BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

EIGERINDO MULTI PRODUK INDUSTRI Ltd didirikan pada tahun 1990 dan bergerak dibidang retail Adventure. Filosofi dari logo eiger adalah lingkaran warna biru artinya "Dunia", segitiga biru berarti "Adventure", dan permukaan dasar dalam warna merah berarti "Roh". Dengan demikian, makna logo Eiger adalah "Roh dari Petualangan Dunia". Eiger adalah nama sebuah gunung Swiss (3,970 m di atas permukaan laut) yang dikenal sebagai salah satu dari tiga puncak gunung di dunia yang paling sulit untuk dinaiki. Berbagai produk yang dihasilkan diantaranya tas, pakaian, headwear, alas kaki, peralatan dan aksesoris yang diperlukan dalam kegiatan petualangan. Selain produk yang dihasilkan sendiri, Eiger juga menyediakan peralatan impor seperti Camp, Five Ten, Sterling Tali, Mc Nett, Fox River, dll. Saluran distribusi Eiger di Indonesia terdiri dari 1 toko petualangan, 7 showroom besar,8 showrrom menengah, 37 outlet dan banyak dealer resmi ritel lainnya. Produk Eiger juga diekspor ke beberapa Negara Asia Tenggara,Eropa dan Amerika.

3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan

Sebagai sebuah perusahaan eiger memiliki beberapa visi dan misi dalam menjalankan bisnisnya.diantaranya :

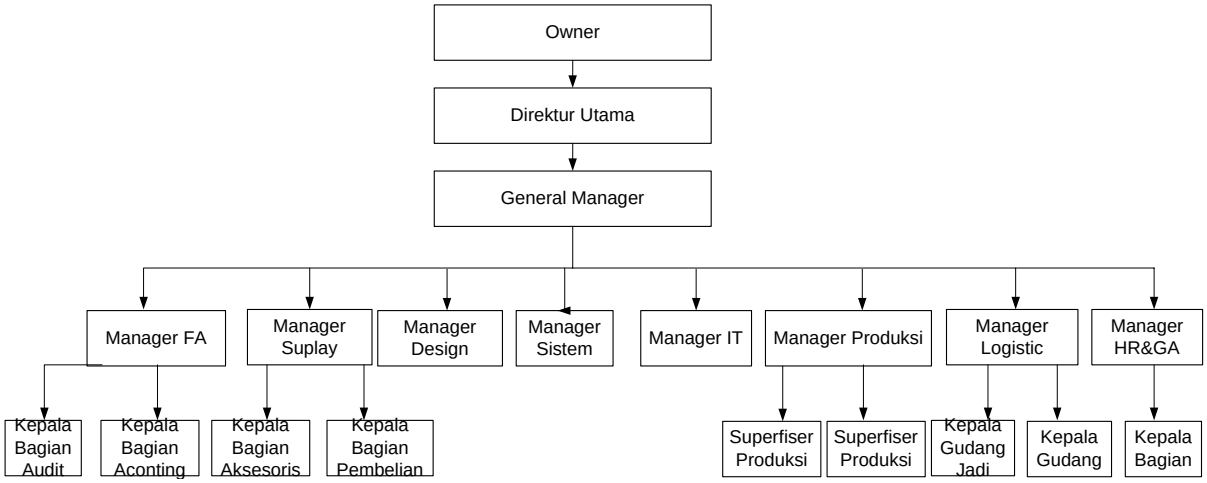
1. Memberikan informasi yang komprehensif tentang kegiatan petualangan untuk anggota dan masyarakat dengan benar dan akurat.

2. Pendukung anggota dan masyarakat yang ingin melakukan kegiatan petualangan. berpartisipasi dalam pengembangan sumber daya manusia yang lengkap dengan pikiran dan roh petualangan diperluas.

3. Mengembangkan kerjasama dengan pihak lain untuk meningkatkan kualitas dan daya saing dalam menyediakan layanan yang dibutuhkan oleh anggota anggotanya, yang mendukung setiap kegiatan yang berhubungan dengan konservasi lingkungan hidup.

EAST (Eiger Adveture Service Time) adalah sebuah organisasi yang dikelola secara profesional dan didukung oleh mereka yang memiliki keterampilan dan keahlian di lapangan. EAST (Eiger Adveture Service Time) dimaksudkan untuk memberikan layanan tanpa meninggalkan kebutuhan untuk pelestarian alam dan tanggung jawab terus menerus. EAST memberikan layanan informasi dan komunikasi tentang pembangunan petualangan lokal dan internasional. EAST adalah jembatan antara EIGERINDO MULTI PRODUK INDUSTRI LTD DAN anggota atau masyarakat sebagai pelanggannya.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



3.1.4 Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas menerangkan tentang tugas dan tanggung jawab pihak-pihak yang menduduki posisi tertentu dalam perusahaan. Disamping itu struktur oganisasi yang dipakai di dalam suatu perusahaan tersebut akan berbeda dengan perusahaan lainnya.

a) Owner

Tugas pemilik atau owner adalah:

1. Menyediakan biaya perencanaan dan pelaksanaan pekerjaan proyek.
2. Mengadakan kegiatan administrasi.
3. Memberikan tugas kepada kontrol atau melaksanakan pekerjaan proyek.

b) CEO

Tugasnya adalah harus mampu menjadi jembatan antara dunia luar dan dunia dalam organisasi.

c) General Manager

Tugasnya adalah mengelola proses agar visi misi tercapai.

d) Manager F&A

1. Mengusulkan kebijakan Pengelolaan Keuangan & Akunting (F&A) di perusahaan

2. Mengusulkan promosi, demosi atau memberi teguran dan peringatan secara lisan dan tertulis kepada setiap personil di bawahnya.

e) Manager Supply

Supply Chain Management merupakan competitive advantage penting bagi perusahaan global dalam memberikan pelayanan yang cepat dengan variasi produk yang tinggi dan cost yang rendah, sehingga Perusahaan dapat tetap exist di tengah persaingan yang semakin ketat.

f) Manager Desain

Suatu program desain yang membagi-bagi proses desain kedalam elemen-elemen yang terpisah dan disajikan sebagai diagram kegiatan desain terhadap waktu.

Diagram tersebut harus menampilkan event utama seperti tinjauan desain, sehingga kemajuan desain dapat diukur.

g) Manager IT

IT Manager tidak seperti manfaat yang terasa langsung seperti halnya implementasi suatu aplikasi tertentu, atau instalasi satu server tertentu. Tetapi merupakan *awareness* yang sangat penting dalam implementasi IT di dalam sebuah organisasi.

i) Manager Produksi

1. Pemasaran (marketing) yang merupakan ujung tombak dari unit usaha, sebab bagian ini langsung berkaitan dengan konsumen.
2. Keuangan (finance) yang bertanggung jawab atas perolehan dana.
3. Produksi (operasi) yang merupakan penghasil dari produk atau jasa yang akan dipasarkan kepada konsumen.

j) Manager Logistic

Logistic memainkan peranan yang penting dalam memuaskan pelanggan perusahaan dan pencapaian laba untuk perusahaan secara keseluruhan. Kemampuan logisric untuk memberikan *customer service* dihubungkan dengan kemampuan bagian pemasaran dalam mendapatkan dan melaksanakan penjualan, menghasilkan keadaan yang dapat diterima untuk mencapai kepuasan pelanggan (customer satisfaction).

k) Manager HR&GA

Tugasnya antara lain adalah meretensi karyawan, meningkatkan produktivitas dan pelayanan kepada pelanggan semakin disebar kepada para line manager dan tidak terpusat pada departemen saja.

l) Manager System

Manager system adalah sistem yang secara khusus dibuat untuk memudahkan pemakai dalam mengelola basis data. Sistem ini dibuat untuk mengatasi kelemahan sistem pemrosesan yang berbasis berkas.Pada pendekatan yang berbasis berkas, umumnya perancangan sistem didasarkan pada kebutuhan individual pemakai, bukan berdasarkan kebutuhan sejumlah pemakai. Setiap kali terdapat kebutuhan baru dari seorang pemakai, kebutuhan segera diterjemahkan kedalam program komputer

3.2 Metode Penelitian.

Dalam penelitan tugas akhir penulis mengumpulka data yang di butuhkan dari beberapa sumber untuk menunjukan kelancaran dalam penelitian yang di lakukan.

3.2.1 Metode Perancangan Sistem (system design)

Proses perancangan diperlukan untuk menghasilkan suatu rancangan system yang baik, karena dengan adanya rancangan yang tepat, akan menghasilkan system yang stabil dan mudah dikembangkan di masa mendatang. Alat bantu yang digunakan oleh penulis dalam perancangan sistem diantaranya:

1. Bagan alir dokumen *(flow map)*
2. Diagram konteks
3. Diagram arus data *(data flow diagram)*
4. Kamus data
5. Desain database
    a. ERD *(entity relationship diagram)*
    b. Normalisasi
    c. Relasi tabel
    d. Struktur file *(file structure)*

3.2.2 Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan berbagai jenis pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Data tersebut dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

a) Sumber data primer

Sumber data primer adalah data yang di kumpulkan sevara langsung meliputi.

(1) Observasi

Mengadakan peninjauan langsung ke PT. EIGER untuk memperoleh data yang akurat sebagai bahan penelitian.

(2) Wawancara (interview)

Wawancara yaitu mengadakan pertemuan dan melakukan dialog secara langsung dengan pihak yang berwenang dalam memberikan keterangan terhadap data yang di butuhkan untuk mendapatkan penjelasan penjelasan terhadap masalah yang menjadi objek permasalahan

b) Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang di peroleh dari sumber lain seperti catatan perusahaan atau dokumen, publikasi pemerintah, analisis industri oleh media, situs web atau internet.

Dalam hal ini pengumpulan data yang di lakukan adalah sebagi berikut:

(1) Dokumenstruktur organisasi, sejarah perusahaan, uraian kerja, dokumen dokumen mengenai proses pembuatan kartu member EAC dan cara peng imputan data serta dokumen mengenai EAC club member.

(2) Pengumpulan data melalui internet yaitu dengan mengumpulkan data data yang berkaitan dengan pembuatan EAC club member.

(3) Studi Literatur.

Untuk menambah data yang di butuhkan sebagai perlengkap dalam penulisan tugas akhir ini maka diperlukan setudi literatur yaitu dengan cara membaca buku panduan yang berhubungan dengan pembahasan dan mengutip beberapa penjelasan untuk mendukung kebenaran teori-teori yang di ungkapkan dalam pembahasan.

3.2.3 Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Analisis terstruktur adalah aktivitas pembangunan model dengan menggunakan notasi yang sesuai dengan prinsip analisis operasional, menciptakan model yang menggambarkan muatan dan aliran informasi (data dan control), membagi system secara fungsional dan secara behavioral dan menggambarkan esensi dari apa yang harus di bangun.

Model analisis harus dapat mencapai tiga sasaran utama yaitu:

1. Untuk menggabarkan apa yang dibutuhkan oleh pelanggan
2. Untuk membangun dasar bagi perusahaan desain perangkat lunak di PT.EIGER
3. Untuk memberikan gambaran kondisi perusahaan pada pihak manajeman.

Adapun beberapa alat bantu yang digunakan dalam metode perancangan terstruktur di antaranya yaitu:

1. flow Map (Diagram Alir Dokumen)

Flow Map merupakan bagan yang menerangkan bagaimana data dokumen mengalir dari satu bagian kebagian lain, setelah melalui suatu proses pengolahan data.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubung langsung antara entity luar, masukan dan keluaran dari sistem. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkungan tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode *Prototype paradigma* paradigma adalah metoda yang digunakan dalam pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan dalam tugas akhir ini. metode ini berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. Sedangkan *Prototype paradigma* paradigma adalah suatu proses yang memungkinkan pengembangan system informasi untuk menciptakan model dari system informasi yang akan dikembangkan, berikut cara kerja metode *Prototype paradigma* paradigma yaitu:

1. Pengumpulan kebutuhan : Pengembang dalam hal ini IT *Developer* dan pelanggan atau user, berdiskusi untuk melakukan mengidentifikasi permasalahan untuk kemudian melakukan pengembang system.
2. Perancangan : perancangan didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan pada tahap sebelumnya, berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak yang akan nampak bagi pelanggan yang ingin membuat kartu EAC club member.
3. Evaluasi prototype : evaluasi dilakukan oleh pelanggan dan dipakai sebagai dasar untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak.

Alasan Metode ini digunakan, karena proses pengumpulan data untuk perancangan dan evaluasi dapat terus berlangsung, dan kebutuhan akan terpenuhi. meskipun berbagai masalah bisa terjadi, *Prototype paradigma* bisa menjadi paradigma yang efektif bagi rekayasa perangkat lunak, jika ada kesalahan atau data yang akan diperbaiki bisa kembali keperoses awal sampai selesai sehingga pekerjaan dapat dilakukan secara maksimal.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. flow Map (Diagram Alir Dokumen)

Flow map adalah data dalam bentuk dokumen atau formulir dalam suatu sistem infomasi yang merupakan suatu aktifitas yang terkait dalam hubungannya dengan kebutuhan data dan informasi proses aliran dokumen ini terjadi dengan entitas diluar sistem.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungsn antara entity luar, masukan dan keluaran dari sistem. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkungan tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

3.Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut . DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransfortasikan data. DFD menunjukan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem.

4. Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi.Kamus data ini dibuat pada tahap analisis sistem dan dipergunakan baik pada tahap perancangan sistem.Dalam tahap analisis, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir sistem,yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.

5. Perancangan Basis data

Basis data (database) adalah kumpulan filed atau tabel / arsip yang saling berhubungan, yang di simpan dalam media penyimpanan elektronis dalam perancangan basis data akan meggunakan relasi tabel dimana yang akan menghubungkan keterkaitan field-field yang ada di dalam database dari berbagai data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Basis data tersimpan di perangkat keras, serta dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi dari tipe data, struktur dan batasan dari data atau informasi yang akan disimpan. Basis Data (database) merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi pada para pengguna atau user.

a. Normalisasi

Normalisasi adalah merupakan sebuah teknik logical desain basis data atau suatu proses untuk mengubah suatu tabel yang memiliki masalah tertentu ke dalam dua buah tabel atau lebih, yang tidak lagi memiliki masalah. Masalah tersebut biasanya merupakan suatu ketidak konsistenan (tidak normal) apabila dilakukan penghapusan *(delete),* pengubahan *(update)* dan pembacaan *(retrieve)* pada suatu basis data.

b. Tabel Relasi

Tabel relasi adalah suatu perangkat yang digunakan untuk menggambarkan representai struktur data dari hubungan antara table secara fisik atau nyata yang terjadi pada sistem informasi.

3.2.3. Pengujian Software

Metode pengujian perangkat lunak adalah sebuah proses terhadap pengujian perangkat lunak atau aplikasi untuk menemukan kesalahan dan segala kemungkinan yang akan menimbulkan kesalahan sesuai dengan spesifikasi software yang telah di tentukan sebelum aplikasi tersebut diserahkan kepada customer. Penguji yang baik ialah penguji perangkat lunak sistem informasi yang di lakukan dengan mempunyai probalitas penemuan kesalahan yang tidak diduga, sedangkan sebuah pengujian dapat dikatakan sucsess apabila penguji tersebut dapat mengatasi penyelesaian penemuan kesalahan yang tidak diduga.

Black box testing berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak dengan demikian memungkinkan perekayasa yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black box berusaha menentukan 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 kerja inisialisasi dan kesalahatan terminasi.