BAB III

OBJEK dan METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis malakukannya pada toko Aprilia yang beralamat di jl. Dr.Wahidin No.12 Kepatihan, Bojonegoro, Jawa Timur. Alasan penulis memilihnya karena toko ini belum memiliki media dalam mengolah data penjualan dan pembelian. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan dan pembelian sebagai sarana informasi bagi konsumen.

3.1.1 Sejarah Perusahaan

Toko ini berdiri pada tahun 2004 oleh H. Marwan yang berprofesi sebagai guru SMA, beliau memang sangat tertarik dengan dunia bisinis, untuk mewujudkan mimpinya menjadi seorang bisnismen, beliau mulai berjualan perlengkapan serta oleh-oleh haji dirumahnya dan juga ditawarkan ke tempat kerjanya.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi

1. Memberikan pelayanan yang terbaik kepada setiap konsumen yang datang ke toko kami.

2. Sebagai penjual perlengkapan dan oleh-oleh haji yang handal di berbagai sarana media di skala nasional.
3. Sebagai satu-satunya toko penjual perlengkapan dan oleh-oleh haji yang murah, terjangkau, dan ekonomis.

Misi

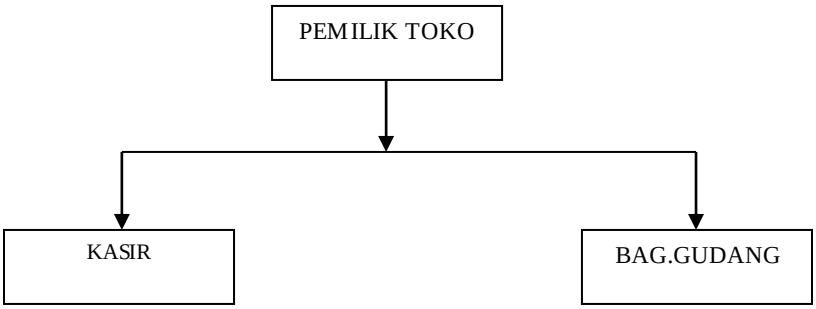
1. Menghasilkan laba yang pantas untuk mendukung pengembangan perusahaan serta memberikan deviden yang memuaskan bagi para pelanggan.
2. Menjual berbagai jenis perlengkapan dan oleh-oleh haji yang dibutuhkan oleh masyarakat dengan mutu terbaik, harga yang terjangkau, dan pelayanan yang profesional demi kepuasan pelanggan.
3. Terus berkembang untuk menjadi penjual perlengkapan dan oleh-oleh haji yang disenangi oleh banyak pelanggan dari dalam kota maupun luar kota.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Setiap perusahaan dalam menjalankan tugasnya selalu berusaha menciptakan suatu tata kerja yang baik, teratur dan rapi sebagai alat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan digariskan oleh perusahaan itu sendiri. Tata kerja yang baik, teratur dan rapi diharapkan dapat terwujud dan terlaksana apabila ada struktur organisasi yang baik pula, yaitu struktur organisasi yang sederhana

dapat bekerja secara efisien serta memungkinkan adanya pemisahan tugas, tanggung jawab dan wewenang yang jelas pada setiap bagian yang ada dalam perusahaan itu sendiri.

Dengan demikian kesinambungan antar pimpinan dan staff dibawahnya dapat tercapai dengan baik. Untuk penggambaran lebih jelasnya dapat dilihat secara detail pada struktur organisasi shop sebagai berikut:



Gambar 3.1 struktur organisasi toko Aprilia

3.1.4 Deskripsi Tugas

Setiap perusahaan dalam menjalankan tugas dan kegiatannya selalu berusaha mempunyai job description yang baik dan dibuat sendiri oleh perusahaan tersebut. Adapun uraian tugas-tugas, tanggung jawab dan wewenang pokok organisasi toko Aprilia adalah sebagai berikut :

1. Pemilik

Pemilik adalah pimpinan dari toko yang juga sebagai penyandang dana atau modal. Tugas pokok dari seorang pemilik toko Aprilia ini diantaranya:

a. Memeriksa setiap transaksi yang berlangsung pada setiap bulannya.
b. Memesan barang ke supplier.
c. Memutuskan menerima atau tidak barang yang ditawarkan oleh supplier.
d. Mengatur keuangan toko.

2. Kasir

Kasir adalah seorang yang dipilih oleh pemilik untuk mengurusi mengenai penjualan barang, tugas kasir di toko Aprilia ini diantaranya:

a. Melakukan perintah pemilik untuk melakukan penjualan barang.
b. Menjual dan menawarkan barang kepada konsumen.
c. Membuat laporan pertanggung jawaban penjualan barang secara rinci.

3. Bagian Gudang

Bagian gudang adalah bagian dari yang dipilih oleh pemilik untuk mengurusi mengenai pembelian barang, tugas bagian gudang di toko Aprilia ini diantaranya:

a. Menerima barang dari supplier.

b. Mengecek kondisi barang yang diterima dari supplier.

c. Mengembalikan barang ke supplier, jika ada barang yang rusak.

d. Memasukan barang yang kondisinya bagus ke gudang.

e. Mengisi barang yang kosong di toko.

f. Membuat laporan pembelian dan retur barang.

3.2 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah susunan kerangka kerja yang dibuat untuk melakukan suatu tindakan dalam kegiatan penelitian, atau bisa juga disebut sebagai kumpulan kerangka berfikir untuk menyusun gagasan, yang beraturan, berarah, berkonteks, dan relevan dengan maksud dan tujuan tertentu dalam suatu penelitian. Dalam penyusunan laporan tugas ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang digunakan diantaranya adalah sebagai berikut:

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah keseluruhan proses yang diperlukan dalam proses perencanaan dan pelaksanaan penelitian, sehingga persoalan-persoalan yang ada dapat memperoleh jalan keluarnya. Dalam membangun sebuah sistem informasi yang kompleks membutuhkan metode-metode atau paradigma pengembangan yang mampu membantu menganalisis dan mendesain secara lebih detail sehingga informasi yang dihasilkan lebih akurat. Penyusunan usulan penelitian ini menggunakan

metode pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu mengumpulkan data kemudian menganalisanya serta memaparkan hasil pengamatan di lapangan.Dalam penelitian ini, penulis menetapkan desain penelitian yang lebih luas, yang mencangkup proses-proses berikut ini :

1. Identifikasi masalah
2. Merumuskan masalah
3. Memilih metode pengumpulan data
4. Pelaporan hasil penelitian termasuk proses penelitian dan interpretasikan data.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan jenis pengumpulannya, data dibedakan atas dua, yaitu :

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1.Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung kepada suatu objek yang akan diteliti, sedangkan penelitian lapangan adalah usaha pengumpulan data dan informasi secara intensif disertai dengan analisa dan pengujian kembali atas semua data yang telah dikumpulkan.

2.Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau seorang autoritas. Disini penulis mewawancarai langsung pemilik dan karyawan dari toko Aprilia. Pertanyaan yang penulis ajukan adalah mengenai bagaimana proses bisnis yang berjalan pada toko Aprilia.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder disajikan dalam bentuk dokumentasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, daftar data barang, data penjualan atau data pemasukan penjualan dan pembelian.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara penyelesaian persoalan yang dimulai dengan dilakukannya identifikasi terhadap sejumlah kebutuhan, sehingga dapat menghasilkan suatu operasi dari sistem yang dianggap efektif. Sedangkan metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan, yang membantu kita dalam pengembangan sistem.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode yang digunakan penulis adalah metode objek oriented, metode ini menggunakan alat bantu analisis dan perancangan yang disebut Unified Modelling Language (UML). UML adalah sebuah bahasa yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML terdiri dari use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem sangat di butuhkan dalam perancangan sebuah sistem, karena sebelum memulai dalam pembuatan koding – koding hendaknya merancang terlebih dahulu metode pemodelan seperti apa yang harus di gunakan dengan memprioritaskan ketepaan waktu selesaidan efektifitas dalam perancangan sebuah sistem.

Metode pengembangan sistem yang di gunakan dalam penyelesain tugas akhir ini adalah metode waterfall yaitu suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, yang melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Metode ini merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier, maksudnya keluaran dari tahap sebelumnya merupakan masukan untuk tahap berikutnya.

Dibawah ini adalah aktivitas dari waterfall

1. Analisis Kebutuhan (*Requirement*)

   Dalam langakah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Seseorang system analisis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan system analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

2. Desain Sistem (*Design System*)

   Proses design akan menterjemahkan syarat kebutuhan kesebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

   Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Penulisan Kode dan Pengetesan Program (*Coding & Testing*)

   Coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer.Dilakukan oleh programmer yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem.

Dalam artian penggunaan computer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap system tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Penerapan Program (*Program Implementasi*)

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design, pengkodean, serta pengetesan, maka sistem yang sudah jadi. Diperkenalkan dan diujikan ke user.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Perangkat lunak yang disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami beberapa perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena program harus menyesuaikan dengan lingkungan (sistem operasi) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

Oleh karena itu, perlu adanya pemeliharaan berupa perbaikan jika ada eror pada program dan juga beberapa perbaikan jika ada beberapa kekurangan baru yang ditemukan pada program.

Tetapi ada kelebihan dan kelemahan dari penggunaan Prototype ini diantaranya :

Kelebihan dari Waterfall yaitu :

Keunggulan model pendekatan pengembangan software dengan metode waterfall adalah pencerminan kepraktisan rekayasa, yang membuat

kualitas software tetap terjaga karena pengembangannya yang terstruktur dan terawasi. Disisi lain model ini merupakan jenis model yang bersifat dokumen lengkap, sehingga proses pemeliharaan dapat dilakukan dengan mudah.

Dokumentasi kode program yang lengkap juga secara tak langsung menghapus ketergantungan pengembang terhadap pemrogram yang keluar dari tim pengembang. Hal ini sangat menguntungkan bagi pihak pengembang dikarenakan proses pengembangan perangkat lunak tetap dapat dilanjutkan tanpa bergantung pada pemrogram tertentu.

Kelemahan dari Waterfall yaitu :

Kelemahan pengembangan software dengan metode waterfall yang utama adalah lambatnya proses pengembangan perangkat lunak. Dikarenakan prosesnya yang satu persatu dan tidak bisa diloncat-loncat menjadikan model klasik ini sangat memakan waktu dalam pengembangannya.

Disisi lain, pihak klien tidak dapat mencoba sistem sebelum sistem benar-benar selesai pembuatannya. Kelemahan yang lain adalah kinerja personil yang tidak optimal dan efisien karena terdapat proses menunggu suatu tahapan selesai terlebih dahulu.

3.2.3.3 Alat bantu Analisis dan Perancangan

Mengembangkan sebuah sistem informasi ini, penulis memakai beberapa alat bantu pembuatan model analisis dan perancangan sisitem informasi yaitu :

1) Use Case Diagram

Use case adalah rangkaian/uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. Use case digunakan untuk membentuk tingkah laku benda dalam sebuah mode serta direalisasikan oleh sebuah collaborator, umumnya use case digambarkan dengan sebuah elips dengan garis yang solid, biasanya mengandung nama. Use case menggambarkan proses sistem dan juga kebutuhan sistem dari sudut pandang user.

2) Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan

sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (*internal processing*).

Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis.

Struktur diagram ini mirip flowchart atau Data Flow Diagram pada perancangan terstruktur. Sangat bermanfaat apabila kita membuat diagram ini terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. Activity diagram dibuat berdasarkan sebuah atau beberapa use case pada use case diagram.

3) Collaboration Diagram

Diagram kolaborasi (*Collaboration Diagram*) menggambarkan kolaborasi (kerja sama) yang dilakukan oleh kelas – kelas pada sistem.

4) Sequence Diagram

Sequence diagram (diagram urutan) adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu.

Interaksi antar objek tersebut termasuk pengguna, display, dan sebagainya berupa pesan/message.

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai sebuah respon dari suatu kejadian/even untuk menghasilkan output tertentu. Sequence Diagram diawali dari apa yang me-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan use case diagram. Sequence diagram juga memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu didalam use case. Sequence diagram juga dapat merubah atribut atau method pada class yang telah dibentuk oleh class diagram, bahkan menciptakan sebuah class baru. Sequence diagram memodelkan aliran logika dalam sebuah system dalam cara yang visual.

5) Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam system. Class diagram memberikan gambaran system secara statis dan relasi antar mereka. Biasanya, dibua beberapa class diagram untuk system tunggal. Beberapa diagram akan menampilkan subset dari kelas-kelas dan relasinya. Dapat dibuat

beberapa diagram sesuai dengan yang diinginkan untuk mendapatkan gambaran lengkap terhadap system yang dibangun.

Class diagram adalah alat perancangan terbaik untuk tim pengembang. Diagram tersebut membantu pengembang mendapatkan struktur system sebelum kode ditulis, dan membantu untuk memastikan bahwa system adalah desain terbaik.

6. Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency)* di antaranya.

7. Deployment/physical Diagram

Deployment atau physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

3.2.4 Pengujian Software

White box

White box testing adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur

kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Secara sekilas dapat diambil kesimpulan white box testing merupakan petunjuk untuk mendapatkan program yang benar secara 100%.

Black box

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu koatak hitam, kit hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian black box, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (interfacenya), fungsionalitasnya.tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui input dan output).

3.3 Analisis Sistem yang Berjalan

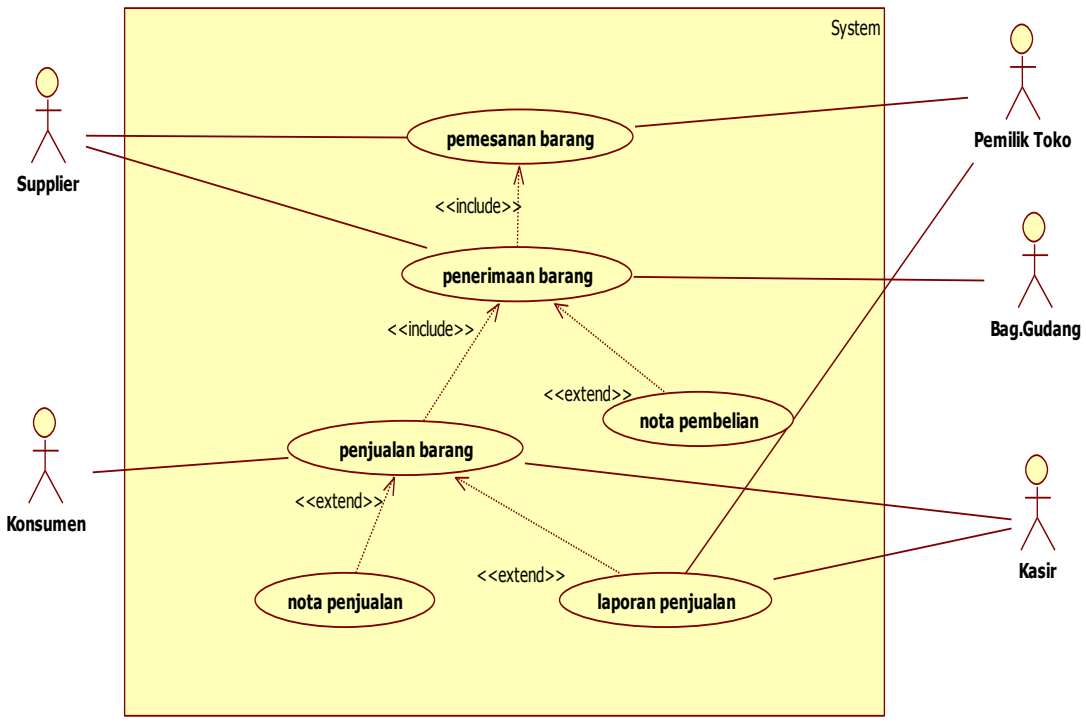
Analisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem untuk dijadikan landasan usulan perancangan analisis sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada agar sistem yang dibuat menghasilkan output yang diinginkan dan mencapai tujuan yang direncanakan. Analisis yang berjalan di Toko Aprilia ini terdiri dari use case digram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram.

3.3.1 Analisis Prosedur Yang Berjalan

Sebelum membuat suatu sistem, ada baiknya untuk terlebih dahulu melakukan analisis prosedur serta mengetahui kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan. Analisis ini menggambarkan secara sistematis kegiatan atau aktivitas-aktivitas yang terjadi dalam proses penjadwalan.

3.3.1.1 Use Case Diagram yang Berjalan

Adapun use case Diagram yang berjalan pada toko aprilia adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 Use Case Diagram dari Sistem yang Berjalan

3.3.1.1.1 Definisi Aktor dan Deskripsi

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat maupun diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, tapi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsi

No.	Nama	Deskripsi
1	Pemilik	Pihak yang dapat melakukan proses pembelian barang ke supplier
2	Suplier	Pihak/tempat yang dimana pemilik dapat membeli barang
3	Bagian gudang	Pihak yang menerima barang dari supplier dan mengecek kondisi barang
4	Kasir	Pihak yang melayani kebutuhan konsumen
5	Konsumen	Pihak yang membeli barang di toko

3.3.1.1.2 Skenario Use Case Pemesanan Barang

Use case pembelian barang dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skenario Use Case Pemesanan Barang

No	1	
Nama	Pemesanan Barang	
Tujuan	Pemilik memesan barang yang dibutuhkan	
Aktor	Pemilik dan Supplier	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan proses pemesanan barang	
Skenario		
Kondisi Awal	Pemilik memesan barang ke supplier	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. pemilik toko menghubungi supplier untuk memesan barang		
		2. supplier mencatat barang yang dipesan
		3. supplier memberikan nomor rekening
4. pemilik toko membayar total harga beli melalui rekening		
Kondisi Akhir	Supplier siap untuk mengirimkan barang	

3.3.1.1.3 Skenario Use Case Penerimaan Barang

Use case menerima barang dalam sistem

yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skenario Use Case Penerimaan Barang

No	2	
Nama	Menerima Barang	
Tujuan	Bag. Gudang menerima barang	
Aktor	Supplier dan Bag. Gudang	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan proses penerimaan barang	
Skenario		
Kondisi Awal	Supplier mengirimkan barang	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. bag. gudang memasukkan barang ke gudang		
2. bag. gudang mengecek kondisi barang		
		3. jika kondisi barang rusak maka dikembalikan ke supplier
		4. jika kondisi barang bagus maka akan didisplay di toko
Kondisi Akhir	Barang dijual di toko	

3.3.1.1.4 Skenario Use Case Penjualan Barang

Use case penjualan barang dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skenario Use Case Penjualan Barang

No	3	
Nama	Penjualan	
Tujuan	Kasir melakukan transaksi penjualan	
Aktor	Kasir dan Konsumen	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan proses penjualan	
Skenario		
Kondisi Awal	Konsumen mendatangi toko	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. kasir menawarkan barang yang dijual		
		2. konsumen memilih barang yang diinginkan
3. kasir menghitung total harga barang yang dibeli konsumen		
		4. konsumen membayar total harga penjualan
Kondisi Akhir	Konsumen menerima barang	

3.3.1.1.5 Skenario Use Case Nota Pembelian

Use case laporan pembelian dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skenario Use Case Nota Pembelian

No	4	
Nama	Nota	
Tujuan	Menyerahkan Nota Pembelian	
Aktor	Supplier dan Bag. gudang	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan proses nota pembelian	
Skenario		
Kondisi Awal	Supplier memberikan nota	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. bag. gudang menerima nota pembelian		
		2. memproses nota
Kondisi Akhir	Nota pembelian diserahkan ke pemilik	

3.3.1.1.6 Skenario Use Case Laporan Penjualan

Use case laporan penjualan dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skenario Use Case Laporan Penjualan

No	5	
Nama	Laporan	
Tujuan	Membuat laporan penjualan	
Aktor	Pemilik dan Kasir	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan proses pembuatan laporan penjualan	
Skenario		
Kondisi Awal	Kasir mencatat barang yang terjual	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. kasir membuat laporan penjualan		
		2. memproses laporan
Kondisi Akhir	Pemilik menerima laporan penjualan	

3.3.1.1.7 Skenario Use Case Nota Penjualan

Use case laporan penjualan dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Skenario Use Case Nota Penjualan

No	6
Nama	Nota
Tujuan	Membuat nota penjualan
Aktor	Kasir dan Konsumen

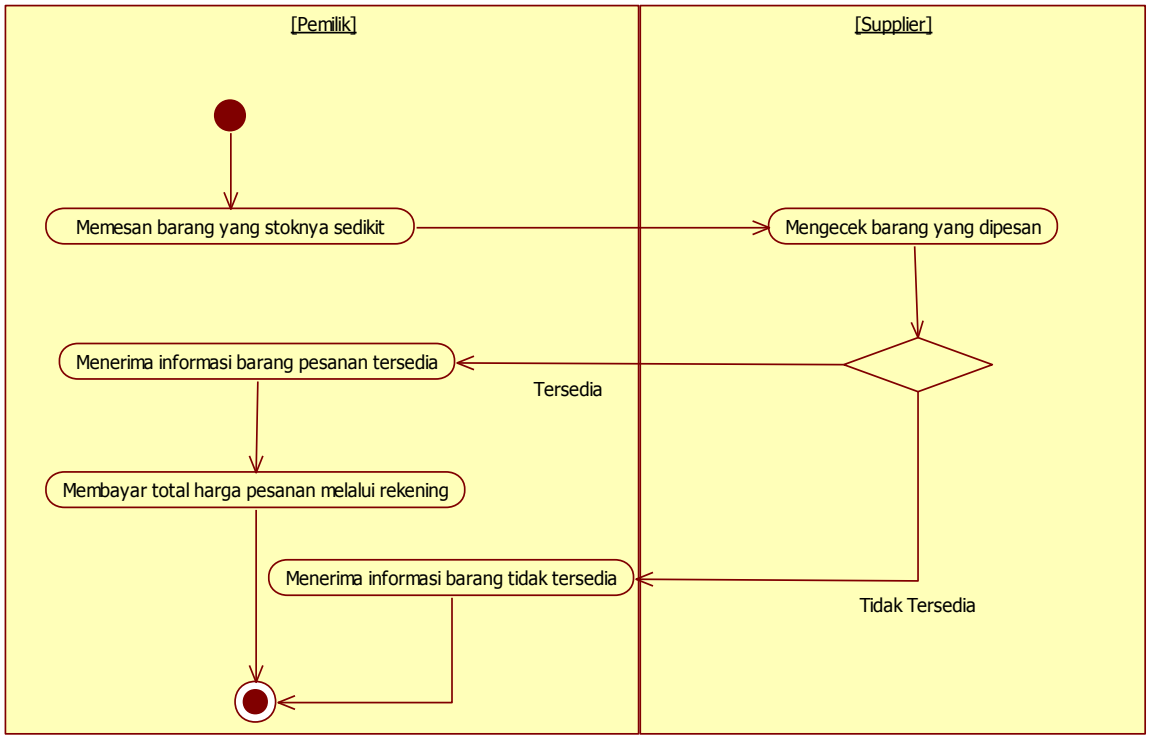
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan proses pembuatan nota penjualan	
Skenario		
Kondisi Awal	Kasir mencatat barang yang dibeli konsumen	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. kasir membuat nota penjualan		
		2. memproses nota
Kondisi Akhir	konsumen menerima nota penjualan	

3.3.1.2 Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem, dimana merupakan penggambaran aktivitas dari case yang ada pada Use Case Diagram. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan activity diagram seperti berikut:

3.3.1.2.1 Activity Pemesanan Barang yang berjalan

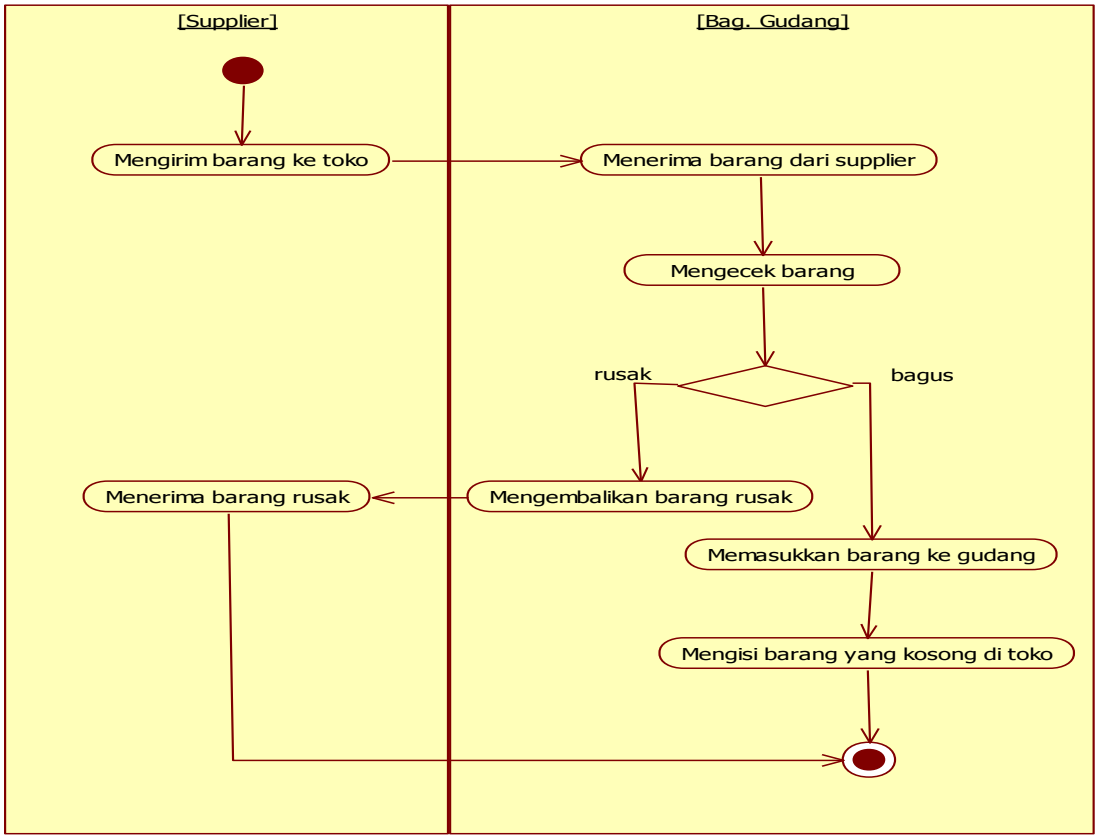
Activity pemesanan barang dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.3 Activity Diagram Pemesanan yang berjalan

3.3.1.2.2 Activity Penerimaan Barang yang berjalan

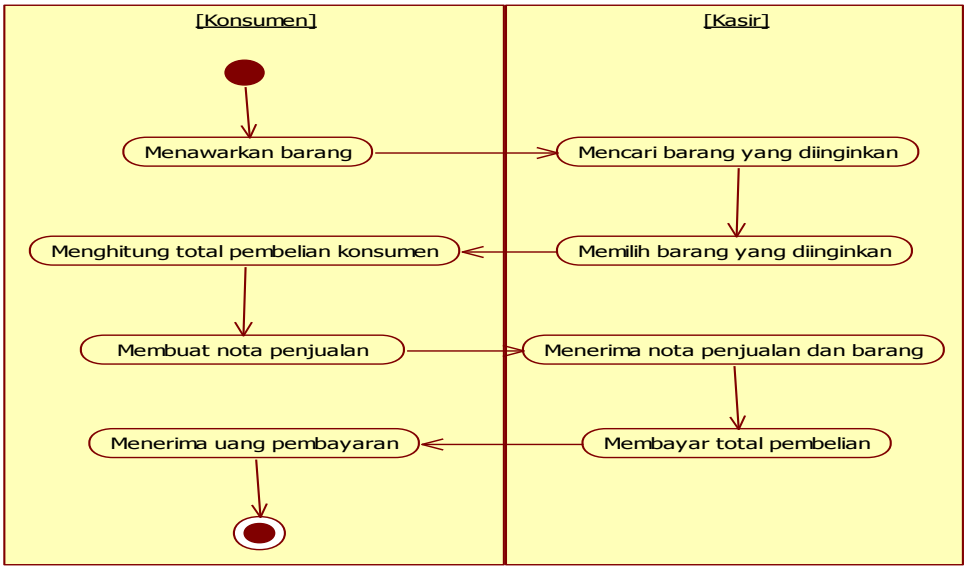
Activity penerimaan barang dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.4 Activity Diagram Penerimaan yang berjalan

3.3.1.2.3 Activity Penjualan Barang yang berjalan

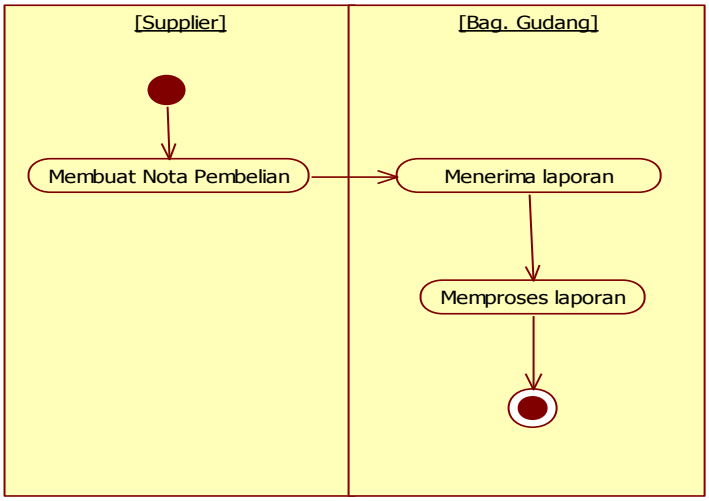
Activity penjualan barang dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.5 Activity Diagram Penjualan yang berjalan

3.3.1.2.4 Activity Nota Pembelian

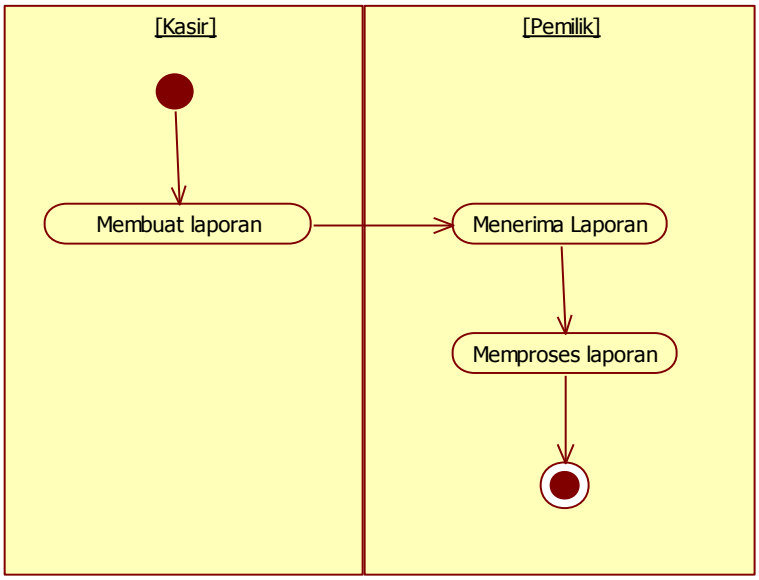
Activity nota pembelian dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.6 Activity Diagram Nota Pembelian yang berjalan

3.3.1.2.5 Activity Laporan Penjualan yang berjalan

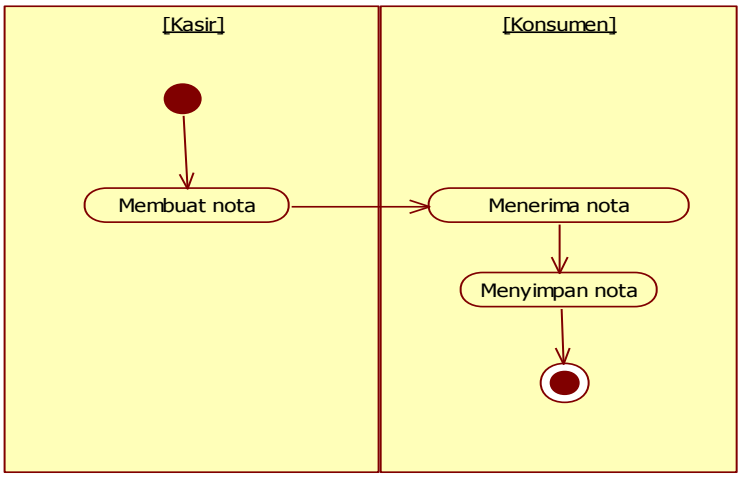
Activity laporan penjualan barang dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.7 Activity Diagram Laporan Penjualan yang berjalan

3.3.1.2.6 Activity Nota Penjualan yang berjalan

Activity pembelian barang dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.8 Activity Diagram Nota Penjualan yang berjalan

3.3.2 Evaluasi Sistem yang Berjalan

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, maka selanjutnya penulis mengevaluasi sistem yang berjalan, evaluasi tersebut penulis sajikan melalui table berikut:

Permasalahan	Rencana Penyelesaian
Sistem yang saat ini berjalan pada toko Aprilia kurang efektif untuk bagian gudang, karena sistemnya menyulitkan bagian gudang saat mengolah data stok dan retur barang	Menyediakan layanan untuk pengolahan data stok dan retur barang pada sistem yang diusulkan, agar bagian gudang mudah mengolah data stok dan retur barang
Pencatatan transaksi penjualan dan pembelian masih dituliskan dalam nota-nota dan buku-buku transaksi, sehingga proses transaksi pembelian dan penjualan belum terintegrasi	Menyediakan layanan untuk transaksi pembelian dan penjualan, agar proses transaksi pembelian dan penjualan dapat terintegrasi
Dari sistem yang berjalan, dalam membuat laporan transaksi pembelian maupun penjualan tidak efektik, sehingga dalam membuat laporan memiliki resiko kesalahan yang cukup besar atas data-data yang diolah	Menyediakan layanan cetak laporan pada sistem yang baru, agar memudahkan dalam menghasilkan laporan dari transaksi pembelian dan penjualan