BAB III

PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Objek Penelitian

Berdasarkan data dari Blinfold Shop, objek penelitiannya adalah sebagai berikut:

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

BLINDFOLD SHOP adalah salah satu perusahaan swasta yang bergerak di bidang Clothing yang berada di Kota Bandung tepatnya di Jln Jln.Sekeloa Selatan No. 1 Rt.05/Rw.15 Bandung Telp/Fax: (022) 76664829 Email : blindfold_limited@yahoo.com. Blindfold yang berdiri pada Januari 2010, awalnya Malbi (pemilik) hanya berfokus pada bisnis penjualan yang produknya dari Clohting lain seperti Machbeth, Afend, PeterSaysDenim, Vans, dll, yang kualitasnya lebih diminati karna produk tersebut levelnya lebih di atas dari produk lokal di Bandung. Karna merasa peluang bisnis penjualan Clohting sangat menjanjikan maka sang pemilik memutuskan untuk menjual produknya sendiri.

Kepedulian dan partisipasi Blindfold Shop akan dampak dari perubahan iklim dan pemanasan global telah menginspirasi untuk membuat design-design *exclusive*, Design tersebut kini tersaji di berbagai varian produk kami antara lain : tshirt, jaket, sweater, tas, kemeja, celana, asesoris dll.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Setiap perusahaan pasti mempunyai visi dan misi, visi dan misi Blindfold Shop adalah:

- **Visi**

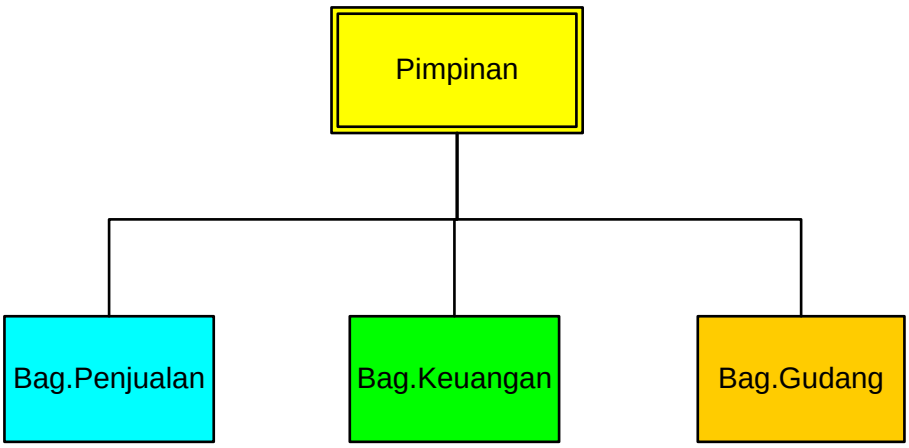
Blindfold Shop ingin mengembangkan produk ini menjadi produk yang berkualitas juga menjadi produk yang diminati oleh para kaum muda baik pria maupun wanita yang selalu mengikuti *trend fashion* dalam kesehariannya. Dimana kami adalah solusi untuk tumbuh dan berkembang maju bagi Mitra Bisnis kami, karna kami menjadi perusahaan Clothing dengan produk yang up date trend fashion, dan aware terhadap perkembangan mode.

- **Misi**

a. Mengajak Mitra Bisnis untuk tumbuh dan berkembang bersama.
b. Memberikan pelayanan terbaik untuk customer dengan ramah, cepat dan professional.
c. Kreatifitas dan kenyamanan Bisnis bagi customer menjadi tujuan kami.
d. Menyediakan segala kebutuhan fashion berkualitas, *up to date* dengan harga yang terjangkau.

3.1.3. Srtuktur Organisasi Perusahaan

Setiap perusahaan pasti memiliki struktur organisasi yang masing-masingnya berbeda, antara perusahaan satu dengan perusahaan yang lain. Struktur organisasi dibuat agar susunan kerja, wewenang, dan tanggung jawab suatu bagian tertentu dapat terlihat dengan jelas. Begitu juga dengan Bindfold Shop, sedangkan pada struktur organisasi yang akan penulis terapkan disini hanya yang berhubungan dengan struktur alur laporan penelitian yang sedang penulis rancang saat ini, dapat dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Blindfold Shop.

3.1.4. Deskripsi Kerja

Agar setiap pegawai dapat menjalankan fungsi serta tugasnya masing-masing dengan baik, maka perlu dijabarkan secara jelas tentang deskripsi kerja yang sesuai dengan posisi jabatan yang diambil dalam perusahaan tersebut. Adapun deskripsi kerja masing-masing bagian yang ada pada Blindfold Shop adalah sebagai berikut :

1. Pimpinan

   Mendapatkan laporan operasional dari seluruh kegiatan perusahaan termasuk arus keluar masuknya barang, aktifitas pegawai dan keuangan. Mengkoordinasikan operasional secara keseluruhan dan memberikan tugas dan wewenangnya kepada masing-masing personal yang terkait dalam perusahaan.

2. Bagian Penjualan

   Bertugas melayani dan menangani penjualan barang ke konsumen dan melihat persediaan barang pada stok barang/gudang.

3. Bagian Keuangan

   Bertugas mencatat setiap barang yang keluar dan memberikan laporan kepada pimpinan.

4. Bagian Gudang

   Bertugas mengawasi keluar–masuk barang kedalam Stok Barang dan mencatat laporannya.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum.

3.2.1. Desain Penelitian

Pendekatan kasus di Blindfold Shop menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu metode dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu. Pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di Blindfold Shop.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari pengamatan langsung (observasi) dan wawancara, sedangkan data sekunder yakni dokumen-dokumen yang ada di Blindfold Shop yang berhubungan tentang proses penjualan Clothing.

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Observasi, Wawancara)

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan (instansi) atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian.

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik :

1. Pengamatan Langsung (Observasi)

   Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada obyek penelitian secara langsung tetapi tidak ada interaksi dengan objek yang diteliti dan tanpa sepengetahuan objek yang sedang diteliti tersebut dengan cara melakukan tinjauan langsung ke lapangan.

2. Wawancara

   Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada pihak yang ikut terlibat langsung yaitu diantaranya pada Bidang Umum khususnya pada pimpinan ataupun dengan pihak-pihak yang terkait.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain.

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perancangan terstruktur. Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Sistem yang akan dibangun terbatas, digunakan dalam informasi penjualan Blindfold Shop itu sendiri *User* akan menggunakan media penjualan *online,*karena untuk memanfaatkan fasilitas tersebut data-data yang dimiliki akan di simpan ke dalam *database*, selain itu juga untuk mengklasifikasi hak pengguna antara *administrator* dan user pada *Website* penjualan *Online.*

Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *Prototype,* merupakan suatu metode dalam pengembangna sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (*user*). Dari pengertian metode *prototype* diatas penulis akan memberikan beberapa alasan mengapapenulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype*, yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat di terima oleh user sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah di hasilkan kemudian di persentasikan kepada *user* dan *user* diberikan kesempatan untuk memberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan.

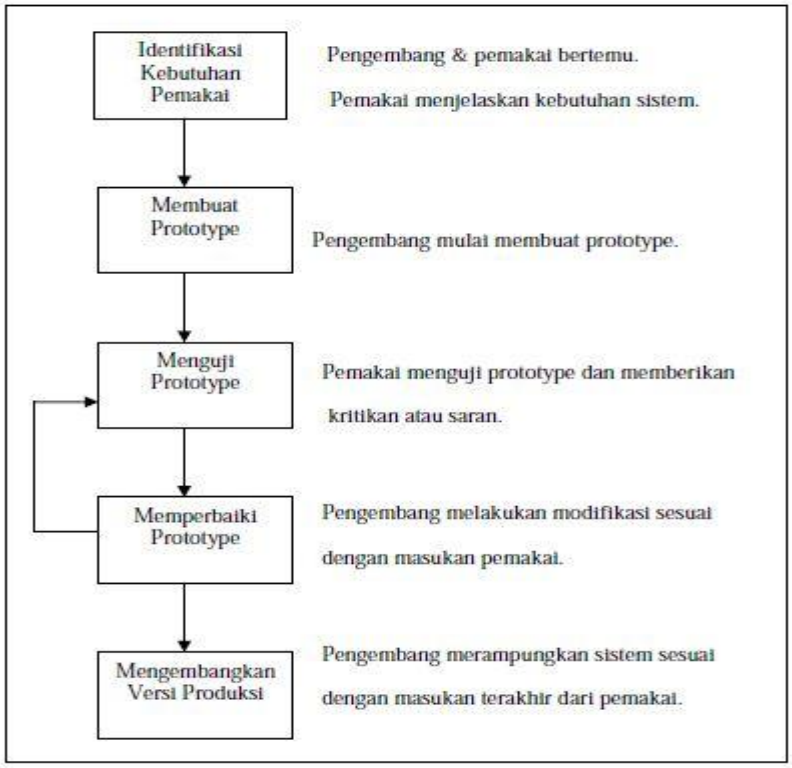
Metode *protoype* dirancang agar dapat menerima perubahan-perubahan dalam rangka menyempurnakan *prototype* yang sudah ada sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat

diterima dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah system.

Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistemyang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan *prototyipe*, langkah- langkah tersebut antara lain:

a. Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan *user*, supaya penulis bisa merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan *user*. Sebelum pada tahap perancangan, penulis menganalisis sistem dengan cara melakukan mengumpulkan data yaitu dengan *field reserch* (metode penelitian)/observasi, dan *interview* (wawancara) dan dengan cara literatur yaitu dengan dokumentasi terhadap kebutuhan yang diinginkan pemakai, baik dalam model *interface*, teknik, prosedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
b. Pada tahap kedua, penulis membuat *prototype* sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dirancang.
c. Pada tahap ketiga, penulis melakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemakai.
d. Pada tahap keempat, penulis akan menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pemakai, atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan dibongkar semuanya dan mulai dari awal lagi, dan setelah perbaikan sistem itu selesai dikerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap yang ketiga yaitu dengan melakukan pengujian *prototype* kembali.

e. Pada tahap kelima, penulis mengembangkan versi produksi, penulis akan merampungkan sesuai dengan masukan terakhir dari pemakai dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui.



Gambar 3.2 Metode Pendekatan *Prototype.*

Seluruh metode pengembangan sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari metode *prototype* :

1. Kelebihan
   a. Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.

b. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype* kesalahan segera tediteksi oleh pemakai.
c. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
d. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan
e. Menghemat biaya jika dibandingkan dengan metode SDLC tradisional.

2. Kekurangan
   a. Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkanwaktunya untuk menggarap *prototype*.
   b. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan *prototype*.
   c. Waktu yang singkat menghasilkan sistem yng tidak lengkap dan kurang teruji.
   d. Jika proses pengulangan terlalu sering, dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberikan respon negatif.
   e. Apabila *prototype* tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan *prototype* tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

Tujuan utama pembuatan *prototype* secara garis besar dapat dikelompokan ke dalam 3 bagian yaitu:

a. Membantu pengembangan persyaratan, jika tidak ditentukan dengan mudah.
b. Mengesahkan persyaratan, khususnya dengan *customer*, langganan dan user yang potensial.
c. Menyajikan sebagian tempat pengembangan jika menggunakan strategi pengembangan evolusi *prototype*.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan adalah metode analisis terstruktur berorientasi data. Adapun metode desain yang ada pada langkah perancangan ini akan digambarkan dalam bentuk bagan alir dokumen (*flowmap*), *diagram konteks*, *data flow diagram*, dan *kamus data*.

1. ***Flow map***

   Diagram alir dokumen (*flowmap*) merupakan gambaran hubungan antaraentitas yang terlihat berupa aliran-aliran dokumen yang ada. Bagai alir dokumen disebut juga bagan alir formulir yang merupakan bagan alir yang menunjukkan arus laporan dan formulir.

2. ***Diagram konteks***

   Diagram kontek nerupakan suatu diagram alir yang tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan dan keluaran. *sistem* yang dimaksud adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan. mengidentifikasikan awal dan akhir data awal dan akhir yang masuk dan keluaran sistem. Diagram ini merupakan gambaran umum *sistem* yang nantinya akan kita buat. secara uraian mah dapat dikatakan bahwa

diagram kontek itu berisi siapa saja yang memberikan data (inputan) ke *sistem* serta kepada siapa data informasi yang harus dihasilkan *sistem.*

3. Data flow diagram

Data flow diagram merupakan alat perancangan sistem yangberorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh professional sistem kepada pemakai maupun pembuat program. Dalam *DFD* dibahas fungsi apa saja yang diperlukan oleh suatu sistem dan aliran data yang terdapat diantara proses didalamnya. *DFD* berguna sebagai alat untuk memverifikasi apakah sistem yang akan dibangun sudah memenuhi kriteria yang diinginkan user atau belum.

Data Flow Diagram dapat dikembangkan dari level yang paling rendah ke level yang paling tinggi. *DFD* level 0 merupakan pengembangan dari diagram konteks, *DFD* level 1 merupakan pengembangan dari *DFD* level 0. Tiap proses dari *DFD* dapat dikembangkan lagi menjadi lebih detil sampai proses-proses tersebut tidak dapat dikembangkan lagi.

4. Kamus data

Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan *sistem*, sehingga user dan analis *sistem* mempunyai pengertian yang sama tentang *input, output*, dan komponen data. Kamus data ini sangat membantu analis *sistem* dalam mendefinisikan data yang mengalir di dalam *sistem,* sehingga

pendefinisian data itu dapat dilakukan dengan lengkap dan terstruktur. Pembentukan kamus data dilaksanakan dalam tahap analisis dan perancangan suatu *sistem*.

Pada tahap analisis, kamus data merupakan alat komunikasi antara *user* dan analis *sistem* tentang data yang mengalir di dalam sistem, yaitu tentang data yang masuk ke *sistem* dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh user. Sementara itu pada tahap perancangan *sistem* kamus data digunakan untuk merancang *input*, laporan dan *database*. Pembentukan kamus data didasarkan atas alur data yang terdapat pada *DFD*. Alur data pada *DFD* ini bersifat global, dalam arti hanya menunjukan nama alur datanya tanpa menunjukan struktur dari alur data itu. Untuk menunjukan struktur dari alur data secara terinci maka dibentuklah kamus data yang didasarkan pada alur data di dalam *DFD*.

5. Perancangan basis data

A. Normalisasi

Normalisasi merupakan cara atau proses untuk mengidentifikasi "*tabel*" kelompok atribut yang memiliki ketergantungan yang sangat tinggi antar atribut satu dengan atribut yang lainnya. Perancangan basis data diperlukan agar kita bisa memiliki babis data yang kompak dan efisien dalam ruang penyimpanan, cepat dalam mengakses dan mudah dalam pemanipulasia (ubah, tambah, hapus) data.

Langkah-langkah pembentukkan normalisasi antara lain:

a. Bentuk tidak normal (*unnormalized form*)

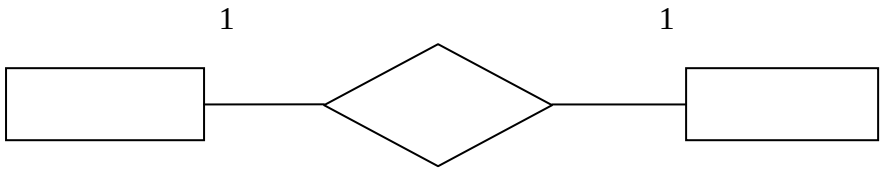
b. Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulan ada adanya sesuai dengan penginputan.
c. Bentuk norma pertama (*first normal form*)
d. Pada tahap ini dilakukan penghilangan beberapa group elemen yang agar menjadi satu harga tunggal yang berinteraksi di diantara setiap baris pada suatu tabel, dan setiap atribut harus mempunyai nilai data.
e. Bentuk normal kedua (*second normal form*)
f. Normalisasi ketiga berfungsi bahwa relasi harus dalam bentuk normal kedua dan tidak boleh ada ketergantungan antara *field-field* non kunci.

B. Tabel relasi

Dalam sebuah *database*, data tabel memiliki sebuah *filed* yang memiliki nilai unik untuk setiap *field* baris. *Field* ini ditandai dengan *icon* bergambar kunci didepan namanya, baris-baris yang berhubungan pada tabel mengulangi kunci *primer (primary key)* dari baris yang sihubungkannya pada tabel lain, salinan dari kunci primer didalam tabel – tabel yang lain disebut dengan kunci asing. Kunci asing ini tidak perlu bersifat unik dan semua *field* yang bisa menjadi kunci asing yang membuat sebuah *field* merupakan kunci asing adalah jika dia sesuai dengan kunci *primer*. Pada relasi tabel terdapat 3 macam hubungan yaitu:

a. One to one

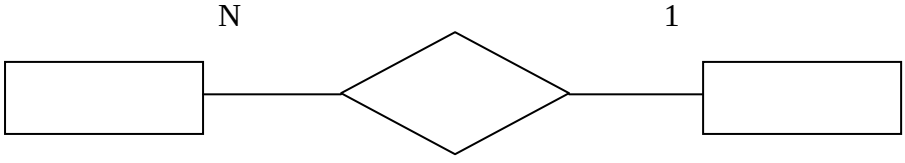
Tingkat hubungan ini menunjukkan tingkat hubungan satu ke satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada *entitas* pertama, dan hanya mempunya satu hubungan dengan satu kejadian pada cerita yang kedua dan sebaliknya. Artinya setiap *tupelo* pada *entitas* A berhubungan dengan paling banyak satu tuelo pada *entitas* B, dan begitu juga sebaliknya setiap *tupelo* pada *entitas* B berhubungan dengan paling banyak satu *tupelo* pada *entitas* A.



Gambar 3.3 Relasi satu ke satu *(one to one)*.

b. Many to one

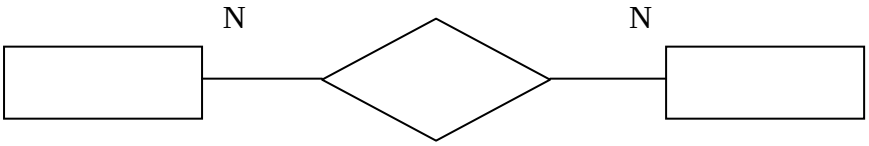
Tingkat hubungan dari satu ke banyak adalah sama dengan banyak kesatu, tergantung dari arah mana hubungan tersebut untuk satu kejadian pada *entitas* yang pertama dapat mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada *entitas* kedua. Sebaliknya, satu kejadian pada *entitas* kedua hanya dapat mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada *entitas* pertama.



Gambar 3.4 Relasi banyak ke satu *(many to one)*.

c. Many to many

Tingkat hubungan dari banyak ke banyak terjadi jika tiap kejadian pada seluruh *entitas* akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada *entitas* lainnya, dilihat dari sisi *entitas* yang pertama maupun yang dilihat dari sisi entitas yang kedua.

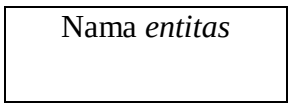


Gambar 3.5 Relasi banyak ke banyak *(many to many).*

C. Entity relasionship diagram

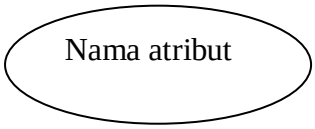
Entity relasionship diagram (*ERD*) adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. *ERD* merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan *relationship data*. Tujuan utama digunakannya *ERD* adalah menunjukkan objek-objek (*entitas*) apa saja yang ingin dilibatkan dalam sebuah basis data dan bagaimana hubungan yang terjadi diantara objek tersebut.

1. Persegi panjang, menyatakan himpunan entitas.



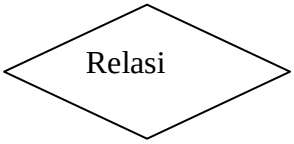
Entitas

2. Lingkaran atau elips, menyatakan atribut yang berfungsi sebagai key.



Atribut

3. Belah ketupat, menyatakan himpunan relasi.

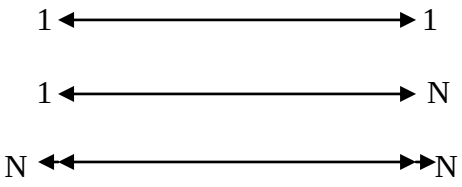


Relasi

4. Garis, sebagai penghubunga antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

Garis

5. Kardinalitas relasi dapat dintyatakan dengan banyaknya garis cabang atau dengan pemakai angka (1 dan 1 untuk relasi satu ke satu, 1 dan N untuk relasi satu ka banyak atau N dan N untuk relasi banyak ke banyak.



Kardinalitas relasi.

D. Entity

Entity merupakan elemen yang disebut atribut dan berfungsi mendeskripsika karakter *entitas.* Pada *ERD entity* digunakan dengan

sebuah bentuk persegi panjang. *Entity* diberi sama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam empat jens nama yaitu orang, benda, kejadian (terdapat unsur waktu didalamnya).

3.2.4. Pengujian *Software*

Pengujian perangkat lunak (*software*) menggunakan metode pengujian *Black Box*. Metode uji coba *Black Box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Ujicoba *Black Box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

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.*

Uji coba didesain untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut :

1. Bagaimana *validitas* fungsionalnya diuji?
2. Jenis input seperti apa yang akan menghasilkan kasus uji yang baik ?
3. Apakah sistem secara khusus sensitif terhadap nilai input tertentu ?
4. Bagaimana batasan-batasan kelas data diisolasi?
5. Berapa *rasio* data dan jumlah data yang dapat ditoleransi oleh *sistem*?
6. Apa akibat yang timbul dari kombinasi spesifik data pada operasi *sistem*?

Dengan mengaplikasikan ujicoba *Black Box*, diharapkan dapat menghasilkan sekumpulan kasus uji yang memenuhi kriteria berikut:

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