BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1.Objek Penelitian

Gambaran Umum *Pet Shop* Andri *Kennel*

Pet Shop Andri *Kennel* merupakan suatu usaha perseorangan yang bergerak dibidang penjualan hewan peliharan khusus anjing. Beralamatkan di jl. Wijaya RT 18/ RW 05 Dusun Silegok no. 14 Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. Saat ini Andri *kennel* memiliki jumlah kandang sebanyak 13 kandang dan memiliki berbagai fasilitas untuk merawat serta menjaga kesehatan semua hewan. dalam waktu dekat akan mempeluas lingkup usaha dengan cara mempromosikan melalui *website* sekaligus bisa berbelanja secara *online*. Bukan hanya sebagai *kennel* saja tatapi akan memperluas dengan *Pet Shop*-nya juga yang akan menjual makanan anjing, asesoris anjing, obat-obatan anjing serta kandang tetapi khusus hewan anjing saja.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Andri *Kennel* didirikan pada tanggal 9 November 2009 oleh Bapak Andri Hermawan dan *bertransformasi* (berubah) menjadi sebuah *Pet Shop* dan *Kennel* yang berpusat di Silegok, Kelurahan Paseh Kidul, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang. Berawal dari sebuah hobi dan mempunyai ketertarikan yang besar terhadap anjing

sehingga Bapak Andri memiliki berbagai macam jenis anjing dan akhirnya dengan bermodalkan keyakinan memutuskan untuk menyalurkan hobi tersebut ke sebuah bisnis, lahirlah sebuah usaha jual beli anjing. Pada mulanya toko ini hanya melayani di daerah sekitar tempat usaha, karena Bapak Andri juga salah satu anggota *club* pecinta anjing maka saat ini pemasaran sudah meluas ke berbagai daerah meliputi ampir seluruh Kabupaten Sumedang.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Pet Shop Andri Kennel mempunyai visi dan misi, adapun visi dan misinya sebagai berikut :

a. Visi *Pet Shop* Andri Kennel

Pet Shop Andri Kennel mempunyai visi, yaitu

1. Menjadi sebuah toko *Pet Shop* dan *kennel* hewan yang besar di Indonesia dalam usaha penjualan hewan peliharaan, makanan, obat-obatan dan asesoris khusus anjing yang terpercaya.
2. Memberi segala kemudahan untuk memberikan kenyamanan dan kepuasan bertransaksi.
3. Menjalin kerjasama dengan berbagai pihak sehingga dapat mencapai tujuan yang saling menguntungkan.

b. Misi *Pet Shop* Andri Kennel yaitu :

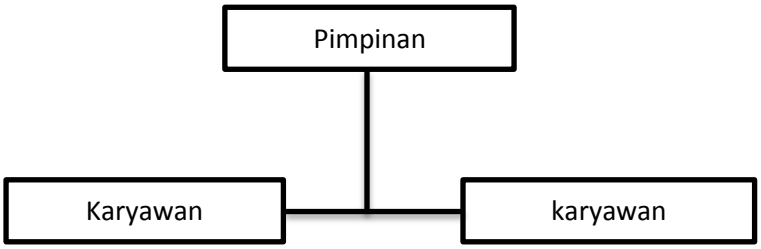
1. Memenangkan persaingan dengan meningkatkan mutu dan *service* penjualan agar selalu menjadi toko hewan yang

memberikan kepuasan kepada pelangan.

2. Memperluas pemasaran meliputi di daerah maupun luar daerah.
3. Menciptakan lapangan kerja.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Pet Shop Andri Kennel mempunyai struktur organisasi, adapun struktur organisasinya sebagai berikut :



Gambar 3.1 struktur organisai di *Pet Shop* Andri kennel

3.1.4. Deskripsi Tugas

Pet Shop Andri Kennel mempunyai tugas masing-masing, adapun deskripsi tugasnya sebagai berikut :

a. Pimpinan

- Melakukan pengecekan secara menyeluruh terhadap perusahaan.
- Memutuskan dan menyusun kegiatan perusahaan.
- Mengarahkan dan membimbing karyawan.
- Menciptakan suatu situasi yang kondusif di perusahaan agar berjalan sesuai rencana.

b. Karyawan

- Melayani pelanggan atau pembeli
- Mencatat seluruh kegiatan transaksi
- Merawat dan menjaga hewan agar sehat serta produk yang dijual selalu terjaga kualitasnya dan keamanannya.

3.2. Metode Penelitian

Sebuah penelitian tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak dilakukan dengan proses yang teratur dan terarah. Maka, diperlukanlah suatu pendekatan dalam melakukan suatu penelitian.

Metode penelitian yang dilakukan dalam pengumpulan data diantaranya :

1. Penelitian lapangan

Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara melihat dan terjun langsung pada objek yang sedang diteliti guna mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan masalah yang nanti akan diteliti, yaitu Sistem Informasi Penjualan di *Pet Shop* Andri Kennel Sumedang. Adapun cara tersebut diperoleh dengan cara :

a. Observasi

Yaitu suatu pengamatan secara sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung yang dilakukan dengan indera mata.

b. *Interview* (Wawancara)

Pada metode ini peneliti mengadakan *interview* atau wawancara langsung dengan pihak yang berwenang dalam hal ini adalah pimpinan *Pet Shop* Andri Kennel.

2. Penelitian Perpustakaan

Yaitu Penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data dengan cara membaca buku untuk mendapatkan bahan tambahan yang bersifat teoritis yang dapat menunjang laporan tugas akhir.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana dan struktur penelitian yang digunakan guna mendapat jawaban dari pertanyaan penelitian. Dari uraian tersebut maka dapat dikatakan bahwa desain penelitian merupakan semua proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan yang dilakukan pada waktu tertentu. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah metode *Analisis Deskriptif* dan metode *action*. Metode *Analisis Deskriptif* yaitu penelitian yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan data yang sebenarnya dan selengkap-lengkapnya. Metode *action* yaitu merancang dan mendesain program berdasarkan analisi sistem yang diusulkan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data dan keterangan yang diperlukan, maka dalam hal ini penulis menggunakan cara sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara dan Observasi)

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber yang akan di teliti, dalam hal ini adalah pemilik *Pet Shop* Andri Kennel di Sumedang. Dalam memperoleh data primer dapat dilakukan dengan cara :

a. Wawancara, yaitu teknik pengumpulan yang dilakukan secara Tanya jawab dengan *owner* langsung dan berhubungan dengan penelitian. Wawancara dilakukan guna mendapat data yang relevan dengan masalah yang diteliti penulis.

b. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung cara penjualan anjing, asesoris, obat-obatan, dan kandang di *Pet Shop* Andri Kennel Sumedang. Dan peneliti juga ikut dalam kegiatan.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Data sekunder adalah cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain.

Pengumpulan data sekunder menggunakan metode dokumentasi, yaitu dengan mencari sumber-sumber sejenis dokumen yang berkaitan dengan masalah yang sedang kita teliti.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem digunakan dalam perancangan sistem informasi.

Metode pendekatan yang digunakan yaitu berorientasi objek atau *object oriented* yaitu cara memandang persoalan menggunakan model-model yang diorganisasikan seputar konsep yang mengkombinasikan struktur data dan prilaku suatu entitas.

3.2.3.2.Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *Prototype* yang merupakan suatu

metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai.

Secara garis besar, sasaran *prototype* adalah sebagai berikut :

1. Mengurangi waktu sebelum pemakai melihat konkret dari usaha pengembangan sistem.
2. Menyediakan umpan balik yang cepat dari pemakai kepada pengembang.
3. Membantu menggambarkan kebutuhan pemakai dengan kesalahan yang lebih sedikit.
4. Meningkatkan pemahaman pengembang dan pemakai terhadap sasaran yang seharusnya dicapai oleh sistem.
5. Menjadikan keterlibatan pemakai sangat berarti dalam analisis dan desain sistem.

a) Adapun metode *prototype* adalah sebagaii berikut :

1) Indentifikasi kebutuhan pemakai :

- Pengembang dan pemakai bertemu
- Pemakai menjelaskan kebutuhan sistem

2) Membuat *prototype*

- Pengembang mulai membuat *prototype*

3) Menguji *prototype*

- menguji *prototype* dan memberikan kritikan atau saran

4) memperbaiki *prototype*

- pengembang melakukan modifikasi sesuai dengan masukan pemakai

5) mengembangkan versi produksi

- pengembanga merampuhkan sistem sesuai dengan masukan terakhir dari pengguna

b) kelebihan *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 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.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Menurut Bambang Hariyanto (2004 : 252) Analisis Sistem Menggunakan Permodelan agar :

1. Fokus pada fitur-fitur sistem penting sambil meremehkan fitur-fitur kurang penting.
2. Membahan perubahan-perubahan dan koreksi-koreksi kebutuhan-kebutuhan pembeli dengan ongkos yang murah dan resiko minimal.
3. Memfertivikasi pemahaman sistem terhadap lingkungan pemakai dan didokumentasikan dengan cara yang

diperlukan oleh perancang dan pemogram membangun sistem.

Analisis berorientasi objek (OOA) adalah metode analisis untuk memeriksa kebutuhan-kebutuhan dari perspektif kelas-kelas dan objek-objek yang ditemukan di *domain* masalah.

Selama analisis dan tahapan perancangan, pengembang mempunyai dua tugas, yaitu :

1. Identifikasi kelas-kelas dan objek-objek pembentuk pada *domain* masalah, (disebut Abtraksi masalah).
2. Menemukan struktur dimana himpunan-himpunan objek yang bekerja sama menyediakan prilaku-prilaku yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan masalah (disebut mekanisme implementasi).

Dua bagian penting dari pengertian perancangan berorientasi objek adalah :

1. Menuntut menuju dekomposisi berorientasi objek
2. Menggunakan notasi-notasi berbeda untuk mengekpresikan model-model perancangan logika berbeda (struktur kelas dan objek) dan perancangan fisik (arsitektur modul dan proses), serta juga model statis dan dinamis sistem yang sedang dirancang.

Model data berorientasi objek dikatakan dapat memberi flekssibilitas yang lebih, kemudahan mengubah program dan digunakan luas dalam teknik piranti lunak skala besar. Lebih jauh lagi pendukung OOP *(Object Oriented Programing)* mengklaim bahwa OOP lebih mudah dipelajari bagi pemula dibanding dengan pendekatan sebelumnya dan pendekatan OOP lebih mudah dikembangkan dan dirawat. Dalam UML *(Unified Modelling Language)* yang dapat dikelompokan berdasarkan sifatnya

yaitu statis atau dinamis jenis diagramnya adalah sebagai berikut :

1) Diagram Kelas *(Class Diagram)* bersifat statik, diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi serta relasi-relasi. Diagram ini umumnya dijumpai pada permodelan berorientasi objek.
2) Diagram Objek *(Object Diagram)* bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan objek-objek serta relasi-relasi antar objek. Diagram objek memperlihatkan instansiasi statis dari segala sesuatu yang dijumpai di dalam diagram kelas.

Diagram Use Case *(Use Case Diagram)* bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan prilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan dan diharapkan pengguna.

3) Diagram Sekuen *(Sequen Diagram)* bersifat dinamis. Diagram urutan adalah diagram

interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan *(mesesge).*

4) Diagram Kolaborasi *(Collaboration Diagram)* bersifat dinamis. Diagram *state* ini memperlihatkan *state-state* pada sistem, memuat *state*, transisi, *event*, serta aktifitas. Diagram ini penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antarmuka, kelas, kolaborasi, dan terutama penting pada permodelan sistem-sistem yang reaktif.
5) Diagram Statechart *(Statechart Diagram)* bersifat dinamis. Diagram *state* ini memperlihatkan *state-state* pada sistem, memuat *state*, transisi, *event*, serta aktivitas. Diagram ini penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antarmuka, kelas, kolaborasi, dan terutama penting pada permodelan sistem-sistem yang reaktif.
6) Diagram Aktivitas, *(Activity Diagram)* bersifat dinamis. Diagram ini adalah diagram tipe khusus dari diagram *state* yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas yang lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini penting

dalam permodelan fungsi-fungsi dalam satu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

7) Diagram Komponen *(Componen Diagram)* bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan organisasi serta ketergantungan sistem atau perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya. Diagram ini berhubungan dengan diagram kelas dimana komponen kelas tifikal dipetakan kedalam satu atau lebih kelas-kelas.
8) Diagram Penyebaran *(Deployment Diagram)* bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi di jalankan. Diagram ini memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. *Deployment diagram* berhubungan dengan diagram komponen dimana *deployment diagram* memuat satu atau lebih komponen-komponen.

3.2.4. Pengujian Software

Langkah terakhir sebelum sistem/perangkat lunak diserahkan kepada user adalah melakukan pengujian *(testing)* terhadap sistem/perangkat lunak tersebut.

1. Black Box

Konsep Kotak Hitam *(Black Box)* digunakan merepresentasikan sistem cara kerja di dalamnya tidak tersedian untuk diinspeksi. Di dalam Kotak Hitam *(Black Box)*, item-item yang diuji dianggap gelap "gelap" karena logikanya tidak diketahui, yang diketahui hanya apa yang masuk dan apa yang keluar dari kotak hitam.

Pada pengujian Kotak Hitam *(Balck Box)*, kasus-kasus pengujian berdasarkan pada spesifikasi sistem. Rencana pengujian dapat dimulai sendiri mungkin diproses pengembangan perangkat lunak.

Teknik pengujian konvesional yang termasuk pengujian Kotak Hitam *(Black Box)* adalah sebagai berikut:

1. *Graph based testing* (pengujian yang didasarkan pada grafik)
2. *Equivalence partitioning* (menyekat persamaan)

3. *Comparison testing* (pengujian perbandingan)
4. *Ortogonal testing* (pengujian ortogonal)

Pada pengujian Kotak Hitam *(Black Box)*, kita mencoba beragam masukan dan memeriksa keluaran yang dihasilkan. Kita dapat mempelajari apa yang dilakukan kotak, tapi tidak mengetahui sama sekali mengenai cara konversi dilakukan.

Teknik pengujian kotak Hitam *(Black Box)* juga dapat digunakan untuk pengujian berbasis skenario, dimana isi dalam sistem mungkin tidak tersedia untuk *diinspeksi* tapi masukan dan keluaran yang didefinisikan dengan *use-case* dan informasi analisis yang lain.

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Pet Shop Andri Kennel merupakan sebuah perusahaan dagang yang bergerak dalam bidang penjualan hewan anjing yang *bertransformasi* (berubah) menjadi perusahaan dagang *Pet Shop* khusus anjing, makanan anjing, obat-obatan anjing dan asesoris anjing. Pada saat ini tingkat persaingan dalam bidang penjualan hewan ternak anjing sangat tinggi. Oleh karena itu, *Pet Shop* Andri Kennel ingin memperbesar pangsa pasar dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat penjualan dengan cara membangun media penjualan *alternative* baru melalui teknologi informasi.

Saat ini media penjualan dan promosi yang digunakan oleh *Pet Shop* Andri Kennel hanya dengan menggunakan metode lama yaitu dengan iklan secara lisan, media sosisal dan pendekatan pribadi dengan sesama penggemar ataupun komunitas pecinta anjing. Ini menyebabkan kurang optimalnya penyampaian informasi karena promosi yang dilakukan kurang masyarakat secara luas terutama untuk masyarakat yang letaknya jauh dari toko *Pet Shop* Andri Kennel. Sehingga proses penjualanpun dirasa kurang optimal dan efektif dalam segi waktu, biaya dan tenaga bagi perusahaan maupun bagi pelanggan, karena setiap pelanggan harus selalu datang ke toko *Pet Shop* Andri Kennel untuk mengetahui hewan dan barang yang di butuhkannya. Oleh karena itu, sebelum merancang suatu sistem, ada baiknya terlebih dahulu kita harus menganalisis sistem yang sedang berjalan di perusahaan yang akan kita bangun tersebut.

Didalam analisis ini akan menjelaskan apa saja proses yang terjadi di *Pet Shop* Andri Kennel dan mendeskripsikan persoalan yang sedang dihadapi serta dijelaskan pada prosedur yang sedang berjalan yaitu diagram dengan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram.* Selain itu juga pada analisis ini akan mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan serta hambatan-hambatan yang terjadi juga kebutuhan apa saja yang diharapkan sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan dalam sistem ini.

3.3.1. Analisis Dokumen

dokumen bertujuan mengetahui lebih jelas dan fungsi dari semua dokumen yang ada pada *Pet Shop* Andri Kennel diantaranya :

Table 3.1 Analisis Dokumen (promosi) pada Pet Shop Andri kennel

No.	Nama Dokumen	Keterangan	
1	Brosur Penjualan	Deskripsi	Merupakan keterangan mengenai informasi spesifikasi barang-barang/hewan disertai dengan harganya pada Pet Shop Andri Kennel
		Fungsi	Sebagai media promosi
		Rangkap	1
		Atribut	Spesifikasi harga

Table 3.2 analisis dokumen (penjualan) pada Pet Shop Andri kennel

No.	Nama Dokumen	Keterangan	
1	Kwitansi penjualan	Deskripsi	Bukti pembayaran produk atau hewan yang akan diberikan kepada konsumen.
		Fungsi	Sebagai bukti dan sumber untuk pembuatan laporan penjualan
		Rangkap	2
		Atribut	Pembeli, Alamat/No. Telepon pembeli, Tanggal Kuitansi, Qty, Nama Produk, harga, jumlah, total.

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

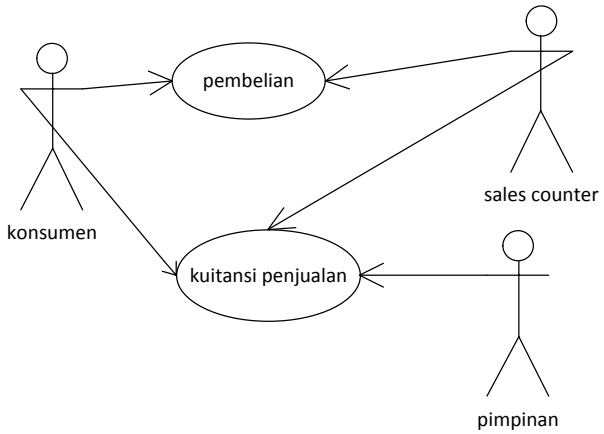
Analisis prosedur yang berjalan merupakan kegiatan menganalisa sistem yang sedang berjalan pada *Pet Shop* Andri Kennel. Dengan begitu, akan diketahui kelemahan atau kesalahan dari sistem yang sedang berjalan tersebut.

Prosedur penjualan *Pet Shop* di Andri Kennel Sumedang adalah sebagai berikut :

1. Konsumen melihat atau menanyakan hewan dan produk yang di tawarkan di *Pet Shop* Andri Kennel sumedang ke bagian penjualan (*sales counter).*
2. jika hewan atau produk yang dipilih konsumen akan dibeli, bagian penjualan akan memberikan kepastian apakah jadi *(deal)* membeli hewan atau produk tersebut. Setelah jadi *(deal),* dibuatkan kwitansi sebagai bukti pembelian dan tanda jadi pembelian hewan atau produk sebanyak dua rangkap. Rangkap pertama diberikan kepada konsumen dan rangkap kedua diberikan kepada pimpinan sebagai bukti laporan penjualan.

3.3.2.1. *Use Case Diagram* Penjualan *Pet Shop* Andri kennel

Berikut ini adalah gambar model *Use Case Diagram* penjualan pada *Pet Shop* Andri Kennel di Sumedang, sebagai berikut :



Gambar 3.2 *Use Case Diagram* Penjualan Pet Shop Andri Kennel Sumedang yang sedang berjalan

Tabel 3.3 skenario *Use Case Diagram* Penjualan Pet Shop Andri Kennel Sumedang yang sedang berjalan

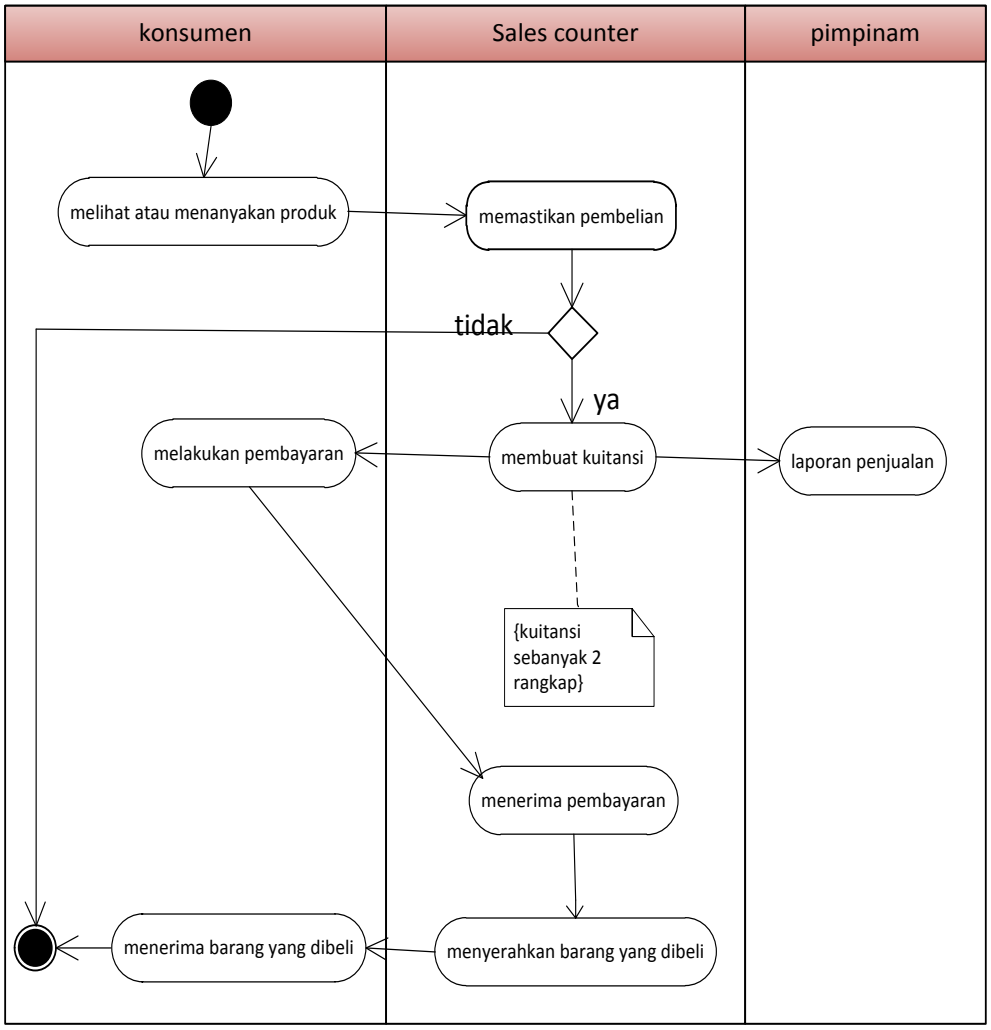
AKSI AKTOR	**REAKSI SISTEM**
1. Konsumen akan melakukan pembelian hewan atau produk lainya kepada karyawan penjualan	
	2. Karyawan penjualan memberikan data hewan dan produk yang ditawarkan di

	Pet Shop Andri Kennel Sumedang
3. Konsumen memilih dan menanyakan selengkapnya hewan dan produk	
	4. Jika terjadi kesepakatan, karyawan penjualan mengisi kuitansi penjualan dan memberikan kuitansi ke konsumen.
5. Konsumen menerima kuitansi penjualan dan melakukan pembayaran kepada karyawan penjualan.	
	6. Karyawan penjualan menerima pembayaran dan memberikan kuitansi penjualan kepada pimpinan sebagai laporan penjualan.

3.3.2.2. Activity Diagram yang berjalan

Activity diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan *event-event* yang terjadi dalam suatu *use case* dan dapat pula digunakan untuk memodelkan aspek dinamis dari sistem. *Activity diagram* mungkin berdiri sendiri untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, mengkontruksi serta mendokumentasikan sifat dinamis dari sekumpulan objek atau dapat digunakan untuk memodelkan aliran kendali dari suatu operasi. Berikut adalah *activity diagram* promosi dan penjualan pada *Pet Shop* Andri Kennel Sumedang.

1. *Activity Diagram* Penjualan Pet Shop Andri Kennel



Gambar 3.3 *Activity Diagram* Penjualan Pet Shop Andri Kennel Sumedang yang sedang berjalan

Activity Diagram penjualan *Pet Shop* Andri Kennel di atas menggambarkan bagaimana konsumen malakukan proses pembelian hewan ataupun produk yang dilakukan di *Pet Shop*

Andri Kennel Sumedang yang sedang berjalan. Pertama konsumen melihat atau menanyakan tentang hewan ataupun produk yang lainya yang diinginkan pada bagian penjualan setelah itu bagian penjualan memberikan data hewan dan produk yang ditawarkan di *Pet Shop* Andri Kennel kepada konsumen. Jika terjadi kesepakatan antar dua belah pihak maka bagian penjualan membuat kuitansi penjualan. Setelah konsumen melakukan pembayaran, kemudian bagian penjualan menanyakan pesenannya mau di kirim atau diambil sendiri di tokonya. Jika mau di kirimkan konsumen harus memberikan alamat tujuan serta harus membayar biaya pengriman tetapi khusus wilayah jawa barat saja jika di luar jawa barat kami tidak melayani. Kemudian jika sudah membayar biaya ongkos kirimnya alamat tersebut di kasihkan ke bagian pengiriman (kurir) atau jasa pengiriman lainya sperti JNE, TIKI dan yang lainya untuk melakukan pengiriman ke tempat tersebut, setelah melakukan pengiriman, untuk kurir harus membawa bukti penerimaan pesananan dari konsumen untuk membuat laporan.

Bagian penjualan juga membuat laporan penjualan yang nantinya akan diserahkan ke pimpinan.

3.3.3. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan pada *Pet Shop* Andri Kennel Sumedang, baik analisis terhadap dokumen

dan prosedur yang ada, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan identifikasi terhadap penyebab permasalahan yang ada, penulis juga melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Dalam melakukan proses bisnisnya *Pet Shop* Andri Kennel menemukan masalah-masalah yang terjadi berkaitan dengan proses promosi dan penjualan hewan, makanan, obat-obatan dan asesoris untuk hewan peliharaan khususnya anjing. Adapun masalah-masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya para konsumen mendapat informasi tentang produk apa yang ditawarkan.
2. Sulitnya memasarkan produk karena wilayah yang tidak bisa salalu dijangkau oleh para konsumen.

Dengan pembuatan sistem informasi penjualan di *Pet Shop* Andri *Kennel* Sumedang Berbasis *Website* ini diharapkan bisa menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan produktivitas perusahaan sehingga mencapai *profit* yang maksimum.