

BAB III

OBJEK DAN PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Nama Kurisol merupakan sebuah arti risolesku serta diambil dari singkatan ku dari kata aku yaitu merupakan orang yang pertama yang membuat produk-produk kurisol dengan resep-resep kue andalan, serta terdapat gambar dengan beberapa lingkaran berupa gambar risoles karena produk andalan dari kurisol adalah risoles dengan berbagai varian.

"*We Save Your Taste*" mengandung arti bahwa kami menyimpan serta mewakili rasa yang diinginkan konsumen serta mempertahankan kualitas rasa.

CV Kurisol merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam ruang lingkup bisnis makanan *Kuliner* aneka kue. Kami menjual berbagai produk makanan baik itu risoles dan kue atau bakery yang bermutu dengan harga terbaik.

Kami selalu berusaha untuk inovatif serta terus mengembangkan produk baru dan kualitas produk untuk dapat meningkatkan pelayanan terhadap kebutuhan konsumen.

Dengan komitmen kami, yaitu memberikan yang terbaik bagi konsumen, termasuk di dalamnya adalah kualitas produk.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

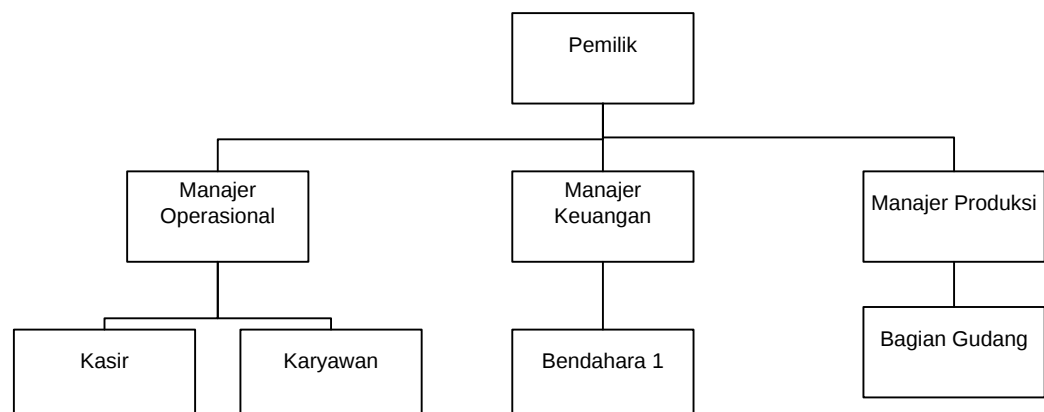
Visi

Menjadikan Kurisol sebagai usaha makanan aneka kue dan menjadikan kurisol sebagai oleh-oleh khas kota Bandung

Misi

1. Memproduksi kurisol secara higienis, berkualitas baik dan memenuhi standar proses produksi secara nasional dan internasional.
2. Mengembangkan SDM.
3. Berupaya terus menerus mengembangkan jaringan pemasaran dengan mengedepankan pelayanan prima dan kepuasan pelanggan.
4. Meningkatkan perekonomian Negara disektor wirausaha.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Kurisol

3.1.4. Deskripsi Tugas

3.1.4.1. *Pemilik*

Menerima laporan dari tiap manajer sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

3.1.4.2. *Manajer Operasional*

Mengawasi kegiatan operasional dan kinerja para karyawan setiap hari, dan bertanggung jawab atas segala aktivitas kerja dari perusahaan.

3.1.4.3. *Manajer Keuangan*

Membuat laporan pengeluaran dan pendapatan dan bertanggungjawab atas segala aktivitas keuangan.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Tahap desain ini penulis membuat gambaran tentang sistem informasi penjualan yang ada pada Kurisol ini. Sistem informasi mayoritas lebih mengunggulkan pada input data *stok* barang dan output *stok* barang yang tersisa pada setiap periode. *Output* sistem informasi ini berupa laporan stok barang untuk dilaporkan setiap periode kepada bagian HRD.

3.2.2. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan 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 Premier

1. Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan yang sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung yang dilakukan dengan indera mata. Adapun tahap metode observasi ini adalah:

- a. Pengumpulan data
- b. Identifikasi data
- c. Pengolahan Data
- d. Analisis dan kesimpulan

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan tanya jawab yang dilaksanakan pewawancara dengan pihak pribadi sumber. Dalam teknis wawancara ini penyusun berperan sebagai pewawancara.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian, dengan kata lain penulis memperoleh data dengan mempelajari data-data dan catatan-catatan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan dan pencarian data dari buku yang menunjang terhadap penulisan tugas akhir ini.

2. Analisis dokumen,

Membaca dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan pembahasan yang diteliti, kemudian menganalisa pernyataan dan teori yang di kemukakan untuk dijadikan acuan peneliti, serta beberapa website yang erat kaitanya dengan penelitian yang penulis lakukan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode-metode yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini antara lain, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype* model, metode pendekatan system berorientasi data.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode penelitian yang digunakan adalah suatu metode deskriptif dengan jenis penelitian stidy kasus. Metode deskrifef adalah suatu metode dengan jenis

penelitian studi status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau suatu peristiwa pada masa sekarang.

Metode pengumpulan data untuk mendapatkan data-data bagi penelitian tugas akhir ini digunakan teknik-teknik sebagai berikut :

1) Wawancara (*interview*)

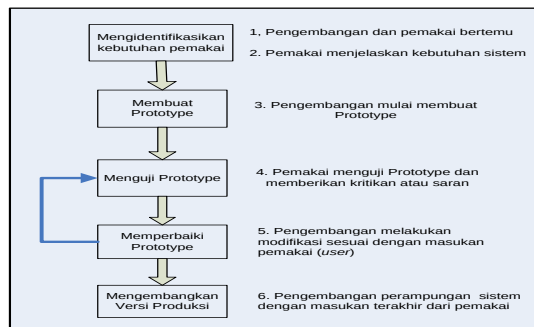
Adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan staf Kurisol.

2) Observasi

Yaitu dengan mengadakan peninjauan langsung ke toko Kurisol untuk melakukan pengamatan dan mengetahui kendala apa yang dihadapi.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Untuk mempermudah penyusunan laporan dan pembuatan perangkat lunak maka metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode paradigma *prototype* model seperti yang tertera pada gambar berikut ini :



Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dengan Prototype

Sumber : Abdul Kadir(2003:417)

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai

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

2. Pembuatan *Prototype*

Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat *prototype*. Pembuatan ini meliputi : perancangan sistem yang akan dibangun, dan kemudian diimplementasikan dengan pembuatan *coding* yaitu menterjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemrograman yang akan menjadi sebuah sistem informasi yang diharapkan oleh *Users*.

3. Pengujian *Prototype*

Setelah tahap pembuatan *prototype* selesai, kemudian pengembang sistem dan *Users* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *users* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Perbaikan *Prototype*

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user*.

5. Mengembangkan Versi Produksi

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

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu yang digunakan pada tahap analisis dan perancangan digambarkan dalam bentuk bagan alir dokumen (*flowmap*), diagram konteks, diagram alir data (*data flow diagram*), dan kamus data.

1. Flow Map

Flow map atau bagan alir dokumen merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk penilaian dan tembusannya. Bagan alir dokumen ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan yang digunakan di dalam alir sistem yang menggambarkan struktur prosedur dalam

sistem.

Adapun komponen yang digunakan ialah:

a. Dokumen

Menunjukkan dokumen input dan output baik proses manual maupun komputerisasi.

b. Kegiatan Manual

Menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual, contohnya penandatanganan, pengisian form, dan lain-lain.

c. Proses

Menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan oleh programmer dari operasi programmer komputer.

d. Hardisk

Menunjukkan input dan output dengan media penyimpanan hardisk.

2. Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah DFD yang memperlihatkan sistem sebagai sebuah proses. Tujuannya adalah memberikan pandangan umum sistem. Diagram Konteks memperlihatkan sebuah proses yang berinteraksi dengan lingkungannya. Ada pihak luar atau lingkungan yang memberi masukan dan ada pihak yang

menerima keluaran sistem.

Diagram Konteks merupakan gambaran umum dari sebuah sistem yang digambarkan ke dalam sebuah proses, dimana di dalamnya hanya terdapat satu atau lebih *External Entity*, satu proses dan beberapa aliran data.

3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau disimpan.

a. Kesatuan Luar / *Terminator (External Entity)*

Kesatuan luar merupakan kesatuan luar di luar lingkungan luar sistem yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. Kesatuan luar dapat berupa organisasi, orang atau sekumpulan orang yang berinteraksi dengan sistem. *External Entity* disimbolkan ke dalam simbol persegi.

b. Arus Data (*Data Flow*)

Arus data ini mengalir di antara proses, simpanan data dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukkan arus dari data yang didapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem. Arus data disimbolkan ke dalam simbol garis dengan tanda panah.

c. Proses (*Process*)

Menunjukkan apa saja yang dilakukan. Setiap proses harus mempunyai minimal satu data input dan menghasilkan minimal satu *output*. Proses disimbolkan ke dalam simbol lingkaran.

d. Simpanan Data (*Data Store*)

Menunjukkan kumpulan data yang dibutuhkan oleh sistem pada waktu tertentu. Simpanan disimbolkan ke dalam simbol dua garis .

4. Kamus Data

Kamus data adalah daftar kumpulan elemen-elemen yang tersusun dan berhubungan dengan sistem yang didefinisikan secara detail dan tepat. Kamus data dibagi dua yaitu :

a. Kamus Data Elementer

Kamus data elementer merupakan daftar semua data elementer dalam sistem dan disusun berdasarkan abjad. Isi dari kamus data elementer meliputi nama atribut, *type*, *length* dan *constraint*.

b. Kamus Data Komposit

Kamus data komposit merupakan semua data bentukan yang terdiri dari dua atau lebih data elementer.

5. Perancangan Basis Data

Database terdiri dari data yang akan digunakan atau diperuntukan terhadap banyak ‘*user*’ dimana masing-masing akan menggunakan sesuai dengan tugas dan fungsi. Dari Semua operasi masukan dan keluaran yang berhubungan dengan basis data harus menggunakan Sistem Manajemen Basis Data (DBMS), dengan kata lain (DBMS) sebagai penghubung atas aplikasi dengan basis data itu sendiri. Basis data merupakan komponen yang penting dalam sistem informasi karna merupakan dasar dalam penyediaan informasi bagi penggunanya.

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan proses untuk mengubah suatu relasi yang memiliki masalah tertentu ke dalam dua buah relasi atau lebih yang tidak memiliki masalah yang biasanya disebut anomali. Anomali adalah proses pada basis data yang memberikan efek samping yang tidak diharapkan.

Hasil dari proses normalisasi adalah himpunan-himpunan data dalam bentuk normal (*normal form*). Ada beberapa tahapan dalam pembentukan normalisasi yaitu:

1. Bentuk tidak normal (*Unnormalized form*)

Bentuk tidak normal merupakan kumpulan data yang tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, data tidak lengkap atau terdapat duplikasi.

2. Bentuk normal satu (*First normal form*) / 1 NF

Bentuk normal satu, yaitu bila relasi tersebut mempunyai nilai data yang atomik, artinya tidak ada lagi kerangkapan data.

3. Bentuk normal dua (*Second normal form*) / 2 NF

Bentuk normal dua, yaitu bila relasi tersebut merupakan 1NF dan setiap atribut tergantung penuh pada *primary key*.

4. Bentuk normal tiga (*Third normal form*) / 3 NF

Bentuk normal tiga, yaitu bila relasi merupakan 2NF dan tidak tergantung secara transitif pada *primary key* atau pada bentuk normal tiga ini mencari ketergantungan lain selain *primary key*.

5. Bentuk Boyce-Codd Normal Form (BCNF)

Bentuk boyce-codd normal form, yaitu bila relasi telah memenuhi kriteria Boyce-Codd Normal Form (BCNF), jika setiap determinan adalah suatu *candidate key*.

b. Tabel Relasi

Relationship dalam database menunjukkan relasi antar tabel-tabel. Dengan adanya relasi data dari beberapa tabel dapat ditampilkan sebagai satu kesatuan informasi dalam bentuk *query*, *form* atau *report*.

Sebuah relasi dibentuk dengan menyamakan data pada key field dari dua tabel, biasanya *field* yang memiliki nama yang sama pada kedua tabel, dimana

field tersebut biasanya merupakan *primary key* dari tabel pertama, yang memiliki nilai *unique* untuk setiap *record*, dan menjadi *foreign key* pada tabel kedua.

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.

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 kategori :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan *Interface*.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.