BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah tempat dimana penulis melakkukan penelitian untuk menyusun laporan skripsi ini. Pada kasus ini penulis melakukan penelitian di PT.MEDIA INOVASI Bandung yakni tempat bekerja penulis sendiri.

3.1.1. Sejarah Singkat PT.MEDIA INOVASI

PT.MEDIA INOVASI awal mula didirikan pada Februari 2007 yang beralamatkan di Jl.Soekarno Hatta No.590 Bandung (Metro Trade Centre Kav.H-17) yang terjun di bidang penerbitan dan menerbitkan sebuah Majalah bersegmentasi pada Industri kreatif, UKM dan Koperasi. Dengan No.SIUP 510/2-0258 – DISKUKM & PERINDAG 2007, yang di distribusikan di wilayah Jawa Barat.

Pada tahun kedua, 2008 PT.MEDIA INOVASI melakukan ekspansi penyebaran majalah ke wilayah JABODETABEK (Jakarta, Bogor, Depok, Tanggerang, Bekasi) dan membuka kantor cabang di Jl.Kalibata Idah Blok K-8 Jakarta Selatan. Diakhir Tahun 2008 menambah kantor perwakilan di Kota Cirebon yang berloakasikan di Jl.Siliwangi No.105 bersamaan kantor CIMD, dimana CIMD adalah Pembina dan penasehat PT.MEDIA INOVASI.

Pada Tahun ketiga, 2009 PT.MEDIA INOVASI menjalankan program kerja baru sebagai *Media Partner* pada Perusahaan dan Organisasi bersekala Nasional.

3.1.2. Visi dan Misi PT.MEDIA INOVASI

Visi dan misi merupakan perencanaan dari suatu perusahaan atau instansi untuk menjadikan dirinya yang terbaik dari perusahaan atau instansi yang lain, dan menjadi suatu acuan dasar atau landasan untuk seluruh kegiatan dan langkah – langkah yang ditempuh oleh perusahaan.

1. Visi

Visi dari PT.MEDIA INOVASI adalah menjadi Perusahaan terdepan dibidang percetakan dengan segmen industry kreatif, berwawasan global dan menjadi pusat unggulan dibidang Industri Kreatif, UKM dan Koperasi yang mendukung pembangunan nasional serta berorientasi pada kepentingan masyarakat, bangsa dan Negara.

2. Misi

Misi dari PT.MEDIA INOVASI adalah meningkatkan daya saing industry kreatif, UMKM dan Koperasi sebagai media komunikasi bagi para pelaku usahanya.

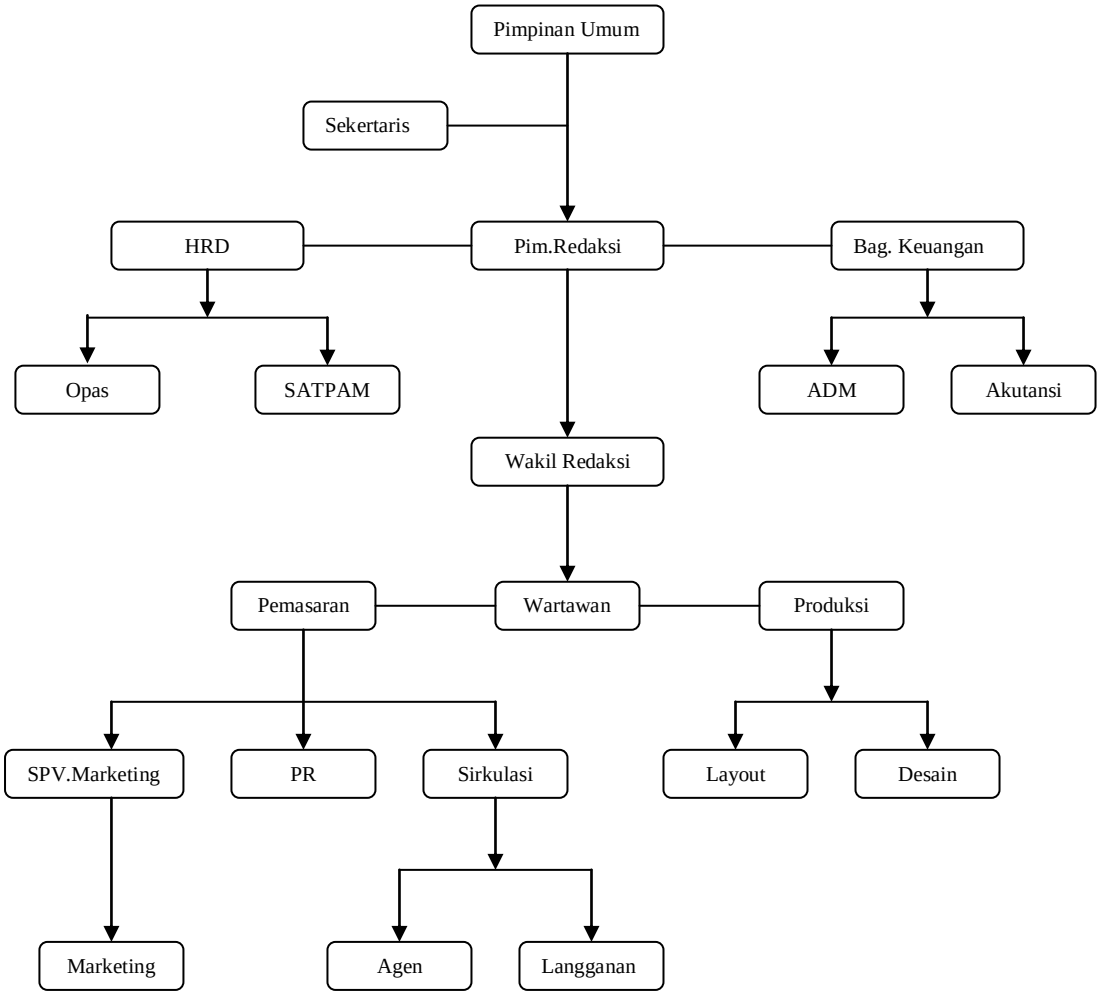
1. Media Promosi efektif dan efisien
2. Menambah wawasan dan pendidikan untuk para pelaku usaha mikro dan usaha menengah
3. Menciptakan peluang pasar dan peluang usaha.

4. Memotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan usaha.

5. Menciptakan lapangan pekerjaan.

3.1.3. Struktur Organisasi PT.MEDIA INOVASI

Struktur organisasi dinyatakan sebagai kerangka dari pembagian tugas, wewenang dan tanggung jawab dari setiap anggota organisasi. Gambar dibawah ini merupakan struktur organisasi PT.MEDIA INOVASI.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT.MEDIA INOVASI Bandung

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Pimpinan Umum

a. Sebagai pimpinan perusahaan.

b. Melakukan pengaturan seluruh bidang.

c. Menerima seluruh laporan kegiatan.

d. Mengambil putusan dan tindakan.

2. Sekertaris

a. Menentukan, menyusun dan melakukan sosialisasi mengenai seluruh kegiatan perusahaan secara operasional.

b. Mengkoordinasikan pembagian jadwal dan kegiatan pimpinan umum.

c. Membuat laporan notulen rapat.

3. Bagian Keuangan

a. Melakukan pencatatan pengeluaran dan pendapatan perusahaan.

b. Membuat laporan keuangan.

4. HRD

a. Mengelola seluruh kegiatan karyawan.

b. Pengontrolan karyawan.

c. Membina pengembangan karyawan.

5. Pimpinan Redaksi

a. Membuat topik serta isi materi majalah.

b. Merancang susunan bahan materi majalah.

c. Mengambil keputusan penerbitan materi.

6. Wakil Redaksi

a. Membantu pelaksanaan program pimpinan redaksi.

b. Mengkaji ulang materi majalah.

c. Membuat laporan materi bulanan.

7. Pemasaran

a. Membuat strategi pemasaran.

b. Melakukan promosi .

c. Mencari iklan.

8. Sirkulasi

a. Mengirimkan majalah ke agen dan pelanggan.

b. Mengatur stok majalah.

9. Wartawan

a. Mencari sumber berita.

b. Mencari Materi mentah produk.

c. Mengambil Materi foto.

10. Layout

a. Menyusun penempatan tata muka cover majalah

b. Membentuk susunan isi majalah

11. Desain

a. Memanipulasi hasil foto

b. Membuat desain pada frame majalah

11. Opas

a) Membantu operasional keseharian

b) Membersihkan kantor

12. Satpam

a) Menjaga keamanan kantor

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan teknik-teknik yang dilakukan dalam sebuah penelitian supaya penelitiannya menjadi terarah dan terfokus pada masalah tertentu.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri-ciri variable, dimana dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kinerja program yang dirancang dan di implementasikan kepada pengguna (*user*).

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data menjelaskan tentang cara-cara memperoleh data yang diperlukan dalam pembuatan laporan ini.

1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Sumber data primer yaitu sumber data yang langsung dari perusaahaan atau instansi tempat melakukan penelitian. data primer dapat diperoleh secara langsung dari pihak perusahaan dengan cara-cara sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data atau fakta yang penting dan banyak dilakukan dalam perkembangan sistem informasi. wawancara memungkinkan analisis sistem sebagai pewawancara untuk mengumpulkan data secara tatap muka langsung dengan orang yang diwawancarai.

b. Observasi

Observasi yaitu pengamatan secara langsung pelaksanaan kegiatan sehingga dapat diketahui permasalahan dari objek yang diteliti.

2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Dokumentasi yaitu kegiatan memperoleh data dengan menganalisis dan mempelajari dokumen atau catatan yang ada pada PT.MEDIA INOVASI.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode ini adalah suatu cara untuk melakukan pendekatan terhadap objek penelitian.

1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem memperhatikan sistem infomasi sebagai satu kesatuan yang terintegrasi untuk masing-masing kegiatan atau aplikasi. Pendekatan sistem ini juga menekankan pada pencapaian sasaran keseluruhan organisasi, tidak hanya pada sasaran sistem informasi itu saja. Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan secara terstruktur.

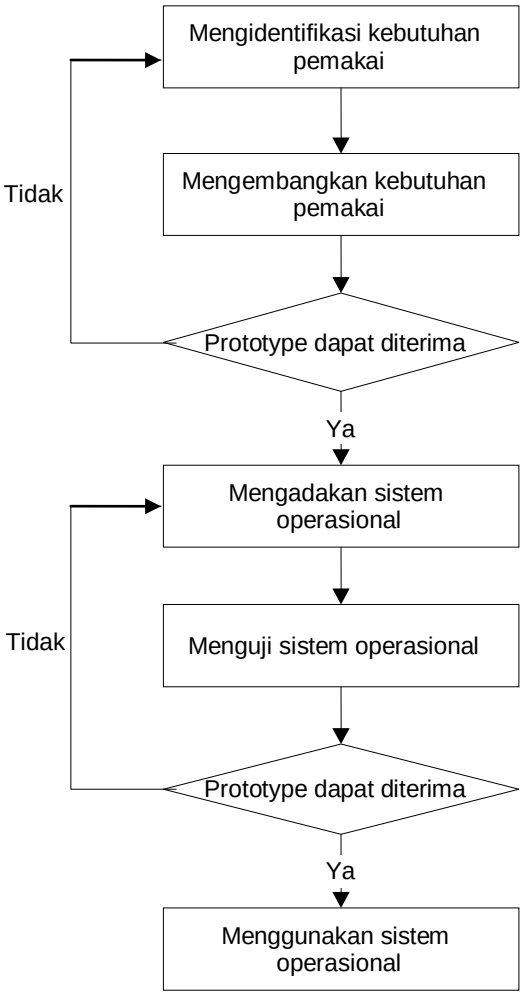
2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penyelesaian Skripsi ini adalah Metode *paradigma prototype* yaitu suatu teknik analisis dan rancangan yang memungkinkan pemakai ikut serta dalam menentukan kebutuhan dan pembentukan sistem apa yang akan dikerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Metode prototype paling baik digunakan untuk mengembangkan sistem yang didefinisikan kurang baik dan cocok untuk menerapkan sistem kecil dan unik.

Langkah umum paradigma *prototype* adalah sebagai berikut :

a. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai. Pada tahap ini analisis sistem akan melakukan studi kelayakan terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi model *interface*, teknik prosedur maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
b. Merancang prototype. Pada tahap ini analisis sistem bekerja sama dengan pemrogram mengembangkan prototype sistem untuk memperlihatkan kepada pemesan model sistem yang akan dibangunnya.

c. Menentukan apakah prototype dapat diterima oleh pemesan atau pemakai.
d. Mengadakan sistem operasional. Melalui pemrogram berdasarkan model sistem yang telah disepakati oleh pemesan sistem.
e. Menguji sistem opersional. Pada tahap ini pemrogram akan melakukan uji coba baik menggunakan data sekunder maupun data primer untuk memastikan bahwa sistem dapat berlangsung dengan baik dan benar, sesuai dengan kebutuhan pemesan.
f. Menentukan sistem operasional. Apakah dapat diterima oleh pemesan atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan harus dibongkar semuanya mulai dari awal lagi.
g. Jika sistem telah disetujui, maka tahap terakhir adalah melakukan implementasi sistem.



Gambar 3.2 Model Prototype

Sumber : [online 2]

3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu merupakan prasarana yang digunakan untuk membuat rancangan sistem.

1. Flow Map

Flowmap merupakan bagan yang menunjukan arus pekerjaan dari sistem secara keseluruhan, menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem serta menunjukan apa yang dikerjakan di dalam sistem.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks *(Context diagram*) adalah diagram tingkat atas, merupakan diagram dari sebuah sistem yang menggambarkan aliran data yang masuk dan keluar baik itu dari entitas dalam maupun entitas luar.

3. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafik dari sebuah sistem. Data Flow Diagram menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem aliran-aliran data diantara komponen-komponen tersebut, asal, tujuan dan penyimpanan dari data tersebut.

Ada beberapa simbol yang dipakai untuk menggambarkan data beserta transformasi data, antara lain :

a. Kesatuan Luar (*External Entity*) atau batas sistem

   Sebuah sistem mempunyai sistem yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya, kesatuan luar merupakan kesatuan (*Entity*) lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. Suatu kesatuan luar dapat disimbolkan dengan suatu notasi kotak:

b. Arus Data (*Data Flow*)

   Arus data di DFD diberi simbol suatu panah.

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

c. Proses (*Process)*

   Proses atau fungsi yang mentransformasikan data secara umum. Suatu proses dapat disimbolkan dengan notasi lingkaran.

d. Simpanan Data (*Data Store*)

   Simpanan data merupakan komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file. Simpanan data di DFD dapat disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel.

4. Kamus Data

   Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file di dalam sistem.

5. Perancangan Basis Data

   Perancangan basis data digunakan untuk mendefinisikan isi atau struktur dari tiap-tiap file yang telah didefinisikan. Perancangan basis data bisa digunakan untuk menciptakan atau merancang kumpulan data yang terhubung dan disimpan secara bersama-sama.

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan sebuah teknik dalam desain logika sebuah database, teknik pengelompokan atribut dari suatu relasi sehingga membentuk struktur relasi yang baik (tanpa redudansi).

Kegunaan normalisasi :

1. Meminimalisasi pengulangan informasi.
2. Memudahkan indentifikasi entitas/objek.

Langkah langkah normalisasi

1. Normal Pertama (*1st Normal Form*)

Aturan :

a. Mendefinisikan atribut kunci

b. Tidak ada group berulang

c. Semua atribut bukan kunci tergantung pada atribut kunci.

2. Normalisasi Kedua (*2nd Normal Form*)

Aturan :

a. Sudah memenuhi bentuk normal pertama.

b. Sudah tidak ada ketergantungan parsial di mana seluruh field hanya bergantung pada sebagian field kunci.

3. Normalisasi Ketiga (*3rd Normal Form*)

Aturan :

a. Sudah berada dalam bentuk normal kedua.

b. Tidak ada ketergantungan transitif (dimana field bukan kunci bergantung pada field bukan kunci lainnya).

b. Tabel Relasi

Suatu file biasanya terdiri dari beberapa kelompok elemen yang berulang-ulang sehingga perlu untuk diorganisasikan kembali. Dalam proses pengorganisasian file yang berguna untuk menghilangkan kelompok elemen yang disebut relasi antar tabel atau relasi tabel. proses pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entity dan relasinya berfungsi untuk mengakses data dan item sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah untuk dimodifikasi

3.2.4. Pengujian Software

Ada Banyak teknik pengujian yang dapat digunakan untuk menguji perangkat lunak diantaranya sebagai berikut :

1. Pengujian Black Box

Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahan-kesalahannya

2. Pengujian White Box

Menjamin seluruh independent path dieksekusi paling sedikit satu kali. Independent path adalah jalur dalam program yang menunjukkan paling sedikit satu kumpulan proses ataupun kondisi baru. Menjalani logical decision pada sisi dan false. Mengeksekusi pengulangan (looping) dalam batas-batas yang ditentukan. Menguji struktur data internal.