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 Glosir Taufik Hidayat yang terletak di jalan Palasari Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Toko Glosir Taufik Hidayat secara resmi berdiri pada tanggal 2010 oleh Taufik Hidayat di Bandung. Toko Glosir Taufik Hidayat bergerak dalam bidang penjualan pangan secara grosir**,** nama toko ini diambil dari nama pemilik toko yang bernama Taufik Hidayat, beliau membuka usaha ini sejak beliau masih muda, awalnya toko ini hanya toko glosir kecil, tetapi semakin banyak konsumen yang membeli barang-barang di toko ini akhirnya toko ini menjadi toko glosir yang besar.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

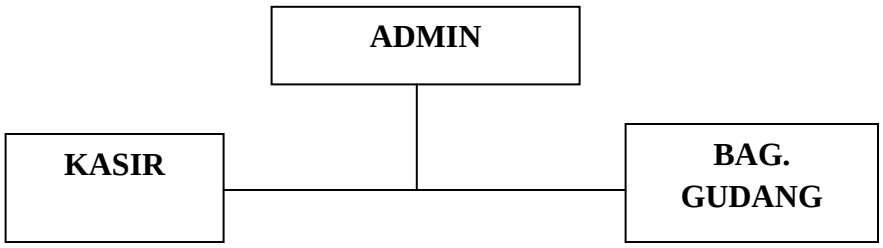
Visi Toko Glosir Taufik Hidayat adalah mewujudkan cita-cita bapak Taufik Hidayat sebagai pemilik untuk mengembangkan bisnisnya lebih luas dan besar lagi.

Misi Toko Glosir Taufik Hidayat adalah :

1. Mengutamakan kualitas dalam hal apapun yang dilakukan (pelayanan) dan yang disajikan.
2. Memberikan yang terbaik buat para konsumen dalam transaksi penjualan.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi Toko Glosir Taufik Hidayat



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Toko Taufik Hidayat

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Admin (Administrasi)

Selain sebagai pemilik Toko Taufik Hidayat, tugas pokok dari admin adalah mengelola dan mengatur Toko Taufik Hidayat.

2. Kasir

Bertugas untuk memberikan pelayanan terhadap konsumen dalam melakukakan transaksi penjualan dan mengelola laporan keuangan di Toko Taufik Hidayat.

3. Bag. Gudang

Bertugas mengecek stok barang dan membuat laporan stok barang di Toko Taufik Hidayat.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rancangan penelitian berdasarkan metode deskriptif.

Metode deskriptif bertujuan untuk membuat pencandraan atau gambaran secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu obyek penelitian tertentu.

3.2.2. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi (pengamatan langsung)

Observasi adalah pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada obyek penelitian.

2. Survei

Survei adalah pengumpulan data melalui permintaan keterangan atau jawaban kepada sumber data dengan menggunakan daftar pertanyaan, kuesioner, angket sebagai alatnya.

3. Interview (wawancara)

Interview atau wawancara adalah pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pewawancara (pengumpul data) dengan responden (sumber data).

4. Eksperimen (percobaan atau pengukuran langsung)

Eksperimen adalah pengumpulan data melalui pencatatan langsung dari percobaan atau pengukuran.

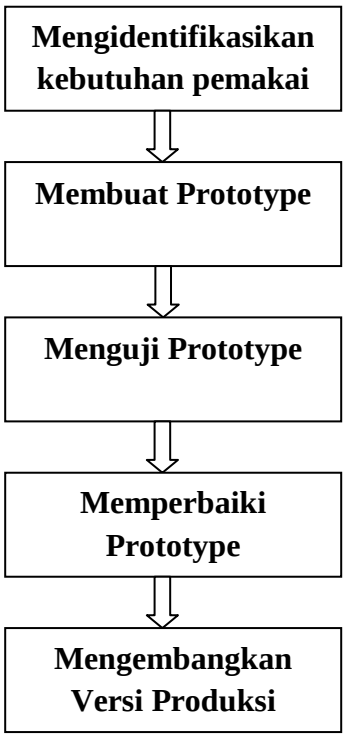
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan dengan *Object Oriented* yang menggunakan *OOA (Object Oriented Analysis) dan OOD (Object Oriented Design)* yang di visualisasikan dengan UML yang diantaranya adalah : Diagram Use Case , Diagram Aktifitas, Diagram Sekuensial dan Diagram Kelas.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

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



Gambar 3.2. Model Prototype Abdul Kadir(2003:417)

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai

Pada tahap ini merupakan tahap 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 users melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan users 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 Language) bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak.

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

1. Diagram Use Case
2. Diagram Aktifitas
3. Diagram Sekuensial
4. Diagram Kolaborasi
5. Diagram Kelas
6. Diagram Statechart
7. Diagram Komponen

8. Diagram Deployment

3.2.4. Pengujian Software

Menurut Roger Pressman (2002:59), Pengujian software (perangkat lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempersentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean.

Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem 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.

Pengujian balck box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan antar muka (Interface).
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisiasi dan kesalahan terminasi.