BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Dept.Store Heti Juaeti merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang multi level marketing, yang berdiri pada pertengahan bulan juli 2012. Berawal dengan 50 orang pada jaringannya dengan omset yang lumayan besar sebagai pemula sehingga pada bulan Agustus 2012 dipercaya oleh kantor Pusat untuk menjadi perwakilan di daerahnya untuk menjadi Dept Store Heti Juaeti di kota kabupaten Sukabumi.

3.1.2 **Visi dan Misi Perusahaan**

VISI :

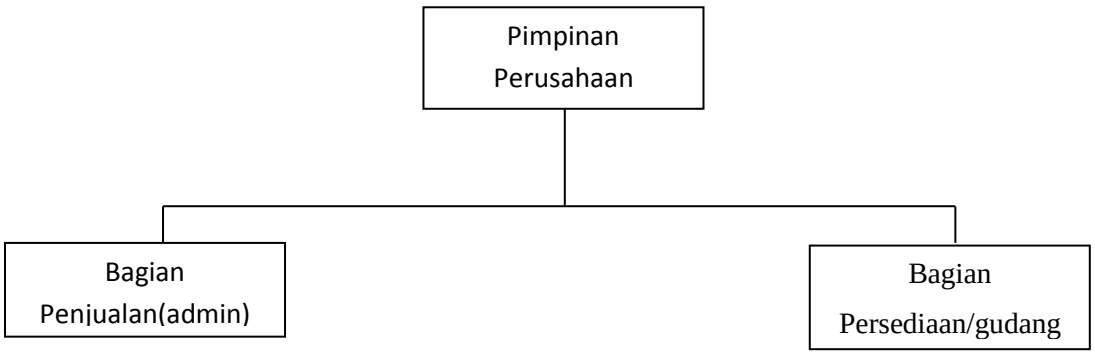
Mendukung perekonomian Bangsa Indonesia dengan mencintai 100% produk Indonesia dan turut serta dalam mensejahterakan kehidupan Masyarakat Indonesia dengan membagi keuntungan secara langsung dan merata melalui Sistem Pemasaran Berjenjang.

MISI :

Memiliki system pemasaran berjenjang yang konsisten dengan didukung system informasi dan pemesanan produk secara real time melalui SMS atau internet, serta memilih produk fashion Indonesia dengan kualitas, desain dan harga yang terbaik, sehingga dari nilai-nilai di atas akan menjadikan PALOMA perusahaan MLM yang terbaik.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

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 dept store heti juaeti yang telah memiliki struktur organisasi sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur organisasi Dept Store Heti Juaeti

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 dept.strre Heti Juaeti adalah sebagai berikut :

1) Pimpinan Perusahaan

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(admin)

a. Bertanggung jawab mengenai distribusi dan penjualan barang.
b. Bertangung jawab juga sebagai admin yg melakukan inputan data barang atau inputan data member.
c. Memberikan laporan secara periodik kepada pimpinan perusahaan mengenai laporan penjualan barang.

3) Bagian Gudang

a. Bertanggung jawab untuk mengurus dan mengelola persediaan barang.
b. Memberikan laporan kepada bagian penjualan dan pimpinan mengenai persediaan barang yang ada di gudang.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan, atau mencatat data yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun karya ilmiah atau penelitian dengan prosedur yang didasarkan pada suatu struktur logis yang terdiri dari beberapa tahapan kerja dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dan tindakan *(action research),* metode penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data kemudian menganalisanya serta memaparkan hasil pengamatan di lapangan.

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan

informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

Sedangkan metode tindakan (*action research*) yaitu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung didunia aktual (lapangan).

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Semua data ini diperoleh dari sumber pertama atau bukan sumber pertama. Penelitian ini dilakukan secara langsung pada Baraya Travel yang menjadi objek penelitian. Data dan informasi yang diperoleh merupakan data primer dan data sekunder

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data Primer yaitu data ini berupa teks hasil wawancara dan diperoleh melalui wawancara dengan informan yang sedang dijadikan sampel dalam penelitiannya. Data dapat direkam atau dicatat oleh peneliti. Berikut adalah metode pengumpulan yang digunakan penulis:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan langsung terjun ke lapangan untuk mengamati permasalahan yang terjadi dalam perusahaan secara langsung ditempat kejadian meliputi melakukan pencatatan secara sistematik kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan

2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan karyawan pada bagian yang berhubungan dengan masalah yang diambil oleh penulis.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data Sekunder adalah data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh oleh peneliti dengan cara membaca, melihat atau mendengarkan. Penulis mengumpulkan data-data dan informasi dari buku sumber yang diperoleh dari perpustakaan ataupun data yang disediakan oleh pihak perusahaan.Penelitian kepustakaan dilakukan untuk memperoleh data teoritis yang digunakan sebagai dasar pengetahuan dan perbandingan dalam melaksanakan penulisan dan pembahasan.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

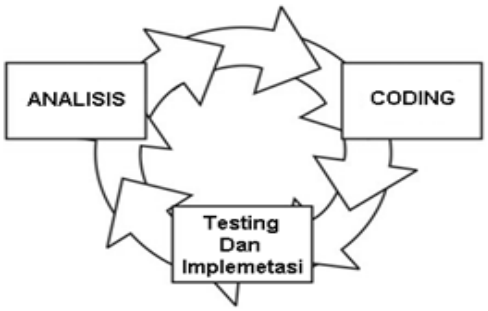
Metode pendekatan sistem merupakan pendekatan bagaimana menggunakan alat alat dan peraturan-peraturan yang melengkapi satu atau lebih tahapan-tahapan pengembangan Sistem Informasi. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *object oriented*. Pendekatan berorientasi objek merupakan paradigma pemograman yang berorientasi pada objek. Semua data dan fungsi dalam paradigma ini dibungkus dalam *kelas-kelas* atau *objek-objek*. Setiap objek dapat menerima pesan,memproses data, dan mengirim pesan ke objek lainnya.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pendekatan/penyelesaian yang digunakan pada tugas akhir ini adalah menggunakan prototipe. 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) Prototipe 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, prototipe 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 prototipe. Prototipe tersebut dievaluasi dan dipakai untuk membagi kebutuhan pengembangan perangkat lunak.

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

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

Menurut Abdul Kadir (2007:56) Secara garis besar, tujuan prototipe 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 prototipe:

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 prototipe, kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
5. Pemakai memiliki kesempatan yang lebih banyak dalam meminta perubahan-perubahan.
6. Menghemat biaya.

Kelemahan Prototipe:

1. Prototipe hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh-sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran untuk menggarap prototipe.
2. Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembangan lebih berkonsentrasi pada pengujian dan pembuatan prototipe.
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 prototipe, ada kemungkinan pemakai menjadi jenuh dan memberikan reaksi yang negatif.
5. Apabila tidak terkelola dengan baik, prototipe menjadi tidak pernah berakhir. Hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi.

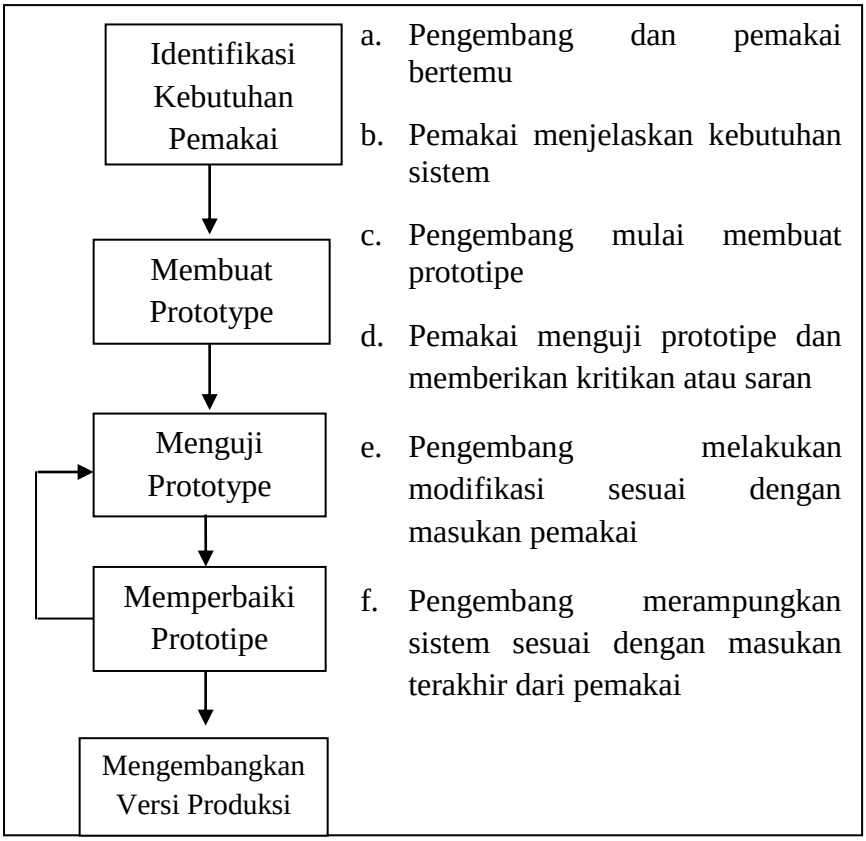
Adapun tahapan-tahapan dari metode *prototype* adalah sebagai berikut :

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 Prototipe

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

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Analisis adalah suatu kegiatan awal dalam penyusunan suatu sistem dimana di dalamnya terdapat proses untuk memahami sistem yang telah ada, pemeriksaan dan dengan

menggunakan informasi yang diperoleh merekomendasikan pengembangan atau peningkatan sistem yang berguna bagi tahap berikutnya. Perancangan adalah kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan masukan-masukan yang baru, kumpulan-kumpulan dari file-file, metode-metode, prosedur dan keluaran dalam pemprosesan suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai. Untuk merancang sistem, *tool* / alat bantu yang di pergunakan, yaitu:

1. Flow Map

   merupakan bagan yang menggambarkan dan menjelaskan urutan prosedur-prosedur arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem dan menggambarkan aliran data atau dokumen dari satu entitas ke entitas lain.

2. Diagram Kontek

   Diagram konteks merupakan diagram yang dapat menggambarkan hubungan antara satu sistem dalam suatu lingkaran,dengan entitas diluar lingkungan sistem.

3. Data Flow Diagram

   DFD merupakan *case tool* untuk menggambarkan desain proses disertai aliran data (data flow) yang digunakan dalam membangun sistem informasi. DFD menunjukan bagaimana arsitektur sistem informasi dibangun karena dapat menjadi panduan(*guide*) bagi programmer dalam membuat modul program. Oleh karena itu proses yang ada dalam DFD cendrung mengaraha ke proses yang terjadi secara logika.

4. Kamus Data

   Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data disistem dengan lengkap. Pada tahap analisis, kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan

tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Pada tahap perancangan digunakan untuk merancang input dan merancang laporan-laporan dan database.

5. Perancangan Basis Data

   a.Normalisasi

   Proses pengelompokan data kedalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud satu bentuk database yang mudah unutk dimodifikasi.

   b.Tabel relasi

   Tabel relasi untuk menggambarkan hubungan antar entitas luar dengan sistem entitas relasi diagram dengan menggunakan presepsi yang terdiri dari sekumpulan objek dasar yaitu entitas dan hubungan antar entitas.

3.2.4. Pengujian Software

Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu :

1. Pengujian dengan menggunakan data uji untuk menguji semua elemen program (data internal, *loop*, logika, keputusan dan jalur). Data uji dibangkitkan dengan mengetahui struktur internal (kode sumber) dari perangkat lunak.
2. Pengujian dilakukan dengan mengeksekusi data uji dan mengecek apakah fungsional perangkat lunak bekerja dengan baik. Data uji dibangkitkan dari spesifikasi perangkat lunak.

3.2.4.1. *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 dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai

dengan yang diharapkan.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan *interface*, kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal, kesalahan kinerja, inisialisasi dan kesalahan terminasi. Dalam pengujian perangkat lunak penulis berencana menggunakan metode pengujian *black box*. Dimana pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

3.3 Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai suatu proses penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam komponen sistem dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan- permasalahan, kesempatan kesempatan hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan- kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan pada sistem tersebut. Analisis sistem yang berjalan merupakan suatu gambaran tentang sistem yang diamati yang sedang berjalan saat ini,sehingga kelebihan dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan dapat diketahui. Analisis sistem yang berjalan juga dapat memudahkan dalam perancangan sistem yang baru.

3.3.1 Analisis Dokumen

Dalam analisis dokumen ini, akan menghasilkan beberapa dokumen yang digunakan dalam proses pemesanan Barang di dept.store heti juaeti. Tujuan dari analisis dokumen adalah untuk mengetahui dokumen apa saja yang terkait dalam sistem serta hal halyang berkaitan dengan dokumen tersebut. Adapun dokumen-dokumen yang digunakan sebagai berikut :

1. Nama dokumen : Form Pendafaran
   Sumber : Bagian Penjualan(admin)
   Rangkap : 3 (tiga) lembar

Item data : ID_Member, Nama_Pemohon, No_Identitas, Alamat, No_Handphone, Nama_Bank, No_Rek, Nama_Pemilik_Rek, Cabang_Kota, Waris, ID_Sponsor, Nama_Sponsor, ID_Upline, Nama_Upline, Tempat_Tanggal_Bergabung

Deskripsi : Untuk pendaftaran member baru

2. Nama dokumen : Faktur penjualan

   Sumber : Bagian penjualan

   Rangkap : 2 (dua) lembar

   Item data : Tanggal, no faktur, kode barang, banyaknya, nama barang, harga , jumlah, total

   Deskripsi : Digunakan sebagai keterangan bukti transaksi

3. Nama dokumen : Laporan penjualan

   Sumber : Bagian penjualan

   Rangkap : 1 (satu) lembar

   Item data : No invoice,kode member, nama Member,kode barang, jumlah barang, harga, sub total, diskon, total.

   Deskripsi : Sebagai keterangan laporan transaksi penjualan untuk diberikan kepada pimpinan.

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 barang yang sedang berjalan di Dept Store Heti juaeti.

Prosedur dari Sistem Informasi penjualan dan pembelian di dept. Store Heti juaeti yang berjalan :

a. Prosedur Penjualan

1. Pelanggan datang ke Toko untuk memesan barang.
2. Bag penjualan mengecek member
3. Jika Pelanggang mau bergabung Bagian penjualan menyerahkan Form Pendaftaraan yag di isi oleh pelangggan rangkap 3 ,1 rankap untuk pelanggan,1 rangkap untuk dep store,1 rangkap untuk kantor pusat dan Mendapatkan keuntungan diskon 30%.
4. Jika tidak maka pelanggang bisa langsung memesan dan tidak mendapatkan diskon 30%.
5. Pelanggan memesan Barang yang tertera di katalog.
6. Bagian Penjualan menyerahkan pesanan ke bagian gudang untuk mengecek ketersediaan barang.
7. Jika barang tersedia maka barang tersebut di serahkan ke bagian penjualan.
8. Jika barang tidak tersedia barang tersebut sedang kosong di gudang atau tidak ada stock.
9. bagian gudang membuat faktur pembelian barang ke kantor pusat.
10. Kantor pusat mengirim barang sesuai dengan faktur pembelian dari dept store
11. barang datang dari kantor pusat bagian gudang langsung update barang.
12. Bagian gudang membuat Laporan barang yang sudah diupdatedan diserahkan kepada pimpinan.
13. Bagian penjualan membuat faktur penjualan sesuai barang yang tersedia.
14. Pelanggan menerima faktur penjualan dari bagian penjualan sebagai bukti keterangan transaksi.
15. Bagian penjualan membuat laporan penjualan untuk diberikan kepada pimpinan.

b. Prosedur Retur

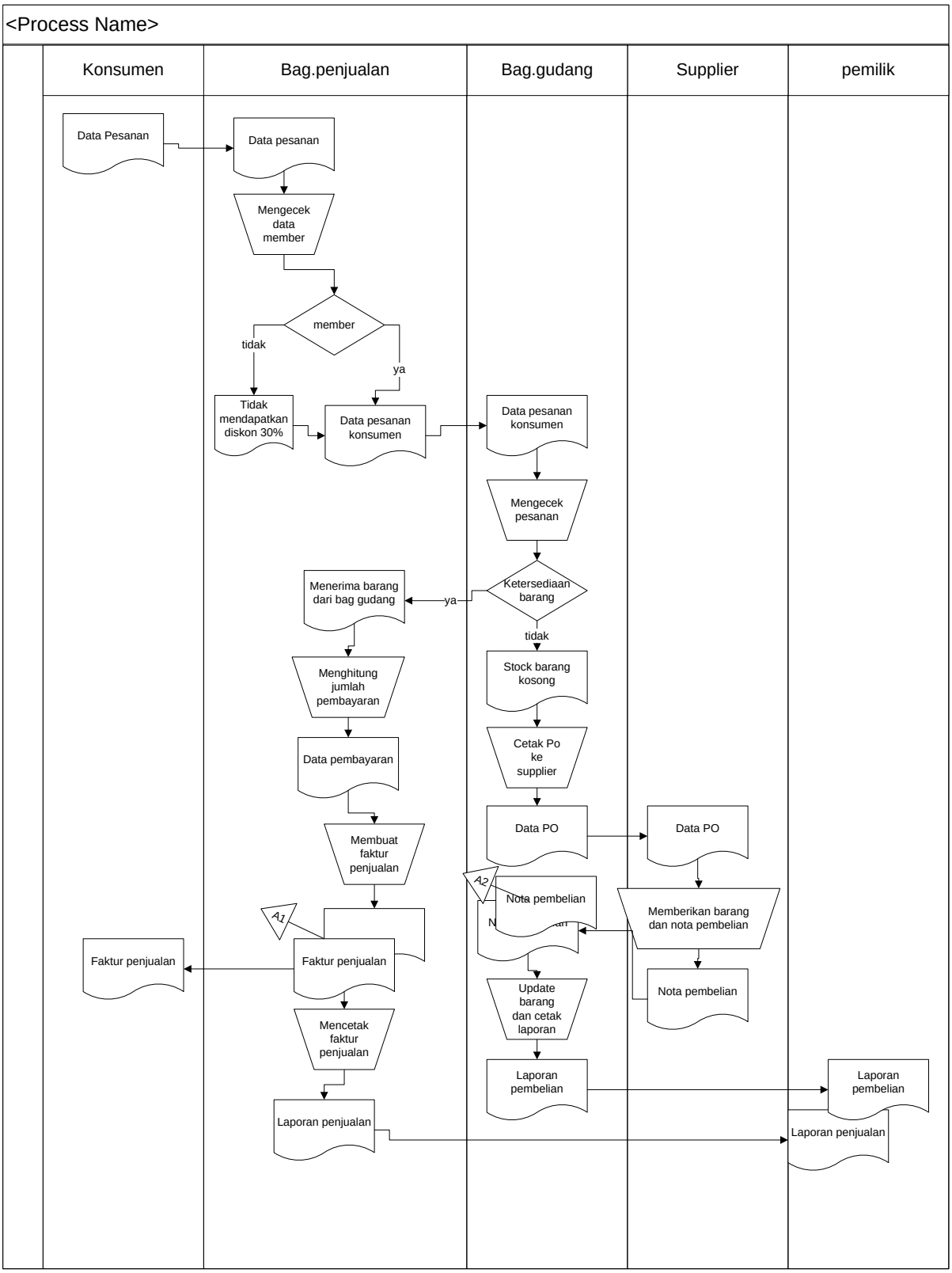
1. konsumen membawa nota penjualan
2. bag penjualan mengecek nota
3. jika nota lebih dari minggu retur ditolak
4. jika tidak bag penjualan memberikan pilihan mau di tukar sama barang baru apa sama uang.
5. Jika konsumen memilih dengan uang maka di potong 30% dari harga di nota
6. Jika konsumen memilih barang maka bagian gudang mengambil barang baru yang ada di stock

Bagian gudang membuat membuat laporan retur untuk di serahkan kepada pemilik.

3.3.2.1 Flow Map

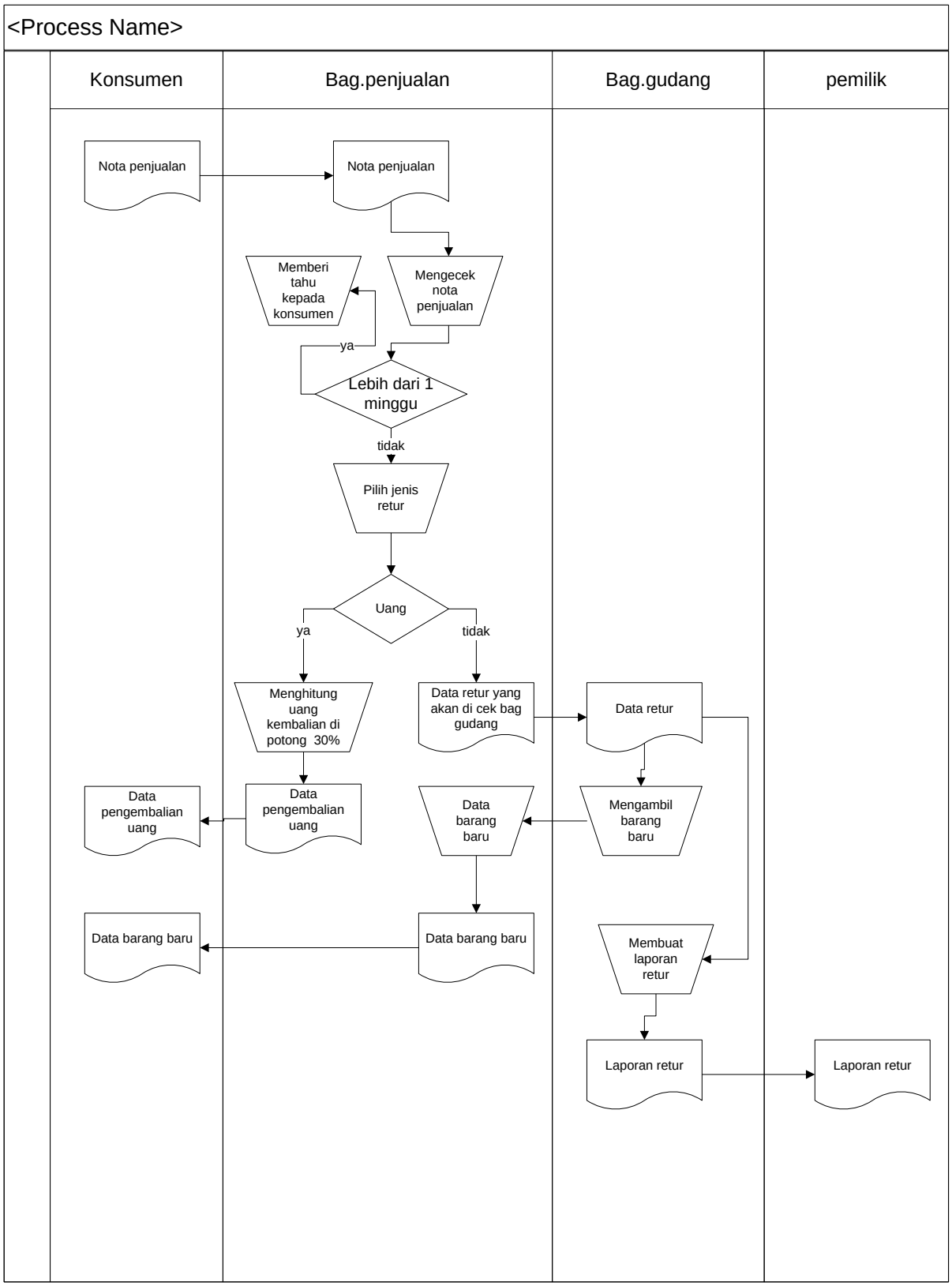
Flow map menggambarkan hubungan pada setiap subsistem-subsistem yang secara langsung menggerakan sistem. Setiap alur data dari subsistem dapat terlihatjelas sehingga dapat diketahui pembagian kerja dari setiap subsistem.Berikut merupakan flow map dari sistem yang berjalan di dept.store heti juaeti

a. Flowmap penjualan yang berjalan



Gambar 3.4 Flowmap penjualan yang sedang berjalan

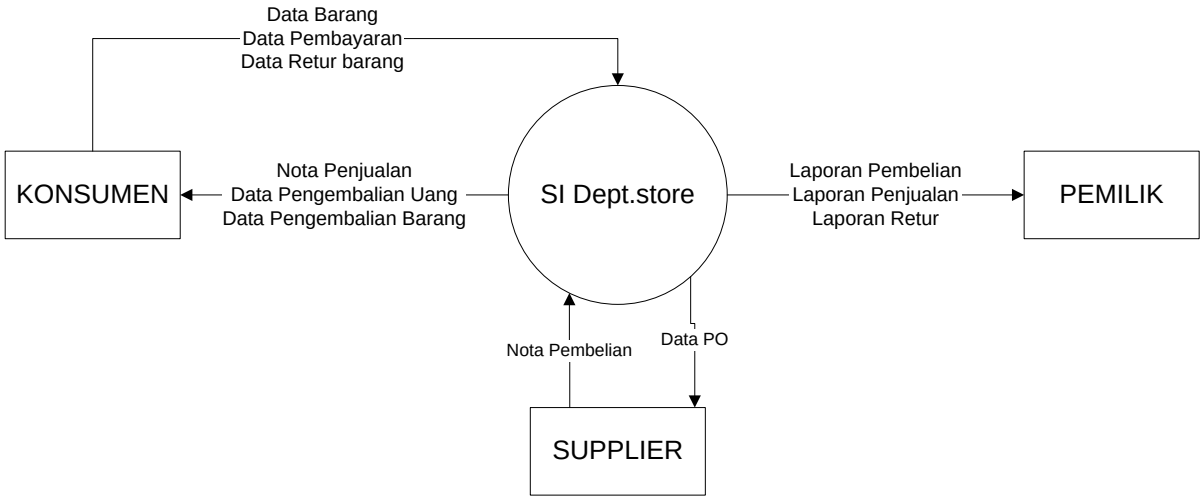
b. Flowmap retur yang berjalan



Gambar 3.5 Flowmap penjualan yang berjalan

3.3.2.2 Diagram Konteks

Diagram konteks yang diusulkan merupakan alat – alat untuk struktur analis. Pendekatan terstruktur ini mencoba untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Sistem informasi yang dibuat menghasilkan sumber informasi yang dibutuhkan dan tujuan informasi yang dihasilkan.

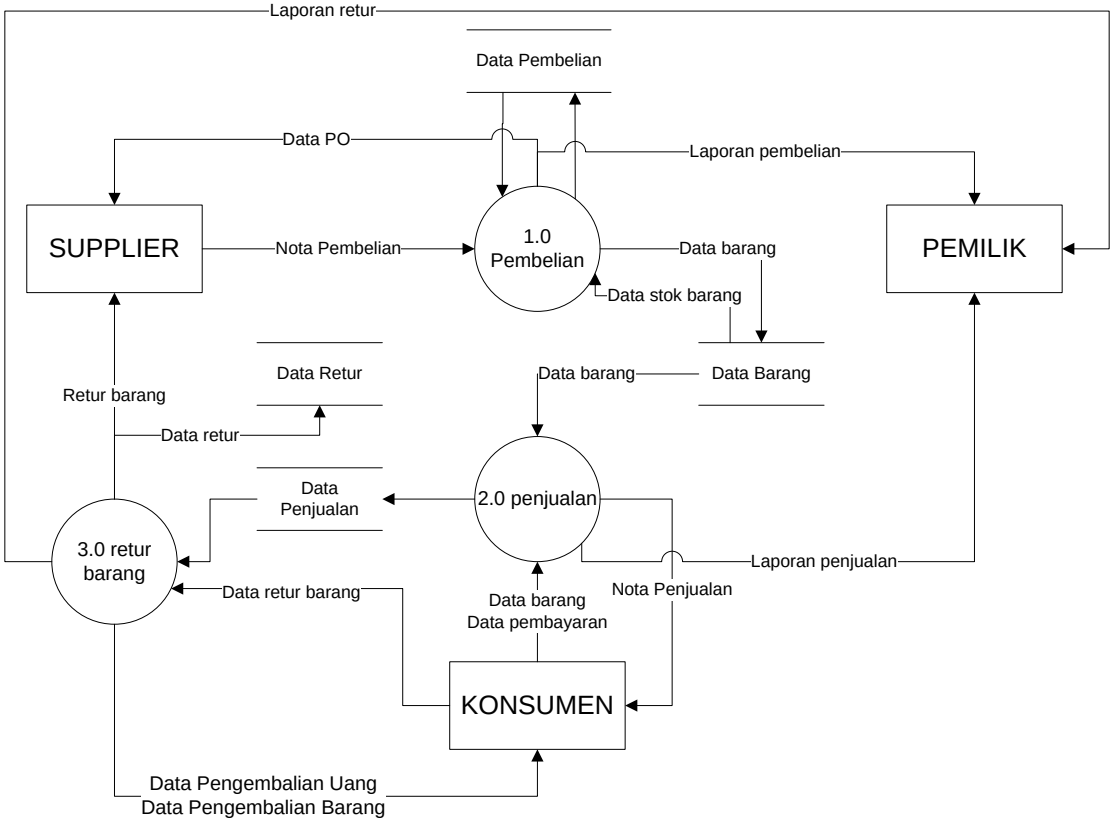


Gambar 3.6 Diagram Konteks sistem yang berjalan

3.3.2.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan system yang terstruktur dan dapat menggambarkan arus data didalam sistem yang terstruktur.

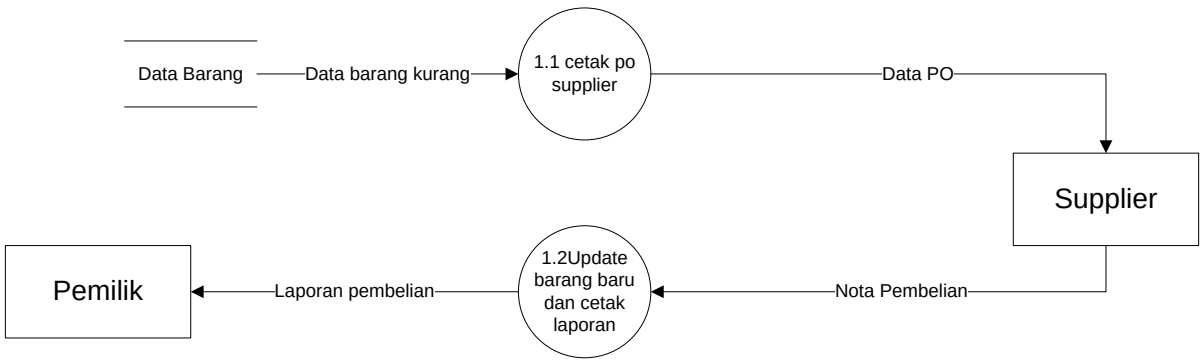
3.3.2.3.1 Data Flow Diagram Level 1



Gambar 3.7 diagram flow diagram level 1 yang berjalan

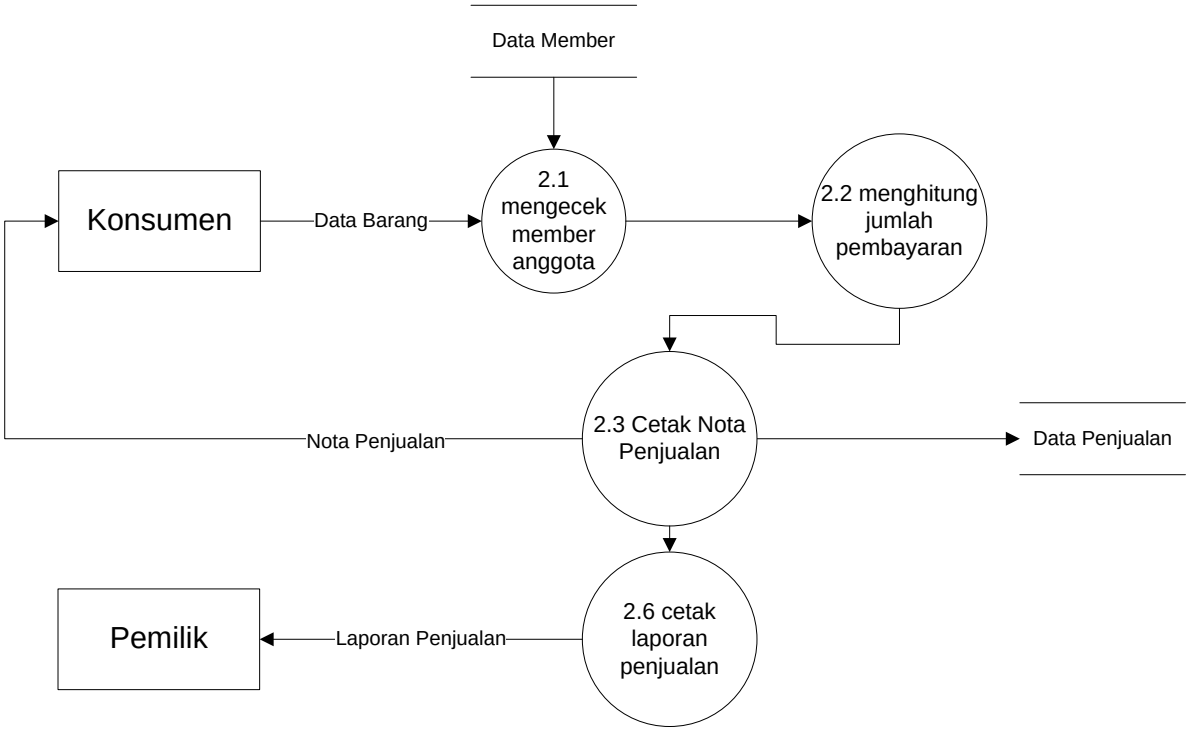
3.3.2.3.2. Data Flow Diagram Level 2

1. DFD Level 2 proses 1.0 Pembelian



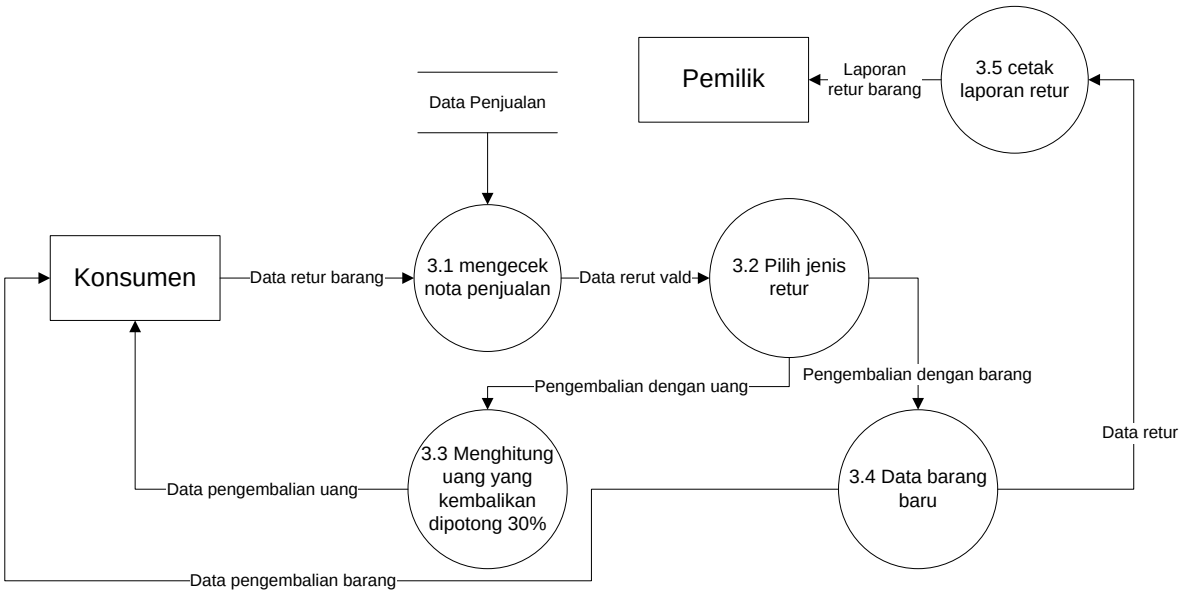
Gambar 3.8 DFD level 2 proses 1.0 Pembelian

2. DFD Level 2 Proses 2.0 Penjualan



Gambar 3.19 DFD level 2 proses 2.0 Penjualan

3. DFD Level 2 Proses 3.0 Retur



Gambar 3.10 DFD level 2 proses 3.0 Retur

3.3.3. Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian, penulis dapat mengevaluasi sistem berdasarkan sistem penjualan barang yang sedang berjalan di dept.store heti juaeti yang masih terdapat permasalahan - permasalahan, yaitu:

Tabel 3.1

Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

No	Permasalahan	Entitas	Rencana Pemecahan
1	Sering terjadi kesalahan yang dibuat dikarenakan kesalahan- kesalahan yang terjadi seperti rusaknya dokumen atau hilangnya dokumen dan salahnya pencatatan dikarenakan sistem belum terkomputerisasi.	Bagian admin	Dibuatkan sistem pengolahan data dengan menggunakan sistem terkomputerisasi agar mudah mencari data yang diinginkan dengan cepat dan tepat.
2	Dokumen data transaksi belum disimpan dalam media penyimpanan yang teratur dan aman, sehingga dokumen data transaksi	Bagian penjualan	Dibuatkan sistem penyimpanan data dengan menggunakan sistem terkomputerisasi agar data tidak bertumpuk dan data

	bertumpuk dan tidak tersusun dengan baik.		tersimpan dengan baik.
3	Laporan transaksi penjualan dan pembelian barang masih berupa spredsheet sehingga seringkali terdapat beberapa data yang hilang.	Bagian penjualan dan bagian gudang	Dibuatkan Sistem pembuatan laporan penjualan dan pembelian secara otomatis dengan menggunakan sistem komputerisasi agar proses pembuatan laporan manjadi akurat dasen tepat waktu.
4	Input data member baru dilakukan secara manual.	Bag admin	Dibuatkan sistem input data member secara otomatis dengan menggu nakan sistem komputerisasi agar proses input data member dilakukakan secara otomatis