BAB III

OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang di ambil penulis adalah Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan yang beralamat di Jl. Kanoman No. 1 Kota Cirebon 45117.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Pesatnya kemajuan ekonomi global telah mengundang para penjual untuk turut ambil bagian dalam kancah perekonomian, sekaligus menjadi pemicu bagi penjual lama untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas produknya. Para penjual pun menyadari pentingnya memasarkan serta menjual produknya secara lebih luas dan merata di masyarakat. Dan toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan ini adalah salah satu toko berkecimpung dalam aktivitas bisnis ritel makanan, produk makanan khas daerah cirebon yang berada di Kota Cirebon di Jl.Kanoman No. 1 Kota Cirebon 45117. Toko oleh-oleh khas Cirebon johan yang berdiri pada Februari 2008.

Berdirinya toko oleh-oleh khas Cirebon johan ini mempunyai tujuan yang positif yaitu membantu masyarakat untuk mendapatkan produk oleh-oleh khas Cirebon secara mudah dengan harga yang murah.

3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan

3.1.2.1.Visi

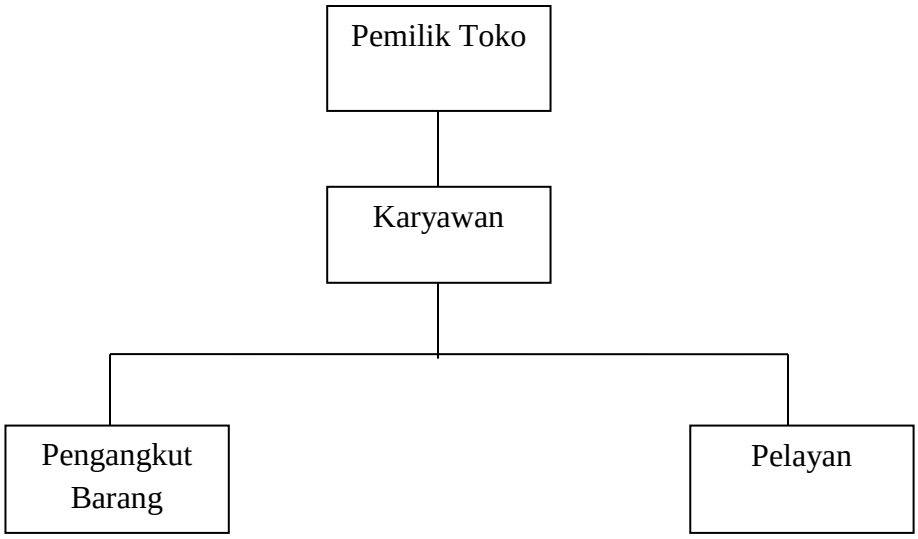
Mewujudkan menjadi toko oleh-oleh yang bermutu dengan harga yang murah dan tetap memperhatikan kualitas.

3.1.2.2.Misi

a. Memberikan pelayanan terbaik untuk customer dengan ramah, cepat dan professional.
b. Kreatifitas dan kenyamanan bisnis bagi customer menjadi tujuan kami.
c. Menyediakan produk yang berkualitas, *up to date* dengan harga yang terjangkau.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam sebuah organisasi agar semua kegiatan berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan, perlu adanya suatu struktur organisasi dan pembagian kerja (*job description*) yang jelas. Struktur organisasi yang baik harus menggambarkan dengan jelas wewenang dan tanggung jawab serta fungsi-fungsi dari setiap bagian yang ada dalam perusahaan, yang mana dalam hal ini merupakan salah satu syarat terciptanya suatu pengendalian internal yang memadai. Adapun struktur organisasi Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan

(Sumber : Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Untuk melengkapi struktur organisasi suatu perusahaan, diperlukan uraian tugas yang akan menjelaskan tentang wewenang dan tanggung jawab dari masing-masing fungsi dalam perusahaan. Uraian tugas pada Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan adalah sebagai berikut :

1. Pemilik Toko
    a. Memimpin kegiatan usaha secara keseluruhan.
    b. Memgelola seluruh karyawan.
    c. Menerima laporan penjualan dan pembelian.
    d. Mengatur keuangan toko.
    e. Pengatur gaji karyawan.

f. Mengelola transaksi penjualan dan pembelian.

g. Membuat Laporan Keuangan atau Penjualan

h. Melayani Pelanggan

2. Karyawan

a. Melaksanakan tugas dari atasan sesuai bagian atau perintah dari pemilik toko atau atasan.

b. Pelayan tugasnya adalah melayani kebutuhan pelanggan dan merapihkan barang.

c. Pengangkut barang tugasnya adalah muat bongkar barang.

3.2. Metode Penelitian

Dalam menentukan metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah mengarah pada hasil penelitian dengan tujuan yang ingin dicapai, dengan mengolah berbagai data dan informasi yang diperoleh dari Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain Penelitian Desain atau perancangan dalam pembangunan perangkat lunak merupakan upaya untuk mengonstruksi sebuah sistem yang memberikan kepuasan (mungkin informal) akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara implisit atau eksplisit dari segi performansi maupun penggunaan sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi

biaya, waktu, dan perangkat. Kualitas perangkat lunak biasanya dinilai dari segi kepuasan penggunaan perangkat lunak terhadap perangkat lunak yang digunakan.

Desain penelitian adalah tahap atau gambaran yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian agar penelitian lebih terarah dan teratur. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam pembuatan "**Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Pada Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan**", yaitu:

1. Mengumpulkan data tentang proses penjualan dan pembelian di Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan.
2. Mempelajari lebih dalam tentang alur proses penjualan dan pembelian di Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan.
3. Menyiapkan perangkat penelitian.
4. Perancangan sistem.
5. Implementasi.
6. Pengujian.

3.2.2. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Jenis pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dari sumber data primer yang diperoleh dari tempat penelitian dan sumber data sekunder yang diperoleh dengan cara peneliti mempelajari data yang telah tersedia yang berhubungan dengan penelitian.

Metode Pengumpulan Data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan

penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokoumentasi dan sebagainya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *observasi* dan wawancara.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara pengamatan secara langsung terhadap operasional perusahaan, tetapi peneliti tidak ikut langsung terhadap kegiatan perusahaan.

Penulis melakukan kunjungan ke Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan untuk melihat dan mempelajari bagaimana proses bisnis yang saat ini sedang berjalan di Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan. Penulis mencatat hasil dari observasi tersebut untuk dijadikan bahan referensi dalam pembuatan sistem yang baru untuk Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan.

2. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan yang dijadikan sebagai objek penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.

Penulis melakukan wawancara kepada pemilik Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan tentang masalah-masalah dan kekurangan sistem yang sedang berjalan Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan saat ini. Permasalahan yang disebutkan oleh pemilik

toko tersebut penulis jadikan dasar dan acuan untuk pembuatan sistem yang baru agar sesuai dengan apa yang dibutuhkan di Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan (Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan). Data sekunder yang diperoleh dari toko terkait seperti struktur organisasi, uraian tugas dan fungsi dari sruktur organisasi (*job description*), nota penjualan, nota pembelian, laporan penjualan, serta data-data yang bersangkutan dengan toko terutama dalam harga dan informasi mengenai toko oleh-oleh khas Cirebon Johan.

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan terstruktur dan untuk mengembangkan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan *waterfall*.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang digunakan adalah menggunakan metode analisis terstruktur, yang menghendaki adanya gambaran terhadap keseluruhan sistem.

Metode pendekatan perancangan terstruktur dimulai dari awal tahun 1970. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) yaitu flowmap, DFD, diagram konteks, kamus data, normalisasi, table relasi, dan entity relationship diagram serta teknik-teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan.

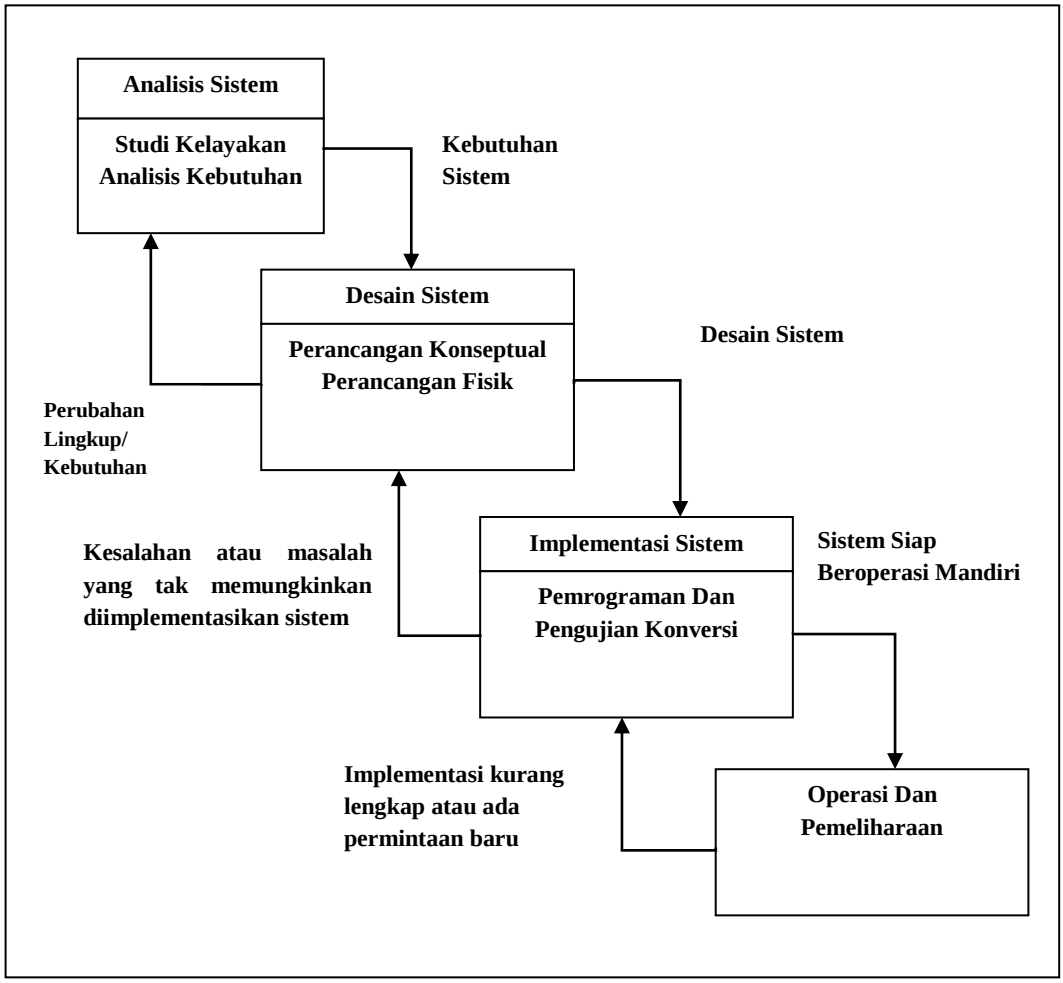
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Untuk membangun suatu sistem yang kompleks secara sistematis dan terintegrasi, dibutuhkan metode-metode pembangunan sistem agar dapat menuntun pembuat untuk menghasilkan suatu sistem standar. Untuk mengembangkan suatu sistem informasi, kebanyakan orang menggunakan suatu metodologi pengembangan sistem.

Menurut Hoffer dalam Abdul Kadir (2003:398) metodologi pengembangan sistem adalah suatu proses standar yang diikuti oleh organisasi untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisa, merancang, mengimplementasikan, dan memelihara sistem informasi.

Seperti yang berlaku pada kebanyakan proses, pengembangan sistem informasi juga memiliki daur hidup. Daur hidup tersebut dinamakan SDLC (*System Development Life Cycle*) atau daur hidup pengembangan sistem. SDLC merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi.

Dalam penelitian ini menggunakan metodologi SDLC model air terjun atau waterfall karena keterbatasan waktu untuk pengembangan perangkat lunak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.3 paradigma *waterfall* dibawah ini.



Gambar 3.2 SDLC model Waterfall Abdul Kadir (2003:399)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis dengan metode *waterfall* dalam melakukan pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kelayakan

Merupakan tahapan dimana peneliti menganalisis dan memahami system yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya serta menentukan kebutuhan sistem. Apabila terjadi perubahan lingkup atau kebutuhan sistem maka proses kembali kepada awal menganalisis kelayakan sistem. Sehingga proses berikutnya dapat dilakukan apabila proses pertama telah selesai.

Dalam tahapan analisis kelayakan ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan diantaranya mempelajari sistem informasi, dan menggambarkan sistem yang sedang berjalan kedalam alat bantu analisis dan perancangan yaitu Flow Map, Diagram Konteks, dan Data Flow Diagram, mengevaluasi sistem yang sedang berjalan, mencari alternatif pemecahan masalah, dan pemilihan (*choice*) alternative pemecahan masalah yang tepat.

2. Desain Sistem

Tahapan ini merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*). Ketika akan diimplementasikan ternyata masih terdapat kesalahan atau masalah, maka proses tidak bisa dilanjutkan. Proses desain sistem harus dilakukan ulang.

Dalam tahapan ini peneliti memberikan gambaran tentang perancangan dari sistem yang akan dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahapan desain sistem ini ialah membuat tujuan dari perancangan sistem, membuat gambaran umum atau deskripsi global sistem yang dirancang, merancang prosedur sistem yang diusulkan dengan membuat Diagram Konteks, Data Flow Diagram, dan

Kamus Data, merancang Basis Data, dan merancang interface atau antar muka program.

3. Implementasi Sistem

Menterjemahkan data atau pemecahan masalah yang dirancang dari desain sistem kedalam bahasa pemograman yang telah ditentukan dalam hal ini menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP serta database MySQL. Perangkat lunak pendukung yang digunakan yakni Adobe Dreamwaver CS 3, Xampp, serta software lain yang mendukung dalam pembuatan program.

Setelah dibuat coding maka selanjutnya sistem yang dibangun tersebut diuji untuk mengetahui layak atau tidaknya untuk diimplementasikan. Apabila tidak layak maka proses coding harus dicek kembali atau perlu tambahan fungsi lainnya.

4. Operasi Dan Pemeliharaan

Setelah melewati proses pengujian dan dinyatakan layak, maka selanjutnya sistem yang dibangun siap untuk dioperasikan. Untuk pemeliharaan atau maintenance dilakukan secara berkala sesuai dengan kebutuhan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan digunakan untuk memudahkan dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Di Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan Berbasis Web yang dikembangkan penulis adalah :

1. **Flowmap**

Bagan alur dokumen merupakan bagan alur yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Beberapa simbol yang digunakan dalam bagan alir dokumen antara lain:

a. Dokumen

Simbol ini menunjukan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.

b. Kegiatan Manual

Simbol ini menunjukkan pekerjaan manual yang dilakukan oleh orang.

c. Simpanan Offline

Simbol ini menunjukkan file non-komputer yang diarsipkan.

d. Proses

Simbol ini menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.

e. Simpanan Data

Simbol ini menunjukan tempat penyimpanan data.

f. Penghubung

Simbol ini menunjukkan penghubung kehalaman yang masih sama atau kehalaman lain.

2. **Diagram Konteks**

Pendekatan struktur ini mencoba untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Diagram konteks yaitu kasus khusus dari DFD atau bagian dari DFD yang berfungsi memetakan modul lingkungan yang

direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem selain itu Diagram konteks adalah diagram arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar sistem.

3. Data Flow Diagram

DFD (*Data Flow Diagram*) digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telepon, sms, dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya *Harddisk, Flash Disk,* DVD-R, dan sebagainya).

Beberapa simbol yang digunakan di DFD antara lain :

a. Kesatuan Luar (*Exsternal Entity*)

Setiap sistem pasti mempunyai batas sistem yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima input dan menghasilkan output kepada lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*external entity*) merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.

b. Arus Data (*Data Flow*)

Arus data di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

c. Proses (*Process*)

Proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Suatu proses dapat ditunjukkan dengan simbol lingkaran atau dengan simbol empat persegi panjang tegak dengan sudut-sudutnya tumpul.

d. Simapanan Data (*Data Store*)

Simpanan data merupakan simpanan dari data yang dapat berupa :

1. Suatu file atau database di sistem computer.
2. Suatu arsip atau catatan manual.
3. Suatu kotak tempat data di meja seseorang.
4. Suatu tabel acuan manual.
5. Suatu agenda atau buku.

Simpanan data di DFD dapat disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel yang kedua ujungnya terbuka atau salah satu ujungnya tertutup.

4. Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary* atau disebut juga dengan istilah system data dictionary adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada dalam DFD (*Data Flow Diagram*) dan hanya ditunjukkan arus datanya saja.

5. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data diperlukan, agar kita bisa memiliki basis data yang kompak dan efisien dalam pengguunaan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan mudah dalam pemanipulasian (tambah, ubah, hapus) data. Dalam merancang basis data, kita dapat melakukannya dengan :

a. Normalisasi

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

Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo (2006:131) normalisasi merupakan peralatan yang digunakan untuk melakukan proses pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas danrelasinya.

Secara umum tahapan normalisasi dibagi dalam :

1. Bentuk Tidak Normal / Unnormal

   Pada tahap ini, semua data yang ada direkam tanpa format tertentu. Data bisa jadi mengalami duplikasi.

2. Bentuk normalisasi I/1-NF (*First Normal Form*)

   Bentuk Normal tahap pertama (1NF) terpenuhi jika sebuah tabel tidak memiliki atribut bernilai banyak (*Multivalued Attribute*) atau lebih dari satu atribut dengan domain nilai yang sama.

3. Bentuk normalisasi II / 2-NF (*Second-Normal Form*)

   Bentuk tahap normal kedua (2NF) terpenuhi jika pada sebuah tabel, semua atribut yang tidak termasuk dalam key primer memiliki ketergantungan fungsional (KF) pada key primer secara utuh. Sebuah table dikatakan tidak memenuhi 2NF, jika ketergantungannya hanya besifat parsial (hanya tergantung pada sebagian dari key primer).

4. Bentuk normalisasi 3-NF*(Third –Normal Form)*

   Suatu relasi memenuhi bentuk III (3-NF) jika dan hanya jika relasi tersebut memenuhi 2-NF, dan setiap kolom bukan kunci tidak tergantung secara fungsional kepada kolom bukan kunci yang lain dalam relasi tersebut. Dengan kata lain setiap kolom bukan kunci primer tidak memiliki ketergantungan secara transitif terhadap kunci primer.

b. Tabel Relasi

Relasi tabel adalah gambaran tentang hubungan yang terjadi antar tabeltabel yang akan digunakan dalam program aplikasi pemecahan dari flat file yang menurut teknik normalisasi sehingga pemecahan tersebut memiliki sebuah kunci yang menghubungkan relasi datanya. Dengan adanya relasi data dari beberapa tabel dapat ditampilkan sebagai satu kesatuan informasi dalam bentuk query, form atau report.

3.2.4. Pengujian Software

Faktor pengujian software adalah teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat

lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu :

1. White Box Testing

Menurut (Pressman, Roger S.2002) Pengujian White Box (*glass box*) adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Dalam pengujian *White Box* (*glass box*) memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak apakah berlebihan atau tidak.

2. Black Box Testing

Menurut (Pressman, Roger S.2002) Pengujian Black Box adalah 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 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.

Oleh Karena itu, dalam Pengujian perangkat lunak (*Software*) ini menggunakan black box yang berfokus kepada persaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian black box memungkinkan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black box bukan merupakan alternative

dari teknik white box, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode white box.

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. Selama penulis menganalisis sistem informasi pembelian serta penjualan yang berjalan di Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan, maka penulis menemukan permasalahan dalam prosesnya. Diantarnaya data yang didapat dari perusahaan masih harus ditulis secara manual dengan menggunakan kertas untuk media penyampaian kepada masyarakat ataupun orang-orang yang memerlukan data tersebut.

Untuk lebih jelas tentang sistem informasi pembelian serta penjualan yang berjalan, maka dalam analisis sistem ini akan dibahas mengenai analisis dokumen, analisis prosedur, Flowmap, Diagram Konteks, dan Data Flow Diagram sistem informasi pembelian serta penjualan di Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan suatu bentuk analisis dengan cara mengumpulkan berbagai data yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti.

Dalam analisis dokumen ini, akan menghasilkan beberapa dokumen yang digunakan dalam proses penjualan pada Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan sebagai berikut:

1. Nama Dokumen : Nota Penjualan
   Deskripsi : Nota Penjualan Produk
   Fungsi : Mengetahui Jumlah Produk yang terjual.
   Sumber : Pemilik toko
   Atribut : Tanggal, No Nota, Banyaknya, Nama Barang, Harga, Jumlah, Total Harga.
2. Nama Dokumen : Laporan Penjualan
   Deskripsi : Laporan Penjualan produk
   Fungsi : mengetahui produk yang telah terjual
   Sumber : Pemilik toko
   Atribut : No, Tanggal, Nama Produk, Jumlah Yang Terjual, Harga Satuan, Total, Ket.

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Adapun prosedur dari sistem penjualan dan pembelian di Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan yang sedang berjalan sebagai berikut :

- **Penjualan**

1. Konsumen membeli barang yang akan di beli kepada kasir atau pemilik toko.
2. Kasir atau pemilik toko mengecek stok barang yang ada di toko,apabila barang tersebut tersedia maka pemilik toko akan mempersiapkan barang yang

akan di beli. Jika stock barang yang akan di beli tidak tersedia maka pemilik toko akan memberitahukan bahwa stok barang telah habis dan pemilik toko memberikan opsi kepada konsumen menunggu sampai stok barang ada atau tidak.

3. Jika stock barang ada maka pemilik toko atau kasir akan mempersiapkan atau mengemas barang yang telah di inginkan oleh konsumen.
4. Setelah itu pemilik toko atau kasir mencatat barang yang di pesan dan setelah itu akan membuat nota pembelian setelah konsumen melakukan pembayaran. Lalu nota pembelian aka di serahkan kepada konsumen.

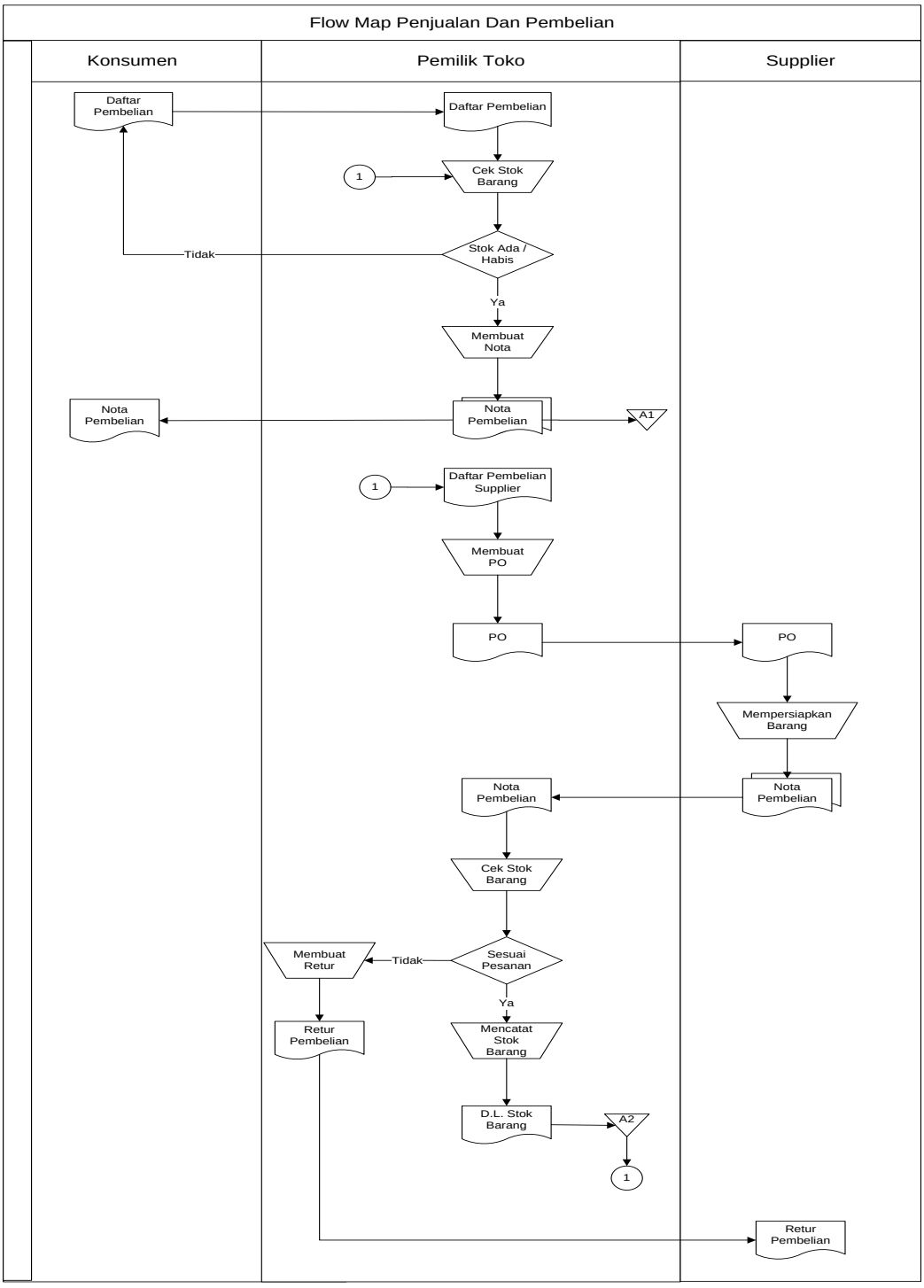
- **Pembelian**

1. Pemilik toko memesan barang yang akan dibeli kepada supplier.
2. Setelah memesan barang pemilik toko membuat dokumen atau catatan barang yang akan di beli ke supplier, setelah itu supplier akan mengecek stok barang. Jika stok barang tidak ada maka supplier akan memberitahukan kepada pemilik toko. Dan pemilik toko akan mencari ke supplier lainnya.
3. Jika stok barang di supplier ada maka supplier akan menyiapkan barang yang telah di pesan oleh pemilik toko, setelah itu supplier akan membuat nota penjualan dan nota pembelian barang.
4. Setelah semua beres dan lengkap maka supplier akan mengantarkan barang yang telah di pesan oleh pemilik toko.

5. Pemilik toko menerima barang yang di pesan dan nota pembelian dari supplier.
6. Setelah menerima nota pembelian pemilik toko mencatat untuk membuat laporan stok barang.

3.3.2.1. Flow Map

Flowmap merupakan gambar hubungan antar *entity* yang terlibat dalam aliran-aliran dokumen yang ada. Bagian alir dokumen disebut juga kumpulan formulir yang merupakan bagan alir yang menunjukkan dari dokumen tersebut. Berdasarkan alur prosedur sistem penjualan dan pembelian langsung yang sedang berjalan pada Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan dapat digambarkan dengan menggunakan flowmap yang dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.3 Flow Map Penjualan Dan Pembelian Yang Sedang Berjalan

Keterangan :

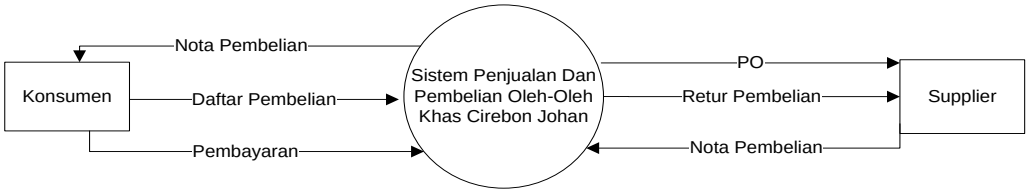
A1 : Laporan Penjualan

A2 : Laporan Pembelian

3.3.2.2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan gambaran sistem secara garis besar di dalam suatu lingkungan dengan entitas luar, masukan dan keluaran dari sistem. Lingkaran tersebut menggambarkan keseluruhan proses dalam sistem yang telah dirancang.

Adapun diagram dari sistem yang sedang berjalan di Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan.

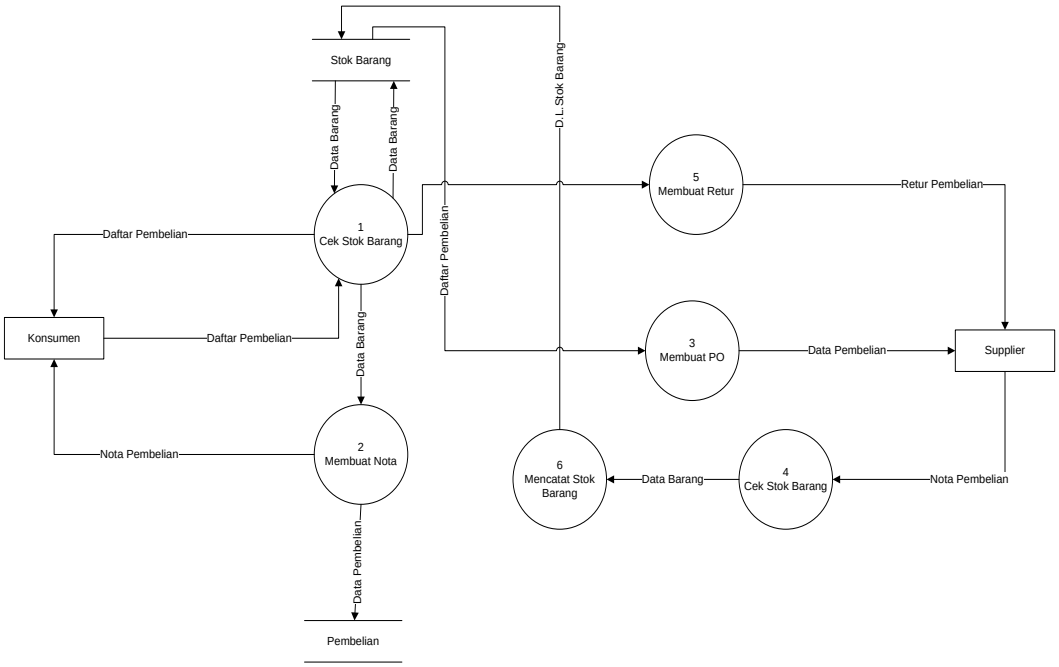


Gambar 3.4 Diagram Konteks Sistem Yang Sedang Berjalan

3.3.2.3. Data Flow Diagram

Data flow diagram adalah representasi graphis dari suatu sistem yang menggambarkan komponem-komponem sebuah sistem, aliran-aliran data diantara komponem-komponem tersebut beserta asal, tujuan dan penyimpanan datanya.

Berikut ini DFD Penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan pada Toko Oleh-Oleh Khas Cirebon Johan dapat dilihat pada gambar 3.5 dibawah ini:



Gambar 3.5 Data Flow Diagram Level 1 Sistem Yang Sedang Berjalan

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Evaluasi sistem merupakan perbandingan dari sistem lama dengan sistem baru. Untuk mengetahui kelebihan dari sistem yang baru berupa pengolahan data yang bersifat komputerisasi yang akan menghasilkan informasi yang efisien dan akurat.

Kelemahan dari sistem yang lama adalah penyimpanan yang ada sebagian berupa kertas yang tidak terjamin keakuratannya dan pada saat pencarian data apabila data yang ada cukup banyak dan pasti akan memerlukan waktu yang cukup lama sehingga menjadi tidak efisien.

Oleh karena itu, berdasarkan evaluasi sistem diatas, diperlukan pengolahan data penjualan dan pembelian barang yang baik dengan menggunakan komputer untuk mendukung pengolahan data transaksi menjadi lebih cepat, dan mempermudah pekerjaan.