BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Tempat yang dijadikan penulis sebagai objek penelitian yakni sebuah bidang jasa pelayanan penyewaan peralata pesta. Untuk melihat lebih jelas gambaran mengenai objek penelitian tepatnya di CV AGS *Party Service*, maka penulis membahas mengenai sejarah, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan dari CV AGS tersebut.

3.2.1. Sejarah Singkat Perusahaan

CV. AGS (Anugrah Ghany Sentosa) Party Service merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Jasa Persewaan alat pesta, yang berdiri pada tahun 2004 bertempat di jalan propelat No. 8 Bandung. Pada tanggal 24 September 2004 CV. AGS (Anugrah Ghany Sentosa) Party Service disahkan sebagai perusahaan komanditer (*Commanditaire Vennootschop*) berdasarkan Kantor Notaris Endang Susilowati, S.H. sejak saat itu CV. AGS (Anugrah Ghany Sentosa) berdiri sebagai perusahaan swasta secara hukum

Berdasarkan Undang-Undang No. 3 Tahun 1982 tentang wajib Daftar Perusahaan dan Peraturan Daerah No. 12 dan 13 Tahun 2002 maka sejak tanggal 3 Januari 2005, CV. AGS(Anugrah Ghany Sentosa) Party Service telah terdaftar pada Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Bandung sebagai perusahaan Persekutuan Komanditer (CV) dengan Nomor

Tanda Daftar Perusahaan (TDP) 101135112647 dengan status pusat atas nama pemilik Ny. Imas Masrifah Noer dan telah memiliki Surat Ijin Usaha Perdagangan (SIUP) untuk operasional kegiatan usaha adalah berdasarkan Nomor : 510/1-0010-DISPERINDAG/2005.

CV. AGS Party Service telah terdaftar di Direktorat Jenderal Pajak dengan Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) 02.333.168.9/424.000 tanggal 5 Nopember 2004.

Dalam waktu yang relatif singkat, CV. AGS (Anugrah Ghany Sentosa) Party Service telah mendapatkan kepercayaan untuk menangani berbagai jasa pelayanan alat-alat pesta & sound system untuk masyarakat umum serta berbagai acara kegiatan yang diselenggarakan oleh Instansi Pemerintah, dan beberapa diantaranya telah menjalin kerja sama dengan perusahaan kami.

3.2.2. Visi dan Misi Perusahaan

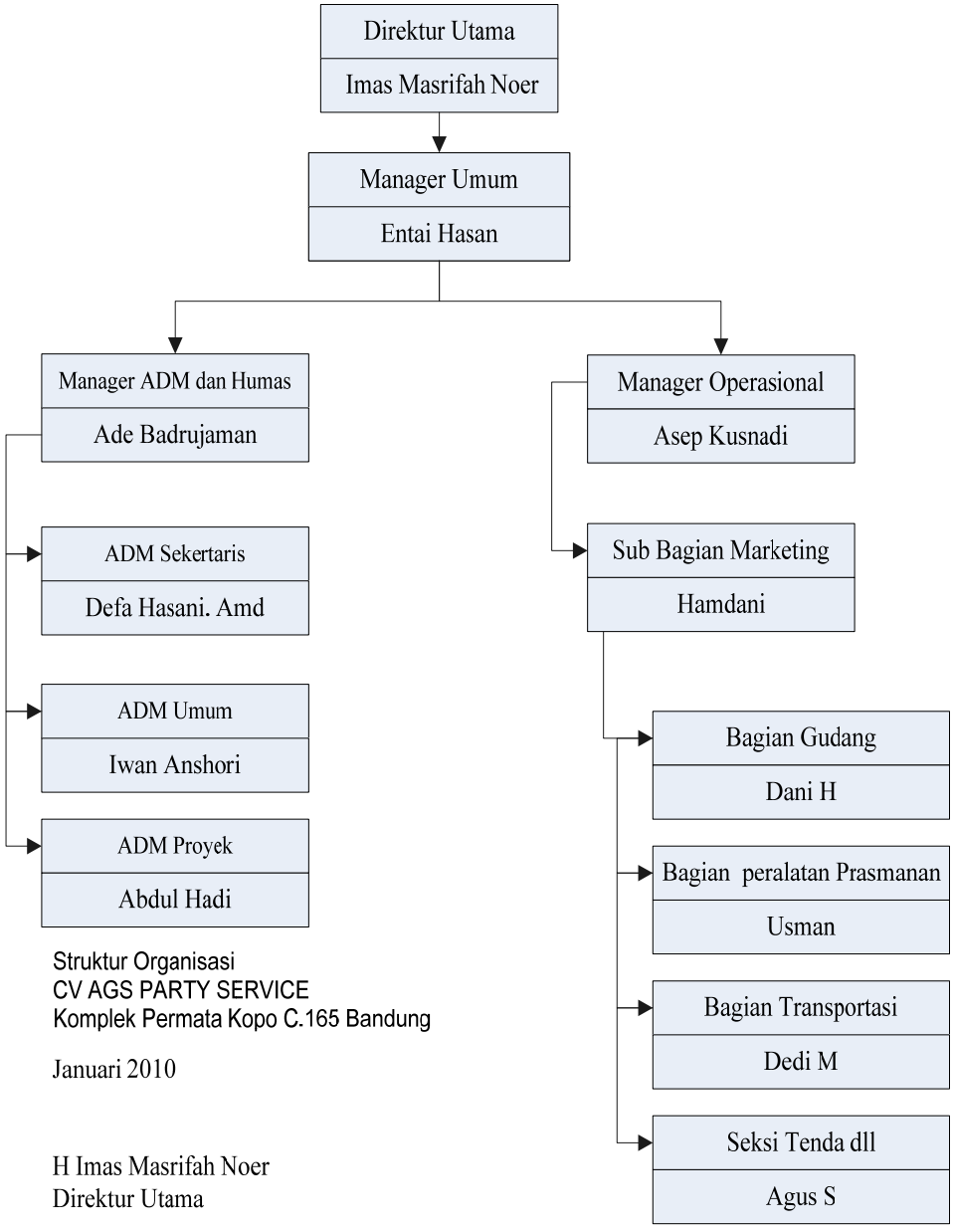
- Visi Perusahaan

  “ Menjadi Penyedia Jasa Penyewaan Alat Pesta yang profesional, kreatif, dan terbaik se-Bandung Raya”.

- Misi Perusahaan
  - Meningkatkan produktivitas dan profesionalitas karyawan ditunjang dengan fasilitas perusahaan yang memadai.
  - Menyediakan Sarana dan Prasarana Peralatan pesta yang lengkap.
  - Memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen.

3.2.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi CV AGS *PARTY SERVICE* dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1. Struktur organisasi CV AGS *PARTY SERVICE*

3.2.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas yang telah ditetapkan di CV AGS *Party Service* untuk setiap bagian adalah sebagai berikut :

a. Direktur Utama
    1. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan perusahaan baik kedalam maupun keluar.
    2. Membuat Kebijakan-kebijakan yang bersifat umum
    3. Membuat dan menetapkan peraturan-peraturan perusahaan sesuai dengan undang-undang yang telah di tetapkan.

b. ADM Sekretaris
    1. Membuat laporan laporan dan segala kegiatan dalam penyewaan
    2. Membuat dokumentasi kegiatan pelaksanaan pemasangan – pemasangan.

c. ADM Umum
    1. Mencatat Penyewaan peralatan yang dipesan dari konsumen
    2. Mencatat data pengembalian peralatan yang telah disewa

d. ADM Proyek
    1. Mencatat semua kegiatan penjadwalan pemasangan peralatan yang dikirim sesuai peralatan yang disewa

e. Manager ADM dan Humas
    1. Bertanggung jawab kepada pimpinan atas segala pengaturan kegiatan perusahaan

2. Mengatur bawahan untuk menjalankan operasional perusahaan

f. Manager Operasional

1. Bertanggung jawab atas segala kegiatan operasional dari pengiriman peralatan, pengadaan peralatan dan pada saat pengembalian peralatan yang sudah disewa
2. Mengatur kegiatan operasional perusahaan

g. Sub Bagian Marketing

1. Bertanggung jawab atas pemasaran perusahaan
2. Memperluas relasi perusahaan.

h. Bagian Gudang

1. Mengatur keluar dan masuknya alat-alat sound system
2. Memelihara / merawat alat-alat sound system

i. Bagian peralatan prasmanan

1. Mencatat peralatan prasmanan, mengatur dan mendekorasi peralatan pada saat pemasangan.
2. Memelihara / merawat alat-alat prasmanan

j. Bagian Transportasi

1. Mengatur keluar dan masuknya kendaraan
2. Memelihara / merawat Kendaraan inventaris perusahaan

k. Seksi Tenda

l. Memelihara / merawat peralatan tenda
2. Memasang dan mendekorasi tenda-tenda yang telah disewa konsumen

3.2. Metode Penelitian

Metode suatu kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks dengan maksud dan tujuan. Secara ringkas, metode ialah suatu sistem berbuat. Karena berupa sistem maka metode merupakan seperangkat unsur-unsur yang membentuk suatu kesatuan.

Penulis menggunakan metode penelitian terstruktur, sebagai metode untuk mencari pemecahan permasalahan di CV AGS *Party Service*. Sehingga dapat mendapatkan solusi dan pemecahan masalahnya dengan di dasari dari data-data yang telah ada.

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*) dengan pendekatan studi kasus pada CV AGS *Party Service.*

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh melalui pengamatan atau wawancara dan observasi.

a. Wawancara

Yaitu penulis melakukan wawancara langsung dengan karyawan atau staf yang ada di CV AGS *Party Service* dan mencatat segala data yang diperlukan terutama dalam kegiatan penyewaan.

b. Observasi.

Yaitu mengadakan pengamatan langsung untuk mendapatkan sistem informasi penyewaan yang lebih akurat terkait dengan masalah-masalah yang diteliti.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Penulis mengambil data-data yang berhubungan dengan skripsi di CV AGS *Party Service* untuk dijadikan bahan dalam penyusunan skripsi. Dokumentasi yang didapat pada CV AGS adalah sebagai berikut:

1. Dokumen Nota Pemesanan Peralatan
2. Dokumen Nota Penyewaan
3. Dokumen Surat Jalan
4. Dokumen Daftar Harga Peralatan
5. Dokumen Laporan Transaksi

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan/pengembangan sistem merupakan suatu metode yang akan digunakan dalam melakukan perancangan sistem informasi.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

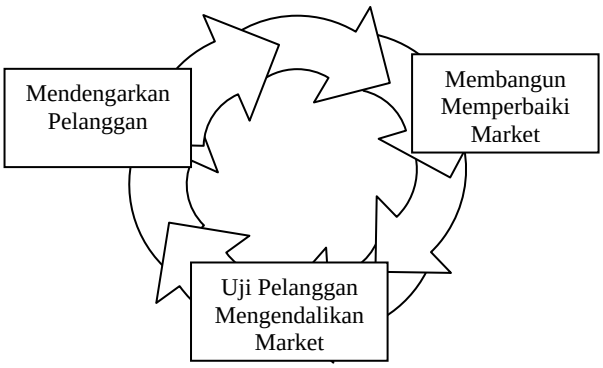
Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan terstruktur, dimana akan membahas permasalahan di organisasi tersebut agar dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, dan dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

Menurut Jogiyanto (2005:56). Pendekatan ini dimulai dari awal tahun 1970 disebut dengan pendekatan terstruktur (*structured approach*). Pendekatan terstrukture dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan didapatkan sistem yang struktur didefinisikan dengan baik dan jelas

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *prototipe*. *Prototipe* paradigma (gambar 3.2) dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan. Pengembangan dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan

keseluruhan sistem yang akan dibuat, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui, kemudian melakukan perancangan.



Gambar 3.2 *Prototipe* Paradigma

Sumber (Rekayasa Perangkat Lunak, Roger S. Pressman, Ph.D). 2002 : 40)

Menurut Roger S. Pressman, Ph.D. (2002 : 41) Prototipe bisa berfungsi sebagai sistem yang pertama, memang benar bahwa baik pelanggan maupun pengembang menyukai paradigma *prototipe.* Para pemakai merasa enak dengan sistem aktual, sedangkan pengembang sistem membangunnya dengan segera. Tetapi *prototiping* bisa juga terjadi masalah karena alasan-alasan sebagai berikut.

1. Pelanggan melihat apa yang tampak tanpa melihat bahwa prototipe itu dijalin bersama-sama “dengan permen karet dan *baling ware”*, tanpa melihat bahwa didalam permintaan untuk membuatnya bekerja, kita belum mencantumkan

kualitas perangkat lunak secara keseluruhanatau kemampuan pemeliharaan untuk jangka panjang.

2. Pengembang sering membuat kompromi-kompromi implementasi untuk membuat *prototipe* bekerja dengan cepat., sistem operasi atau bahasa pemrograman yang tidak sesuai bisa dipakai secara sederhanakarena mungkin diperleh dan dikenal; algoritma yang tidak efisien dan sederhana bisa diimplementasikan untuk mendemon-strasikan kemampuan. Setelah selang waktu tertentu, pengembang mungkin mengenali pilihan-pilihan tersebut dan melupakan semua alasan mengapa mereka tidak cocok.

Meskipun berbagai masalah bisa terjadi, *prototipe* bisa menjadi paradigm yang efektif. Kuncinya adalah mendefinisikan aturan-aturan main sejak awal; yaitu pelanggan dan pengembang keduanya harus setuju bahwa prototipe dibangun untuk berfungsi sebagai mekanisme pendefinisian kebutuhan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan suatu sistem diperlukan beberapa alat Bantu. Alat Bantu ini merupakan refresentasi grafik yang dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen-komponen yang ada, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah secara logika. Alat Bantu yang digunakan

diantaranya Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD) dan Kamus Data

1) Flow Map

   Menurut Prof. Dr. Jogiyanto HM,MBA,Akt (2005:796). FlowMap merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagian ini menjelas urutan-urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjalan di sistem.

2) Diagram Konteks

   Menurut Roger S. Pressman, Ph.D (2002:365) Diagram konteks yang disebut juga *model system fundamentasi* atau model konteks, merefresentasikan seluruh elemen sistem sebagai sebuat bubble tungal dengan data inputdan output yang ditunjukan oleh anak panah yang masuk dan keluar secara berurutan.

3) Data Flow Diagram (DFD)

   Menurut Roger S. Pressman, Ph.D (2002:364) DFD adalah sebuah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi output.

   Menurut Jogiyanto Hartono (2004:713) Data flow diagram logika (DADL) lebih tepat digunakan untuk menggambarkan

sistem yang akan diusulkan (sistem yang baru). Dari pernyataan diatas dapat penulis simpulkan bahwa DFD atau DAD mempunyai dua bentuk yaitu bentuk fisik dan logic yang digunakan untuk membuat suatu aliran data yang mengalir pada suatu sistem.

4) Kamus Data

Menurut Roger S. Pressman, Ph.D (2002:388) Kamus data merupakan sebuah daftar yang terorganisasi dari elemen data yang berhubungan dengan sistem, dengan definisi yang teliti sehingga pemakai dan analisis sistem akan memiliki pemahaman yang umum mengenai *input*, *output*, komponen penyimpanan dan bahkan kalkulasi *inter-mediate*.

Saat ini, kamus data hampir selalu diimplementasikan sebagai bagian dari sebuah "peranti desain dan analisis terstruktur". Meskipun format kamus bervariasi dari piramti satu kepiranti lain, sebagian besar berisi informasi sebagai berikut:

1. *Name* – nama; sebenarnya dari data atau item control, penyimpanan data, atau entitas eksternal
2. *Aliasi* – Alias; nama lain yang digunakan untuk entri pertama

3. *Where-used/how-used* – Arus data; suatu daftar dari proses yang menggunakan data atau item kontrol dan bagaimana dia digunakan.
4. *Description* – Deskripsi suatu notasi untuk merepresentasikan isi.
5. *Information* – informasi lain mengenai tipe data.

5) Perancangan Basis Data

Basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama dalam merancang basis data dapat dilakukan dengan melakukan pendekatan normalisasi data dan teknik *entity relationship.*

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasi data kedalam tabel – tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai didalam suatu organisasi.

Adapun bentuk umum yang digunakan dalam proses normalisasi adalah sebagai berikut :

1. Bentuk Tidak Normal (*Unnormalized Form*)

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

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

   Bentuk normal pertama (*1NF)* terpenuhi jika sebuah tabel tidak memiliki atribut bernilai banyak atau lebih dari satu atribut dengan domain nilai yang sama.

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

   Bentuk normal tahap kedua terpenuhi jika pada sebuah tabel, semua atribut tidak termasuk dalam key primer memiliki ketergantungan fungsional (KF) pada key primer secara utuh. Sehingga untuk membentuk normal kedua haruslah sedah ditentukan atribut kunci. Atribut kunci haruslah unik dan dapat mewakili atribut lain yang menjadi anggotanya.

4. Bentuk Normal Ketiga (*3NF/Third Normal Form*)

   Bentuk normal tahap ketiga mempunyai kondisi bahwa relasi haruslah dalam bentuk normal kedua dan semua stribut bukan primer tidak mempunyai hubunganyang transitif. Dengan kata lain, setiap atribu bukan kunci haruslah bergantung pada kunci utama.

b. Tabel Relasi

   Menurut Jogiyanto (2005 : 345) relasi tabel merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan tabel

yang lainnya, yang berfungsi untuk mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk mencakup tiga macam hubungan yaitu:

1. One-To-One (1-1)

   Mempunyai pengertian setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua

2. One-To-Many (1 - N)

   Mempunyai pengertian setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua.

3. Many-To-Many (-)

   Mempunyai pengertian satu baris atau lebih data pada tabel pertama bisa dihubungkan ke satu atau lebih baris data pada tabel ke dua.

3.2.4. Pengujian Software

Dalam pengujian software skripsi ini penulis menggunakan metode pengujian *Black Box* Testing.

Pengujian *Black Box* Testing 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* meupakan 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.

Alasan penulis memilih metode pengujian *black box* ini karena metode ini dapat mengungkap kesalahan yang terjadi pada software secara lebih luas.