BAB III
OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam menyusun penulisan Skripsi ini, Penulis melakukan penelitian tentang penjualan sepeda motor secara kredit pada CV. Mandala Motor Cikarang,. Penulis melakukan penelitian guna untuk pengambilan data yang diperlukan dalam menganalisa permasalahan yang dibahas dalam penulisan Skripsi.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

CV. Mandala Cikarang didirikan oleh Bapak Ridwan Santoso pada tanggal 29 Oktober 1998 yang pada awal berdirinya yaitu sebuah dealer kecil yang menyediakan beberapa unit motor saja dan melayani service umum. Dealer ini memiliki 6 orang bagian kredit. Pada tahun 2007 menemukan keberhasilan dibidang penjualan sepeda motor dan service umum pada saat itu pula. Dealer Mandala motor Cikarang yang terletak di Jl. R.E. Martadinata No.1 Cikarang Utara, merupakan sebuah perusahaan yang berkonsentrasi pada bisnis penjualan sepeda motor memberikan kemudahan dan kepuasan pada konsumen, hal ini untuk menghadapi persaingan antar dealer. Perusahaan ini merupakan dealer dan bengkel resmi sepeda motor bermerk dagang Yamaha.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

CV. Mandala Motor Cikarang merupakan perusahaan yang menjalankan fungsi penjualan, dimana penjualan yang lengkap untuk kepuasan pelanggan dan memiliki:

3.1.2.1. Visi

CV. Mandala Motor Cikarang memiliki visi ke depan yaitu mensejahterakan seluruh karyawan lebih baik lagi, sehingga diharapkan seluruh karyawan atau karyawati memiliki loyalitas dan mampu melakukan setiap pekerjaannya dengan baik penuh tanggung jawab dan dedikasi tinggi, sehingga menjadi perusahaan yang mempunyai reputasi dan terbaik dibidangnya.

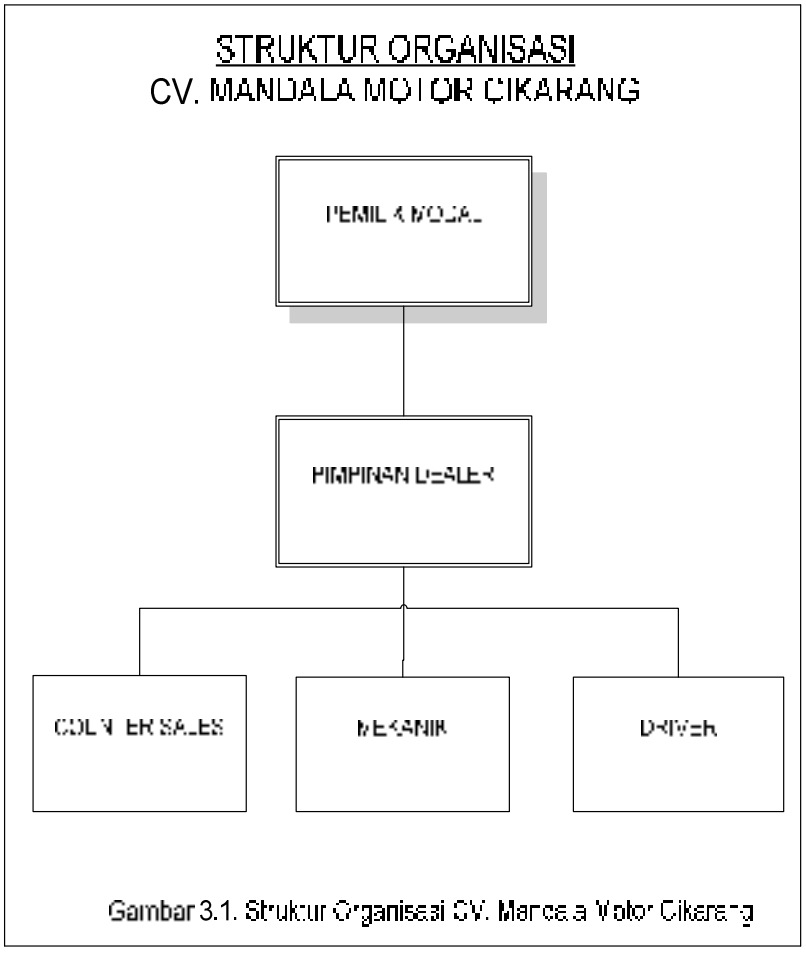
3.1.2.2. Misi

1. Melakukan pengembangan usaha di bidang otomotif.
2. Mensukseskan program pemerintah di bidang otomotif dan transportasi.
3. Memberikan manfaat bagi masyarakat luas dan pelanggan.
4. Selalu megutamakan mutu pelayanan sehingga menghasilkan tingkat kepuasan pelanggan yang maksimal.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Menurut T. Hani Handoko (2005 : 167) dalam bukunya"Manajemen II" kata organisasi mempunyai pengertian umum. Pengertian pertama berkenaan dengan proses pengorganisasian sebagai suatu cara dimana kegiatan organisasi dialokasikan dan ditugaskan diantara anggotanya agar tujuan organisasi dapat tercapai dengan efisien.

Struktur organisasi menunjukan kerangka dan susunan perwujudan dan hubungan-hubungan diantara fungsi-fungsi, bagian-bagian, posisi-posisi, maupun orang-orang yang menunjukan kedudukan, tugas, wewenang, dan tanggung jawab yang berbeda-beda dalam suatu organisasi.



Gambar 3.1. Struktur Organisasi CV. Mandala Motor Cikarang

3.1.4. Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi tugas dari masing-masing bagian yang berhubungan dengan aktifitas penjualan sepeda motor sebagai berikut :

1. Pemilik Modal

Adapun tugas pemilik pada dealer CV. Mandala Motor sebagai berikut :

a. Mengkoordinasikan bagian-bagian yang menjadi bawahannya.

b. Bertanggung jawab terhadap maju mundurnya hasil penjualan.

c. Bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan penjualan.

d. Menjaga kelancaran proses penjualan.

2. Pimpinan Dealer

Tugas dari pimpinan dealer yaitu sebagai berikut :

a. Melaksanakan Mutu perusahaan

b. Memelihara dan memantau jalannya sistem manajemen mutu

c. Mengkoordinir seluruh kegiatan Dealer.

d. Merencanakan pengembangan dan kemajuan perusahaan

e. Melaksanakan perintah atasan

f. Mengadakan diskusi rutin dengan pemilik modal.

g. Mengadakan konsultasi kegiatan Dealer dengan pemilik..

h. Mengevaluasi Laporan dari para counter sales secara berkala.

3. Counter Sales

Bagian Counter Sales bertugas menawarkan produk / sepeda motor yang akan dijual oleh dealer kepada konsumen dan memberikan kesan dealer yang baik agar konsumen merasa puas dengan pelayanan dan produk yang ditawarkan dan menjaga hubungan baik dengan konsumen.

4. Mekanik

Adapun tugas dari mekanik adalah sebagai berikut :

a. Memperbaiki sepeda motor hingga siap jual.

b. Membuat laporan barang-barang yang diperlukan dalam memperbaiki sepeda motor kepada bagian keuangan.
c. Memperbaiki sepeda motor komplain dari customer.

5. Driver

Bertugas mengantarkan unit motor kepada customer serta bertanggungjawab atas kondisi motor selama dalam perjalanan.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam menyusun penulisan Skripsi ini, penulis melakukan penelitian tentang pembelian sepeda motor secara kredit pada CV. Mandala Motor Cikarang, Penulis melakukan penelitian guna untuk pengambilan data yang diperlukan dalam menganalisa permasalahan yang dibahas dalam penulisan Skripsi ini, antara lain melakukan penelitian pada bagian penjualan secara kredit dan selainitu penulis juga mengumpulkan data secara teori sebagai tahap pembahasan yang diperoleh dari buku-buku kepustakaan dan dari buku yang lain.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan sistem informasi penjualan sepeda motor secara kredit ini yaitu, sumber data primer (Wawancara, Observasi) dan sumber data sekunder (Dokumentasi).

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Interview, Observasi)

Merupakan data yang didapat secara langsung dari pihak perusahaan atau sumber lain baik secara perseorangan atau kelompok, seperti : penelitian lapangan, dan wawancara. Sumber data primer antara lain :

1. **Interview (wawancara)**

   Yaitu pengumpulan data-data atau keterangan melalui wawancara dengan orang yang terlibat langsung menangani penjualan sepeda motor secara kredit pada CV. Mandala Motor-Cikarang

2. **Observasi (pengamatan)**

   Yaitu penulis lakukan secara langsung dilapangan serta mempelajari prosedur serta kerja pada dealer khususnya bagian administrasi penjualan kredit.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Sumber data sekunder yang penulis dapatkan ialah dokumen Surat Jalan, customer database, dokumen laporan penjualan sepeda motor secara kredit..

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan yang akan digunakan untuk mengembangkan sistem ini adalah pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat *(tool*) atau teknik-teknik *(techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem sehingga didapatkan hasil akhir berupa sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system yang digunakan adalah STRADIS (*Structrured Analysis, Design and Implementation of Information System*) yaitu dengan cara menggambarkan diagram konteks yang paling atas yang mengidentifikasikan sistem secara keseluruhan dan hubungannya dengan entitas external agar pada akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan *user*, dilakukan tepat waktu, tidak melampaui anggaran biaya, mudah dipergunakan, mudah dipahami dan mudah dirawat.

Metode pengembangan sistem terstruktur terjadi karena banyak permasalahan pada pendekatan sistem, maka dibutuhkan pendekatan pengembangan sistem yang lebih baik yang tidak hanya mengikuti tahapan sistem *life cycle* namun juga dilengkapi dengan beberapa alat dan teknik. Pendekatan ini kemudian dikenal dengan pendekatan terstruktur telah dimulai dari awal tahun 1970-an. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat *(tool)* atau teknik-teknik *(techniques)* yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem sehingga didapatkan hasil akhir berupa sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari penelitian ini maka strategi pengembangan aspek manajerial pemasaran untuk produk adalah dengan cara lebih memperkuat atribut-atribut yang melekat pada dealer / tempat penjualan motor. Hal ini karena seperti telah diutarakan bahwa sudah terjadi diferensiasi atribut-atribut yang dimiliki dealer sehingga yang dibutuhkan ada atribut yang lebih kuat atau lebih mempunyai nilai lebih yang akan melekat atau mudah diingat konsumen. Selanjutnya manajerial pemasaran yang diterapkan untuk merek sepeda motor Yamaha harus lebih di tingkatkan. Ini tunjukkan dengan adanya pengelompokkan persepsi yang telah melekat di benak konsumen terhadap suatu merek tertentu. Disamping itu juga telah terbentuk segmentasi perilaku dari pengguna sepeda motor dengan merek tertentu.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan dan analisis sistem diperlukan adanya perangkat ataupun alat yang digunakan dalam penyusunan baik itu dalam system yang sedang berjalan maupun pada system yang baru atau diusulkan. Alat-alat yang digunakan itu pada umumnya berupa suatu gambar, diagram atau grafik.Adapun alat-alat pengembangan sistem yang berbentuk grafik diantaranya adalah sebagai berikut **:**

1. **Flow Map**

   Flow Map (Bagan Alir Sistem) merupakan bagan yang menunjukan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Aliran sistem informasi sangat

berguna untuk mengetahui permasalahan yang ada pada suatu sistem. Dari sini dapat diketahui apakah sistem informasi tersebut masih layak untuk dipakai atau tidak , masih manual atau sudah komputerisasi. Jika sistem informasinya sudah tidak layak dipakai lagi maka perlu adanya perubahan dalam pengolahan datanya sehingga menghasilkan informasi yang cepat dan akurat.

Menurut George H. Bodnar, William S. Hopwood, (2003:75) Bagan Alir Sistem adalah“ penyajian grafis atau gambar dari keseluruhan aliran kerja, dokumen dan operasi dalam sistem aplikasi “.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang paling atas yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup sistem.

3. Data Flow Diagram (DFD)

Diagram arus data adakah alat yang digunakan untuk metodologi pengembangan system terstruktur yang dapat mengembangkan arus data dalam suatu system yang terstruktur dengan jelas. Diagram yang menggunakan notasi-notasi ini untuk menggambarkan arus dari suatu data system sekarang dikenal dengan nama diagram arus data (*data flow diagram atau DFD*).

Menurut Jogiyanto H.M (2001:700) *data flow diagram* (DFD) ini menggambarkan sistem dalam bentuk suatu jaringan (*network*). Ada beberapa komponen *data flow diagram* (DFD).

4. Kamus Data

Menurut Jogiyanto H, M, (2001:725) adalah "katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi".

Kamus data berisi atribut yang diapit kurung kurawal ("{","}"), atribut yang berfungsi sebagai key juga dibedakan bukan key dengan menggaris bawahi atribut tertentu.

Kamus Data berisi :

1. Semua Schema *(External, Conceptual, Internal)* secara fisik.
2. Informasi pemakaian *(Status Program, User)*.
3. Informasi Relation antar File dan Entity.
4. Informasi Pengontrolan Administrasi.
5. Identifikasi.
6. Spesifikasi Teknik.

5. Perancangan Basis Data

Ada 2 (dua) metode umum perancangan Basis Data *(Database)* yaitu :

a. Normalisasi

Normalisasi adalah proses menghilangkan kerangkapan data menemukan key yang unik untuk mengakses data item dan membantu menentukan hubungan yang diperlukan antar data.Cara ini adalah digunakan jika permasalahan tidak didapatkan dokumen – dokumen manual sebelumnya.

Tujuan dari proses normalisasi antara lain :

a. Mengurangi kerangkapan data
b. Mengurangi penyimpangan pada saat operasi insert, delet dan update
c. Mengoptimalkan ruang penyimpanan data.

Normalisasi memiliki beberapa bentuk, yaitu :

1. Bentuk tidak normal

   Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, ada keharusan mengikuti format tertentu dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya.

2. Normalisasi Satu (1 NF)

   Bentuk normal pertama terpenuhi jika sebuah table tidak meiliki atribut bernilai banyak atau lebih dari satuatribut dengan domain nilai yang sama.

3. Normalisasi (2 NF)

   Bila relasi merupakan 1 NF dan setiap atribut tergantung penuh pada primary key.

4. Normalisasi Tiga

   Bila relasi merupakan 2 NF dan tidak tergantung secara *transitif* pada primary key.

b. Tabel Relasi

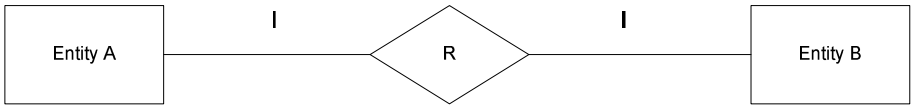
Tabel relasi mempunyai beberapa bentuk hubungan antara lain :

1. Relasi satu ke satu (*one to one*)

   Relasi satu ke satu terjadi jika dua buah entity (misal A dan B) mempunyai relasi sebagai berikut : setiap kejadian dari entity A

berhubungan dengan paling banyak dengan satu kejadian entity B, dan begitu juga sebaliknya setiap kejadian dari entity B berhubungan dengan paling banyak dengan satu kejadian dari entity A.

Digambarkan sebagai berikut :

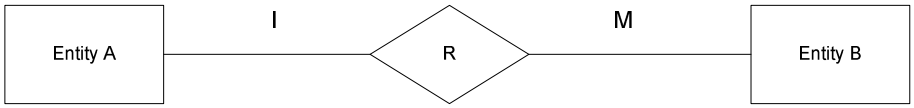


Gambar 3.2. Relasi One To One

2. Relasi satu ke banyak (*one to many*)

Relasi satu kebanyak terjadi jika dua buah entity misalnya entity A dan entity B mempunyai relasi sebagai berikut :Setiap kejadian dari entity A berhubungan dengan banyak kejadian dari entity B tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap kejadian dari entity B berhubungan dengan paling banyak dengan satu kejadian dari entity A.

Digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.3. Relasi One To Many

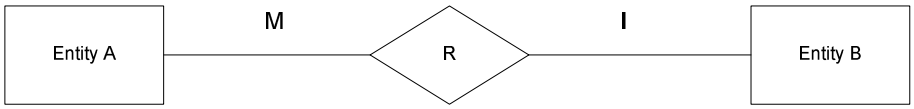
3. Relasi banyak ke satu (*many to one*)

Relasi banyak ke satu terjadi jika dua buah entity misalnya entity A dan entity B mempunyai relasi sebagai berikut :

Setiap kejadian dari entity A berhubungkan dengan paling banyak dengan satu kejadian dari entity B, tetapi tidak sebaliknya,

dimana setiap kejadian dari entity B berhubungan dengan banyak kejadian dari entity A.

Digambarkan sebagai berikut :



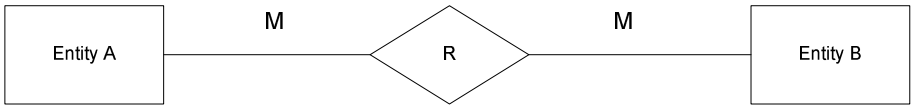
Gambar 3.4. Relasi Many To One

4. Relasi banyak ke banyak (*many to one*)

Relasi banyak ke banyak terjadi jika dua buah entity misalnya entity A dan entity B mempunyai relasi sebagai berikut :

Setiap kejadian dari entity A dihubungkan dengan nol, satu atau lebih dari kejadian entity B dan setiap kejadian atau lebih dari entity B dihubungkan dengan nol.

Digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.5. Relasi Many To Many

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian software harus dilakukan oleh pengembang dan juga pengguna. Umumnya, pengujian yang dilakukan oleh pengembang dilakukan pada tahap akhir dari proses pengembangan, setelah semua modul aplikasi dikembangkan.

Aspek pengujian meliputi:

1. pemeriksaan error, masih ada atau tidak
2. pemeriksaan apakah *software* telah sesuai dengan *requirement* atau belum

Untuk dapat melakukan pengujian dengan benar dan dapat dipertanggungjawabkan, maka harus disusun skenario untuk pengujian terlebih dahulu. Skenario pengujian adalah dokumen yang berisi persiapan dan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menguji software secara terinci. Langkah-langkah ini menunjukkan aspek-aspek *software* yang harus diuji.