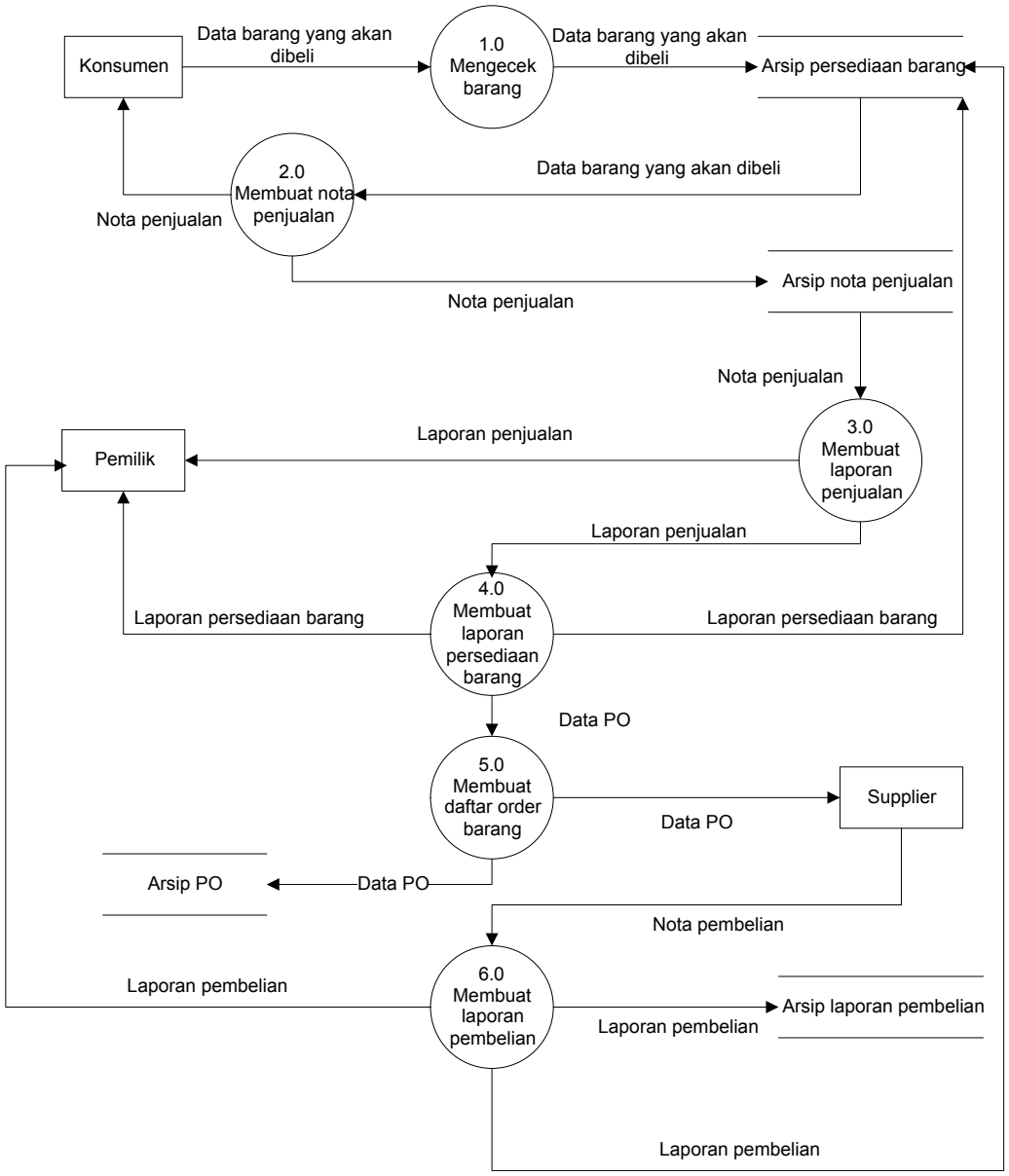
Diagram konteks yang sedang berjalan pada Distro Vegas Bulls adalah sebagai berikut :



Gambar 3.4 Diagram Kontek Sistem Yang Sedang Berjalan Pada Distro Vegas Bulls

3.3.2.3. Data Flow Diagram

Data flow diagram yang sedang berjalan pada Distro Vegas Bulls adalah sebagai berikut :



Gambar 3.5 DFD sistem Yang Sedang Berjalan Pada Distro Vegas Bulls

3.3.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Tabel 3.2 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan Pada Distro Vegas Bulls

No.	Permasalahan	Pihak	Solusi
1.	Belum adanya data penjualan dan pembelian yang terintegrasi secara terkomputerisasi.	Perusahaan	Penulis membuat rancangan pengelolaan data tersusun secara rapih.
2.	Belum adanya media untuk memperluas pemasaran ke masyarakat luas	Perusahaan	Penulis membuat rancangan sebuah website penjualan online untuk promosi produk.
3.	Tidak ada layanan transaksi penjualan jarak jauh dalam melakukan transaksi penjualan, sehingga konsumen diharuskan mendatangi langsung Distro Vegas	Konsumen dan Perusahaan	Penulis membuat rancangan sebuah layanan transaksi penjualan secara jarak jauh.

	Bulls untuk memilih produk dan melakukan pembayaran secara tunai.		