

BAB III

PROFIL CV.ANFO MEDIA INFORMATIKA

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Profil CV.Anfo Media Informatika

CV.Anfo Media Informatika atau dikenal dengan sebutan CV.Anfo adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang Produksi Kiosk & Digital Signage, IT Services Solution dan IT Profesional Training.

3.1.2. Sejarah Singkat CV.Anfo Media Informatika

CV.Anfo Media Informatika atau CV.Anfo terbilang cukup baru dalam bidang produksi Kiosk dan digital signage, bermula dari YudiFlasheR Media Informatika yang didirikan pada tahun 2007 yang berkantor pusat di Bandung, tepatnya di jalan sukabirus no.129 lalu berganti nama menjadi CV.Anfo Media Informatika pada tahun 2013 dan telah mempunyai badan hukum CV.

3.1.3. Visi dan Misi CV.Anfo Media Informatika

Visi

Menjadi perusahaan dibidang Anjungan Informasi dan Aplikasi yang terdepan dalam Inovasi, kreatifitas dan kualitas baik skala nasional maupun Internasional

Misi

CV.Anfo Media Informatika memiliki empat misi utama, yaitu:

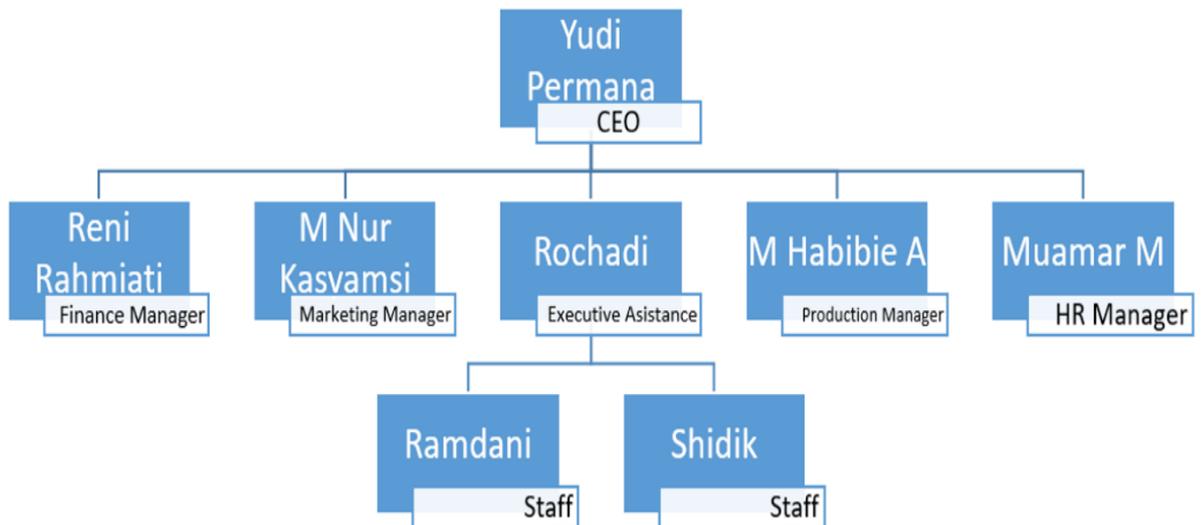
1. Menjadi perusahaan dibidang Anjungan Informasi dan Aplikasi yang terdepan dalam Inovasi, kreatifitas dan kualitas baik skala nasional maupun Internasional.
2. Menghasilkan Produk Anjungan dan Aplikasi Informasi yang merupakan hasil inovasi terdepan.
3. Memberikan Layanan terbaik kepada seluruh pengguna Anjungan Informasi (ANFO).
4. Menjadi produk dan Jasa kreatif nomor satu di kelasnya.

3.1.4. Struktur Organisasi CV.Anfo Media Informatika

Struktur Organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasional untuk mencapai tujuan. Struktur Organisasi menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi. Dalam struktur organisasi yang baik harus menjelaskan hubungan wewenang siapa melapor kepada siapa.

Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan bagan organisasi adalah dapat memperlihatkan karakteristik utama dari suatu perusahaan tersebut, tentang gambaran pekerjaan dan hubungan-hubungan yang ada didalam perusahaan serta digunakan untuk merumuskan rencana kerja yang ideal sebagai pedoman untuk dapat mengetahui siapa bawahan dan atasannya. Struktur

keorganisasian pada CV.Anfo Media Informatika dapat dilihat pada bagan struktur organisasi sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

(Sumber : CV.Anfo Media Informatika)

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara alamiah untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Jadi setiap penelitian yang dilakukan itu memiliki kegunaan serta tujuan tertentu. Umumnya tujuan dari penelitian itu ada 3 macam yaitu:

- a. Bersifat penemuan
- b. Bersifat pembuktian
- c. Bersifat pengembangan

Penemuan yang berarti itu datanya benar-benar baru yang memang sebelumnya belum pernah diketahui, sedangkan pembuktian yang berarti itu

datanya bisa digunakan untuk membuktikan keraguan terhadap pengetahuan atau informasi tertentu. Sementara untuk pengembangan yang berarti itu bisa memperluas dan memperdalam pengetahuan yang ada.

Dengan melalui suatu penelitian, manusia bisa menggunakan atas hasil yang didupatkannya. Secara umum data yang didapat dari suatu penelitian bisa digunakan untuk memecahkan, memahami serta untuk mengantisipasi masalah. Maksudnya memahami di sini yaitu memperjelas informasi atau masalah yang sebelumnya tidak diketahui dan kemudian menjadi tahu. Sedangkan memecahkan maksudnya meminimalkan atau bahkan menghilangkan masalah sementara mengantisipasi adalah berupaya agar tidak terjadi lagi masalah.

3.2.1. Desain Penelitian

Pada desain penelitian ini kami menggunakan metode deskriptif, 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 kita melakukan pengumpulan data dan bahan yang dibutuhkan terlebih dahulu lalu pada tahap selanjutnya kami mengolah, menganalisis dan membahas data tersebut sampai pada akhirnya kita mendapatkan kesimpulan, dan kami dapat membuat sebuah laporan beserta aplikasi untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di CV. Anfo Media Informatika.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Supaya tercapainya tujuan kita yang diinginkan maka kami mengumpulkan data sesuai yang dibutuhkan. pengumpulan data yang kami lakukan adalah dengan metode observasi dan wawancara.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Untuk memperoleh data primer kami melakukan teknik wawancara dan observasi di CV.Anfo Media Informatika.

Observasi

Metode ini dilakukan dengan mendatangi langsung mengenai objek yang akan diteliti di CV,Anfo Media Informatika. Kami melakukan pengamatan dan tinjauan langsung pada saat kerja praktek.

Wawancara

Metode yang dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada bapak Nur Syamsi selaku pembimbing lapangan mengenai apa yang dibutuhkan perusahaan, mengenai permasalahan yang dihadapi dan solusi yang dibutuhkan. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperjelas dan meyakinkan bahwa data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan penulis adalah fakta.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pemahaman masalah dilakukan pendekatan system yang merupakan serangkaian langkah-langkah pemecahan masalah yang memastikan bahwa masalah dipahami, solusi alternatif dipertimbangkan dan solusi yang dipilih

bisa bekerja. Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem, dan ini sebagai bentuk aktivitas untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan organisasi atau memanfaatkan kesempatan yang ada.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode yang digunakan adalah pendekatan sistem dengan menggunakan Objek Orientasi (OO). Object Oriented memandang software bagian perbagian dan menggambar satu bagian tersebut dalam satu objek. Pendekatan berorientasi objek terdiri dari analisis berorientasi objek (OOA).

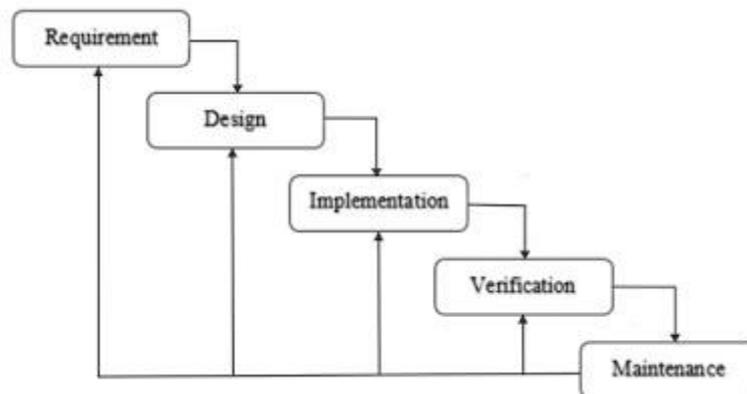
OOA menurut SUH adalah metode analisis yang memeriksa requirement (syarat/keperluan yang dipenuhi oleh suatu sistem) dan sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan. Dimana dalam OOA terdapat tahapan-tahapan yaitu:

- a. Usecase Diagram*
- b. Skenario Use Case*
- c. Activity Diagram*
- d. Class Diagram*
- e. Squence Diagram*

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini dimodelkan menggunakan model proses Waterfall, dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), permodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012). [7]

Contoh Proses Metode *Waterfall*:



Gambar 3.2 Metode *Waterfall*

(Sumber : www.pengetahuandanteknologi.com [7])