BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Menurut Husein Umar (2008:303) dalam bukunya menerangkan bahwa: Objek penelitian menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian. Juga dimana dan kapan penelitian dilakukan. Bisa juga ditambahkan hal-hal lain jika dianggap perlu.

Menurut Suharsimi Arikunto (2000:2009) objek penelitian adalah variabel penelitian, yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian.

3.1.1 Sejarah Bolu Dadakan Ibu Otang.

bolu dadakan ibu otang berdiri pada tahun 1978 yang didirikan oleh (Alm) ibu Hj. Uka sukaesih istri dari bapak otang sodikin. Pertama tama bolu dadakan ibu otang mengambil nama perusahaan dari sebutan sehari hari ibu Hj. Uka sukaesih yaitu ibu otang, lalu terbentuklah perusahaan bolu dadakan ibu otang. Setelah bolu dadakan ibu otang sudah banyak dikenal masyarakat khususnya untuk daerah kab. Bandung dan sekitarnya kini bolu dadakan ibu otang sudah memiliki kurang lebih 20 cabang. Yang kini diteruskan oleh anak dan cucu dari ibu Hj. Uka sukaesih dan bapak H. Otang sodikin.

3.1.2 Visi dan Misi

Adapun visi dan misi bolu dadakan ibu otang sebagai berikut:

3.1.2.1 Visi Organisasi

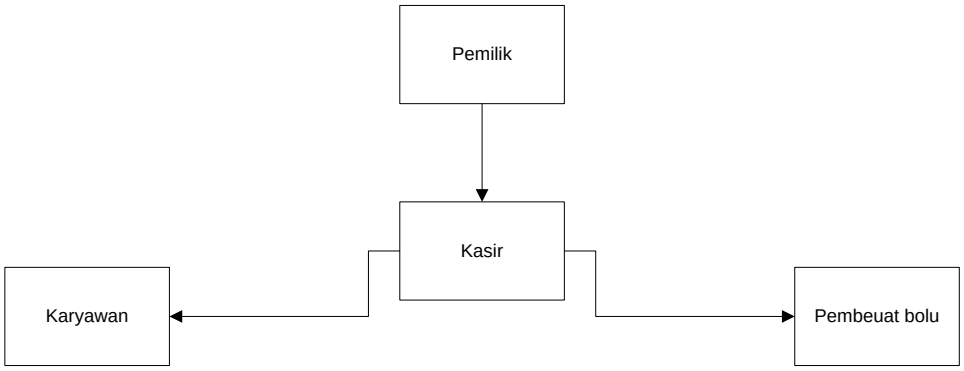
Visi dari bolu dadakan ibu otang adalah menjadikan bolu dadakan terbaik dengan kualitas rasa yang khas dan memberikan kepuasaan kepada pelanggan.

3.1.2.2 Misi Organisasi

Misi dari bolu dadakan ibu otang adalah agar lebih dikenal tidak hanya dikab. Bandung dan kota bandung saja bisa terkenal dikota-kota lain.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi bolu dadakan ibu otang dapat digambarkan dengan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur organisasi bolu dadakan ibu otang

3.1.4 Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas serta tanggung jawab dari masing-masing menurut struktur organisasi bolu dadakan ibu otang adalah sebagai berikut:

1. Pemilik

   Merencanakan,memimpin dan mengendalikan kebijakan dalam mencapai tujuan bolu dadakan ibu otang tersebut dalam jangka pendek maupun jangka panjang, bertanggung jawab atas seluruh jalannya kegiatan rumah makan, menerima laporan dari kasir tentang perkembangan penjualan bolu.

2. Kasir

   Menghitung tagihan pesanan pelanggan dam memproses pembayaran pelanggan.

3. Karyawan

   1. Menerima pesanan pelanggan
   2. Mengantarkan pesanan pelanggan
   3. Membersihkan toko
   4. Membersihkan peralatan bolu.

4. Pembuat bolu

   1. Menyiapkan bahan bolu
   2. Bertanggung jawab untuk membuat pesanan pelanggan
   3. Membersihkan peralatan bolu.

3.2 Metode Penelitian

Pengertian metode penelitian yang dikemukakan Sugiyono (2009 : 2) adalah sebagai berikut : " Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan, dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah."

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian dengan desain penelitian deksriptif dan *action*. Dalam memecahkan masalah yang ada pada suatu penelitian diperlukan penyelidikan yang hati – hati, teratur dan terus menerus. Sedangkan untuk mengetahui bagaimana seharusnya langkah – langkah penelitian dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Adapun desain penelitian yang dilakukan penulis dalam ssistem informasi penjualan adalah sebagai berikut:

1. Metode Deskriptif

   Menurut Nazir (2005:54) Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meniliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari peneliti deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif, gambaran atau lukisan

secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki. Dengan hal ini peneliti sebagai pengamat.

2. *Action*

Dimana suatu proses yang dilakukan setelah dilakukannya penelitian dan pengumpulan data yang dibutuhkan, dan setelah terkumpulnya semua data yang dibutuhkan penulis bisa langsung melakukan action. Seperti membangun Sistem Informasi Penjualan dengan menggunakan software yang telah ditentukan yaitu Netbeans,Database Microsoft Access 2007 dan Ireport.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini jenis pengumpulan data dan metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data tersebut dapat memberikan gambaran mengenai objek yang sedang diteliti.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data yang diperoleh dari sumber-sumber asli. Sumber asli disini diartikan sebagai sumber pertama dari mana data tersebut diperoleh secara langsung, dengan menggunakan teknik pengumpulan data primer yaitu melalui Observasi dan wawancara di Bolu dadakan ibu otang.

Observasi adalah sesuatu yang diamati untuk tujuan tertentu. Teknik ini dipilih karena dengan observasi, peneliti dapat mengamati keadaan penjualan dalam hal transaksi penjualan yang dilakukan kasir.

Wawancara adalah percakapan tanya jawab yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Teknik ini dipilih karena dengan wawancara, peneliti bisa bertatap muka secara langsung dengan informan sehingga bisa mendapatkan informasi lain secara gerak tubuh dan mimik wajah informan. Data primer ini berupa antara lain:

1. catatan hasil wawancara
2. hasil observasi ke lapangan secara langsung
3. data-data mengenai informan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama. Adapun data sekunder yang digunakan yaitu sumber tertulis yang antara lain terdiri dari:

1. Sumber buku, Jurnal Ilmiah dan Internet

   Buku-buku, jurnal dan data yang berasal dari internet sangat berguna untuk menunjang penelitian ini.sehingga dapat mengevaluasi keadaan yang ada.

2. Data Penjualan

   Mengumpulkan data sekunder dari data-data transaksi penjualan melalui dokumen-dokumen.

3. Dokumentasi penjualan

   Mengumpulkan dokumentasi dari kasir yang berguna sebagai menambah data peneliti.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan sistem

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang dilakukan oleh penulis adalah terstruktur. Metode pendekatan terstruktur menurut **Azhar Susanto** (2004:373) adalah pendekatan formal untuk memecahkan masalah-masalah dalam aktivitas bisnis menjadi bagian-bagian kecil yang dapat diatur dan berhubungan.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah medel waterfall.

1. Analisis dan Rekayasa Sistem (*System Engineering*)

   Tahap analisis dan rekayasa sistem dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang meluas pada lingkup sistem.

2. Analisis Persyaratan (*Analysis*)

   Bertujuan untuk memahami sistem yang ada dengan menganalisa jabatan dan uraian tugas, proses bisnis, ketentuan yang ada serta mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.

3. Perancangan (*Design*)

   Tahapan perancangan bertujuan menterjemahkan persyaratan menjadi suatu bentuk representasi yang dapat dievaluasi kualitasnya sebelum tahapan *coding* dilakukan.

4. Coding

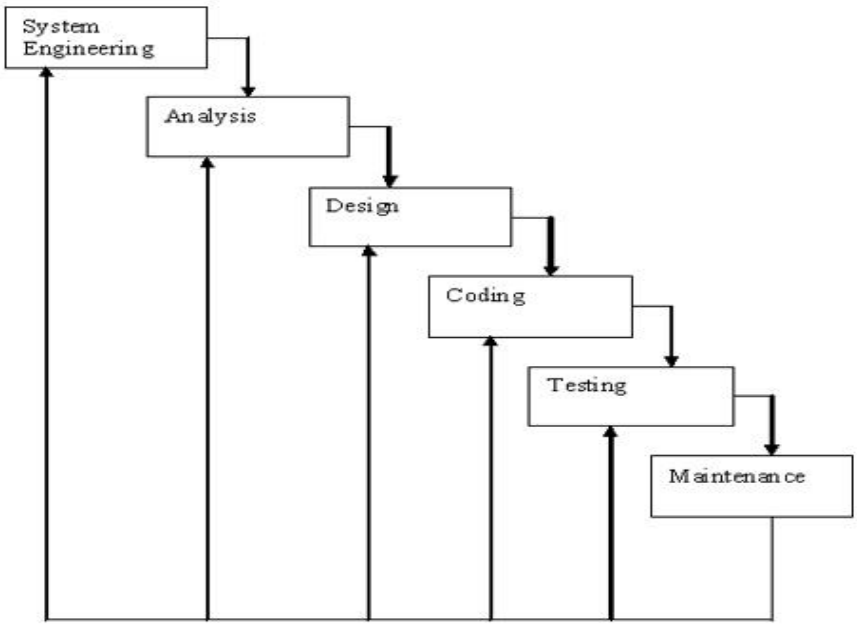
Coding merupakan tahap penterjemahan rancangan ke dalam bentuk yang dimengerti komputer.

5. Pengujian (*Testing*)

Tahap ini berfokus pada pengujian rincian logika *software*. Pengujian bertujuan mengungkapkan dan menghilangkan kesalahan-kesalahan yang ada sehingga *software* bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap pemeliharaan meliputi kegiatan-kegiatan koreksi kesalahan dan penyesuaian *software* terhadap perubahan lingkungannya.



Gambar 3.1 Model Waterfall

Sumber: Jogiyanto H.M (2010:59)

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Untuk merancang suatu sistem diperlukan alat bantu, maka dalam tugas akhir ini mengunakan alat bantu sebagai berikut:

1. Flow Map

   Flow map adalah perangkat lunak untuk menganalisis dan menampilkan interaksi atau aliran data.

2. Diagram Konteks (*Context Diagram)*

   Menurut Andri Kristanto (2008:70) Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entity luar, masukkan dan keluaran sistem. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

3. DFD (*Data Flow Diagram)*

   Menurut Jogiyanto (2005:700) DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*structured analysis and design)*. DFD merupakan alat yang cukup popular saat ini, karena dapat menggunakan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas."

   Beberapa symbol digunakan di DFD adalah sebagai berikut:

   1. *External entity*(kesatuan luar) atau *boundary* (batas sistem) Setiap sistem pasti mempunyai batasan sistem (*boundart)* yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*external entity)* merupakan kesatuan dilingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau

sistem lainnya yang berada dilingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output sistem.

2. *Data Flow* (Arus data)

   Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan data, dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukan dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

3. *Process*(Proses)

   Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau computer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk menghasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

4. *Data Store*(Simpanan data)

   Simpanan data (*data store)* merupakan simpanan dari data.

4. Kamus Data

Menurut Jogiyanto (2005:725) kamus data adalah catalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.

5. Perancangan Basis Data

Menurut Yakub (2008:3) perancangan basis data adalah pengaturan data dengan tujuan utama fleksibilitas dan kecepatan dalam pengambilan data kembali. Adapun tujuan basis data diantaranya sebagai efisiensi yang meliputi speed, space dan accuracy, menangani data dalam jumlah besar, kebersamaan pemakaian, dan

meniadakan duplikasi data. Perancangan basis data dilakukan dengan menggunakan teknik normalisasi dan *Entity Relationship.*

6. Normalisasi

Menurut AL-Bahran Bin Ladjamuddin B (2004:174) normalisasi adalah proses pengelompokan data ke dalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud satu bentuk database yang mudah untuk dimodifikasi.

7. *Entity Relationship Diagram*(ERD)

Menurut Yakub (2008:25) ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak. ERD juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang memiliki sejumlah atribut dengan entitas yang lain dalam suatu sistem yang terintegrasi.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan spesifikasi, desain dan pengkodean. Meningkatnya visibilitas (kemampuan) perangkat lunak sebagai suatu elemen sistem dan “biaya” yang muncul akibat kegagalan perangkat lunak, memotivasi dilakukannya perencanaan yang baik melalui pengujian yang teliti. Pada dasarnya, pengujian merupakan satu langkah dalam proses rekayasa perangkat lunak yang dapat dianggap sebagai hal yang merusak daripada membangun.

Dalam tahap pengujian ini penulis menggunakan pengujian *Black Box* karena pengujian ini bertujuan untuk menunjukan fungsi perangkat lunak tentang

cara beroperasinya, apakah pemasukan data keluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan secara eksternal selalu dijaga kebenarannya. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diiketahui kesalahan-kesalahannya.Beberapa jenis kesalahan yang dapat diidentifikasi :

1. Fungsi tidak benar atau hilang
2. Kesalahan antar muka
3. Kesalahan pada struktur data (pengaksesan basis data)
4. Kesalahan inisialisasi dan akhir program
5. Kesalahan performasi.