BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian. Adapun lokasi penelitian dilaksanakan dijalan Jl. terusan cisarua-Padalarang Kp. Paratag kulon No. 33 Kabupaten bandung barat.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

WINGS SHOP merupakan sebuah toko yang didirikan pada tahun 2012 lalu. Beralamat di jalan Jl. terusan cisarua-Padalarang Kp. Paratag kulon No. 33 Kabupaten bandung barat yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan olahraga seperti Jersey tim bola, Sepatu running, sepatu sepakbola.

Latar belakang pendirian toko tersebut adalah karena adanya keinginan membuka sebuah usaha untuk menjadi seorang pengusaha yang berawal dari kegemaran atau hobi yang sama yaitu dalam bidang olahraga terutama di bidang olahraga futsal.

Pada saat awal di buka pada tahun 2012 Wings Shop hanya berpegawai 2 orang yang sebagai petugas penjualan. Dan seiring berjalannya waktu wings shop mulai merekrut beberapa tenaga kerja baru yang berasal dari teman sendiri dengan harapan dapat mudah bekerja sama dengan baik dan dapat berkomitmen dalam

pekerjaan karena telah lebih dahulu saling mengenal dalam dunia pertemanan.Dengan kerja keras dan pelayanan yang diupayakan sebaik mungkin Wings shop dapat bertahan dan sedikit demi sedikit mulai mengembangkan usahanya dengan harapan dapat memenuhi semua kebutuhan dan memusakan para pelanggannya.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Adapun visi misi dari WINGS SHOP adalah :

3.1.2.1 Visi

Visi Wings Shop adalah untuk menjadi perusahaan yang dapat dipercaya dalam industri perlengkapan olahraga yang memberikan kepuasan dan tidak mengecewakan bagi para pelanggan. Menjadi perusahaan yang terpercaya dan selalu menghadirkan kepuasan bagi para konsumen adalah suatu hal yang tidak mudah untuk di capai . Namun dengan kerja keras disertai doa dan kejelian menangkap apa yang di butuhkan oleh para konsumen adalah kunci yang selalu di pegang teguh oleh jajaran pegawai di Wings shop. Rasa kekeluargaan yang tinggi juga menjadi kunci bagi Wings shop untuk terus berkembang .

3.1.2.2 Misi

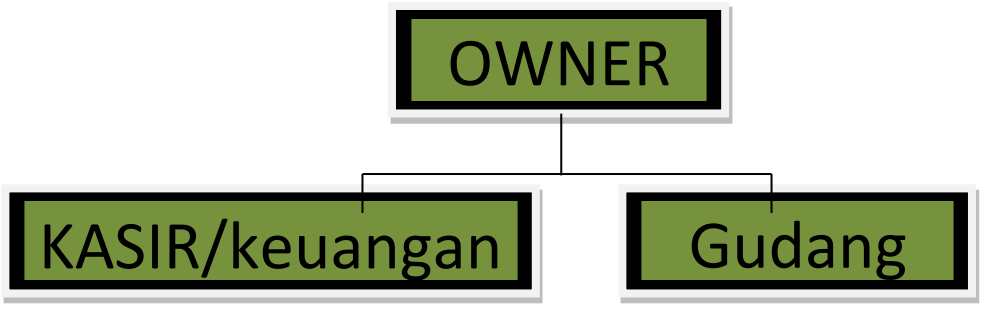
Misi dari Wings shop adalah menyediakan perlengkapan olahraga yang lengkap dan memberikan pelayanan yang terbaik bagi para pelanggannya. Pencapaian misi tersebut membutuhkan peran serta seluruh pemilik dan karyawan Wings shop.

Untuk menyediakan perlengkapan olahraga yang lengkap, pemilik harus benar-benar selektif dalam memilih pemasok yang berkualitas dengan produk yang lengkap dan harga yang bersaing.Selain itu, pelayanan juga merupakan suatu perhatian utama dalam menjaga kesetiaan pelanggan. Karyawan dituntut memberikan pelayanan yang cepat dan ramah kepada setiap pelanggan yang memberikan kepercayaan kepada Wings shop.

3.1.3 Struktur Organisai Perusahaan

Struktur organisasi yaitu suatu bentuk, kerangka atau susunan yang mewujudkan pola tetap dari hubungan-hubungan diantara bidang-bidang maupun orang-orang tertentu dengan dasar ideologi yang sama dalam suatu kedaulatan kerja sama untuk mencapai tujuan organisasi semaksimal mungkin**.** Struktur organisasi menetapkan bagaimana tugas akan diberi, siapa melapor ke siapa, dan mekanisme koordinasi yang formal serta pola interaksi yang akan diikuti.

Struktur Organisasi Wings shop dan uraian singkat tugas dari masing-masing tingkat dapat dilihat ditabel berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Wings shop

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Owner atau pemilik

a. Mengelola jalannya perusahaan agar tujuan dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan perusahaan

b. Memberi motivasi kepada pegawai-pegawainya.

b. Menerima laporan penjualan, pembelian dan pemasukan.

c. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan organisasi.

2. Kasir

a. Melayani pelanggan.

b. Membuat laporan penjualan.

3. Gudang

a. Mengecek jumlah stok barang

b. Membuat laporan pembelian.

4. Keuangan

Bagian ini adalah dimana setiap kegiatan yangberhubungan dengan penerimaan uang cast dari konsumen sebagai bukti syah tanda pembayaran jual/beli di laksanakan menemukan kesepakatan.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dengan kata lain, Penelitian merupakan suatu kegiatan yang menggunakan metode-metode untuk mendapatkan data primer maupun sekunder untuk menunjang penelitian, sehingga dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian meliputi perencanaan dan kajian seperti observasi wawancara dan analisis data

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data tersebut dapat memberikan gambaran mengenai objek yang sedang diteliti.

1. **Sumber data primer**

   1. Observasi

      Observasi adalah suatu pengamatan yang sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung yang dilakukan dengan indera mata. Adapun tahap metode observasi ini adalah:

      a. Pengumpulan data

      b. Identifikasi data

c. Pengolahan Data

d. Analisis dan kesimpulan

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan Tanya jawab yang dilaksanakan pewawancara dengan pihak pribadi sumber.Dalam teknis wawancara ini penyusun berperan sebagai pewawancara.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian, dengan kata lain penulis memperoleh data dengan mempelajari data-data dan catatan-catatan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1. Studi Pustaka

   Melakukan pengumpulan dan pencarian data dari buku yang menunjang terhadap penulisan tugas akhir ini.

2. Analisis dokumen, membaca dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan pembahasan yang diteliti, kemudian menganalisa pernyataan dan teori yang di kemukakan untuk dijadikan acuan peneliti, serta beberapa website yang erat kaitanya dengan penelitian yang penulis lakukan

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode-metode yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini antara lain, metode pengembangan system yang digunakan adalah *prototype* model, metode pendekatan system berorientasi data.

3.1.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode berorientasi data, adapun alat bantu yang digunakan adalah *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, collaboration diagram,* dan *class diagram.*

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk membangun suatu sistem yang kompleks secara sistematis dan terintegrasi, dibutuhkan metode-metode pembangunan sistem agar dapat menuntun pembuat untuk menghasilkan suatu sistem standar. Untuk mengembangkan suatu sistem informasi, kebanyakan orang menggunakan suatu metodologi pengembangan sistem.

Dalam penelitian ini menggunakan metodologiSDLC model Prototype karena keterbatasan waktu untuk pengembangan perangkat lunak, adapun tahapan-tahapan Prototyping sebagai berikut;

1. Pengumpulan kebutuhan

   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 dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi protoptyping

   Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulangu langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan sistem

   Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem

   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6. Evaluasi Sistem

   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan sistem

   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan digunakan untuk memudahkan dalam perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Pada Toko Usaha Jaya Shoes yang dikembangkan penulis.

1. Flowmap

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

2. Diagram Konteks

   Diagram kontek adalah suatu diagram sederhana yang menghubungkan antara entity luar, masukkan dan keluaran dari sistem. Diagram kontek dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

3. Data Flow Diagram

   Pembuatan model 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

Adapun alat Bantu yang digunakan dalam perancangan basis data adalah sebagai berikut:

a. Normalisasi

Normalisasi dilakukan sebagai uji coba pada suatu relasi secara berkelanjutan untuk menentukan apakah relasi itu sudah baik atau belum. Normalisasi yang dilakukan betujuan untuk menghilangkan atribut yang sama pada tabel-tabel sehingga tidak terjadi redudansi.

Tahapan normalisasi terbagi 4 yaitu :

1) Bentuk tidak normal *(Unnormalized Form)*

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang direkam, tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan saat menginput.

2) Bentuk Normal ke satu

Syarat normal ke satu (1-NF) yaitu :

a. Setiap data dibentuk dalam flat file, data dibentuk dalam satu record demi satu record nilai dari field berupa "*atomic value*".

b. Tidak ada set atribut yang berulang atau bernilai ganda.

c. Tidak ditentukannya *primary key* untuk table relasi tersebut.

d. Tiap atribut hanya memiliki satu pengertian

3) Bentuk normal ke dua

Syarat normal ke dua (2-NF) yaitu :

a. Bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu.

b. Atribut bukan kunci (*non-key*) haruslah memiliki ketergantungan fungsional sepenuhnya (*full functional dependency*) pada kunci utama / *primary key*.

4) Bentuk normal ke tiga

Syarat normal ke satu (3-NF) yaitu :

a. Bentuk data telah memenuhi criteria bentuk normal kedua.

b. Atribut bukan kunci (*non-key*) haruslah tidak memiliki ketergantunan transitif, dengna kata lain suatu atribut bukan kunci (*non-key*) tidak boleh memiliki ketergantungan fungsional (*fungsional dependency*) terhadap atribut bukan kunci lainnya, seluruh atribut bukan kunci pada suatu relasi hanya memiliki ketergantungan fungsional terhadap primary key direlasi itu saja.

b. Tabel relasi

Menurut Al-bahra bin lajamudin (2005:142). Tabel relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan yang lainnya, berfungsi untuk mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakupi 3 macam hubungan yaitu:

1) One-To-One

Mempunyai pengertian setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada table ke dua.

2) One-To-Many

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

3) Many-To-Many

Mempunyai pengertian satu baris atau lebih data pada tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel kedua.

6. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol. Pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan, yaitu :

a) Entity

Entiti merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari entiti ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

b) 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.

c) Hubungan atau Relasi

Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.

3.2.4. Pengujian *Software*

Faktor pengujian *software* adalah teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Pengujian yang digunakan untuk menguji aplikasi yang sudah dibuat ialah menggunakan pengujian *black box.*Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu

a. *White Box Testing*

White box testing yang terkadang disebut juga *glass box testing* adalah sebuah filosofi rancangan uji kasus yang menggunakan struktur kontrol yang menjelaskan bagian dari komponen-level rancangan untuk memperoleh uji kasus (Pressman, 2005:6). Dengan menggunakan metode *white box testing*, para *software engineer* dapat memperoleh uji kasus yang:

1. Menjamin bahwa semua jalur independen dalam sebuah modul telah dilaksanakan setidaknya sekali.
2. Melaksanakan semua keputusan logis pada sisi yang benar dan salah.
3. Mengeksekusi semua putaran pada batasannya dan dalam batasan operasionalnya.
4. Menjalankan sturktur data internal untuk memastikan validitasnya.

b. *Black box testing*

Black box testing merupakan pengujian yang memungkinkan *software engineer* mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program (Pressman, 2005:6). Pengujian *black-box* juga merupakan pendekatan komplementer yang memungkinkan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode *white-box*. Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

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

(Dikutip dari Roger S Pressman, 2005, *"Software Engineering - A Practitioner's Approach"*).

3.3. Analisis Sistem yang sedang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan dilakukan untuk mengetahui bagaimana alur atau tata cara memperoleh Sistem Infomasi penjualan dan pembelian di Toko Wings shopyang sedang berjalan.Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara keseluruhan tentang sistem yang akan dikembangkan.

Penulis menemukan permasalahan dalam prosesnya. Kegiatan pengolahan sistem pada Toko Wings shop yang dalam pencatatan penjualan perlengkapan olahraga masih menggunakan sistem manual. Untuk lebih jelas tentang sistem informasi penjualan dan pembelian yang berjalan, maka dalam analisis sistem ini akan dibahas mengenai Analisis Dokumen, Analisis Prosedur, Flowmap, Diagram Konteks, Data Flow Diagram.

3.3.1 Analisis Dokumen

Adapun dokumen-dokumen yang berhubungan dan terlibat dengan sistem informasi penjualan perlengkapan olahraga pada Toko Wings shop sebagai berikut :

1. Nama Dokumen : Data Barang

   Deskripsi : Digunakan oleh bagian gudang untuk mengecek persedian barang-barang yang dibutuhkan dan meminta konfirmasi pada pimpinan untuk melakukan pembelian perlengkapan olahrag yang minimum

Sumber : Bag Gudang

Rangkap : 1 (satu)

Periode : Setiap terjadinya transaksi penjualan

Struktur Data : nm_barang, Kd_barang, jenis_barang, size, jml_barang

2. Nama Dokumen : Nota Pembelian

Deskripsi : Pembelian Sepatu, jersey, Bola, raket

Sumber : Bag Keuangan atau kasir

Rangkap : 2 (dua)

Periode : Setiap terjadinya transaksi pembelian,berupa data barang yang dibeli dari distributor

Struktur Data : No_pembelian, tgl_beli, kd_distributor, nama_distributor, kd_barang, nama_barang, jml_beli, harga_beli, jlm_harga

3. Nama Dokumen : Nota Penjualan

Deskripsi : Laporan penjualan perlengkapan olahraga

Sumber : Bag Keuangan atau Kasir

Rangkap : 2 (dua)

Periode : Setiap terjadinya transaksi penjualan perlengkapan

olahraga

Struktur Data : no_penjualan, nama_toko, alamat_toko, tgl_jual, kd_barang, nama_barang, jenis_barang size, stok, harga_jual, total_bayar.

4. Nama Dokumen : Nota Retur pembelian

   Deskripsi : Laporan Retur pembelian perlengkapan olahraga

   Sumber : Bag Keuangan atau Kasir

   Rangkap : 2 (dua)

   Periode : Setiap terjadinya transaksi pembelian perlengkapan olahraga

   Struktur Data : no_pembelian, nama_toko, alamat_toko, tgl_retur_jual, kd_barang, nama_barang, jenis_barang size.

3.3.2 Analisis Prosedur yang sedang Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan ini menjelaskan secara sistematis aktifitas-aktifitas yang terjadi diantaranya :

1. Pembelian perlengkapan olahraga yang sedang Berjalan

   a). Bagian gudang mengcek barang yang untuk mengetahui stok barang, jika barang masih tersedia maka tidak akan ada pembelian barang, dan apabila

ada barang yang habis maka bagian gudang akan mencatat data pemesanan.

b). Pimpinan akan menverifikasi pemesanan barang yang nantinya akan menjadi data pembelian pada distributor.

c). Kasir akan membuatkan data pembelian dengan barang yang dipesan, kemudian distributor memberikan pesanan barang baru pada bagian kasir. Kemudian melakukan pengecekan barang pembelian jika barang sesuai permintaan dan tidak mengalami kerusakan maka barang di berikan ke bagian gudang. Dan jika barang mengalami ketidak sesuaian dan rusak maka akan di kembalikan ke bagian distributor untuk membuat barang baru.kemudian data barang akan di updateuntuk di lihat sebagai ketersediaan barang.

2. Penjualan perlengkapan olahraga yang sedang Berjalan

a). Pelanggan mengajukan data permintaan barang pada bagian penjualan.

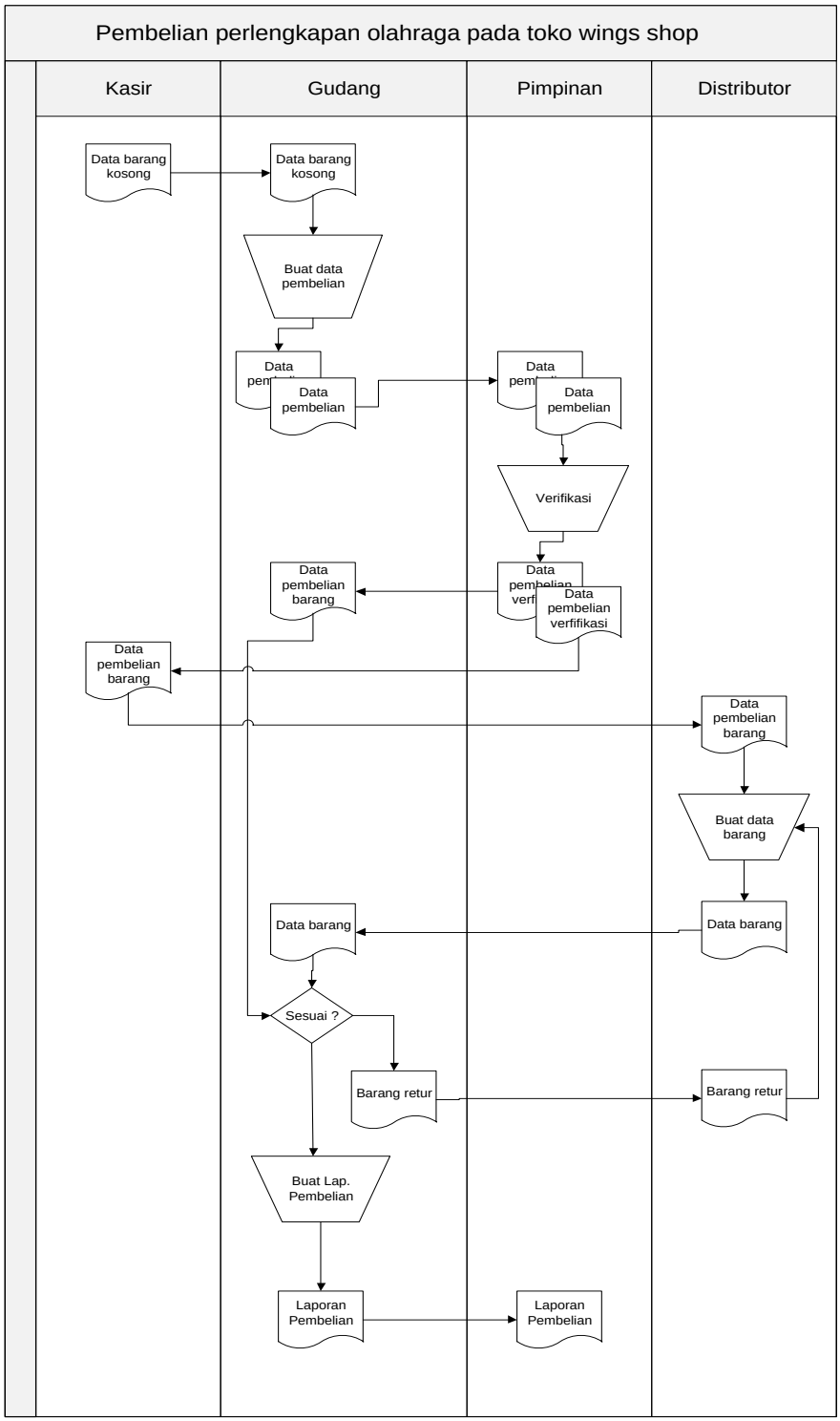
b). Bagian penjualan memberikan data permintaan pada bagian gudang untuk mengcek data barang. Bagian gudang menyerahkan data barang disertai dengan barang yang ada, ke bagian penjualan.Bila tidak ada, bagian penjualan melakukan konfirmasi kembali ke pelanggan.

c). Bagian penjualan membuat struk transaksi pembelian barang pada pelanggan sebanyak 2 rangkap yaitu 1 rangkap untuk bukti pembelian pada pelanggan disertai dengan barang yang di beli dan 1 rangkap untuk bagian penjualan sebagai arsip penjualan.

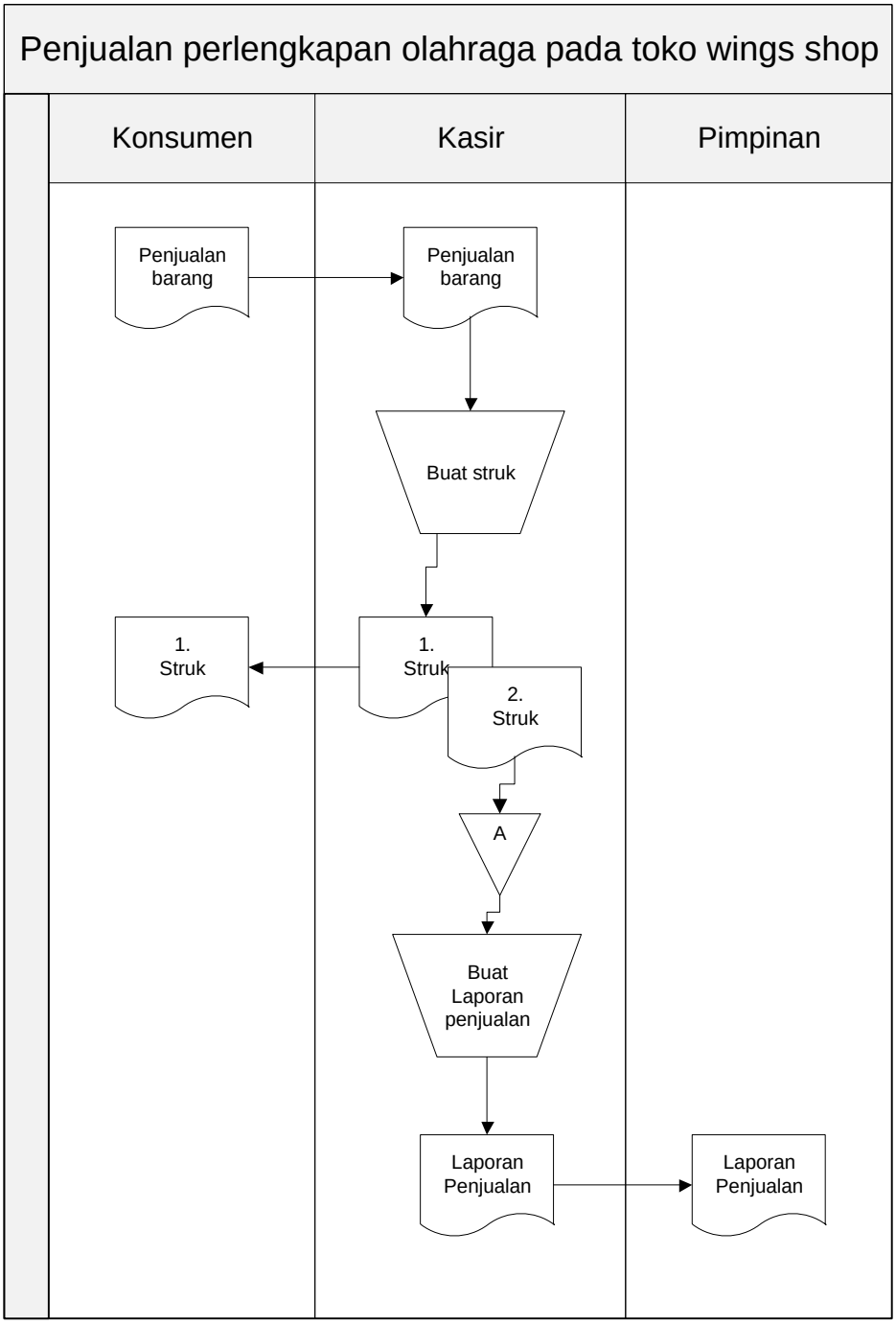
d). Bagian penjualan membuat laporan penjualan sebanyak 2 rangkap, 1 rangkap diberikan pada pimpinan untuk laporan penjualan dan 1 lagi untuk diarsipkan.

3.3.2.1 Flow Map

Bagan alir dokumen menggambarkan aliran dokumen dan informasi antar area didalam sebuah pelaku usaha bisnis. Gambar flow map dibawah ini menjelaskan tentang sistem informasi yang sedang berjalan pada Toko Wings shop.



Gambar 3.1.*Flow map* pembelian perlengkapan olahraga yang berjalan

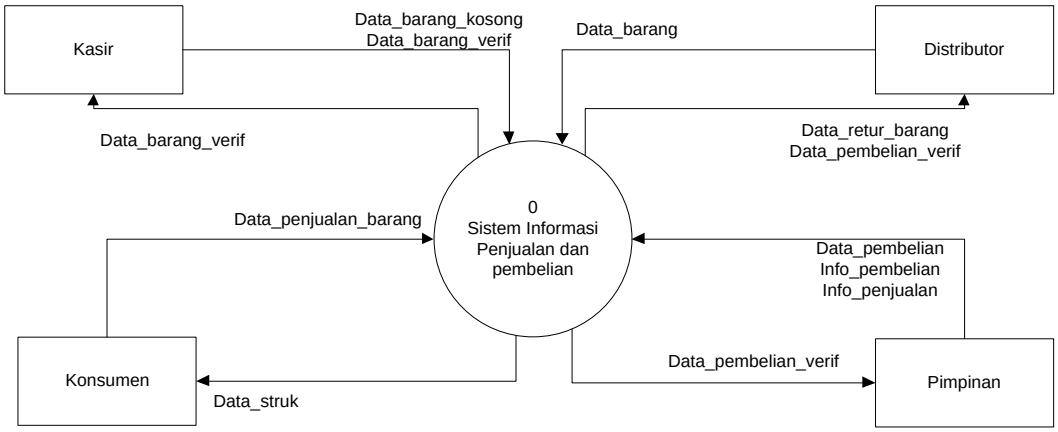


Gambar 3.2.*Flow map* Penjualan perlengkapan olahraga yang berjalan

3.3.2.2 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Diagram konteks memberikan gambaran seperti apa hubungan interaksi antara entitas luar dengan sistem, hubungan tersebut digambarkan dengan aliran data yang mengalir dari lingkungan luar sistem (entitas luar) kedalam sistem atau sebaliknya.

Dibawah ini adalah diagram kontek sistem informasi penjualan perlengkapan olahraga pada Toko Wings shop



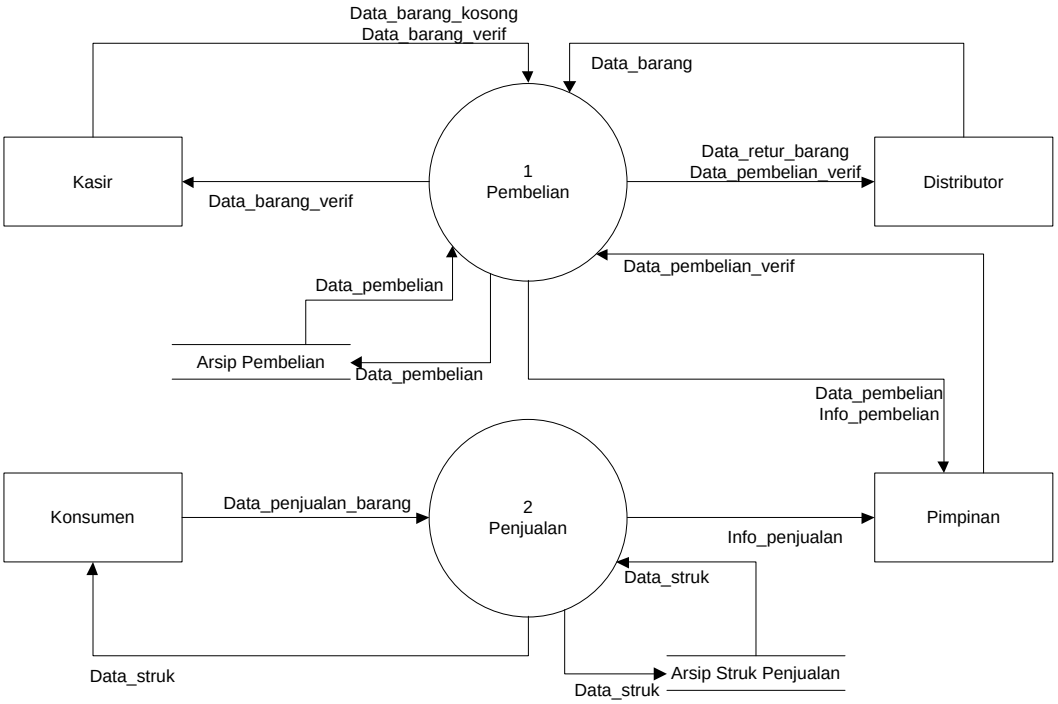
Gambar 3.3 *Diagram Konteks* sistem informasi penjualan perlengkapan olahraga yang berjalan

Berdasarkan diagram konteks yang sedang berjalan diatas, terdapat 4 (empat) entitas yang terlibat yaitu konsumen, pimpinan, distributor, kasir. Dari diagram konteks tersebut dapat di jelaskan alur dokumen yang berjalan yaitu :

1. Kasir memberikan data barang kosong kepada Sistem.
2. Sistem akan memberikan data barang pembelian ke pada pimpinan untuk diverifikasi..
3. Pimpinan memberikan data pembelian ke system..
4. System akan memberikan data barang verifikasi dan data retur barang ke distributor.
5. Kemudian Distributor memberikan data barang ke system.
6. Konsumen memberikan Data penjualan barang ke system.
7. System memberikan data struk ke konsumen

3.3.2.3 Data Flow Diagram (DFD)

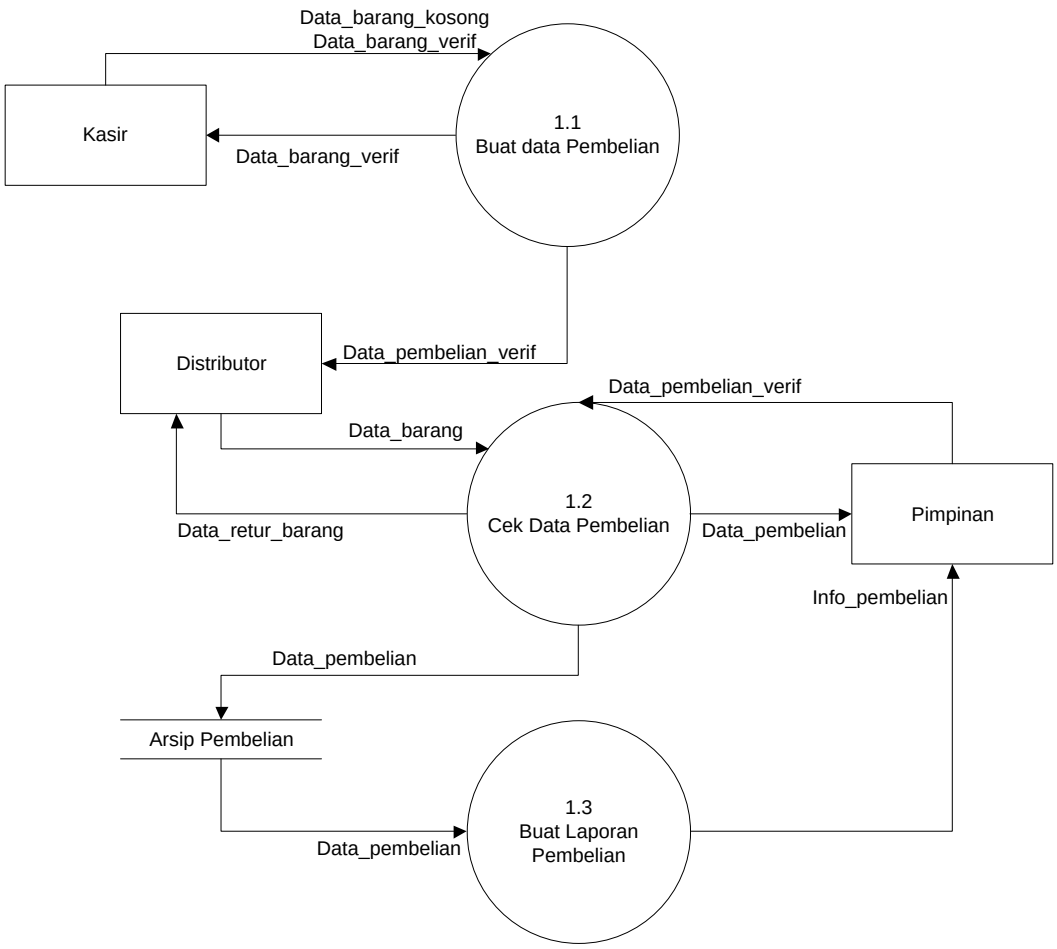
DFD digunakan untuk membuat sebuah model sistem informasi dalam bentuk jaringan proses yang saling berhubungan satu sama lainnya oleh aliran data. Fungsi dari DFD yaitu untuk memperjelas gambaran mengenai sistem tersebut terutama aliran data dalam sistem tersebut. Gambar dibawah ini menjelaskan DFD level 1 yang sedang berjalan.



Gambar 3.4 *DFD level 1* informasi penjualan dan pembelian perlengkapan olahraga yang sedang berjalan

a) Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 1

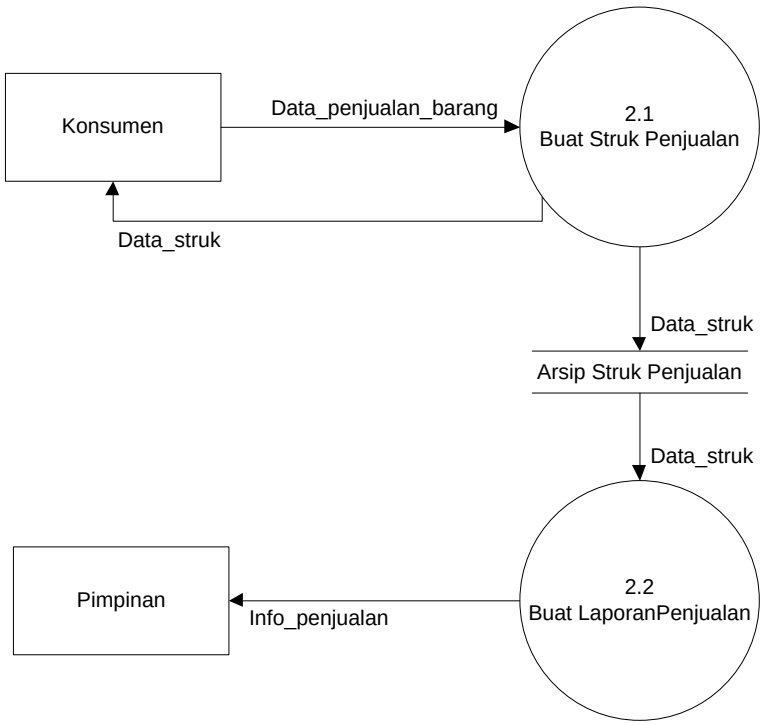
DFD level 2 proses 1 menjelaskan tentang pembelian perlengkapan olahraga pada distributor yang sedang berjalan pada Toko Wings shop. Dibawah ini gambar DFD level 2 proses 1 yang sedang berjalan.



Gambar 3.5 *DFD Level 2 proses 1* informasi penjualan perlengkapan olahrag yang sedang berjalan

b) Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 2

DFD Level 2 Proses 2 menjelaskan tentang penjualan perlengkapan olahraga yang sedang berjalan pada Toko Wings shop. Gambar dibawah ini menjelaskan DFD Level 2 Proses 2 yang sedang berjalan.



Gambar 3.6 *DFD Level 2 proses 2* informasi penjualan perlengkapan olahraga yang sedang berjalan.

3.3.2.4 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melewati beberapa tahapan analisa terhadap sistem informasi yang sedang berjalan pada Toko Wings shop, maka dapat diketahui kelemahan - kelemahan yang terjadi pada sistem tersebut yang disajikan dalam Tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

No	Masalah	Rencana
1	Masih adanya *redudansi* data yang menyebabkan data menjadi tidak akurat,salah satunya data laporan stok barang jika data laporan stok barang mangalami *redudansi* data akan terjadi ketidaksesuaian antara stok barang dan data penjualan.	Membuat sistem informasi pembelianPenjualan perlengkapan olahragayang tidak meggunakan media alat tulis.
2	sistem informasi penjualan yang sedang berjalan tidak secara otomatis mengurangi jumlah persediaan barang yang ada, sehingga menyulitkan perusahaan dalam mengontrol berapa jumlah barang perlengkapan olahraga yang keluar.	Membuat sistem pengelolaan data yang dapat menginput, menyimpan dan mencetak data untuk dijadikan laporan, juga dapat mengurangi stok barang secara otomatis jika ada suatu transaksi penjualan.

3	Ketidakakuratan pada laporan persediaan barang sering terjadi kekosongan pada stok barang perlengkapan olahraga	Dibangunya sistem pengolahan pembelian yang mampu menghasilkan informasi yang dibutuhkan dalam transaksi penjualan dan pembelian.
4	Belum adanya *database* untuk media penyimpanan data-data yang ada sehingga lamanya dalam mencari suatu data yang dibutuhkan.	Membangun *database* agar dapat menyimpan data-data , pembelian penjualan yang akan lebih cepat di akses.