BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah singkat perusahaan

WADEZIG! adalah perusahaan yang berkembang pesat yang menyediakan pakaian dan barang-barang berkualitas tinggi untuk anak-anak muda independen yang memiliki rasa yang sangat baik seni dan desain. Kami merancang, memproduksi dan memasarkan berbagai jenis pakaian seperti t-shirt, polo shirt, jaket, celana, topi, sweater, sandal, dll bahan berkualitas tinggi kami, desain unik, dan inovasi yang konsisten untuk memenuhi tren fashion saat ini telah membuat kami produk luar biasa yang dipilih oleh anak muda berkualitas.

Didirikan pada awal 2003 di Bandung Indonesia sebagai divisi desain PROYEKIMAGI-grafis dan pengembangan web perusahaan, hasil dari keberhasilan kami menyediakan desain artistik dan unik dalam bentuk produk-produk berkualitas tinggi yang memberikan ide-ide terobosan pada harga yang kompetitif. desain kami kemampuan, kemampuan untuk menerapkan teknologi eksklusif dan tren fashion, dan perhatian kita ke rincian di seluruh lini produk kami adalah prinsip kami keuntungan di pasar. Kami juga memiliki lebih 5 tahun sejarah dan reputasi dalam industri desain grafis yang merupakan inti dari bisnis kami.

Seni telah menjadi unsur paling penting dari produk kami di mana kami secara emosional bisa menyajikan ide-ide terobosan melalui desain

unik dari produk kami. Cinta seni juga dibedakan perusahaan kami dengan para pesaing dan memberikan kita ide-ide kreatif untuk inovasi produk kami dengan "*punch" logo sebagi roh.*

Kami memasarkan produk kami melalui www.wadezig.com toko online kami dan juga toko offline kami yang berbasis di Bandung Indonesia, kami juga memiliki distribusi nasional di seluruh toko distribusi independen (Distro) di Indonesia yang yang tumbuh pesat dengan jaringan komunitas independen Indonesia.

Ke depan kami ingin terus mengembangkan produk-produk kami dan memiliki distribusi di seluruh dunia yang kuat dengan semua kekuatan dan kesempatan telah weíve. Dan dengan semangat ìpunchî logo kita akan terus "shock" dunia dengan ide-ide kreatif dan selera bagus inovasi.

3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan

VISI WADEZIG!

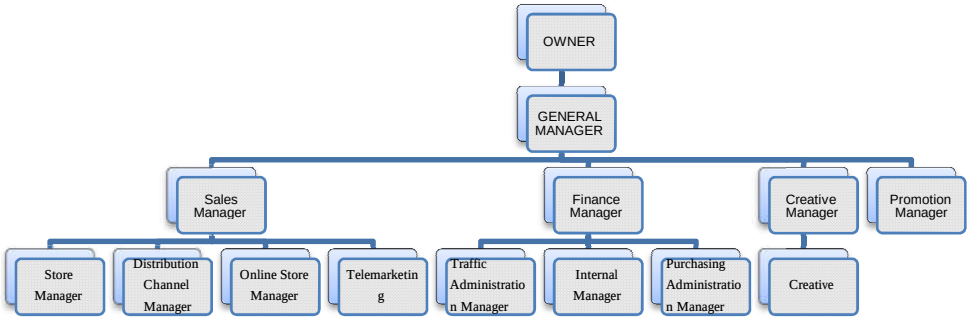
Menjawab alasan-alasan customers (internal & eksternal) untuk bekerjasama & loyal terhadap perusahaan.

PRINSIP KARYAWAN WADEZIG!

Karyawan WADEZIG! memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Memiliki ambisi untuk mengembangkan diri, mau belajar, dan mau bekerja keras.
2. Senantiasa berusaha untuk menghindari kemungkinan terburuk, namun siap dalam menghadapai kemungkinan terburuk.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1

Suktur organisasi Distro WADEZIG!

3.1.4. Deskripsi Tugas

3.1.4.1. OWNER / BADAN PENGAWAS

- Mengawasi Kegiatan Tim Manajemen
- Memberikan laporan evaluasi kinerja perusahaan kepada GENERAL MANAGER secara berkala (triwulan dan tahunan) serta pada setiap waktu yang diperlukan mengenai perkembangan perusahaan.

3.1.4.2. GENERAL MANAGER

- Bertanggung jawab langsung kepada Owner / Badan Pengawas.
- Merencanakan penggarisan arah kebijaksanaan perusahaan sebagai implementasi rencana pengembangan perusahaan yang telah ditetapkan dalam Program Kerja.

3.1.4.3. SALES MANAGER

Membawahi langsung Promotion Manager, Store Manager, Telemarketing, Distribution Channel Manager, dan Online Store Manager.

Tugas Divisi Sales Manajer : Distribution chanel Manager, Online Strore Manager, Telemarketing.

Melaporkan seluruh aktivitas di tokonya masing-maisng secara berkala kepada Sales & Marketing Manager.

3.1.4.4.FINANCE MANAGER

Membawahi langsung Traffic Administration Manager, Purchasing Administration, dan Internal Manager.

Tugas Divisi : Finance Manager, Trafic Administration Manger, Internal Manger, Purchasing Administration Manger.

Bertanggungjawab atas pencatatan administrasi belanja perusahaan dengan baik dan benar sesuai dengan SOP yang diberikan oleh Finance & IA Manager.

3.1.4.5. CREATIVE MANAGER

Bertanggung jawab untuk menciptakan design yang unik diterima oleh pasar, sesuai dengan hasil Rapat Program Kerja, dengan design yang kompetitif dan terdepan. Cakupannya termasuk produk, design toko, website, design iklan media cetak, dan semua hal yang bersangkutan dengan design & fashion.

Tugas Creatif Division : Tim Kreatif

Menciptakan design yang unik diterima oleh pasar, sesuai dengan hasil Rapat Program Kerja, dengan design yang kompetitif dan terdepan. Cakupannya termasuk produk, design toko, website, design iklan media cetak, dan semua hal yang bersangkutan dengan design & fashion.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Tahap desain ini penulis membuat gambaran tentang sistem informasi pergudangan distro WADEZIG!. 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

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer dalam penelitian tentang barang di dapat dari pegawai distro bagian pergudangan. Data tentang latar belakang di dapat dari pemilik distro WADEZIG langsung.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder diambil dari referensi buku, dan media elektronik seperti internet.

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode penelitian yang digunakan adalah suatu metode deskriftif dengan jenis penelitian stidy kasus. Metode deskriftef 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 penilitian tugas akhir ini digunakan teknik-teknik sebagai berikut :

1) Wawancara (*interview*)

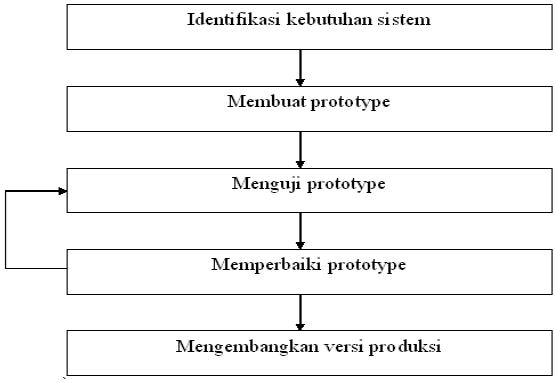
   Adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan staf bagian Gudang distroWADEZIG! . Metode ini dilakukan agar mendapat data yang lebih lengkap.

2) Observasi

   Yaitu dengan mengadakan peninjauan langsung ke distro WADEZIG! untuk melakukan pengamatan dan mengetahui kendala apa yang dihadapi.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode abdul kadir, dibawah ini adalah tahapan pendekatan prototype yang di tunjukan pada gambar



Gambar 3. 2

Tahapan pendekatan prototype

Sumber pengembangan sistem informasi

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem untuk membangun sistem informasi ini yaitu metode prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untukmembuat suatu program dengan cepat dan bertahap dan prototype juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan mudah.

Dimana tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan sistem

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

2. Membuat protptype

   setelah menganalisa sistem yang akan di kembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat prototype.

3. Menguji protptype

   Users melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan users memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Memperbaiki prototype

   Di sini pembbangun sistem melakukan perbaikan/penambahan pada program yang di bangun, jika dad kesalahan yang terjadi pada sistem.

5. Mengembangankan versi produksi

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

1.2.3.3. Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

1). Flow Map

Flow map adalah diagram yang menunjukan aliran data yang berupa formulir, ataupun keterangan berupa dokumentasi yang mengalir atau yang beredar dalam suatu sistem.

Notasi yang diogunakan di dalanm flowmap merupakan penghubung notasi flowmap chart sistem dengan notasi flow chart program.

2). Diagram Kontek

Diagram konteks adalah suatu alat atau metoda penggambaran suatu sistem informasi secara global, baik sistem informasi yang berbasis komputer atau tidak berbasis komputer.

3). Data Flow Diagram

Data flow diagram yaitu Diagram yang menggunakan notasi symbol untuk menggambarkan arus data sistem.

4). Kamus Data

Kamus data (data *dictionary)* adalah catalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi yang mengalir pada sistem dengan lengkap dari suatu sistem informasi. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang mengalir pada data flow diagram(DFD).

5). Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah menciptakan atau merancang kumpulan data yang terhubung dan tersimpan secara bersama-sama. Dalam perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, ERD, Struktur file, Tabel relasi.

a. Normalisasi

Normalisasi adalah proses untuk mengubah suatu table yang memiliki masalah tertentu kedalam dua buah table atu lebih yang tak lagi memiliki masalah tersebut.

b. Tabel Relasi

Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

3.2.4 Pengujian Softwatre

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.

Pendekatan yang dilakukan dalam pengujian software ini yaitu menggunakan pendekatan black-box testing. Pendekatan ini melakukan pengujian terhadap fungsi operasional software.