

## **BAB III**

### **PROFIL PERUSAHAAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitiannya adalah kegiatan bisnis pada bagian penjualan pulsa di CV. Somearch Nusantara.

##### **3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan**

Pada akhir September 2015, perusahaan Somearch Nusantara didirikan di Lampengan, Kabupaten Bandung oleh 4 orang alumni dari SMK Negeri 4 Bandung. Kemudian perusahaan ini membuka sebuah workshop yang berada di Kota Bandung. Somearch pun semakin berkembang dalam dunia IT Service terlebih dalam bidang software.

Sejauh ini, Somearch melayani beberapa kebutuhan perusahaan pada masa teknologi ini, diantaranya:

- a. Pembuatan Aplikasi *Mobile*.
- b. Pembuatan *Website*.
- c. Pembuatan Aplikasi *Desktop*.
- d. Pembuatan Sistem Informasi.

Untuk mempermudah *client*, somearch pun memiliki sebuah *website* dengan alamat : <https://somearch.co.id/>. Diwebsite nya, terdapat project yang sudah dikerjakan Somearch sejauh ini, diantaranya:

1. *Website* Standar Pelayanan SKPD Kota Bandung
2. *Website* INKANAS Jawa Barat
3. *Website* E-Renja
4. *Website* Beasiswa Unggulan
5. *Website* Darmasiswa
6. Maily Manajemen Persuratan
7. Dan Masih Banyak Lagi.

### **3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan**

Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan transformasi perusahaan, Visi dan Misi yang dimiliki oleh CV. Somearch Nusantara, yaitu:

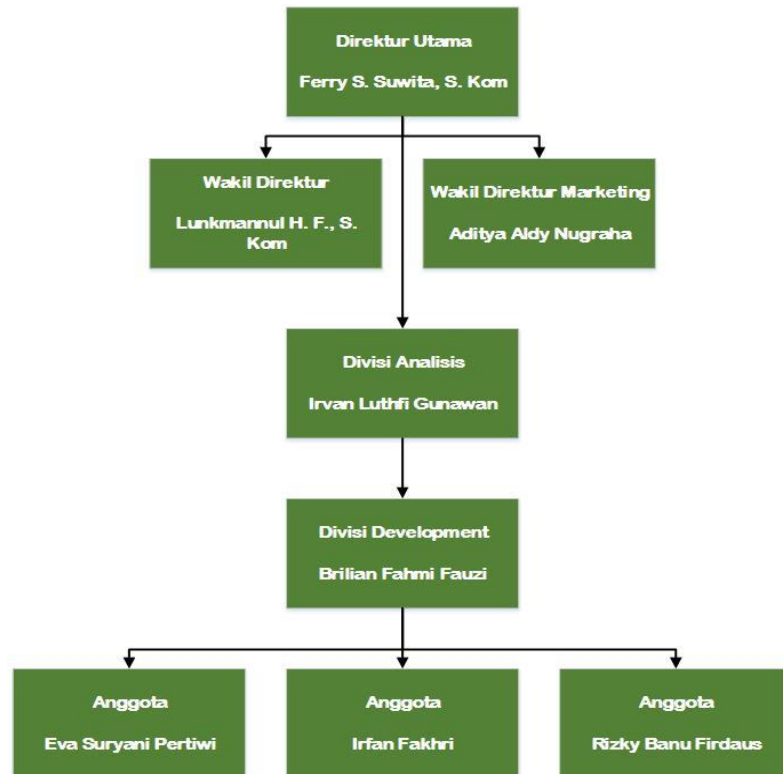
**Visi :**

“Menjadi Perusahaan Teknologi Informasi Inovatif Dan Kreatif  
Terbaik Di Nusantara”

**Misi :**

1. Mengikuti perkembangan Teknologi Informasi terbaru untuk menciptakan solusi teknologi inovatif bagi konsumen
2. Memberikan pengalaman baru bagi konsumen dengan solusi teknologi kreatif
3. Mendengarkan dan memahami kebutuhan konsumen untuk menciptakan solusi tepat guna

### 3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Perusahaan

### 3.1.4 Deskripsi Tugas

Berikut merupakan deskripsi tugas dari masing-masing bagian yang terlibat dalam CV. Somearch Nusantara:

#### 1. Direktur Utama

- a. Memutuskan dan menentukan peraturan dan kebijakan.

- b. Bertanggung jawab dalam memimpin dan menjalankan perusahaan.
- c. Menetapkan strategi-strategi strategis untuk mencapai visi dan misi perusahaan.
- d. Bertanggung jawab atas kerugian yang dihadapi perusahaan termasuk juga keuntungan perusahaan.

## **2. Wakil Direktur**

- a. Memberikan masukan bersifat konstruktif ke-pada Direktur dan pengurus.
- b. Membantu Direktur dalam menjalankan tugas-tugasnya.

## **3. Wakil Direktur Marketing**

- a. Melakukan perancangan tindakan antisipatif.
- b. Melakukan indentifikasi dan meramalkan peluang pasar.
- c. Melakukan perancangan strategi pemasaran dengan memperhatikan trend pasar.

## **4. Divisi Analisis**

- a. Menghimpun dan menganalisa dokumen/file yang berhubungan dengan sistem yang sedang berjalan.

- b. Melakukan analisa, menyusun anggaran maupun keuntungan yang didapatkan pada sistem baru.
- c. Mengawasi berbagai aktivitas yang terjadi pada sistem yang baru dibuat.

### **5. Divisi *Development***

- a. Mengembangkan suatu program atau aplikasi jika ada *bug* ataupun kekurangan pada aplikasi atau program itu sendiri.
- b. Memastikan program yang dibuat sesuai dengan arahan divisi analisis agar sesuai dengan tujuan pembuatan program.

### **6. Anggota**

- a. Membuat / Mengimplementasikan rancangan sistem yang akan dibuat menjadi suatu program.
- a. Memastikan rancangan sistem sesuai dengan apa yang divisi analisis dan divisi *development* butuhkan.

## **3.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian atau metode ilmiah adalah prosedur atau langkah-langkah dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah atau ilmu. Dalam perancangan aplikasi penjualan pulsa ini, metode penelitian yang ditekankan ialah desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data serta metode pendekatan dan pengembangan sistem.

### **3.2.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan rencana peneliti yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban terhadap pertanyaan penelitian. Desain penelitian mengacu pada jenis atau macam penelitian yang dipilih untuk mencapai tujuan penelitian, serta berperan sebagai alat dan pedoman untuk mencapai tujuan tersebut ( Setiadi, 2013 ). Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Desain penelitian kualitatif ialah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Menurut Nursalam dalam bukunya dihalaman 83-84 menjelaskan bahwa Penelitian kualitatif menggunakan desain penelitian studi kasus. Karakteristik studi kasus adalah subjek yang diteliti sedikit tetapi aspek-aspek yang diteliti banyak.

### **3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan jenis data kualitatif dari sumber data primer dan sumber data sekunder.

#### **3.2.2.1 Sumber Data Primer**

Sumber primer adalah sumber data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2012:225). Sumber primer ini berupa hasil dari wawancara, observasi yang telah penulis lakukan. Metode pengumpulan data observasi tidak hanya mengukur sikap dari responden, namun juga dapat digunakan untuk

merekam berbagai fenomena yang terjadi. Dalam kasus ini, teknik pengumpulan data observasi cocok digunakan untuk penelitian yang bertujuan untuk mempelajari proses bisnis yang sedang berjalan.

### **3.2.2.2 Sumber Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada (Hasan, 2002: 58). Data sekunder dapat mendukung informasi dari data primer yang telah diperoleh. Dalam studi pustaka, penulis menggunakan literatur-literatur yang dapat menunjang dalam penelitian ini. Serta memanfaatkan penelitian terdahulu sebagai referensi penunjang penelitian ini.

### **3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem**

Dalam Penelitian ini Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan akan dikemukakan secara rinci sebagai berikut:

1. Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode OOP (*object oriented programming*) yaitu Dekomposisi permasalahan dilakukan berdasarkan objek - objek yang ada dalam sistem.

2. Metode Pengembangan Sistem



Pengembangan sistem (*systems development*) dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang ada. Proses pengembangan sistem harus melewati beberapa tahapan. Dengan menggunakan metode siklus pengembangan perangkat lunak berupa *prototype model*. *Prototype model* ini merupakan metode siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang bertujuan mendapatkan kebutuhan yang jelas.