BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah PT. Manajemen Qolbu Televisi Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

MQTV merupakan singkatan dari Manajemen Qolbu Televisi. Berdiri pada bulan Juni 2002 di lingkungan Pesantren Daarut Tauhiid Bandung yang beralamat di Jl. Pak Gatot IV No. 55 Bandung. Pada awal berdirinya, MQTV merupakan sebuah lembaga pendokumentasian ceramah-ceramahnya KH. Abdullah Gymnastiar (Aa Gym) yang mengusung tema tentang konsep-konsep Manajemen Qolbu. Seiring dengan semakin banyaknya undangan ceramah Aa Gym untuk stasiun televisi, maka terbentuklah MQTV sebagai sebuah Rumah Produksi (*Production House*). Pada awal pendiriannya MQTV mempunyai tenaga berjumlah 10 orang.

Memasuki tahun 2003, dengan perkembangannya MQTV sebagai Rumah Produksi, Sumber Daya Manusia yang terlibat menjadi 21 orang, 3 orang Manajemen, 1 orang *Priland* 8 orang tenaga Animator, dan 10 orang sebagai staff Administrasi dan Produksi, sehingga selama tahun 2003 *Brand* MQTV semakin dikenal di dunia pertelevisian nasional (*Broadcasting*).

Pada tahun 2004, Alhamdulillah MQTV sudah menjadi sebuah Perseroan Terbatas (PT). Dengan demikian diharapkan MQTV menjadi Perusahaan *Broadcast* yang Profesional.

Tahun 2005, Program-program MQTV telah banyak mengisi acara dihampir seluruh televisi nasional.

Pertengahan Tahun 2006, tepatnya pada tanggal 23 Juli 2006, MQTV telah menjadi sebuah stasiun penyiaran untuk lokal, khususnya Bandung Raya, dengan mulai mengadakan siaran percobaan. Pada tanggal 27 Agustus 2006, MQTV mengadakan *Launching* sebagai Stasiun Penyiaran Lokal MQTV

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi Perusahaan Manajemen Qolbu Televisi

Menjadi Televisi Islam sebagai sahabat keluarga yang menyejukkan, memotivasi dan mempersatukan dengan mengimplementasikan Manajemen Qolbu.

Misi Perusahaan Manajemen Qolbu Televisi

1. Membangun perusahaan Televisi Penyiaran, Rumah Produksi dan Animasi sebagai sahabat penyejuk hati yang *competitif, inovatif* dan *credible.*
2. Membangun masyarakat prestatif berbasis Manajemen Qolbu menuju bangsa yang mempunyai tatanan kehidupan yang nyaman, tentram dan sejahtera
3. Mempererat rasa persatuan, kebersamaan dan persaudaraan untuk menciptakan semangat solusi, semangat bersaudara dan semangat maju bersama

3.1.3 Makna Filosofis Logo

PT.MQTV mempunyai logo yang memiliki arti dari cerminan visi dan misi perusahaan, logo dapat dilihat pada gambar 3.1.

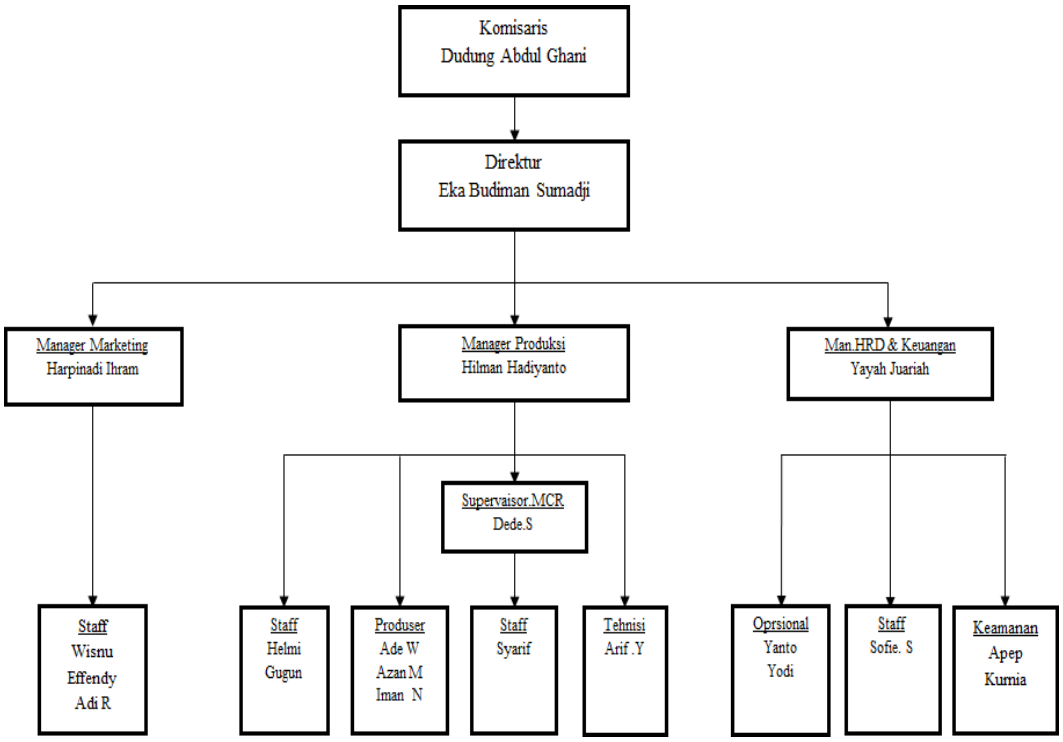


Gambar 3.1 Logo MQTV

1. Warna Biru : Melambangkan kesejukan, persahabatan, perdamaian sehingga diharapkan MQTV ini menjadi pembawa kebenaran yang akan menyejukkan masyarakat khususnya masyarakat Indonesia.
2. Huruf Mqtv : Kokoh dan Italic, mengartikan bahwa MQTV ini mempunyai Visi dan Misi yang kuat dalam menyampaikan kebenaran, namun dengan strategi yang tepat dengan menghadirkan program yang Universal, Sederhana dan Islami.
3. Dibawah Huruf Mqtv : Ada slogan "Sahabat Penyejuk Hati", memberikan kejelasan bahwa MQTV hadir di tengah-tengah masyarakat sebagai penyejuk hati dimana kalau sudah menjadi sahabat, MQTV akan menjadi tempat untuk saling memberi dan menerima kebaikan dan kesejukan.
4. Huruf Q Biru Bening : Merupakan akumulasi berjuta sinar yang menggumpal membentuk huruf Q memberikan arti bahwa MQTV ini akan mencetak biru prestasi di dunia sebagai pembawa dan penyampai Risalah Rasulullah SAW. Dan mencerminkan perusahaan yang berjiwa dinamis, professional dan mempunyai semangat kebersamaan.

3.1.4. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan merupakan bangunan fungsi bagian-bagian manajemen yang tersusun dari sesuatu kesatuan hubungan yang menunjukan tingkat fungsi, tugas, wewenang dan tanggung jawab dalam manajemen perusahaan Penerapan struktur organisasi PT. Manajemen Qolbu Televisi Bandung. berbentuk diagram ini dimana wewenang dari pimpinan dilimpahkan kepada satuan-satuan organisasi dibawahnya untuk semua bidang pekerjaan bantuan agar segala kebijakan pimpinan dapat terwujud dengan maksimal. Struktur organisasi ini dapat digambarkan seperti terlihat di Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Struktur Organisasi PT. Manajemen Qolbu Televisi Bandung

3.1.5 Deskripsi Tugas

Berikut adalah deskripsi tugas dari bagian-bagian yang terlibat didalam sistem sebagai berikut:

1. Komisaris adalah organ perseroan yang bertugas melakukan pengawasan secara umum dan atau khusus serta memberikan nasibat kepada direksi dalam menjalankan perseroan. Berfungsi untuk memimpin dalam pembuatan kebijakan perseroan yang mengatur dewan direksi dalam mengelola perseroan, mengawasi dan mengendalikan garis kebijakan yang telah ditetapkan dan dijalankan oleh dewan direksi.
2. Direktur adalah organ perseroan yang bertanggung jawab penuh atas pengurusan perseroan untuk kepentingan dan tujuan perseroan serta mewakili perseroan baik di dalam maupun di luar pengadilan sesuai dengan ketentuan Anggaran Dasar. Berfungsi untuk Memimpin dan mengendalikan persoalan sesuai dengan garis Kebijaksnaan yang telah ditetapkan Dewan Komisaris dan berdasarkan keputusan direksi serta mewakili direksi dalam mempertanggungjawabkan kepada Komisaris dan Rapat Pemegang Saham.
3. Manager Marketing adalah sebuah bagian perusahaan di perusahaan PT. Manajemen Qolbu Television yang memfokuskan kegiatannya pada memasarkan secara sinergis produk atau program yang diproduksi perusahaan baik dengan menjual hak siar atau pencarian iklan dan sponsorsip. Dipimpin oleh seorang Manager.
4. Manager Produksi adalah sebuah bagian dari perusahan PT. Manajemen Qolbu Television yang Merencanakan, mengkordinasikan, mengendalikan dan

mengembangkan strategi program (*programming*) kualitas acara tv dan strategi pemberitaan (*news*) sehingga menghasilkan program2 acara tv yang berkualitas, layak dan disukai pemirsa serta sesuai visi misi Perusahaan.

5. Manager HRD & Keuangan adalah sebuah bagian perusahaan di perusahaan PT. Manajemen Qolbu Television yang Menjalankan aktifitas administrrasi dan tata usaha perkantoran dan kepegawaian. Dan keuangan kegiatannya pada pengelolaan secara efektif dan efisien keuangan perusahaan untuk mensupport kelancaran operasional keseluruhan perusahaan, mengelola sumber daya Manusia yang berkualitas dan Mengelola administrasi perkantoran.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah metode yang menghasilkan produk juga melibatkan individu sebagai objek penelitian.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskritif. Penelitian deskritif adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri-ciri variabel, dimana dalam penelitian ini untuk bertujuan memeperoleh gambaran tentang kinerja program yang dirancang dan diimplementasikan kepada pengguna pada PT.Manajemen Qulbu Televisi Bandung.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam pengembangan sistem informasi tentunya diperlukan jenis data yang akurat sesuai dengan sisitem yang akan dikembangkan, oleh karena itu dibutuhkan sekali suatu teknik pengumpulan data yang tepat dan akurat. Jenis data yang digunakan penulis dalam tahapan analisa dan dapat tahapan perancangan adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara,Observasi)

Sumber data primer, yaitu data yang dipeoleh langsung dari sumbernya, diamati dan di catat untuk pertama kalinya. Data dipeoleh secara langsung dalam kegiatan yang berlangsung pada pt.manajemen qulbu televise bandung.

Apapun metode penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk pengumpulan data dan informasi yang berupa:

1. Observasi

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung dan ikt serta dalam kegiatan yang berlangsung pad apt.manajemen qulbu televise bandung khususnya bagian Manajemen HRD dan keuangan yang merangkap jabatanya guna memperoleh gambaran yang berhubungan dengan sisitem informasi penggajian pegawai.

2. Wawancara (Interview)

Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab secara langsung mengenai permasalahan yang akan diteliti kepada pihak yang bersangkutan dibagian manager HRD dan keuangan yaitu mengenai hal-hal yang menyakut pendataan

data pegawai, pendataan jabatan, pendataan absensi, penghitungan potongan dari absensi dan perhitungan gaji pegawai. Wawancara ini bertujuan untuk memeperjelas dan menykinkan atas fakat atau informasi yang dipeoleh melalui observasi.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (dokumentasi)

Sumber data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari sumber lain seperti catatan perusaha, arsip-arsip, dokumen-dokumen, file-file yang ada. Penulis mengumpulkan dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam proses analisis dan desain pengembangan sisitem yang akan dibuat. Studi Dokumentasi, melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan masalah penggajian pegawai dari dokumen yang diberikan oleh perusahaan berupa dokumentasi from untuk data gaji pegawai, laporan pendataan pegawai, beserta absensinya.

3.2.3 Metode pendekatan dan pengembangan sistem

Di dalam sebuah penelitian diperlukan adanya Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan, oleh karena itu dengan mengikuti metodologi atau prosedur-prosedur yang ada diharapkan penelitian dapat diselesaikan dengan baik secara sistematis, faktual, dan akurat yang dikumpulkan, diolah, diteliti, dan dianalisa.

3.2.3.1 Metode pendekatan sistem

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan sistem terstruktur. Menurut Roger S.Pressman,Ph.D.

(2002 : 351) analisis terstruktut adalah aktivitas pembangunan model, dengan menggunakan notasi yang sesuai dengan prinsip analisis operasional, menciptakan model yang menggambarkan muatan dan aliran informasi(data dan kontrol), membagi sistem secara fungsional dan secara behavioral dan menggambarkan esensi dari apa yang harus dibangun. Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan-permasalahan akan dipecahkan dengan hasil dari sistem yang mudah untuk dipelihara serta fleksibel. Pendekatan sistem ini mempunyai dokumentasi yang baik sehingga dapat meningkatkan produktivitas. Adapun alat yang dipergunakan dalam metode terstruktur ini berupa Diagram Alir (Flow Map), Diagram Konteks (Context Diagram), DFD (Data Flow Diagram), Kamus Data (Data Dictionary), ERD (Entity Relational Diagram), dan Normalisasi yang berorientasi pada proses dan data.

3.2.3.2 Metode pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah Metode *Protoptyping.* Metode *Protoptyping* dapat memberikan gambaran/ide bagi seorang analis sistem untuk menyajikan gambaran secara lengkap. Dengan demikian model sistem dapat dilhat baik dari sisi tampilan maupun teknik prosedural yang akan dibangun. Atas dasar itulah metode pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *Protoptyping*. 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 mendefinisikan kebutuhan. Prototype akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual aktual direkayasa dengan

kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan. Sumber : Roger S. Pressman (2002:39), Berikut rincian tahapan-tahapan yang akan dikerjakan dalam proses *Protoptyping* , diantaranya :

1. Mengidentifikasi kebutuhan, yaitu analisa terhadap kebutuhan calon user
2. *Quick design*, yaitu pembuatan desain secara global untuk membentuk perangkat lunak atau *software* (s/w) sebagai contoh.
3. *Build prototype*, yaitu pembuatan perangkat lunak prototipe termasuk pengujian dan penyempurnaan
4. Evaluasi sistem yaitu mengevaluasi prototipe dan memperhalus analisa kebutuhan calon pemakai
5. implementasi

Prototipe bisa menjadi paradigma yang efektif bagi rekayasa perangkat lunak. Kuncinya adalah mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang keduanya harus setuju bahwa prototipe dibangun untuk berfungsi sebagai mekanisme pendefinisian kebutuhan. Beberapa alasan penulis menggunakan prototipe sebagai metode pengembangan yaitu biaya yang tidak terlalu besar, tidak memerlukan waktu yang lama, dan prototipe paling baik digunakan untuk penerapan sistem yang kecil.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Analisis dan Perancangan terstruktur dapat memberikan penjelasan yang lengkap dan sistem dipandang dari elemen data, dimana dalam sistem terdapat flow map, Diagram Konteks, DFD, Kamus Data, Perancangan Basisdata

(Normalisasi, Relasi Tabel, ERD, Struktur File dan Kodefikasi). Adapun penjelasanya sebagai berikut :

1. Flow Map

Flow map merupakan bagan alir sistem yang digunakan untuk menggambarkan arus dari dokumen-dokumen yang ada di perusahaan/organisasi. Dengan flow map akan teridentifikasikan hal-hal sebagai berikut :

a. Bagaimana aliran yang terjadi dari setiap aktifitas ataupun dokumen

b. Apa yang menjadi arahan dari aliran sehingga terjadinya pergerakan dan apa yang menjadi sumber dan tujuannya.

c. Berapa banyak aliran yang terjadi.

d. Informasi umum tentang apa yang mengalir dan bagaiman itu mengalir

2. Diagram Konteks

Diagram konteks dibuat untuk menggambarkan sumber serta tujuan data yang akan diproses atau dengan kata lain diagram tersebut digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum atau global dari keseluruhan sistem yang ada. Diagram konteks akan memetakan model lingkungan yang mengambarkan interksi antara sistem.

3. Data Flow Diagram (DFD)

DFD malayani dua tujuan : (1) untuk memberikan indikasi mengenai bagaimana data ditransformasi pada saat data bergerak melalui sistem dan (2) untuk menggambarkan fungsi-fungsi (dan sub-fungsi) yang mentransformasi aliran data. DFD memberikan informasi tambahan yang digunakan selama analisis domain

intormasi dan berfugsi sebagai dasar bagi pemodelan fungsi. Sumber : Roger S.Pressman,Ph.D. (2002 : 351)

DFD memproses sistem dalam komponen-komponen beserta seluruh penghubung antar komponen. *DFD* ini merupakan penurunan atau penjabaran dari diagram konteks.

4. Kamus Data

Menurut Roger S.Pressman,Ph.D. (2002 : 351) Kamus Data adalah penyimpanan yang berisi deskripsi dari semua objek data yang dikonsumsi atau diproduksi oleh perangkat lunak.

5. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data ini terdiri dari Normalisasi, Tabel Relasi, ERD (Entity Relasi Diagram), Struktur File. Berikut penjelasan perancangan basisdata tersebut :

A. Normalisasi

Menurut Bunafit Nugroho (2005:84) Proses Normalisasi akan memecah sebuah kasus ke dalam table-tabel yang berelasi sehingga kejadian redudansi dapat dihindari. Dengan demikian, dapat di simpulkan bahwa normalisasi adalah sebuah cara memecah atau memisahkan sebuah table yang mengalami redudansi data ke dalam dua entitas/table atau lebih. Pada tahap normailisasi ada beberapa tahapan yang harus dilakukan. Tahapan ini diperlukan untuk menyesuaikan table dengan data asli yang ada. Berikut mengenai penjelasan tahap-tahap pembentukan normalisasi :

1. Bentuk tidak normal (unnormal)

Merupakan bentuk table yang tidak dapat menampung data secara lengkap, ditandai dengan adanya data yang tidak lengkapsehingga informasinya tidak dapat terbaca utuh.

2. Bentuk Normal Pertama (1NF)

Bentuk normal pertama biasa dikenakan pada tabel yang belum ternormalisasi. Suatu Tabel dikatakan dalam bentuk normal pertama jika dan hanya jika setiap atribut bernilai tunggal untuk setiap baris.

3. Bentuk Normal Kedua (2NF)

Bentuk normal kedua didefinisikan berdasarkan dependensi fungsional. Suatu relasi berada dalam bentuk normal kedua jika dan hanya jika :

a. Berada pada bentuk normal pertama

b. Semua atribut bukan kunci memiliki dependensi sepenuhnya terhadap kunci primer.

4. Bentuk Normal Ketiga (3NF)

Normalisasi ketiga ini dilakukan apabila dua cara di atas gagal atau dengan kata lain masih terdapat penumpukan data. Untuk kasus-kasus sederhana, setelah melalui bentuk normalisasi tingkat 3 ini, biasanya table telah siap digunakan karena kemungkinan redudansi data sudah tidak terjadi ketika di masuki banyak data. Jika tidak, maka dapat dilanjutkan dengan melakukan normalisasi tingkat 4 dan 5.

B. Tabel Relasi

Relasi table secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu database yang didalamnya terdapat table-tabel yang saling berelasi satu sama lain. Relasi antar table dengan table yang lainnya ditentukan berdasarkan aturan-aturan tertentu.

C. *Entitiy Relationship Diagram* (ERD)

ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. ERD berbeda dengan DFD yang merupakan suatu model jaringan fungsi yang akan dilaksanakan oleh sistem, sedangkan ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada strukturstruktur dan hubungan data.

Adapun elemen-elemen dari ERD adalah sebagai berikut:

1. *Entity* (entitas)

Entity (entitas) adalah sesuatu apa saja yang ada di dalam sistem, nyata ataupun abstrak di mana data tersimpan atau di mana terdapat data. *Entity* digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang.

2. Relationship

Relationship adalah hubungan alamiah yang terjadi antar *entity* (entitas). *Relationship* digambarkan dengan sebuah bentuk belah ketupat.

3. *Relationship degree* (derajat *relationship*)

Relationship degree adalah jumlah entitas yang berpartisipasi dalam satu *relationship*.

4. Atribut

Atribut adalah sifat atau karakteristik dari tiap entitas maupun tiap *relationship*.

5. Kardinalitas (*cardinality*)

Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum baris yang dapat berrelasi dengan entitas pada entitas yang lain.

Ada 3 macam kardinalitas, yaitu :

a. One to one (satu ke satu)

Tingkat hubungan ini menunjukkan hubungan satu ke satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama, dan hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang kedua. Artinya setiap baris pada entitas A berhubungan dengan paling banyak satu baris pada entitas B dan begitu juga sebaliknya.

b. One to many atau many to one (satu ke banyak atau banyak ke satu)

Tingkat hubungan satu ke banyak adalah sama dengan banyak ke satu tergantung dari arah mana hubungan itu dilihat. Artinya untuk satu kejadian pada entitas pertama mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas kedua.

*c. Many to many (*banyak ke banyak)

Tingkat hubungan banyak ke banyak terjadi jika tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya. Dilihat dari entitas yang pertama maupun dari entitas yang kedua.

D. Struktur File

Struktur file merupakan struktur dari file-file dalam basis data, baik itu file tipe data maupun deskripsi lain file-file tersebut.

E. Kodefikasi

Kodefikasi berfungsi untuk mendefinisikan suatu objek secara singkat, mengklasifikasikan data dan memasukan data kedalam database. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf angka dan karakter khusus.

3.2.4. Pengujian software

Pengujian merupakan suatu proses eksekusi program yang ditujukan untuk menemukan error Untuk pengujian pada penelitian ini akan digunakan Black Box Testing (yang besar) yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang,
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Dalam metode pengujian *black box*, terdapat faktor-faktor pengujian untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan perangkat lunak. Rencana pengujian untuk perangkat lunak yang dirancang akan dilakukan dengan menggunakan dua faktor pengujian. Dua faktor pengujian tersebut adalah.

1. File Integrity

Yaitu pengujian menekankan pada data yang dimasukan melalui aplikasi akan tidak bisa diubah. Prosedur yang akan memastikan bahwa file yang digunakan benar dan data dalam file tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

2. Authorization

Yaitu pengujian yang dilakukan untuk menjamin data yang diproses sesuai dengan ketentuan manajemen. Authorisasi menyangkut proses transaksi secara umum dan khusus.