BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat Purwa Caraka Music Studio

Purwa Caraka Music Studio berdiri pada tahun 1988, bermula dari sebuah rumah kecil di Jl. Mangga no. 12 Bandung. Kemudian pada tahun 1993 dibuka cabang kedua yaitu di Jl. Lengkong Dalam No. 3 Bandung dan selanjutnya dipindahkan ke kantor pusat Jl. Sriwijaya No. 44 Bandung yang lebih representative. Pada bulan April tahun 2000 menyusun cabang di pulau Batam bekerja sama dengan Sheila music. Purwa Caraka Music Studio Jakarta, Jl. BDN Raya No. 10 B Jakarta Selatan dibuka pada bulan Oktober tahun 2000.

Purwa Caraka music Studio semakin hari semakin berkembang dengan dibukanya cabang-cabang baru di berbagai wilayah di seluruh Indonesia diantaranya yaitu di daerah : Medan, Padang, Pekanbaru, Palembang (wilayah Sumatra); Bandung, Jakarta, Bogor, Depok, Tanggerang, Bekasi, Cirebon, Yogyakarta, Solo, Semarang, Malang, Gresik, Surabaya (Wilayah Jawa); Bali dan Makasar.

Perkembangan dari Purwa Caraka Music Studio cukup mengejutkan, hal itu bisa terlihat dari jumlah cabang yang sampai awal tahun 2010 ini mencapai 78 (tujuh puluh delapan) cabang yang tersebar di seluruh pelosok Iindonesia.

Sebagai suatu sekolah musik yang ternama di Indonesia, Purwa Caraka Music Studio menyediakan beberapa jurusan yang diantaranya yaitu :

Jurusan Vokal, Jurusan Drum, Jurusan Biola, Jurusan Keyboard, Jurusan Piano Klasik, Jurusan Piano Pop, Jurusan Gitar Klasik, Jurusan Gitar Elektrik, Jurusan Gitar Bass. Dengan biaya pendaftaran sebesar Rp 150.000,00 dan uang iuran bulanan sesuai dengan jurusan yang diambil dengan rincian sebagai berikut :

Table 3.1 Daftar biaya bulanan

JURUSAN	GRADE	IURAN/BULAN
DRUM	I	215.000
	II	230.000
	III	250.000
	IV	265.000
VOCAL	I	200.000
	II	215.000
	III	230.000
	IV	245.000
KEYBOARD	I	185.000
	II	205.000
	III	216.000
	IV	230.000
GITAR ELEKTRIK	I	180.000
	II	200.000
	III	215.000
GITAR KLASIK	I	175.000
	II	190.000
	III	205.000
	IV	215.000
	V	230.000
	VI	245.000
GITAR BASS	I	180.000
	II	200.000
	III	215.000
BIOLA	I	180.000
	II	200.000
	III	215.000
	IV	230.000
	V	245.000
	VI	260.000
	VII	270.000
PIANO KLASIK	PREP. A	205.000
	PREP. B	210.000
	I A	225.000

	I B	235.000
	II A	250.000
	II B	265.000
	III	280.000
	IV	300.000
	V	350.000
	VII	395.000
	VIII A	450.000
	VIII B	500.000
PIANO POP	I	200.000
	II	215.000
	III	225.000
	IV	245.000

3.1.2. Visi dan Misi Purwa Caraka Music Studio

3.1.2.1. Visi

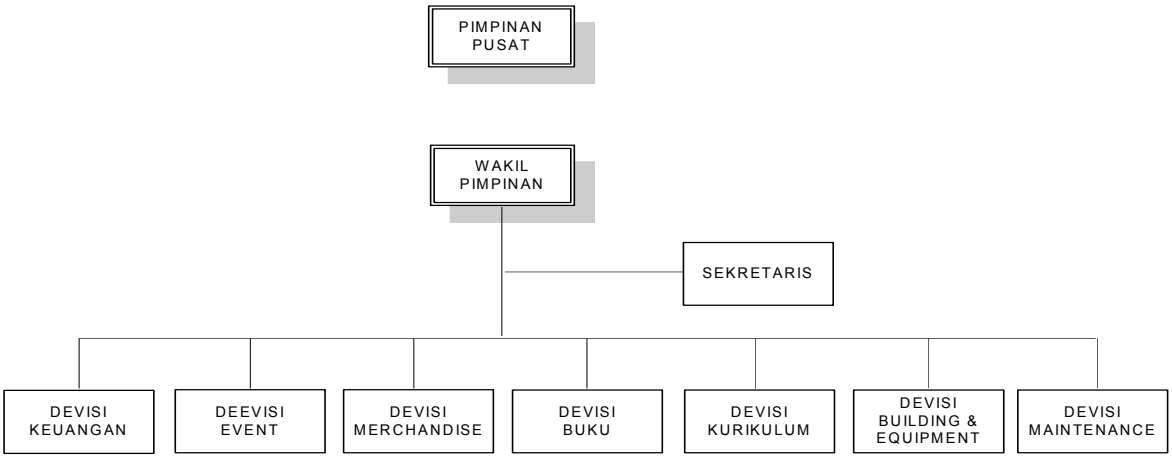
Menciptakan tempat belajar musik yang baik untuk orang-orang yang sadar dan mengerti bahwa musik adalah bagian yang penting dalam kehidupan.

3.1.2.2. Misi

1. Melalui musik, suatu hari nanti dapat menghasilkan musisi-musisi yang handal dan dapat berguna untuk bangsa dan Negara Indonesia.
2. Untuk menyeimbangkan pelajaran di sekolah formal bagi anak-anak di usia dini dan dalam masa pertumbuhan.
3. Menciptakan sebuah tempat belajar musik yang baik dengan fasilitas yang lengkap dan penuh dedikasi dalam bidang musik.
4. Memberikan sebuah pendidikan musik pada anak-anak dan terutama semua orang yang berminat pada music.

3.1.3. Stuktur Organisasi Purwa Caraka Music Studi

Struktur organisasi perusahaan merupakan bangunan fungsi bagian-bagian manajemen yang tersusun dari suatu kesatuan hubungan yang menunjukan tingkatan fungsi, tugas, wewenang dan tanggung jawab dalam manajemen perusahaan.



Gambar 3.1. Struktur Organisasi

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. **Pinpinan Pusat**

   Pimpinan Pusat bertugas mengatur kinerja perusahaan yang membawahi karyawan dan memastikan perusahaan berada dalam keadaan sehat.

2. **Wakil Pimpinan**

Wakil Pimpinan bertugas untuk membantu pimpinan pusat dalam mengatur kinerja perusahaan yang membawahi karyawan dan memastikan perusahaan berada dalam keadaan sehat.

3. **Sekretaris**

Sekretaris bertugas seperti umumnya sekretaris, mencatat baik notulensi rapat maupun kebutuhan harian dan bertanggungjawab langsung ke pimpinan.

4. **Devisi Keuangan**

Devisi Keuangan bertugas mengawasi jalan keluar masuknya keuangan serta mengaaudit setiap laporan keuangan, bertanggungjawab langsung ke pimpinan.

5. **Devisi Kurikulum**

Devisi Kurikulum bertugas merencanakan dan mengawasi hal yang berhubungan dengan kurikulum, ujian setiap cabang, seminar guru, workshop setiap cabang dan kegiatan belaja mengajar ditiap cabang.

6. **Devisi Buku**

Devisi Buku bertugas membuat anggaran pembelian buku, memenuhi permintaan buku dari tiap cabang, memeriksa pembelian tiap cabang secara berkala dan mengaudit tiap cabang.

7. **Devisi Building dan Equipment**

   Devisi Building dan Equipment bertugas mengelola perawatan alat musik dan bangunan (kelayakan), mengawasi renovasi bangunan setiap cabang baru.

8. **Devisi Event**

   Devisi Event bertugas menangani berbagai hal yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan (konser, recital dan promosi) yang diselenggarakan oleh pusat maupun cabang.

9. **Devisi Merchandise**

   Devisi Merchandise bertugas membuat anggaran pembelian barang, memenuhi permintaan tiap cabang, membuat inovasi design dan item merchandise secara berkala, memeriksa pembelian dan pembayaran tiap cabang, serta mengaudit tiap cabang.

10. **Devisi Maintenance Website**

    Devisi Maeintenance website bertugas mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan website perusahaan.

3.2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan, atau mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun karya ilmiah atau penelitian dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh.

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. Data deskriptif pada umumnya dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi, dimana metode tersebut dapat membuat gambaran secara sistematis, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu dan juga untuk menjawab rumusan masalah yang pertama. Sedangkan aksi ialah membuat rancangan sistem, hingga sistem tersebut siap di implementasikan di lapangan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1. Pengumpulan Data Primer :

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian terhadap Purwa caraka Music Studio adalah dengan cara:

a. Metode Wawancara

Dalam hal ini penelii melakukan tanya jawab secara langsung mengenai permasalahan yang dibahas yaitu tentang proses administrasi yang sedang berjalan. Wawancara itu di lakukan kepada pihak-pihak yang bersangkutan dimana wawancara ini berguna untuk memperjelas dan meyakinkan atas fakta atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan.

b. Metode Observasi

Metode ini diperlukan untuk mengetahui atau mendapatkan data yang tidak mungkin didapat dengan metode wawancara. Metode observasi ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan mengenai pengolahan sistem administrasinya.

3.2.2.2. Pengumpulan Data Sekunder

1. Studi pustaka yaitu dalam pengumpulan data ini penulis mencatat data dengan mempunyai buku-buku panduan sebagai landasan teoritis yang berkaitan dengan judul sebagai dasar penyusunan Tugas Akhir.
2. Studi dokumentasi yaitu dengan mempelajari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, yaitu berkas-berkas dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan sistem informasi administrasi di Purwa Caraka Music Studio.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang sebuah sistem informasi administrasi di Purwa Caraka Music Studio adalah dengan pendekatan tersruktur dan pengembangan secara prototype.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

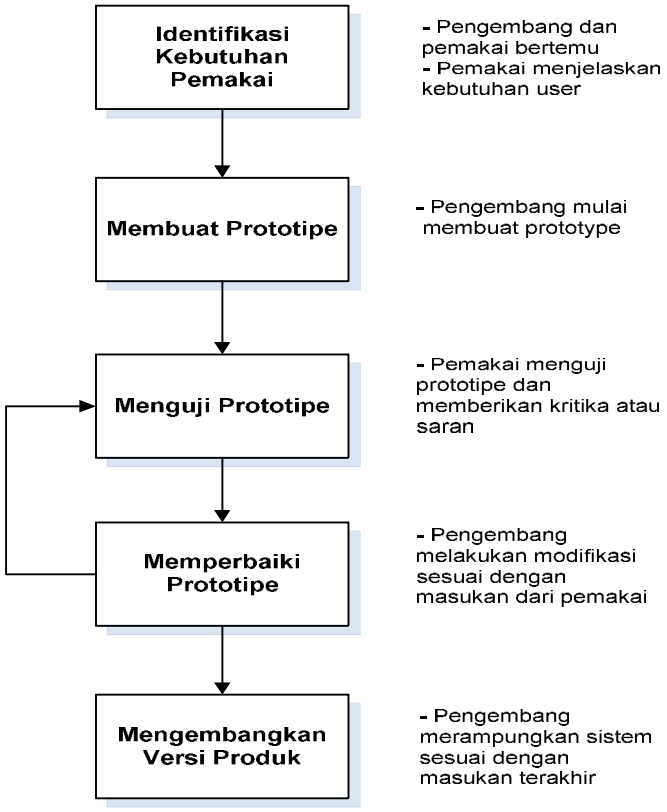
Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang sebuah sistem informasi administrasi dengan pendekatan Terstruktur. Pendekatan terstruktur adalah pengembangan sebuah model dari hasil analisa pemecahan permasalahan dengan menggunakan sebuah sistem komputer yang memiliki komponen-komponen dan hubungan yang sama atau serupa dengan permasalahan

aslinya. Pendekatan terstruktur mempunyai alat bantu (*tools*) seperti Flow Map, Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Kamus Data, Normalisasi, Tabel Relasi, Entity Relationship Diagram (ERD).

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan yaitu menggunakan metode Prototype karena metode ini menawarkan bagi pengembang sistem apabila tidak memiliki kepastian terhadap efisiensi algoritma, kemampuan penyesuaian dari sebuah sistem operasi atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dengan mesin. Dilihat dari situasi tersebut metode prototype menawarkan pendekatan yang terbaik.

Dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu langsung untuk mendefinisikan keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang telah diketahui dan mencari bidang-bidang yang masih memerlukan pendefinisian kemudian dilakukan perancangan kilat terhadap kebutuhan yang telah teridentifikasi pada pertemuan. Perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan/pemakai. Perancangan ini menuntun pembangunan perangkat lunak yang akan diberikan kepada pemakai. Selanjutnya prototype itu dievaluasi oleh pemakai dan digunakan sebagai landasan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Proses ini akan berulang sampai prototype yang dikembangkan memenuhi seluruh kebutuhan pemakai.



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan Prototipe

(Sumber : Abdul Kadir, Pengenalan Sistem Informasi 2003, Andi: Yogjakarta)

Tahapan dalam metode Prototype :

1. Identifikasi kebutuhan (Data)

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

2. Membangun prototyping

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

a. Merancang sistem

Dalam tahap ini prototipe dirancang secara terstuktur dari proses basis data hingga rancangan menu program.

b. Mengkodekan sistem

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

3. Menguji sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak, harus diuji dahulu sebelum digunakan.

4. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah buat sudah sesuai dengan yang diharapkan, apabila belum sesuai maka tahapan 2 dan 3 diulang kembali hingga sesuai dengan yang diharapkan oleh pelanggan dan lanjut ke tahap berikutnya.

5. Penerapan sistem

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

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. Flowmap

Flowmap 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.

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. akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem.

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 catalog 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.

5. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data diperlukan agar bias 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.

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.

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program.

Tujuan metode ini mencari kesalahan pada:

a) Fungsi yang salah atau hilang
b) Kesalahan pada interface
c) Kesalahan pada struktur data atau akses database
d) Kesalahan performansi
e) Kesalahan inisialisasi dan tujuan akhir