BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini dilaksanakan pada *event organizer* Putra Gembira Bandung di bagian pendaftaran konsumen. Yang berlokasi di jalan rajawali timur No 226/77 Bandung 40183.

3.1.1. Sejarah Perusahaan

Pada tahun 1999 bapak Deni Herdiana membangun sebuah usaha yang bergerak dibidang fotografi. pendirian usaha ini dilakukan atas dasar kesenangan beliau terhadap fotografi.di awal usahanya bapak Deni hanya mempunyai satu kamera dan beberapa alat penunjang lainnya,serta semua kegiatan usahanya dilakukan secara sendiri tanpa bantuan dari orang lain.

Seiring dengan semakin banyaknya konsumen, pada tahun 2002 tepatnya tanggal 9 oktober bapak Deni mencoba membentuk suatu usaha yang bergerak tidak hanya pada fotografi semata. Bapak Deni membentuk suatu *event organizer* yang menangani segala macam acara yang berhubungan dengan dunia hiburan. Pada awal terbentuknya *event organizer* ini diberi nama Deni Organizer.

Pada tahun 2004 tepatnya tanggal 1 maret nama Deni Organizer berubah menjadi *Event Organizer* Putra Gembira,berubahnya nama ini seiring dengan kelahiran putra pertama bapak Deni yang diberi nama putra. Beliau mempunyai

harapan dengan memakai nama anaknya tersrbut akan membawa berkah terhadap usahanya.

Saat ini *event organizer* putra gambira mempunyai sekitar 20 orang pegawai,yang terdiri dari *fotografer*,*editing*,dan *marketing*. Seiring dengan semakin dikenalnya *event organizer* putra gembira ini oleh masyarakat maka pada awal tahun 2008 bapak Deni membuka cabang di kota Garut,tepatnya didaerah Kadungora. Untuk cabang yang berada dikota Garut bapak Deni menyarahkan usahanya tersebut kepada adiknya yang bernama bapak Hendi.

Saat ini usaha *event organizer* putra gembira telah banyak dikenal orang,diawal usahanya bapak deni hanya menggunakan 1 buah kamera,akan tetapi saat ini bapak deni memiliki lebih dari 10 buah kamera yang terdiri dari berbagai jenis kamera baik yang digital maupun analog.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Event organizer Putra Gembira Bandung merupakan unit usaha yang bergerak di bidang hiburan memiliki visi dan misi demi tercapainya suatu kepuasan dari pihak konsumen.

3.1.2.1. Visi event organizer putra gembira

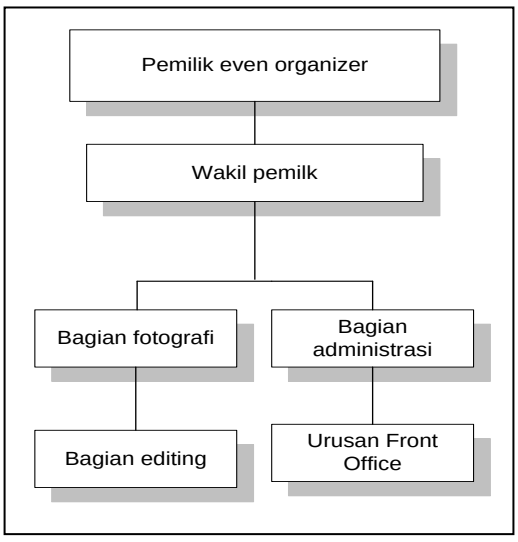
Menjadikan *event organizer* Putra Gembira Bandung menjadi yang terbaik dan menjadi yang terdepan di dunia hiburan.

3.1.2.2. Misi event organizer putra gembira bandung

Melakukan upaya lanjut untuk mutu pelayanan dan melakukan diklat kepada fotografer untuk menjadi lebih profesional.

3.1.3. Stuktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi adalah susunan komponen-komponen atau unit-unit kerja dalam organisasi. Struktur organisasi menunjukkan adanya pembagian kerja dan menunjukkan bagaimana fungsi-fungsi atau kegiatan-kegiatan yang berbeda-beda tersebut diintegrasikan (koordinasi). Selain dari pada itu struktur organisasi juga menunjukkan spesialisasi-spesialisasi pekerjaan, saluran perintah dan penyampaian laporan. Berikut ini adalah gambar struktur organisasi yang ada pada *event organizer* putra gembira bandung



Gambar 3.1 Struktur Organisasi even organizer putra gembira

[Sumber : event organizer putra gembira]

[No. 04/EO-PG//XII/2008/bandung 30 desember

3.1.4 Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi kerja atau *job description* yang terkait dengan aplikasi sistem informasi pelayanan kesehatan ini adalah sebagai berikut :

1. **Pemilik event organizer putra gembira**

   Tugas dari pemilik *event organizer* putra gembira adalah sebagai berikut :

   a. Bertanggungjawab terhadap kelancaran aktifitas *event organizer* putra gembira
   b. Mengawasi dan mengontrol aktifitas sehari-hari.
   c. Mengkoordinasi bagian-bagian yang berada di *event organizer* putra gembira
   d. Menerima laporan bulanan

2. **Wakil pemilik**

   Tugas dari Wakil pemilik adalah sebagai berikut :

   a. Bertanggung jawab terhadap kelancaran aktifitas bagian fotografi
   b. Mengawasi dan mengontrol aktifitas fotografi.
   c. Mengkoordinasi bagian-bagian yang berada di fotografi.
   d. Menerima laporan bulanan untuk dijadikan laporan bertanggungjawab kepada pemilik.

3. **Bagian fotografi**

   Tugas dari bagian fotografi adalah sebagai berikut :

   a. Menangani dan melakukan pengontrolan terhadap kualitas editing
   b. Memberikan pelayanan maksimal terhadap jasa fotografi

4. Bagian Administrasi

Tugas dari Bagian Administrasi adalah sebagai berikut :

a. Mengecek data acara calon konsumen
b. Memasukan data calon konsumen ke dalam map
c. Mangurus administrasi keuangan

5. Urusan Front Office

Tugas dari Urusan *Front Office* adalah sebagai berikut :

a. Menangani pendaftaran calon konsumen
b. Melakukan pencarian dan penyimpanan, baik laporan-laporan konsumen maupun data-data konsumen.
c. Melakukan pemasaran atau promosi baik internal maupun eksternal
d. Mencari para calon konsumen dengan media promosi

3.2. Metode Penelitian

Metode adalah suatu cara, teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk mendapatkan bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Dalam perancangan penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif sebagai jenis dari penelitian. Metode kualitatif merujuk pada cara-cara mempelajari berbagai aspek kualitatif kehidupan sosial yang mencakup ragam dimensi sosial dari tindakan dan keadaan hingga proses, dan peristiwa

sebagaimana dimengerti dan berdasarkan konstruksi dan makna yang diorganisasikan oleh dan melalui praktik-praktik sosial. Metode Kualitatif digunakan karena dalam pengukuran sebuah rancangan sistem informasi tidak dapat dihitung dengan angka-angka, dapat diukur dari kualitas yang diberikan dan dibentuk oleh sistem.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan Metode pengumpulan data digunakan penulis untuk mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penulisan skripsi dengan tujuan membuat suatu perancangan sistem informasi pendaftaran konsumen. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa sumber data primer (observasi, wawancara) dan sumber data sekunder (dokumentasi).

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang sedang diteliti, cara yang digunakan untuk mengumpulkan data primer ini adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi yaitu cara untuk mendapatkan data dengan mengadakan pengamatan dan penelitian secara langsung di lapangan, dengan melihat atau mengamati secara langsung pada instansi terkait yaitu event organizer putra gembira bandung. Observasi yang penulis lakukan pada bagian pendaftaran calon konsumen.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan / *interview* secara langsung kepada bagian yang terkait tentang pendaftaran calon konsumen Even Organizer Putra Gembira Bandung sebagai kajian dalam pembuatan sistem informasi berbasis website, kemudian akan diajukan sebagai sistem yang baru.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain seperti buku-buku, literatur internet atau artikel-artikel ilmiah yang dapat dikaji sebagai bahan rujukan dan landasan teoritis dalam pemecahan masalah.
Adapun dokumentasi dari Even Organizer Putra Gembira Bandung adalah :

a) Formulir Pendaftaran
b) form Transaksi pembayaran

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan adalah suatu cara yang dapat menyelesaikan suatu permasalahan dalam sebuah sistem, dimana cara penyelesaiannya itu menggunakan metode pendekatan sistem dan metode pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan system yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan terstuktur. Dimana terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti, selain itu metode terstruktur telah banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan untuk proses pengembangan *Website* yang akan dibangun adalah model *Prototype.*

Prototype merupakan metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai. Berikut ini gambar metode *prototype* :



Gambar 3.2 Gambar Prototype

[Sumber : [http://ilmukomputer.org/Prototyping]10 sept 2009]

Menurut (Raymond:2001) tahapan – tahapan yang harus dilaksanakan pada model prototype adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai

   Pada tahap ini dilakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi model *interface*, teknik prosedural maupun teknologi yang akan digunakan.

2. Mengembangkan Prototype (*Quick design*)

   Pada tahap kedua, dilakukan pengembangan prototype sistem, yakni pembuatan desain global untuk membentuk *software* contoh. Kemudian pemodelan sistem tersebut diperlihatkan kepada *user*.

3. Menentukan Penerimaan Prototype

   Tahap ketiga, mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan sistem yang dibuat dapat diterima atau tidak, perbaikan-perbaikan apa yang diinginkan oleh pemesan atau bahkan harus merombak secara keseluruhan.

4. Mengadakan Sistem Operasional melalui Pemrograman Sistem

   Tahap keempat yaitu tahap pembuatan program aplikasi berdasarkan pemodelan yang telah disepakati.

5. Menguji Sistem Operasional

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba sistem yang telah disusun baik menggunakan data sekunder maupun data primer untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat berlangsung dengan baik dan benar, sesuai dengan kebutuhan.

6. Menentukan Sistem Operasional

Tahap ini adalah tahap penentuan, apakah sistem operasional yang sudah dibangun dapat diterima atau harus dilakukan beberapa perbaikan, atau bahkan harus dibongkar semuanya dan mulai dari awal lagi.

7. Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem adalah tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika sistem disetujui.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Metode pendekatan sistem data merupakan suatu cara dimana menggambarkan aliran data yang terjadi dalam suatu sistem informasi, dengan menggunakan pendekatan sistem data akan lebih mudah membaca alur data yang diproses.

1. Flow Map / Bagan Alir

Flowmap merupakan bagan yang menggambarkan dan menjelaskan urutan prosedur-prosedur arus pekerjaan secara keseluruhan dari system dan menggambarkan aliran data atau dokumen dari satu entitas ke entitas lain.

2. Diagram Kontek

Diagram kontek adalah suatu diagram sederhana yang menghubungkan antara entity luar, masukkan dan keluaran dari sistem. Diagram kontek dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

3. Data Flow Diagram

DFD menjelaskan kepada user bagaimana fungsi-fungsi di sistem informasi secara logika akan bekerja. DFD akan menginterprestasikan Logical Model dari suatu sistem.

Beberapa simbol yang digunakan dalam DFD untuk maksud mewakili, yaitu :

1. *External Entity* (kesatuan luar)
2. *Data Flow* (arus data)
3. *Process* (Proses)
4. *Data Store* (Simpanan Data)

4. Kamus Data

Kamus data (*Data Dictionary*) merupakan kumpulan data yang memberikan informasi mengenai diskripsi formal dari elemen-elemen yang ada pada *Data Flow Diagram*. Informasi tersebut mencakup definisi, struktur serta pemakai data.

Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang input, laporan-laporan dan database. Kamus data adalah daftar database dan table (bagian dari database) yang digunakan dalam aplikasi ini

5. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah mendapatkan skema basis data yang meminimasi terjadinya redudansi dan duplikasi data serta menjaga integritas data. Kebanyakan metode perancangan yang ada berbasis pada model basis data relasional, struktur data diatur melalui pembuatan tabel-tabel dan keterkaitan antar tabel satu dengan yang lainnya *(relasi).*

Dalam perancangan basis data penulis menggunakan teknik normalisasi, relasi tabel dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses dimana elemen-elemen data dikelompokan menjadi tabel-tabel, dimana dalam tabel tersebut terdapat *entity-entity* dan relasi antar *entity* tersebut. Dalam proses normalisai field kunci memegang peranan yang penting dalam pembuatan table yang berisi entity dan relasinya. Tahapan-tahapan normalisasi adalah :

1. Bentuk tidak normal (*Unnormalized Form*)

   Bentuk tidak normal adalah suatu bentuk dimana semua data dikumpulkan apa adanya tanpa mengikuti aturan-aturan tertentu. Bisa jadi data yang dikumpulkan akan tidak lengkap dan terjadi duplikasi data.

2. Bentuk Normal I *(First Normal Form / 1-NF).*

   Suatu relasi memenuhi 1-NF jka dan hanya jika setiap atribut dari relasi tersebut hanya memiliki nilai tunggal dalam satu baris atau record.

3. Bentuk Normal II *(Second Normal Form / 2-NF).*

Suatu relasi memenuhi 2-NF jika dan hanya jika :

1. Berada pada bentuk 1-NF.
2. Semua atribut yang bukan kunci memiliki ketergantungan fungsional sepenuhnya terhadap kunci primer.
3. Bentuk Normal III *(Third Normal Form / 1-NF).*

Suatu relasi memenuhi bentuk III (3-NF) jika dan hanya jika :

a. Relasi tersebut memenuhi 2-NF.
b. Semua atribut bukan primer tidak punya hubungan transitif. Dengan kata lain, setiap atribut yang bukan kunci haruslah bergantung pada *primary key* dan pada *primary key* secara keseluruhan.

b. Relasi Tabel

Relasi merupakan asosiasi yang menunjukan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Tabel relasi digunakan untuk memanipulasi data dalam basis data. Operasi ini digunakan, misalnya untuk melakukan seleksi isi baris pada tabel kemudian dikombinasikan dengan tabel lain untuk memperoleh informasi yang diinginkan.

c. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut [Han07] ERD (*Entity Relationship Diagram*) yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta.

Dalam ERD *(Entity Relationship Diagram)* terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu *entity*, atribut dan kardinalitas.

a. Entitas/Entiti

   Entiti adalah orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya direkam atau suatu objek yang dapat diidentifikasi secara unik.

b. Atribut

   Atribut adalah suatu informasi yang akan disimpan dari suatu entitas. Setiap *entity* mempunyai *attribute* atau sebutan untuk mewakili suatu entitas. *Atribute* juga disebut juga sebagai data elemen, *data field*, *data item*.

c. Kardinalitas

   Kardinalitas adalah model data yang harus dapat mempresentasikan jumlah peristiwa dari objek didalam hubungan yang diberikan.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian adalah proses pemeriksaan atau evaluasi sistem atau komponen sistem secara manual atau otomatis untuk memverifikasi apakah sistem memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang dispesifikasikan atau mengidentifikasi perbedaan-perbedaan antara hasil yang diharapkan dengan yang terjadi. Pengujian ditujukan

untuk menghasilkan perangkat lunak *(software)* yang bebas kesalahan, paling tidak secara teknik.

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. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *black-box* merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white-box*, karena pengujian *black-box* diharapkan mampu mengungkap kelas kesalahan yang lebih luas dibandingkan teknik *white-box.*

Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan fungsional suatu program.

Adapun faktor-faktor pengujian *black-box* adalah :

1. Methodology

Menekankan bahwa aplikasi dirancang sesuai dengan strategi organisasi, kebijaksanaan, prosedur dan standar. Permintaan tersebut, harus diidentifikasikan, diimplementasikan dan dipelihara, sesuai dengan permintaan aplikasi.

2. Correctness

Menjamin pada data yang dimasukkan proses dan output yang dihasilkan dari aplikasi harus akurat dan lengkap. Kelengkapan dan akurasi akan dicapai melalui control transaksi dan elemen data.

3. Reliability

Menekankan bahwa aplikasi akan dilaksanakan dalam fungsi sesuai yang diminta dalam periode waktu tertentu. Pembetulan proses tersangkut kemampuan system untuk memvalidasi proses secara benar.

4. Authorization

Menjamin data diproses sesuai dengan ketentuan manajemen. Authorisasi menyangkut proses transaksi secara umum dan khusus.