BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian dari penulisan skripsi ini adalah Showroom Bersama Motor di Kab. Cirebon.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Bersama Motor merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan. Perusahaan ini menjual berbagai macam merk dan jenis mobil. Bersama Motor beralamat di Jalan Raya Winong No. 10 Kec. Gempol Kab. Cirebon, yang didirikan pada Tahun 1995. Tujuan utama didirikannya perusahaan ini adalah untuk melayani kebutuhan masyarakat akan berkendaraan.

Bersama Motor didirikan oleh H. Sayidi. Selain sebagai pendiri, Bapak H. Sayidi juga bertindak sebagai pimpinan perusahaan yang mengelola langsung perusahaan yang didirikannya itu. Bapak H. Sayidi memperkerjakan enam orang yang dibagi menjadi tiga bagian utama. Latar belakang pendidikan dari karyawan-karyawan di Bersama Motor beraneka ragam, dari lulusan sekolah menengah umum, sekolah menengah kejuruan, hingga lulusan perguruan tinggi. Tentunya latar belakang pendidikan itu disesuaikan dengan bagian tempat karyawan tersebut dipekerjakan.

Perusahaan ini bila dilihat dari pendiriannya bergerak di bidang usaha perdagangan umum. Aktivitas utama dalam usaha perdagangan ini adalah jual-beli mobil. Bersama Motor melakukan penjualan tunai maupun penjualan kredit.

Bukan hanya satu jenis mobil yang dijual, akan tetapi berbagai jenis mobil yang dijual.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi

Menjadi Perusahaan yang dapat menghantarkan masyarakat kepada kesejahteraan hidup

b. Misi

1. Menyediakan sarana sehingga masyarakat mudah mendapatkan kendaraan khususnya kendaraan roda empat.
2. Memberikan fasilitas cicilan sehingga masyarakat dengan mudah mendapatkan kendaraan khususnya kendaraan roda empat.
3. Memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada masyarakat untuk berperan serta dalam kegiatan usaha.
4. Memandirikan Masyarakat dengan memberikan peluang usaha yang produktif.

c. Tujuan

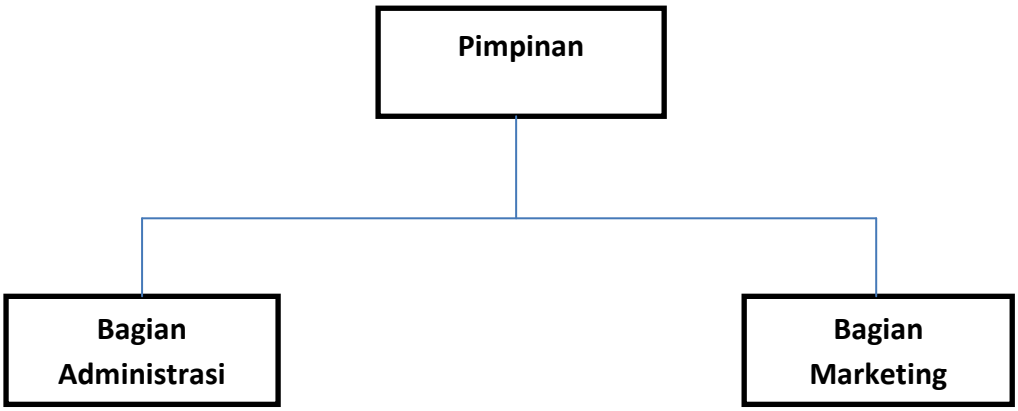
1. Dengan adanya perusahaan jual beli mobil bekas di harapkan masyarakat lebih antusias untuk membeli kendaraan roda empat karena akses nya lebih mudah.
2. Dengan pelayanan yang baik di harapkan masyarakat dapat membedakan perusahaan kami dengan para pesaing.
3. Dengan adanya visi dan misi perusahaan, diharapkan akan memberikan dampak yang baik pada citra dan image perusahaan kami baik internal

maupun eksternal serta diharapkan akan memberikan solusi bagi perkembangan perusahaan untuk lebih maju lagi kedepannya ditengah-tengah persaingan yang begitu ketat.

4. Model pembayaran : transfer semua jenis bank.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

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 Bersama Motor

3.1.4. Deskripsi Tugas

Dalam sebuah organisasi tentunya ada tugas masing – masing untuk setiap bagian. Diantaranya tugas – tugas yang ada pada Struktur Organisasi di Showroom Bersama Motor.

1. **Pempinan**

   Pimpinan merupakan pimpinan tertinngi pada manajemen Showroom Mobil Bersama Motor yang memiliki tugas dan tanggung jawab yang besar atas keberhasilan usahanya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun tugas dan tanggung jawab dari pimpinan adalah :

   a. Sebagai pimpinan perusahaan yang memegang kendali perusahaan.
   b. Menetapkan kebijakan-kebijakan serta mengambil keputusan pada perusahaan.
   c. Menerima laporan laporan dari masing-masing bagian.
   d. Purches order dengan setiap finance.

2. **Administrasi**

   Adapun tugas dan tanggung jawab dari bagian administrasi dan keuangan pada Showroom Bersama Motor adalah :

   a. Mengentry segala bentuk apilkasi yang mencakup penjualan dan pembelian kendaraan.

b. Mengelola administrasi kendaraan secara efektif sebagai usaha dalam menunjang keberhasilan perusahaan sesuai dengan tujuan yang di inginkan perusahaan.
c. Membuat laporan pertanggung jawaban perusahaan.

3. Markerting

Bidang ini hanya menitikberatkan pada *customer* dan pemasaran. Adapun tugas dan tanggung jawab bagian marketing adalah :

a. Memberikan pertanggung jawaban kepada pimpinan atas operasi perusahaan.
b. Membuat suatu rencana kerja perusahaan dibidang operasional.
c. Mencari *customer*.

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 desain yang digunakan berupa Penelitian Tindakan *(Action Research)* yaitu penelitian yang dilakukan oleh seseorang yang bekerja pada suatu bidang tertentu terhadap proses kegiatannya yang sedang berlangsung dengan cara memberikan tindakan/action tertentu dan diamati terus menerus dilihat plus-minusnya, kemudian diadakan pengubahan terkontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Didalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka suatu metode yang digunakan sebagai alat atau sarana pengambilan data-data. Metode yang dimaksud adalah sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang sedang diteliti, cara yang digunakan untuk pengumpulan data primer adalah sebagai berikut :

a. Pengamatan (Observasi)

Melakukan pengamatan langsung di showroom Bersama Motor Cirebon, adapun hasil dari pengamatan yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa pengelolaan datanya masih bersifat manual.

b. Wawancara

Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab secara langsung mengenai permasalahan yang akan diteliti kepada Pemilik showroom Bersama Motor Cirebon, dan pegawainya yaitu mengenai prosedur transaksi penjualan kendaraan dan prosedur transaksi pembelian kendaraan. Wawancara ini bertujuan untuk memperjelas dan meyakinkan atas fakta atau informasi yang diperoleh melalui observasi.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia di showroom yang diberikan oleh pihak showroom Bersama Motor kepada penulis. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah dengan metode Dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang sudah diolah oleh showroom berupa dokumen-dokumen yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, tujuan, kegiatan dan struktur organisasi.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan penulis sebagai berikut :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan perancangan terstruktur dimulai dari awal tahun 1970. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknikteknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan diperoleh sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas. Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, *fleksibel*, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik. Jogiyanto (2008 : 56)

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Seiring terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail *output* apa saja yang dibutuhkan, suatu proses dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer.

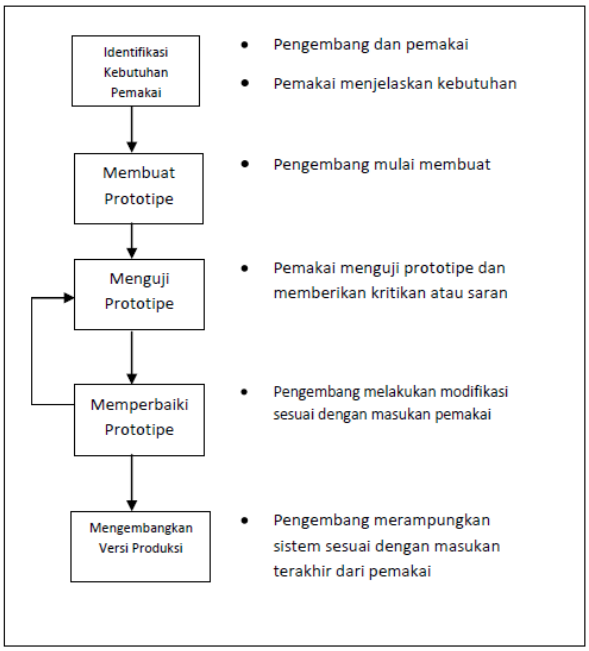
Untuk mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhkan kerjasama yanga baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalm menyelasaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan. Kunci agar model *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. *Prototype* akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.

Karakteristik metode *prototyping*, ada empat langkah yang menjadi karakteristik metode *prototyping* yaitu:

a. Pemilihan fungsi, mengacu pada pemilihan fungsi yang harus ditampilkan oleh *prototyping*. Pemilihan harus selalu dilakukan berdasarkan pada tugas-tugas yang relevan yang sesuai dengan contoh kasus yang akan diperagakan.
b. Penyusunan Sistem Informasi, bertujuan untuk memenuhi permintaan akan tersedianya *prototype*.
c. Evaluasi, penggunaan untuk tahap selanjutnya.

Jenis-jenis *prototyping*, ada empat jenis *prototyping* yang satu sama lainnya saling berkaitan :

a. *Feasibility prototyping* – digunakan untuk menguji kelayakan dari teknologi yang akan digunakan untuk sistem informasi yang akan disusun.
b. *Requirement prototyping* – digunakan untuk mengetahui kebutuhan aktivitas bisnis user.
c. *Design Prototyping* - digunakan untuk mendorong perancangan sistem informasi yang akan digunakan.
d. *Implementation prototyping* – merupakan lanjutan dari rancangan *prototype*, *prototype* ini langsung disusun sebagai suatu sistem informasi yang akan digunakan.



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan Prototype

Berikut ini beberapa tahapan-tahapan dalam *Prototyping* yang akan dipakai oleh penulis dalam merancang sebuah sistem, yaitu sebagai berikut:

a. Pengumpulan kebutuhan, *User* dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
b. Membangun *prototyping*, Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada *user* (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*)
c. Evaluasi *protoptyping*, Evaluasi ini dilakukan oleh *user* apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann *user*. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangu langkah 1, 2 , dan 3.

d. Mengkodekan sistem, Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai
e. Menguji sistem, Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box*, *Black Box*, *Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain
f. Evaluasi sistem, *User* mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.
g. Menggunakan sistem, Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima *user* siap untuk digunakan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat pengembangan sistem adalah tahap setelah analisis sistem dan siklus pengembangan sistem, pendefinisian kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk merancang bangun implementasi, mengggambarkan suatu sitem yang akan dibentuk. Alat pengembangan sistem dapat menggunakan pemodelan secara terstruktur menggunakan grafik atau diagram.

Pada tahap ini akan dirancang (*software*) dengan memanfaatkan alat bantu seperti berikut :

1. Flow Map

   Flowmap adalah diagram yang menunjukkan aliran data berupa formulir ataupun keterangan berupa dokumentasi yang mengalir atau beredar didalam suatu sistem. Flowmap dibuat untuk menggambarkan

aliran–aliran dokumen yang mengalir dalam sebuah sistem, sehingga dalam perancangan sistem yang baru, kita harus mempelajari flowmap dulu, agar kita mengetahui dokumen-dokumen apa saja yang dibutuhkan dalam sebuah perancangan sistem baru. Bagan alir dokumen digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol sebagai berikut :

a. Simbol Dokumen

   Menunjukkan dokumen input dan output balik untuk proses manual, mekanik, ataupun komputer.

b. Simbol Proses Manual

   Menunjukkan proses yang dilakukan secara normal.

c. Simbol Proses Komputer

   Menunjukkan proses yang dilakukan secara komputer pada sistem yang berbasis komputer.

d. Simbol *HardDisk*

   Menunjukkan media penyimpanan data atau informasi *file* pada proses berbasis komputer. *File* dapat disimpan pada file atau disket.

e. Simbol Arah Aliran Dokumen

   Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem. Dapat dari sistem ke sistem, dari sistem keluar, dari luar ke sistem dan antar bagian diluar sistem.

2. Diagram Konteks

   Diagram konteks adalah model atau grafik yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungansistem. Untuk dapat menggambarkan

diagram konteks, terlebih dahulu data dideskripsikan sehingga data apa saja yang akan di butuhkan oleh sistem dan dari mana sumber data, serta informasi apa saja yang akan dihasilkan aleh sistem tersebut dan kemana informasi tersebut akan diberikan. Pendekatan struktur ini mencoba untuk mengambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Diagram konteks ialah kasus khusus dari DFD atau bagian dari DFD yang berfungsi memetakan modul lingkungan yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Berikut ini merupakan simbol-simbol yang ada dalam diagram context :

a. Proses

   Merupakan komponen utama dalam model ini karena proses dinamakan sebagai suatu fungsi dan tranformasi dari masukan (Input) maupun keluaran (Output), dalam hal ini sejumlah masukan dapat menjadi satu keluaran ataupun sebaliknya.

b. Entitas

   Merupakan suatu komponen berikutnya yang direpresentasikan dengan menggunakan persegi panjang yang mewakili suatu entity luar dimana sistem berkomunikasi. Biasanya notasi seperti dilambangkan dengan orang ataupun kelompok.

c. Aliran Data

   Merupakan suatu komponen yang dipresentasikan dengan mempergunakan suatu panah yang menuju dari ataupun ke proses, hal ini digunakan untuk menggambarkan gerakan paket data ataupun

informasi dari satu bagian kepada bagian lain dari suatu sistem yang dimana penyimpannya mewakili lokasi penyimpanan data.

3. Data Flow Diagram

Data flow diagram yang diusulkan merupakan penjelasan yang lebih mendetail dari diagram konteks, dimana pada data flow diagram proses yang terjadi pada sistem informasi yang ada di pecahkan menjadi beberapa proses. Lalu sistem tersebut menerima *input* dalam berbagai cara, mengaplikasikan perangkat keras dan elemen manusia untuk mentransformasikan input menjadi *output* dan memproduksi output dalam berbagai bentuk.

Keuntungan menggunakan DFD adalah supaya lebih memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai dalam bidang komputer untuk lebih mengerti sistem yang akan dikembangkan atau dikerjakan.

a. File / Arsip Data

Simpanan data (Data Storage / Arsip Data) adalah suatu wadah / storage untuk menyimpan data yang telah diproses.

b. Sumber / Entitas

Pada setiap sistem informasi pasti memilki suatu batas sistem (Boundary) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima input dan menghasilkan output kepada lingkungan luarnya. Kesatuan luar (Eksternal Entity) merupakan kesatuan (Entity) di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi, atau sistem lainnya yang berada diluar lingkungan yang

akan memberikan atau menerima input dari sistem. Suatu kesatuan luar dapat disimbolkan dengan suatu notasi kotak.

c. Proses

Semua proses adalah jenis kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh seseorang, mesin, atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses yang dinotasikan dengan simbol lingkaran.

d. Aliran Data

Arus Data (Data Flow) berfungsi untuk menunjukkan arus data yang didapat berupa masukkan untuk sistem atau hasil proses sistem dan dapat berbentuk seperti formulir atau dokumen yang digunakan oleh suatu perusahaan, laporan tercetak yang dihasilkan oleh sistem.

4. Kamus Data

Kamus data merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Berikut cara mendefiniskan kamus data yaitu :

a. Mengambarkan arti aliran data atau penyimpanan yang ditunjuk oleh DFD.
b. Menggabungkan komponen dari kumpulan data yang mengalir yaitu kumpulan komponen yang mungkin bisa dipecah lagi menjadi data elementer.
c. Menggambarkan data yang tersimpan.

d. Menentukan nilai bagian elementer dari informasi yang relevan di DFD dan data storenya.

5. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan salah satu penunjang terciptanya sistem yang akan dibuat atau dirancang dalam penelitian yang dilakukan. Adapun perancangan basis data yang digunakan terdiri dari :

a. Normalisasi

Bentuk-bentuk normalisasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Bentuk Tidak Normal (Unnormalized Form)

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

2. Bentuk Normal Pertama

   Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal pertama jika dan hanya jika atomik, yaitu tidak ada attribut berulang pada suatu skema relasi dan tidak duplikasi, yaitu nilai dari attribut tidak ada yang bernilai ganda.

3. Bentuk Normal Kedua

   Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal kedua jika sudah memenuhi bentuk normal pertama dan semua atribut bukan kunci memiliki dependensi sepenuhnya terhadap kunci primer atau tidak

ada ketergantungan fungsi sebagian (Partial Functional Dependency).

4. Bentuk Normal Ketiga

Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal ketiga jika sudah memenuhi bentuk normal kedua dan setiap attribut bukan kunci tidak memiliki dependensi transitif terhadap kunci primer.

b. Tabel Relasi

Database dengan struktur data hubungan dapat digambarkan dalam bentuk tabel. Hubungan antar tabel didasarkan pada suatu *field* yang umumnya pada dua tabel. Setiap field harus mempunyai suatu field yang disebut *primary key* atau kunci primer. Kunci primer harus mengidentifikasikan secara unik setiap *record* dalam tabel. *Database relational*, yaitu suatu kumpulan tabel yang menyimpan sekumpulan informasi yang berlainan atau mempunyai ciri-ciri tersendiri yang dihubungkan oleh field data umum.

3.2.4. Pengujian Software

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah metode pengujian *black box*. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

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 :

1. Nama Dokumen : Data Kendaraan

   Deskripsi : Data kendaraan yang tersedia

   Fungsi : Untuk mengetahui data kendaraan

   Sumber : Supplier

   Atribut : merk, type, jenis, model, warna, isi_silinder, nomor_rangka, nomor_mesin

2. Nama Dokumen : Data Pembelian

   Deskripsi : Data pembelian kendaraan

   Fungsi : Untuk mengetahui data pembelian kendaraan

   Sumber : Supplier

   Atribut : no_faktur, tgl_faktur, nama_bpkb, alamat, nomor_polisi, merk, type, jenis, model, warna, isi_silinder, nomor_rangka, nomor_mesin

3. Nama Dokumen : Data Penjualan

   Deskripsi : Data penjualan kendaraan

   Fungsi : Untuk mengetahui data penjualan

   Sumber : Bagian Administrasi

   Atribut : no_faktur_penjualan, tgl_faktur_penjualan, nama, alamat, telp, nomor_polisi, merk, type, jenis, model, warna, isi_silinder, nomor_rangka, nomor_mesin, kondisi, keterangan

3.3.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

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

A. Penjualan kendaraan cash di Bersama Motor yang sedang berjalan :

1. *Customer* datang ke showroom kemudian bagian marketing akan menawarkan produk yang tersedia.
2. *Customer* akan memilih kendaraan, jika *customer* sudah menentukan pilihannya kemudian marketing akan menyerahkan data kendaraan kepada administrasi.
3. Administrasi akan melakukan pengecekan kendaraan apakah kendaraan tersedia atau sudah terjual, jika kendaraan sudah terjual maka *customer* memilih kendaraan kembali.
4. Jika kendaraan tersedia maka administrasi akan membuat invoice, mencatat pembayaran dan data penjualan diserahkan kepada *customer*.
5. Kemudian administrasi akan membuat laporan penjualan.

6. Setelah itu laporan penjualan akan diberikan kepada pimpinan. Pimpinan akan memvalidasi laporan tersebut. Lalu pimpinan akan memberikannya kembali kepada administrasi dan akan dijadikan arsip.

B. Penjualan kendaraan kredit di Bersama Motor yang sedang berjalan :

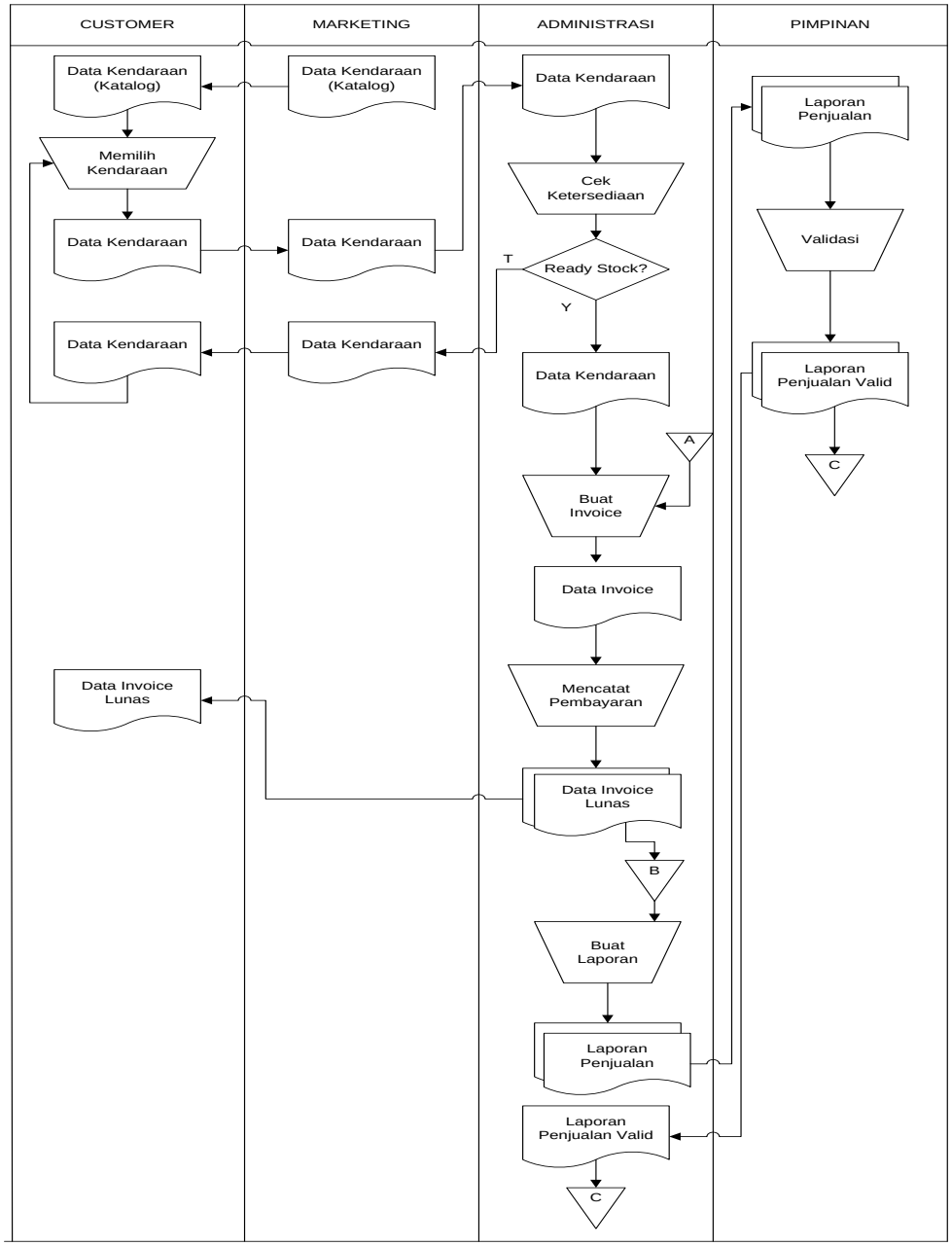
1. *Customer* datang ke showroom kemudian bagian marketing akan menawarkan produk-produk yang terdapat di katalog.
2. Jika *customer* sudah menentukan kendaraan yang akan dibeli maka data kendaraan diserahkan kepada marketing kemudian marketing menyerahkan data kendaraan tersebut kepada administrasi untuk dilakukan pengecekan apakah kendaraan tersebut tersedia atau sudah terjual. Jika tersedia maka administrasi membuat *invoice* dan pengajuan kredit lalu diserahkan kepada leasing.
3. Kemudian leasing menyetujui pengajauan kredit dan membuat laporan pengajuan kredit yang sudah disetujui lalu diserahkan kepada administrasi.
4. Administrasi akan mencatat pembayaran kredit dan membuat laporan penjualan sebanyak dua rangkap.
5. Laporan penjualan diserahkan kepada pimpinan untuk divalidasi, lembar pertama di arsipkan oleh pimpinan dan lembar ke dua diserahkan kepada administrasi untuk di arsipkan.

C. Pembelian kendaraan di Bersama Motor yang sedang berjalan :

1. Supplier menyerahkan daftar stok kendaraan kepada pimpinan.
2. Setelah itu pimpinan memilih kendaraan yang akan dibeli kemudian daftar kendaraan diserahkan kepada admininistrasi.
3. Kemudian administrasi akan membuat *purchase order* dan *purchase order* akan diberikan kepada supplier.
4. Setelah supplier menerima *purchase order* kemudian supplier akan membawa kendaraan ke showroom bersama motor dengan memberikan faktur kepada administrasi.
5. Kemudian administrasi akan membuatkan laporan pembelian kendaraan.
6. Lalu laporan pembelian kendaraan akan diberikan kepada pimpinan untuk divalidasi.

3.3.2.1 Flowmap

Flowmap Penjualan *Cash* yang sedang Berjalan



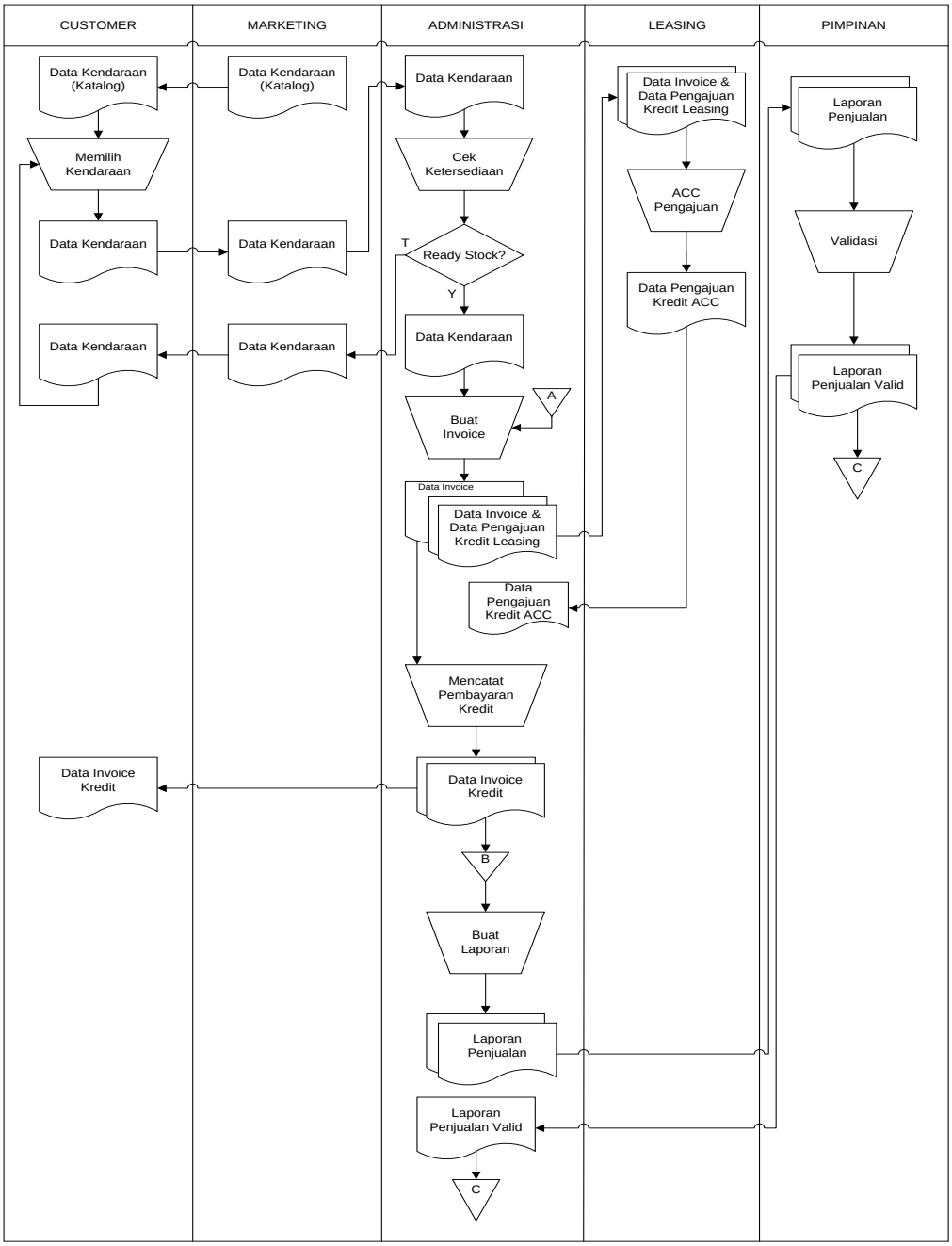
Gambar 3.3 *Flowmap* Penjualan *Cash* yang berjalan

Ket : A : Arsip Data Kendaraan

B : Arsip *Invoice*

C : Arsip Laporan Penjualan Valid

Flowmap Penjualan Kredit yang sedang Berjalan



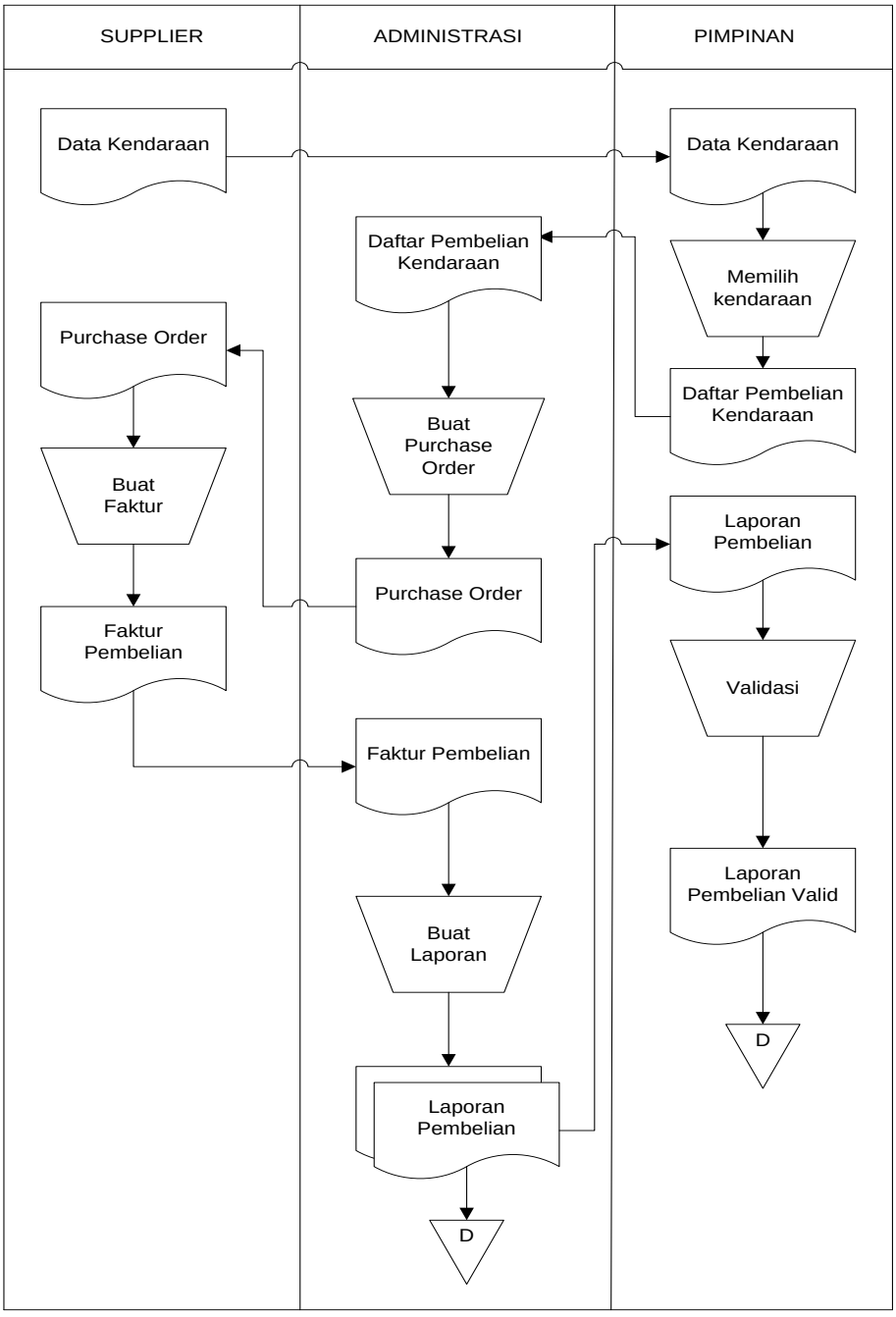
Gambar 3.4 *Flowmap* Penjualan Kredit yang berjalan

Ket : A : Arsip Data Kendaraan

B : Arsip *Invoice*

C : Arsip Laporan Penjualan Valid

Flowmap Pembelian yang sedang Berjalan



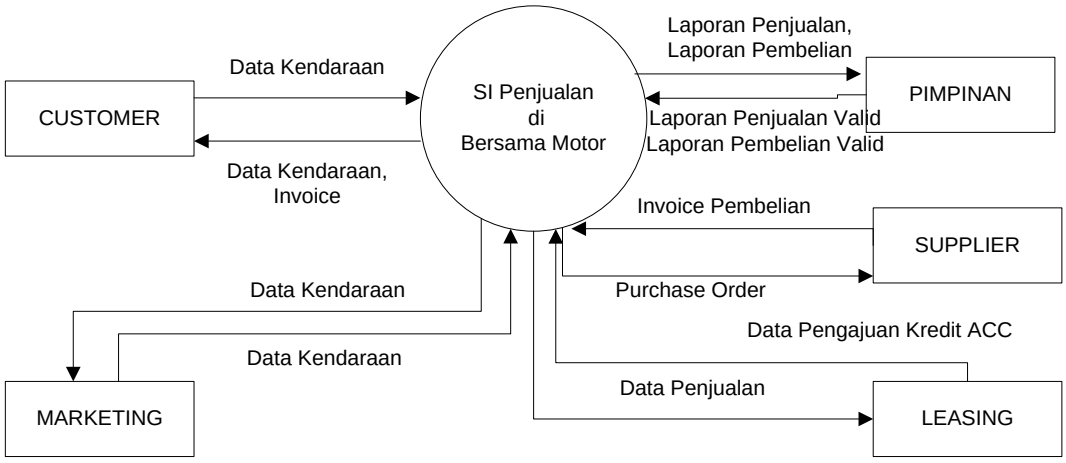
Gambar 3.5 *Flowmap* Pembelian yang berjalan

Keterangan : A : Arsip Data Kendaraan

D : Arsip Laporan Pembelian

3.3.2.2 Diagram Konteks

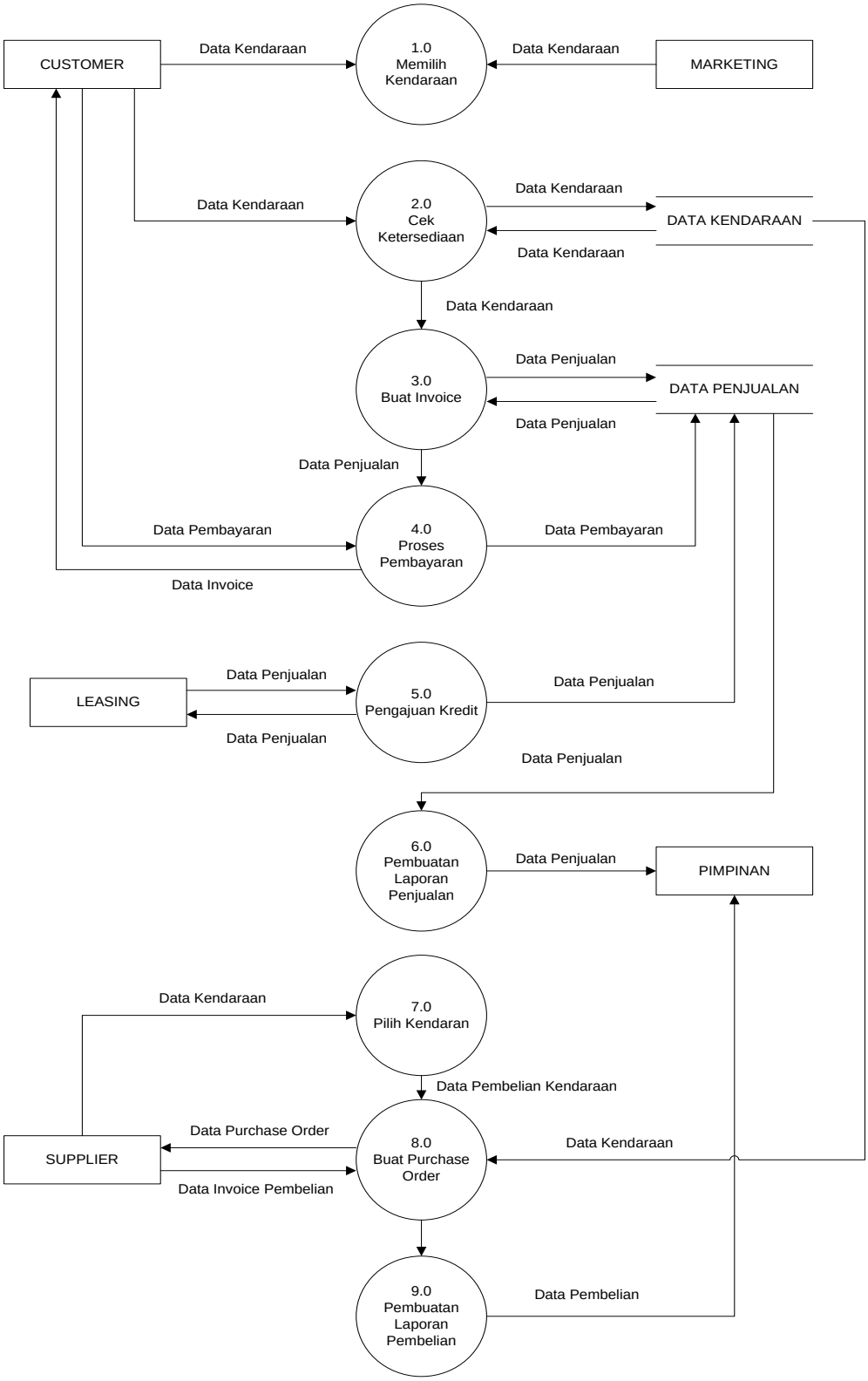
Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara *entity* luar, masukan dan keluaran dari sistem.



Gambar 3.6 *Diagram Konteks* Sistem yang Sedang Berjalan

3.3.2.3 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 3.7 *Data Flow Diagram Sistem* yang Sedang Berjalan

3.3.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah penulis mengadakan penelitian pada Showroom Bersama Motor dan mengamati kegiatan yang berhubungan dengan prosedur serta proses pengolahan data penjualan dan pembelian yang meliputi pembuatan dokumen-dokumen, bagian-bagian mana saja yang terlibat, serta pembuatan laporan-laporan, penulis menemukan beberapa kelemahan dalam sistem yang sedang berjalan pada saat ini.

Kelemahan-kelemahan dari sistem penjualan dan pembelian yang sedang berjalan :

1. Tidak tersedianya sistem pengolahan data penjualan dan pembelian yang terkomputerisasi dan diakses secara mudah.
2. Pemilik showroom sering merasa kesulitan pada saat memerlukan informasi tentang penjualan dan pembelian karena harus mengecek secara langsung ke bagian administrasi.

Melihat kasus yang terjadi diatas untuk itu penulis mencoba memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, antara lain :

1. Membangun sistem informasi penjualan dan pembelian yang terkomputerisasi sebagai solusi alternatif baru dalam melakukan proses penjualan, dan proses pembelian pada Bersama Motor yang diharapkan dapat memberikan efisiensi waktu transaksi kepada para pelanggan dan dapat meningkatkan efektivitas kerja para karyawan.

2. Membuat media penyampaian informasi yang terkomputerisasi agar dapat memberikan informasi kepada bagian administrasi maupun Pemilik Showroom tentang laporan hasil penjualan, dan pembelian.