BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah tempat dimana penulis melakukan penelitian untuk membangun sebuah sistem informasi,dalam hal ini penelitian dilakukan di PD.SAYANG HEULANG yang menjadi objek penelitian, yang dipilih penulis untuk melakukan penelitian dan membangun sebuah sistem informasi yang dapat membantu aktivitas bisnis perusahaan.

3.1.1 Sejarah singkat PD.SAYANG HEULANG

PD.SAYANG HEULANG adalah sebuah perusahaan yang awalnya bergerak di bidang penjualan ikan dan pakan ikan, yang dirintis pada tanggal 20 Agustus 2005 yang berlokasi di Jl.Ds Tegal Datar Kp.Kebon Jeruk Maniis Purwakarta. Sejak berdirinya perusahaan ini hingga sekarang, PD.SAYANG HEULANG berupaya keras meningkatkan kualitas penjualan dan pelayanan terhadap kepuasan konsumen.sampai sejauh ini Mengingat PD.SAYANG HEULANG belum mempunyai dan menggunakan peralatan yang memadai untuk menunjang aktivitas-aktivitas bisnisnya serta memberikan pelayanan maksimal kepada konsumen oleh karena itu masih banyak yang harus dikembangkan lagi dalam pengelolaan maupun transaksinya. PD.SAYANG HEULANG merupakan salah satu usaha penjualan ikan dan pakan ikan yang sedang berkembang di tengah ramainya usaha penjualan ikan dan pakan ikan. Dengan dedikasi yang diberikan kepada masyarakat, PD.SAYANG

HEULANG senantiasa mengembangkan dan meningkatkan kualitas layanan demi mencapai kepuasan para pelanggan.

3.1.2 Visi dan Misi PD.SAYANG HEULANG

3.1.2.1 VISI

Menjadi perusahaan besar dibidang penjualan ikan dan pakan ikan yang mengutamakan pada kepuasan dan kebutuhan pelanggan serta menghasilkan Sumber Daya Manusia yang kompeten dan berkualitas.

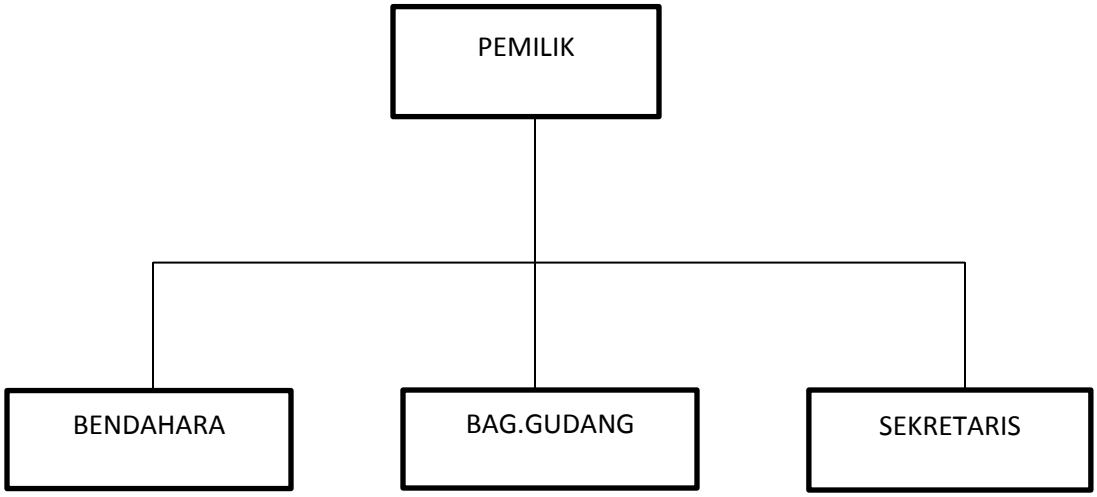
3.1.2.2 MISI

Menjadi perusahaan penjualan ikan dan pakan ikan yang mampu memenuhi kepuasan dan kebutuhan pelanggan serta menjadi perusahaan terbaik di Purwakarta khususnya di daerah Cirata selain itu dapat mendirikan atau mengembangkan perusahaan ini di luar daerah cirata.

3.1.3 Struktur Organisasi PD.SAYANG HEULANG

Struktur organisasi dapat dikatakan sebagai pola hubungan antar bagian bagian yang terdapat di dalam sebuah organisasi. Bentuk struktur organisasi biasanya berupa gambaran grafis dengan garis yang berfungsi untuk menunjukan hubungan antara bagian-bagian dalam organisasi.

Struktur organisasi PD.SAYANG HEULANG dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Struktur organisasi PD.SAYANG HEULANG

Sumber : PD.SAYANG HEULANG

3.1.4 Deskripsi Tugas PD.SAYANG HEULANG

A. Pemilik

Pemilik PD.SAYANG HEULANG disini sebagai pemimpin perusahaan yang bertugas untuk mengawasi/mengontrol pekerjaan para bawahannya serta mengevaluasi kinerja para bawahannya.

B. Sekretaris

Bagian ini bertugas untuk mencatat semua transaksi yang dilakukan diperusahaan,dimulai dari pembelian sampai penjualan.

C. Bendahara

Bagian ini bertugas mengelola keuangan perusahaan sekaligus tempat para konsumen melakukan transaksi pembayaran.

D. Bagian Gudang

Bagian ini yang bertugas untuk bekerja dilapangan seperti mengelola stok pakan ikan,mengantarkan pakan ikan ke petani,membeli ikan ke petani dan mengantarkan ikan ke konsumen.

3.2 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah merupakan suatu cara ilmiah atau prosedur untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu, teknik atau cara dalam mencari atau mengumpulkan data yang berhubungan dengan pemecahan suatu permasalahan. Fungsi penelitian itu sendiri adalah untuk mencarikan penjelasan dan

jawaban terhadap permasalahan yang dihadapi serta memberikan alternatif kemungkinan - kemungkinan yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode deskriptif Metode deskriptif adalah Suatu penelitian untuk mencari jalan keluar atau pemecah masalah akan banyak hal yang terjadi. Kemudian akan disajikan data dan analisa dari masalah yang sedang terjadi. Penelitian deskriptif mempelajarai masalah-masalah dalam masyarakat serta tatacara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

3.2.1 Desain Penelitian

Setiap melakukan suatu penelitian, agar penelitian dapat berjalan secara sistematis maka diperlukan metode penelitian yang tepat sesuai kondisi permasalahan yang akan diteliti. Didalam masalah yang terjadi di PD.SAYANG HEULANG ini penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif dalam melakukan penelitian.

Penelitian deskriptif ialah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. (Sujana dan Ibrahim, 1989:65)

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan proses penelitian ini sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yaitu sumber data yang diperoleh melalui proses pengamatan

(observasi) disertai dengan wawancara tanya jawab, dan juga dengan menggunakan sumber data sekunder yaitu dokumentasi dari hasil yang diperoleh dari PD.SAYANG HEULANG.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

1. Pengamatan Langsung / Observasi (*observation*)

Adalah teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan melalui sebuah aktivitas dengan maksud untuk memahami secara langsung terhadap fenomena yang sedang terjadi pada sebuah instansi maupun perusahaan. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung (observasi) di PD.SAYANG HEULANG yang ada di Purwakarta beralamat di Jl. Tegal Datar No. 12 Maniis Purwakarta

2. Wawancara (*interview*)

Wawancara, merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan segala bentuk pertanyaan tentang sistem yang sedang berjalan dengan segala kekurangannya dan permasalahan-permasalahan sebagai kajian dalam pembuatan program aplikasi yang kemudian akan diajukan sebagai sistem yang baru, lalu melakukan tanya jawab dengan pemilik maupun dengan karyawan PD.SAYANG HEULANG .

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Suatu teknik pengumpulan data-data dan informasi yang diperlukan dan diperoleh dari PD.SAYANG HEULANG tentunya atas izin dari pihak yang bersangkutan. Selain itu juga mengumpulkan data-data yang memiliki keterkaitan dengan pemecahan masalah dari sumber lainnya.

Data yang berasal dari sumber data sekunder diperoleh dengan yaitu teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen-dokumen yang diperoleh dianalisis sehingga diperoleh data-data yang sesuai untuk kegiatan pengembangan sistem informasi.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam melakukan perancangan sistem, diperlukannya suatu metodologi yang dapat dijadikan suatu rujukan dalam melakukan perancangan sistem sehingga tahapan demi tahapan proses dalam melakukan perancangan menjadi lebih terstruktur dan menghasilkan sistem dengan kemampuan melakukan proses yang tepat dan akurat

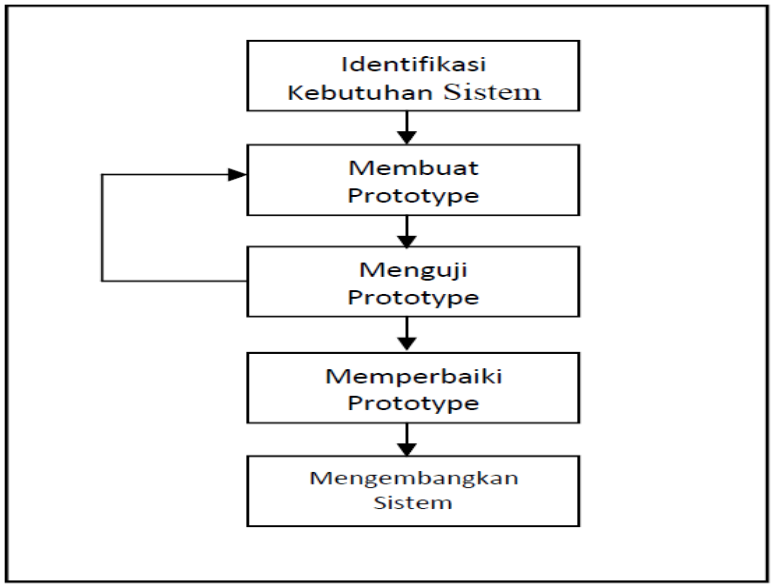
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem terdapat dua kelompok metode pendekatan yaitu metode pendekatan sistem berorientasikan data dan metode pendekatan sistem yang berorientasi objek. Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis dalam membangun sistem informasi pada perusahaan ini yaitu dengan menggunakan metode pendekatan sistem berorientasikan objek. Dalam metode pendekatan sistem yang

berorientasikan objek terdapat beberapa kelompok teknik alat Bantu dalam melakukan kegiatan analis dan perancangan suatu sistem, salah satu teknik alat bantu yang ada adalah *graphic tools*. Teknik alat Bantu *graphic tools* diantaranya, *Usecase Diagram, Activity Diagram,Sequence Diagram,Class Diagram,Devloyment Diagram,* dan *Component Diagram.*

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk membangun sistem informasi ini yaitu metode *prototype*, yang mana *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap, metode *prototype* juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi cepat dan lebih mudah, dimana tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*

(*Sumber : Abdul kadir (2003 : 25)*)

1. Identifikasi Kebutuhan Sistem

   Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem informasi, dimana antara pemakai sistem (*user*) dalam pengembangan sistem bertemu. *User* menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembangan sistem.

2. Membuat *Prototype*

   Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan dibangun, pengembangan sistem mulai membuat *prototype*.

3. Menguji *Prototype*

Setelah tahap pembuatan *prototype* selesai, kemudian pengembang sistem dan *user* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *user* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Memperbaiki *Prototype*

   Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user*.

5. Mengembangkan *Prototype*

   Pada tahap ini pengembang sistem menyelesaikan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.

Kelebihan dan kelemahan dari penggunaan metode *prototype* ini adalah sebagai berikut :

Kelebihan dari *prototype* yaitu :

1. Pendefinisian kebutuhan pemakai menjadi lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih insentif.
2. Meningkatkan kepuasan pemakai dan mengurangi resiko pemakai tidak menggunakan sistem mengingat keterlibatan mereka yang sangat tinggi sehingga sistem memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik.
3. Mempersingkat waktu pengembangan.
4. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype*, kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.

5. Pemakai memiliki kesempatan yang lebih banyak dalam meminta perubahan-perubahan.
6. Menghemat biaya.

Kelemahan - kelemahan dari *prototype* yaitu :

1. *Prototype* hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh-sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran untuk mngerjakan *prototype*.
2. Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada pengujian dan pembuatan *prototype*.
3. Mengingat target waktu target yang pendek, ada kemungkinan sistem yang dibuat tidak lengkap dan bahkan sistem kurang teruji.
4. Jika terlalu banyak proses pengulangan dalam membuat *prototype*, ada kemungkinan pemakai menjadi jenuh dan memberikan rekaksi yang negatif.
5. Apabila tidak terkelola dengan baik, *prototype* menjadi tak pernah berakhir, hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi.

3.2.3.3 Alat Bantu Yang Digunakan

Dalam membuat perancangan sistem diperlukan alat bantu yang berfungsi untuk mempermudah dalam melakukan perancangan sistem informasi PD.SAYANG HEULANG berbasis *client server*,penulis menggunakan analisis berorientasi objek sebagai tahapan untuk menganalisis spesifikasi atau kebutuhanakan sistem yang akan

dibangun dengan konsep berorientasi objek.Alat bantu yang digunakan oleh penulis adalah :

1.Sistem yang berjalan

1.*UseCase Diagram*

UseCase Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) system informasi yang akan dibuat. UseCase mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan system informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah system informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

2.*Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuag system atau proses bisnis atau menu yang ada para perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas system bukan dilakukan oleh actor, jadi aktivutas yang dapat dilakukan oleh system.

2.Sistem yang diusulkan

1.*UseCase Diagram*

UseCase Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) system informasi yang akan dibuat. *UseCase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan system informasi yang akan dibuat. Secara kasar,

use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah system informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

2.*Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuag system atau proses bisnis atau menu yang ada para perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas system bukan dilakukan oleh actor, jadi aktivutas yang dapat dilakukan oleh system.

3.*Squence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup object dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Banyaknya diagram Sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian yse case yang dimiliki proses sendiri atau yang penting semua use case yang telah didefinisikan interasi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak.

4.*Class Diagram*

Class Diagram memberikan gambaran tentang sistem target dengan menggambarkan objek dan kelas dalam sistem dan hubungan antara mereka.

Class Diagram menyediakan berbagai macam penggunaan; dari pemodelan struktur data domain-spesifik untuk desain rinci dari sistem target. Dengan fasilitas model berbagi, Anda dapat menggunakan kembali kelas model Anda dalam diagram interaksi untuk pemodelan desain rinci dari perilaku dinamis. Bentuk Diagram memungkinkan Anda untuk menghasilkan diagram secara otomatis dengan lingkup yang ditetapkan pengguna.

5.*Component Diagram*

Component Diagram dibuat untuk menunjukan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah system. Diagram ini focus pada komponen system yang dibutuhkan da nada didalam system. Diagram komponen juga dapat memodelkan hal-hal berikut:

1. *Source code* program perangkat lunak
2. Komponen *executable* yang dilepas ke *user*
3. Basis data secara fisik
4. System yang harus beradaptasi dengan system yang lain
5. *Framework* system, *framework* pada perangkat lunak merupakan kerangka kerja yang dibuat untuk memudahkan pengembangan dan pemeliharaan aplikasi, contohnya seperti Struts daro Apache yang menggunakan prinsip desain Model-View-Controller (MVC) dimana *source code* program dikelompokan berdasarkan fungsinya.

Komponen dasar yang biasanya ada adalam suatu system adalah sebagai berikut:

1. Komponen *user interface* yang menangani tampilan
2. Komponen *business processing* yang menangani fungsi-fungsi proses bisnis.
3. Komponen *data* yang menangani manipulasi data
4. Komponen *security* yang menangani keamanan system

6.*deployment Diagram*

Diagram *deployment* menunjukan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram *deployment* juga daoat dimodelkan dalam hal-hal berikut:

1.Sistem tambahan (*embedded system*) yang menggambarkan tentang *device*, *node*, dan *hardware*.

1. Sistem *client/server*
2. System terdistribusi murni
3. Rekayasa ulang aplikasi

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian s*oftware* menggunkan *black box*. *Black-box* sering disebut juga dengan pengujian tingkah laku (*behavioral testing*), yang lebih terfokus kepada kebutuhan fungsional dari perangkat lunak. Pengujian *Black-Box* memungkinkan pembuat perangkat lunak untuk menentukan kondisi yang terjadi untuk suatu

masukan yang akan menjalankan semua kebutuhan fungsional dari perangkat lunak yang di buat.

Pengujian *Black-Box* dilakukan untuk menentukan beberapa macam kesalahan yaitu:

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

Pengujian ini dilakukan pada tahap akhir dalam membuat perangkat lunak, tidak seperti pengujian *White-Box* yang dilakukan di awal pembuatan. Hal tersebut dikarenakan pengujian black-box dengan sengaja menghiraukan struktur kendali dimana perhatian lebih diutamakan pada domain informasi. (Pressman 2002:551).

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem merupakan kegiatan menguraikan suatu sistem informasi yang ada ke dalam komponen yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi masalah-masalah yang muncul, sehingga mengarah kepada suatu solusi untuk perbaikan maupun pengembangan ke arah yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan sistem informasi pada PD.SAYANG HEULANG yang ada sekarang ini belum memenuhi standar perkembangan teknologi dimasa kini,

dikarenakan sistem yang ada masih dilakukan menggunakan dalam bentuk pembukuan, sehingga dalam pengelolaan datanya sedikit memakan waktu yang mengakibatkan penyajian laporan menjadi terlambat.

3.3.1 Analisis prosedur yang sedang berjalan

Analisis prosedur sistem yang memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Analisis prosedur bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut sehingga kelebihan dan kekurangan sistem dapat diketahui.

Berikut adalah prosedur-prosedur yang sedang berjalan pada PD.SAYANG HEULANG.

Prosedur transaksi pembelian stok pakan ikan yang sedang berjalan

1. Bagian gudang memeriksa stok pakan ikan yang ada digudang,lalu melaporkan ke bagian sekretaris
2. Bagian Sekretaris mencatat data pakan ikan yang akan dipesan,setelah itu melaporkan ke pemilik.
3. Pemilik memesan pakan ikan via telpon ke supplier.

Prosedur transaksi pembelian ikan yang sedang berjalan

1.Bagian sekretaris memeriksa dan mencatat data pesanan ikan dari konsumen lalu melaporkan ke bagian gudang

2.Bagian gudang langsung turun ke lapangan untuk membeli ikan ke petani dan membuat faktur pembelian ikan rangkap 2,1 untuk petani dan 1 lagi diserahkan ke sekretaris.

3.Bagian sekretaris menyerahkan faktur pembelian pemilik.

Prosedur transaksi penjualan pakan ikan yang sedang berjalan.

1.Petani datang langsung ke perusahaan untuk memesan pakan ikan

2.Bagian sekretaris mencatat/mendata pakan ikan yang dipesan oleh petani,lalu menyerahkan ke bagian gudang.

3.Bagian gudang memeriksa stok pakan ikan yang ada,lalu mengirim pakan ikan ke petani dan membuat faktur penjualan pakan ikan rangkap 2,1 untuk petani dan 1 lagi untuk sekretaris

4.Bagian sekretaris menyerahkan faktur penjualan pakan ikan ke pemilik

Prosedur transaksi penjualan ikan yang sedang berjalan

1.Konsumen menguhubungi sekretaris perusahaan untuk memesan ikan via telepon.

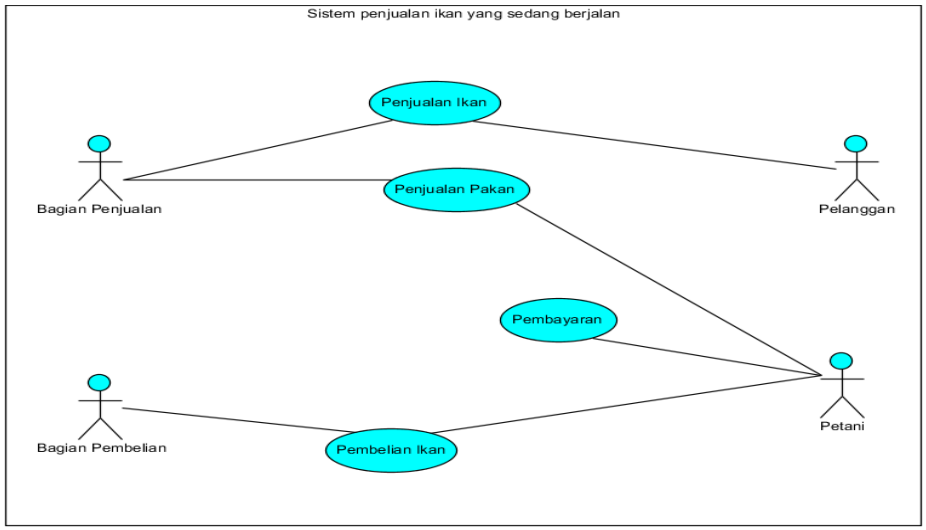
2. Sekretaris Mencatat pesanan ikan dari konsumen dan menyerahkan ke bagian gudang

3.Bagian gudang mencari ikan ke petani dan mengirimkan langsung ke konsumen,lalu membuat faktur penjualan rangkap 2,1 untuk konsumen dan 1 untuk skretaris.

4.Sekretaris menyerahkan faktur penjualan ikan ke pemilik.

1. *Usecase Diagram*

UseCase mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan system informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah system informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.



Gambar 3.3 *Usecase* Diagram yang sedang berjalan

Scenario Usecase

1. *Scenario Usecase* Penjualan Ikan

Tabel 3.1 *Scenario Usecase* penjualan ikan yang sedang berjalan

Identifikasi	
Nama	Penjualan Ikan

Tujuan	Mengolah data Penjualan Ikan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Pelanggan dan Bagian Penjualan
Main Flow	
Pelanggan	Bagian Penjualan
1. Pelanggan memberikan data ikan yang akan dipesan	
	2. Bagian penjualan menerima data ikan
	3. Bagian penjualan membuat nota penjualan ikan
	4. Bagian penjualan memberikan nota penjualan ikan kepada pelanggan
5. Pelanggan menerima nota penjualan dan membayar	

sesuai jumlah yang ada di nota penjualan	
Kondisi Akhir	
Nota penjualan disimpan dalam bentuk arsip dokumen	

2. *Scenario Usecase* Penjualan Pakan

Tabel 3.2 *Scenario Usecase* Penjualan Pakan yang sedang berjalan

Identifikasi	
Nama	Penjualan Pakan
Tujuan	Mengolah data Penjualan Pakan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Petani dan Bagian Penjualan
Main Flow	
Petani	Bagian Penjualan
1. Petani memberikan data pakan yang akan dipesan	
	2. Bagian penjualan menerima data pakan

	3. Bagian penjualan membuat nota penjualan pakan
	4. Bagian penjualan memberikan nota penjualan pakan kepada petani
5. Petani menerima nota penjualan pakan	
Kondisi Akhir	
Nota penjualan disimpan dalam bentuk arsip dokumen	

3. *Scenario Usecase* Pembelian Ikan

Tabel 3.3 *Scenario Usecase* Pembelian Pakan yang sedang berjalan

Identifikasi	
Nama	Pembelian Ikan
Tujuan	Mengolah data Pembelian Ikan
Deskripsi	

Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Bagian Pembelian dan Petani
Main Flow	
Petani	Bagian Pembelian
	1. Bagian pembelian memberikan data ikan yang akan dibeli
2. Petani menerima data ikan	
3. Petani mengirimkan ikan	
	4. Bagian pembelian membuat bukti pembelian dan meminta petani untuk menandatanganinya
5. Petani menandatangani bukti pembelian dan menyerahkan nya lagi kepada bagian pembelian	
	6. Bagian pembelian menerima bukti pembelian yang sudah ditandatangani
Kondisi Akhir	

Bukti pembelian disimpan dalam bentuk arsip dokumen

4. *Scenario Usecase* Pembayaran

Tabel 3.4 *Scenario Usecase* Pembayaran yang sedang berjalan

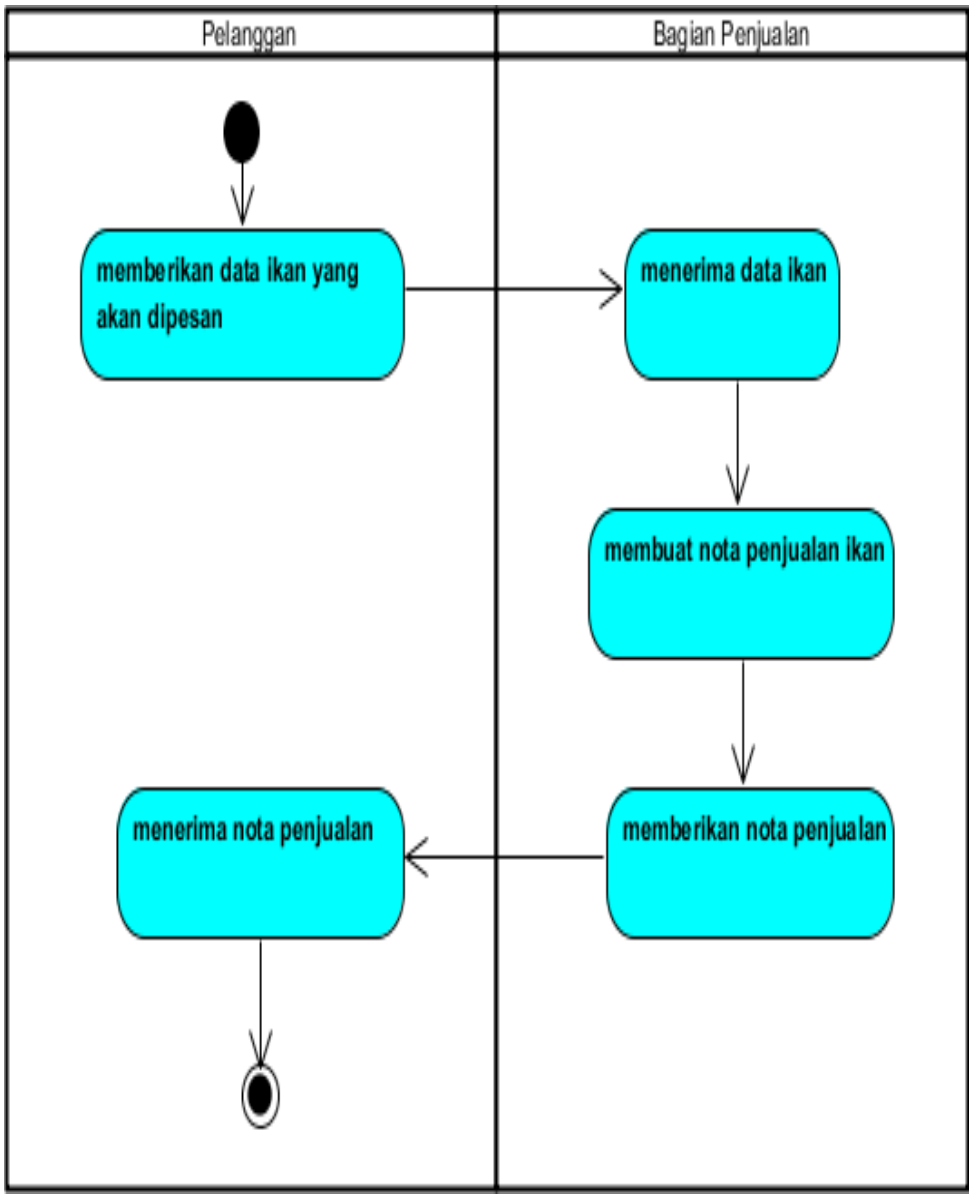
Identifikasi	
Nama	Pembayaran
Tujuan	Mengolah data pembayaran
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Petani dan Bagian Penjualan
Main Flow	
Petani	Bagian Penjualan
1. Petani memberikan nota penjualan pakan yang belum lunas	
	2. Bagian Penjualan menerima nota penjualan pakan yang belum lunas dari petani
	3. Bagian penjualan mencatat pembayaran petani di buku pelunasan piutang

	4. Bagian penjualan membuat bukti pembayaran dan diberikan kepada petani
5. Petani menerima bukti pembayaran	
Kondisi Akhir	
Data pembelian bahan baku dan bukti penerimaan barang disimpan dalam bentuk arsip dokumen	

2. *Activity Diagram*

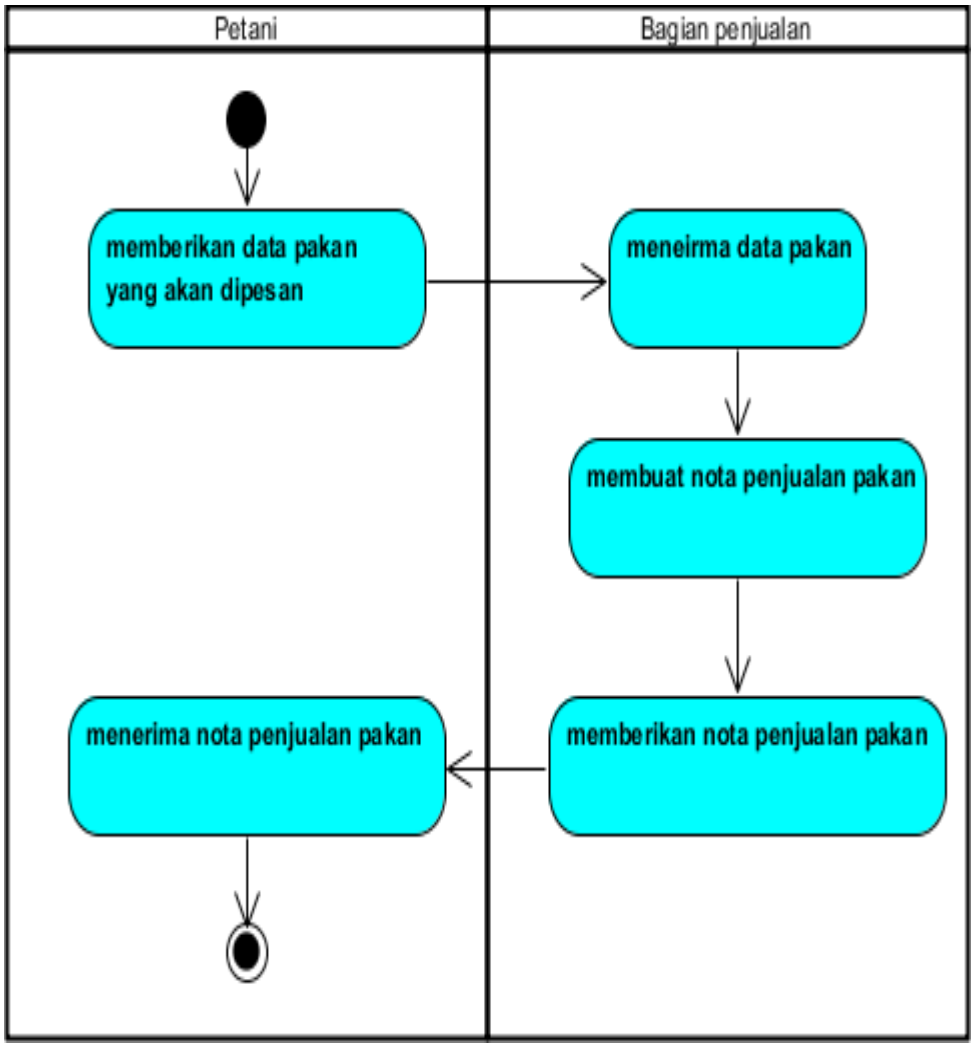
Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuag system atau proses bisnis atau menu yang ada para perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas system bukan dilakukan oleh actor, jadi aktivutas yang dapat dilakukan oleh system.

1.*Activity Diagram* Penjualan Ikan



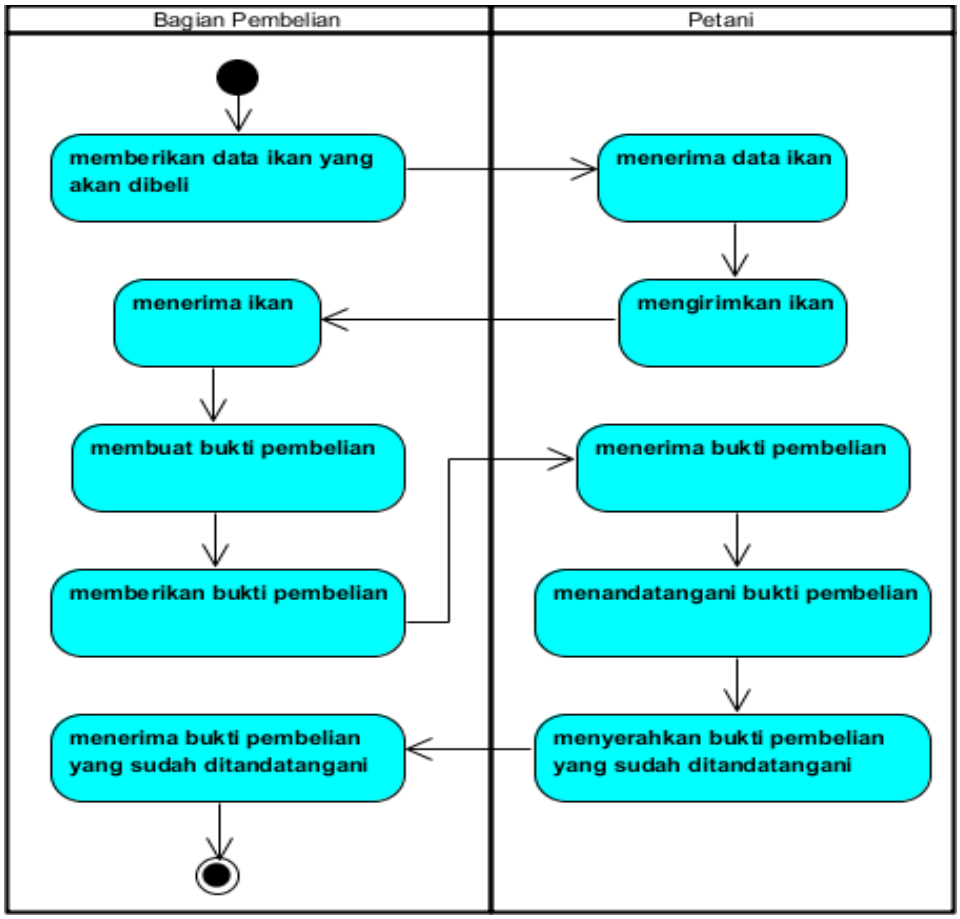
Gambar 3.4*Activity Diagram* Penjualan Ikan yang sedang berjalan

2.Activity Diagram Penjualan Pakan



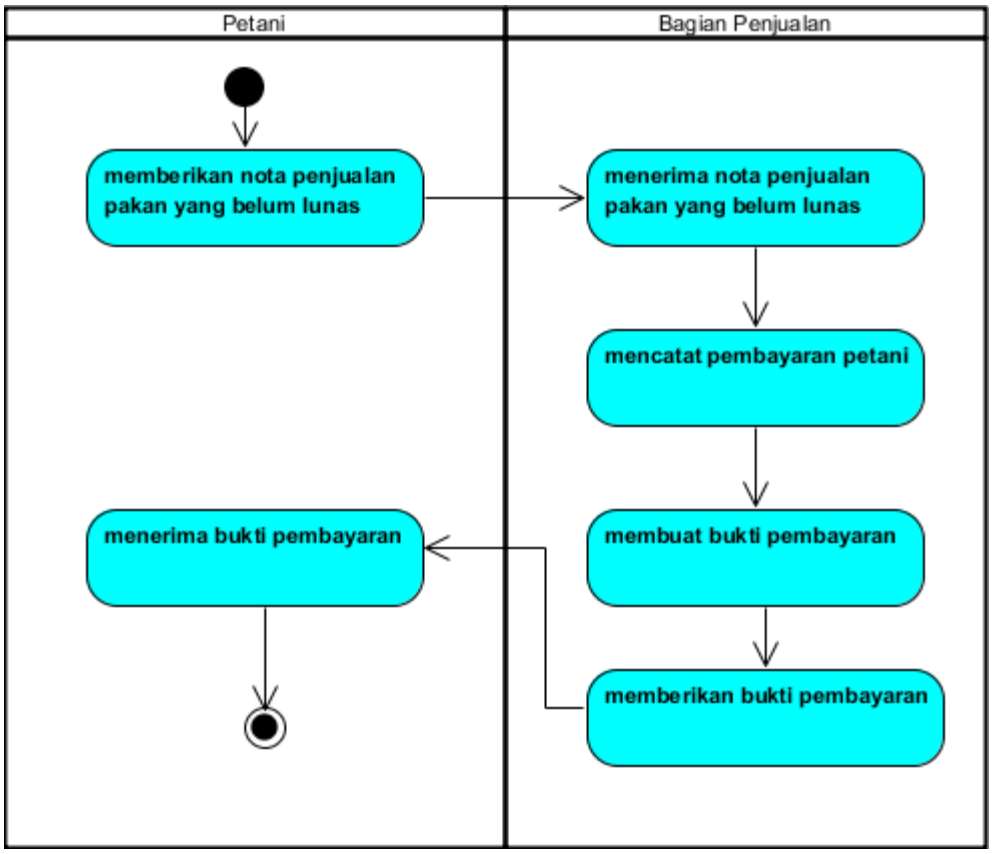
Gambar 3.5 *Activity Diagram* Penjualan Pakan yang sedang berjalan

3.*Activity Diagram* Pembelian Ikan



Gambar 3.6 *Activity Diagram* Pembelian Ikan yang sedang berjalan

1.Activity Diagram Pembayaran



Gambar 3.7 *Activity Diagram* Pembayaran yang sedang berjalan

3.3.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah penulis melakukan analisa sistem, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam sistem yang berjalan, baik terhadap dokumen maupun prosedurnya. Permasalahan tersebut secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi kinerja dari sistem. Berikut ini adalah fakta atau data tentang permasalahan dalam Sistem Informasi Penjualan di PD.SAYANG HEULANG:

Tabel 3.5 Evaluasi sistem yang sedang berjalan

No	Masalah	Solusi
1	Sistem informasi transaksi masih dilakukan secara manual dalam hal pencatatan data transaksi dan perhitungan keuangan sehingga kurang efektif dan efesien.	Sistem Informasi transaksi dalam hal pencatatan data transaksi dan perhitungan keuangan dilakukan secara komputerisasi.
2	Memungkinkan adanya faktur yang rusak dan hilang.	Mengurangi penggunaan faktur dengan memakai database