BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hal awal yang harus di tentukan dalam kegiatan penelitian sehingga penelitian dapat di lakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian yang tepat diharapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal hal yang diperlukan dalam penelitian akan mudah dicapai.

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah toko Lakes Celluler yang beralamat di Jln. Cikutra Barat No.90, Kel. Sadang Serang, Kota Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Toko Lakes Celluler

Bermula dari hobi mengkoleksi accecories handphone, pemilik toko Lakes Celluler berpikir untuk terjun di dunia bisnis *accecories handphone*. Awal mulanya pemilik toko Lakes Celluler mendirikan bisnis ini benar-benar dari bawah. pemilik toko lakes celluler memulai kariernya dari pedagang kaki lima di kawasan Bandung Indah Plaza (BIP).

Dengan dilatar belakangi hobi dan modal yang mencukupi untuk membuka toko accecories handphone maka pemilik toko lakes celuler membuka bisnisnya ini mulai tanggal 11 january 2015 yang bertempat di Jln. Cikutra Barat No.90, Kel. Sadang Serang, Kota Bandung.

Didirikanya toko accecories Lakes Celluler pada waktu itu bertujuan untuk menambah ilmu di bidang bisnis serta untuk mencapai keuntungan yang maksimal dan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi yang bisa dikatakan sangat sulit pada zaman sekarang.

3.1.2. Visi Dan Misi Toko Lakes Celluler Bandung

3.1.2.1. Visi Toko Lakes Celluler Bandung

Mandiri dan menjadi toko terkemuka bagi orang yang mencintai *accecories handphone*.

3.1.2.2. Misi Toko Lakes Celluler Bandung

Salah satu tempat yang menyediakan beraneka ragam *accecories handphone* untuk semua tipe dan memberikan layanan yang terbaik dengan harga yang ekonomis untuk semua kalangan pecinta *accecories handphone*.

3.1.3. Struktur Toko Lakes Celluler

Layaknya seperti sebuah badan usaha di bidang accecories handphone, toko Lakes Celluler mempunyai satu owner dan mempunyai dua karyawan.

1. **Pemilik Toko**

   Bertugas untuk mengontrol dan mengawasi bagian gudang dan bagian penjualan, dan meninjau produktifitas penjualan.

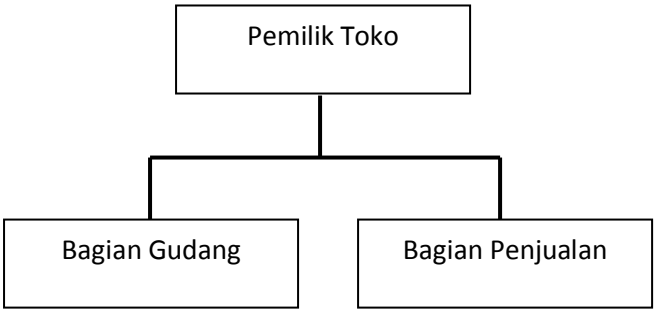
2. **Bagian Gudang**

   Mengontrol barang masuk dan barang keluar untuk toko lakes celluler, dan bertanggung jawab atas pembelian barang dan penambahan barang.

3. **Bagian Penjualan**

Bertugas mengontrol penjualan barang kepada konsumen dan bertanggung jawab atas penjualan di toko lakes celluer.

3.1.3.1. Struktur Kepengurusan Toko Lakes Celluler



Gambar 3.1 Struktur Kepengurusan Toko Lakes Celluler (Sumber: Pemilik Toko Lakes Celluler)

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu kerangka kerja untuk melakukan suatu tindakan atau suatu kerangka berfikirn menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks, yang terkait (relevan) dengan makasud dan tujuan.

Penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan tujuan dan kegunaan tertentu.seorang peneliti harus menentukan metode yang digunakan, dan ditentukan matode penelitian, maka akan memandu seorang peneliti mengenai urutan bagaimana penelitian dilakukan.

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau tatacara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan. Metode penelitian dianggap sebagai

seperangkat pendekatan menyeluruh untuk mengumpulkan data dan menganalisis masalah tertentu mencakup teknik dan alat.

3.2.1 Desain Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian, agar penelitian yang di lakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis.Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam hal ini berupa system informasi yang sedang berjalan serta entitas-entitas yang terkait dalam perusahaan atau instansi yang menjadi objek penelitian. Metode deskriptif dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi actual secara rinci mengenai masalah yang akan di teliti.

Berdasarkan uraian di atas penulis beranggapan bahwa metode deskriptif sesuai digunakan dalam penelitian tentang system informasi pemasaran di toko lakes celluler, karena metode deskriptif dapat mendeskripsikan data yang actual berupa gambaran dari masalah yang di teliti dan dapat mengetahui fenomena-fenomena yang terjadi pada system informasi yang berjalan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh sesuai dengan apa yang ada pada toko maka penulis menggunakan metode penelitian berupa terjun langsung kelapangan untuk di jadikan objek penelitian.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari responden secara langsung yang di kumpulkan melalui *survey* lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data tertentu yang dibuat khusus untuk itu.

Data primer pada penelitian ini didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan (observasi) dan wawancara kepada owner toko lakes celluler.

1. Pengamatan langsung (Observasi)

Teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan didalam situasi buatan yang khusus diadakan pada masalah-masalah yang ada pada toko terkait.Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung (Observasi) di toko lakes celluler Bandung.

Hasil dari kegiatan observasi ini adalah peneliti dapat mengetahui proses-proses yang terjadi pada toko lakes celluler Bandung.

2. Wawancara

Wawancara (interview) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka antara pengumpul data dan nara sumber yang dimaksud. Wawancara dilakukan secara langsung dengan memberikan beberapa daftar pertanyaan yang telah disiapkan.

3. Studi pustaka

Studi pustaka yaitu teknik pengumpulan data dan informasi melalui buku-buku dan sumber tertulis lainnya yang berhubungan dengan bidang penelitian, sehingga hasilnya dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian yang dilaksanakan. Studi pustaka yang digunakan pada penelitian ini adalah karya-karya ilmilah dan buku-buku yang membahas tentang system informasi pemesanan atau penjualan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekuder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer dan merupakan jenis data yang sudah di olah terlebih dahulu oleh pihak pertama. Dengan data sekunder yang ada, peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mengolah datatersebut. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian.

Peneliti menganalisa dokumen-dokumen yang terlibat pada lakes celluler. Hasil dari analisa dokumen-dokumen tersebut akan digunakan dalam menentukan kebutuhan system pada perancangan system aplikasi sarana penunjang

perancangan sistem informasi pemasaran accesories handphone di toko lakes celluler.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini akan dilaksanakan kegiatan analisis system informasi yang sedang berjalan dan perancangan system informasi yang di usulkan terhadap toko lakes celluler. Yang nantinya akan dibuatkan atau menghasilkan sebuah produk system informasi berupa system aplikasi. Untuk itu diperlukan penggunaan metode pendekatan dan pengembangan system, serta alat bantu analisis dan perancangan.

Adapun pendekatan system yang dilakukan penulis adalah pendekatan berorientasi objek (objek oriented), serta alat bantu analisis dan perancangan menggunakan diagram-diagram UML (*Unifield Modeling Language)* dan untuk pengembangan system menggunakan metode *prototype.*

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

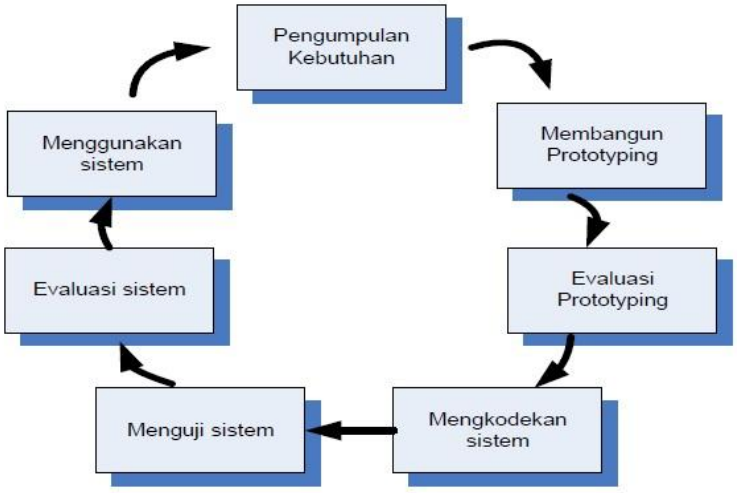
Metode Pendekatan system yang digunakan adalah metode pendekatan system berorientasi objek. Pendekatan berorientasi objek akan memandang system yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

Ada banyak cara untuk mengabstraksikan dan memodelkan objek-objek tersebut, mulai dari abstraksi objek, kelas, hubungan antar kelas sampai abstraksi system.

Adapun pendekatan system yang di lakukan penulis adalah pendekatan berorientasi objek. (object oriented). Serta alat bantu analisis dan perancangan menggunakan diagram-diagram UML (*Unifield Modeling Language).*

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *prototyping. Prototyping* adalah proses pembuatan model sederhana software yang mengijinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal. *Prototyping* memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembangan dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan di buat. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan.



Gambar 3.2 Metode Pendekatan *Prototype Paradigma*

(Sumber: Pressman, Roger S., 2002, Rekayasa *Perangkat Lunak*: Pendekatan Praktisi Jilid Dua, Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta).

Di dalam proses pengembangan, seringkali pemakai / pelanggan hanya dapat mendefinisikan tujuan dan penggunan software yang dibutuhkan, tetapi tidak dapat mendefinisikan secara rinci kebutuhan masukan, pengolahan, dan keluarannya. Di sisi lain, pembuat *software* tidak memiliki kepastian akan hal tersebut. Hal ini menyebabkan pengembang kurang memperhatikan efisiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer. Untuk menyelaraskan antara pelanggan dan pengembang , maka harus dibutuhkan kerjasama yang baik di antara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis. Dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan 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.

Untuk memodelkan sebuah perangkat lunak, metode prototyping memiliki tahapan-tahapan di dalam proses pengembangannya. Tahapan inilah yang menentukan keberhasilan dari sebuah *software.*Pengembang perangkat lunak harus memperhatikan tahapan dalam metode prototyping agar *software final*nya dapat diterima oleh pemakai. Dan tahapan-tahapan dalam prototyping tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *prototyping*

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi *prototyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah keempat akan diambil. Jika tidak, maka prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan.Pengujian ini dilakukan dengan Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan .Jika sudah, maka langkah ketujuh dilakukan, jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Berikut beberapa alat bantu analisis dan perancangan berorientasi objek yang digunakan dalamn perancanga system informasi pemasara di toko lakes celluler Bandung.

1. Diagram *Use Case*

Diagram *Use case* menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan *Actor* dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Walaupun menjelaskan kegiatan, namun *use case* hanya menjelaskan apa yang dilakukan oleh *Actor* dan sistem bukan bagaimana *Actor* dan sistem melakukan kegiatan tersebut.

a) *Use-case Konkret* adalah *use case* yang dibuat langsung karena keperluan *Actor*. *Actor* dapat melihat dan berinisiatif terhadapnya

b) *Use-case Abstrak* adalah *use case* yang tidak pernah berdiri sendiri. *Use case* abstrak senantiasa termasuk didalam *(include)*, diperluas dari *(extend)* atau memperumum *(generalize) use case* lainnya.

2. Diagram Aktivitas

Menggambarkan aliran fungsionalitas dalam suatu sistem dapat digunakan dalam pemodelan bisnis untuk menunjukkan business *workflow* atau juga digunakan dalam analisa kebutuhan untuk menggambarkan aliran kejadian melalui suatu *use case*. Mendefinisikan dimana *workflow* dimulai, dimana berhentinya, aktifitas apa yang terjadi selama *workflow*, bagaimana urutan kejadian aktifitas. Suatu aktifitas adalah suatu pekerjaan yang dilaksanakan selama *workflow.*

3. Diagram *Sekuensial*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence Diagram* terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

4. Diagram Kelas

Diagram kelas atau *class diagram* menunjukkan interaksi antara kelas dalam sistem.*Class diagram* dibangun berdasarkan *use case* diagram, *sequence diagram* yang telah dibuat sebelumnya.

5. Diagram Objek

Diagram objek menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam system diagram objek juga merupakan diagram yang memberikan gambaran struktur model sebuah sistem, dalam kurun waktu tertentu. Diagram objek lebih konkrit dari pada kelas diagram, dansering digunakan untuk memberikan contoh-contoh, ataupun dalam menguji kasus untuk diagram kelas.

6. Diagram Komponen

Diagram komponen atau *component diagram* menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya antar mereka.Ada dua tipe komponen *excutable* dan kode pustaka (*libraries code*).

7. Diagram *Deployment*

Diagram *deployment* atau *deployment diagram* menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian adalah suatu proses pengeksekusian program yang bertujuan untuk menemukan kesalahan. Pengujian sebaiknya menemukan kesalahan yang tidak disengaja dan pengujian dinyatakan sukses jika berhasil memperbaiki kesalahan tersebut.Selain itu, pengujian juga bertujuan untuk menunjukkan kesesuaian fungsi-fungsi perangkat lunak dengan spesifikasinya.Sumber :*(Retno.H. 2003.Perancangan Pengujian Perangkat Lunak Berorientasi Obyek: Berbasis Status (state-based testing), Jurnal Universitas Paramadina, Vol. 2 No. 2, Januari: P175-190).*

Dalam pengujian software, penulis menggunakan pengujian *black box*, karena lebih mudah dipahami dan diketahui letak kesalahannya baik dari proses programnya maupun tampilan yang dihasilkan.

Black box Testing memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *black box* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat

fungsional suatu program. Ujicoba *black box* bukan merupakan alternatif dari ujicoba whitebox, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode whitebox.Sumber : (*Ayuliana. 2009. Testing dan Implementasi. Maret).*

Pengujian *black box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.

2. Kesalahan interface.

3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.

4. Kesalahan performa, inisialisasi dan terminasi.

Sumber :*(Ayuliana. 2009. Testing dan Implementasi.).*

3.3 Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan dan permasalahannya dengan mengetahui sistem yang berjalan dan masalah yang muncul penulis dapat menyusun sebuah penyelesaian masalah yang terjadi.

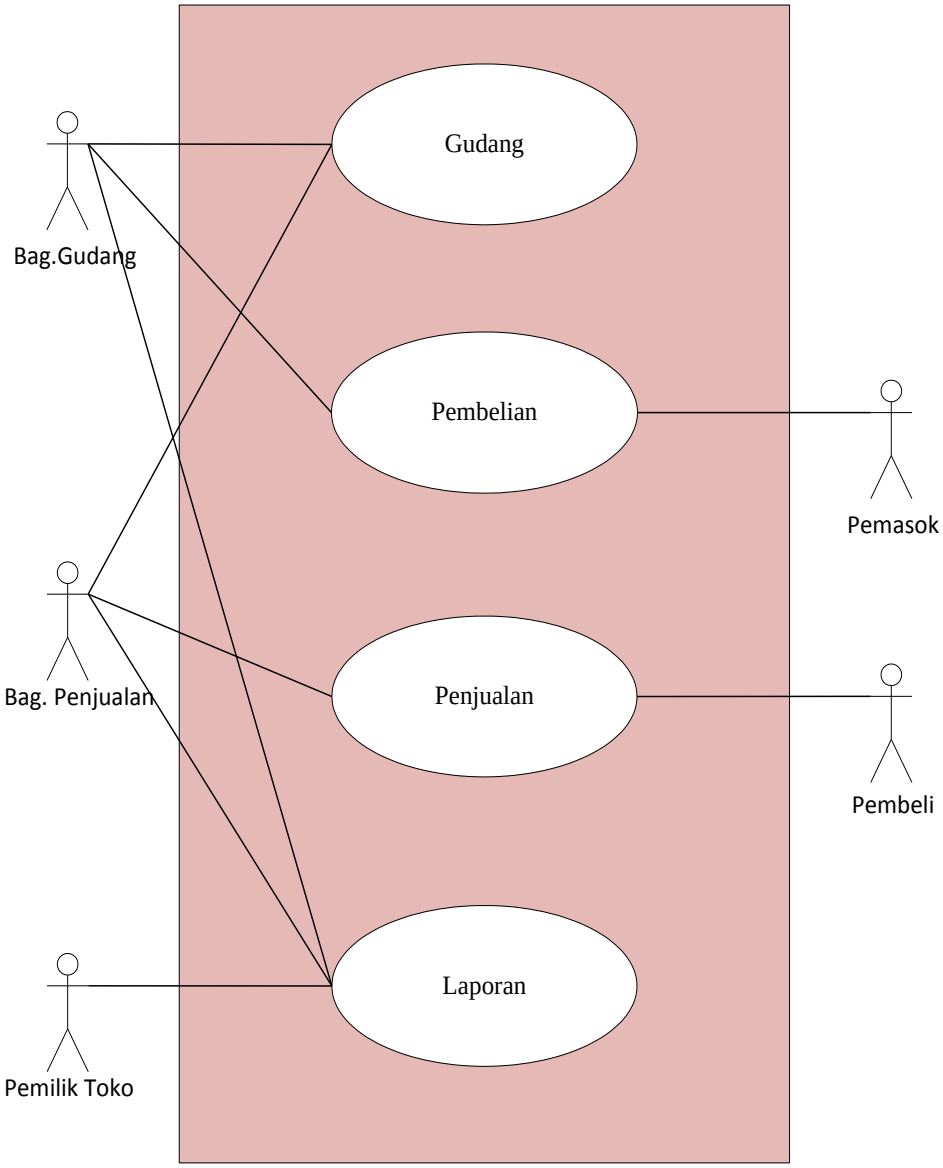
3.3.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan merupakan proses menganalisis sistem yang berjalan dan dokumennya. Berikut sistem yang berjalan di toko lakes celluler :

1. Prosedur Gudang yang sedang berjalan.
    a. Bagian penjualan mencatat barang yang akan dibeli atau barang yang habis ke sebuah buku secara manual, dan memberikan catatan kepada bag. Gudang untuk menambah barang.
    b. Bagian gudang menerima laporan dari bagian penjualan dan segera menghubungi pemasok.
2. Prosedur pembelian yang sedang berjalan.
    a. Bag. Gudang menghubungi pemasok dan memberikan catatan yang telah dibuat oleh bag. Penjualan untuk menambah atau membeli barang.
3. Prosedur penjualan yang sedang berjalan.
    a. Calon pembeli datang langsung ke alamat lakes celluler untk membeli barang yang ingin dibeli..
    b. Bagian penjualan mencari barang yang ingin dibeli oleh calon pembeli, setehah barang dicari dan didapatkan bag. Penjualan memberikan barang yang diinginkan kepada calon pembeli, sekiranya barang tidak ada maka transaksi penjualan batal.
    c. Setelah calon pembeli mendapatkan barang yang diinginkan maka calon pembeli bersiap untuk membayar barang yang dinginkan tadi seharga yang telah di tentukan oleh bag.penjualan.
    d. Setelah proses pembayaran bagian penjualan menncatat transaksi penjualan secara manual di sebuah buku.
4. Prosedur laporan yang sedang berjalan

a. Pemilik toko meminta hasil laporan kepada bag. Penjualan dan bag. Gudang untuk dicek.
b. Bag. Penjualan dan bag. Gudang memberikan buku laporan kepada pemilik toko.

3.3.2 *Use Case Diagram*



Gambar 3.3 *Use Case* Berjalan

3.3.2.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor adalah orang yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Simbol aktor digambarkan dengan simbol orang. Aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No.	Aktor	Deskripsi
1	Pemilik Toko	Pemilik atau pihak yang bertanggung jawab penuh di toko Lakes Celluler.
2	Pemasok	Pihak yang melakukan penyediaan barang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh ouner toko Lakes Celluler.
3	Pembeli	Peminat atau pihak yang mengeluarkan sejumlah nilai uang untuk mendapatkan barang yang diinginkan.
4	Bag. Gudang	Pihak yang bertanggung jawab atas penambahan barang dan pendataan barang.
5.	Bag.Penjualan	Pihak yang Bertanggung jawab atas penjualan dan pemasaran barang kepada calon pembeli.

3.3.2.2. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Tabel 3.2 Definisi *Use Case* yang Sedang Berjalan

No.	*Use Case*	Deskripsi
1.	Gudang	Proses penyimpanan barang yang telah dibeli oleh Bag. Gudang dari pemasok, yang mana nantinya barang tersebut kembali dipasarkan.
2.	Pembelian	Melakukan pembelian barang kepada pemasok yang mana barang tersebut nantinya akan dipasarkan.
3	Penjualan	Proses penjualan barang yang diambil dari pemasok kepada pembeli.
4	Laporan	Proses pencatatan barang yang terjual dan pencatatan hasil penjualan di sebuah buku.

3.3.3 Skrenario *Use Case*

1. Skrenario *Use Case* Gudang

Tabel 3.3 Skrenario *Use Case* Gudang

Identifikasi	
Nama	Gudang

Tujuan	Mengolah data ketersediaan barang
Deskripsi	
Tipe	Aktifitas Utama
Aktor	Bag.Gudang dan Bag. Penjualan
Kondisi Awal	
Jumlah ketersediaan barang belum diketahui.	
Main Flow	
Bag.Gudang	**Bag. Penjualan**
	1. Bagian penjualan mencaat barang yang akan dibeli baru atau di tambah dan memberikan catatan tersebut ke bagian gudang.
2. Bagian gudang menerima catatan barang yang akan ditambah dan yan akan dibeli baru dari bagian penjualan.	
3. Bagian gudang siap menghubungi pemasok	
Kondisi Akhir	
Menunggu barang yang akan masuk.	

2. Skrenario *Use Case* Pembelian

Tabel 3.4 Skrenario Use Case Pembelian

Identifikasi	
Nama	Pembelian
Tujuan	Mengambil barang dari pemasok untuk dipasarkan kepada pembeli.
Deskripsi	
Tipe	Aktifitas Utama
Aktor	Bag.Gudang dan Pemasok
Kondisi Awal	
Barang berlum tersedia	
Main Flow	
Bag. Gudang	Pemasok
1. Mengirim list belanja yang telah di buat ke pemasok.	
	2. Menerima dartar list belanja dari bag. Gudang toko lakes celluler dan melakukan pengecekan ketersediaan barang. A1 : Barang tidak tersedia A2 : Barang tersedia
	3. Menyediakan barang

	sesuai permintaan oleh bagian gudang dari toko lakes celluler.
	4. Mengirimkan barang sesuai permintaan oleh bagian gudang dari toko lakes celluler.
5. Bag. Gudang menerima barang yang telah dibeli dari pemasok dan mencatat kedalam buku laporan bagian gudang.	
Kondisi Akhir	
Barang tersedia dan siap dipasarkan kepada calon pembeli	
Aliran Alternarif A1	
	1. Menyampaikan pesan bahwa barang tidak tersedia.
2. Mengkonfirmasi pesan	
	3. Aliran kembali ke aliaran utama aktor Bagian Gudang langkah ke 1.
Aliran Alternaif A2	

	1. Aliran lanjut ke aliran utama aktor Bagian Gudang dan Suplier langkah ke 3

3. Skrenario *Use Case* Penjualan

Tabel 3.5 Skrenario Use Case Penjualan

Identifikasi	
Nama	Penjualan
Tujuan	Mempromosikan barang kepada calon pembeli.
Deskripsi	
Tipe	Aktifitas Utama
Aktor	Bag.Penjualan dan Pembeli
Kondisi Awal	
Calon pembeli tidak dapat melihat barang yang tersedia	
Main Flow	
Bag. Penjualan	Pembeli
1. Mempromosikan barang yang tersedia kepada pembeli.	
	2. Pembeli melihat barang-barang yang dipasarkan

	oleh Bag. Penjualan di lakes celluler.
	3. Calon pembeli melakukan pembelian terhadap barang yang sesuai dan disuakai.
4. Memberitahukan harga barang yang diinginkan oleh calon pembeli	
	5. Calon pembeli membayar sesuai dengan harga yang sudah ditentukan
6. Menerima uang dari pembeli	
7. Mencatat transaksi penjualan kedalam kwitansi dan kedalam buku laporan penjualan.	
8. Memberikan barang beserta kwitansi yang telah dicatat kepada	

pembeli	
	9. Menerima barang beserta kwitansi.
Kondisi Akhir	
Pembeli dapat melihat barang-barang yang tersedia di toko lakes celluler.	

4. Skrenario *Use Case* Laporan

Tabel 3.6 Skrenario Use Case Laporan

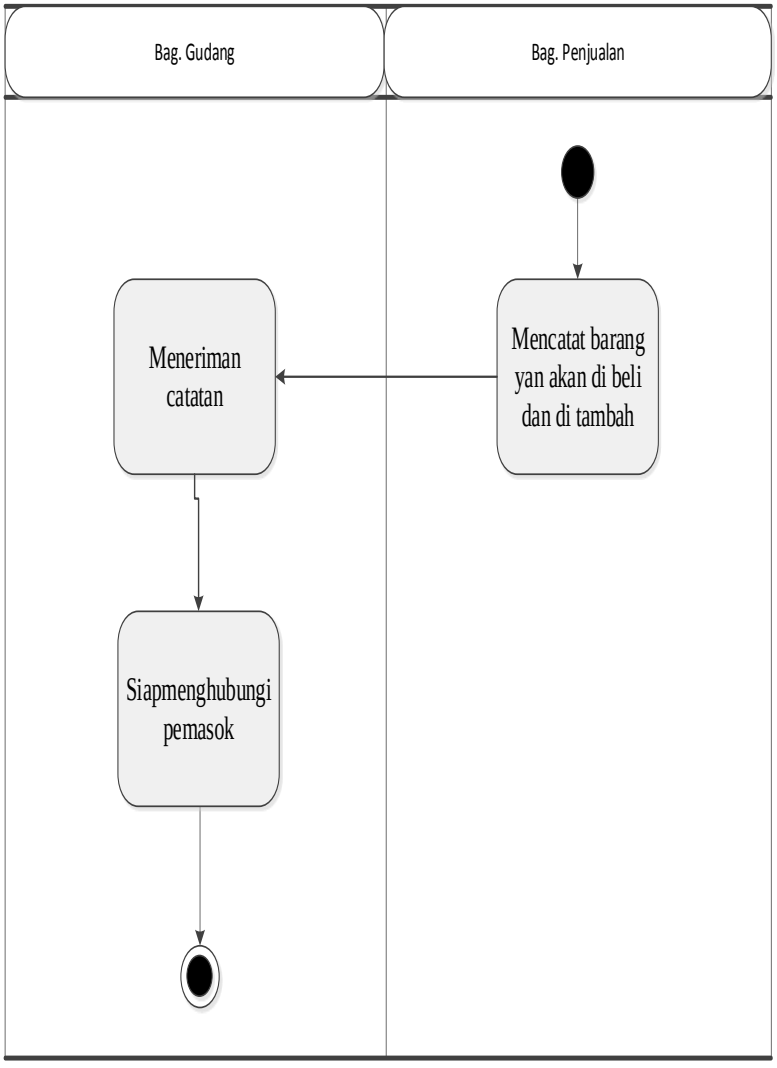
Identifikasi		
Nama	Laporan	
Tujuan	Proses pembayaran	
Deskripsi		
Tipe	Aktifitas Utama	
Aktor	Bag.Penjualan, Bag. Gudang dan Pemilik Toko	
Kondisi Awal		
Catatan barang yang terjual dan catatan hasil dari penjualan		
Main Flow		
Bag. Penjualan	Bag.Gudang	Pemilik Toko
		1. Pemilik toko meminta laporan kepada bag.

		Penjualan dan bag. Gudang.
2. Bag. Penjualan memberikan laporan yang telah dicatat didalam buku laporan penjualan kepada pemilik toko.		
	3. Bag. Gudang memberikan laporan yang telah dicatat di dalam buku laporan gudang kepada pemilik toko.	
		4. Pemilik toko menerima laporan dari bagian gudang dan dari bagian penjualan untuk melakukan

		pengecekan rutinitas.
Kondisi Akhir		
Laporan barang yang terjual dan laporan stok barang diterima oleh pemilik toko.		

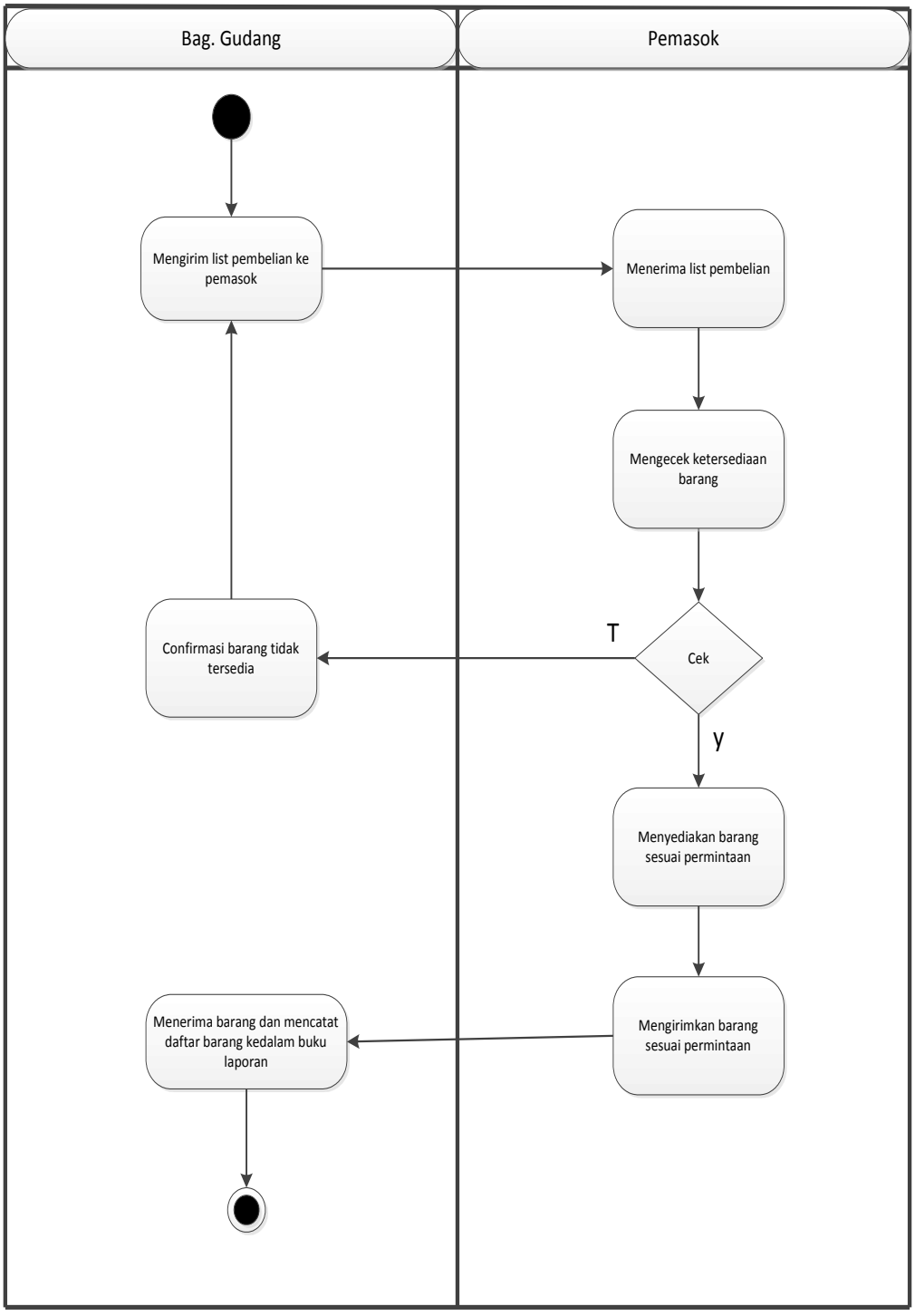
3.3.4. *Activity diagram*

1. *Activity Diagram* Gudang yang Berjalan.



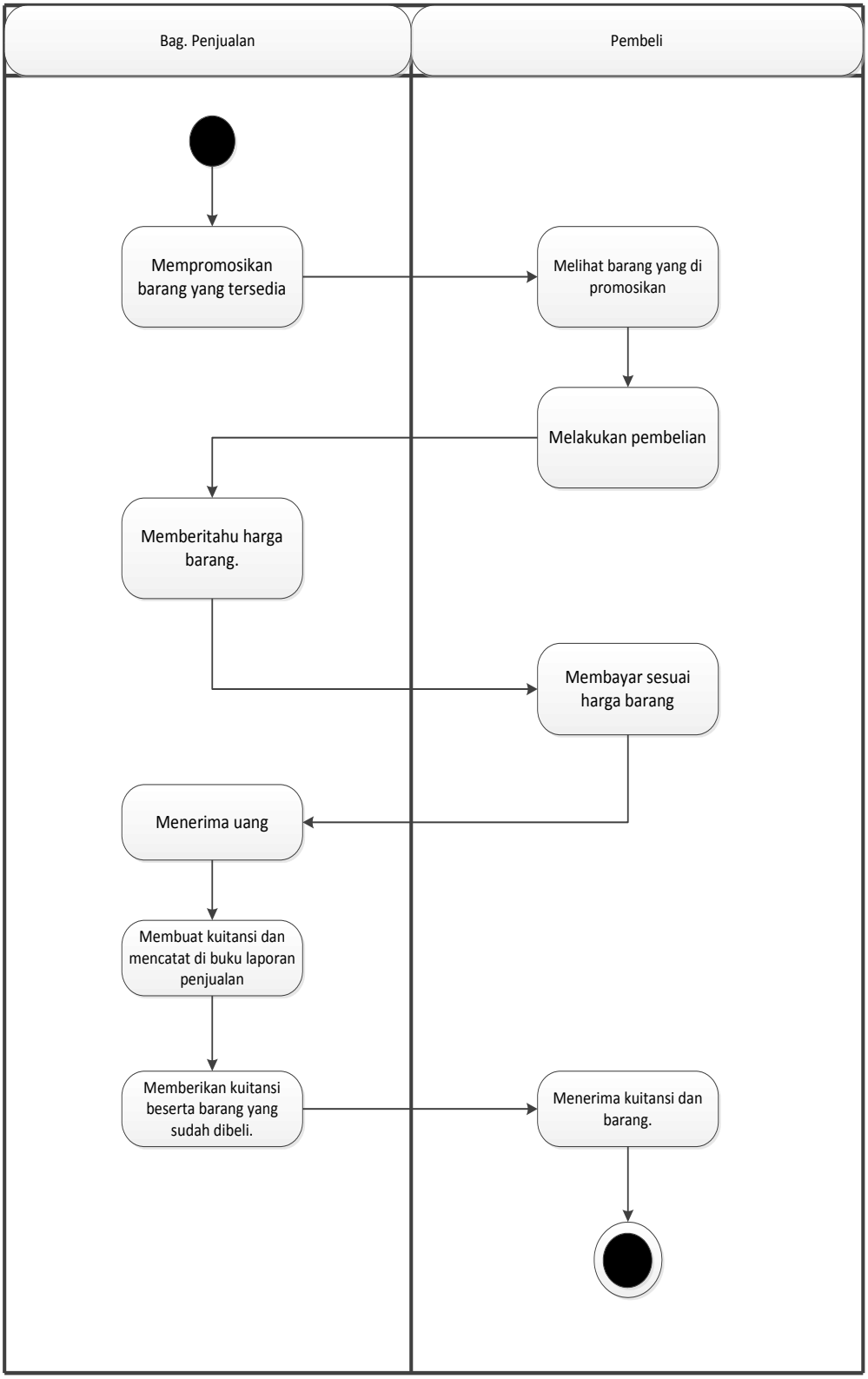
Gambar 3.4 *Activity Diagram* Gudang

2. *Activity diagram* Pembelian yang bejalan.



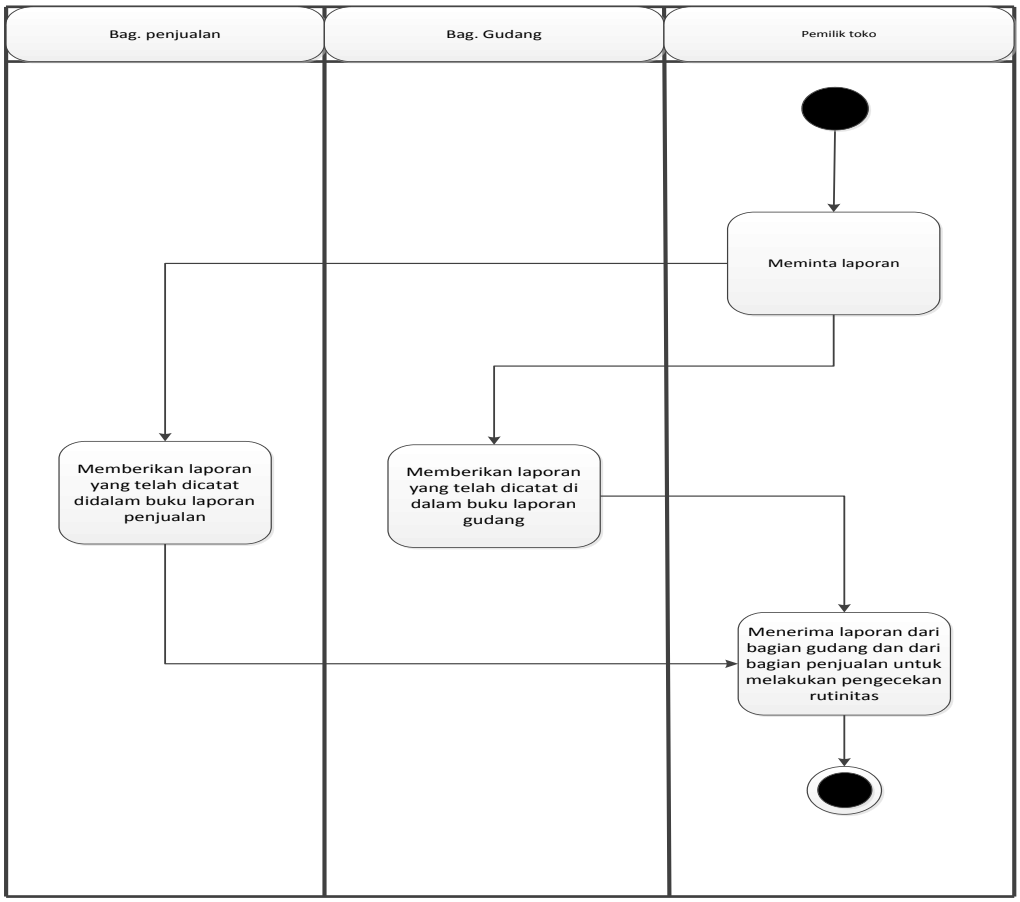
Gambar 3.5 *Activity diagram* Pembelian.

3. *Activity Diagram* Penjualan yang sedang berjalan.



Gambar 3.6 *Activity Diagram* Penjualan

4. *Activity Diagram* laporan yang sedang berjalan.



Gambar 3.6 *Activity Diagram* laporan

3.3.5. *Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan*

Berdasarkan analisis sistem yang berjalan pada sistem penjualan dan pembelian pada Toko Lakes Celluler Bandung. Hasil Evaluasi dari sistem yang berjalan penulis menemukan beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

Tabel Evaluasi 3.7 Evaluasi Sistem yang berjalan

NO	Masalah	Usulan Perbaikan
1.	Penjualan dan pemasaran belum memanfaatkan	Dibangunnya sistem informasi penjualan berbasis web utuk

	teknologi yang berkembang seperti menggunakan jaringan internet sehingga untuk membeli barang para calon pembeli langsung datang ke alamat toko	mempermudah kinerja dari pemilik, bagian gudang dan bagian penjualan toko lakes celluler.
2.	Laporan dari penjualan masih dicatat secara manual di sebuah buku, sehingga sering terjadi kesalahan-kesalahan dalam pembuatan laporan penjualan.	Dibuatnya sistem informasi yang menghitung laporan hasil penjualan secara otomatis sehingga bagian penjualan tidak lagi menghitung satu persatu dengan alat bantu yang manual.
3.	Pendataan barang yang tersedia maupun yang tidak tersedia masih dicatat di sebuah buku, sehingga untuk mengetahui stok barang yang tersedia maupun yang tidak tersedia membutuhkan waktu yang lama untuk dapat mengetahui ketersediaan barang.	Dibuatnya sebuah sistem informasi untuk menghitung berapa barang yang masih tersedia maupun yang sudah tidak tersedia secara cepat.