BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat Kizaru Animanga

Dimulai dengan ide kreatif dan kesukaan pada kartun atau komik bernuansa jepang yang biasa disebut dengan anime/manga, seorang pengusaha yang bernama Awang Prasetyo Kusuma mulai mengimplementasikan kreatifitas dan hobinya itu ke dalam sebuah baju dengan tema kartun atau komik jepang (Anime/Manga). Awal dari usahanya yaitu sekitar bulan Februari tahun 2009 dengan menjual baju ke kerabat dan lingkungannya kemudian mencoba menjual produknya lewat forum-forum lokal yang ada di *internet* atau *web*. Dengan modal yang sudah terkumpul kemudian pada bulan Juli tahun 2009 beliau mulai membuka toko di Jalan Trunojoyo No.23 Bandung dan mempunyai sebuah kantor dan tempat produksi di Jalan Kiara Condong No.178 Bandung.

3.1.2. Visi dan Misi

3.1.2.1. Visi

Dengan dibukanya toko Kizaru Animanga maka beliau mempunyai Visi yaitu :

Mengepresikan minat dan kesukaan pada kaos bernuansa kartun atau komik jepang untuk para muda-mudi, orang tua, dan anak-anak.

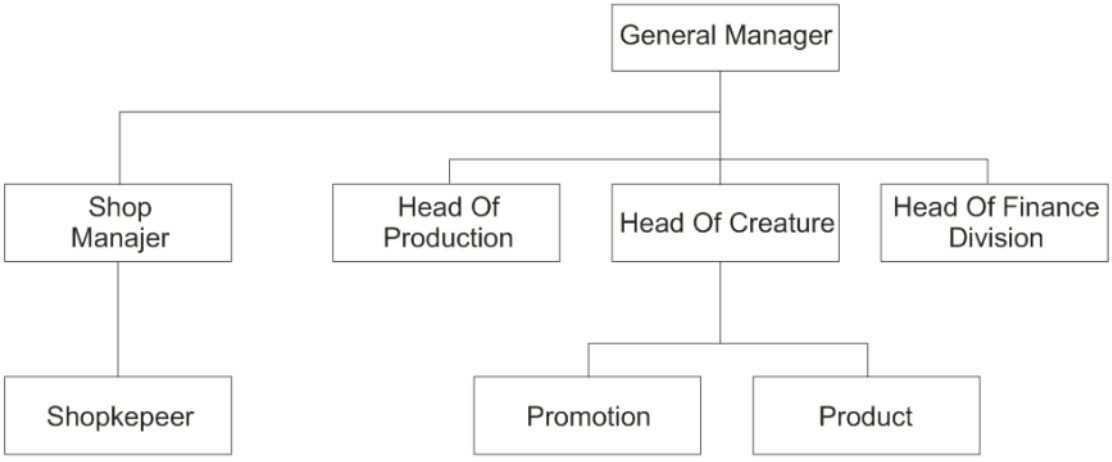
This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

3.1.2.2. Misi

Dengan dibukanya toko Kizaru Animanga maka beliau mempunyai Misi yaitu :

Misi dibukanya Kizaru Animanga adalah meningkatkan mutu dan kualitas baju yang unik dan menarik dari segi bahan maupun design untuk melahirkan ide-ide kreatif dan memperoleh keuntungan.

3.1.3. Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kizaru Animanga

Sumber : Dokumen Kizaru Animanga

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. *General Manager* adalah manajer yang memiliki tanggung jawab seluruh bagian/fungsional perusahaan atau organisasi. Manajer umum memimpin

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

beberapa unit bidang fungsi pekerjaan yang mengepalai beberapa atau seluruh manajer fungsional.

2. *Head Of Production* bertanggung jawab kepada *General Manager* serta mempunyai tugas mengawasi hasil produksi, membuat laporan berkala tentang aktivitas produksi.
3. *Head Of Creature* bertanggung jawab kepada *General Manager* atas segala sesuatu yang berkaitan dengan proses produksi secara langsung termasuk efisiensi dan serta efektifitas dari produksi. Bagian ini mengepalai bagian *Promotion* yang bertugas untuk mempromosikan produk dan bagian *Product*.
4. *Head Of Finance Division* bertugas untuk mengolah dan mencatat bukti transaksi yang ada serta membuat laporan keuangan secara berkala.
5. *Shop Manajer* yaitu bagian yang mengatur tata letak serta pengaturan produk di lapangan atau dalam toko dan perekrutan *shopkeeper* sebagai penjaga toko.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya (Best,1982:119). Maka dari itu peneliti menggunakan metode ini sebagai suatu rancangan penelitian karena metode ini juga menggambarkan suatu keadaan dimana peristiwa dan kondisi yang diteliti itu sedang berjalan di masa sekarang.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data.

3.2.2.1. Jenis Data

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang berasal dari pihak yang bersangkutan atau langsung diperoleh dari responden. Penulis sendiri mendapatkan data primer dengan mewawancarai langsung staf di Kizaru Animanga dengan pertanyaan -pertanyaan seputar permasalahan yang di teliti.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah jadi atau dipublikasikan untuk umum oleh pihak sebelumnya yang mengumpulkan, mengolah dan menyajikan. Penulis mendapatkan company profile dari staf Kizaru Animanga di kantornya secara langsung. Kemudian untuk data yang lainnya penulis mendapatkan di majalah - majalah tentang Kizaru Animanga.

3.2.2.2. Metode Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

Metode pengumpulan data yang digunakan pada Kizaru Animanga yaitu :

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

1. Wawancara

Metode wawancara adalah metode yang sangat efektif dalam pengumpulan data karena bertatap muka langsung dengan sumber melalui tanya jawab. Tanya jawab dilakukan dengan staf Kizaru Animanga, yaitu dengan *Shop Manager* dan langsung dengan *General Manager* atau pimpinan perusahaan.

2. Metode Observasi

Metode ini diperlukan untuk mengetahui atau mendapatkan data yang tidak mungkin didapat dengan metode wawancara. Disini penulis langsung terjun ke lapangan yaitu menjadi salah satu staf di Kizaru Animanga sebagai *Shopkeeper* sehingga, penulis bisa tahu bagaimana proses penjualan dan pembelian secara langsung.

B. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung yaitu berupa referensi dari buku, makalah atau dari beberapa sumber di internet yang berhubungan dengan tema penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis. Penulis sendiri mencoba mengambil dari beberapa buku yang telah penulis cari dan penulis mencoba mencari tahu apa yang tidak ada dalam buku lewat media internet.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Karena banyak terjadi permasalahan-permasalahan di pendekatan-pendekatan klasik, maka kebutuhan akan pendekatan pengembangan sistem yang lebih baik mulai terasa dibutuhkan. Sayangnya sampai sekarang masih banyak orang yang tidak menyadari bahwa hanya dengan mengikuti tahapan di *life cycle* saja tidak akan membuat sistem informasi menjadi berhasil. Oleh karena itu diperlukan suatu pendekatan pengembangan sistem yang baru yang dilengkapi dengan beberapa alat dan teknik supaya membutanya berhasil. Pendekatan ini yang dimulai dari awal tahun 1970 disebut dengan pendekatan struktur. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

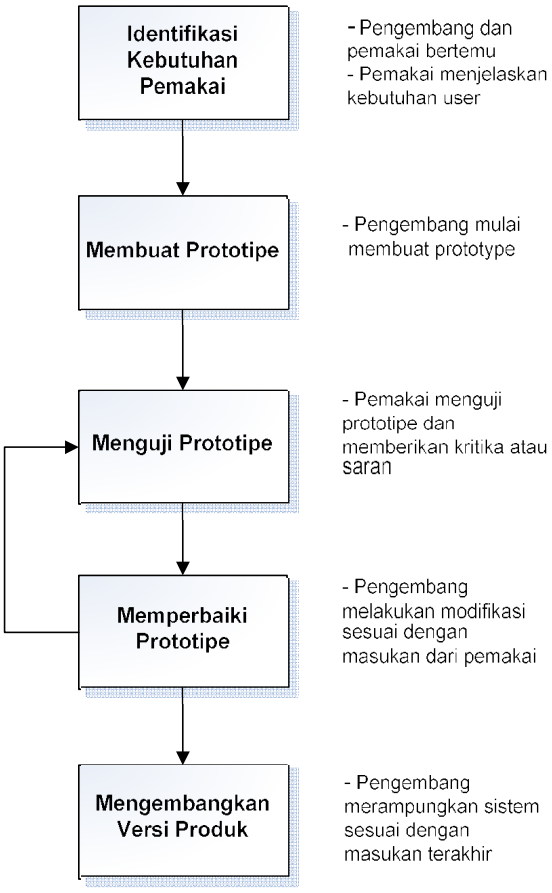
Penulis menggunakan metode *prototype* sebagai pengembangan sistem karena dengan metode prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail output apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan interface yang menghubungkan manusia dan komputer. Untuk mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang , maka harus dibutuhakan kerjasama yanga baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi -segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalm menyelasaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan. Kunci agar model prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk m endefinisikan kebutuhan. Prototype akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan Prototipe

Sumber : Abdul Kadir 2003

Tahapan-tahapan prototyping yaitu :

1. Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

2. Membangun prototyping

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi protoptyping

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulangu langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box , Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain -lain.

6. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan dan jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

7. Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Perancangan merupakan tahap persiapan untuk rancang bangun implementasi suatu sistem, yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi termasuk mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

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 *Flowmap*, Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), Kamus Data, Tabel Relasi dan *Entity Relation Diagram* (ERD)

1. *Flowmap*

Flow map merupakan merupakan diagram alir yang menggambarkan pergerakan proses diantara unit kerja yang berbeda-beda, sekaligus menggambarkan arus dari dokumen, aliran data fisik, entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

3. *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh perancang sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

4. Kamus Data

Kamus data sering disebut juga dengan sistem data *dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi.

Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Pada tahap analisis, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

5. Normalisasi

Normalisasi merupakan pengelompokan data elemen-elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukan entity dan relasinya. Dari item-item data yang ada digunakan sebagai dasar dalam merancang basis data yang lebih efisien.

6. Tabel Relasi

Relasi Tabel secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu *database* yang didalamnya terdapat tabel-tabel yang saling berelasi satu sama lain. Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum tabel yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang yang ada pada tabel lain.

7. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Implementasi ini merupakan transformasi model data dari ERD menjadi basis data fisik. Tiap entitas yang ada akan menjadi sebuah tabel yang kemudian akan terjadi peleburan ataupun penambahan atribut relasi kesalah satu dari kedua entitas tersebut.

3.2.4. Pengujian Software

3.2.4.1. *Black Box Testing*

Metode ujicoba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karna itu uji coba *blackbox* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Uji coba *blackbox* bukan merupakan alternatif dari uji coba *whitebox*, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya selain

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

menggunakan metode *whitebox*. Uji coba *blackbox* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, di antaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan performa
5. kesalahan inisialisasi dan terminasi

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

1. *File integrity*

Menekankan pada data yang dimasukkan melalui aplikasi akan tidak bias diubah. Prosedur yang akan memastikan bahwa file yang digunakan benar dan data dalam file tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

2. *Service levels*

Menekankan bahwa hasil yang diinginkan did apat dalam waktu yang diinginkan oleh *user*. Untuk mencapai keinginan tersebut, harus dilakukan penyesuaian antara keinginan *user* dengan sumber daya yang ada.

3. *Ease of use*

Menekankan perluasan usaha yang diminta untuk belajar, mengoprasikan dan menyiapakan inputan, dan menginterpretasikan output dari sistem. Faktor ini tersangkut dengan *usability* system terhadap interaksi antara manusia dan system.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com

4. *Authorization*

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

Fokus Pengujian *Black box testing* yaitu sebagai berikut :

a) Menguji fungsi-fungsi khusus dari aplikasi.

b) *Test input* dan *output* untuk fungsi yang ada tanpa memperhatikan prosesnya.

Beberapa jenis kesalahan yang dapat di identifikasi :

1) Fungsi tidak benar atau hilang,

2) Kesalahan antar muka,

3) Kesalahan pada struktur data (pengaksesan basis data),

4) Kesalahan inisialisasi dan akhir program, dan

5) Kesalahan performasi.

Dengan mengaplikasikan ujicoba blackbox, diharapkan dapat menghasilkan sekumpulan kasus uji yang memenuhi kriteria berikut :

1. kasus uji yang berkurang, jika jumlahnya lebih dari 1, maka jumlah dari ujikasus tambahan harus didesain untuk mencapai ujicoba yang cukup beralasan
2. Kasus uji yang memberitahukan sesuatu tentang keberadaan atau tidaknya suatu jenis kesalahan, daripada kesalahan yang terhubung hanya dengan suatu ujicoba yang spesifik.

This document was created using SOLID CONVERTER PDF
To remove this message, purchase the product at www.SolidPDF.com