BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1.Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk merancang suatu Sistem Informasi, objek penelitian pada penyusunan tugas akhir ini adalah pada Toko Grosir Sunny Gemilang yang terletak di jalan Moh.Toha No. 17, Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Toko Grosir Sunny Gemilang

Toko Grosir Sunny Gemilang secara resmi berdiri pada tanggal 24 Oktober 2011 oleh Neli Imalia di Bandung. Toko Grosir Sunny Gemilang bergerak dalam bidang penjualan kaos kaki dan sarung tangan secara grosir.

3.1.2. Visi dan Misi Toko Grosir Sunny Gemilang

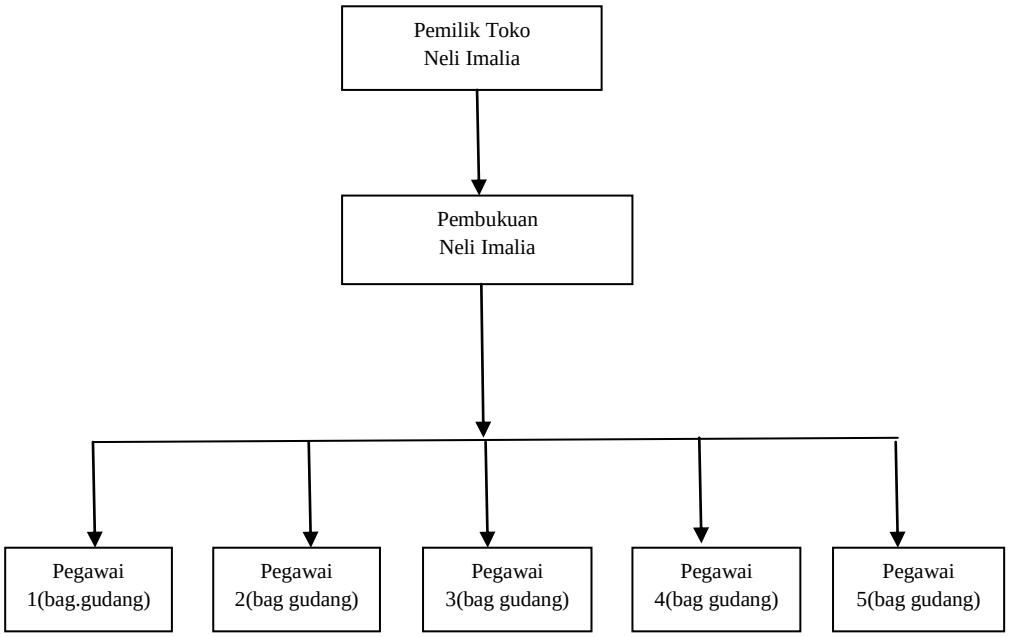
Walaupun baru berdiri tetapi Toko Grosir Sunny Gemilang memiliki visi yaitu mewujudkan Toko Grosir Sunny Gemilang sebagai toko grosir terbesar dan terkemuka di Negara Indonesia dan menjadi sector utama distributor kaos kaki dan sarung tangan untuk wilayah Indonesia.

Sedangkan Misi Toko Grosir Sunny Gemilang adalah :

1. Mengutamakan kualitas dalam hal apapun yang dilakukan (pelayanan) dan yang disajikan (kaos kaki dan sarung tangan).
2. Menyediakan jasa terbaik pada konsumen.

3. Mempertahankan dan meningkatkan citra terbaik Toko Grosir Sunny Gemilang.

3.1.3. Struktur Organisasi



Gambar 3.1.Struktur Organisasi Toko Grosir Sunny Gemilang

3.1.4.Deskripsi Tugas

1. Pemilik

Karena Toko Grosir Sunny Gemilang masih tergolong dalam took grosir dalam skala kecil sehingga pemilik ikut turuntangan dalam mengurus toko. Pemilik memiliki tugas mengawasi kegiatan pegawai, melakukan pembukuan, mengambil keputusan.

2. Pegawai

Para pegawai Toko Grosir Sunny Gemilang memiliki tugas yang sama hal ini dilakukan agar pegawai dapat memahami setiap kegiatan kerja pada Toko Grosir Sunny Gemilang. Pada bagian gudang dan pengepakan Toko Grosir Sunny Gemilang menempatkan 3 orang sedangkan untuk Pegawai Toko Grosir Sunny Gemilang menempatkan 2 orang pegawai.

3.2.Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian akan dijelaskan sebagai berikut :

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan rancangan penelitian berdasarkan metode *deskriptif* dan *action*

3.2.2.Jenis Dan Metode Penelitian

Jenis dan metode penelitian yang digunakan oleh penulis, akan dijelaskan sebagai berikut :

3.2.2.1.Sumber Data Primer

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik wawancara.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Dengan data sekunder peneliti memperoleh data dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh adalah daftar harg barang kemudian akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

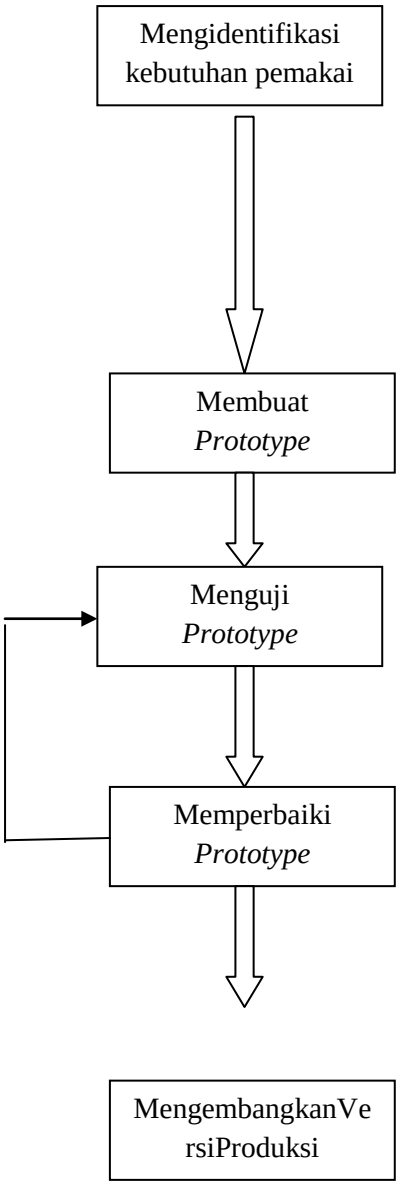
Dalam metode pendekatan sistem penulis menggunakan OAA dan OOD sedangkan dalam pengembangan sistem menggunakan metode *prototype.*

3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang di gunakan adalah pendekatan dengan *Object Oriented* yang menggunakan OOA(*Object Oriented Analisis*) dan OOD(*Object Oriented Design*) yang di visualisasikan dengan UML .

3.2.3.2.Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode paradigma *prototype* model seperti yang tertera pada gambar berikut ini :



1. Pengembangan dan pemakai bertemu
2. Pemakai menjelaskan kebutuhan sistem
3.Pengembangan mulai membuat *Prototype*
4.Pemakai menguji *Prototype* dan memberikan kritikan atau saran
5. Pengembangan melakukan modifikasi sesuai dengan masukan pemakai (*user*)
6. Pengembangan perampungan sistem dengan masukan terakhir dari pemakai

Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dengan *Prototype*

Sumber : Abdul Kadir(2003:417)

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai

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

2. Pembuatan *Prototype*

Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat *prototype*. Pembuatan ini meliputi : perancangan sistem yang akan dibangun, dan kemudian diimplementasikan dengan pembuatan *coding* yaitu menterjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemograman yang akan menjadi sebuah sistem informasi yang diharapkan oleh *Users.*

3. Pengujian *Prototype*

Setelah tahap pembuatan *prototype* selesai, kemudian pengembang sistem dan *User* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *user* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Perbaikan *Prototype*

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user*.

5. Mengembangkan Versi Produksi

   Pada tahap ini pengembang sistem menyelesaiakan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.

3.2.3.3.Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

Alat bantu analisis yang digunakan yaitu UML (*Unified Modeling Languages*) yang merupakan sebuah bahasa standar untuk pengembangan sebuah software yang dapat menyampaikan bagaimana membuat dan membentuk model-model, tetapi tidak menyampaikan apa dan kapan model yang seharusnya dibuat yang merupakan salah satu proses implementasi pengembangan software.

UML sendiri terdiri atas pengelompokan diagram-diagram sistem menurut aspek atau sudutpandang tertentu, diagram-diagram yang terdapat pada UML, diantaranya yaitu :

1. *Use Case Diagram*
2. *Activity Diagram*
3. *Sequence Diagram*
4. *Collaboration Diagram*
5. *Class Diagram*
6. *Component Diagram*
7. *Deployment Diagram*

3.2.4. Pengujian *Software*

Pengujian *software* merupakan sebuah proses untuk memastikan apakah semua fungsi bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada

sistem. Pengujian sangat penting untuk dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas *software*, dan menjadi peninjauan terakhir terhadap *spesifikasi*, desain dan pengkodean. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan *black-box testing*.

3.2.4.1. *Black Box Testing*

Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental system tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak di cek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian *black box* berusaha menemukan 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 kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi