

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Sniff Clothing merupakan sebuah clothing yang menjual berbagai macam barang khususnya di bidang pakaian. Selain pakaian Sniff Clothing juga memproduksi barang lain seperti sweater, jaket dan jeans remaja maupun dewasa yang saat ini masih melakukan penjualan dengan cara hand to hand dan menitipkan barang pada beberapa distro di Bandung, Surabaya dan Jakarta.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Sniff adalah sebuah *brand* yang memfokuskan diri pada fashion khususnya t-shirt atau kaos. Sniff muncul pada bulan November 2009 dengan konsep sederhana yaitu ‘*Simple but Eksklusif*’ yang dituangkan pada *plain shirt* atau yang biasa kita sebut dengan kaos polos. Awalnya ide sniff sendiri muncul karena pada saat itu banyak kaos polos yang tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh kita, baik dari segi kualitas bahan, pola kaos, atau dari kerapuhan jaitannya. Oleh karena itu, ide – ide muncul untuk memperbaiki kualitas dari kaos polos tersebut ,akhirnya Sniff membuat terobosan, bukan terobosan baru melainkan pemikiran untuk memperbaiki dan memberi kepuasan maksimal kepada

masyarakat, yaitu dengan memproduksi kaos polos dengan kualitas bahan, pola, dan kerapihan jaitan yang ciamik, dan sangat memuaskan.

Dengan meningkatnya daya beli konsumen, Sniff Clothing menambahkan produksinya selain kaos yaitu jaket, sweater dan jeans. Sekarang pun produk-produk Sniff Clothing sudah didistribusikan ke distro-distro di Bandung, Surabaya dan Jakarta.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

3.1.2.1. Visi Perusahaan

1. Menjadi perusahaan terbaik dalam bidang pemasaran dan distribusi Clothing yang memiliki keunggulan dalam inovasi, mutu produk, dan kepuasan pelanggan.
2. Mengedepankan kedewasaan dan kesantunan dalam fashion yang dituangkannya serta kenyamanan saat berpenampilan si pemakai
3. Menjadi perusahaan terdepan dan berkembang di bidang fashion

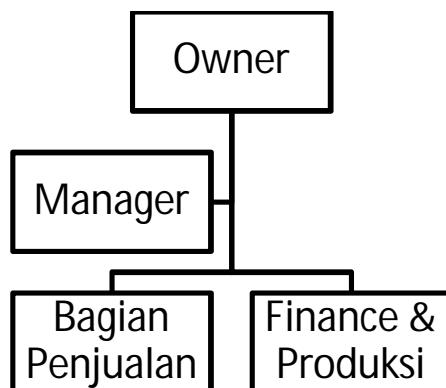
3.1.2.2. Misi Perusahaan

1. Meng-expor hasil design dan produksi Sniff Clothing ke luar negeri demi mensejahterakan masyarakat Indonesia.
2. Mempermudah para Investor melihat Prospek Distro di Indonesia sehingga bisa bersama-sama memperluas lapangan kerja di Indonesia.

3. Memasarkan produk clothing berkualitas yang unggul dalam gaya berpakaian dari semua kalangan masyarakat.
4. Menjadikan Sniff Clothing sebagai pilihan utama konsumen.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini merupakan struktur organisasi Sniff Clothing :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Clothing Sniff

3.1.4. Deskripsi Tugas

Fungsi dan tugas divisi kerja, adalah suatu rincian yang menunjukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas yang harus dilakukan. Periode tugas perlu dibuat agar masing-masing bagian mengerti akan kedudukannya. Adapun tugas dan fungsi divisi kerja yang ada pada Clothing Sniff yaitu :

1. Owner
 - a. Memimpin dan mengkoordinasi seluruh kegiatan

- b. Menyediakan biaya yang dibutuhkan clothing untuk membuat atau memproduksi suatu produk.
 - c. Memeriksa laporan penjualan dan laporan keuangan dari transaksi yang berlangsung
2. Manajer
 - a. Membuat laporan keuangan.
 - b. Menghitung gaji pegawai.
 - c. Sebagai pengambil keputusan penentuan pelanggan
 - d. Mengevaluasi semua kegiatan yang telah dilaksanakan
 - e. Menetapkan dan mengesahkan kebijakan yang menyangkut eksistensi perusahaan.
 - f. Melaksanakan pemeriksaan yang meliputi seluruh aspek kegiatan penjualan dan persediaan barang.
 3. Bagian Penjualan
 - a. Melakukan transaksi penjualan
 - b. Mengelola data barang
 - c. Membuat semua laporan yang berhubungan dengan aktivitas penjualan barang.
 4. Finance dan Produksi
 - a. Mengatur semua yang menyangkut tentang kegiatan produksi barang.
 - b. Menyediakan pengadaan barang.

- c. Menawarkan produk-produk yang dijual Sniff Clothing kepada konsumen maupun distro.
- d. Memasukan produk-produk Sniff Clothing ke distro-distro.

3.2. Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode Deskriptif Analisis, yaitu memaparkan data-data yang diperoleh dari dalam perusahaan yang berhubungan erat dengan penelitian kemudian dilakukan analisa dengan tujuan menemukan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian deskriptif yang dimana metode deskriptif pada pendekatan kasus pada Sniff Clothing, yaitu suatu metode dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu. Pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di Clothing Sniff.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam tugas akhir ini pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data tersebut dapat memberikan gambaran mengenai objek yang sedang diteliti.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu data atau segala informasi yang diperoleh dan didapat oleh penulis langsung dari sumber – sumber pertama dari individu atau sekelompok bagian dari objek penelitian. Seperti wawancara dan observasi langsung pada objek yang di teliti.

a. Wawancara

Yaitu melakukan tanya jawab dengan owner Sniff Clothing mengenai sejarah terbentuknya Clothing Sniff Clothing, Susunan Organisasinya, serta sistem penjualannya.

b. Observasi

Yaitu melakukan pengamatan langsung pada Clothing Sniff Clothing dengan mengadakan pencatatan terhadap dokumen-dokumen yang ada serta cara kerja berdasarkan sistem yang sedang berjalan.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yaitu data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan dengan baik oleh pengumpul data primer atau pihak lain. Data primer disajikan antara lain

dalam bentuk tabel – tabel / diagram atau segala informasi yang berasal dari literatur yang ada hubungannya dengan teori – teori mengenai topik penelitian.

Dokumentasi yaitu penelitian dimana dalam pengambilan data penulis melakukan pengambilan gambar pakaian yang dijual dengan menggunakan kamera, yang mana gambar tersebut akan digunakan sebagai pelengkap data.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode-metode yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini antara lain, metode pendekatan menggunakan system berorientasi objek sementara metode pengembangan system yang digunakan adalah *Prototype* model.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode pendekatan yang berorientasi objek, maka penulis akan menggambarkan bagaimana karakteristik system tersebut dengan menggunakan pemodelan yang disebut Unifield Modelling Language (UML).. Pendekatan berorientasi objek mempunyai alat bantu (tools) seperti Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Collaboration Diagram dan Class Diagram, Component Diagram dan Deployment Diagram.

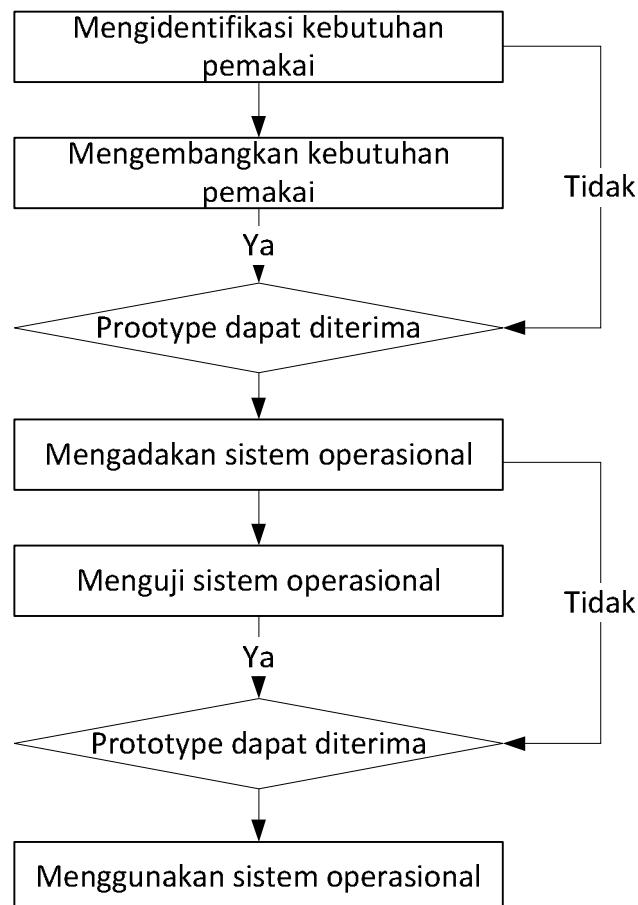
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah installasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. Jogyanto (2005 : 196)

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini adalah Metode paradigma prototype yaitu suatu teknik analisis dan rancangan yang memungkinkan pemakai ikut serta dalam menentukan kebutuhan dan pembentukan sistem apa yang akan dikerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses Prototype, merupakan suatu metode dalam pengembangna system yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (user).

Metode protoype dirancang agar dapat menerima perubahan-perubahan dalam rangka menyempurnakan prototype yang sudah ada sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat diterima dan

memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah system tersebut disetujui, berikut adalah metode pendekatan yang dipakai oleh penulis :



Gambar 3.2 Model Prototype

(Sumber : <http://mylo.stikom-bali.ac.id/> Pengertian Jaringan

Komputer/2 April /2009)

Metode prototype paling baik digunakan untuk mengembangkan system yang didefinisikan kurang baik dan cocok untuk menerapkan sistem kecil dan unik. Metodologi

yang digunakan adalah paradigma prototype, Langkah umum paradigma prototyping adalah sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai. Pada tahap ini analis sistem akan melakukan studi kelayakan terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi model interface, teknik prosedur maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
- b. Merancang prototype. Pada tahap ini analis sistem bekerja sama dengan pemrogram mengembangkan prototype sistem untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dibangun.
- c. Menentukan apakah prototype dapat diterima oleh pemakai.
- d. Mengadakan sistem operasional. Melalui pemogram berdasarkan model sistem yang telah disepakati oleh pemakai sistem.
- e. Menguji sistem operasional. Pada tahap ini pemogram akan melakukan uji coba baik menggunakan data sekunder maupun data primer untuk memastikan bahwa sistem dapat berlangsung dengan baik dan benar, sesuai dengan kebutuhan pemakai.
- f. Menentukan sistem operasional. Apakah dapat diterima oleh pemakai atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan harus dibongkar semuanya mulai dari awal lagi.

g. Jika sistem telah disetujui, maka tahap terakhir adalah melakukan implementasi sistem.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan suatu sistem informasi, diperlukan beberapa alat bantuan untuk menganalisa dan perancangan. Alat bantu ini dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen - komponen yang ada, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah secara logika. Alat Bantu yang digunakan penulis adalah metode berorientasi objek.

Model data berorientasi objek dikatakan dapat memberi fleksibilitas yang lebih, kemudahan mengubah program dan digunakan luas dalam teknik piranti lunak skala besar. Lebih jauh lagi pendukung OOP (Object Oriented Programming) 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) jenis diagram dapat dikelompokan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis. Adi Nugroho (2005:19). Jenis diagramnya adalah sebagai berikut :

1. Use-Case Diagram

Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

2. Activity Diagram

Diagram ini adalah diagram tipe khusus dari keadaan yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas yang lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam satu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

3. Sequence Diagram

Diagram urutan adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (message) dalam suatu waktu tertentu.

4. Collaboration Diagram

Diagram berkolaborasi adalah menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian pesan (message).

5. Component Diagram

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 secara tipikal dipetakan kedalam satu atau lebih kelas-kelas.

6. Deployment Diagram

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan. 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

Pengujian Software (perangkat lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempersentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean. Roger Pressman (2002:59).

Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam katagori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan antar muka (Interface)
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisiasi dan kesalahan terminasi