

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Volltafolks Hardware adalah sebuah industri pembuatan barang-barang pelengkap kebutuhan seperti baju, tas, dompet. Yang dimana volltafolks hardware yang menciptakan dan membuat bermacam-macam produk dengan desain yang mereka ciptakan sesuai dengan perkembangan zaman anak muda saat ini. Sehingga produk yang dihasilkan dapat dijual ke pasaran dengan kualitas yang sangat bagus dan banyak diminati oleh sebagian besar komunitas anak muda di kota Bandung. Selain memasarkan produk ini di kota Bandung, Volltafolks Hardware juga memasarkan produknya ke beberapa kota besar di Indonesia, seperti pada GOD.INC (bandung), BLACKJACK (bandung), HARMONI (cianjur), OPTION (sukabumi), MUGABE (garut - tasik), PRAMBORSstore (jakarta), NORDEN (jakarta), TRACK (lampung), DOOTIE (yogyakarta), MAGNUM (yogyakarta), COUSTER (solo), NOIZE (bali), OUCH (mataram).

Volltafolks Hardware didirikan pada tahun 2005 di kota Bandung, berawal dari tempat pembuatan barang-barang saja sekarang volltafolks hardware memiliki toko sendiri dimana toko tersebut menjual produk – produk yang

kami hasilkan. Selain pada toko ,kami pun memasarkan barang melalui <http://volltafolks.blogspot.com>. Dengan harapan adanya sistem penjualan berbasis online maupun offline, kami bisa lebih luas untuk memasarkan produk yang kami hasilkan dengan memasarkan kualitas dan desain seni yang unik dan menarik dalam bentuk produk yang berkualitas tinggi.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

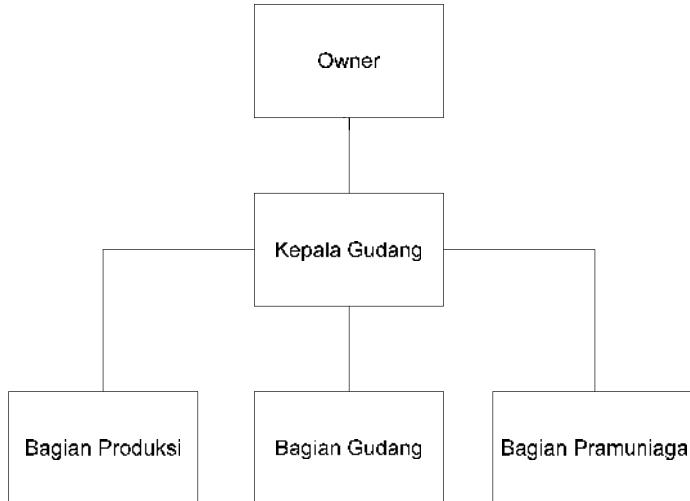
VISI VOLLTAFOLKS HARDWARE

Selalu memberikan yang terbaik untuk costumer dan memberikan loyal terhadap perusahaan.

MISI VOLLTAFOLKS HARDWARE

- Berorientasi pada pemenuh kebutuhan pasar
- Mampu menyajikan ide – ide terobosan melalui berbagai seni desain
- Mampu menciptakan karyawan yang memiliki ambisi, berusaha, dan memiliki konsistensi dalam bekerja.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gamabar 3.1 Stuktur Organisasi Prusahaan

Sumber dari perusahaan

3.1.4 Deskripsi Tugas

3.1.4.1. OWNER / BADAN PENGAWAS

- Mengawasi Kegiatan Tim Manajemen
- Mengesahkan program kerja perusahaan.
- Menerima atau menolak pertanggung jawaban keuangan dan Program Kerja Tim Manajemen tahun berjalan

3.1.4.2. KEPALA GUDANG

- Bertanggung jawab langsung kepada Owner / Badan Pengawas.
- Memberikan pengarahan dan mengkoordinasikan penyusunan rencana anggaran belanja dan pendapatan tahunan.
- Merencanakan dan Menyusun Program Kerja Perusahaan
- Mengangkat dan memberhentikan pegawai dengan persetujuan Owner / Badan Pengawas

3.1.4.3. BAGIAN PRODUKSI

- Menentukan harga jual, produk yang akan dilaunching, jadwal kunjungan serta sistem promosi untuk memastikan tercapainya target penjualan
- Memonitor jumlah stock seluruh Dept. Sales & Marketing untuk memastikan umur stock perusahaan tidak melebihi target yang telah ditentukan.
- Menganalisa dan mengembangkan strategi marketing untuk meningkatkan jumlah pelanggan dan area sesuai dg target yang ditentukan
- Menganalisa dan memberikan arah pengembangan design & warna, untuk memastikan pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan pasar

- Bertanggung jawab untuk menciptakan design yang unik diterima oleh pasar, sesuai dengan hasil Rapat Program Kerja, dengan design yang kompetitif dan terdepan. Cakupannya termasuk produk, design toko, website, design iklan media cetak, dan semua hal yang bersangkutan dengan design & fashion.
- Menentukan standard kualitas produk.
- Bertanggungjawab dalam melakukan perkembangan produk & material, inovasi produk & material, dan rekomendasi order material dan perencanaan produksi. Adapun creative manager tidak memiliki wewenang untuk melakukan purchasing, hal ini merupakan wewenang Finance & IA Manager.
- Memonitor perkembangan industri (market & pengadaan material bahan), dalam sudut pandang fashion dan design.
- Konsisten dalam mengamati publikasi industri dan melakukan pengarahan berbicara kepada tim creative agar dapat memahami tren fashion terkini, dan dapat merancang suatu bentuk produk sesuai dengan material textile terkini yang tersedia di pabrik.
- Dapat menilai potensi-potensi sukses dari industri tren fashion, clothing line, untuk membantu menghasilkan marketing plan yang terbaik.

3.1.4.4 BAGIAN GUDANG

- Memasukan data barang masuk dari bagian bagian produksi
- Melayani pemesanan barang dari toko
- Melakukan transaksi pemesanan barang ke produksi , penerimaan barang dari bagian produksi, dan melakukan pengiriman barang kepada toko – toko.

3.1.4.5 BAGIAN PRAMUNIAGA

- Melayani pembeli dan mengambil barang di gudang dengan meminta pada bagian pergudangan untuk kemudian barang tersebut akan dipajang sebagai pengganti produk dengan model yang sama yang telah laku terjual.
- Menghitung stok produk yang dipajang pada saat buka dan setelah tutup untuk mengetahui ada atau tidaknya barang yang hilang

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Tahap desain ini penulis membuat gambaran tentang system informasi data barang pada gudang Volltafolks Hardware. System informasi

lebih mengunggulkan pada pengiriman barang , yang dimana hasil akhir nya berupa laporan pengiriman barang.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer tentang latar belakang dan tentang barang di dapat dari pemilik Volltafolks Hardware langsung.

Metode pengumpulan data untuk mendapatkan data-data bagi penilitian ini digunakan teknik-teknik sebagai berikut :

1. Wawancara (interview)

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan Tanya jawab kepada pemilik Volltafolks Hardware guna untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.

2. Observasi

Yaitu dengan mengadakan peninjauan langsung ke Volltafolks Hardware untuk melakukan pengamatan dan mengetahui kendala apa yang dihadapi dan untuk mengetahui cara menyelesaikan kendala tersebut

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data Sekunder diambil dari referensi buku, dan media elektronik seperti internet.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

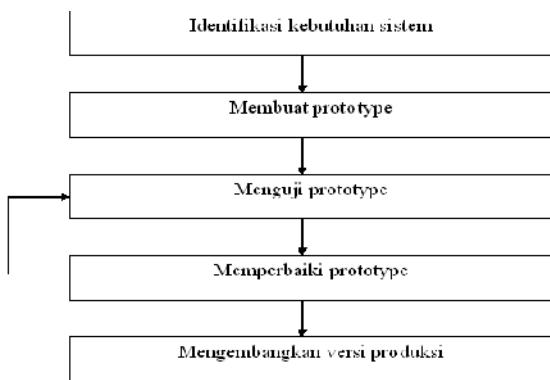
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan terstruktur. Penulis menggunakan pendekatan terstruktur karena mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti, selain itu metode terstruktur telah banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi. Pendekatan terstruktur menggunakan beberapa alat bantu. Alata bantu yang digunakan adalah :

- a) Diagram Konteks (Context Diagram).
- b) DFD (Data Flow Diagram).
- c) Kamus Data (Data Dictionary).
- d) Normalisasi.
- e) ERD (Entity Relation Diagram).

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode abdul kadir, dibawah ini adalah tahapan pendekatan prototype yang ditunjukan pada gambar



Gambar 3.2 Gambar Struktur

Sumber pengembangan sistem informasi

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem untuk membangun sistem informasi ini yaitu metode prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap dan prototype juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan mudah.

Dimana tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan sistem

pada tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem informasi, dimana antara pemakai sistem (users) dan pengembang sistem bertemu. User menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem.

2. Membuat prototype

setelah menganalisa sistem yang akan di kembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat prototype.

3. Menguji prototype

Users melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan users memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Memperbaiki prototype

Di sini pembangun sistem melakukan perbaikan/penambahan pada program yang di bangun, jika ada kesalahan yang terjadi pada sistem.

5. Mengembangkan versi produksi

pada tahap ini pembangun sistem menyelesaikan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.

Ada berbagai kelebihan jika kita menggunakan metode Prototipe dalam mengembangkan suatu sistem. Berikut adalah kelebihan dari metode Prototipe :

1. Pendefinisian kebutuhan pemakai menjadi lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
2. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi prototipe kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
3. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
4. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan.
5. Menghemat biaya jika dibandingkan dengan menggunakan metode SDLC tradisional.

Selain mempunyai kelebihan Prototipe mempunyai beberapa kekurangan. Berikut adalah kekurangan dari Prototipe :

1. Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkan waktunya untuk menggarap prototipe.
2. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan prototipe.

3. Waktu yang pendek dapat menghasilkan sistem yang tidak lengkap dan kurang teruji.
4. Jika proses pengulangan terlalu sering dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberikan respon yang negatif.
5. Apabila prototipe tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan Prototipe tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

Jadi berdasarkan pengertian, kekurangan dan kelebihan Prototipe maka secara garis besar sasaran Prototipe adalah sebagai berikut :

1. Mengurangi waktu sebelum pemakai melihat sesuatu yang kongkret dari usaha pengembangan sistem.
2. Menyediakan umpan balik dari pemakai kepada pengembang dalam waktu singkat.
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 besar dalam analisis dan desain sistem.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1). Flow Map

Flow map adalah diagram yang menunjukkan aliran data yang berupa formulir, ataupun keterangan berupa dokumentasi yang mengalir atau yang beredar dalam suatu sistem.

Notasi yang digunakan di dalam flowmap merupakan penghubung notasi flowmap chart sistem dengan notasi flow chart program.

2). Diagram Kontek

Diagram konteks adalah suatu alat atau metoda penggambaran suatu sistem informasi secara global, baik sistem informasi yang berbasis komputer atau tidak berbasis komputer.

3). Data Flow Diagram

Data flow diagram yaitu Diagram yang menggunakan notasi symbol untuk menggambarkan arus data system.

4). Kamus Data

Kamus data (*data dictionary*) adalah catalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi yang mengalir pada sistem dengan lengkap dari suatu sistem informasi. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang mengalir pada data flow diagram(DFD).

5). Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah menciptakan atau merancang kumpulan data yang terhubung dan tersimpan secara bersama-sama. Dalam perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, ERD, Struktur file, Tabel relasi.

a. Normalisasi

“Normalisasi adalah proses untuk mengubah suatu table yang memiliki masalah tertentu kedalam dua buah table atau lebih yang tak lagi memiliki masalah tersebut.”

b. Tabel Relasi

Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian software adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari kesalahan yang mungkin terjadi pada sistem. Pengujian atau testing software sangat penting untuk dilakukan, pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas software sebelum software di implementasikan.

Pendekatan yang dilakukan dalam pengujian software ini yaitu menggunakan pendekatan black-box testing. Pendekatan ini melakukan pengujian terhadap fungsi operasional software.