BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Dalam menganalisis suatu sistem harus mengetahui kegiatan yang terjadi dalam sistem yang berjalan. Tujuan nya adalah untuk memahami dan untuk mengerti jalannya sistem. Baik ditinjau dari segi organisasi maupun dari pola aliran informasi serta prosedur kerja yang berlaku.

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian pada penyusunan skripsi ini adalah pada sebuah clothing company di JL. Sultan Agung No. 3c, Bandung. Adapun penelitian yang saya lakukan pada bagian gudang dan *marketing* penjualan.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Diery Clothing adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang *Clothing Company*. Diery Clothing yang sebelum nya bernama boardmaker berdiri pada tanggal 7 juli 2007. Owner dari Diery Clothing ini selain memiliki Diery Clothing, dia juga memiliki berbagai macam *clothing company*. Salah satu *brand* yang telah lama muncul sebelum Diery Clothing adalah Black ID.

Diery Clothing sendiri menggunakan lambang jamur. Lambang jamur sebagai analogi dari logo Diery adalah sesuatu yang mempunyai survivalitas hidup yang tinggi, yang mampu tumbuh dan berkembang dalam kondisi yang ekstrim dan di lingkungan yang ekstrim. Oleh karena itu sebagai asosiasinya Diery Clothing menganalogikan diri sebagai sebuah *brand* yang mempunyai survivalitas tinggi dalam sengitnya persaingan dunia *clothing*.

Diery Clothing selalu beraktivitas untuk mendayagunakan alam sekitarnya, mewarnai, dan mengubahnya menjadi lebih bernilai untuk kehidupan. Diery Clothing akan memberikan benefit yang tinggi bagi konsumennya. Banyak hal positif yang anak didapatkan baik dari segi utilitas, imagen edukasi, inovasi untuk kepuasan konsumen. Sehingga setiap detil dari produk Diery akan memberikan inspirasi yang positif bagi kehidupan.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

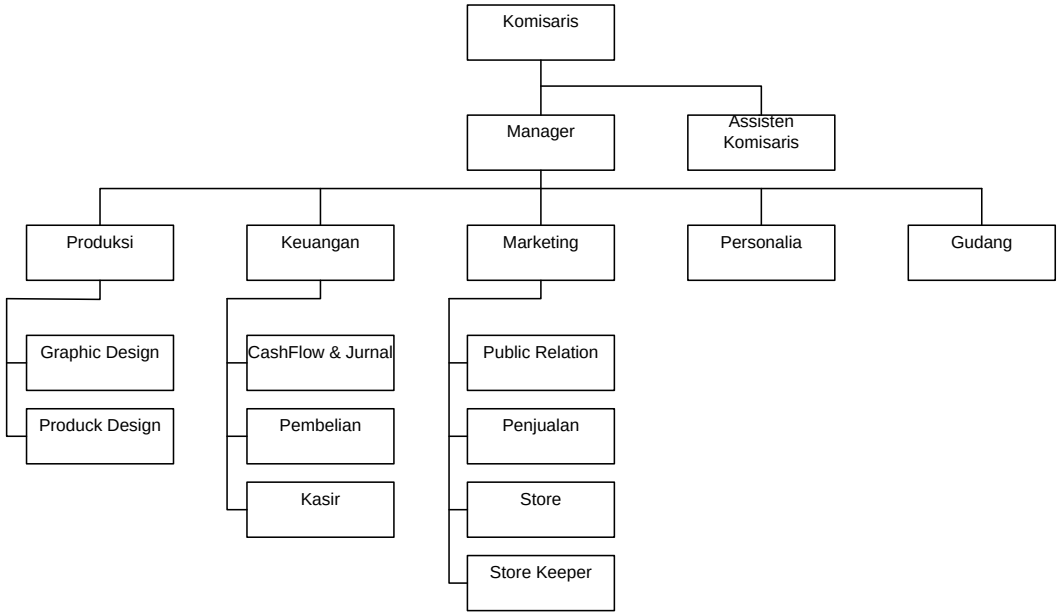
Visi

To become the leading player in regional clothing industry.

Misi

a. Menampilkan pengelolaan perusahaan yang profesional melalui restrukturisasi manajemen guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi perusahaan.
b. Meningkatkan pelayanan dari pusat sehingga kepada unit-unit pendukung usaha guna mencapai kepuasan konsumen.
c. Memaksimalkan karya seni hand made dari originalitas, sebagai jargon keunggulan Diery

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Pimpinan
   - Pengangkatan dan pemberhentian
   - Melakukan pengawasan atas jalannya usaha
   - Memberikan laporan tentang tugas pengawasan yang telah dilakukan
2. Assisten Komisaris
   - Melakukan tugas-tugas komisaris, jika komisaris berhalangan
3. Manager
   - fungsi perencanaan (*planning*) dari suatu kebijakan yang akan diambil perusahaan serta memprediksikan hasil yang akan didapatkan dari tindakan yang akan diambil tersebut.

- fungsi pengaturan (*organizing*), yaitu mengatur, membentuk, mendelegasikan dan menerapkan jalur suatu wewenang/tanggungjawab dan sistem komunikasi, serta mengoordinir kerja setiap anggota organisasi/instansi.
- fungsi pengawasan (*controlling*), yaitu mencakup persiapan atau standar kualitas dan kuantitas hasil kerja, baik dalam bentuk produk ataupun jasa yg diberikan pada perusahaan dalam rangka memberikan pencapaian tujuan perusahaan.
- fungsi kepemimpinan (*leading*) yang membuat oranglain melakukan pekerjaan, mendorong, memotivasi serta menciptakan iklim pekerjaan yang baik.
- fungsi *evaluating*, yaitu menganalisa hasil dari seluruh kegiatan yang telah dilakukan melalui analisis SWOT.

4. Produksi
    - Membuat barang
    - Menyusun kebijakan dan anggaran produksi per periode
    - Menyusun dan menetapkan jadwal produksi
    - Mengkoordinasikan kebijakan produksi kepada departemen lain seperti marketing, keuangan dan gudang.
5. Keuangan
    - Membuat proyeksi keuangan tiap periode
    - Mengelola jadwal pemasukan dan pengeluaran kas.
    - Bertanggung jawab dalam penyimpanan keuangan perusahaan.

- Berkoordinasi dengan departemen lain untuk menyusun kebijakan keuangan di bidang produksi, personalia, pengembangan inventaris dan *marketing*.
- Melakukan tugas-tugas pembukuan.
- Membuat laporan keuangan berjalan.
- Membuat laporan neraca dan laba rugi.
- Menerima setoran keuangan dari kasir toko.

6. *Marketing*
   - Menyusun konsep pemasaran perusahaan yang meliputi segmentasi, *targeting*, positioning, deferensisi, dan *brand*.
   - Menyusun kebijakan promosi sesuai dengan konsep pada poin diatas.
   - Berkoordinasi dengan bidang keuangan untuk menetapkan *budget* promosi.
   - Berkoordinasi dengan bidang keuangan untuk menetapkan harga jual produk, dan strategi penjualan, untuk mencapai target penerimaan seperti yang ditetapkan pada departemen keuangan.
   - Menyusun program pengembangan pasar.
7. Personalia
   - Membuat kebijakan personalia pada pengembangan kepegawaian
   - Membuat kebijakan pada kesejahteraan dan motivasi kerja pegawai
   - Melakukan tugas-tugas pendidikan dan pelatihan kerja kepada pegawai untuk meningkatkan kualitas dan motivasi kerja pegawai

8. Gudang
    - Bertanggung jawab dalam pengawasan kerja petugas gudang yang meliputi : tanggung jawab kerja, kualitas kerja, kerajinan, dan kedisiplinan.
    - Melaksanakan jadwal *rolling* petugas gudang.
    - Berkoordinasi dengan bagian keuangan dan marketing dalam mengantar dan mencatat pengiriman paket baik ke toko maupun ke expedisi.

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 Penelitian

Adapun metode atau desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian yang berusaha melihat kebenaran-kebenaran atau membenarkan kebenaran, dengan berusaha memperoleh data dari fakta-fakta yang tampak sebagaimana keadaan sebenarnya. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data, penulis menggunakan dua metode yaitu wawancara bebas terpimpin dan observasi non partisipan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan cara pengambilannya, data terbagi menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

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, data pengukuran tinggi atau berat badan, di mana peneliti melakukan pengukuran sendiri.

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 bagian gudang dan *marketing* penjualan Diery Clothing 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-data atau informasi yang didapat untuk penelitian melalui perpustakaan, internet, dan lain-lain.

Studi dokumentasi yang digunakan adalah pencarian bahan-bahan atau buku-buku bacaan, karya ilmiah dan sumber-sumber bacaan lainnya seperti internet.untuk studi dokumentasi, peneliti mendapat data-data atau informasi berupa dokumen yang berbentuk *company profile* dan brosur yang digunakan untuk promosi di Diery Clothing Bandung.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

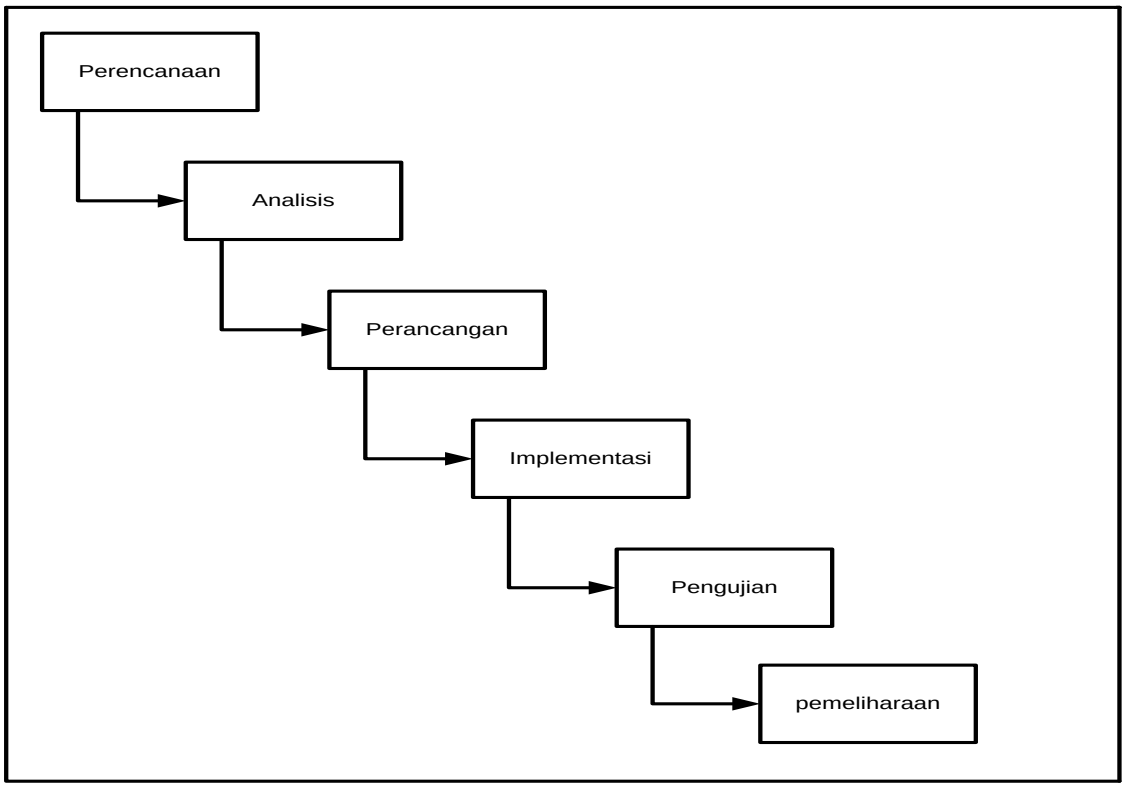
Metode pendekatan/pengembangan sistem merupakan suatu metode yang akan digunakan dalam melakukan perancangan sistem informasi.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan berbasis objek. Terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan berbasis objek diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan model SDLC (*System Development Life Cyle*) pengembangan atau rekayasa sistem informasi (*softwareengineering*).



Kerangka kerja pengembangan sistem informasi (SDLC)

a. Tahap awal, yaitu adalah tahap perencanaan (*planning*), adalah menyangkut studi studi tentang kebutuhan pengguna (*user's specification*), studi-studi kelayakan (*feasibility study*) baik secara teknik maupun secara teknologi serta penjadwalan suatu proyek sistem informasi atau perangkat lunak. pada tahap ini pula, sesuai dengan kakas (*tool*) yang penulis gunakan yaitu UML.

b. Tahap kedua, adalah tahap analisis (*analysis*), yaitu tahap dimana kita berusaha mengenai segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi dan merealisasikan *use case* diagram lebih lanjut, mengenai komponen-komponen sistem atau perangkat lunak, objek-objek, hubungan atarobjek dan sebagainya.

c. Tahap ketiga, adalah tahap perencanaan (*design*) dimana penulis mencoba mencari solusi dari permasalahan yang didapat dari tahap analisis.
d. Tahap keempat, adalah tahap implementasi dimana penulis mengimplementasikan perencanaan sistem ke situasi nyata yaitu dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (pengkodean/*coding*).
e. Tahap kelima, adalah pengujian (*testing*), yang dapat digunakan untuk menentukan apakah sistem atau perangkat lunak yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, jika belum, proses selanjutnya adalah bersifat iteratif, yaitu kembali ketahap-tahap sebelumnya. Dan tujuan dari pengujian itu sendiri adalah untuk menghilangkan atau meminimalisasi cacat program (*defect*) sehingga sistem yang dikembangkan benar-benar akan membantu para pengguna saat mereka melakukan aktivitas-aktivitasnya.
f. Tahap keenam (tahap terakhir), adalah tahap pemeliharaan atau perawatan dimana pada tahap ini mulai dimulainya proses pengoprasian sistem dan jika diperlukan melakukan perbaikan-perbaikan kecil. Kemudian jika waktu penggunaan sistem habis, maka akan masuk lagi pada tahap perencanaan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Beberapa peralatan yang akan dijelaskan merupakan komponen metode pengembangan sistem yang berurutan. Diantaranya adalah *usecase* diagram, *activity* diagram, *sequence* diagram, *collaboration* diagram, *class* diagram, *component* diagram, *deploy* diagram.

a. *Use case* diagram

Use case diagram menggambarkan apa yang dilakukan oleh sistem dan tidak menggambarkan bagaimana sistem melakukannya. Komponen *use case* diagram terdiri dari : *Actor*, *use case* dan *relation*. Aktor adalah pemain, sedangkan *use case* adalah apa yang dimainkan atau dilakukannya dengan *relation* sebagai penunjuknya.

b. *Activity* diagram

Memodelkan alur kerja (*workflow*) sebuah dan urutan aktivitas dalam suatu proses

c. *Sequence* diagram

Menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram sequence memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu didalam kasus penggunaan (use case).

d. *Collaboration* diagram

Hubungan terstruktur antar objek. Diagram kolaborasi di gunakan sebagai alat untuk menggambarkan interaksi yang mengungkapkan keputusan mengenai perilaku sistem.

e. *Class* diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/*properti*) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class* diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek

beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain

f. *Component* Diagram

Menggambarkan alokasi semua kelas dan objek kedalam komponen-komponen dalam desain fisik sistem *software*

g. *Deployment* Diagram

Memperlihatkan pemetaan *software* kepada *hardware*. Diagram - diagram tersebut diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda-beda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (*software*) adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengujian *software* menggunakan metode *black-box testing*. Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental/pokok sistem tanpa memperhatikan struktur logika *internal* perangkat lunak. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Pendekatan ini biasanya dilakukan oleh penguji yang tidak ikut serta dalam pengkodean *software*.

Black box testing menyinggung uji coba yang dilakukan pada *interface software*. Walaupun didesain untuk menemukan kesalahan dari *software* yang dibuat, ujicoba *black box* digunakan untuk memperkenalkan fungsi *software*

yang dioperasikan, apakah *input* diterima dengan benar dan *output* yang dihasilkan benar, dan apakah integritas informasi *eksternal* terpelihara.