BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah awal (suatu permasalahan) yang harus ditentukan dalam suatu penelitian sehingga dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian yang tepat dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian dapat tercapai.

Objek penelitian merupakan permasalahan yang dijadikan topik penulisan dalam rangka menyusun laporan. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan objek penelitian " *Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada CV. Muncul Jaya Aluminium*".

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

CV. Muncul Jaya Aluminium merupakan sebuah perusahaan dagang kecil yang didirikan pada tahun 2000 oleh bapak Cece Suhanda. Pada awalnya perusahaan ini bergerak dibidang pembuatan dan juga jasa perbaikan pintu-pintu pagar yang terbuat dari bahan besi seperti Rolling Door, Folding Gate, Harmonika dan lain sebagainya. Tetapi seiring dengan berjalannya waktu, kebutuhan pasar pun banyak berubah dan Untuk menjawab kebutuhan dan peluang pasar itu Muncul Jaya mulai mencari cara untuk memenuhi permintaan pasar dan tentunya menyesuaikan peluang tersebut dengan bidang usaha yang telah ditekuninya terlebih dahulu.

Maka pada tahun 2008 selain memproduksi pintu yang terbuat dari besi, Muncul Jaya juga mulai memproduksi dan menjual produk rumah tangga yang terbuat dari bahan alumunium, walaupun produk dari bahan alumunium ini dikatakan masih baru, tetapi Muncul Jaya terbukti mampu menjawab kebutuhan pasar dan mampu memenuhi kebutuhan permintaan dari para konsumennya. Dengan perkembangan perusahaan yang semakin membaik barulah pada tahun 2009 Muncul Jaya berubah menjadi perusahaan yang resmi yang berbentuk CV yang sampai sekarang menjadi CV Muncul Jaya.

3.1.2. Visi & Misi Perusahaan

a. Visi

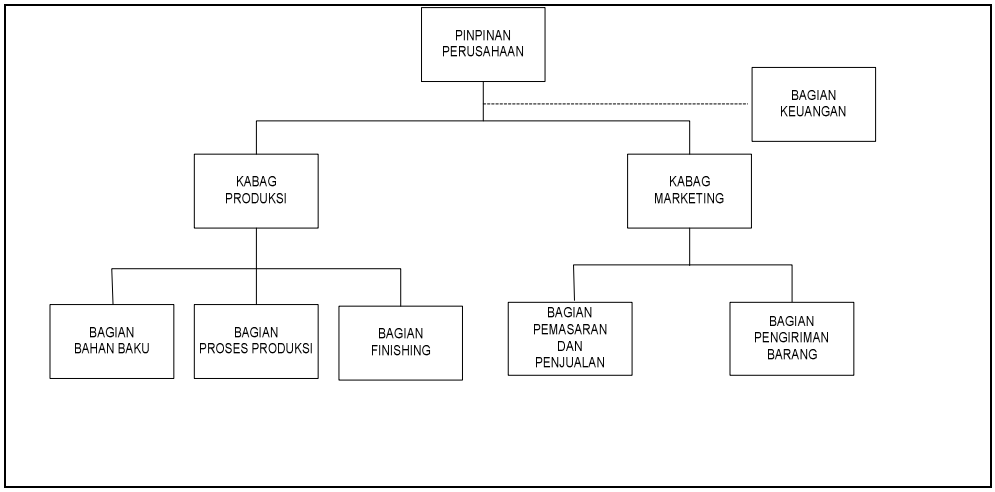
- Menjadi perusahaan yang transparan, kuat, profesional, inovatif dan mensejahterakan semua yang terlibat didalamnya.

b. Misi

- Membentuk SDM yang professional dan bertaqwa Kepada Tuhan YME
- Mencerdaskan bangsa
- Membentuk etos kewirausahaan kepada masyarakat
- Membantu masyarakat untuk menemukan potensi peluang usaha
- Mendorong pertumbuhan perekonomian Negara yang jujur dalam kebersamaan

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi adalah kerangka kerja yang menjelaskan fungsi masinag-masing bagian menurut pola yang dikehendaki. Dengan adanya struktur organisasi maka setiap karyawan dapat mudah mengetahui fungsi kerja dan wewenang masing-masing bagian.



Gambar 3.1. Struktur Organisasi

3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas merupakan suatu uraian yang menjelaskan tentang tugas-tugas yang harus dilakukan oleh masing-masing bagian berdasarkan ketentuan perusahaan.

1. **Pinpinan Perusahaan**

   a. Bertugas memimpin dan bertanggung jawab terhadap berjalannya operasional perusahaan secara keseluruhan

   b. Menerima semua laporan dari semua bagian yang ada di bawahnya.

c. Menetapkan kebijakan-kebijakan yang akan dikerjakan dalam perusahaan

2. Kabag Produksi

a. Bertanggung jawab terhadap proses dan semua kebutuhan produksi

b. Mengawasi proses berjalanya produksi

c. Memberikan semua laporan kegiatan produksi

2.1. Bagian Bahan Baku

a. Membuat bahan baku

b. Menyediakan dan mengirim bahan baku untuk bagian proses produksi

2.2. Bagian Proses Produksi

a. Membuat atau memproses bahan baku menjadi bahan jadi sesuai dengan yang telah ditentukan.

2.3. Bagian Finishing

a. Melakukan penyelesaian keseluruhan setelah diproses oleh bagian proses produksi, yang di antaranya adalah pengecatan, pembersihan, pengepakan.

3. Kabag Marketing

a. Analisa strategi pemasaran yang handal

b. Melakukan sistem penjualan yang efektif dan efisien

c. Bertanggung jawab dan melaksanakan pendelegasian dan pengawasan yang jelas kepada bawahannya.

3.1. Bagian Pemasaran Dan Penjualan

a. Melakukan penawaran dan penjualan produk kepada calon konsumen

b. Menjelaskan produk ke calon konsumen

c. Melaksanakan strategi pemasaran dan penjualan di lapangan yang efektif dan efisien

3.2. Bagian Pengiriman Barang

a. Mengirimkan atau menyampaikan barang pesanan konsumen

b. Menjaga dan bertanggung jawab atas barang yang di kirimkan

4. Bagian Keuangan

a. Bertanggung jawab atas keuangan perusahaan baik itu pengeluaran atau pemasukan keuangan perusahaan.

b. Memberikan laporan keuangan kepada pinpinan perusahaan.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah teknik mengumpulkan data, baik berupa data primer maupun sekunder yang akan digunakan untuk kepentingan penyusunan suatu karya ilmiah untuk kemudian dapat menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan permasalahan sehingga dapat memperoleh data yang teruji kebenarannya.

3.2.1. Desain Penelitian

Penyusunan penelitian ini penulis menggunakan metode *deskriptif* . Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, fakual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam menyusun usulan penelitian ini diperlukan data berupa bahan-bahan yang ada hubungannya dengan materi penelitian, guna mendapatkan data yang lengkap, maka dari itu diperlukan suatu tehnik pengumpulan data yang bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan penelitian agar terarah dan tidak menyimpang dari tujuan semula.

3.2.2.1. Jenis Data

1. Sumber data primer

   Data primer diperoleh langsung dari objek pengamatan atau responden penelitian. Diperoleh dengan cara mengumpulkan data dari penelitian lapangan berupa Studi lapangan, Observasi dan wawancara.

2. Sumber data sekunder

   Diperoleh dengan cara studi *literature/* study dengan cara mempelajari meneliti, mengkaji serta menelaah *literature-literature* yang ada

kaitannya dengan bidang penelitian. Adapun teknik yang digunakan adalah :

Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Dalam penelitian kepustakaan ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, mengkaji, dan menelaah berbagai sumber bacaan yaitu berupa buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang dibahas. Data yang diperoleh dari studi kepustakaan ini dipakai untuk membangun landasan teori yang kuat guna mendukung sistem informasi penggajian pada CV. Muncul Jaya Aluminium.

3.2.2.2. Metode Pengumpulan Data

Terdapat beberapa langkah yang dapat diterapkan dalam mengumpulkan data atau informasi mengenai objek penelitian agar dapat mempermudah pengerjaan dan mendapatkan hasil yang baik, yaitu :

1. Studi lapangan

   Yaitu suatu pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau data dari objek lapangan.

2. Observasi

   Merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung dengan objek yang diteliti.

3. Studi Literatur

   yaitu pengumpulan data dengan cara mengambil dari beberapa bahan pustaka yang dapat dijadikan referensi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

3.2.3.Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

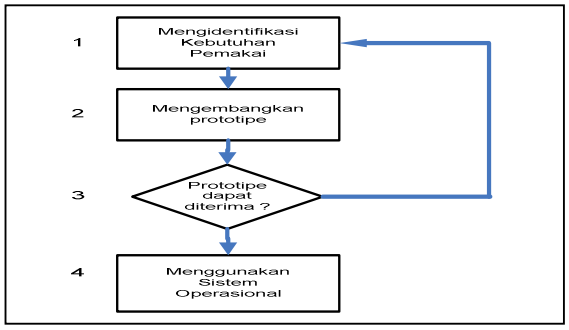
3.2.3.1.Metode Pendekatan

Dalam perancangan sebuah sistem hal yang sangat penting dan harus diperhatikan agar menghasilkan suatu sistem yang baik dan dapat melengkapi informasi yang dibutuhkan merupakan kajian teknis formal. Untuk itu digunakan metode-metode perancangan sistem. Pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam pelaporan tugas akhir ini adalah dengan menggunakan pendekatan model SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dewasa ini, metode pengembangan sistem untuk menyelesaikan sebuah proyek sistem informasi banyak sekali ragamnya, dan salah satunya adalah model prototipe. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan kebutuhan yang jelas dan disetujui calon pemakai.

Adapun tahapan dari model prototipe dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.2. Prototype Model

(Sumber : Raymond McLeod, George Schell, “Sistem Informasi Manajemen”)

Sasaran prototipe secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan umpan balik yang cepat dari pemakai (*user*) kepada pengembang (*sistem developer*).
2. Membantu menggambarkan kebutuhan pemakai (*user*) dengan kesalahan yang lebih sedikit.
3. Meningkatkan pemahaman pengembang (*sistem developer*) dan pemakai (*user*) terhadap sasaran yang seharusnya dicapai oleh sistem.
4. Menjadikan keterlibatan pemakai (*user*) sangat berarti dalam analisis dan desain sistem.

Seluruh metode pengembangan memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari model prototipe.

Berikut ini kelebihan model prototipe yaitu :

1. Pendefinisian kebutuhan pemakai menjadi lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
2. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi prototipe kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
3. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
4. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan.
5. Menghemat biaya jika dibandingkan dengan menggunakan metode SDLC tradisional.

Adapun kekurangan metode prototipe yaitu :

1. Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkan waktunya untuk menggarap prototipe.
2. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan prototipe.
3. Waktu yang singkat dapat menghasilkan sistem yang tidak lengkap dan kurang teruji.
4. Jika proses pengulangan terlalu sering dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberikan respon yang negatif.
5. Apabila prototipe tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan prototipe tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

3.2.3.3.Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

Pada tahap ini akan menjelaskan rangkaian atau ruang lingkup sistem yang akan dirancang (software) dengan memanfaatkan alat bantu seperti:

1. *Flow Map*

   Flow Map merupakan alat bantu dalam menelusuri arus dokumen yang digunakan dalam sistem.

2. *Konteks Diagram*

   Konteks Diagram yaitu level teratas dari diagram arus data yang merupakan penggambaran secara besar dan umum.

3. *Data Flow Diagram*

   DFD (*Data Flow Diagram*) yaitu aliran data merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur dan dokumentasi dari sitem yang baik.

4. Kamus Data

   Kamus data adalah merupakan suatu bagian yang berfungsi untuk merancang file basis data yang akan dibuat, sehingga file basis data akan lebih teratur da sesuai dengan tujuan perancangan.

5. Perancangan Basis Data

   Perancangan basis data diperlukan agar bisa diperoleh dari data yang komplek dan efsien dalam penggunaan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan lebih mudah dalam pemanipulasian(tambah, ubah, hapus) data.

   Dalam merancang basis data, dapat dilakukan dengan :

   a. Normalisasi

   Normalisasi merupakan proses untuk mengubah suatu relasi yang memiliki masalah kedalam dua buah atau lebih yang tidak memiliki masalah yang biasanya disebut anomali. Anomali adalah proses pada basis data yang memberikan efek samping yang tidak diharapkan.

b. Relasi Tabel

Relasi tabel database dengan struktur data hubungan dapat digambarkan dalam bentuk tabel. Kolom dari tabel menunjukan atribut dari *file*. Atribut ini menunjukan *item* data atau *field.*

3.2.4. Pengujian Software

Setelah melakukan pengimplementasian aplikasi perangkat lunak, kegiatan selanjutnya adalah pengujian sistem yang telah dibangun. Pengujian ditujukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem dan memastikan sistem yang dibangun telah sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

Rancangan pengujian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian dengan metode black box menitikberatkan pada fungsi sistem . 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.