BAB III

OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

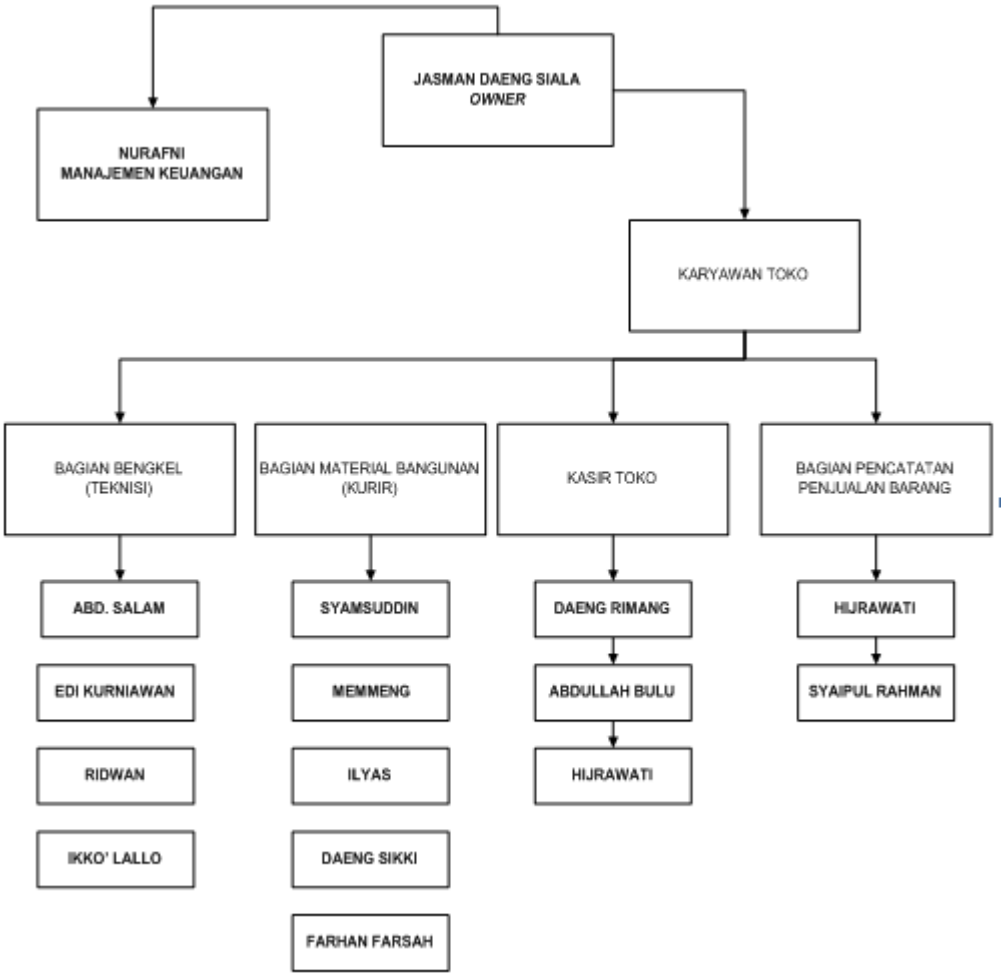
3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian Penulis adalah pembangunan Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang pada CV. Nurman Wijaya yang berlokasi di Tino Jeneponto No. 2 Kabupaten Jeneponto, Jalan Poros Jeneponto-Bantaeng Provinsi Sulawesi Selatan.

3.1.1. Sejarah Perusahaan

CV. Nurman Wijaya berdiri pada tahun 2001 tepatnya di daerah Tarowang Kabupaten Jeneponto. Pada awalnya CV Nurman Wijaya hanya menjual material bahan bangunan saja. Seiring dengan perkembangan bisnis yang terus meningkat dari tahun ke tahun, CV. Nurman Wijaya kemudian memperluas jaringan bisnis dan meningkatkan produk penjualan menjadi lebih banyak. Saat ini CV. Nurman Wijaya selain bisnis penjualan barang material bangunan juga dalam tahap mendirikan bisnis perlengkapan aksesoris atau alat perbengkelan kendaraan (motor dan mobil), perlengkapan pertanian, dan toko penjualan barang kebutuhan sehari-hari sejenis Indomart/Alfamidi. Saat CV Nurman Wijaya mendirikan pusat atau *central* penjualan yang bertempat di Tino Jeneponto No. 2 Kabupaten Jeneponto, Jalan Poros Jeneponto-Bantaeng Provinsi Sulawesi Selatan.

3.1.2. Struktur Organisasi



Gambar 3.1. Struktur Organisasi

3.1.3. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas dapat dijelaskan mengenai tugas utama atau pokok dan fungsi setiap bagian pada toko CV. Nurman Wijaya. Penjabaran dari tugas pokok dan fungsi setiap bagian adalah sebagai berikut.

1. **Owner**

   Tugas dan tanggung jawab dari Pemiliki CV. Nurman Wijaya adalah sebagai berikut.

a. Pemimpin tertinggi yang menetapkan langkah-langkah pokok dalam melaksanakan kebijakan di CV. Nurman Wijaya.
b. Memiliki wewenang sebagai pengambil keputusan setiap kegiatan pada CV. Nurman Wijaya.
c. Memiliki wewenang persetujuan pengadaan barang atau stok barang.
d. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan yang dipimpinnya.
e. Menerima dan mengevaluasi laporan penjualan dari kasir.

2. Manajemen Keuangan

Adapun tugas dan tanggung jawab Manajemen Keuangan yaitu :

a. Bertanggung jawab atas keuangan CV. Nurman Wijaya.
b. Bertanggung jawab atas alur keuangan yang dipegang.
c. Memiliki wewenang penggajian bulanan kepada seluruh karyawan yang telah disepakati bersama owner CV. Nurman Wijaya dan karyawan.
d. Mengalokasikan segala proses keuangan CV. Nurman Wijaya.

3. Bagian Penjualan/Kasir Toko

Tugas Bagian Penjualan pada CV. Nurman Wijaya yaitu :

a. Bertanggung jawab atas semua kegiatan transaksi penjualan.
b. Bertanggung jawab atas data dan informasi kustomer.
c. Bertanggung jawab atas tugas dan aturan-aturan yang berlaku pada CV. Nurman Wijaya.
d. Melakukan pencatatan setiap transaksi penjualan.

4. **Bagian Pencatatan Penjualan Barang**
    a. Melakukan penginputan data transaksi penjualan ke *Microsoft Excel* dari kasir per-periode yang selanjutnya diserahkan ke Manajemen Keuangan CV. Nurman Wijaya.
    b. Bertanggung jawab atas segala data penginputan transaksi penjualan.
5. **Gudang**
    a. Bertanggung jawab atas tugas-tugas dan wewenang yang diberikan CV. Nurman Wijaya.
    b. Bertanggung jawab atas alat-alat pendukung yang diberikan pihak CV. Nurman Wijaya (mobil truk, motor, aksesoris perbengkelan) dan lain sebagainya.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan atau ilmiah.

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum dimana metode penelitian di jelaskan dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian atau target yang ingin dicapai.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini Penulis melakukan

observasi di tempat lokasi penelitian untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam Metode Penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan Penulis adalah metode pengumpulan dengan menggunakan gabungan dari sumber data primer dan sumber data sekunder yang menunjang tujuan dan sasaran studi.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Dalam penulisan usulan penelitian ini, Penulis mengumpulkan data sebagai bahan dari laporan dengan menggunakan metode *deskriptif* yaitu teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. **Metode Observasi**

   Metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung bagaimana proses kegiatan bisnis yang berjalan pada CV. Nurman Wijaya (penjualan, pembelian dan pengadaan) serta data-data yang dibutuhkan untuk membangun sistem informasi yang akan dibuat.

2. **Metode Wawancara**

   Memberikan pertanyaan secara langsung kepada pihak yang berurusan langsung dengan pelaku bisnis pada CV. Nurman Wijaya yaitu owner, manajemen keuangan, kasir dan gudang. Selain itu memberikan pertanyaan seputar permasalahan yang ada di metode observasi. Dalam hal ini permasalahan-permasalahan yang selama ini didapatkan pada proses bisnis

yang berjalan di toko CV. Nurman Wijaya baik itu dari aktivitas penjualannya, pembeliannya sampai pada tahap pelaporan data penjualan ke pelanggan, pengadaan barang maupun pembelian barang dari supplier.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (dokumentasi)

Dalam pengumpulan data sekunder Penulis menggunakan cara dokumentasi berupa laporan rekap penjualan barang, pembelian barang, dan pengadaan barang pada toko CV. Nurman Wijaya. Dokumentasi laporan rekap dan arsip CV. Nurman Wijaya tersebut digunakan untuk perlengkapan data-data penunjang dalam pembuatan sistem yang akan dibangun. Selain itu Penulis melihat referensi dari buku-buku yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan, pembelian dan persediaan barang pada suatu perusahaan atau badan sejenisnya.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara penyelesaian persoalan yang dimulai dengan dilakukannya identifikasi terhadap adanya kebutuhan-kebutuhan pada CV. Nurman Wijaya 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 dalam pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan sistem merupakan pendekatan dengan cara bagaimana menggunakan alat-alat dan peraturan-peraturan yang melengkapi satu atau lebih

tahapan-tahapan perancangan dan pembuatan sistem informasi yang akan dibangun.

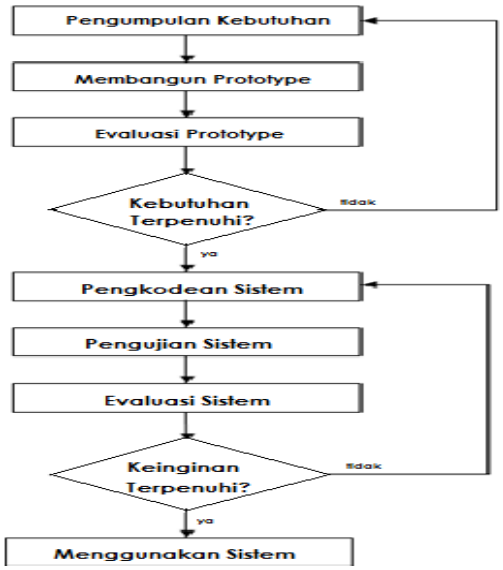
Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan Penulis dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi penjualan pembelian dan persedian barang pada CV. Nurman Wijaya ini adalah dengan cara pendekatan berorientasi objek. Pendekatan berorientasi objek atau *object-oriented programming* disingkat OOP merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Adapun alat yang digunakan sebagai alat bantu adalah sebagai berikut.

1. Use Case
2. Skenario Use Case
3. Activity Diagram
4. Class Diagram
5. Sequence Diagram
6. Component Diagram
7. Deployment Diagram

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan pada sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Nurman Wijaya yang akan dibuat adalah model *Evolutionary Prototypes*. Metodologi yang digunakan dalam pembangunan produk ini adalah Metodologi *Evolutionary Prototypes*. Evaluasi didasarkan pada pengembangan produk dengan melakukan peningkatan pada

detail-detail yang dianggap perlu diperbaharui. Proses akan dilakukan secara terus menerus dalam satu produk dan dilakukan hingga didapat produk yang sesuai dengan keinginan dari *user* (Purtilo, Larson, & Clark, 1991).



Gambar 3.2. Model Prototype

Berikut metodologi akan dilakukan dalam perancangan sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Nurman Wijaya, yaitu :

1. Pengumpulan Kebutuhan

   Pada tahapan ini, semua kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat, dikumpulkan dengan cara mewawancarai owner, kasir, dan gudang CV. Nurman Wijaya yang bertindak sebagai *user* tentang masalah yang dihadapi dan solusi yang diinginkan oleh *user*. Pengumpulan kebutuhan ini selanjutnya akan digunakan pada tahapan membangun *prototype*.

2. Membangun Prototype

   Membangun *prototype* dengan membuat perancangan sementara yang menyajikan tampilan untuk *user* dengan membuat form input dan output

berupa mock up yang disesuaikan dengan Unified Modeling Language (UML).

3. Evaluasi Prototype

   Prototype yang sudah dibangun akan dievaluasi oleh *user*, apakah sudah sesuai dengan keinginan atau belum. Jika belum, tahapan akan diulangi dari tahapan pertama. Jika sudah, maka tahapan akan dilanjutkan ke tahapan ke-empat.

4. Pengkodean Sistem

   Prototype yang sudah disetujui akan dikodekan kedalam sistem dengan menggunakan PHP : Hypertext Preprocessor (PHP) sebagai bahasa pemrogramannya dan MySQL sebagai sistem manajemen databasenya.

5. Pengujian Sistem

   Setelah sistem siap pakai, akan dilakukan tes terlebih dahulu oleh *user* dengan metode *black box testing*.

6. Evaluasi Sistem

   User mengevaluasi apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika belum, tahapan ke-empat dan ke-lima harus diulangi.

7. Implementasi sistem atau menggunakan sistem. Sistem yang telah diuji dan diterima, siap untuk digunakan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan adalah berorientasi objek. Dimana *tools*-nya menggunakan UML. *Unified Modeling Language*

(UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat *tool* untuk mendukung pengembangan sistem tersebut.

Struktur UML pada perancangan dan pembuatan sistem informasi penjualan pada CV. Nurman Wijaya digunakan untuk menentukan dan memvisualisasikan sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Nurman Wijaya yang akan dibuat, dan mendokumentasikannya. Berikut penggambaran alat bantu yang digunakan.

1. Use case Diagram

   Mendeskripsikan kelakuan sistem dari sudut pandang pengguna, berguna untuk membantu memahami kebutuhan. Use case adalah dasar dari diagram lain.

2. Skenario Use Case

   Skenario adalah penggambaran dari usecase diagram yang dibuat. Baik itu deskripsi usecase maupun penjelasan fungsi masing-masing usecase.

3. Class Diagram

   Dapat dipergunakan pada tingkatan analisis maupun perancangan. Diagram kelas pada tingkatan analisis disebut model konseptual.

4. 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.

5. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan bagaimana objek-objek di dalam sistem berinteraksi seiring dengan waktu.

6. Component Diagram

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

8. Deployment 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

Pengujian software dapat dilakukan dengan menggunakan pengujian *black box testing*. Pengujian *black box* adalah pengujian aspek *fundamental* sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak atau aplikasi.

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 dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

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

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya, dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi serta kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Tahap analisis merupakan tahapan yang sangat penting karena apabila terjadi kesalahan di tahapan ini, maka akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisa dokumen menggambarkan bagaimana dan untuk apa saja dokumen-dokumen digunakan dalam sistem penjualan, pembelian, dan persediaan barang pada CV. Nurman Wijaya. Analisa dokumen merupakan salah satu yang

dapat membantu dalam perancangan sistem selanjutnya. Adapun analisa dokumen dapat dilihat dibawah ini :

1. **Daftar Penjualan dan Pembelian Barang**

Tabel 3.1 Analisis Dokumen

Deskripsi	Merupakan keterangan mengenai informasi spesifikasi dan harga barang-barang pada CV. Nurman Wijaya.
Fungsi	Media informasi barang yang diperjual-belikan.
Rangkap	1
Atribut	Data supplier, data pelanggan tetap, daftar kasir/gudang, daftar barang, harga jual, harga beli.

2. **Kuitansi Transaksi Penjualan**

Deskripsi	Bukti proses pengarsipan atau pendokumentasian transaksi penjualan yang berlangsung pada CV. Nurman Wijaya.
Fungsi	Sebagai bukti dan sumber segala transaksi penjualan pada CV. Nurman Wijaya.

Rangkap	1
Atribut	Data konsumen, jumlah barang, harga jual, tanggal kuitansi, nama barang, diskon, satuan, jumlah pembayaran.

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Sebelum membuat suatu sistem informasi, Penulis harus mengetahui hal-hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas melalui metode-metode yang telah ada. Dalam hal ini Penulis akan menggunakan metodologi berorientasi objek dalam menganalisis kegiatan-kegiatan apa saja yang di lakukan serta kebutuhan-kebutuhan apa saja yang di perlukan sehingga masalah yang ada dapat di definisikan secara jelas.

Dalam analisis ini, Penulis menganalisa alur kerja pada proses transaksi penjualan barang, pemesanan barang, pembelian barang ke supplier sampai pada proses pembuatan laporan CV. Nurman Wijaya. Berikut penjelasan mengenai sistem yang berjalan saat ini :

1. **Penjualan Barang**

   Jika pelanggan atau konsumen telah mendapatkan barang yang dicari selanjutnya konsumen melakukan transaksi pembelian oleh bag. kasir, yaitu pembayaran secara tunai. Selanjutnya konsumen hanya tinggal membayar barang yang dibeli. Selanjutnya bagian kasir akan membuatkan nota penjualan sebanyak 2 lembar, satu di serahkan kepada konsumen dan sisa nya di

arsipkan oleh kasir yang selanjutnya bagian kasir membuat laporan penjualannya.

2. Laporan Penjualan

Bagian kasir setiap minggu akan membuat laporan penjualan barang untuk diberikan kepada pemilik toko atau owner. Dimana laporan penjualan tersebut meliputi catatan penjualan selama seminggu atau periode yang diinginkan dan juga nota-nota penjualan.

3. Persediaan Barang

Bagian gudang akan membuat laporan persediaan barang, setiap bulannya, sehingga pemilik dapat membuat keputusan dalam memilih barang apa saja yang akan dibeli.

4. Pemesanan Barang

Bagian gudang akan melakukan pemesanan barang dengan mengirimkan faktur pemesanan barang (purchase order) yang telah dibuat oleh gudang tetapi telah disetujui pemilik dan kemudian diserahkan kepada supplier.

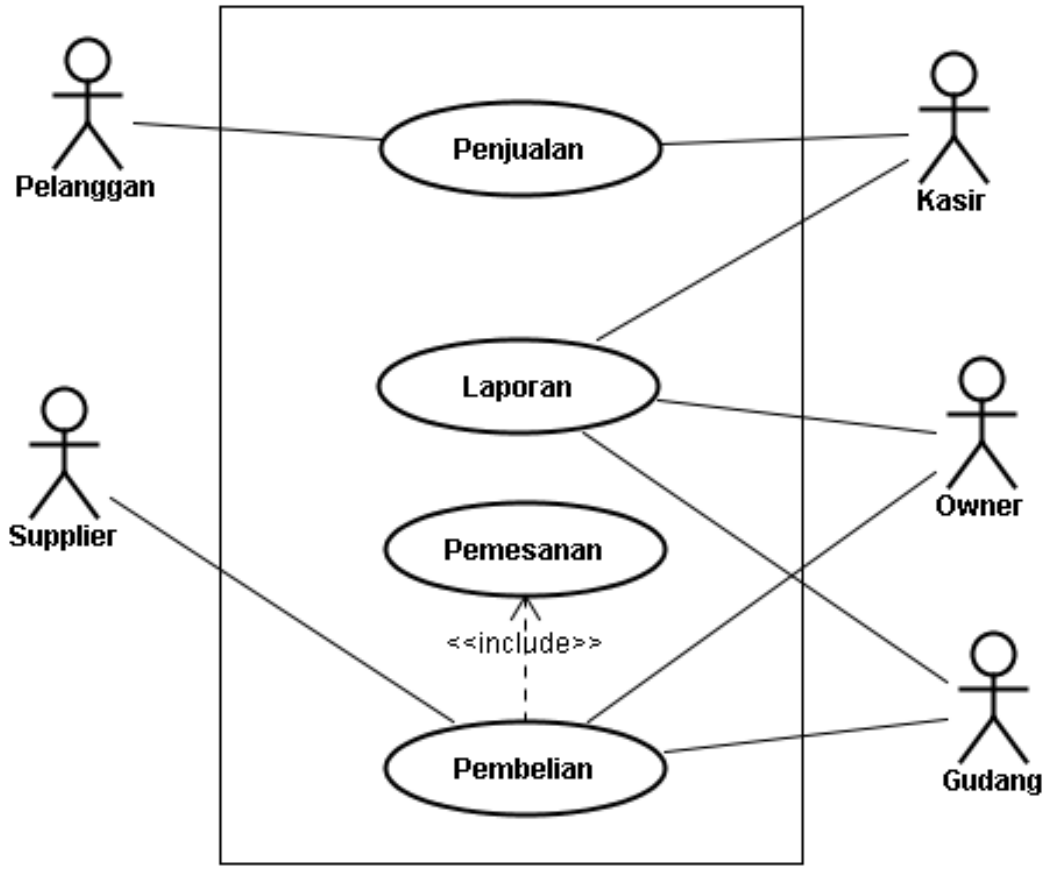
5. Pembelian Barang

Setelah supplier menerima faktur pemesanan barang dari bagian gudang, maka supplier akan memproses pemesanan tersebut, setelah itu supplier mengirimkan barang yang dipesan beserta faktur pembelian yang kemudian diterima oleh owner CV. Nurman Wijaya.

3.3.2.1. Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit layanan yang disediakan oleh sistem ke pemakai. Use case diagram adalah gambaran dari beberapa aktor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem.

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga CV. Nurman Wijaya atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun. Adapun use case diagram yang sedang berjalan saat ini pada CV. Nurman Wijaya yaitu :



Gambar 3.3. Use Case Sistem Berjalan

3.3.2.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya

Fungsi dasar pendeskripsian aktor tersebut adalah untuk mempresentasikan seseorang atau aktivitas (seperti perangkat, sistem lain). yang berinteraksi dengan sistem. Sebuah aktor mungkin hanya memberikan informasi inputan pada sistem, hanya menerima informasi dari sistem atau keduanya menerima, dan memberi informasi pada sistem. Aktor hanya berinteraksi dengan use case, tetapi tidak memiliki kontrol atas use case. Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor yang berjalan saat ini pada CV. Nurman Wijaya.

Tabel 3.2. Definisi Use Case Dan Deskripsi

No	Aktor	Deskripsi
1	Pelanggan	Pihak yang melakukan proses transaksi penjualan barang
2	Kasir	Pihak yang melakukan proses transaksi penjualan dan pencatatan laporan penjualan
3	Gudang	Pihak yang melakukan proses pemesanan barang ke supplier, dan pencatatan laporan pembelian barang
4	Supplier	Pihak yang melakukan proses transaksi pembelian barang dan berhubungan langsung dengan gudang
5	Owner	Pihak yang melakukan proses transaksi pembayaran pembelian barang, membuat faktur pemesanan barang dan menerima hasil laporan penjualan dari kasir, laporan pembelian dan persediaan barang dari gudang

3.3.2.3. Skenario Use Case

Skenario use case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut.

Berikut adalah skenario use case yang berjalan saat ini di CV. Nurman Wijaya, yaitu :

Nama Use Case : Penjualan Barang

Aktor : Pelanggan, Kasir

Tujuan : Proses Transaksi Penjualan Barang

Tabel 3.3. Transaksi Penjualan Berjalan

Skenario	
Pelanggan	Kasir
1. Pelanggan melakukan proses pembayaran barang	
	2. Kasir menerima pembayaran dari pelanggan
	3. Kasir membuat struk penjualan dan menyerahkan barang ke pelanggan
4. Pelanggan menerima barang dan struk penjualan dari kasir	

Nama Use Case : Laporan Barang

Aktor : Owner, Kasir

Tujuan : Proses Pembuatan Laporan Penjualan Barang

Tabel 3.4. Pembuatan Laporan Penjualan Berjalan

Skenario	
Kasir	Owner
1. Mencatat seluruh data-data transaksi penjualan barang per-periode. Contoh data-data penjualan barang dalam seminggu	
2. Kasir menyerahkan kepada owner	
	3. Owner menerima laporan aktivitas penjualan barang

Nama Use Case : Laporan Barang

Aktor : Owner, Gudang

Tujuan : Proses Pembuatan Laporan Persediaan Barang

Tabel 3.5. Pembuatan Laporan Persediaan Berjalan

Skenario	
Gudang	Owner
1. Mencatat seluruh data-data persediaan barang di gudang. Contoh data-data stok barang dalam seminggu	
2. Memberikan laporan persediaan kepada owner	

	3. Menerima laporan persediaan

Nama Use Case : Pemesanan Barang

Aktor : Gudang, Supplier

Tujuan : Proses Pembelian Barang Kepada Supplier

Tabel 3.6. Pemesanan Barang Berjalan

Skenario	
Supplier	Gudang
	1. Bagian gudang menerima list pemesanan pembelian barang yang telah dibuat oleh owner
	2. Bagian gudang memberikan list pesanan barang kepada supplier
3. Supplier menerima list pemesanan pembelian	
4. Supplier memproses permintaan barang	

Nama Use Case : Pembelian Barang

Aktor : Pemilik, Supplier

Tujuan : Proses Pembelian Barang Kepada Supplier

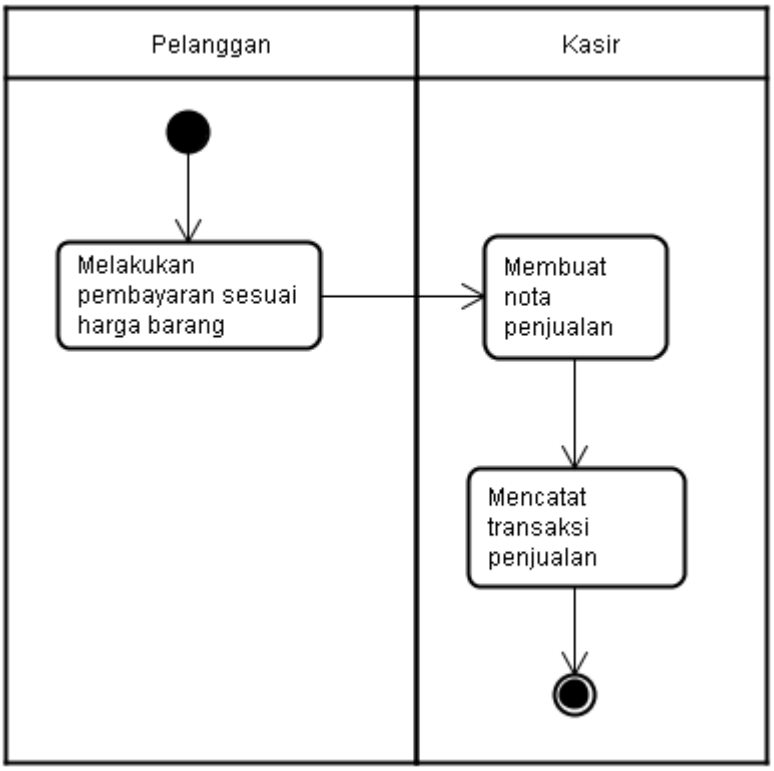
Tabel 3.7. Pembelian Barang Berjalan

Skenario	
Supplier	Owner

1. Supplier mengirim barang yang di pesan	
	2. Owner menerima barang
	3. Memeriksa kelengkapan barang yang dipesan
4. Supplier membuat nota pembayaran pembelian barang	
	5. Pemilik membayar pembelian barang kepada supplier

3.3.2.4. Activity Diagram

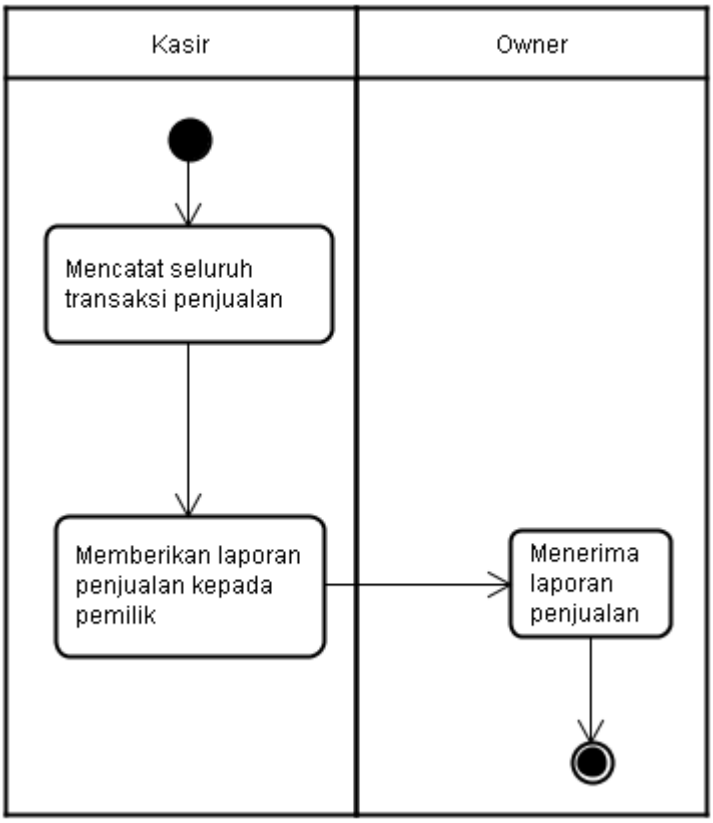
Diagram aktivitas menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, hubungan yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Diagram aktivitas juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.



Gambar 3.4. Activity Diagram Penjualan Barang

Keterangan :

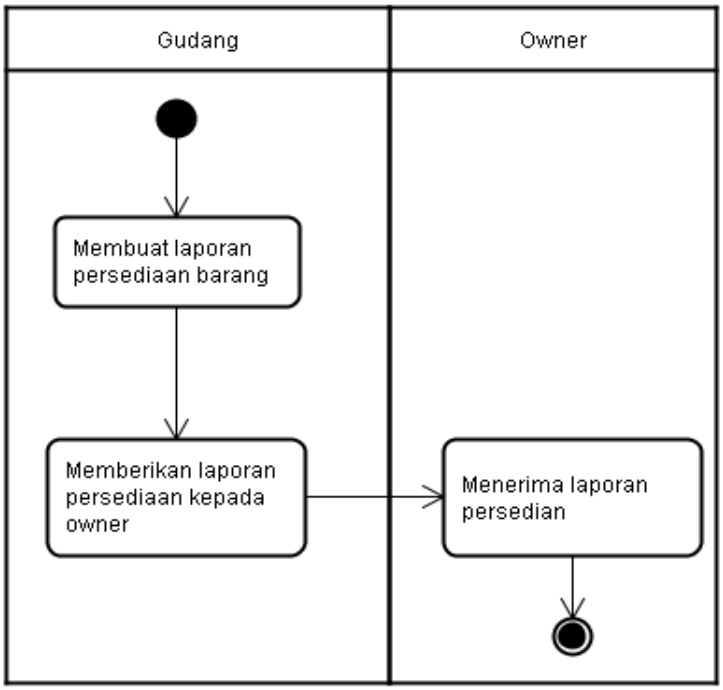
1. Pelanggan melakukan pembelian barang kemudian melakukan pembayaran barang sesuai list harga barang
2. Kasir membuat nota pembelian untuk pelanggan dan nota penjualan barang untuk rekap transaksi penjualan CV. Nurman Wijaya.



Gambar 3.5. Activity Diagram Laporan Penjualan Berjalan

Keterangan :

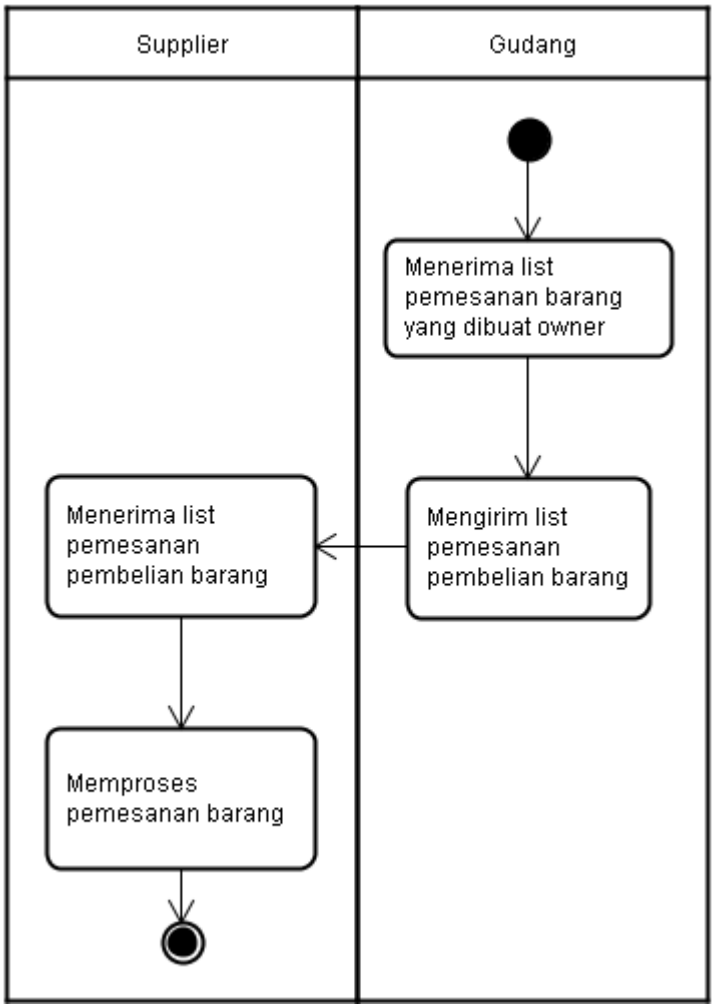
1. Kasir melakukan pencatatan seluruh transaksi penjualan barang CV. Nurman Wijaya kemudian membuat dalam bentuk laporan penjualan kepada owner
2. Owner menerima laporan penjualan dari kasir.



Gambar 3.5. Activity Diagram Laporan Persediaan Berjalan

Keterangan :

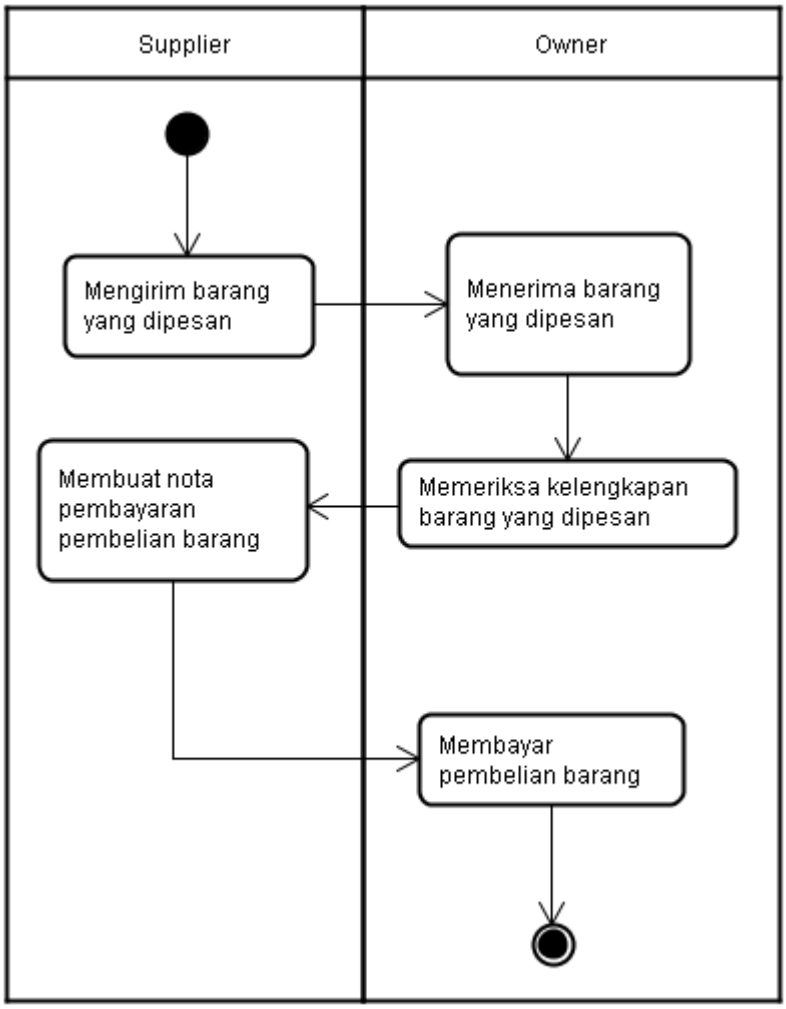
1. Gudang membuat laporan stok barang atau persediaan barang setiap minggunya kemudian menyerahkan kepada owner CV. Nurman Wijaya
2. Menerima laporan stok barang.



Gambar 3.6. Activity Diagram Pemesanan Barang Berjalan

Keterangan :

1. Gudang menerima list pemesanan barang yang telah dibuat oleh CV. Nurman Wijaya
2. Bagian Gudang mengirim list pemesanan barang yang dibutuhkan kepada supplier
3. Supplier memproses pemesanan barang dari pihak gudang CV. Nurman Wijaya



Gambar 3.7. Activity Diagram Pembelian Barang Berjalan

Keterangan :

1. Supplier mengirim barang yang telah dipesan kepada CV. Nurman Wiijaya
2. Setelah menerima barang yang telah dipesan, kemudian memeriksa kelengkapannya
3. Supplier membuat faktur pembelian dan menyerahkan kepada owner CV. Nurman Wijaya
4. Owner membayar pembelian barang dari supplier

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Evaluasi sistem merupakan perbandingan dari sistem lama dengan sistem yang akan dibuat. Dengan adanya evaluasi sistem memungkinkan untuk mengetahui kelemahan dan kebutuhan sistem yang berjalan. Kelemahan dari sistem yang lama pada CV. Nurman Wijaya adalah penyimpanan yang ada sebagian berupa dokumen kertas yang bertumpuk yang tidak menjamin keakuratan saat pencatatan ataupun pencarian data barang tidak efisien. Tidak efisien dalam artian memerlukan waktu yang lama untuk segala aktivitas penjualan dan pembelian barang yang berjalan pada CV. Nurman Wijaya. Jika dibandingkan dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin meningkat, segala sesuatunya dituntut untuk bekerja lebih efisien dan terkomputerisasi agar mempunyai daya saing sejalan perkembangan zaman.

Dengan adanya sistem yang akan dibangun secara terkomputerisasi maka akan membantu segala kinerja proses bisnis yang berjalan pada CV. Nurman Wijaya, baik itu kinerja pada proses penjualan ke pelanggan sampai pada proses pemesanan dan pembelian barang kepada supplier.