BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian disini adalah sebuah galery yang sedang berkembang dan bergerak dibidang penjualan aksesoris pria dan wanita. Galery ini berlokasi di Komplek Graha Puspa Blok E3 No. 11 Sersan Bajuri Bandung, Indonesia 40391. Adapun maksud dari pilihan penulis terhadap galery ini adalah dengan alasan bahwa didalam galery tersebut terdapat unit pengamatan yang relevan dengan penulisan materi tugas akhir ini.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Galery Pristis Collection memulai usahanya dalam bidang industri penjualan aksesoris pada pertengahan tahun 2007 atau tepatnya pada tanggal 18 juni 2007.

Pada awalnya usaha ini didirikan oleh Ibu Pristi, dengan didukung kecintaanya terhadap dunia fashion serta melihat peluang pasar yang cukup menjanjikan dalam bisnis tersebut.

Untuk pemasaran awal gallery ini hanya mengandalkan penjualan aksesoris saja, tetapi melihat perkembangan dunia fashion dalam negeri saat ini, pemilik galery berencana untuk menambah jumlah barang yang akan dijual digalerynya. Selain menjual aksesoris, galery tersebut menjual pakaian batik yang *fashionable* serta pernak – pernik dan benda - benda pajangan dan

perlengkapan rumah tangga yang bernuansa batik seperti bed cover, gorden, taplak meja dan lain - lain.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

3.1.2.1 Visi Perusahaan

Membuat dan menjual hasil produk sendiri

3.1.2.2 Misi Perusahaan

Menampung hasil karya dari para pengrajin kecil

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

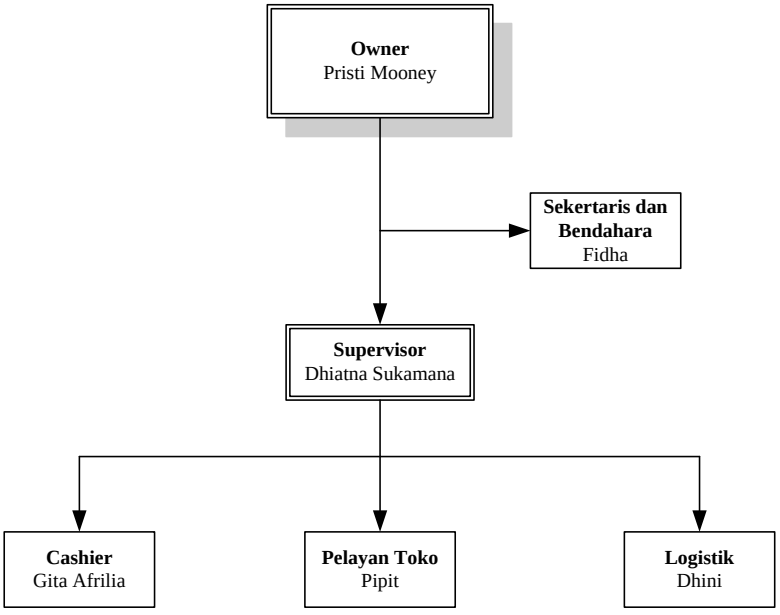
Struktur organisasi perusahaan dapat diartikan sebagai serangkaian hubungan antar individu didalam suatu kelompok atau organisasiyang bekerja sama dalam usaha mencapai tujuan perusahaan. Struktur organisasi dilukiskan dalam suatu bagan, skema, atau diagram yang memperlihatkan garis besar atas fungsi – fungsi dalam perusahaan atau organisasi, arus tanggung jawab, dan wewenang.

Struktur organisasi dapat memperjelas pembagian kerja, pendelegasian wewenang, pengawan dan tanggung jawab, sehingga dapat mempermudah setiap individu atau kelompok dalam melaksanakan pekerjaannya. Agar pengendalian operasi perusahaan atau organisasi dan fungsi – fungsi pekerjaannya dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien, maka dalam struktur organisasi haruslah ditetapkan batasan – batasan tugas, wewenang,

serta tanggung jawab seluruh bagian terkait yang ada dalam tubuh perusahaan atau organisasi.

Struktur organisasi Galery Pristi's Collection adalah berbentuk garis lurus, yaitu bentuk organisasi dimana perintah disampaikan langsung kepada tingkat yang lebih rendah sampai dengan bawahan. Masing – masing bawahan tersebut bertanggung jawab kepada atasannya.

Dibawah ini adalah struktur organisasi Galery Pristis Collection :



Sumber Toko Pristis Collection 2008

Gambar 3.1 *Struktur organisasi galery pristi's collection*

3.1.4 Deskripsi Tugas

Dengan melihat struktur Organisasi di atas, maka dapat di uraikan mengenai tugas dan fungsi dari masing-masing bagian yang terlibat dalam organisasi.

1. Owner

Selain sebagai pemilik owner juga sebagai Direktur Utama yang bertugas memimpin jalannya perusahaan dan bertanggung jawab terhadap terhadap semua kegiatan perusahaan yang dipimpinnya.

Direktur utama memiliki wewenang sebagai pengambil keputusan, selain itu juga menerima dan meng evaluasi laporan dari bawahannya.

2. Sekertaris dan Bendahara

Bertanggung jawab langsung kepada owner , yang bertugas:

1. Mencatat semua laporan – laporan pembukuan keuangan dan langsung bertanggung jawab kepada owner.
2. Bertanggung jawab atas kegiatan keuangan perusahaan.
3. Melakukan penerimaan kas

3. Supervisor

Supervisor bertanggung jawab langsung kepada owner, yang bertugas :

1. Bertanggung jawab atas keberlangsungan operasional galery yang dipimpinnya;

2. Bertanggung jawab atas target yang telah diberikan oleh Owner;
3. Menjalan POH (Prosedur Operasional Harian) dan PPC (Prosedur Pelayanan Customer) dengan sebaik – baiknya;
4. Membuat data barang (Logistik) disetiap toko yang dibawahinya;
5. Membuat berita acara harian dimasing – masing toko yang dibawahinya;
6. Menginformasikan kepada owner tentang masukan – masukan yang ada dari pihak luar;
7. Membuat koreksi, masukan dan saling membantu demi kelancaran dan kemajuan galery pristi's collection.

4. Kasir

Kasir bertanggung jawab langsung kepada supervisor, yang bertugas:

1. Menghitung hasil transaksi penjualan dalam perusahaan.
2. Menyetorkan keuangan kebagian administrasi setelah kegian usaha selesai.
3. Menghitung pemasukan transaksi penjualan.

5. Logistik

Logistik bertanggung jawab langsung kepada supervisor, yang bertugas:

1. Membuat data barang (Logistik) yang ada digalery.
2. Bertanggung jawab atas keadaan barang yang ada digudang
3. Bertanggung jawab atas barang yang masuk dari supplier
4. Membuat jadwal pengiriman, penerimaan dan retur terhadap barang digalery Pristi's Collection dan supplier.
5. Memberikan warning terhadap barang – barang atau property yang akan habis untuk diproduksi atau dibeli kembali.
6. Wajib membuat laporan logistik.

6. Pelayan Toko

Pelayan Toko bertanggung jawab langsung kepada supervisor, yang bertugas:

1. Melayani para customer dengan baik.
2. Memberikan motivasi kepada counter tersebut agar bisa menghasilkan omset penjualan yang tinggi.

3.2 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode deskriptif analisis, yaitu memaparkan data-data yang ada di perusahaan, yang erat kaitannya dengan masalah yang diteliti kemudian dilakukan penganalisaan dengan tujuan menemukan pemecahan yang ada.

3.2.1 Desain Penelitian

Merupakan tahap lanjutan setelah tahap analisis dari siklus pengembangan system, pendefinisian dari kebutuhan – kebutuhan fungsional, persiapan untuk rancang bangun implementasi, dan penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna (user).

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

1. Observasi

Observasi dilakukan langsung oleh peneliti dengan mengunjungi lokasi penelitian keperusahaan yang dijadikan objek penelitian yaitu Galery Pristi's Collection Bandung, hal ini dilakukan untuk melihat dari dekat masalah-masalah yang berhubungan dengan pokok pembahasan yang diperlukan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Kasir , Supervisor dan owner dengan harapan dapat melengkapi data-data yang diperlukan.

Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan lengkap, untuk menyusun sistem yang baru agar sesuai dengan kebutuhan sistem organisasi.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia yang di berikan oleh pihak perusahaan berupa dokumen-dokumen.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah analisis dan perancangan terstruktur dengan alat bantu sebagai berikut flow map, diagram konteks, data flow diagram, kamus data, normalisasi, ERD, dan tabel relasi.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu. Metode yang digunakan untuk program aplikasi penjualan di Galery Pristi's Collection ini adalah *prototyping.*

Alasan mengapa penulis memakai metode *prototype* ini adalah karena metode ini terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan jika pada satu tahap tidak sesuai maka dapat kembali ke tahap sebelumnya, sehingga cukup efektif dalam mendapatkan kebutuhan dan aturan yang jelas yang disetujui oleh user ataupun pembuat perangkat lunak itu sendiri. Dengan *prototype* ini juga, user bisa langsung merasakan seakan-akan itu adalah

sistem yang sebenarnya. Selain itu pengujiannya dilakukan oleh pembuat sistem atau *programmer* itu sendiri.

Prototype paradigma dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan. Pengembangan dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan perancangan kilat, perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan/ pemakai (contohnya pendekatan input dan format output). Perancangan kilat membawa kepada kontruksi sebuah *prototype*. *Prototype* tersebut dievaluasi oleh pelanggan/ pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Iterasi terjadi pada saat *prototype* disetel untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukannya.



Gambar 3.2 *Metode Pendekatan Prototype Paradigma*

(Sumber : Pressman, Roger S., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak*: Pendekatan Praktisi jilid Dua, Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta)

Secara ideal *prototype* berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. Bila *prototype* yang sedang bekerja dibangun, pengembang harus mempergunakan fragmen-fragmen program yang ada atau mengaplikasikan alat-alat bantu (contohnya *refort generation,windows manager,* dll) yang memungkinkan program bekerja secara cepat.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Pada langkah ini perancangan digambarkan dalam bentuk bagan alir dokumen (*Flowmap*),Diagram Konteks (*Conteks Diagram*), Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*) dan Kamus Data (*Data Dictionary*).

1. Flowmap (Bagan Alir Dokumen)

Bagan alir dokumen atau disebut juga bagan alir formulir merupakan bagan alir yang menunujukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Bagan alir dokumen menggambarkan aliran dokumen dan informasi arus antar area pertanggung jawaban di dalam sebuah organisasi. Secara rinci bagan alir ini menunjukan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya, tujuan digunakannya dokumen tersebut dan lain-lain. Bagan alir ini bermanfaat untuk menganalisis kecukupan prosedur pengawasan dalam sebuah sistem.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah model atau gambar yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan sistem. Untuk menggambarkan diagram konteks, kita deskripsikan data apa saja yang dibutuhkan oleh sistem dan dari mana sumbernya, serta informasi apa saja yang akan dihasilkan oleh sistem tersebut dan kemana informasi tersebut akan diberikan.

Diagram konteks adalah kasus khusus dari DFD atau bagian dari DFD yang berfungsi memetakan modul lingkungan yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

3. DFD (Diagram Alir Data)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu gambaran secara logical. DFD biasanya digunakan untuk membuat sebuah model sistem informasi dalam bentuk jaringan proses yang saling berhubungan satu sama lainnya oleh aliran data. Keuntungan menggunakan DFD adalah untuk lebih mamudahkan pemakai (user) yang kurang menguasai dalam bidang komputer untuk lebih mengerti sistem yang akan dikembangkan atau dikerjakan. Proses data pada Data Flow Diagram (DFD) merupakan sekumpulan program dapat juga merupakan transformasi data secara manual.

4. Kamus Data

Kamus data disebut juga dengan sistem (*data dictionary*) adalah catalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuahan informasi dari suatu informasi. Pada tahapan alisis kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem (*user*) tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem, tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem, tempat penyimpanan definisi data, juga tempat untuk mengetahui istilah-istilah yang tidak dimengerti secara lengkap. Kamus data juga nerupakan suatu bagian yang berfungsi untuk merancang file basis data yang akan dibuat, sehingga file basis data akan lebih teratur dan sesuai dengan tujuan perancangan

5. Perancangan Basis Data

Basis Data terdiri dari dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa dan sebagainya.

Basis data merupakan kumpulan dari data-data yang saling terkait dan saling berhubungan satu dengan lainnya. Basis data adalah kumpulan-kumpulan file yang saling berkaitan.

Merancang database merupakan suatu hal yang sangat penting. Kesulitan utama dalam merancang data base adalah bagaimana merancang sehingga database dapat memuaskan keperluan saat ini dan masa mendatang. Pada langkah ini terdapat dua bagian, yaitu Nomalisasi, dan Relasi tabel.

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan pengelopokan data elemen menjadi tabel - tabel yang menunjukan entity dan relasinya. Pada proses normalisasi selalu diuji pada beberapa kondisi, apakah ada kesulitan pada saat tambah/insert, menghapus/delete, mengubah/update, membaca/retrive pada suatu database, bila ada kesulitan pada pengujian tersebut, maka relasi tersebut dipecahkan pada beberapa tabel lagi atau dengan kata lain perancangan belumlah mendapat database yang optimal, walaupun jumlah normalisasi ini bervariasi dasar normalisasi sebenarnya hanya ada tiga, yaitu bentuk normal pertama, dan bentuk normal kedua.

1. Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized Form)*

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi.Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya.

2. Bentuk Normal Pertama *(1NF/First Normal Form)*

Bentuk ini sangat sederhana. Aturannya sebuah table tidak boleh mengandung kelompok yang terulang.

3. Bentuk Normal Kedua *(2 NF/ Second Normal Form)*

Aturan kedua berbunyi bahwa bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu dan setiap file yang tidak bergantung sepenuhnya pada kunci primer harus dipindahkan ke table lain.

4. Bentuk Normal Ketiga (*3NF / Third Normal Form*)

Aturan normalisasi ketiga berbunyi bahwa relasi haruslah dalam bentuk normal kedua dan tidak boleh ada ketergantungan antara field-field non-kunci (kebergantungan *transitif*).

b. Relasi Tabel

Didalam sebuah *database*, setiap tabel memiliki sebuah *fields* yang memiliki nilai untuk setiap baris. *Fields* ini ditandai dengan icon bergambar kunci di depan namanya. Baris-baris yang berhubungan pada tabel mengulangi kunci primer (*primary key*) dari baris yang dihubungkannya pada tabel lain. Salinan dari kunci primer di dalam tabel-tabel yang lain disebut dengan kunci asing (*foreign key*). Dan semua *field* bisa menjadi kunci asing. Yang membuat sebuah field merupakan kunci asing adalah jika dia sesuai dengan kunci primer pada tabel lain.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian software adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem.

Pengujian atau testing software sangat penting untuk dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas software, dan juga menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi, disain dan pengkodean.

Terdapat dua pendekatan dalam melakukan pengujian software , diantaranya :

1. Pendekatan black-box testing

Pendekatan ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan perekayasa sistem mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan perangkat fungsional untuk suatu program. Pengujian ini berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

a) Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang

b) Kesalahan interface

c) Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal

2. Pendekatan white-box testing

Metode ini dilakukan oleh orang yang memahami cara kerja operasi internal software yang membentuk keseluruhan operasi software secara rinci. Dan merupakan petunjuk untuk memperoleh program yang benar senilai 100%

Penulis menggunakan metode Black Box dalam perancangan program aplikasi ini, dikarenakan metode Black Box ini tidak terfokus pada struktur kontrol seperti pengujian white-box tetapi pada domain informasi.