BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek Penelitian pada proses pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah bagian penjualan pada Restoran Sagara Sunda yang beralamat di Jalan Anggrek No. 6 Bandung. Untuk melengkapi objek penelitian ini, akan diuraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas pada subbab selanjutnya.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Kafe & Restoran Sagara Sunda yang dahulu dikenal dengan nama Rumah Makan Ma Oom berdiri pada tahun 23 Maret 2011 yang didirikan oleh Teuku Muhamad Razief.

Rumah Makan Sagara Sunda yang berlokasi di Jl. Anggrek No.46 Bandung, dibuka untuk mempertahankan budaya Sunda. Semua menu yang dihadirkan disini adalah menu Sunda asli.

Kafe & Resto Sagara Sunda Bandung juga menawarkan suasana dan interior khas Sunda yang dipadukan dengan sangat apik dengan konsep design rumah makan Sunda etnik *modern*, menyediakan berbagai makanan khas sunda tempo dulu yang mengingatkan kita akan masakan yang disajikan nenek dan sesepuh pada saat kita kembali ke desa

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

3.1.2.1. Visi Restoran Sagara Sunda Bandung

Menjadi Restoran Khas Sunda yang semakin maju dan berkembang dengan konsep design rumah makan sunda etnik *modern*.

3.1.2.2. Misi Restoran Sagara Sunda Bandung

1. Memberikan pelayanan yang terbaik.
2. Melestarikan Kebudayaan Tradisional daerah
3. Memberikan fasilitas terbaik demi sebuah kenyamanan.
4. Memperbanyak cabang dimana-mana.
5. Semakin kreatif dalam kreasi makanan dan minuman

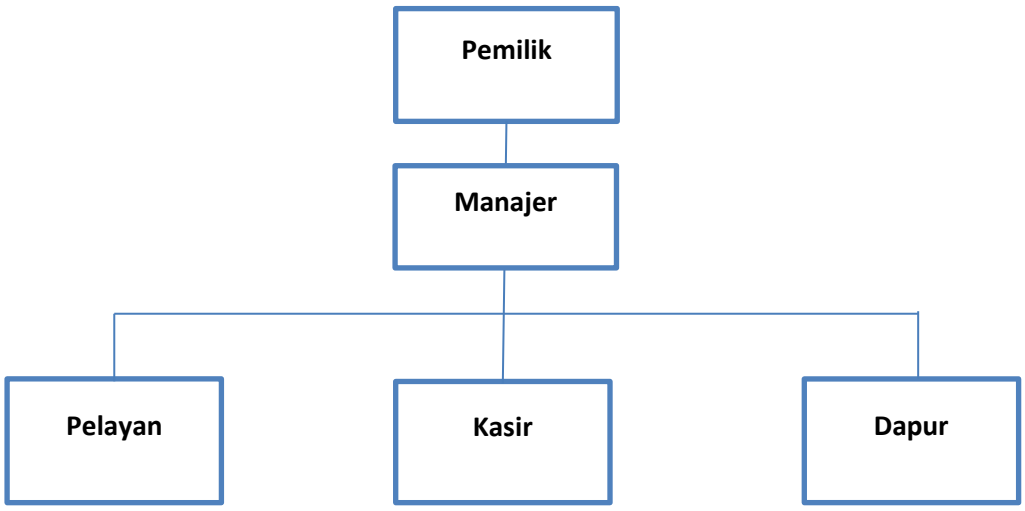
3.1.2.3. Tujuan Restoran Sagara Sunda Bandung

1. Memberikan pelayanan yang terbaik untuk menciptakan hubungan yang baik dengan konsumennya dan menjadi konsumen setia di Restoran Sagara Sunda.
2. Memberikan fasilitas-fasilitas yang baik untuk konsumen dengan tempat yang strategis dan luas juga fasilitas free internet (wi-fi) untuk para pelangan Sagara Sunda.
3. Berencana membuka cabang-cabang yang baru agar nama Sagara Sunda semakin besar dan dikenal banyak orang.

3.1.3 Struktur Organisasi Kafe & Resto Sagara Sunda

Struktur organisasi mempunyai arti penting karena struktur organisasi merupakan bentuk atau pola formal kegiatan dan hubungan antara berbagai bagian-bagian didalam suatu perusahaan. Dengan

mengetahui struktur organisasi dapat diperoleh gambaran tentang bagian-bagian yang ada di dalamnya, apa peranan masing-masing bagian tersebut dan wewenang serta tanggung jawabnya dalam melaksanakan tugasnya.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kafe & Resto Sagara Sunda

3.1.4 Deskripsi Tugas

Ruang lingkup Sagara Sunda dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Pemilik bertanggung jawab atas semua kegiatan yang berlangsung di Sagara Sunda.
2. Manajer bertanggung jawab untuk :
    a. Mengontrol proses transaksi jual-beli di Sagara Sunda.
    b. Mengawasi pekerjaan para karyawan.
3. Kasir bertugas untuk :
    a. Melakukan transaksi pembayaran customer.
    b. Membuat laporan pendapatan atau penjualan.

4. Pelayan bertugas untuk :
    a. Mengantarkan makanan kepada konsumen.
    b. Menulis pemesanan dari customer.
    c. Memastikan customer telah dilayani dengan baik, dan pesanan makanan telah diantar kepada customer.
5. Dapur bertugas untuk :
    a. Mengolah makanan.
    b. Mengawasi persediaan bahan makanan.
    c. Mengatur pembelian bahan makanan.

3.2 Metode Penelitian

Pada metode penelitian penulis akan menjelaskan mengenai desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengumpulan sistem dan pengujian *software*.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan menggunakan metode deskriptif dan metode action. Metode deskriptif yaitu metode yang menggambarkan atau menguraikan keadaan situasi pada tempat observasi, melakukan penelitian dan kemudian melakukan analisis sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan.

Metode *action* atau tindakan merupakan penelitian dimana peneliti berupaya untuk memecahkan masalah dunia nyata sambil mengkaji pengalaman-pengalaman dalam memecahkan masalah tersebut Dalam penelitian ini, peneliti

mencoba untuk mempelajari situasi yang ada saat ini dengan tujuan untuk memperbaikinya. Penelitian tindakan dipelopori dalam bidang pendidikan, dimana perubahan besar dalam strategi pendidikan tidak dapat diketahui apabila tidak di implementasikan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian alat pengumpulan data sangatlah mempengaruhi kualitas data yang akan didapatkan sekaligus menentukan kualitas dari penelitian. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Dalam metode pengumpulan data penulis menggunakan teknik observasi dan wawancara.

3.2.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara dan Observasi)

Jenis pengumpulan data primer merupakan penelitian yang mengumpulkan data langsung dari lapangan penelitian atau tempat penelitian untuk mengetahui keadaan penelitian yang akan dijalankan. Metode yang dipakai dibagi ada beberapa cara sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap gejala atau peristiwa yang terjadi pada objek penelitian pada Kafe & Resto Sagara Sunda Jl. Anggrek no. 46 Bandung, kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengamati dan mendapatkan data dan informasi terhadap kegiatan-kegiatan yang akan diteliti.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan objek penelitian yaitu tentang sistem informasi yang sedang berjalan di Kafe & Resto Sagara Sunda. Metode ini dilakukan agar mendapatkan data serta informasi secara langsung dari narasumbernya. Penulis melakukan wawancara kepada Manajer Sagara Sunda.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Data sekunder merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain seperti buku-buku, literatur internet atau artikel-artikel ilmiah yang dapat dikaji sebagai bahan rujukan dan landasan teoritis dalam pemecahan masalah. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber tempat penelitian seperti dokumen-dokumen transaksi yang ada atau laporan-laporan harian dan bulanan.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam sub bab ini akan dijelaskan mengenai metode pendekatan sistem dan metode yang digunakan penulis adalah metode pendekatan terstruktur.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem secara terstruktur meliputi :

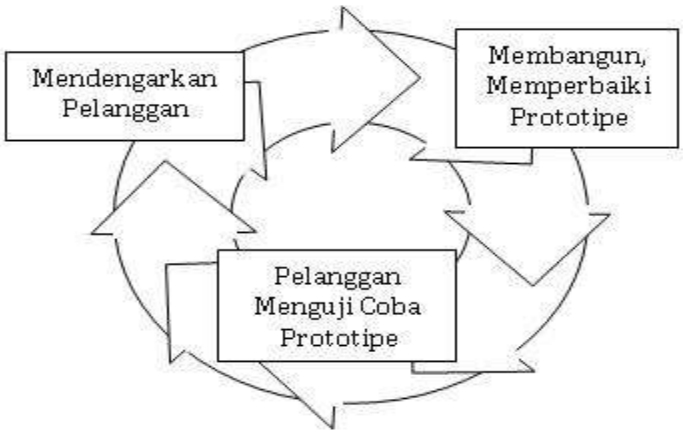
1. Perancangan Proses : Flowmap, DFD dan Kamus Data

2. Perancangan Basis Data: ERD, Normalisasi, Tabel Relasi dan Struktur File
3. Perancangan Program: Perancangan Input, Perancangan Output, Pengkodean, Struktur Menu dan Kebutuhan Sistem.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi akademik ini adalah Metode *prototype*. Alasan penulis menggunakan metode ini karena dengan metode *prototype* ini yaitu:

1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dengan pihak Kafe & Resto Sagara Sunda.
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pihak Kafe & resto Sagara Sunda.
3. Pihak Kafe & Resto Sagara Sunda berperan aktif dalam pengembangan sistem.
4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkan.



Gambar 3.2 *Model Prototype*

(Sumber :http://rizka-himawan.web.ugm.ac.id/?p=521/05/2012)

Pendekatan Prototyping melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi *Prototype*. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Pengumpulan kebutuhan dengan cara mendengarkan konsumen**

   Developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya;

2. **Perancangan dengan cara membangun *prototype***.

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

3. **Evaluasi *Prototype* dengan cara konsumen menguji *prototype***

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

Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype-prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk memahami kebutuhan klien lebih baik. *Prototype* yang dibuat dapat dimanfaatkan kembali untuk membangun software lebih cepat, namun tidak semua prototype bisa dimanfaatkan, Sekalipun *prototype* memudahkan komunikasi antar developer dan klien, membuat klien mendapat gambaran awal dari *Prototype*.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam sebuah perancangan sistem informasi di butuhkan sebuah alat bantu untuk menggambarkan alur dari proses atau kegiatan yang ada dalam sebuah sistem. Adapun alat bantu yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut terdiri dari bagan alir dokumen (Document Flowmap), Diagram Konteks (Conteks Diagram), Diagram Arus Data (Data Flow Diagram), Kamus Data (Data Dictionary) dan Perancangan Basis Data.

1. Aliran Dokumen (Flowmap)

Bagian arus dokumen menggambarkan tentang gerakan dokumen yang dipakai dalam suatu sistem. Bagian tersebut menunjukan tentang dokumen apa saja yang bergerak di dalam suatu sistem, dan setiap dokumen tersebut sampai atau melalui suatu kegiatan tentunya akan dapat dilihat perlakuan apa saja yang diberikan terhadap dokumen tersebut.

2. Diagram Konteks (Conteks Diagram)

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:64) 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. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

Diagram konteks berisi gambaran umum (secara garis besar) sistem yang akan dibuat. Secara kalimat, dapat dikatakan bahwa diagram konteks ini berisi :

a. Siapa saja pihak yang akan memberikan data ke sistem.
b. Data apa saja yang diberikannya ke sistem.
c. Kepada siapa sistem harus memberi informasi atau laporan.
d. Apa saja isi atau jenis laporan yang harus dihasilkan sistem.

3. Diagram Arus Data (Data Flow Diagram)

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:64) DFD merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

4. Kamus Data (Data Dictionary)

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:70) kamus data berfungsi membantu membantu pelaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

5. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data sangat penting karena mengacu pada aktivitas yang memusatkan pada perancangan dari struktur basis data yang akan digunakan untuk menyimpan dan mengatur penggunaan akhir data. Suatu database tidak bisa diakses tanpa adanya suatu perangkat lunak atau aplikasi yang familiar dengannya, misalnya perangkat lunak aplikasi yang berbasis database, kumpulan database dengan perangkat lunak aplikasi yang berbasis database dinamakan Database Management System (DBMS).

Perancangan basis data sangat penting karena mengacu pada aktivitas yang memusatkan pada perancangan dari struktur basis data yang akan digunakan untuk menyimpan dan mengatur penggunaan akhir data. Oleh karena dalam perancangan basis data dibutuhkan beberapa langkah yaitu:

1. Normalisasi

Normalisasi merupakan cara pendekatan lain dalam membangun desain lojik basis data relasional yang tidak secara langsung berkaitan dengan model data, tetapi dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur tabel yang normal.

Menurut Al-Bahra (2005:176) langkah-langkah pembentukan normalisasi terdiri dari beberapa bentuk yaitu sebagai berikut:

a. Bentuk Tidak Normal (Unnormalized Form)

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

b. Bentuk Normal ke Satu (First Normal Form / 1 NF)

Pada tahap ini dilakukan penghilangan beberapa group elemen yang berulang agar menjadi satu harga tunggal yang berinteraksi diantara setiap baris pada suatu table dan setiap atribut harus mempunyai nilai data yang atomic (bersifat atomic value). Atomik adalah zat terkecil yang masih memiliki sifat induknya, bisa dipecah lagi maka ia tidak memiliki sifat induknya. Bentuk normal pertama biasa dikenakan pada tabel yang belum ternormalisasi.Tabel yang belum ternomalisasi adalah tabel yang memiliki atribut yang berulang.

c. Bentuk Normal Kedua (Second Normal Form / 2 NF)

Bentuk normal kedua didasari atas konsep full functional dependency (ketergantungan fungsional sepenuhnya) yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

Jika A dan B adalah atribut-atribut dari suatu relasi, B dikatakan full functional dependency (memiliki ketergantungan fungsional sepenuhnya) terhadap A, jika B adalah tergantung fungsional terhadap A, tetapi tidak secara tepat memiliki ketergantungan fungsional dari subset (himpunan bagian) dari A.

d. Bentuk Normal ke Tiga (Third Normal Form/ 3 NF)

Walaupun relasi 2-NF memiliki redudansi yang lebih sedikit dari pada relasi 1-NF, namun relasi tersebut masih mungkin mengalami kendala bila terjadi anomaly peremajaan (update) terhadap relasi tersebut.Suatu relasi

dikatakan dalam bentuk ketiga jika berada pada bentuk normal kedua dan semua atribut bukan kunci tidak memiliki transitif terhadap kunci primer.

2. Relasi Tabel

Relasi Tabel menunjukan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Kumpulan semua relasi diantara entitas-entitas yang terdapat pada himpunan entitas-himpunan entitas tersebut membentuk himpunan relasi (Relationship Sets).

3. Kardinalitas/Derajat Relasi

Menurut Fathansyah (2007 : 77), Kardinalitas menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain.

Dari sejumlah kemungkinan banyaknya hubungan antar entitas, kardinalitas relasi merujuk kepada hubungan maksimum yang terjadi dari himpunan entitas yang satu ke himpunan entitas yang lain dan begitu juga sebaliknya. Berikut kardinalitas yang bisa terjadi diantara entitas-entitas, antara lain sebagai berikut :

a. Satu ke Satu (One-To-One)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, dan begitu juga sebaliknya setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

b. Satu ke Banyak (One-To-Many)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

c. Banyak ke Satu (Many-To-One)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B.

d. Banyak ke Banyak (Many-to-Many)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, dan demikian juga sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas A.

4. Diagram E-R (Diagram Entity-Relationship)

Menurut Fathansyah (2007 : 79), Model E-R yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari ‘dunia nyata’ yang kita tinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan Diagram E-R.

3.2.4 Pengujian Software

Roger Pressman (2002 : 59) Pengujian Software (perangkat Lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean.

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah *black-box testing. Black Box Testing* digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dirancang. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Dengan demikian, pengujiuan black box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapat serangkain kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk semua program. Pengujian *black box* merupakan pendekatan komlementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan. Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalm kategori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan antar muka
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi kesalahan terminasi

3.3 Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu langkah untuk menentukan prosedur yang sedang dirancang, karena dengan analisa sistem kita dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sistem yang

kita buat. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara keseluruhan tentang sistem yang akan dikembangkan.

3.3.1 Analisis Dokumen

Dokumen - dokumen yang berhubungan dan terlibat dengan sistem informasi penjualan di Restoran Sagara Sunda adalah sebagai berikut :

i. Nama Dokumen : Daftar Pesanan
   Deskripsi : Daftar makanan yang akan dipesan.
   Fungsi : Untuk mengetahui pesanan konsumen.
   Sumber : Konsumen
   Atribut : Tgl, No_meja, Menu, Jumlah, Total_harga

ii. Nama Dokumen : Laporan
   Deskripsi : Rincian produk yang terjual
   Fungsi : Sebagai bahan analisa dan evaluasi
   Sumber : Kasir
   Atribut : No_faktur, Tgl_transaksi, No_meja Menu, Jumlah, Harga_menu

iii. Nama Dokumen : Struk Pembayaran
   Deskripsi : Daftar pesanan yang harus dibayar
   Fungsi : Sebagai bukti transaksi
   Sumber : Kasir
   Atribut : Tanggal, No_meja, Menu, Jumlah, Harga_menu Total_bayar

3.3.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh sistem. Berikut ini adalah :

a. Prosedur Penjualan di Sagara Sunda Resto yang sedang berjalan.

1. Konsumen datang memesan makan dan minuman
2. Pelayan memberikan daftar menu dan form pemesanan kepada Konsumen.
3. Konsumen akan memcatat menu pemesanan dalam form pemesanan.
4. Data pemesanan kemudian diberikan kepada pelayan dan pelayan akan mencatat no meja lalu diberikan kepada bagian dapur.
5. Dapur akan membuat pesanan yang ditulis kedalam form order tersebut.
6. Lalu kasir akan menghitung semua pesanan yang dilakukan oleh konsumen, dan membuatkan struk pembayaran rangkap 2. Rangkap pertama akan diberikan kepada konsumen dan rangkap kedua akan diarsipkan.
7. Arsip struk pembayaran akan direkap untuk membuat laporan penjualan harian.
8. Setelah itu laporan penjualan harian akan diberikan kepada manajer untuk divalidasi.
9. Kemudian laporan penjualan harian yang telah divalidasi akan di arsipkan oleh manajer dan direkap untuk membuat laporan penjualan bulanan.
10. Laporan penjualan bulanan dibuat 2 Rangkap, rangkap pertama diberikan kepada pemilik dan rangkap kedua akan diarsipkan oleh manajer.

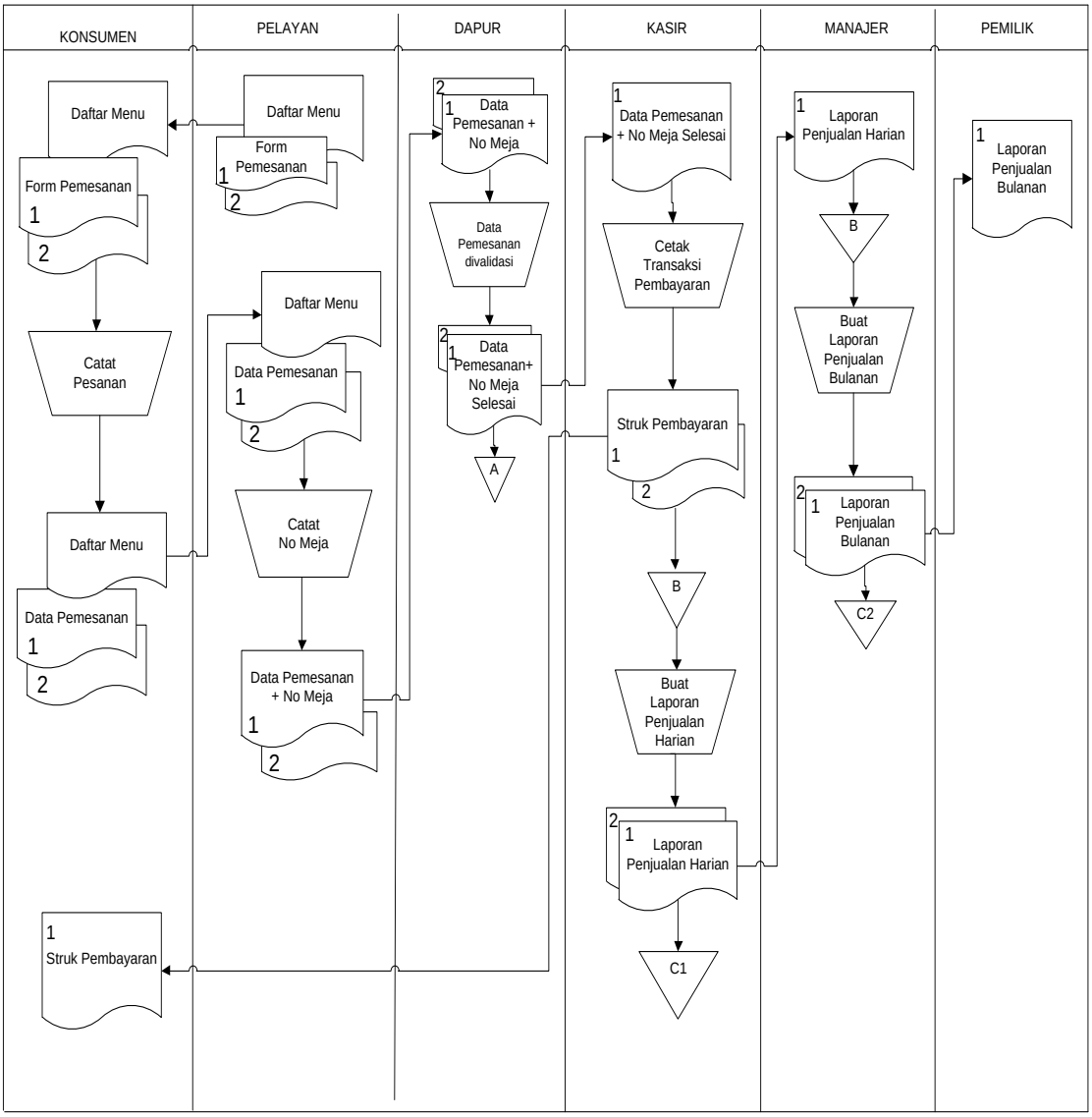
b. Prosedur Pembelian di Sagara Sunda Resto yang sedang berjalan.

1. Dapur akan mengecek bahan pokok apa saja yang telah habis. Kemudian dapur akan membuat purchase order untuk diberikan kepada supplier untuk dipesankan bahan pokok.
2. Setelah itu supplier akan membawakan bahan pokok ke restoran sagara sunda dan membawa faktur pembelian.
3. Kemudian dapur akan memeriksa atau mencek faktur pembelian yang telah dipesan dari supplier.
4. Lalu dapur akan mencatat data bahan pokok yang telah dibeli dari supplier tadi. Setelah itu data bahan pokok akan dibuat laporan pembelian untuk diberikan kepada manajer.
5. Setelah diberikan kepada manajer laporan bahan pokok kemudian di validasi oleh manajer kemudian dijadikan arsip.

Selanjutnya prosedur sistem informasi penjualan di Restoran Sagara Sunda Bandung yang sedang berjalan dapat disajikan dalam *Flow Map* yang sedang berjalan.

1. Flowmap

a. Flowmap Penjualan di Sagara Sunda Resto yang sedang berjalan.



Gambar 3.3 *Flow Map* Penjualan yang sedang berjalan

Keterangan :

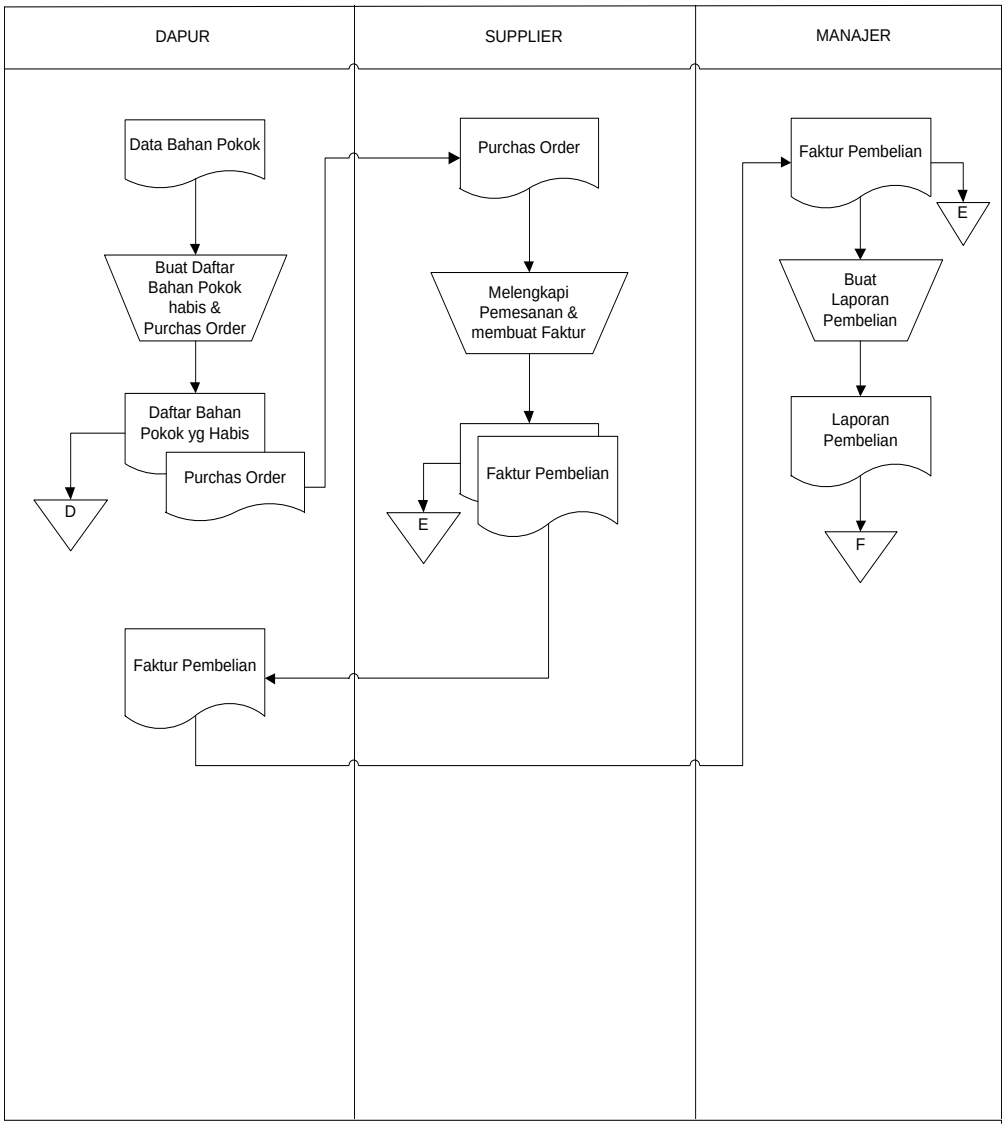
A : Data Pemesanan

B : Struk Pembayaran

C1 : Laporan Penjualan Harian Valid

C2 : Laporan Penjualan Bulanan Valid

b. Flowmap Pembelian di Sagara Sunda Resto yang sedang berjalan.



Gambar 3.4 *Flow Map* Pembelian yang sedang berjalan

Keterangan :

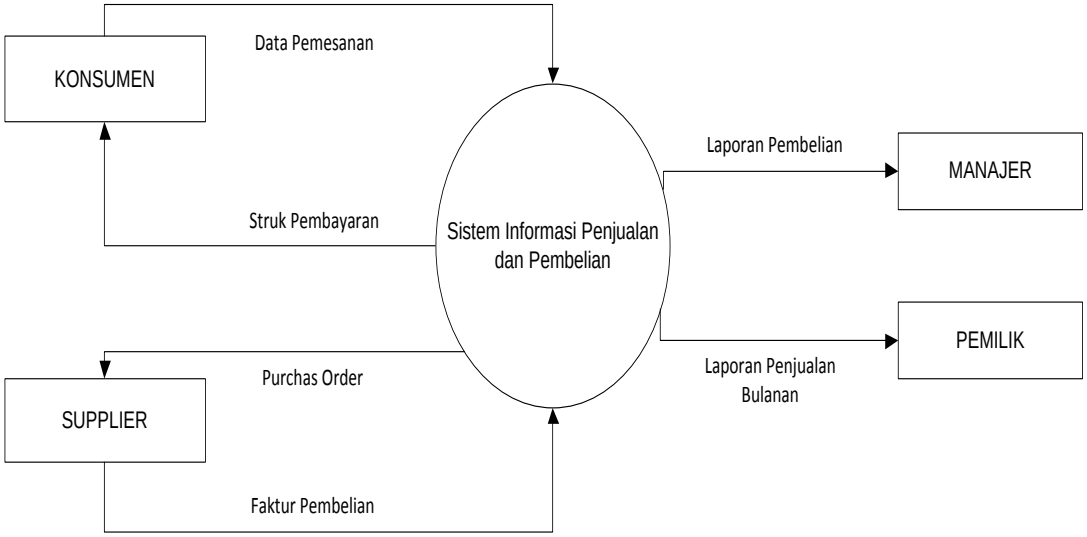
D : Daftar Bahan Pokok

E : Faktur Pembelian

F : Laporan Pembelian

2. Diagram Konteks

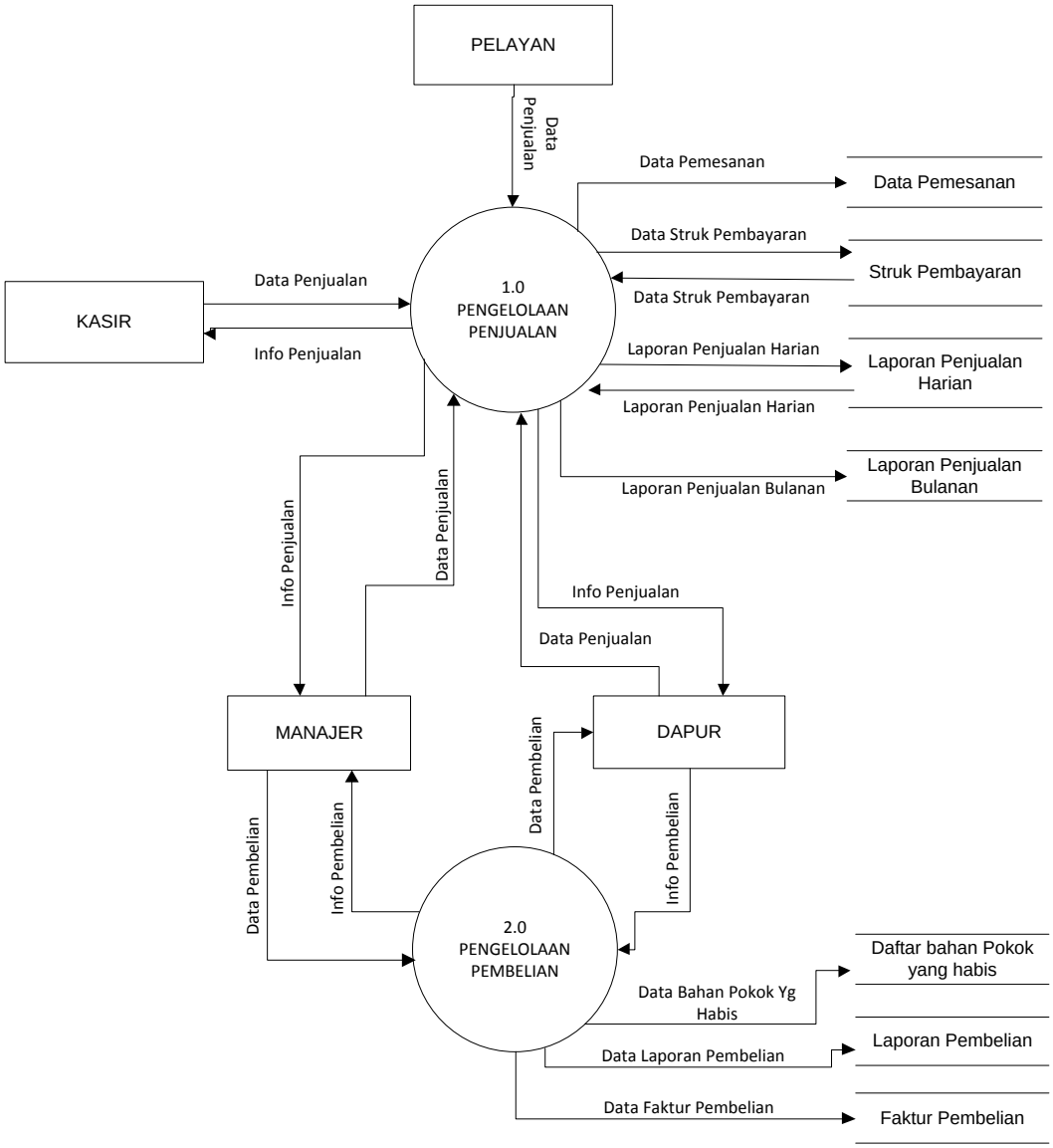
Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara *entity* luar, masukan dan keluaran dari sistem.



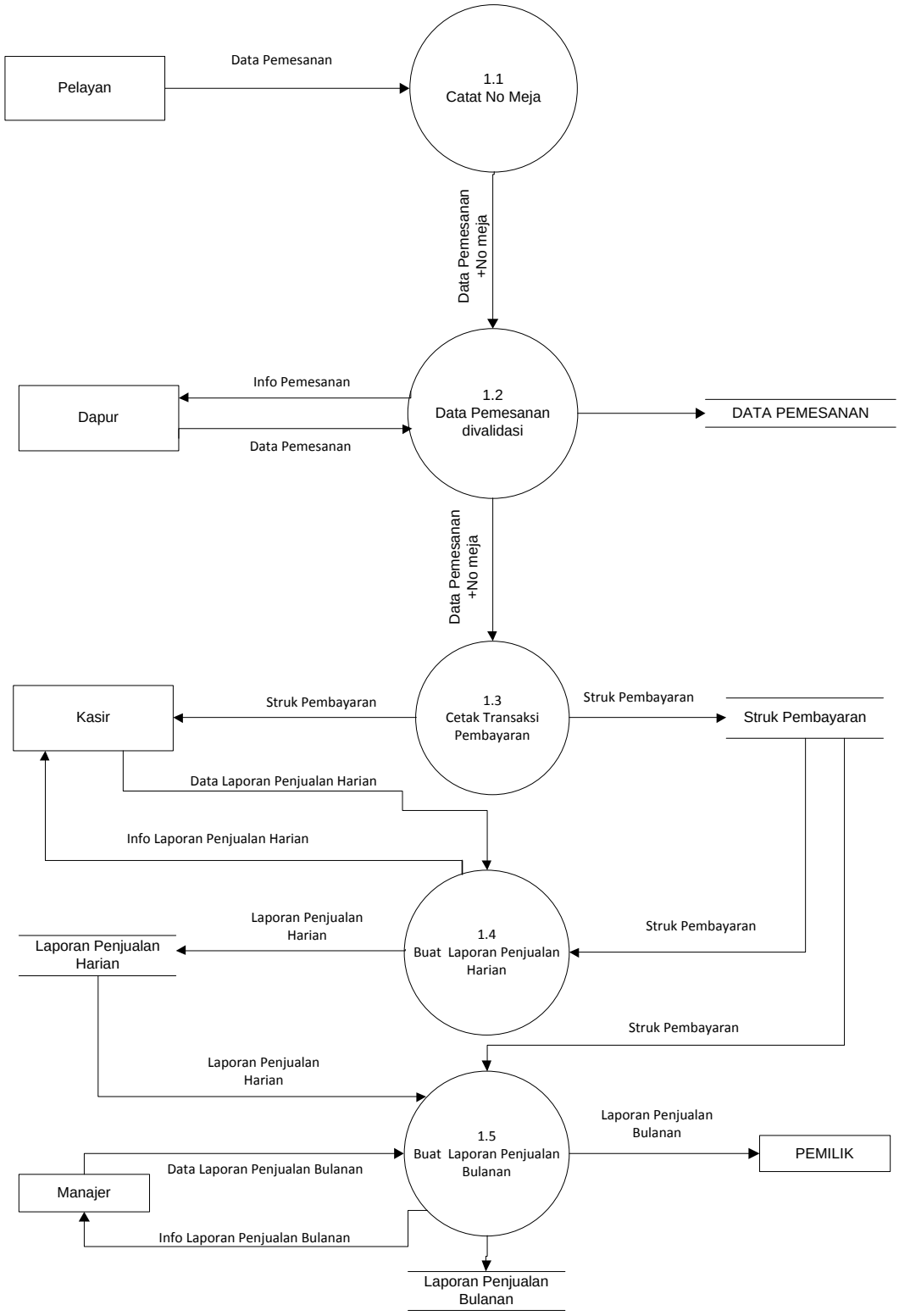
Gambar 3.5 *Diagram Konteks Sistem* yang Sedang Berjalan

3. Data Flow Diagram

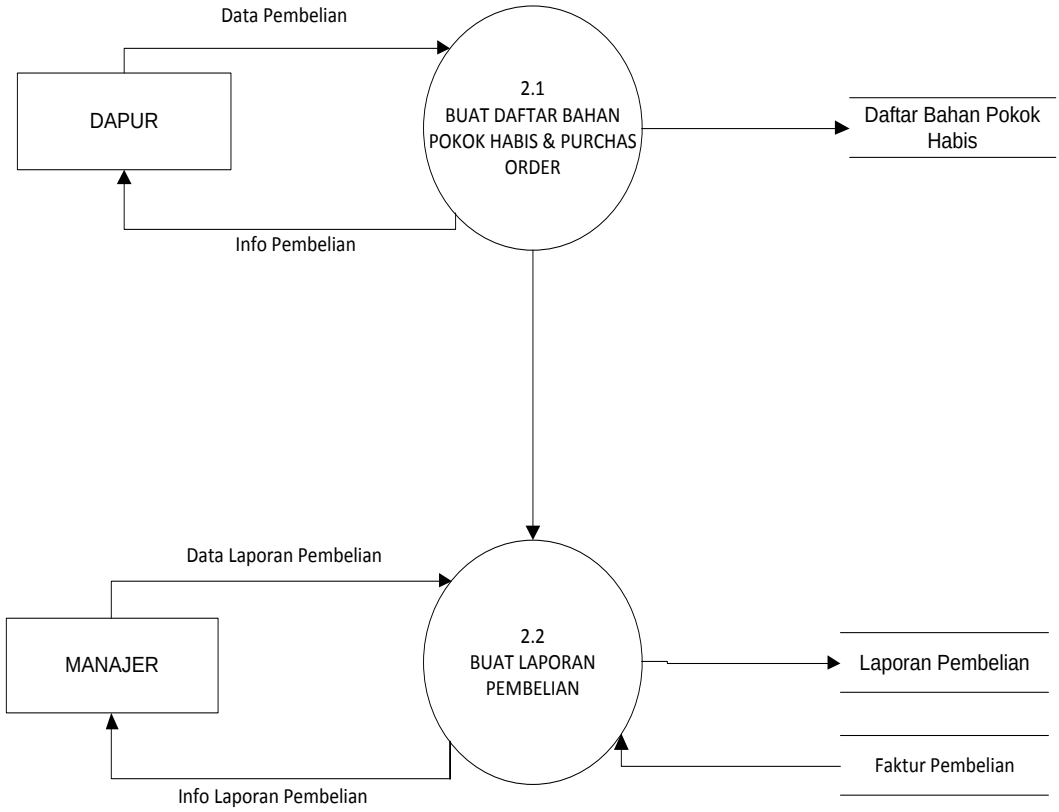
Data Flow Diagram adalah representasi graphis dari suatu sistem yang menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data diantara komponen-komponen tersebut beserta asal, tujuan dan penyimpanan datanya.



Gambar 3.6 *Data Flow Diagram Level 1 Sistem* yang Sedang Berjalan



Gambar 3.7 *Data Flow Diagram Level 2 proses 1 Sistem* yang Sedang Berjalan



Gambar 3.8 *Data Flow Diagram Level 2 Proses 2 Sistem* yang Sedang Berjalan

3.3.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Dilihat dari prosedur kerja sistem informasi penjualan yang sedang berjalan, masih beberapa hal yang menjadi kekurangan dalam sistem tersebut diantaranya :

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan.

No	Permasalahan	Penyelesaian
1.	Kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi pemesan dan penjualan sehingga berdampak tidak jelasnya rincian pendapatan.	Membangun sebuah aplikasi yang dapat mengolah data pemesanan dan juga mengolah laporan penjualan agar semua transaksi laporan menjadi semakin rinci dan jelas.
2.	Sering terjadinya kesalahan dalam menghitung transaksi pembayaran pada saat restoran dalam keadaan ramai.	Dengan membuat aplikasi ini akan meminimalisir kesalahan kasir dalam menghitung transaksi pembayaran ketika keadaan Restoran Sagara Sunda sedang dalam keadaan ramai pengunjung.
3.	Kurang efektifnya pengolahan data pemesanan dan penjualan karena proses pengolahannya belum terintegrasi antara dapur dengan kasir.	Dengan membuat aplikasi pengolahan data pemesanan yang terintegrasi antara dapur dengan kasir sehingga mempermudah dalam melakukan pengolahan pemesanan dan penjualan.

Dengan dikembangkannya Sistem Informasi Pengelolaan Penjualan di Restoran Sagara Sunda Bandung menjadi terkomputerisasi diharapkan kelemahan-kelemahan mengolah data-data pemesanan dan penjualan yang dihadapi saat ini, dapat dikurangi.