

BAB III

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini berisikan tentang perusahaan atau instansi tempat dilakukan nya penelitian yang mempunyai hubungan dengan system informasi berbasis web yang akan dibangun oleh penulis. Adapun objek – objek yang dicatat oleh penulis adalah sebagai berikut

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Irvan Sport adalah perusahaan mandiri yang bergerak dibidang penjualan barang yang tepatnya penjualan perlengkapan peralatan olahraga yang biasa dipakai saat melakukan kegiatan berolahraga maupun para atlit olahraga seperti sepak bola, bola basket, bulu tangkis, olahraga bersepeda dan lain-lain. Irvan Sport ini didirikan oleh seorang atlet muda yang terinspirasi untuk menciptakan masyarakat sehat dan positif dengan berolahraga.

Pada 06 Desember 2006 pemilik Irvan Sport yang bernama Irvan Firmansyah menjuarai kejuaraan bersepeda di Djarum Super Adventure di Yordania yang diikuti oleh peserta dari 8 Negara yang terdiri dari Indonesia, Malaysia, Thailand, Singapore, Yaman, Saudi Arabia, Yordania, dan Brunei Darusalam. Pertandingan tersebut yang akhirnya dijuarai oleh perwakilan dari Indonesia yaitu Irvan Firmansyah, setelah

beliau mendapatkan hadiah yang cukup besar dari pertandingan tersebut beliau berfikir ingin dimanfaatkan menjadi apa hadiah yang cukup besar tersebut, setelah dari pengalaman dan kecintaannya terhadap olahraga yang ditekuninya maupun olahraga lain akhirnya beliau berinisiatif membuka toko untuk peralatan, perlengkapan maupun aksesoris dalam bidang olahraga yang sangat lengkap dan dengan harga yang cukup terjangkau.

Dan beliau selalu bercita – cita ingin melihat kota Bandung yang sehat, berfikir positif, berprestasi dengan berolahraga yang mungkin sudah agak ditinggalkan oleh para pemuda di Bandung yang cenderung melakukan kegiatan – kegiatan yang negative seperti gank motor maupun narkoba, dari situlah seorang Irvan Firmansyah sebagai pendiri dari Irvan Sport membuat toko peralatan olahraga dengan harga terjangkau dengan kualitas yang sangat baik.

Dari pemikiran dan inspirasi tersebut maka berdirilah Irvan Sport pada 23 Juni 2007 yang terletak di Komplek Pertokoan Stadion Persib di jalan Jendral Ahmad Yani No.3A Bandung. Setelah berjalan kurang lebih 5 tahun toko tersebut cukup pesat perkembangannya hingga ada saja pelanggan nya yang berasal dari luar kota Bandung maupun diluar pulau Jawa, hanya saja pelanggannya yang berasal dari luar kota Bandung maupun luar pulau Jawa tersebut sangat kesulitan untuk bertransaksi dikarenakan selain tempat yang cukup jauh untuk di jangkau waktu pula yang menjadi hambatannya, karena toko Irvan Sport masih menggunakan konsep perdagangan

konvensional yang berarti pembeli harus mendatangi toko yang dituju untuk membeli salah satu produk dari toko tersebut.

Maka dari itu penulis terinspirasi untuk membuat penelitian ditoko Irvan Sport untuk mengefektivkan proses jual beli di toko Irvan Sport tersebut dengan membuat suatu web atau situs penjualan barang secara online atau biasa disebut *E-commerce* sebagai sarana untuk mengefisiensikan dan mengefektifkan proses jual beli produk maupun sarana promosi untuk memperluas pemasaran produk Irvan Sport.

3.1.2 Visi dan Misi perusahaan

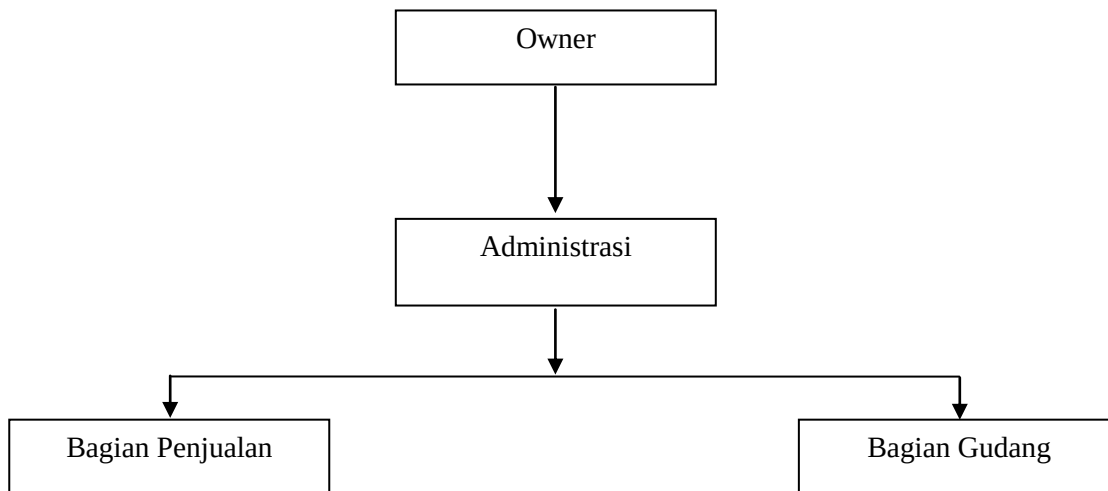
Visi dari Irvan Sport adalah “Menciptakan Hidup Sehat Kota Hijau Dengan Berolahraga”.

Untuk mencapai Visi tersebut Irvan Sport mempunyai misi membiasakan untuk berolahraga minimal seminggu sekali yang biasanya diadakan diacara car free day dengan bergabung dengan komunitas – komunitas Olahraga di kota Bandung dengan mengadakan acara agar masyarakat tertarik untuk berolahraga dan membiasakan hidup sehat dan berfikir positif untuk menghindari kegiatan negatif yang diakibatkan oleh pergaulan maupun kegiatan yang kurang baik.

Irvan Sport sering pula menjadi salah satu sponsor di acara – acara yang diikuti oleh anak muda agar anak muda dapat membiasakan hidup yang sehat dan anti

narkoba maupun meminum minuman keras dengan rajin berolah raga dan berprestasi untuk menjadi masa depan yang lebih baik.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur organisasi

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Owner / Pemilik Perusahaan

Pemilik perusahaan yang memiliki modal utama pada perusahaan tersebut bertugas untuk memantau perkembangan perusahaan dan menunjuk manajer agar manajer dapat membuat strategi marketing untuk dapat memajukan perusahaan dan pemilik perusahaan pun dapat merangkap sebagai pencari

koneksi – koneksi pendistribusian barang dan dapat pula merangkap sebagai bagian promosi marketing dengan koneksi nya yang luas di bidang olahraga..

2.Administrasi

Bertugas untuk membuat pembukuan atas masuk dan keluar nya barang dan membuat pembukuan pemasukan dan pengeluaran uang lalu mengitung waralaba yang dihasilkan pada bulan sebelum nya agar dapat menjadi acuan untuk memenuhi target dibulan yang akan datang selain itu pula administrasi dapat melayani pemesanan lewat telepon maupun secara langsung saat konsumen berkunjung ke toko.

3. Gudang

Bertugas untuk mengecek keluar masuknya barang dan mengontrol stock barang didalam yang tersedia didalam gudang, jika ada pemesanan administrasi akan memberikan faktur pemesanan barang kepada bagian gudang untuk memeriksa persediaan barang yang dipesan dan jika stock barang didalam gudang ada yang kosong maka gudang akan memberikan laporan kepada bagian administrasi untuk memesan stock barang ke agen pusat supplier barang ke gudang Toko Irvan Sport

4. Bagian Penjualan

Bertugas Untuk melayani pemesanan barang yang dipesan oleh konsumen dan melayani penjualan barang yang sudah dipesan oleh konsumen.

3.2 Metode Penelitian

Menurut Dr.Irwan Soehartono (2004 : 9) Metode Penelitian adalah cara atau strategi menyeluruh untuk menemukan atau memperoleh data yang diperlukan. Metode penelitian perlu dibedakan dari teknik pengumpulan data yang merupakan teknik yang lebih spesifik untuk memperoleh data.

3.2.1 Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian di Irvan Sport adalah desain penelitian dengan data primer dan skunder. Dengan menggunakan desain penelitian ini tujuan untuk mendapatkan data yang relevan, dapat dipercaya, dan valid dapat terpenuhi

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah salah satu cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan dan mencatat data. Metode yang akan digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang di dapat dengan melakukan wawancara, observasi, kepada pihak yang terkait ditempat penelitian

A. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan berinteraksi langsung atau dengan cara mengadakan wawancara dan menanyakan beberapa pertanyaan secara langsung dengan pihak – pihak terkait dengan pembangunan sistem informasi pada instansi atau perusahaan tersebut untuk bertujuan mendapatkan data – data yang relevan.

B. Observasi

Yaitu dengan mengadakan peninjauan langsung keperusahaan untuk melakukan pengamatan dan mengetahui kendala apa yang dihadapi agar dapat tersusun strategi pemecahan masalah untuk menghadapi kendala – kendala yang akan terjadi dan kekurangan – kekurangan apa saja yang harus dilengkapi.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Penulis harus dapat membuktikan dan memperoleh dokumen – dokumen yang bersangkutan dengan objek yang sedang diteliti dengan maksud sebagai bukti bahwa penulis benar – benar melakukan penelitian pada instansi atau perusahaan yang bersangkutan.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Di dalam melakukan penelitian di Toko Irvan Sport pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan sistem secara terstruktur. Di dalam pendekatan secara terstruktur ini terdapat identifikasi komponen – komponen sistem informasi yang akan dirancang secara rinci yang memiliki tujuan untuk memberikan gambar kepada *user* atau pengguna mengenai sistem yang baru, sedangkan desain secara rinci ini digunakan untuk pembuatan aplikasi web dan implementasi sistem yang baru.

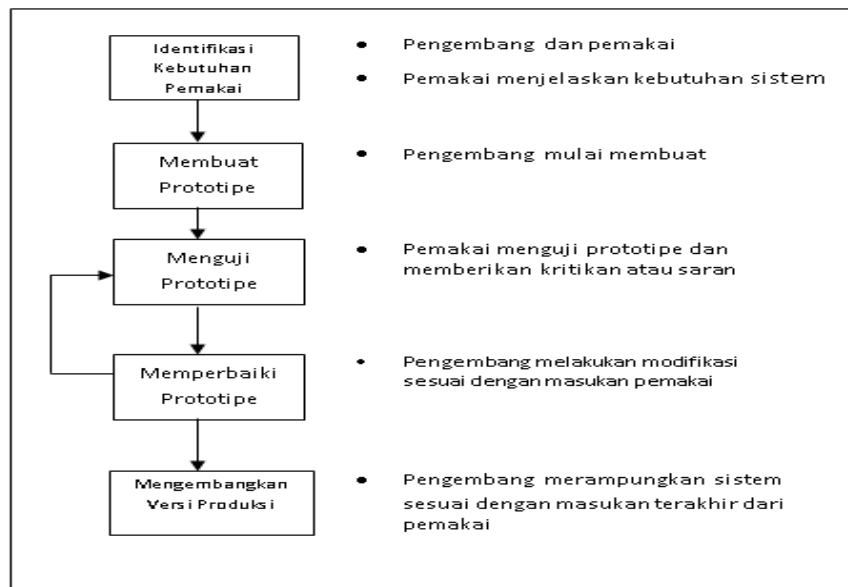
Tujuan dari perancangan terstruktur adalah agar pada akhir perkembangan sistem atau perkembangan aplikasi web ini dapat memenuhi kebutuhan *user* agar lebih efektif dan efisien serta mudah dipergunakan serta mudah dipahami dan mudah untuk di rawat oleh *user*.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang penulis gunakan dalam pengembangan sistem adalah metode prototipe. Metode prototipe merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (*user*). Dari pengertian metode prototipe diatas penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan prototipe

yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan perusahaan dan dapat diterima oleh user sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemu dan dipresentasikan kepada user dan user diberikan kesempatan untuk memberikan masukan - masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul – betul sesuai dengan keinginan dan kebutuhan user terutama bagi perusahaan sendiri. Perubahan dan presentasi prototype ini dapat dilakukan berkali – kali sampai dicapai kesepakatan bentuk sistem informasi yang akan diterapkan.

Metode prototype dirancang agar dapat menerima perubahan – perubahan yang terjadi dianggap dapat merupakan sebagai dari proses pengembangan itu sendiri.



Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dengan *prototipe*.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. Flow map/ Flow chart

Menurut Al Bahra Bin Ladjamudin (2006, 265) flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah- langkah penyelesaian suatu masalah. Flowchart merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.

Ada dua macam flowchart yang menggambarkan proses dengan komputer, yaitu:

a. Sistem flowchart

Bagan yang memperlihatkan urutan proses dalam sistem dengan menunjukan alat media input, output serta jenis media penyimpanan dalam proses pengolahan data.

b. Program flowchart

Bagan yang memperlihatkan urutan instruksi yang digambarkan dengan simbol tertentu untuk memecahkan masalah dalam suatu program.

2. Diagram Kontek

Definisi dari Diagram konteks Menurut Al Bahra Bin Ladjamudin (2006 : 170) adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem, diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.

3. Data flow Diagram (DFD)

Menurut Al Bahra Bin Ladjamudin (2006, 170) DFD adalah merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil.

4. Kamus Data

Dikutip dari Mark whitehorn, bill marklyn (2003, 236) kamus data adalah katalog system yang menjadi penyimpanan terpusat dari informasi tentang database. Kamus ini berisi informasi tentang tabel, nomornya, namanya, jenis data, primary key dan lain- lain.

5. Perancangan Basis Data

Dalam perancangan sebuah basis data terdapat dua unsur pokok yang sangat penting yaitu normalisasi dan table relasi. Definisinya adalah sebagai berikut:

a. Normalisasi

Normalisasi menurut Mark whitehorn, bill marklyn (2003, 212) merupakan suatu proses yang memudahkan desain terstruktur tabel secara benar sehingga query yang tak dapat ditanyakan tidak muncul. Tahapan dari normalisasi adalah :

1. Bentuk tidak normal.

Menurut Bunafit Nugroho (2005, 85) bentuk tidak normal merupakan bentuk tabel yang tidak dapat menampung data secara lengkap, ditandai dengan adanya data tidak lengkap sehingga informasinya tidak terbaca utuh.

2. Bentuk normal pertama

Bentuk normal pertama, 1NF adalah uraian tabel dasar yang telah memiliki primary key.

3. Bentuk normal kedua

Ciri bentuk normal kedua, 2NF

- a. Berada dalam bentuk normal pertama
- b. Memiliki semua field bukan- key (non- key) yang tergantung penuh secara fungsional pada primary key.

4. Bentuk normal ketiga

Ciri bentuk normal ketiga, 3NF

- a. Berada dalam bentuk normal kedua (dan sebelumnya terlebih dahulu harus dalam bentuk pertama)
- b. Semua field non- key haruslah tergantung secara non- transitif pada primary key

b. Tabel Relasi

Menurut David M. Kroenke (2005, 123) Table relasi adalah tabel dua dimensi yang memiliki kriteria tertentu, pertama, setiap baris pada tabel itu menyimpan data yang berhubungan dengan beberapa entitas atau bagian dari beberapa entitas. Kedua, setiap kolom berisi data yang merepresentasikan atribut entitas.

5. ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram menurut C.J.Date (2005, 469), merupakan sebuah teknik untuk menggambarkan struktur logis dari sebuah basis data dalam sebuah cara piktoral.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian software yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini adalah black- box testing atau pengujian black-box. Pengujian software ini dapat diartikan sebagai sebuah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan.

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian pengujian black box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan persyaratan fungsional untuk suatu program.

Bersumber dari <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms998233.aspx> /10 agustus 2012,

“Black- box testing: This approach tests all possible combinations of end-user actions. Black box testing assumes no knowledge of code and is intended to simulate the end-user experience. You can use sample applications to integrate and test the application block for black box testing. You can begin planning for black box testing immediately after the requirements and the functional specifications are available.”

