BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1.Objek Penelitian

Objek penelitian yang penulis lakukan bertempat di MAPS PROJECT yang disini meliputi tentang sejara singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan serta deskripsi tugas.

3.1.1.Sejarah Singkat Perusahaan

Berawal dari melihat peluang bisnis fasion terutama di bidang pakaiaan yang sedang marak di kalangan anak muda di kota Bandung, pada tahun 2014, MAPS PROJECT mencoba untuk menekuni bisnis fasion tersebut dengan menjadi *reseller* pakaiaan, dalam perkembangan bisnis tersebut berjalan cukup lancer, dengan pemasaran melalui media sosial, tetapi setelah kurang lebih 6 (enam) bulan menjadi *reseller* pakaiaan, muali banyak pesaing usaha serupa.

Pada akhir 2014 MAPS PROJECT mencoba untuk membuat *brandnya* sendiri dan konsen dalam produk item yaitu tas pinggang, tas rangsel, totebaeg, tas touring,tas selendang, tas laptop, dan costum tas, pada awal tahun 2015 MAPS PROJECT mulai memproduksi tasnya dan mulai memasarkan tasnya melalui media sosial, dirasakan dalam bisnis penjualan tas tersebut MAPS PROJECT bisa mendapatkan keuntungan yang lebih besar dibandingkan menjadi *reseller*

pakaiaan, dan bisnis tas terebut bisa menjadi peluang bisnis jangka panjang. Pada akhirnya MAPS PROJECT lebih berkonsentrasi dalam penjualan tas dengan *brandnya* sendiri.S

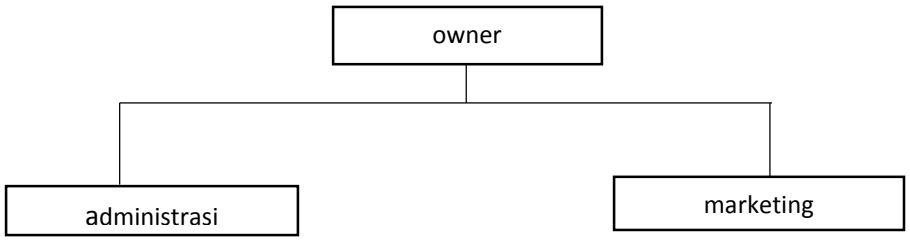
3.1.2.Visi dan Misi Perusahaan

Visi dari MAPS PROJECT adalah menjadikan *brand* tas yang bisa bersaing dengan *brand* tas lainnya dan tetap mengedepankan kualitas, kuantitas, dan terus berinovasi dalam segi tampilan tasnya.

Misi dari MAPS PROJECT, yaitu:

1. Menjadi *brand* tas yang berkualitas;
2. Membuat inovasi design tas;
3. Memenuhi keinginan konsumen mengenai fasion tas;

3.1.3.Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1. struktur organisasi pada MAPS PROJECT
(sumber: struktur organisasi Distro MAPS PROJECT)

3.1.4.Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi mengenai tugas-tugas dari tiap bagian adalah sebagai berikut:

1. Owner

   Pemilik dari MAPS PROJECT yang sekaligus menjadi design tas dan mengawasi dibagian produksi tas.

2. Administrasi

   Mengelola laporan mengenai keuangan yang meliputi pembelian bahan baku, biaya produksi tas, pencatatan mengenai stock tas yang tersedia, jumlah penjualan tas, dan omset penjualan tas.

3. Marketing

   Memasakan produk tas mulai dari promosi melalui social media, pelayanan costum tas, dan proses transaksi mengenai penjualan tas.

3.2.Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian meliputi dua metode penelitian yaitu pengumpulan data dan metode pendekatan dan pengembangan sistem.

3.2.1.Desain Penelitian

Desain penelitian yang penulis gunakan menggunakan metode *deskriptif*. Metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran,

ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif, atau gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan atau fenomena yang diselidiki.

3.2.2.Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Berikut ini penjelasan mengenai dua data primer dan data sekunder.

3.2.2.1. Sumber Data Primer(Obrservasi, Wawancara, Dokumentasi)

Data primer adalah data yang dikumpulkan oleh penulis berdasarkan pengumpulan data secara langsung melalui objek penelitian, yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

   Observasi ialah cara untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan penelitian secara langsung ke tempat penelitan untuk mengamati dan pencatatan terhadap peristiwa pada objek penelitian, berkaitan dengan hal tersebut tempat observasi penulis bertempat pada MAPS PROJECT.

2. Wawancara

   Wawancara adalah suatu cara pegumpulan data melalui Tanya jawab dengan narasumber , dalam hal ini penulis mewawancarai bagian pemilik dari MAPS PROJECT.

3.2.2.2. Sumber Data Skunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan

3.2.3.Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang dipakai penulis adalah dengan menggunakan metode berorientasi objek atau *object oriented.* Pendekatan berorientasi objek merupakan paradigma pemrograman yang berorientasi kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *prototyping*. Menurut Roger. S. Pressman, Ph. D (2002 : 40) mengemukakan bahwa *Prototyping Paradigma* dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan sistem (perangkat lunak) yang akan dibuat, 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 konstruksi 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. Berikut gambar *prototpe paradigama* :



Gambar 3.2 Metode Pengembangan Prototype Paradigma

Sumber : Roger. S. Pressman, Ph. D (2002 : 4). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi.Yogyakarta.

Tahapan metode *prototype:*

1. Mendengarkan pelanggan

   Penulis disini melakukan pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara dan dokumentassi.

2. Membangun memperbaiki market

   Menganalisis mengenai kebutuhan *user* dan spesifikasi aplikasi serta mendesain sekaligus perancangan aplikasi atau pembangunan sistem penjualan tas.

3. Uji pelanggan mengendalikan market

   Mengimplementasikan sistem penjualan baru untuk dipergunakan oleh *user*.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

a) *Use case* diagram

Diagram *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat. Syarat penamaan pada *use case* adalah penamaan pada *use case* ialah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Komponen *use case* terdiri dari aktor dan *use case*.

b) Scenario *use case*

Skenario use case adalah menceritikan alur dari sistem dari tiap-tiap use case yang dibuat dan bagamana cara kerja dari masing-masing use case dalam suatu sistem.

c) *Activity* diagram

Diagram *Activity* menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

d) *Sequence* diagram

Diagram *sequential* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan informasi yang dikirimkan dan diterima antar objek. Untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

e) *Class* diagram

Diagram *class* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi. Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem

f) *Object* diagram

Objek diagram adalah suatu diagram yang berfungsi untuk mengatur atribut,objek danhubungan antara contoh dalam diagram,ojek diagram juga dapat menampilkan struktur model systemdalam waktu tertentu.

g) *Deployment* diagram

Deployment diagram (*diagram deployment*) adalah diagram yang menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana

3.2.4.Pengujian Software

Pengujian software ditujukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem dan memastikan sistem yang dibangun telah sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian sistem itu sendiri bertujan untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

Rancangan pengujian menggunakan metode pengujian *black-box*. Pengujian dengan metode ini menitik beratkan pada fungsi sistem. Fungsi pengujian *black-box* untuk menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang

2. Kesalahan antar muka (*interface*)

3. Kesalahan dalam struktur atau akses *database eksternal*

4. Kesalahan kinerja

5. Inisiasi dan kesalahan terminasi

3.3.Analisis Sistem Yang Berjalan

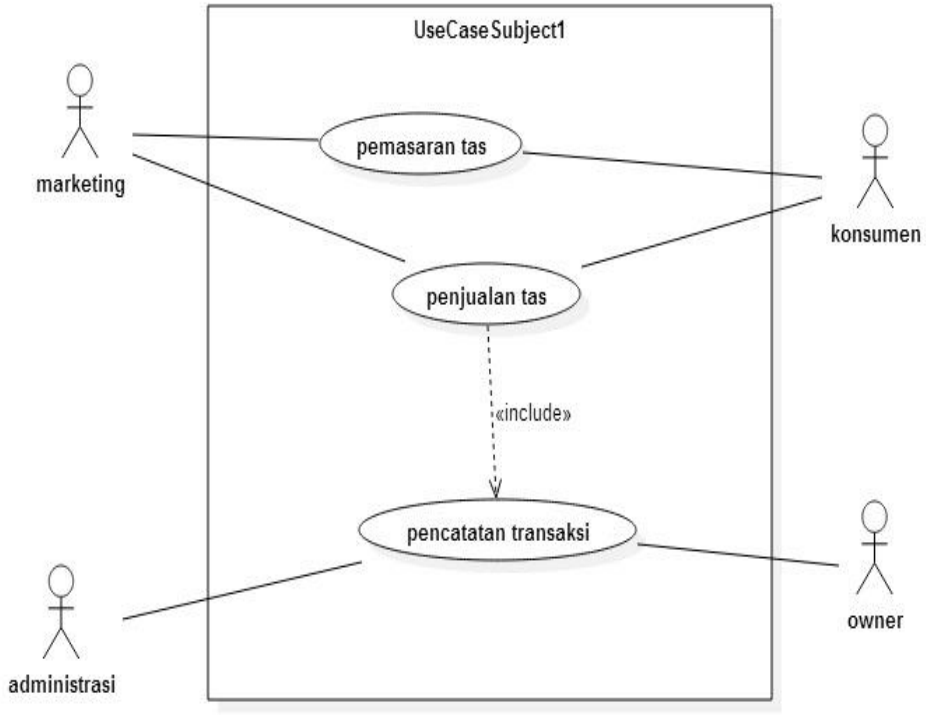
Sebelum merancang sebuah sistem, sebaiknya melakukan analisis sistem yang sedang berjalan. Analisis sistem merupakan suatu ilmu yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan beberapa tindakan. Analisis terhadap sistem yang berjalan dimaksudkan untuk mempelajari secara seksama sistem promosi dan penjualan tas di MAPS PROJECT. Sehingga mampu memberikan rekomendasi untuk perusahaan mengenai pengembangan atau sistem informasi yang baru.

3.3.1.Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Pada analisis prosedur harus diketahui prosedur yang sedang berjalan untuk perancangan sistem yang akan diusulkan. Analisis prosedur berfungsi juga untuk mengetahui permasalahan yang ada di sistem yang sedang berjalan sehingga dapat didefinisikan secara jelas.

3.3.2.Use Case Diagram

Berikut adalah *use case* yang sedang berjalan pada sistem pemasaran dan penjualan tas yang sedang berjalan di MAPS PROJECT adalah sebagai berikut:



Gambar 3.3 use case sistem pemasaran dan penjualan tas yang sedang berjalan

Use case diatas menggambarkan sistem yang sedang berjalan di MAPS PROJECT, dalam proses pemasaran dan penjualan terdapat 4 (empat) aktor yang terlibat didalamnya, yaitu marketing, administrasi, konsumen dan owner. Dan terdapat 3(tiga) *use case* yaitu pemasaran tas, penjualan tas, dan pembuatan laporan .

3.3.2.1. Definisi Aktor Dan Deskripsinya

Table 3.1 definisi aktor dan deskripsinya

No.	Aktor	Deskripsi
1.	marketing	Aktor marketing disini melakukan pemasaran tas melalui media sosial dengan cara menyebarkan gambar tas yang di jual beserta tereangannya, lalu aktor marketing melakukan proses penjualan lewat sosial media dengan konsumen yang akan membeli tas .
2.	administrasi	Akot administrasi disini melakukan kegiatan mengenai pengelolaan laporan mengenai biaya pembelian bahan baku, biaya produksi, dan omset penjualan tas.
3.	Konsumen	Aktor konsumen disini melihat tas yang dipasarkan oleh marketing, lalu aktor konsumen lelakukan proses pembelian tas melalui media social kepada pihak marketing.
4.	Owner	Melihat dan mengontrol mengenai laporan yang dibaut oleh administrasi

3.3.2.2. Definisi Use Case Dan Deskripsinya

Table 3.2 definisi *use case* dan deskripsinya

No. ***Use Case***	***Use Case***	**Deskripsi**
SRS-F-1	Pemasaran tas	Proses pemasaran yang dilakukan oleh aktor marketing dengan mempergunakan sosial media sebagai cara untuk memasarkan tas melalui promosi gambar dan keterangan mengenai tas
SRS-F-2	Penjualan tas	Proses penjualan yang dilakukan oleh marketing proses penjualan dilakukan juga melalui media sosial sebagai media untuk menjual tas.
SRF-F-3	Pencatatan transaksi	Proses pencatatan setiap melakukan traksaksi penjualan tas yang dilakukan oleh admin

3.3.3.Skenario use case

Adapun tahapan dari *use case* yang sedang berjalan pada MAPS PROJECT, yaitu:

1. Skenario use case pemasaran tas

   No use case : 1

   Aktor 1 :marketing

   Aktor 2 :konsumen

   Nama use case : pemasaran tas

   Deskripsi :melakukan pemasaran tas

Table 3.3 tabel skenario use case pemasaran

No	Aktor 1	Aktor 2	Sistem
1.	*Upload* gambar ke media sosial.		
2.			Menyebarkan gambar ke kontak di media sosial.
3.		Menerima gambar dan	

		keterangan tas	
4.	Memberikan tatacara pembelian tas.		
5.			Mengirim informasi cara pembelian
6.		Menerima informasi cara pembelian tas.	

2. Skenario use case penjualan tas

   No use case : 2

   Nama use case : penjualan tas

   Aktor : konsumen

   Deskripsi :meakukan pembelian tas

Table 3.4 tabel skenario use case penjualan tas

No	Aktor	sistem
1.	Memilih tas yang akan dibeli	
2.		Mengecek stock tas.
3.		Konfirmasi ketersediaan tas
4.	Menerima informasi ketersediaan barang	
5.	Melakukan pembayaran transaksi dilakukan *offline.*	
6.		Menyimpan data pembelian tas

3. Skenario use case pencatatan transaksi

   No use case :3

   Nama use case :cetak laporan

   Aktor : administrasi

   Deskripsi :membuat laporan penjualan tas

Table 3.5 tabel scenario use case pencatatan transaksi

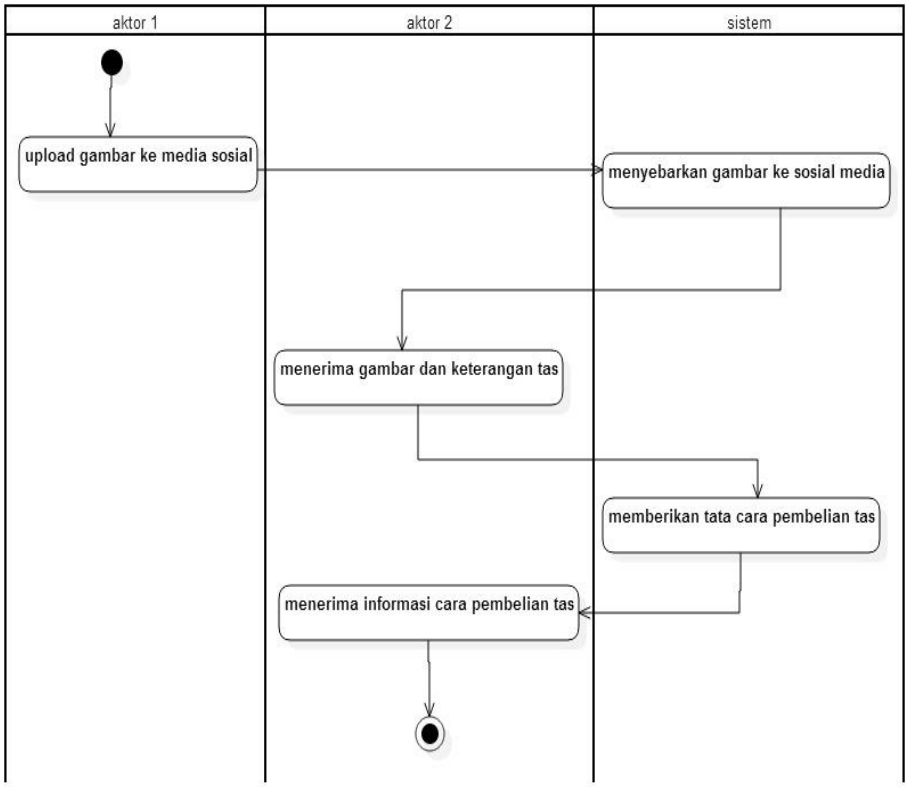
No	Aktor	sistem
1.	Melakukan pencatatan setiap kali adanya transaksi penjualan tas dan mencatat stock barang	
2.		Menyimpan stock barang dan omset penjualan

3.3.4.Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiata-kegiatan yang dalam siatu sistem, dan berikut adalah kegiatan mengenai pemasaran dan penjualan pada MAPS PROJECT yang sedang beerjalan sebagai berikut:

1. **Activity diagram pemasaran tas**

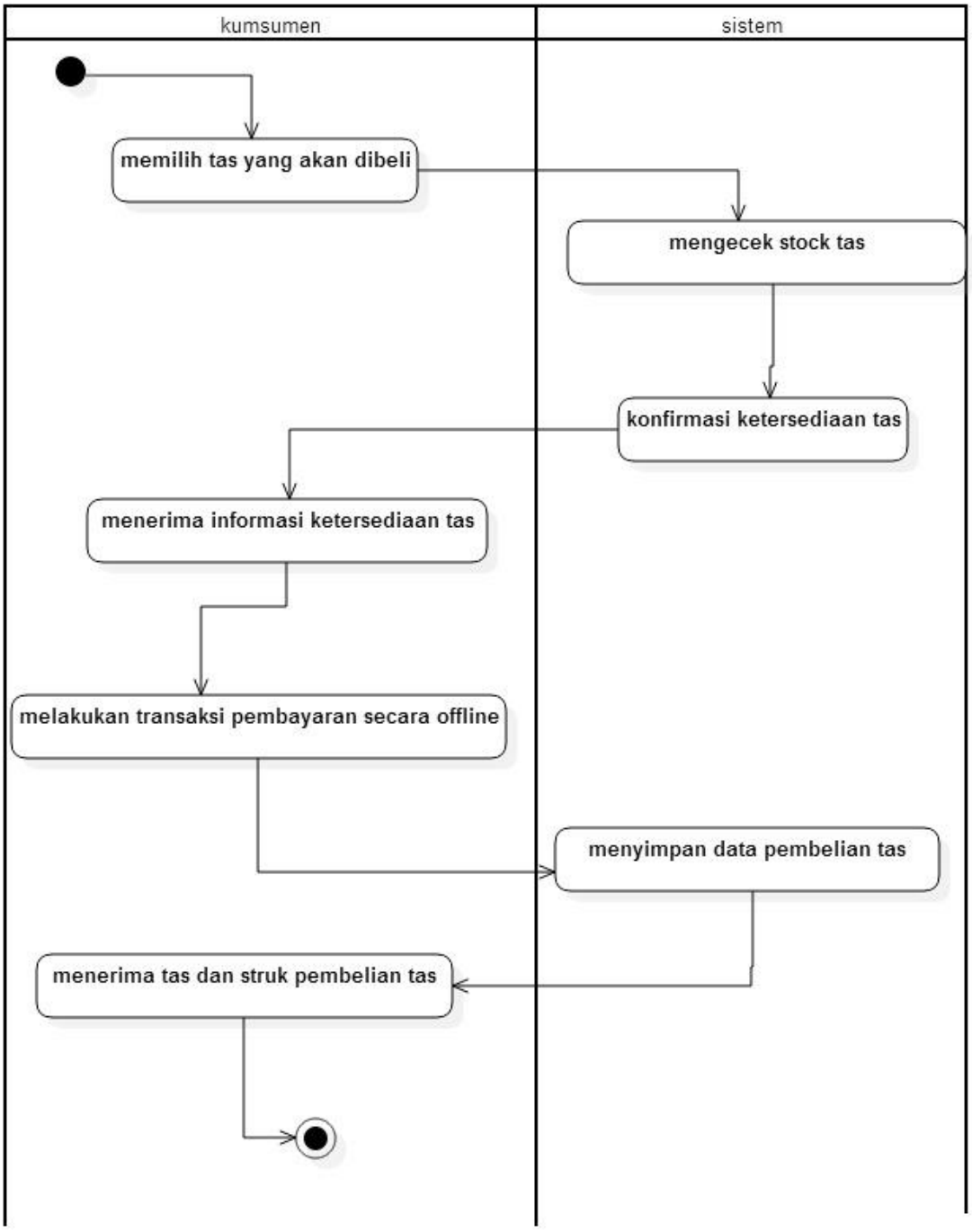
   Sistem pemasaran yang sedang berjalan pada MAPS PROJECT dilakukan dengan cara memasukan gambar tas yang akan di jual ke akun social media yang dimiliki oleh marketing lalu menyebarkan promosi mengenai tas yang di jual ke seluruh kontak yang dimiliki oleh marketing.



Gambar 3.4. activity diagram pemasaran tas

2. Activity diagram penjualan tas

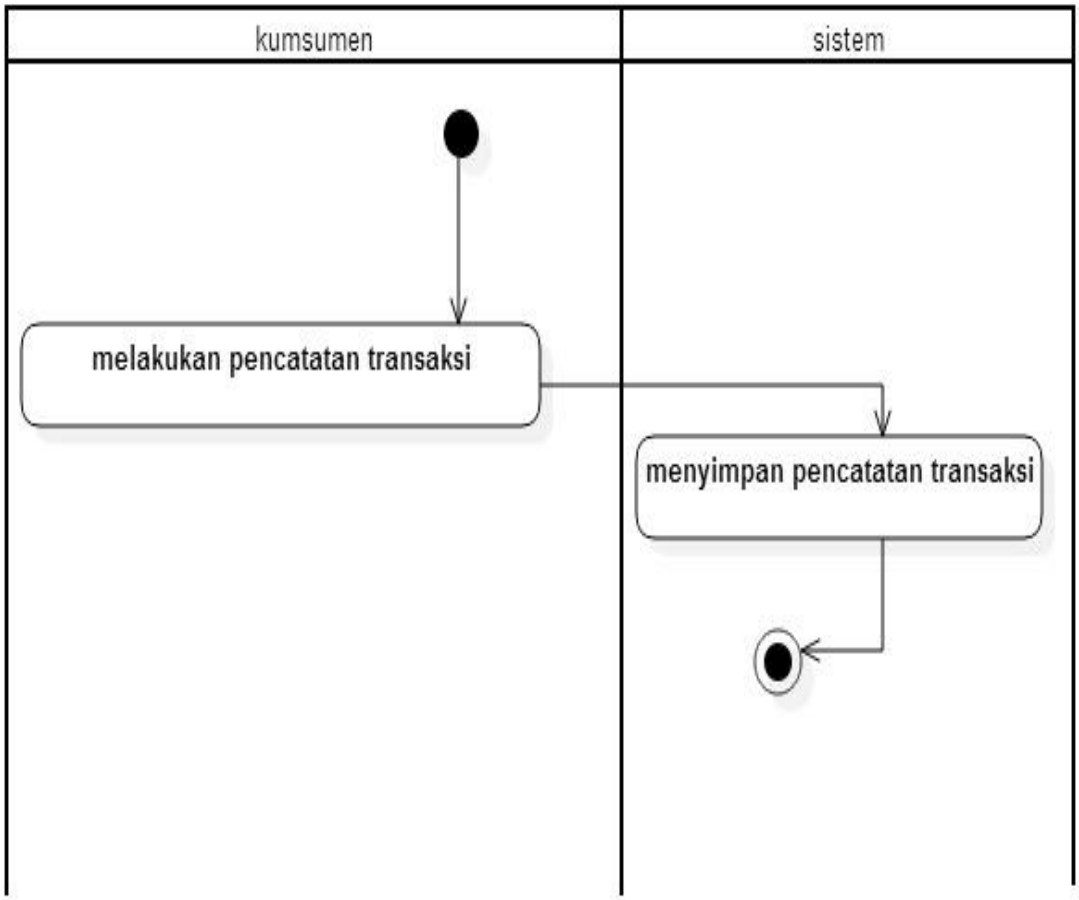
Sistem penjualan tas dengan cara konsumen memilih tas yang akan dibeli lalu marketing akan mengecek mengenai ketersediaan barang yang ada, bila barang ada maka akan mengkorfirmasi mengenai stock barang, lalu melakukan transaksi pembayaran secara *offline*.



Gambar 3.5 activity diagram penjualan tas

3. Activity diagram pencatatan transaksi

Pembuatan pencatatan setiap kali terjadinya transaksi penjualan tas yang dikerjakan oleh administrasi .



Gambar 3.6 activity diagram pencatatan transaksi

3.1.1.Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Evaluasi sistem yang sedang berjalan untuk memperoleh solusi terbaik terhadap persoalan yang terjadi dalam perusahaan, solusi tersebut diharapkan bisa memperbaiki sistem yang sekarang sedang berjalan. Evaluasi ini dilakukan setelah tahapan analisis mengenai sistem yang sedang berjalan.

Table 3.6 tabel evaluasi sistem yang sedang berjalan

No	Permasalahan	Bagian	solusi
1.	Pemasaran produk menggunakan akun media sosial, yang terbatas pada jumlah kontak, dan informasi yang disampaikan kurang detail mengenai prodaknya	Marketing	Membuat media pemasaran yang bisa memperluas jangkauan pemasaran tidak hanya melalui media social tetapi dengan membuat *website,* dengan media tersebut proses promosi dan pemasaran bisa diperluas lagi.
2.	Belum adanya sistem penjualan yang dapat mempermudah dalam proses penjualan produk, proses penjualan yang sedang	konsumen	Membuat sistem penjualan yang dapat membantu mempermudah proses penjualan, dengan membuat *website,* sehingga konsumen langsung melakukan

	berjalan yaitu kosumen menghubungi langsung penjual melalui social media		pembelian tas melalui *website* tersebut.jadi tidak perlu melakukan pelayanan satu persatu kepada konsumen,konsumen cukup mengaskses *website*
3.	Belum adanya sistem yang dapat mengelola data-data mengenai produk penjualan dan untuk barang yang ready stock, sistem pengelolaan data yang sedang berjalan masih menggunakan pembukuan yang ditulis manual	Marketing	Membuat aplikasi *website* yang bisa mengelola mengenai data-data penjualan dan stock barang, dan dimana terdapat databse sebagai media penyimpanan datanya.