BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian bertempat di Toko Besi Surya Cimindi yang meliputi sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan dan deskripsi tugas.

3.1.1. Sejarah Singkat perusahaan

Toko Besi Surya awalnya adalah sebuah toko sederhana yang beralamat di jalan raya cimindi no 157 Cimindi Cimahi dengan luas bangunan yang tidak begitu besar serta sistem persediaan yang masih manual. Contoh produk-produk dari toko besi surya sendiri adalah bahan-bahan bangunan seperti besi beton, kawat beton, cat dan perlengkapan bahan bangunan lainnya. Seiring berjalannya waktu, Toko besi Surya ini semakin berkembang dan semakin banyak variasi yang dijual untuk memenuhi permintaan dari konsumen yang semakin meningkat.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Adapun visi dan misi dari perusahaan yang penulis jadikan tempat penelitian sebagai berikut:

3.1.2.1. Visi Toko Besi Surya

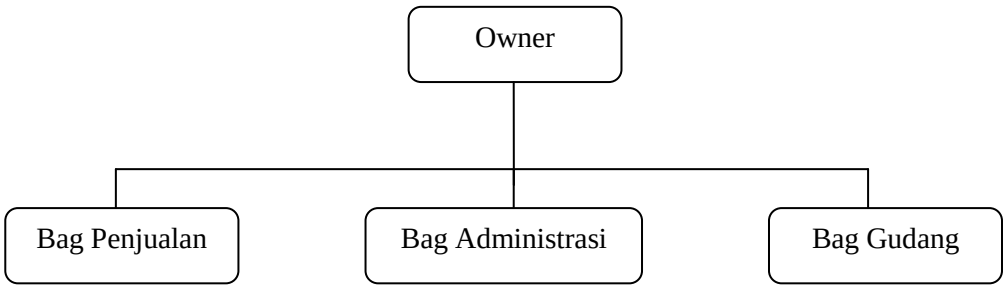
Menjadi perusahaan yang terbaik dibidang penjualan yang dapat memberikan pelayanan yang terbaik bagi para konsumen dan dapat mencapai tujuan suatu perusahaan

3.1.2.2. Misi Toko Besi Surya

Toko Besi Surya.mempunyai misi untuk berkompetensi dalam penyaringan dan pengembangan bisnis untuk mengedepankan kualitas sebaik mungkin dan memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan sangat penting bagi suatu perusahaan ataupun instansi, sebab dengan adanya struktur organisasi yang baik dan benar perusahaan atau instansi. Struktur organisasi merupakan suatu gambaran yang dapat memberikan informasi tentang bagaimana pola hubungan kerja, fungsi, tugas, tanggung jawab dan wewenang antar bagian-bagian yang ada dalam suatu organisasi. Adapun struktur organisasi yang berjalan pada Toko Besi Surya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Besi Surya Cimindi

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berikut ini adalah Deskeripsi tugas pada Toko Besi Surya Cimindi:

a. Owner

Tugas dari Owner, yaitu :

1. Bertanggung jawab dalam Mengambil keputusan dan melakukan evaluasi atas pelaksanaan strategi penjualan.
2. Mempersetujui dalam melakukan semua transaksi dan bertanggung jawab penuh atas perusahan.

b. Bagian Penjulan

Tugas dari Bagian Penjualan, yaitu :

Bagian penjualan setiap harinya bertugas untuk melayani pelanggan seperti membuatkan faktur pejualan sebagai bukti pembelian bagi pelanggan.

c. Bagian Administrasi

Tugas dari Bagian Administrasi, yaitu :

1. Bertugas untuk membuatkan laporan transaksi penjualan kepada pelanggan, yang nantinya laporan tersebut diserahkan kepada owner.
2. Serta bertugas untuk mengupdate dan membuat daftar persediaan barang yang ada di perusahaan, yang nantinya dapat dijadikan acuan untuk melakukan pembelian barang kepada supplier.

d. Bagian Gudang

Tugas dari Bagian Gudang, yaitu :

1. Melakukan pengecekan serta pembuatan daftar pembelian barang yang harus dibeli kepada supplier.

2. Membuatkan laporan pembelian barang yang nantinya diserahkan kepada Owner sebagai bukti laporan pembelian.

3.2. Metode Penelitian

Di dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka suatu metode yang digunakan sebagai alat atau sarana pengambilan data – data. Metode yang dimaksud adalah sebagai berikut.

3.2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif analisis dimana desain studi yang digunakan adalah *cross sectional* karena penelitian yang diambil hanya sewaktu-waktu saja, tidak harus terus - menerus serta menggunakan metode kualitatif (Wawancara).

Adapun tahapan menggunakan metode kualitatif (Wawancara) dalam penelitian ini, yaitu:

1. Tahap pengenalan/orientasi. Di dalam tahap ini dapat mengenal lokasi,objek penelitian,situasi dan kondisi lingkungan penelitian.
2. Tahap penggalian informasi yang mendalam. Tahap ini lebih terfokus pada masalah yang akan diteliti dengan menggunakan wawancara mendalam.
3. Tahap penyusunan hasil penelitian. Tahap ini dilakukan pengolahan, analisis, dan pembahasan hasil penelitian serta kesimpulan dari hasil penelitian.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Di dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka suatu metode yang digunakan sebagai alat atau sarana pengambilan data-data. Metode yang dimaksud adalah sebagai berikut.

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Data Primer merupakan data yang didapat dari sumber informasi pertama yaitu individu atau perseorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Dalam Melakukan Penelitian ini,pengumpulan dilakukan dengan beberapa metode, yaitu :

a. Penelitian lapangan (Observasi).

   Observasi adalah pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada obyek penelitian. Adapun observasi yang dilakukan di Toko Besi Surya ke bagian Administrasi yaitu mengamati proses jalannya kegiatan pengolahan data persediaan barang pada perusahaan tersebut.

b. Wawancara (interview)

   Interview (wawancara) adalah pengumpulan data melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara pewawancara (pengumpul data) dengan responden (sumber data). Adapun wawancara yang dilakukan dengan Ibu Rina selaku Administrasi di perusahaan tersebut meliputi seputar proses kegiatan pengolahaan data persediaan barang dan apa yang diperlukan dalam pembuatan *software*.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau telah diberikan oleh pihak yang bersangkutan kepada penulis. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan

dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, tujuan, kegiatan dan struktur organisasi.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

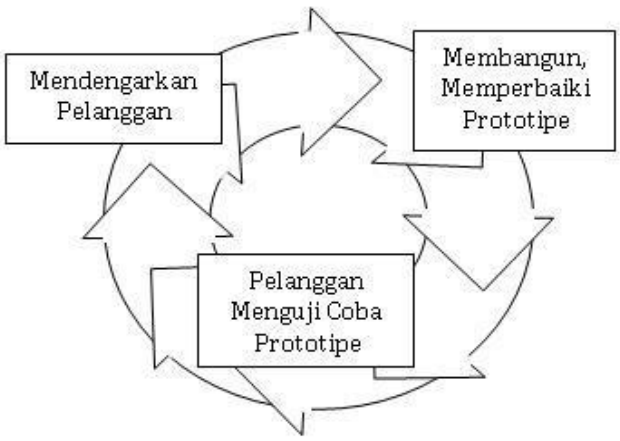
Metode pengembangan sistem sangat dibutuhkan dalam perancangan sebuah sistem karena sebelum memulai pembuatan koding – koding hendaknya merancang terlebih dahulu metode pemodelan seperti apa yang harus digunakan dengan memprioritaskan ketepatan waktu selesai dan *efektifitas* dalam perancangan sebuah sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Metode Terstruktur yaitu metode pendekatan yang menggambarkan sistem melalaui aliran dokumen yang terdapat pada kegiatan pengolahan data persediaan barang pada Toko Besi Surya. Tujuan pendekatan terstruktur adalah agar pada akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan pengguna, dilakukan tepat waktu, tidak melampaui anggaran biaya, mudah dipergunakan, mudah dipahami dan mudah dirawat. Dimulai dari penggunaan dokumen sebagai inputan kemudian diproses menjadi dokumen lain berupa informasi yang dibutuhkan. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan diperoleh sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*. *Prototype* adalah proses *iterative* dalam pengembangan sistem dimana *requirement* diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara *user* dan analis. Dari pengertian metode *prototype* diatas penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype*, yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat diterima oleh user sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian dipersentasikan kepada *user* dan *user* diberikan kesempatan untuk diberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 3.2 Metode pengembangan sistem *prototype*

Sumber : http://ali.misri07.alumni.ipb.ac.id/model-pengembangan-perangkat-lunak-prototyping/

Pendekatan *Prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi *Prototype*. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan: *developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya;
2. Perancangan: perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*;
3. Evaluasi *Prototype*: klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *prototype-prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan *klien* dan untuk memahami kebutuhan *klien* lebih baik. *Prototype* yang dibuat dapat dimanfaatkan kembali untuk membangun *software* lebih cepat, namun tidak semua *prototype* bisa dimanfaatkan. Sekalipun *prototype* memudahkan komunikasi antar *developer* dan *klien*, membuat *klien* mendapat gambaran awal dari *Prototype*.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Analisis adalah mempelajari masalah – masalah yang timbul dan kemudian memperbaiki berbagai fungsi yang ada di dalam sistem berjalan agar lebih menjadi *efektif* dan *efesien.*

Perancangan adalah menentukan bentuk dari sistem yang akan di buat yang sesuai kebutuhan pemakai yang telah di analisis terlebih dahulu, termasuk didalamnya *input* dan *output* sistem.

1. ***FlowMap***

   Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. *Flowmap* biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

2. **Diagram Kontek**

   Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem.

3. ***Data Flow Diagram***

   Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasinotasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas.

4. Kamus Data

Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga user dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang *input*, *output*, dan komponen *data store*.

5. Perancangan Basis Data

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses untuk mengubah suatu tabel yang memiliki masalah tertentu ke dalam dua buah tabel atau lebih, yang tidak lagi memiliki masalah tersebut (Abdul Kadir, 2003: 52).

b. Tabel Relasi

Tabel Relasi yaitu hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan tabel yang lainnya, yang berfungsi untuk mengatur operasi suatu database.

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. Pendekatan dalam melakukan pengujian *software* , yaitu dengan pendekatan *black-box* testing. Pendekatan ini melakukan pengujian terhadap fungsi operasional *software*. Pendekatan ini biasanya dilakukan oleh penguji yang tidak ikut serta dalam pengkodean *software*.