BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Drophead Shop merupakan Toko *Fashion dan Mode* yang berdiri sejak tahun 2009. Konsep utama *Drophead* semenjak berdiri adalah menjadi sebuah toko pakaian paling terdepan dibanding toko pakaian lain yang kini menjamur di Indonesia.

Dengan layanan dan kualitas bahan yang terbaik dan juga teknologi cetak yang terdepan, *Drophead* berusaha keras membangun citra baik di masyarakat. *Drophead* akan mencoba untuk terus selalu menjadi terdepan bagi masyarakat dinamis yang hidup di era *modern* ini.

Seiring dengan perkembangan waktu dan jaman, *Drophead* yang selalu berusaha terdepan telah menunjukan eksistensinya dengan mendatangkan bermacam diferensiasi produk yang ditawarkan pada masyarakat. Beberapa produk yang dikeluarkan *Drophead* dan masih diakui eksistensinya adalah topi, *sweater, jeans, t-shirt, polo shirt*, sepatu, dompet, *jacket.* Dari berbagai merek lainya seperti Nike, Adidas, ADIO, DCSHOECOUSA, Emerica, Etnies, DEKLINE, globe, Vans, SUPRA, PATH, Billabong, RIP CURL, VOLCOM, RUSTY.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

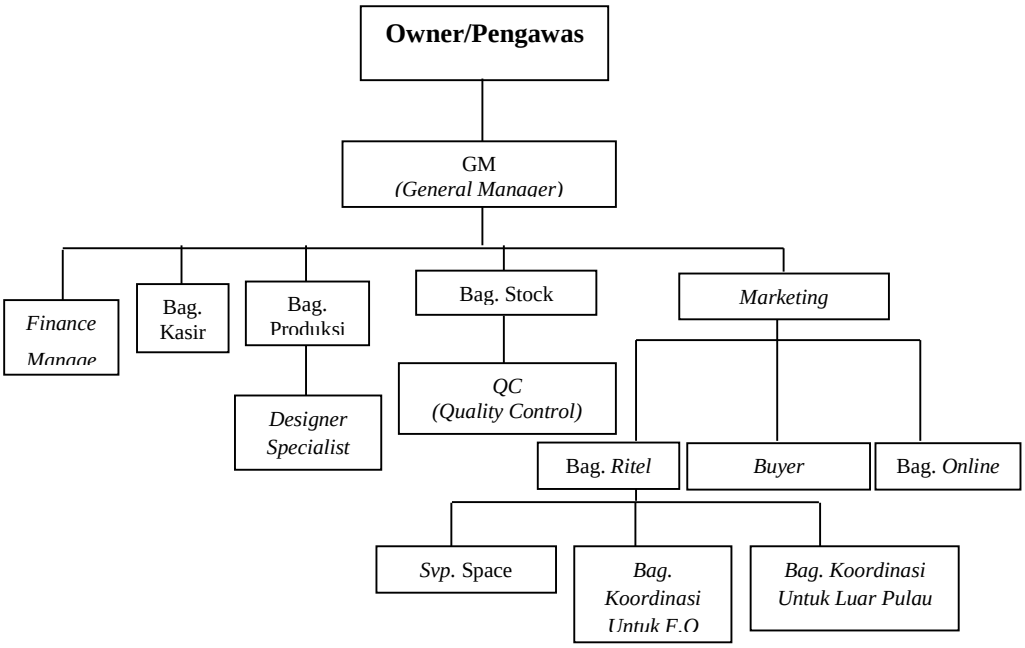
3.1.2.1 Visi

1. Menjadi perusahaan terbaik dalam bidang pemasaran dan distribusi Clothing yang memilki keunggulan dalam inovasi, mutu produk, dan kepuasan pelanggan.
2. Menjadi perusahaan terdepan dan berkembang di bidang *fashion* dan *mode*.
3. Berusaha keras untuk membangun citra yang sangat baik

3.1.2.2 Misi

1. Misi kami adalah menjadi sebagai toko dalam gaya hidup, dan menjadi sebuah nilai riil dan menjadi *icon* terbaik dalam dunia *fashion* dan *mode*.
2. Menjadikan *Drophead* sebagai pilihan utama untuk para *shoping holic* di seluruh dunia.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi *Drophead Shop*

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. *Owner/Pengawas* : Memberikan ide-ide kreatif, memimpin dan mengkoordinasi penuh kegiatan *Drophead Shop.*
2. *GM (General Manager)* : Memimpin dan mengkoordinir seluruh kegiatan pada cabang *clothing*, selaku penanggung jawab *clothing*.
3. *Finance Manager* : Mengatur seluruh hal mengenai keuangan baik pemasukan, pengeluarannya serta tahap perencanaannya.
4. Bag. Kasir : Menghitung total harga dari transaksi pembelian yang dilakukan oleh konsumen.
5. Bag. Produksi : Bekerja sama dengan *Designer Specialist*, serta Bag. *Stock,* barang mana yang nantinya akan dipesan kepada *supplier*.

6. Bag. *Stock* : Membeli barang kepada *supplier,* serta mendata seluruh *stock* barang yang masuk dan keluar baik jenis maupun ukuran.
7. *Marketing Manager* : Mengkoordinir beberapa kegiatan pemasaran produk baik pada *shop* lain serta *outlet* resmi.
8. *Designer Specialist* : Mendesain gambar atau corak tertentu pada produk-produk yang nantinya akan dipasarkan.
9. *QC (Quality Control)* : Mengontrol penuh kiriman barang dari *supplier*, mana yang memenuhi standar *Drophead Shop* secara bahan dan kualitas.
10. Bag. *Ritel* : *Ritel* adalah kegiatan pemasaran yang mendistribusikan barang dan jasa ke konsumen akhir. *ritel* merupakan salah satu rantai saluran distribusi yang memegang peranan penting dalam penyampaian barang dan jasa kepada konsumen akhir.
11. *Buyer Managing* : Mengatur para ‘pembeli besar’ (memesan barang dengan *Quantity* yang sangat banyak), diatur oleh dua orang manajer Bag. *Buyer*.
12. Bag. *Online* : Memasarkan produk-produk andalan maupun produk baru *Drophead Shop* ke beberapa situs jejaring, situs resmi *Drophead Shop*.
13. *Svp*. *Space Shop* : Mengkoordinasi seluruh kegiatan terhadap *outlet* resmi *Drophead Shop*.

14. Bag. Koordinasi untuk *FO (Factory Outlet)* : Rekapitulasi, mengkoordinir berapa banyak produk yang terjual di beberapa *FO (Factory Outlet)* untuk dibuatkan laporannya.
15. Bag. Koordinasi untuk luar pulau : Rekapitulasi, mengkoordinir berapa banyak produk yang terjual di beberapa *shop* lain luar pulau. Dikumpulkan semua laporan dari *shop-shop* tersebut untuk dibuatkan laporannya.

3.2 Metode Penelitian

Sistem yang digunakan adalah waterfall. Metode pendekatan sistem yang berorientasi data. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, metode pengumpulan data, metode pengembangan.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian meliputi perencanaan dan kajian seperti observasi wawancara dan analisis data.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini 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

1. Observasi

   Observasi adalah suatu pengamatan yang sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung yang dilakukan dengan indera

mata. Adapun tahap metode observasi ini adalah:

1) Pengumpulan data
2) Identifikasi data
3) Pengolahan Data
4) Analisis dan kesimpulan

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan Tanya jawab yang dilaksanakan pewawancara dengan pihak pribadi sumber. Dalam teknis wawancara ini penyusun berperan sebagai pewawancara.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian, dengan kata lain penulis memperoleh data dengan mempelajari data-data dan catatan-catatan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1) Studi Pustaka, melakukan pengumpulan dan pencarian data dari buku yang menunjang terhadap penulisan tugas akhir ini.
2) Analisis dokumen, membaca dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan pembahasan yang diteliti, kemudian menganalisa pernyataan dan teori yang di kemukakan untuk dijadikan acuan peneliti.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem dilakukan untuk membantu di dalam pembutan analisis Sistem Informasi penjualan yang akan dilakukan oleh peneliti.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem bertujuan untuk menghasilkan perancangan pengolahan dan pencarian data penjualan yang berbasis komputer dengan memberikan gambaran secara umum kepada pemakai tentang sistem yang baru. Perancangan sistem ini meliputi diagram alir dokumen, diagram konteks dan diagram alir data.

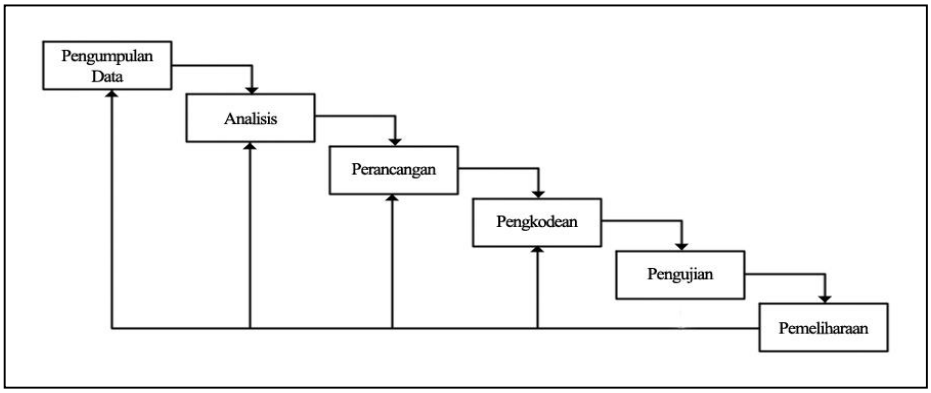
Tahap perancangan ini akan memberikan gambaran mengenai aliran informasi dan proses yang sedang berjalan dalam sistem. Perancangan sistem yang akan dibuat bertujuan untuk mendapatkan beberapa tahapan agar dalam pembuatan sistem baru dapat lebih terarah dan lebih terurut, sehingga apabila pada sistem yang telah dibuat terdapat kesalahan dapat segera ditemukan dan diperbaiki dengan mudah.

Pada sistem informasi penjualan yang diusulkan, pengolahan data telah terintegrasi dan tersimpan dalam sebuah database, pencarian data pun lebih mudah dan pembuatan laporan yang cepat dan tepat waktu.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode

pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Model *waterfall* merupakan salah satu proses sekuensial yang digunakan dalam software development process dimana proses dilakukan secara menurun dari atas ke bawah (*waterfall*). Dan merupakan metode yang sering dipakai karena tahapan pada model ini berurutan dan memudahkan dalam penerapanya. Tahapan dalam model waterfall dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.2 Konsep Siklus Alur Waterfall

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a) Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan buku-buku, bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c) Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

2. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak, seperti analisis keburuhan fungsional dan non-fungsional.

3. Perancangan

Pada tahapan ini, perancangan atau disebut juga design yang telah dianalisis dan dibuat akan diimplementasikan. Proses disini merupakan proses penulisan code-code pembangunan aplikasi.

4. Pengkodean

Tahap penterjemah data yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu. Dalam pembangunan website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP.

5. Pengujian

Pada tahap ini merupakan tahapan pengujian dari hasil implementasi yang telah dibuat. Tahap ini sangat penting untuk menjaga kualitas website yang dibuat.

6. Pemeliharaan

Pada tahap ini merupakan tahap pemeliharaan aplikasi apabila suatu saat terdapat error yang tidak diinginkan oleh para user.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan suatu sistem informasi, diperlukan beberapa alat bantu untuk menganalisa dan perancangan. Alat bantu ini dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen - komponen yang ada, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah secara logika. Alat Bantu yang digunakan penulis adalah metode berorientasi objek.

Model data berorientasi objek dikatakan dapat memberi fleksibilitas yang lebih, kemudahan mengubah program dan digunakan luas dalam teknik piranti lunak skala besar. Lebih jauh lagi pendukung OOP (*Object Oriented Programming*) mengklaim bahwa OOP lebih mudah dipelajari bagi pemula dibanding dengan pendekatan sebelumnya dan pendekatan OOP lebih mudah dikembangkan dan dirawat.

Dalam UML (*Unified Modelling Language*) jenis diagram dapat dikelompokan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis. Adi Nugroho (2005:19). Jenis diagramnya adalah sebagai berikut :

1. *Use-Case Diagram*

Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-

aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

2. *Activity Diagram*

   Diagram ini adalah diagram tipe khusus dari keadaan yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas yan lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam satu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

3. *Sequence Diagram*

   Diagram urutan adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (*message*) dalam suatu waktu tertentu.

4. *Collaboration Diagram*

   Diagram berkolaborasi adalah menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian pesan (*message*).

5. *Component Diagram*

   Diagram ini memperlihatkan organisasi serta ketergantungan sistem atau perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya. Diagram ini berhubungan dengan diagram kelas dimana komponen secara tipikal dipetakan kedalam satu atau lebih kelas-kelas.

6. *Deployment Diagram*

   Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan. Diagram ini memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. Deployment diagram berhubungan dengan diagram komponen dimana deployment diagram memuat satu atau lebih komponen-komponen.

3.2.4. Pengujian Software

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

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.