BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu permasalahan yang dijadikan sebagai topik penulisan dalam rangka menyusun suatu laporan penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian tersebut

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Toko Sepatu SB Store merupakan sebuah toko yang pada awalnya hanya sebuah bisnis yang pemasarannya melalui telepon genggam sebut saja *Blackberry*. Bisnis ini berjalan pada tahun 2013, karena ingin lebih memajukan pemasaran, toko ini akhirnya mendirikan sebuah toko di daerah Bandung tepatnya di Pasar Cimol, Jalan Gedebage Blok C 142 pada pertengahan tahun bulan Agustus 2013. Toko Sepatu SB Store merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan sepatu mulai dari *boots*, *sneakers* dan lain – lain.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Setiap organisasi, perusahaan bahkan usaha kecil menengah mempunyai visi dan misi. Berikut adalah visi dan misi pada Toko Sepatu SB Store.

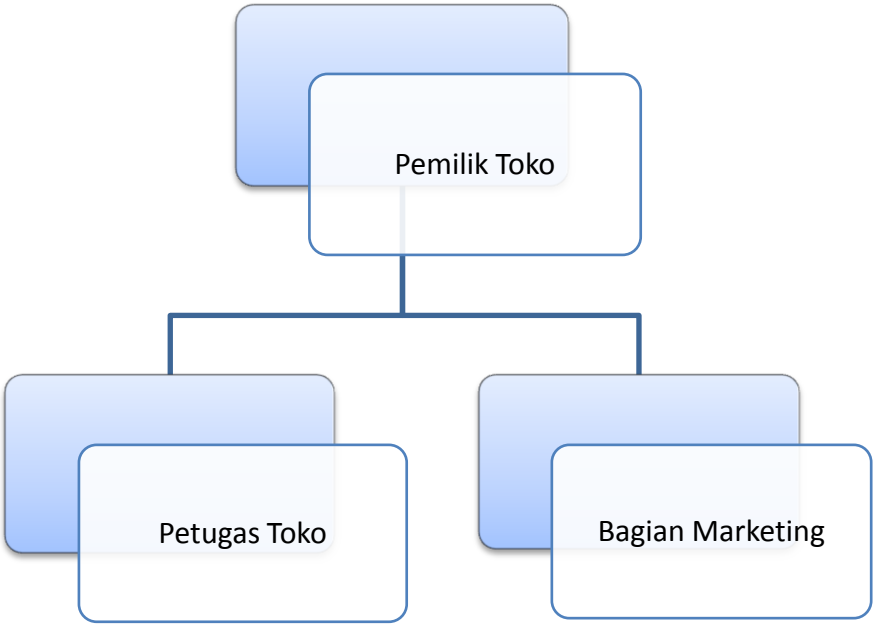
3.1.2.1 Visi

Menjadi sebuah toko yang terpandang, menguntungkan dan terpercaya bagi masyarakat pembeli.

3.1.2.2 Misi

Menyediakan produk – produk yang mempunyai kualitas bermutu tinggi, dan harga yang kompetitif. Dengan mempertahankan hubungan yang kuat dengan para pelanggan serta memberikan pelayanan yang sebaik – baiknya.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1. Struktur Organisasi

(Sumber : Wawancara pada Toko Sepatu SB Store)

3.1.4 Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas digunakan untuk mengetahui tugas, wewenang, tanggung jawab dari masing – masing bagian. Deskripsi tugas yang ada di Toko Sepatu SB Store adalah sebagai berikut :

a. Pemilik Toko

    1. Sebagai pengambil keputusan.
    2. Penanggung jawab toko.
    3. Pengesahan laporan.

b. Petugas Toko

    1. Melayani transaksi pembelian di toko.
    2. Penanggung jawab harian.
    3. Pembuat laporan.

c. Bagian Marketing

    1. Pemasaran produk.
    2. Promosi produk

3.2 Metode Penelitian

Pelaksanaannya penelitian ini dilakukan di Toko Sepatu SB Store. Faktor yang akan diteliti adalah pengembangan pemasaran pada Toko Sepatu SB Store dengan membuat suatu sistem informasi *e-commerce* berbasis *website*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian deskriptif, sedangkan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan menggunakan metode penelitian terstruktur. Penelitian deskriptif menyajikan satu gambar yang terperinci tentang satu situasi khusus, suatu *setting* sosial atau hubungan. Hasil penelitian deskriptif juga sangat penting sebagai sumber pembentukan teori dan hipotesis. Penelitian yang bersifat deskriptif bertujuan menggambarkan secara tepat sifat – sifat suatu individu, keadaan, gejala dan

gejala lain. Jadi, penelitian deskriptif bisa digunakan baik untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan (tidak berhipotesis) dan menguji hipotesis.

3.2.1 Desain Penelitian

Untuk memperoleh hasil penelitian yang baik, maka diperlukan suatu desain penelitian untuk menunjang penelitian. Desain penelitian harus sesuai dengan metode penelitian yang digunakan. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dimana proses perencanaan dimulai dari identifikasi masalah, pemilihan serta rumusan masalah, sampai dengan perumusan hipotesis Moh. Nazir (2009 : 84). Berdasarkan proses perencaan tersebut maka desain penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi Masalah

   Dalam penelitian ini, penulis mengidentifikasi masalah sesuai fenomena – fenomena yang terjadi pada Toko Sepatu SB Store terkait dengan pengembangan pemasaran pada Toko Sepatu SB Store dengan membuat suatu informasi *e-commerce* berbasis *website*.

2. Merumuskan Masalah

   Dalam merumuskan masalah, penulis mengajukan rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan. Maka dengan adanya rumusan masalah penelitian dapat dilaksanakan.

3. Merumuskan Hipotesis

   Dengan adanya keinginan toko untuk mengembangkan jangkauan pemasaran maka dibutuhkan perumusan hipotesis untuk selanjutnya diuji kebenarannya karena hipotesis merupakan jawaban sementara.

4. Menarik Kesimpulan

   Proses dimana penulis menentukan jawaban – jawaban atas pertanyaan – pertanyaan yang menjadi rumusan masalah, dimana dalam menentukan jawaban didasari dari hasil uji hipotesis dan pernyataan yang telah teruji kebenarannya.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua sumber, yaitu sumber data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data atau keterangan lisan dari seseorang responden melalui suatu percakapan yang sistematis dan terorganisasi. Ulber Silalahi (2009: 312)

Sumber data primer yang diteliti adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

   Penulis melakukan wawancara langsung dengan petugas dan pemilik toko, kemudian mencatat segala proses bisnis yang sedang berjalan dari penjualan hingga pembelian.

2. Observasi

   Penulis melakukan pengamatan langsung untuk mendapatkan data yang akurat terkait dengan masalah – masalah yang diteliti

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan dari tangan kedua atau dari sumber lain yang tersedia sebelum penelitian dilakukan. Ulber Silalahi (2009: 291). Sumber data sekunder yang diteliti adalah sebagai berikut :

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen – dokumen yang mendukung dalam penulisan ini. Penulis mengambil data - data yang berhubungan dengan penelitian di Toko Sepatu SB Store untuk dijadikan bahan penelitian. Dokumentasi yang didapat pada Toko Sepatu SB Store adalah berupa dokumen penjualan dan pembelian.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

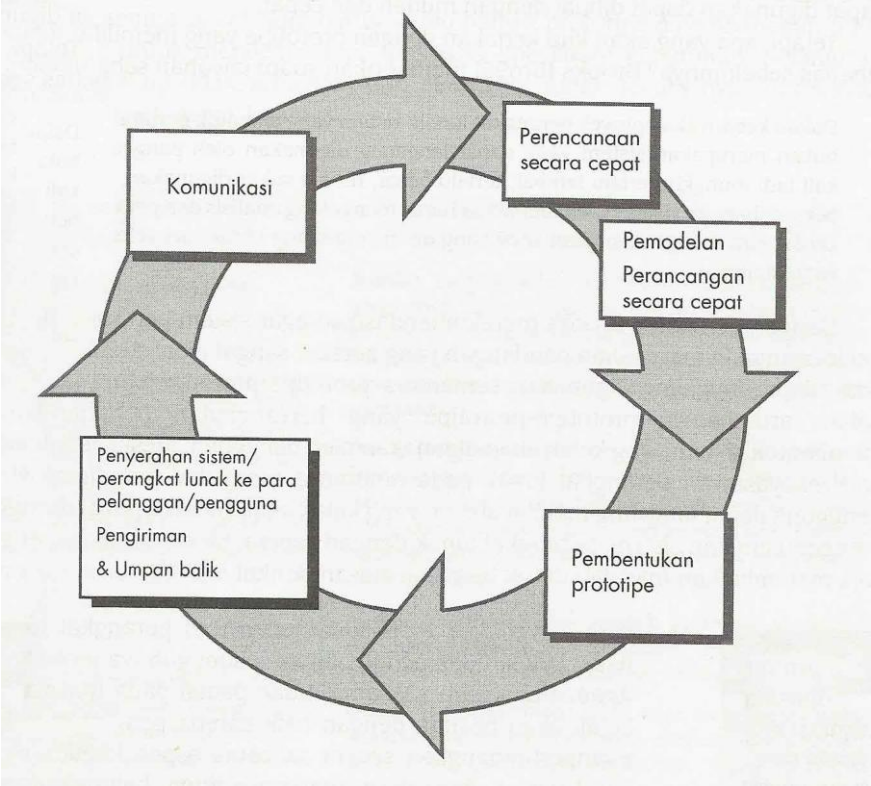
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode terstruktur yang memiliki karakteristik berorientasi pada proses dan data, adapun alat-alat yang digunakan dalam metode pendekatan sistem adalah: diagram alir (*Flowmap*), diagram konteks (*Context diagram*), diagram alir data (*Data Flow Diagram*), kamus data (*Data Dictionary*), normalisasi, dan Tabel Relasi.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk mempermudah penyusunan laporan dan pembuatan perangkat lunak maka metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode paradigma prototype model seperti yang tertera pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.2. Model Prototype

(Sumber : Roger S Pressman, 2012: 51)

Penjelasan proses pada metodologi *prototyping* adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan

   Pada tahap ini, pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui.

2. Perancangan *Prototype*

   Pada tahap kedua, pengembang melakukan perancangan yang berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan atau pemakai.

3. Evaluasi *Prototype*

   Pada tahap ketiga, pelanggan atau pemakai mengevaluasi dan dipakai untk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Pada tahap ini dimungkinkan perangkat lunak untuk diatur ulang untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukannya.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu yang digunakan pada tahap analisis dan perancangan digambarkan dalam bentuk bagan alir dokumen (*Flow Map*), Diagram Konteks, Diagram Alir Data (*Data Flow Diagram*), dan Kamus Data.

1. Flow Map

Flow map atau bagan alir dokumen merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk penilaian dan tembusannya. Bagan alir dokumen ini menggunakan simbol – simbol yang sama dengan yang digunakan di dalam alir sistem yang menggambarkan struktur prosedur dalam sistem. Adapun komponen yang digunakan ialah:

a. Dokumen

Menunjukkan dokumen input dan output baik proses manual maupun komputerisasi.

b. Kegiatan Manual

Menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual, contohnya penandatanganan, pengisian form, dan lain-lain

c. Proses

Menunjukkan kegitan proses yang dilakukan oleh *programmer* dari operasi *programmer* komputer.

4. *Hardisk*

Menunjukkan input dan output dengan media penyimpanan *hardisk*.

2. Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah DFD yang memperlihatkan sistem sebagai sebuah proses. Tujuannya adalah memberikan pandangan umum sistem. Diagram Konteks memperlihatkan sebuah proses yang berinteraksi dengan lingkungannya. Ada pihak luar atau lingkungan yang memberi masukan dan ada pihak yang menerima keluaran sistem.

Diagram Konteks merupakan gambaran umum dari sebuah sistem yang digambarkan ke dalam sebuah proses, dimana di dalamnya hanya terdapat satu atau lebih *External Entity*, satu proses dan beberapa aliaran data.

3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah 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 atau disimpan.

a. Kesatuan Luar / Terminator (*External Entity*)

Kesatuan luar merupakan kesatuan luar di luar lingkungan luar sistem yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. Kesatuan luar dapat berupa organisasi, orang atau sekumpulan orang yang berinteraksi dengan sistem. *External Entity* disimbolkan ke dalam simbol persegi.

b. Arus Data (*Data Flow*)

Arus data ini mengalir di antara proses, simpanan data dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukkan arus dari data yang didapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem. Arus data disimbolkan ke dalam simbol garis dengan tanda panah.

c. Proses (*Process*)

Menunjukkan apa saja yang dilakukan. Setiap proses harus mempunyaii minimal satu data input dan menghasilkan minimal satu output. Proses disimbolkan ke dalam simbol lingkaran.

d. Simpanan Data (Data *Store*)

Menunjukkan kumpulan data yang dibutuhkan oleh sistem pada waktu tertentu. Simpanan disimbolkan ke dalam simbol dua garis.

4. Kamus Data

Kamus data adalah daftar kumpulan elemen-elemen yang tersusun dan berhubungan dengan sistem yang didefinisikan secara detail dan tepat. Kamus data dibagi dua yaitu :

a. Kamus Data Elementer

Kamus data elementer merupakan daftar semua data elementer dalam sistem dan disusun berdasarkan abjad. Isi dari kamus data elementer meliputi nama *atribute*, *type*, *length* dan *constraint*.

b. Kamus Data Komposit

Kamus data komposit merupakan semua data bentukan yang terdiri dari dua atau lebih data elementer.

5. Perancangan Basis Data

Database terdiri dari data yang akan digunakan atau diperuntukan terhadap banyak ‘user’ dimana masing-masing akan menggunakan sesuai dengan tugas dan fungsi. Dari semua operasi masukan dan keluaran yang berhubungan dengan basis data harus menggunakan Sistem Manajemen Basis Data (DBMS), dengan kata lain (DBMS) sebagai penghubung atas aplikasi dengan basis data itu

sendiri. Basis data merupakan komponen yang penting dalam sistem informasi karna merupakan dasar dalam penyediaan informasi bagi penggunanya.

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan proses untuk mengubah suatu relasi yang memiliki masalah tertentu ke dalam dua buah relasi atau lebih yang tidak memiliki masalah yang biasanya disebut anomali. Anomali adalah proses pada basis data yang memberikan efek samping yang tidak diharapkan.

Hasil dari proses normalisasi adalah himpunan – himpunan data dalam bentuk normal (*normal form*). Ada beberapa tahapan dalam pembentukkan normalisasi yaitu:

1. Bentuk tidak normal (*Unnormalized Form*)

   Bentuk tidak normal merupakan kumpulan data yang tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, data tidak lengkap atau terdapat duplikasi.

2. Bentuk normal satu (*First Normal Form*) / 1 NF

   Bentuk normal satu, yaitu bila relasi tersebut mempunyai nilai data yang atomik, artinya tidak ada lagi kerangkapan data.

3. Bentuk normal dua (*Second Normal Form*) / 2 NF

   Bentuk normal dua, yaitu bila relasi tersebut merupakan 1NF dan setiap atribut tergantung penuh pada *primary key*.

4. Bentuk normal tiga (*Third Normal Form*) / 3 NF

   Bentuk normal tiga, yaitu bila relasi merupakan 2NF dan tidak tergantung secara transitif pada primary key atau pada bentuk normal tiga ini mencari ketergantungan lain selain primary key.

5. Bentuk Boyce-Codd Normal Form (BCNF)

   Bentuk boyce-codd normal form, yaitu nilai relasi telah memenuhi criteria Boyce-Codd Normal Form (BCNF), jika setiap determinan adalah suatu *candidate key*.

b. Tabel Relasi

Relationship dalam *database* menunjukkan relasi antar tabel – tabel. Dengan adanya relasi data dari beberapa tabel dapat ditampilkan sebagai satu kesatuan informasi dalam bentuk *query*, *form* atau *report*.

Sebuah relasi dibentuk dengan menyamakan data pada *key field* dari dua tabel, biasanya *field* yang memiliki nama yang sama pada kedua tabel, dimana *field* tersebut biasanya merupakan *primary key* dari tabel pertama, yang memiliki nilai *unique* untuk setiap *record*, dan menjadi *foreign key* pada tabel kedua.

3.2.4 Pengujian Software

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

Pengujian *Black Box* adalah merupakan pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini

digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Selain itu, pengujian *black box* juga merupakan suatu metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Menurut Roger S. Pressman (2001 : 77) tahapan-tahapan dalam pengujian *Black Box* diantaranya:

1. *Graph-based Testing* adalah graf yang mewakili hubungan antar objek pada modul sehingga tiap objek dan hubungannya tersebut dapat diuji.
2. *Equivalence Partitioning* adalah merupakan suatu pembagian domain masukan dari program menjadi kelas data yang dibuatkan kasus ujinya.
3. *Boundary Value Analysis* adalah pemilihan kasus uji dengan mencari batas-batas esktrim dari kelas data.
4. *Comparison Testing* adalah digunakan untuk sebuah sistem yang menganut redundansi kasus uji yang dirancang untuk satu versi perangkat lunak dijadikan masukkan pada pengujian versi perangkat lunak lainnya.

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem adalah sebuah istilah yang secara kolektif mendeskripsikan fase – fase awal pengembangan sistem. Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian – bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian – bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka. Analisis ini merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan pada Toko Sepatu SB Store. Analisis, bertujuan untuk

mengetahui secara detail cara kerja sistem tersebut sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan sistem yang sedang berjalan.

3.3.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen digunakan untuk menganalisis dokumen – dokumen yang terkait dalam sistem penjualan pada Toko Sepatu SB Store untuk memberikan informasi sebagai masukan untuk pengembangan sistem yang akan diusulkan.

a. Nama Dokumen : Data Penjualan
   Fungsi : Mengetahui data penjualan
   Sumber : Pelanggan
   Distribusi : Pelanggan ke Petugas Toko ke Pemilik Toko
   Rangkap : 1
   Bentuk : Dokumen
   Atribut : tgl_penjualan, nama_brg, harga, total_harga, ukuran_brg

b. Nama Dokumen : Data Pembelian Barang
   Funsgi : Mengetahui pembelian barang
   Sumber : Petugas Toko
   Distribusi : Petugas Toko ke Pemilik Toko
   Rangkap : 1
   Bentuk : Dokumen

Atribut : tgl_pembelian, nama_brg, jumlah_brg, harga, total_harga

c. Nama Dokumen : Nota Pesanan
Fungsi : Mengetahui data pesanan
Sumber : Pelanggan
Distribusi : Pelanggan ke Petugas Toko
Rangkap : 2
Bentuk : Dokumen
Atribut : no_nota, jumlah_brg, nama_brg, harga, jumlah_harga, total_harga, tgl_beli, pembeli

d. Nama Dokumen : Nota Pembayaran
Fungsi : Mengetahui data pembayaran
Sumber : Pelanggan
Distribusi : Pelanggan ke Petugas Toko
Rangkap : 2
Bentuk : Dokumen
Atribut : no_nota, jumlah_brg, nama_brg, harga, jumlah_harga, total_harga, tgl_beli, ukuran_brg

e. Nama Dokumen : Nota Retur
Fungsi : Mengetahui data retur

Sumber : Pelanggan, Petugas Toko

Distribusi : Petugas Toko, Supplier

Rangkap : 2

Bentuk : Dokumen

Atribut : no_nota, jumlah_brg, nama_brg, harga, jumlah_harga, total_harga, tgl_beli, pembeli

f. Nama Dokumen : Stok Barang

Fungsi : Mengetahui stok barang

Sumber : Petugas Toko

Distribusi : Petugas Toko ke Pemilik Toko

Rangkap : 1

Bentuk : Dokumen

Atribut : nama_brg, jumlah_brg, harga, ukuran_brg

g. Nama Dokumen : Data Barang

Fungsi : Proses awal pembelian barang

Sumber : Pelanggan

Distribusi : Pelanggan ke Petugas Toko

Rangkap : -

Bentuk : Verbal

Atribut : nama_brg, jumlah_brg, harga, ukuran_brg

3.3.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang berjalan merupakan penganalisaan kegiatan – kegiatan yang dilakukan oleh Toko Sepatu SB Store, bertujuan unutk mengetahui secara detail bagaimana kegiatan yang terjadi untuk dapat dijadikan landasan usulan perancangan analisis sistem yang sedang berjalan. Kegiatan tersebut dapat dibuat dengan diagram alir dokumen atau flowmap.

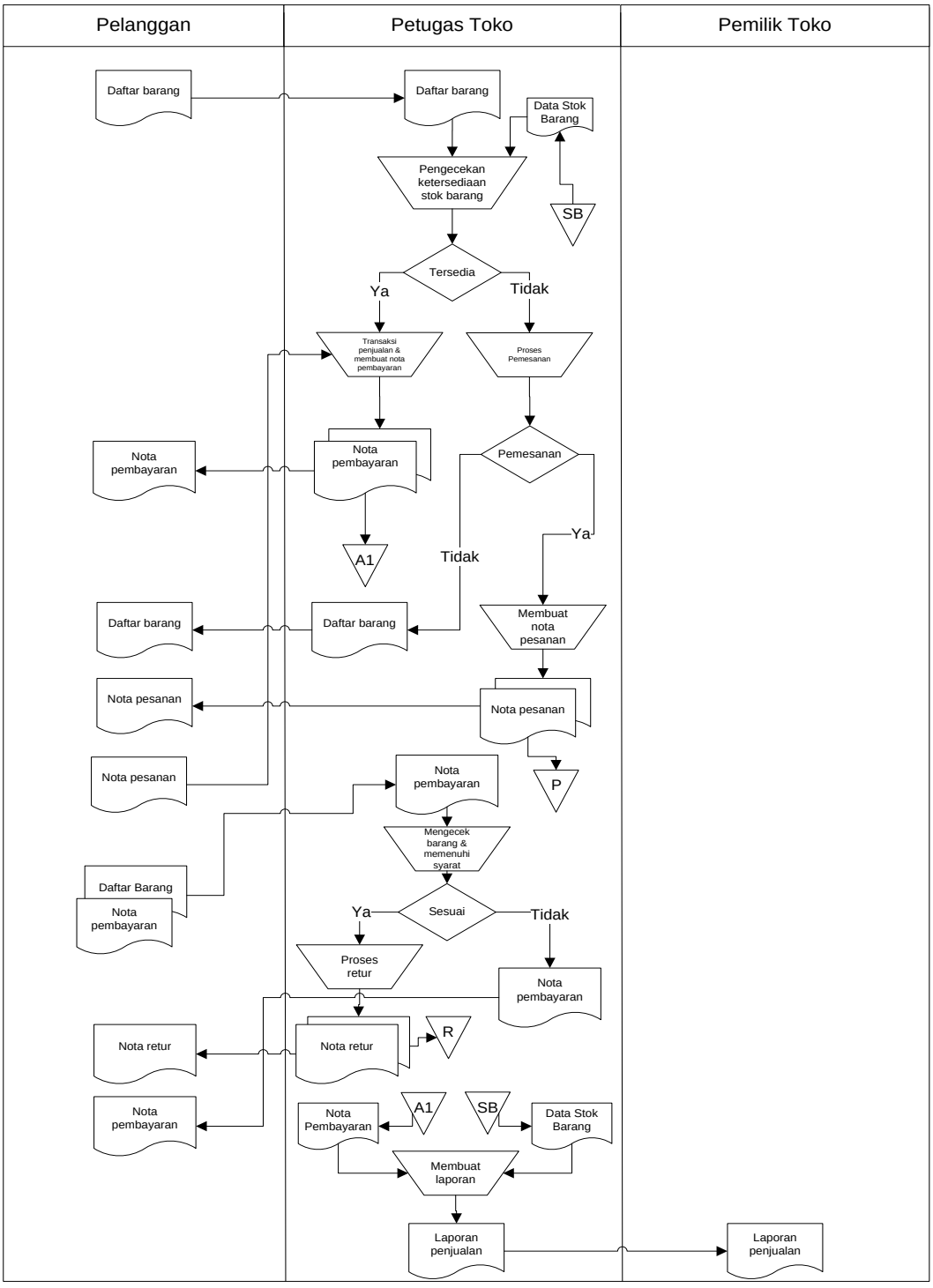
3.3.2.1 Flow Map yang Sedang Berjalan

Flow Map berfungsi untuk mendefinisikan hubungan antara bagian pelaku proses, manual maupun yang berbasis komputer dan aliran data dalam bentuk dokumen keluaran dan masukan. Adapun gambaran flow map yang terbentuk dari hasil analisis dokumen dan analisis prosedur yaitu sebagai berikut :

1. Prosedur Penjualan

a. Pelanggan memilih barang yang akan dibeli.
b. Kemudian pihak toko mengecek ketersediaan stok barang yang dipilih oleh pelanggan
c. Jika tidak tersedia, bisa dilakukan proses pemesanan barang dimana petugas toko akan membuat nota pesanan sebanyak 2 rangkap masing – masing rangkap diberikan pada pelanggan dan petugas toko disimpan dalam arsip pemesanan.
d. Kemudian pelanggan memberikan nota pesanan kepada pihak toko setelah ada kabar barang yang dipesan dan melakukan transaksi penjualan kemudian toko membuatkan nota pembayaran 2 rangkap untuk diberikan kepada pelanggan dan pihak toko untuk disimpan di arsip penjualan.

e. Jika barang tersedia, pelanggan melakukan transaksi penjualan kemudian toko membuatkan nota pembayaran 2 rangkap untuk diberikan kepada pelanggan dan pihak toko untuk disimpan di arsip penjualan.
f. Jika pelanggan ingin melakukan retur barang, pelanggan diharuskan memberikan nota pembayaran barang yang dibeli sebelumnya. Setelah itu, petugas toko akan mengecek barang dan melihat tanggal nota pembayaran.
g. Jika sesuai, petugas toko akan melakukan proses retur dan membuat nota retur sebanyak 2 rangkap untuk diberikan ke pelanggan dan pihak toko untuk dijadikan arsip retur.
h. Jika tidak sesuai, nota pembayarab akan diberikan kembali kepada pelanggan.
i. Petugas toko membuatkan laporan penjualan mengambil data dari arsip pembayaran dan stok barang.



Gambar 3.3. Flow Map Penjualan yang Sedang Berjalan

Keterangan

SB : Stok Barang

A1 : Arsip Pembayaran

P : Pesanan

2. Prosedur Pembelian

a. Petugas toko membuat daftar pembelian barang berdasarkan arsip stok barang dan arsip pesanan sebanyak 2 rangkap masing diberikan untuk pihak supplier dan pihak toko untuk dijadikan arsip daftar pesanan.

b. Setelah daftar pesanan diberikan pada supplier, pihak toko akan menerima nota pembelian.

c. Kemudian pihak toko akan mengecek nota pembelian yang diberikan supplier berdasarkan data pesanan yang dibuat sebelumnya.

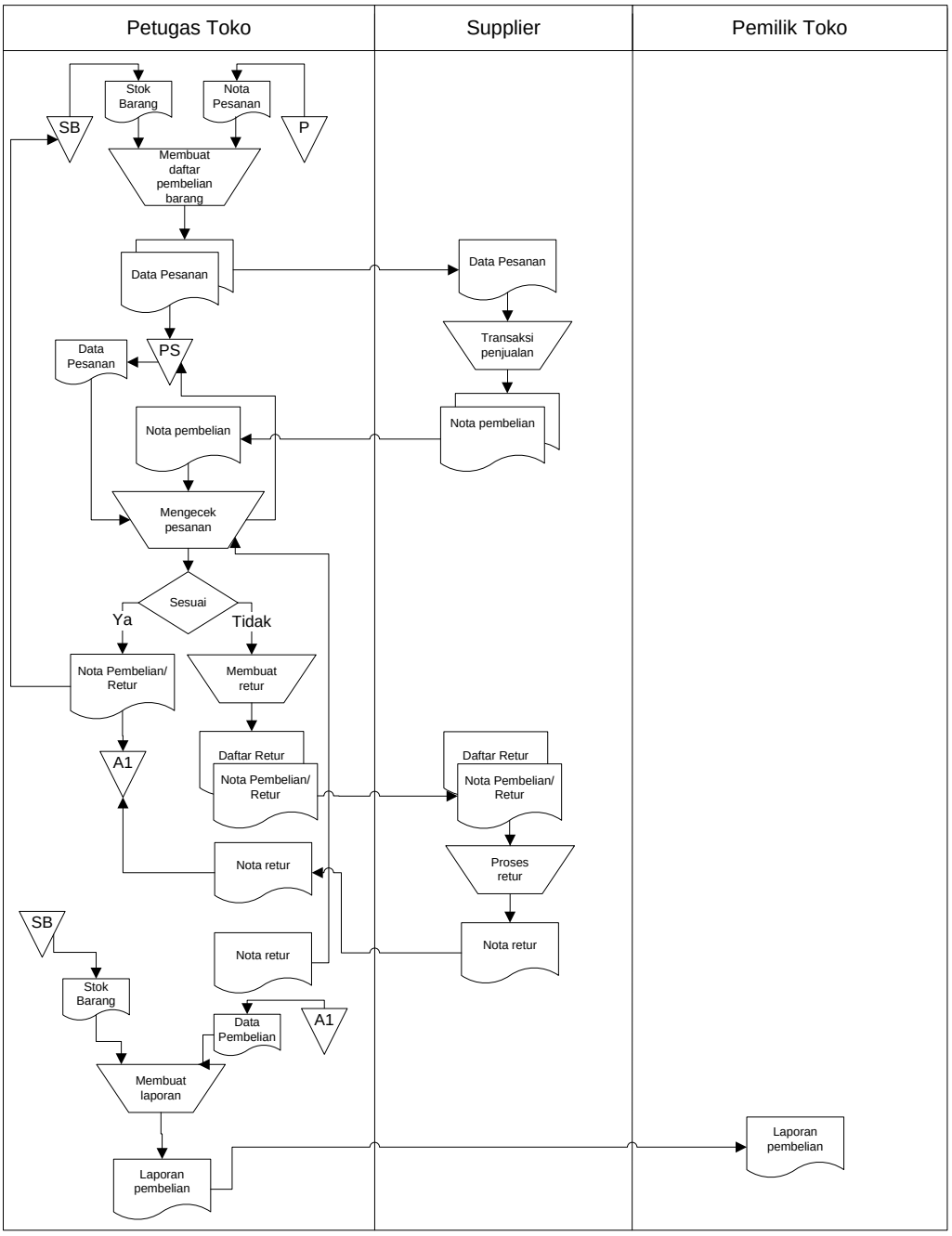
d. Jika sesuai, nota pembelian akan disimpan arsip pembelian dan stok barang.

e. Jika tidak sesuai, pihak toko akan melakukan retur barang dengan membuat nota retur dan daftar retur untuk diberikan ke pihak supplier.

f. Kemudian pihak supplier akan memberikan nota retur dari barang yang sebelumnya diretur dan petugas toko akan kembali mengecek berdasarkan data pesanan yang dibuat.

g. Setelah itu nota retur dimasukan dalam arsip pembelian

h. Petugas toko membuat laporan pembelian berdasarkan arsip pembelian dan stok barang kemudian akan diberikan kepada pemilik toko.



Gambar 3.4. Flow Map Pembelian yang Sedang Berjalan

Keterangan

PS : Daftar Pesanan

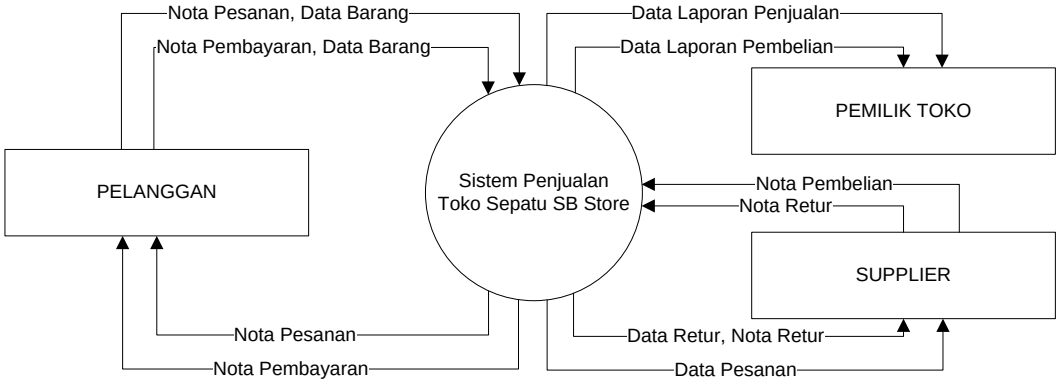
A1 : Arsip Pembelian

SB : Stok Barang

P : Pesanan

3.3.2.2 Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan gambaran umum dari sebuah sistem yang digambarkan ke dalam sebuah proses, dimana di dalamnya hanya terdapat satu atau lebih *External Entity*, satu proses dan beberapa aliaran data. Berikut ini adalah gambaran diagram konteks yang berjalan di Toko Sepatu SB Store.

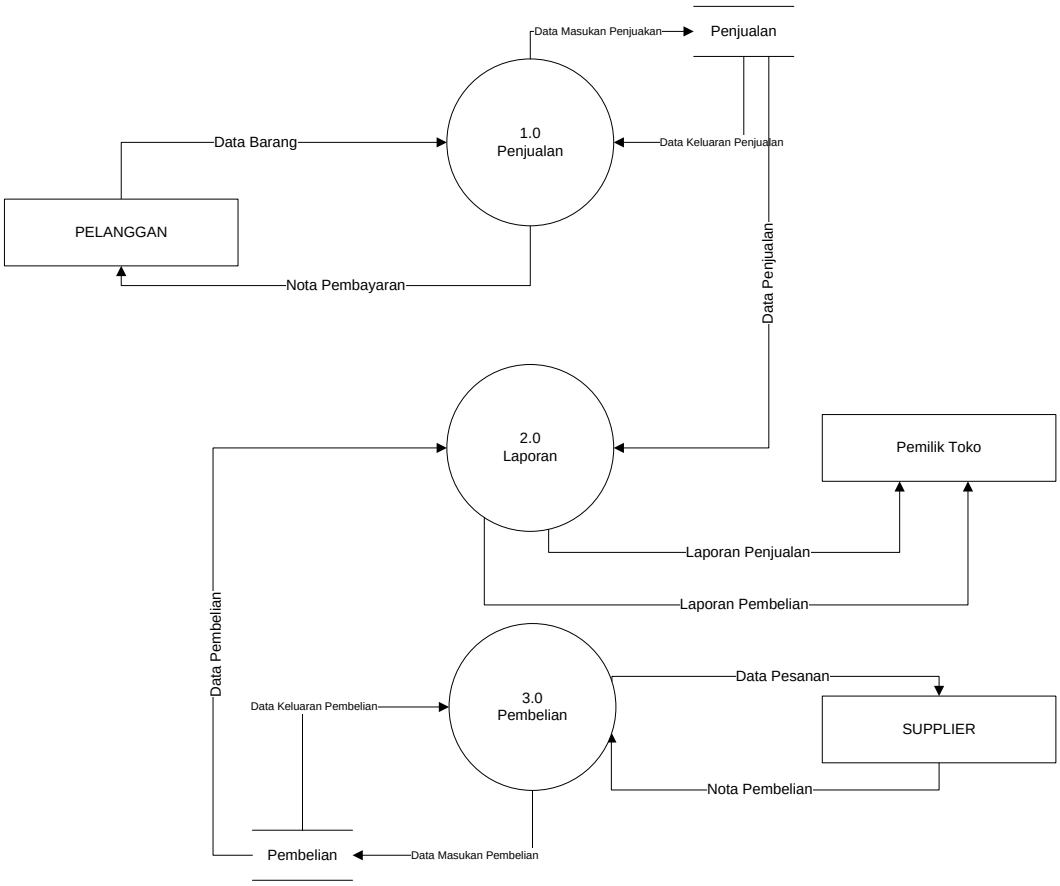


Gambar 3.5. Diagram Konteks yang Sedang Berjalan

3.3.2.3 Data Flow Diagram yang Sedang Berjalan

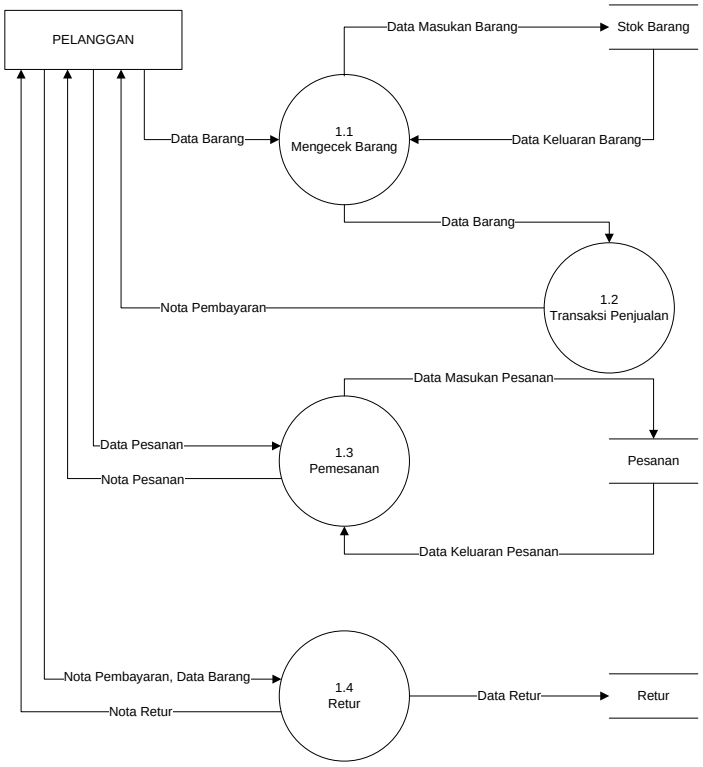
Data Flow Diagram (DFD) adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada kemudian akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau disimpan. Berikut ini adalah *data flow diagram* yang berjalan di Toko Sepatu SB Store.

1. DFD Level 1 yang Sedang Berjalan pada Toko Sepatu SB Store



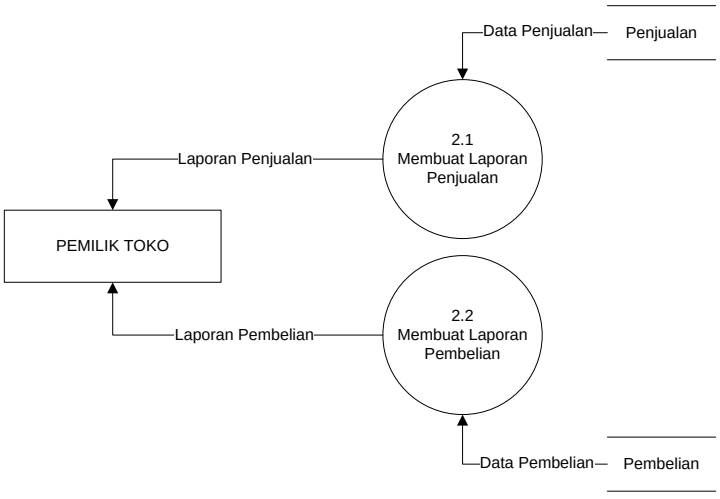
Gambar 3.6. DFD Level 1 yang Sedang Berjalan

2. DFD Level 2 Proses 2.0 Penjualan yang Sedang Berjalan pada Toko Sepatu SB Store



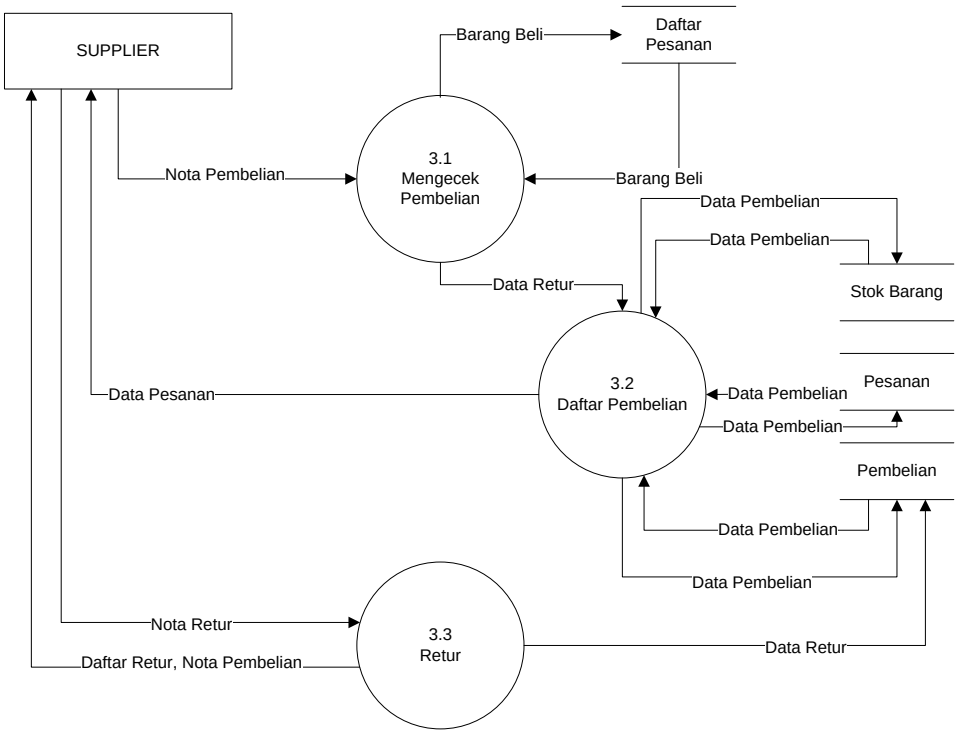
Gambar 3.7. DFD Level 2 Proses 1.0 Penjualan

3. DFD Level 2 Proses 2.0 Laporan yang Sedang Berjalan pada Toko Sepatu SB Store



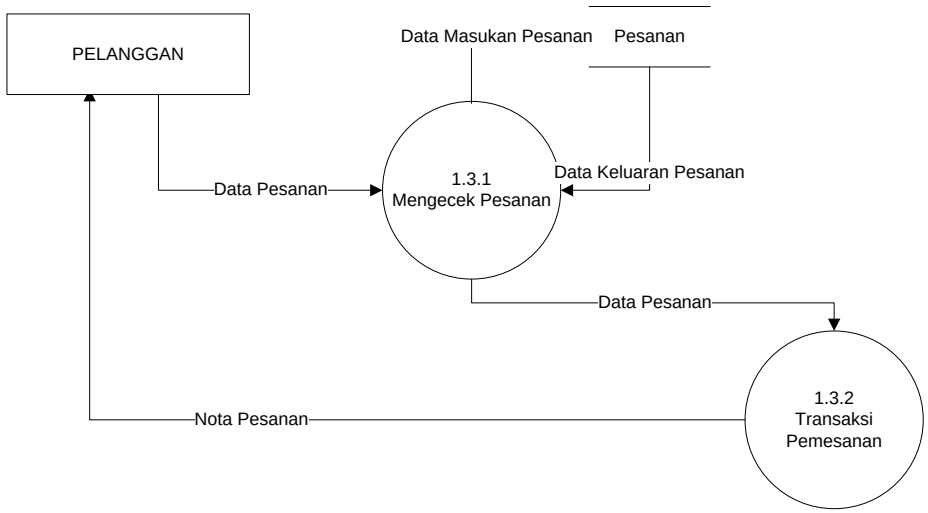
Gambar 3.8. DFD Level 2 Proses 2.0 Laporan

4. DFD Level 2 Proses 3.0 Pembelian yang Sedang Berjalan pada Toko Sepatu SB Store



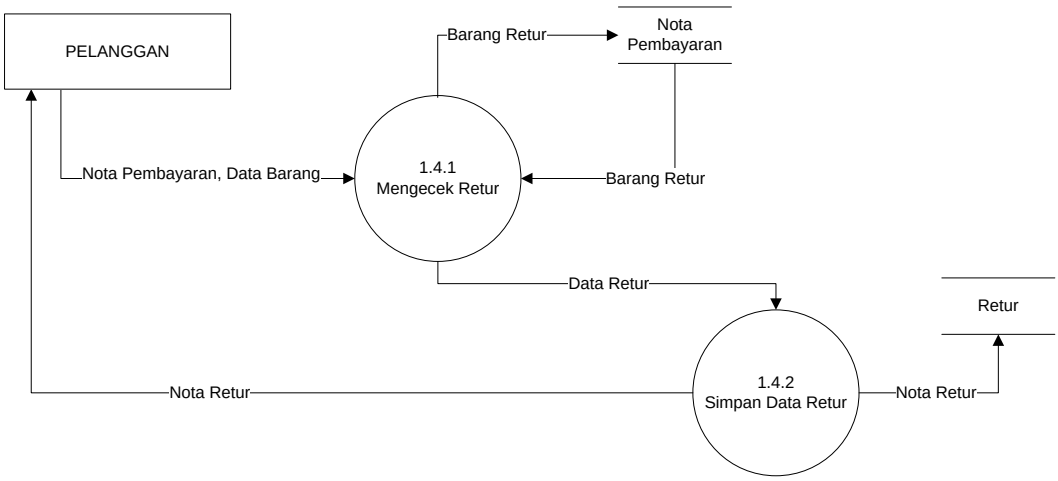
Gambar 3.9. DFD Level 2 Proses 3.0 Pembelian

5. DFD Level 3 Proses 1.3 Pemesanan yang Sedang Berjalan pada Toko Sepatu SB Store



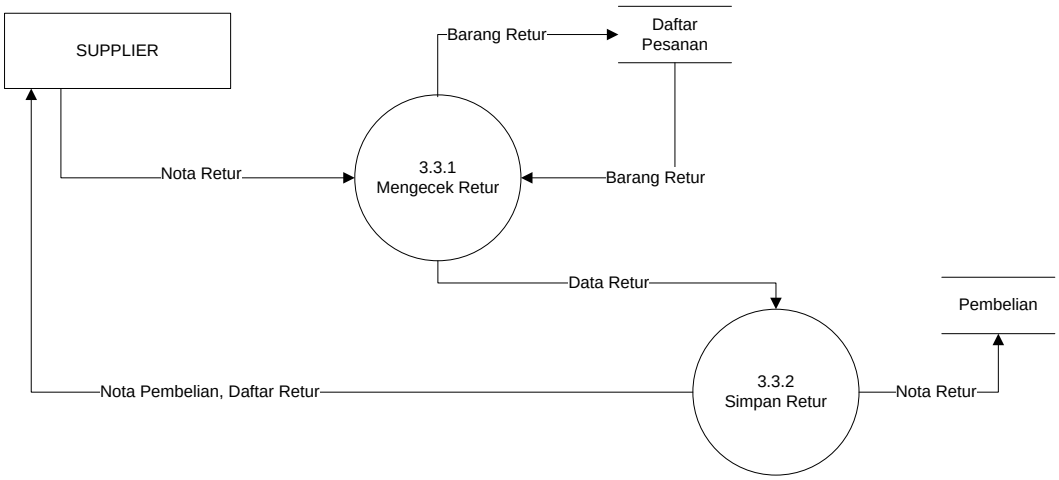
Gambar 3.10. DFD Level 3 Proses 1.3 Pemesanan

6. DFD Level 3 Proses 1.4 Retur yang Sedang Berjalan pada Toko Sepatu SB Store



Gambar 3.11. DFD Level 3 Proses 1.4 Retur

7. DFD Level 3 Proses 3.3 Retur yang Sedang Berjalan pada Toko Sepatu SB Store



Gambar 3.12. DFD Level 3 Proses 3.3 Retur

3.3.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis sistem penjualan yang berjalan pada Toko Sepatu SB Store dapat dilihat proses penjualannya yang masih dilakukan secara manual, sulitnya mencari data – data seperti data penjualan dan data pembelian akibat dari tidak terorganisirnya penyimpanan data – data tersebut dengan baik juga lambatnya proses pembuatan laporan penjualan dan pembelian. Maka dari itu, berdasarkan evaluasi sistem yang dilakukan, diperlukan pengolahan data sistem penjualan yang baik dan cepat dengan menggunakan komputer untuk mendukung pengolahan data baik penjualan dan pembelian agar menjadi lebih cepat, praktis untuk mempermudah pekerjaan.