BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Tujuan dilakukannya objek penelitian adalah bentuk kegiatan untuk mengetahui bagaimana perusahaan ini bisa berdiri dan berkembang dengan baik.

3.1.1. Sejarah singkat perusahaan

Butik Elpernik merupakan butik yang menjual barang *fashion* dengan target utama adalah para hijabers yang sedang berkembang belakangan ini. Butik Elpernik berlokasi di Sumedang, *Showroom* Butik Elpernik yang beralamat lengkap di jalan angkrek Gor ARIVA No. 13 B Sumedang. Butik Elpernik berdiri pada tahun 2009. Didirikan oleh Ny. Linda ketika masih menjadi mahasiswi disalah satu perguruan tinggi negeri di Bandung. Dalam mengembangkan produksi dan memajukan tingkat penjualan, Butik Elpernik melakukan kerjasama dengan berbagai pihak melalui keikutsertaan dalam berbagai kegiatan/acara seperti pameran-pameran diberbagai kesepatan. Selain itu juga Butik Elpernik membuat akun di media sosial sebagai sarana penunjang untuk berjualan di dunia maya, yang sekarang ini bisnis *online* mengalami kemajuan yang pesat sehingga Butik Elpernik mulai kewalahan untuk menampung transaksi melalui media sosial. Butik Elpernik menjual barang-barang *fashion* seperti baju, kerudung, dan aksesoris-aksesoris penunjang. Beberapa item *fashion* adalah buatan sendiri pengerajin yang dipekerjakan khusus oleh Butik Elpernik sehingga memiliki

model yang tidak pasaran. Beberapa produk fashion Butik Elpernik merupakan barang *limited edition* dengan harga yang terjangkau.

3.1.2. Visi dan misi perusahaan

1. Visi perusahaan

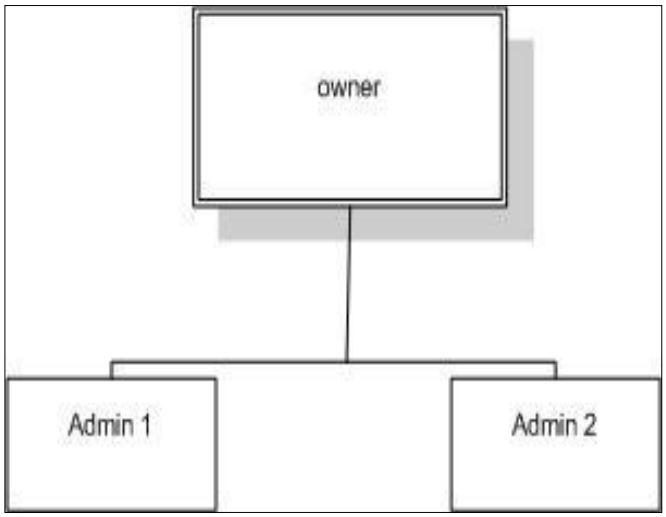
Butik Elpernik selalu melakukan inovasi-inovasi terkini dengan menciptakan *design-design* terbaru dan menjual barang barang fashion yang selalu mengikuti perkembangan mode atau trend yang sedang berkembang termasuk memfokuskan penjualan fashion untuk para pecinta fashion dengan harga tejangkau dan kualitas yang baik.

2. Misi perusahaan

1. Butik Elpernik selalu mengutamakan kualitas produk dan kepuasan konsumen.
2. Melestarikan budaya islami yang sekarang semakin baik perkembangannya terutama untuk kaum wanita.
3. Mempermudah *customer* mendapatkan produk El-pernik yang sesuai dengan yang diinginkan dengan mebuat situs website.

3.1.3. Struktur organisasi

Berikut merupakan struktur organisasi yang berjalan pada Elpernik Butik



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Butik Elpernik

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berikut merupakan penjelasan dari tugas masing-masing staff yang ada pada struktur organisasi Elpernik Butik

1. *Owner*

   Owner disini merupakan pemilik elprnik yang mengendalikan seluruh kegiatan bisnis pada Butik Elpernik.

2. Admin 1

   Admin ini merupakan karyawan yang mengurusi segala sesuatu transaksi jual beli *offline*/konvensional di *showroom* Butik Elpernik.

3. Admin 2

   Admin ini merupakan karyawan yang mengurusi semua transaksi jual beli *online*.

3.2. Metode Penelitian

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

3.2.1. Desain penelitan

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 dirancang dan implementasikan kepada pengguna (*user*) dengan pendekatan studi kasus pada Pemilik (*owner*).

3.2.2. Jenis dan metode pengumpulan data

3.2.2.1. Sumber data primer

Data Primer adalah data yang diambil dari sumber data secara langsung oleh peneliti atau yang mewakilinya di mana peneliti melakukan pengukuran sendiri. Data tersebut misalnya data kuesioner, Peneliti memperoleh data primer dari perusahaan dengan bertanya langsung kepada pemilik Butik.

1. Observasi

Metode ini merupakan pengamatan langsung yang dapat mempermudah dalam proses pengumpulan data, sehingga data-data yang didapat terjamin keaslian dan kebenarannya, melakukan pengamatan langsung pada Sales Marketing Batiku dengan mengadakan pencatatan terhadap dokumen-dokumen yang ada serta cara kerja sistem yang sedang berjalan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang sistem yang sedang berjalan dengan segala kekurangan sebagai kajian dalam pembuatan program aplikasi yang akan diajukan sebagai sistem yang baru.

3.2.2.2. Sumber data sekunder

Data Sekunder adalah data yang diambil tidak dari sumber langsung asli. Misalnya data yang diperoleh dari buku, dari suatu dokumen, atau bisa juga dari hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Data sekunder yang diperoleh berupa data tertulis yaitu kegiatan memperoleh data dengan menganalisis dan mempelajari dokumen atau catatan yang ada pada Butik Elpernik seperti buku catatan penjualan dan resi pengiriman barang.

3.2.3. Metode pendekatan dan pengembangan sistem

Adapun metode-metode yang digunakan untuk menyelesaikan skripsi ini antara lain, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype* model, metode pendekatan sistem berorientasi objek serta metode *black box* sebagai metode pengujian perangkat lunak.

3.2.3.1. Metode pendekatan istem

Metode pengembangan sistem yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan metode berorientasi objek. Pemrograman berorientasi objek (Inggris: *object-oriented programming* disingkat OOP) merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di

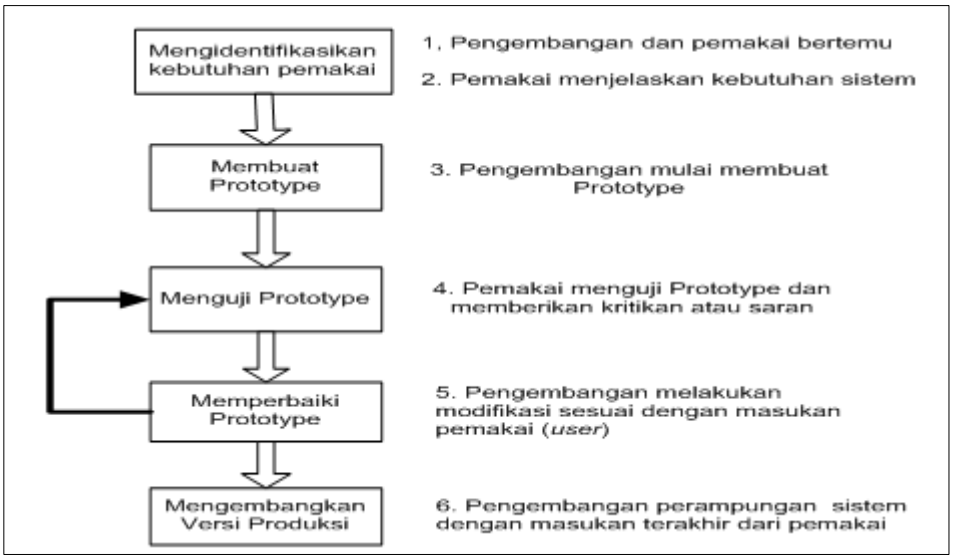
dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Bandingkan dengan logika pemrograman terstruktur. Setiap objek dapat menerima pesan, memproses data, dan mengirim pesan ke objek lainnya, model data berorientasi objek dikatakan dapat memberi fleksibilitas yang lebih, kemudahan mengubah program, dan digunakan luas dalam teknik piranti lunak skala besar. Lebih jauh lagi, pendukung OOP mengklaim bahwa OOP lebih mudah dipelajari bagi pemula dibanding dengan pendekatan sebelumnya, dan pendekatan OOP lebih mudah dikembangkan dan dirawat.

3.2.3.2. Metode pengembangan sistem

Ada berbagai metode dalam membuat program aplikasi sebuah sistem salah satunya adalah *Prototype*. *Prototype* adalah metode pengembangan aplikasi untuk menciptakan suatu model Sistem Informasi yang harus dikembangkan. Tujuan utama dari *Prototype* adalah untuk mengurangi ketidak pastian tahapan-tahapan dari *life cycle* pengembangan Sistem Informasi. *Prototype* meneruskan tahapan dari analisis requirement untuk mengurangi biaya pengembangan Sistem Informasi secara keseluruhan. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. 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. Untuk mengatasi ketidak serasian 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 dalam menyelasaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

Untuk mempermudah penyusunan laporan dan pembuatan perangkat lunak maka metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode paradigma *prototype* model seperti yang tertera pada gambar berikut ini :



(Sumber : Abdul Kadir,"Pengenalan Sistem Informasi",2002)

Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dengan *Prototype*

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut [Abd02]:

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai

Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem informasi, dimana antara pemakai sistem (*users*) dan pengembang sistem bertemu. *Users* menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem.

2. Pembuatan *Prototype*

Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat *prototype*. Pembuatan ini meliputi : perancangan sistem yang akan dibangun, dan kemudian diimplementasikan dengan pembuatan *coding* yaitu menterjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemograman yang akan menjadi sebuah sistem informasi yang diharapkan oleh *Users*.

3. Evaluasi *Protoptype*

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 mengulangi langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan Perangkat Lunak

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

5. Pengujian *Prototype*

Setelah tahap pembuatan *prototype* selesai, kemudian pengembang sistem dan *Users* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *users* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

6. Perbaikan *Prototype*

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user*.

7. Implementasi Perangkat Lunak

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

Alasan penggunaan model *prototype*

1. Adanya komunikasi baik antara pengembang dengan pelanggan.
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.
3. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.

4. Menghemat waktu dalam pengembangannya.

5. Penerapan lebih mudah karena pemakai akan mengetahui apa yang diharapkan.

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

3.3.1. Analisis dokumen

Analisis dokumen bertujuan untuk mengetahui sejauh mana fungsi dari dokumen yang ada saat ini pada Butik Elpernik. Tabel 3.1 Nama dan Keterangan Dokumen Butik Elpernik yang disajikan pada halaman 41.

3.3.2. Analisis prosedur yang berjalan

Analisis difokuskan pada sistem jual beli yang berlangsung pada butik elpernik. Berdasarkan metode yang digunakan berikut ini adalah gambaran sistem yang sedang berjalan pada butik elpernik

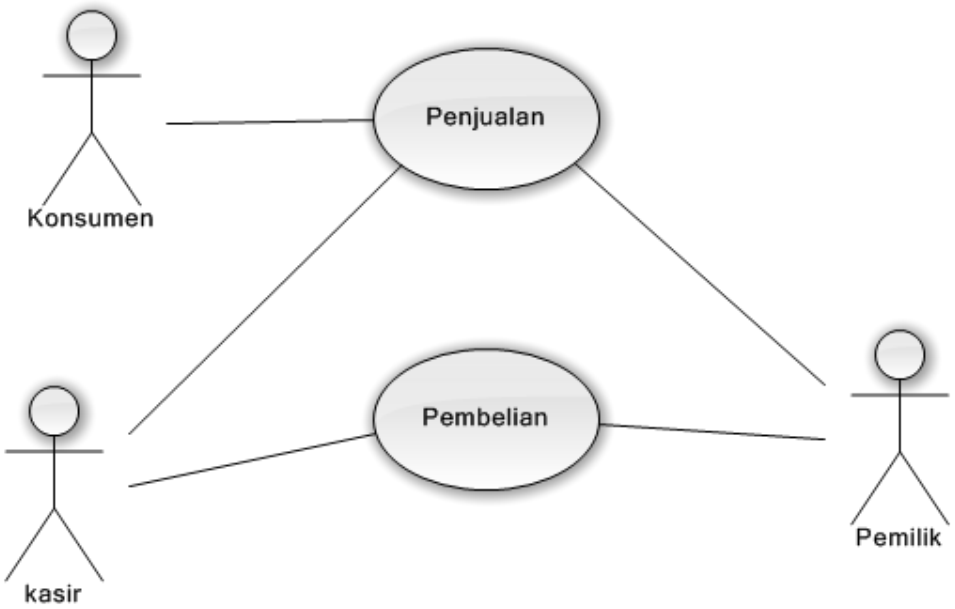
1. Proses jual beli ini meliputi penjualan barang kepada customer
2. Bagian admin merekap transaksi penjualan
3. Rekap penjualan kemudian di bukukan sebagai bentuk laporan transaksi penjualan kepada pemilik butik
4. Setelah melakukan rekap transaksi penjualan maka pemilik butik akan mengupdate stock barang untuk di jual pada hari berikutnya

Tabel 3.1 Nama dan Keterangan DokumenButik Elpernik

No	Nama Dokumen	Keterangan	
1	catatan barang keluar	Deskripsi	merupakan buku untuk memantau stock barang
		Fungsi	sebagai kontrol stok barang
		Atribut	tanggalmasuk,nama barang,harga,qty
2	catatan penjualan	Deskripsi	merupakan buku yang merekap transaksi penjualan yang berlangsung perhari
		fungsi	sebagai bukti penjualan dan untuk dibuatkan laporan penjualan
		Atribut	nama barang,jumlah,harga,total,alamat
3	resi pengiriman	Deskripsi	resi pengiriman barang yang dikeluarkan oleh tim ekspedisi pengiriman barang
		Fungsi	sebagai barang bukti pengiriman barang kepada customer
		Atribut	nama,alamat,no tlp,jumlah,berat,ongkir

3.3.2.1.Use case diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menunjukan interaksi antara *actor* dengan *use case* yang berjalan di dalam sistem. Berikut merupkan *use case* yang sedang berjalan pada sistem penjualan Butik Elpernik.



Gambar 3.3. ***Scenario use case***

Peran skenario *use case* yaitu guna memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase berikutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan sekenario *usecase* yang sedang berjalan pada El-pernik butik disajikan dalam tabel 3.2 Skenario *Use Case* Transaksi Penjualan pada halaman 49.

Tabel 3.2 Skenario *Use Case* Transaksi Penjualan

Identifikasi	
Nomor	1
Nama	Penjualan
Tujuan	Memenuhi kebutuhan konsumen
Aktor	Customer,admin,pemilik
Skenario Utama	
1. Menanyakan ketersediaan barang yang akan dibeli	
	2. Melayani konsumen dengan mengecek ketersediaan barang yang ditanyakan oleh konsumen, jika tidak ada konsumen batal membeli atau menanyakan barang lain jika stok barang ada akan memberikan barang kepada customer
3. Menerima barang yang di pesan dan selanjutnya membayar barang yang akan dibeli	
	4. menerima pembayaran
	5. Membuat nota pembayaran dan mencatat transaksi penjualan pada buku penjualan
6. Menerima nota pembayaran	

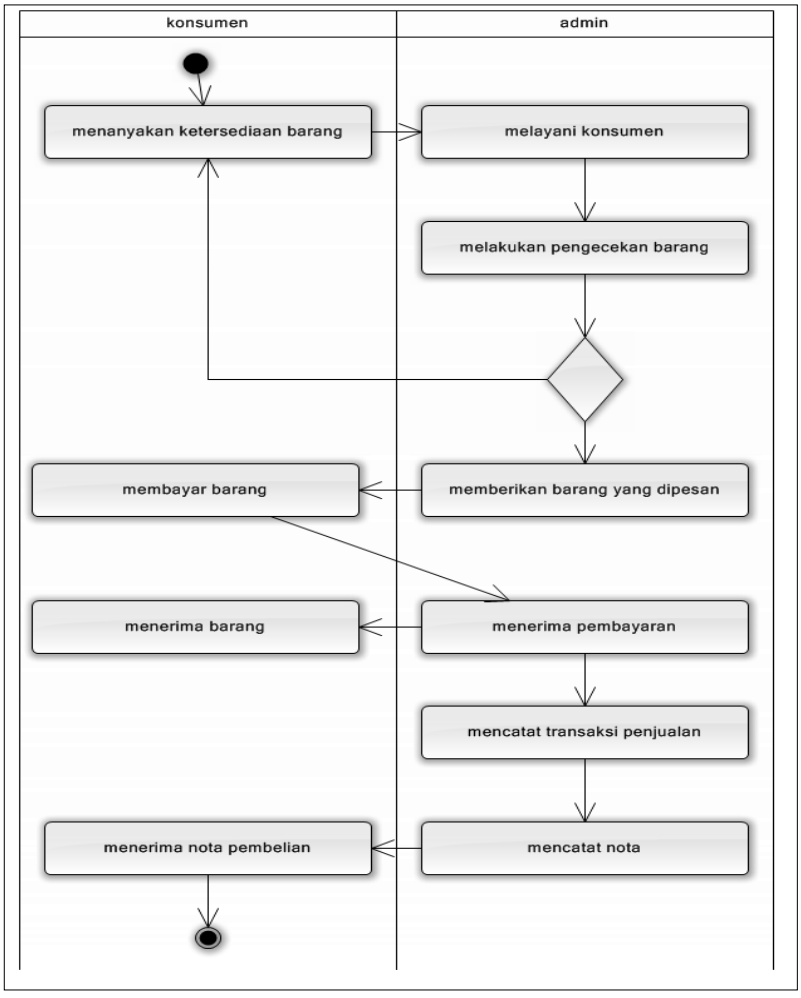
Table 3.3 Skenario *Use Case* Transaksi Pembelian

Identifikasi	
Nomor	2
Nama	Pembelian
Tujuan	Membeli barang
Aktor	admin dan pemilik
Skenario Utama	
1. Cek stok, lalu memesan stok kurang	
2.Buat list pesanan	
	3. Terima pesanan
	4. Membeli Barang pesanan
5. Menerima barang dan nota pembelian	
6.Mencatat stock barang kedalam buku stock	

3.3.2.2. *Activity* diagram butik elpernik

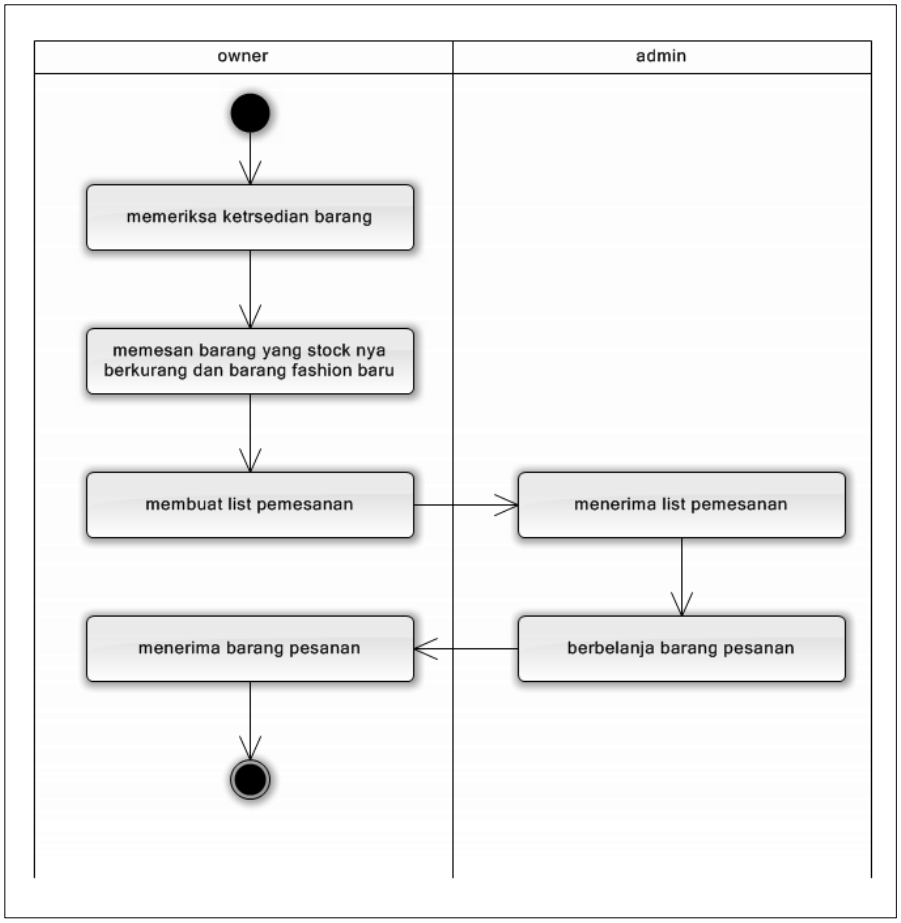
Activity diagram menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis. Berikut ini merupakan aktivitas diagram pada butik elpernik.

1. *Activity* diagram penjualan



Gambar 3.4. ***Activity*** **Diagram Penjualan**

2. *Activity* diagram pembelian



Gambar 3.5. ***Activity*** **Diagram Pembelian**

3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Hasil dari evaluasi sistem penjualan dan pembelian yang sedang berjalan masih bersifat semi *manual*, melihat kenyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan dalam prosedur yang sedang berjalan, disajikan pada tabel 3.4. Hasil dari evaluasi sitem penjualan halaman 53.

Tabel 3.4. Hasil dari Evaluasi Sistem Penjualan

No	Permasalahan	Solusi
1	Penyimpanan data penjualan dan pembelian masih manual sehingga sering terjadi data yag hilang	Sistem informasi penjualan Butik Elpernik dapat mengerjakan proses penjualan secara komputerisasi
2	Masih terjadi kesulitan dalam pembuatan laporan stok data barang, laporan bulanan penjualan dan data *Reseller*.	Sistem informasi ini dapat membuat laporan yang tersktuktur dan tertata rapi secara komputerisasi
3	Pengelolaan data reseller belum di tangani dengan baik sehingga sering terjadi kesalahan informasi dan data yang hilang	Sistem informasi dapat membuat penyimpanan data reseller dengan lebih baik secara komputerisasi
4	Belum adanya batasan hak akses antara petugas yang berhak dan yang tidak berhak	Memberikan batasan hak akses agar terjaga keamanan data dari pihak yang tidak berwenang.