

## **BAB III**

### **OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan sasaran ilmiah dengan tujuan dan kegunaan tertentu untuk mendapatkan data yang diinginkan. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Sistem Informasi Promosi Pada Pariwisata Pemancingan Panorama Lembah Gunung Kujang. Adapun pembahasan mengenai Objek Penelitian dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

##### **3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan**

Panorama Lembah Gunung Kujang (LGK) berdiri sejak tahun 2006 yang berlokasi di Jl. Raya Gunung Tua No.11 KM.8 Kec.Cijambe Kab.Subang Jawa Barat. Lembah Gunung Kujang merupakan tujuan wisata pemancingan di kawasan Subang Jawa Barat. Selain mengusung konsep wisata pancing terpadu, Lembah Gunung Kujang juga memiliki fasilitas lengkap diantaranya, 9 unit kamar hotel, 10 unit kamar villa, kolam renang, rumah makan saung sunda, 3 kolam pancing keluarga, 1 kolam pancing ikan monster, 1 kolam pancing reservasi, serta 2 *function room* dengan kapasitas 300 orang.

Sejak berdirinya pada tahun 2006 hingga saat ini Lembah Gunung kujang menjadi tujuan *favorit* wisata bagi para penggila olah raga memancing baik dalam acara perlombaan ataupun dalam rangka pensaluran hobi. Selain itu tersedianya fasilitas hotel,villa, kolam renang, rumah makan dan fasilitas bermain bagi anak-anak , fasilitas ini tentunya sangat menunjang bagi para pelanggan untuk menikmati

pariwisata pemancingan Lembah Gunung Kujang tersebut terutama bagi para pelanggan yang berasal dari luar kota.

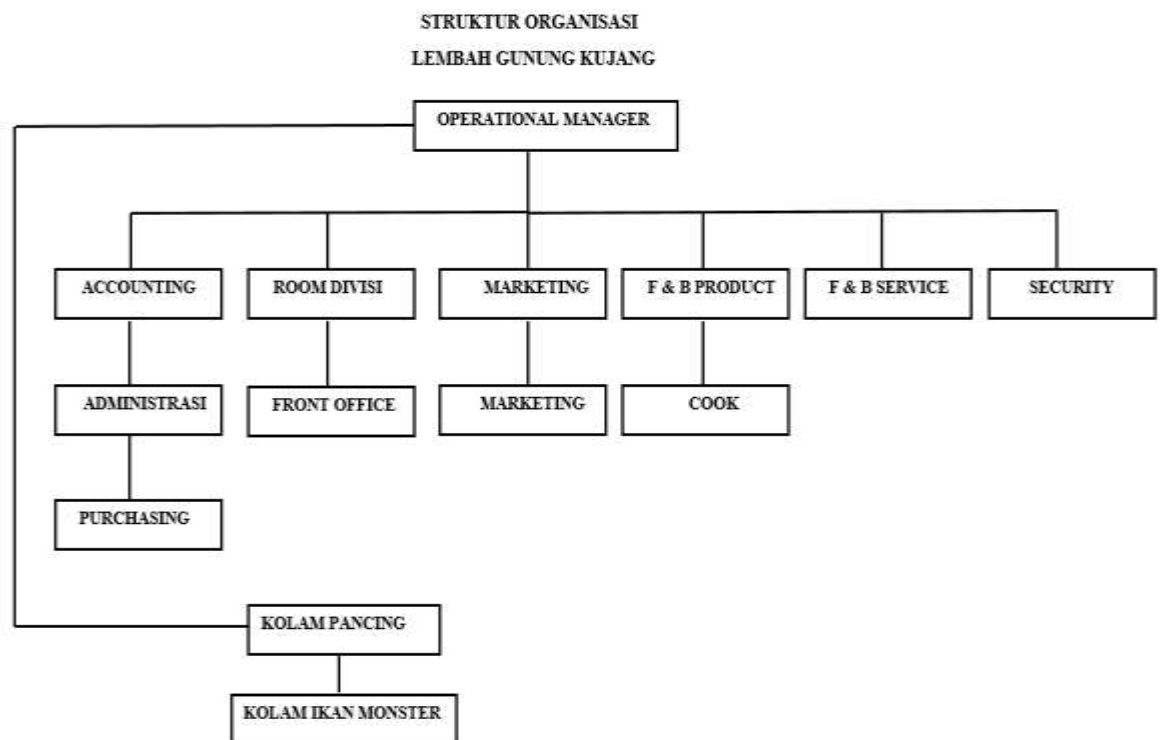
Pariwisata Pemancingan Lembah Gunung Kujang ini dalam setiap tahunnya rutin mengadakan beberapa *event* perlombaan pemancingan, tentunya ada berbagai macam hadiah juga yang di tawarkan kepada pelanggan oleh pihak perusahaan untuk menarik pelanggan yang tentunya memiliki hobi memancing dengan tujuan agar mengikuti *event* ini.

### **3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan**

Pariwisata Pemancingan Panorama Lembah Gunung Kujang memiliki visi dan misi sebagai berikut :

- Visi Panorama Lembah Gunung Kujang adalah Melayani tamu dengan maximal dan sebaik mungkin dengan motto *ZERO COMPLENT*
- Misi Panorama Lembah Gunung Kujang adalah menjadi tempat kunjungan wisata pancing andalan di Kabupaten Subang

### 3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



**Gambar 3.1 Struktur Organisasi**

### 3.1.4. Deskripsi Tugas

Dari susunan struktur organisasi diatas, maka disini akan dijelaskan tentang susunan kerja nya, yaitu:

#### 1. Operational Manager

Bertanggung jawab memastikan perusahaan berjalan dengan lancar dalam memberikan pelayanan dan memenuhi harapan para pelanggan dengan cara efektif dan efisien.

2. Accounting

Mencatat, memeriksa, dan melaporkan semua transaksi yang berkaitan dengan keuangan kantor.

3. Administrasi

Melakukan perekapan data, mengelola dokumen dan menyimpannya secara terstruktur.

4. Purchasing

Bertanggung jawab atas pemesanan atau keperluan kantor baik di luar maupun dalam kantor.

5. Room Divisi

Memonitoring Room hotel dan mengecek standarisasi service

6. Front Office

Memastikan dan memuaskan tamu yang ingin tinggal (memesan hotel atau villa) ataupun mendaftar lomba memancing atau umum dengan kesan yang baik.

7. Marketing

Bertugas dalam menghasilkan pendapatan bagi perusahaan dengan cara menjual produk perusahaan tersebut. menjalin hubungan yang baik dengan pelanggan dan masyarakat serta menjembatani antara perusahaan dengan lingkungan eksternal, selain itu marketing bertugas untuk menyerap informasi dan menyampaikan kepada perusahaan tentang segala sesuatu yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dan penjualan produk.

8. Administrasi Marketing

Menyiapkan dan menyediakan segala keperluan administratif marketing/sales sesuai dengan SOP (Standart Operational Procedur) yang berlaku di sebuah perusahaan.

9. F & B product

Untuk menyajikan makanan, mulai dari proses pemasakan hingga masakan yang di pesan layak untuk di sajikan.

10. F & B service

Bertanggung jawab dan mengawasi semua kegiatan Food and Beverage Service Menangani masalah yang tidak bisa diatasi oleh bawahan

11. Cook

Bertanggung jawab atas pengadaan bahan-bahan yang akan digunakan dalam operasional *kitchen* dan memasak untuk di sajikan kepada pelanggan.

12. Kolam Pancing

Bertugas untuk mengawasi bagian kolam pancing

13. Kolam Moster

Bertugas untuk mengawasi bagian kolam ikan monster

14. Security

Menjaga keamanan lingkungan perusahaan.

### **3.2. Metode Penelitian**

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengarah kepada tujuan yang ingin dicapai. Sehingga membutuhkan metode yang baik untuk mencari dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penyusunan.

#### **3.2.1. Desain Penelitian**

Desain Penelitian yang digunakan penulis selama melakukan penelitian di tempat pariwisata memancing ini adalah menggunakan metode Analisis Deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk mendapatkan data yang sebenarnya dan selengkap-lengkapya.

#### **3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data**

Jenis Penelitian yang di gunakan oleh penulis berdasarkan Penelitian Deskriptif, karena metode ini ditunjukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena sedang berlangsung saat ini.

##### **3.2.2.1. Sumber Data Primer**

Sumber data atau informasi penelitian ini berdasarkan kepada jenis data yang diperlukan. Data primer yaitu data yang diperoleh dari responden secara langsung yang dikumpulkan melalui survey lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data tertentu yang dibuat khusus untuk itu. Teknik pengumpulan data dalam rangka pengumpulan informasi mengenai objek penelitian ini, yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap gejala atau peristiwa yang terjadi pada obyek penelitian.

Obsevasi yang saya lakukan yaitu dengan cara melihat sistem informasi yang sedang berjalan pada instansi.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dengan pihak-pihak yang terlibat.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dimana berguna bagi peneliti agar mengetahui permasalahan yang harus di teliti.

### **3.2.2.2. Sumber Data Sekunder**

Untuk menambah data yang akan ditulis diperlukan sebuah panduan sebagai pelengkap dalam penyusunan penelitian dan pengumpulan data yang dapat mendukung data primer bisa di dapatkan dari internet, perpustakaan, dan data-data lainnya.

### **3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem**

Dalam subbab ini akan dijelaskan mengenai metode pendekatan, pengembangan sistem, metode analisis dan alat bantu analisis perancangan. Berikut adalah uraian dari metode pendekatan dan pengembangan yang penulis gunakan :

#### **3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem**

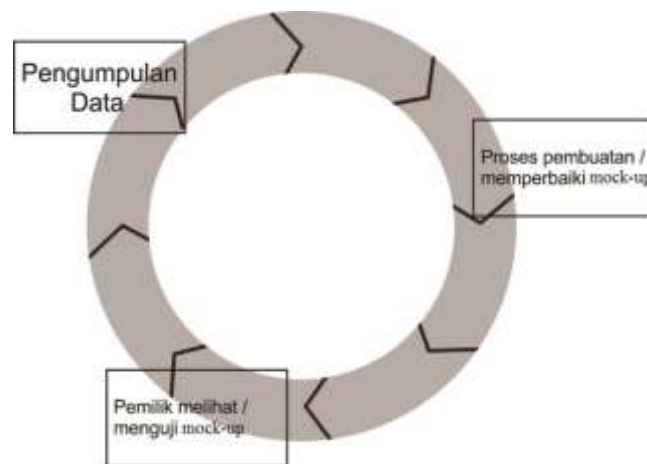
Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan objek. Terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan objek diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan.

#### **3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem**

Sering pelanggan (*customer*) membayangkan kumpulan kebutuhan yang diinginkan tapi tidak terspesifikasikan secara detail dari segi masukan (*input*), proses, maupun keluaran (*output*). Di sisi lain seorang pengembang perangkat lunak

harus menspesifikasikan sebuah kebutuhan secara detail dari segi teknis dimana pelanggan sering kurang mengerti mengenai hal teknis ini.

Model prototipe dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak.[14]



**Gambar 3.2 Ilustrasi Model Prototype**  
 (Sumber : REKAYASA PERANGKAT LUNAK TERSTRUKTUR DAN BERORIENTASI OBJEK[14, p.32])

Prototipe melewati tiga proses yaitu mendengarkan pelanggan, membangun/memperbaiki *mock-up*, dan pelanggan melihat/menguji *mock-up*.

1. Mendengarkan Pelanggan dan Pengumpulan data

Dimulai dari mengumpulkan kebutuhan perusahaan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat dengan cara mendengarkan yang diinginkan lalu pengumpulan data perusahaan agar dapat sesuai dengan sistem yang akan diusulkan.

2. Proses pembuatan/ memperbaiki *mock-up*

*mock-up* yang bertujuan agar perusahaan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. *Mock-up* adalah sesuatu yang digunakan sebagai model



desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi, atau keperluan lain. Iterasi terjadi pada pembuatan prototipe sampai sesuai dengan keinginan pelanggan (*customer*) atau *user*. Program prototipe biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi.

3. Pemilik melihat/menguji *mock-up*

Program prototipe ini dievaluasi oleh pelanggan atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau *user*. [14]

### 3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, penulis menggunakan alat bantu. *Usecase*, *Skenario*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *diagram class*, *collaboration diagram* dan *deployment diagram*.

a. *Usecase*

*UseCase* adalah pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Usecase* mendeskripsikan interaksi satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. [14]

b. Skenario

Skenario adalah urutan cerita yang disusun oleh seseorang agar suatu peristiwa terjadi sesuai dengan yang diinginkan

c. *Activity Diagram*

*Activity diagram* atau aktivitas diagram menggambarkan suatu *workflow* (aliran kerja) dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Aktivitas diagram ini menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.[14]

d. *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima objek.[14]

e. *Class Diagram*

*Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.[14]

f. *Component Diagram*

Berfokus kepada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem. [14]

g. *Deployment Diagram*

*Deployment Diagram* menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. [14]

### 3.2.4. Pengujian Software

*Black box testing* adalah pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain atau kode programnya. Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui apakah fungsi – fungsi, masukan dan keluaran sesuai

dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengujian software menggunakan pendekatan *Black Box testing*.

### **3.3. Analisis Sistem yang Berjalan**

Analisis prosedur merupakan proses analisa terhadap kegiatan–kegiatan yang dilakukan oleh Pariwisata Pemancingan Lembah Gunung Kujang dalam proses promosi, pendaftaran lomba memancing ataupun memancing umum, pemesanan hotel atau villa. Analisis prosedur yang sedang berjalan hendaknya perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukan perancangan terhadap sistem informasi yang akan diusulkan. Harus diketahui juga hal–hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas.

#### **3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan**

Analisis terhadap prosedur-prosedur yang sedang berjalan hendaknya perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukannya perancangan terhadap sistem yang akan diusulkan. Dan harus pula dilakukan analisis terhadap hal-hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas. Berikut prosedur yang sedang berjalan di Pariwisata Pemancingan Lembah Gunung Kujang (LGK) :

#### **Prosedur Pendaftaran Lomba Memancing**

1. Pengunjung yang akan mengikuti *event* diwajibkan untuk mendaftarkan diri.
2. Pengunjung yang sudah mendaftarkan diri wajib membayar untuk mendapatkan kwitansi bukti atas pembayaran.
3. *Front office* akan mengecek pembayaran baik secara langsung atau via transfer agar petugas dapat memberikan kwitansi kepada pelanggan.

4. *Front office* mencatat data peserta kedalam buku.

#### **Prosedur Pendaftaran pemancingan umum**

1. Pengunjung mendaftarkan diri untuk melakukan pemancingan umum sesuai kriteria ikan yang diinginkan.
2. Setelah memilih pengunjung membayar pendaftaran sesuai dengan harga tiket.
3. *Front office* memberi kwitansi dan mencatat data pelanggan lalu kemudian memasukan data tersebut kedalam buku.

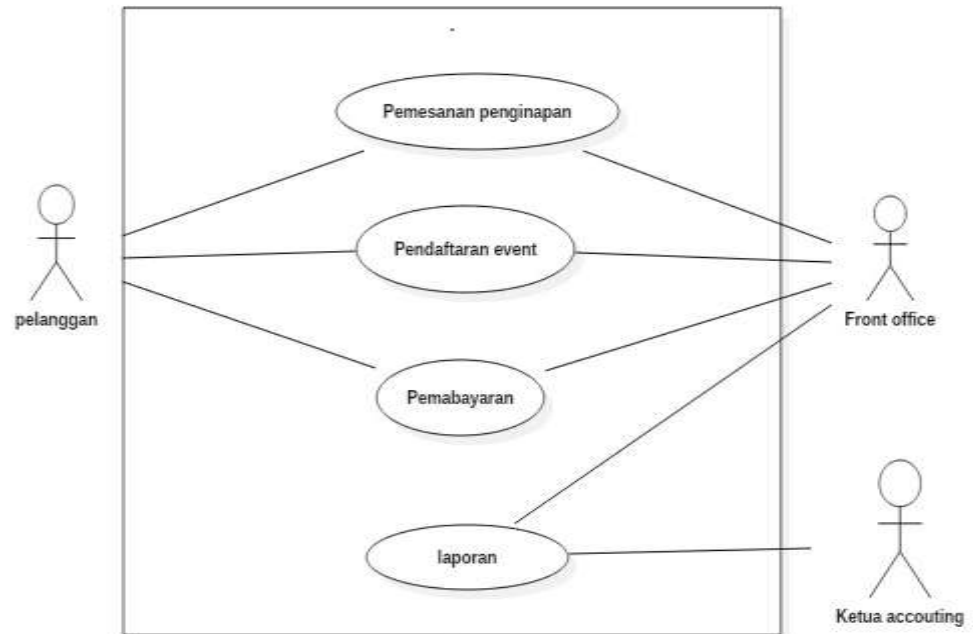
#### **Prosedur pemesanan hotel dan villa**

1. Pengunjung memesan dan memilih hotel atau villa yang akan dipilihnya untuk tempat penginapan sesuai dengan pilihannya.
2. Pengunjung membayar hotel atau villa yang sudah di pilihnya.
3. *Front office* memberikan kunci beserta kwitansi atas transaksi pembayaran hotel atau villan
4. *Front office* mencatat data pemesanan kedalam buku.

#### **Prosedur Pembuatan Laporan**

1. *Front office* membuat rekap data pengunjung yang berasal dari buku lali dipindahkan ke komputer.
2. Rekap data pengunjung yang sudah di pindahkan akan di cetak untuk di berikan kepada Ketua *Accounting* sebagai laporan bulanan.

### 3.3.2. Use case



**Gambar 3.3 use case**

#### a. Definisi aktor dan deskripsinya

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat dan di jelaskan peran yang di jalankan oleh aktor tersebut.

**Tabel 3.1 Definisi Aktor**

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Pelanggan	Orang yang bertindak sebagai pelaku pendaftar baik untuk mengikuti lomba memancing, memnacing umum, pemesan hotel atau villa.
2.	<i>Front Office</i>	Orang yang bertugas untuk melakukan proses proses pendaftaran, pengecekan, dan pemberian kwitansi

3	Ketua <i>Accounting</i>	Orang yang bertugas untuk menerima laporan dari data pengujung.
---	----------------------------	---

### b. Definisi *use case* dan deskripsinya

Berikut adalah pendefinisian *use case* dan deskripsi pada sistem informasi penjualan dan pembelian.

**Tabel 3.2 Definisi *Use case***

No	Use Case	Deskripsi
1	Pemesanan Penginapan	Merupakan kegiatan untuk memesan hotel ataupun villa
2	Pendaftaran Event	Merupakan proses pendaftaran pelanggan untuk melakukan lomba memancing ataupun memancing ikan monster
3	Pembayaran	Merupakan suatu syarat wajib pembayaran untuk bisa mendapatkan kwitansi agar bisa mengikuti lomba memancing, memancing umum dan penyewaan hotel ataupun villa
4	Laporan	Merupakan sekumpulan data mengenai pengujung yang akan di serahkan kepada pimpinan akunting.

### 3.3.3. Skenario

Skenario Merupakan suatu penerjemaah bagaimana fungsi dari *usecase* dan siapa saja aktor yang terlibat di dalam *usecase* tersebut, berikut merupakan *usecase* dari sitem yag sedang berjalan di Pariwisata Panorama Panorama Lembah Gunung Kujang :

**Tabel 3.3 Skenario Pemesanan Penginapan**

<b>Nama Usecase</b>	Pemesanan Penginapan	
<b>Tujuan</b>	Memesan hotel atau villa untuk tempat beristirahat para Pelanggan	
<b>Deskripsi</b>	Sebagai syarat agar bisa menempati hotel atau villa	
<b>Aktor</b>	pelanggan, <i>Front office</i>	
<b>SKENARIO UTAMA</b>		
Kondisi Awal: pelanggan akan memesan kamar		
<b>Pelanggan</b>	<b><i>Front office</i></b>	
1. Memesan kamar hotel atau villa sesuai keinginan	2. Memperlihatkan pilihan kamar dan fasilitas –fasilitas kamar hotel atau villa	
3. Memilih dan memesan kamar		
	4. Mencatat data pemesanan kamar	
KONDISI AKHIR: Kamar sudah terpesan		

**Tabel 3.4 Skenario Pendaftaran Event**

<b>Nama Usecase</b>	Pendaftaran <i>Event</i>	
<b>Tujuan</b>	Agar dapat mengikuti lomba memancing atau memancing Umum dan bisa daftar untuk memesan hotel atau villa	
<b>Deskripsi</b>	Sebagai syarat agar bisa mengikuti lomba atau pemancingan umum	
<b>Aktor</b>	pelanggan, <i>Front office</i>	
<b>SKENARIO UTAMA</b>		
Kondisi Awal: Pendaftaran di buka		
<b>Pelanggan</b>	<b><i>Front office</i></b>	
1. Mendaftarkan dirinya untuk mengikuti lomba atau pemancingan umum ataupun pemesanan hotel dan villa.	2. Memberikan format pendaftaran	
3. Mengisi format pendaftaran	4. Mencatat data peserta kedalam buku	
KONDISI AKHIR: pelangga berhasil mendaftar		

Tabel 3.5 Skenario Pembayaran

<b>Nama Usecase</b>	Pembayaran	
<b>Tujuan</b>	Pembayaran untuk bisa mendapatkan fasilitas yang Diinginkan	
<b>Deskripsi</b>	Sebagai syarat selanjutnya agar bisa mengikuti kegiatan yang diinginkan	
<b>Aktor</b>	pelanggan, <i>Front office</i>	
<b>SKENARIO UTAMA</b>		
Kondisi Awal: pelanggan akan membayar		
<b>Pelanggan</b>	<b><i>Front office</i></b>	
1. Melakukan transaksi pembayaran dan menyerahkan uang kepada <i>front office</i>	2. uang diterima	
	3. Mencatat ke dalam buku dan mencatat bukti transaksi ke dalam kwitansi dan diberikan kepada pelanggan	
4. Menerima kwitansi		
KONDISI AKHIR: telah melakukan transaksi pembayaran		

Tabel 3.6 Skenario Laporan

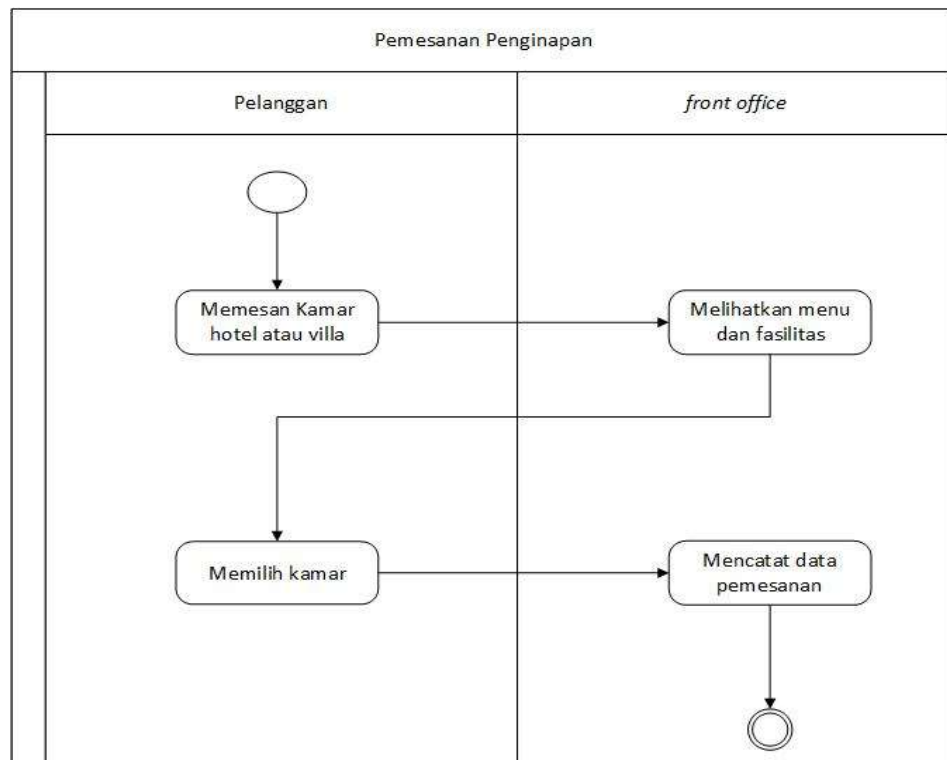
<b>Nama Usecase</b>	Laporan	
<b>Tujuan</b>	Melaporkan mengenai data pengunjung kepada pimpinan	
<b>Deskripsi</b>	Sebuah data yang berisikan mengenai data pengunjung	
<b>Aktor</b>	<i>Front office, Accounting</i>	
<b>SKENARIO UTAMA</b>		
Kondisi Awal: data pengunjung belum di rekap		
<b><i>Front office</i></b>	<b><i>Accounting</i></b>	
1. Membuat laporan berdasarkan data pengunjung		
2. Laporan selesai diolah dan diserahkan kepada Ketua <i>Accounting</i>	3. Ketua <i>Accounting</i> menerima Laporan	
KONDISI AKHIR: laporan sudah selesai di rekap dan sudah dilaporkan		



### 3.3.4. Activity Diagram

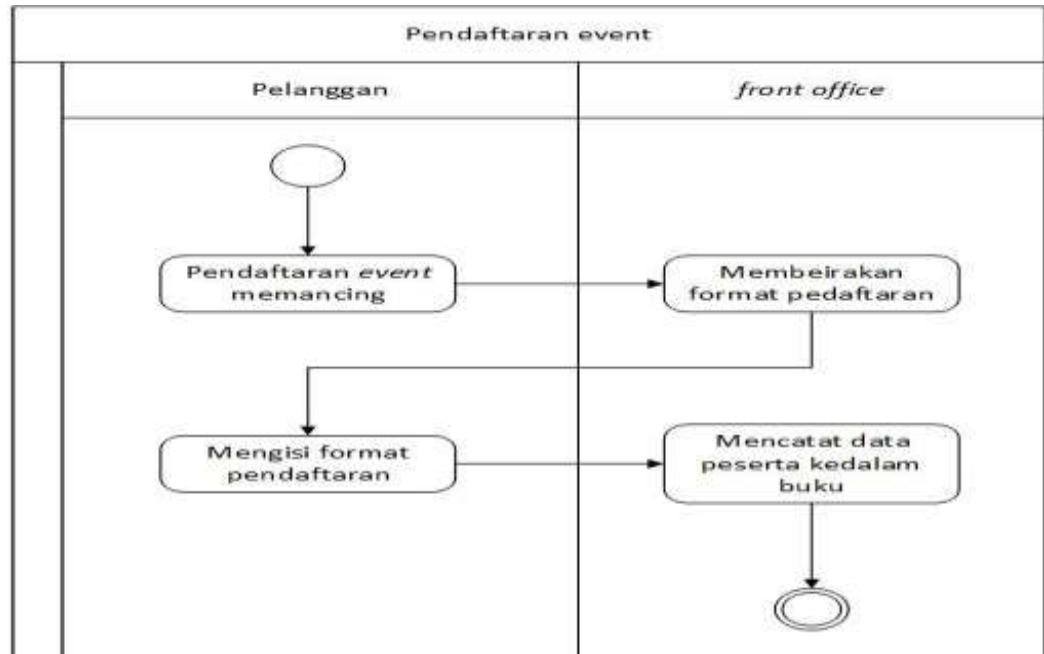
*Activity Diagram* merupakan suatu diagram aktivitas yang menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas itu sendiri dan digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi. Agar lebih memahami sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity diagram* tentang sistem yang sedang berjalan yaitu :

#### 1. Activity Diagram Pemesanan Penginapan



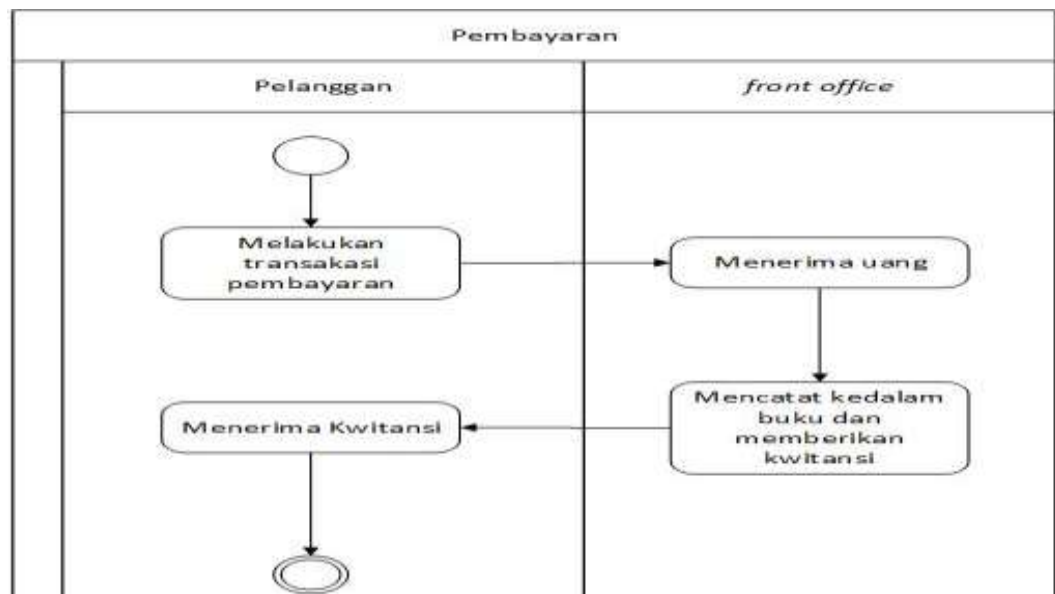
**Gambar 3.4 Activity Diagram Pemesanan**

## 2. Activity Diagram Pendaftaran event



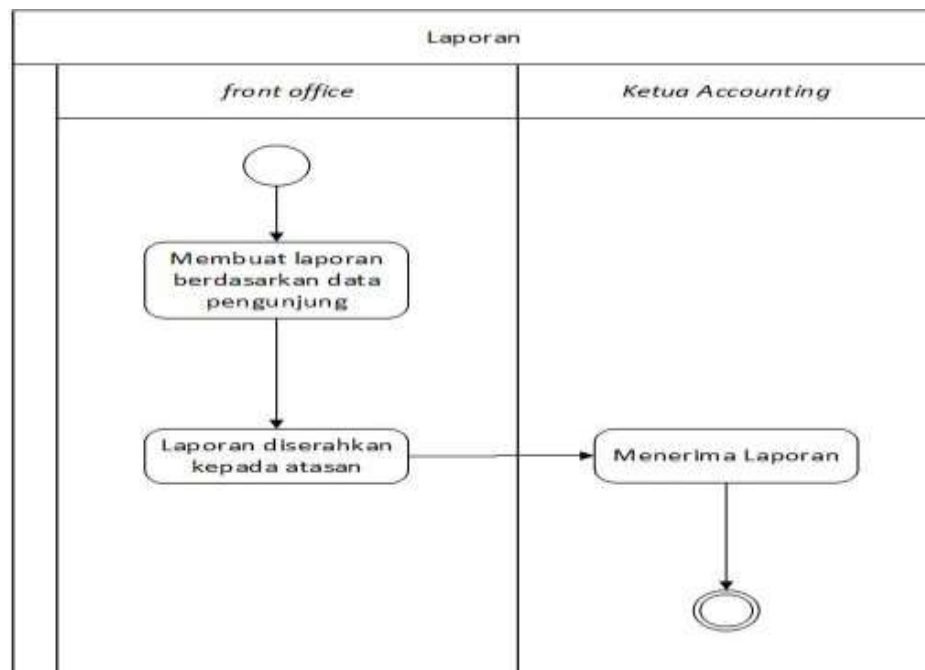
Gambar 3.5 Activity Diagram Pendaftaran

## 3. Activity Diagram Pembayaran



Gambar 3.6 Activity Diagram Pembayaran

#### 4. Activity Diagram Laporan



Gambar 3.7 Activity Diagram Laporan

#### 3.3.5. Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan hasil analisis sistem yang berjalan pada Pariwisata pemancingan Panorama Lembah Gunung Kujang ini mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3.7 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	Solusi
1	Pelayanan pendaftaran memancing ataupun pemesanan kamar hotel atau villa masih di katakan kurang efektif karena hanya mengandalkan telpon, sms, via <i>whatsApp</i> untuk mendaftar atau memesan	Membangun sistem informasi berbasis <i>website</i> agar pelanggan dapat melakukan transaksi pendafrtran dan pemesanan dimanapun dan kapanpun.

2	<p>Dalam hal memesan yang masih dilakukan secara kurang efektif menimbulkan permasalahan pada bagian pembayaran dimana pelanggan seenaknya memesan tanpa menyertakan bukti pembayaran sehingga pemesanan bisa dibatalkan dengan seenaknya sehingga tempat yang telah di pesankan tidak bisa dibeikan kepada pelanggan lainnya yang ingin memesan.</p>	<p>Membangun sistem informasi berbasis website agar mempermudah dalam transaksi pembayaran baik dari pihak pelanggan maupun perusahaan, agar sama - sama saling diuntungkan.</p>
3	<p>Belum adanya media informasi tentang mempromosikan <i>event dan</i> penjualan barang atau produk – produk baru yang akan dipasarkan kepada pelanggan menggunakan sebuah media.</p>	<p>Membangun sistem informasi yang dapat memasarkan produknya secara global dengan menggunakan <i>website</i>.</p>
4	<p>Laporan yang di buat oleh bagian <i>front office</i> yang nantinya akan diserahkan kebagian keuangan terbilang masih kurang efektif karena harus melakukan pencatatan sebanyak 2 kali yaitu di masukan ke dalam buku lalu di pindahkan kedalam excel.</p>	<p>Membangun sitem informasi laporan untuk mempermudah <i>front office</i> dalam mengerjakan laporannya.</p>