BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Objek yang diteliti adalah sebuah lembaga yang bergerak dalam bidang pelatihan kuliner yang berdiri di kota Surabaya, yaitu Delima kuliner Surabaya atau sering dipanggil DKS. Untuk melihat gambaran yang lebih jelas, maka berikut pembahasan mengenai sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi serta *job description* dari Delima kuliner Surabaya.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Sejarah Singkat Perusahaan

Tahun 2000, ketika itu ibu **Tri Sulistyowati** atau yang lebih sering di sebut dengan **ibu Luluk** dan keluarganya tinggal di jalan Pesawon Juanda Surabaya, memasak dan membuat kue adalah hobby baginya, karena tetangga banyak yang tahu akan kepandaiannya memasak, maka ibu **Tri Sulistyowati** sering menghadiri undangan dari acara balai desa hingga kecamatan dan sering mengisi seminar-seminar diberbagai sekolahan gizi di Surabaya. Dengan seiringnya waktu, ibu **Tri Sulistyowati** ingin membuka tempat pelatihan kuliner untuk masyarakat yang ingin mengetahui lebih dalam perkembangan kuliner di Indonesia dan membantu masyarakat mencari solusi dalam membuka usaha dibidang kuliner. Akhirnya kursus pertama pun mulai dibuka pada tahun 2003, awal mulai dibukanya tempat kursus hanya diikuti 15 peserta yang didominan

oleh tetangga dan warga sekitar. Dengan perjalanan panjang, kursus ibu **Tri Sulistyowati** banyak diminati, peserta kursus bukan hanya warga sekitar saja melainkan juga dari daerah-daerah lain ini. Perkembangan DKS tidak luput dari dukungan suami beliau dan keluarga besar, selain itu pelayanan yang ramah dan proses pelatihan yang lebih mengutamakan kekeluargaan adalah satu kelebihan yang dimilliki DKS hingga saat ini. Menurut informasi dari salah satu karyawannya, tujuan ibu **Tri Sulistyowati** mengajarkan membuat makanan, kue, roti dan usaha kuliner adalah untuk menularkan ilmunya agar masyarakat lain bisa mengkreasikan makanan dan membuat ide baru untuk masakan nusantara dalam hal membuat kue, roti dan membuat masakan yang lezat serta membantu masyarakat agar dapat membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat lain. DKS ini juga salah satu tempat pelatihan yang menyediakan paket pelatihan yang mempelajari usaha kuliner kepada pesertanya agar bisa mengembangakan bakat yang dimilikinya menjadi sesuatu yang bisa dijual kembali atau dengan kata lain menjadi wirausaha dibidang kuliner. Saat ini **bpk. Sudiono** tidak lain adalah suami ibu **Tri Sulistyowati adalah** pimpinan dari DKS yang memanajemen usaha tersebut sedangakan ibu **Tri Sulistyowati** lebih fokus dalam memimpin tim pengajar yang professional agar dapat mencapai semua visi dan misi DKS.

DKS mempunyai beberapa paket yang bisa diikkuti oleh peserta. Saat ini program paket yang ada pada DKS adalah:

a. Paket A (Junior class)
    1. Biaya: 2000000
    2. Kursus yang mempelajari beberapa masakan kuliner tradisional hingga modern.

b. Paket B (Senior class)
    1. Biaya: 3500000
    2. Kursus yang bisa mempelajari tentang kewirausahaan di bidang kuliner sebagai berikut :
        a. Mengenal gambaran aneka usaha kuliner
        b. memilih usaha kuliner yang tepat untuk masing-masing peserta
        c. Mengenal cara awal buka usaha
        d. Mengetahui perhitungan modal usaha,
        e. modal pokok dan perhitungan keuntungan usaha kuliner
        f. Mengetahui gambaran produksi usaha kuliner
        g. Mengetahui cara pemasaran yang tepat untuk usaha kuliner
        h. Membuat sistem dalam opresional dan SDM

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi adalah rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan pada akhir periode perencanaan, sedangkan Misi adalah rumusan umum mengenai upaya-upaya yang akan dilaksanakan untuk mewujudkan Visi. Delima Kuliner Surabaya (DKS) sebagai tempat pelatihan kuliner memiliki visi dan misi sebagai berikut :

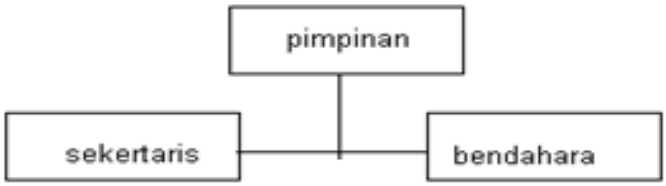
a. Visi

Menjadi pusat pelatihan dan pengembangan tempat Kuliner terkemuka yang mampu menghasilkan tenaga-tenaga ahli secara professional.

b. Misi

1. Menyelenggarakan pengembangan dan pelatihan kuliner yang berkualitas.
2. Mempersiapkan dan menghasilkan peserta didik menjadi tenaga-tenaga ahli di bidang kuliner.

3.1.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

1.1.4 Deskripsi Tugas

Pimpinan

1. Menetapkan kebijakan serta melakukan usaha ke arah tercapainya maksud dan tujuan tempat pelatihan Delima Kuliner Surabaya.
2. Menetapkan, mengesahkan dan atau menghentikan pengajar dan staff Delima Kuliner Surabaya.
3. Mengatur, mengelola, dan memberdayakan aset-aset milik Delima Kuliner Surabaya.
4. Menetapkan ketentuan administrasi keuangan dan persuratan.
5. Mengkoordir dan mengawasi jalannya pelatihan dan para pengajar

Sekertaris

1. Bertanggung jawab dalam bidang administrasi dan pendaftaran.
2. Membuat dan bersama ketua menandatangani surat ke dalam dan keluar.
3. Bersama ketua membuat laporan bulanan dan tahunan kegiatan.
4. Bertanggung jawab dalam mengusahakan tersedianya dana kegiatan pada Delima Kuliner Surabaya.
5. Membagi tugas, melaporkan serta mempertanggung jawabkan tugas bawahan kepada pimpinan untuk kelancaran pelaksanaan tugas.

Bendahara

1. Bertanggung jawab dalam pemasukan dan pengeluaran uang.
2. Membuat pembukuan keuangan resmi dan sesuai standar baku keuangan.
3. Membuat dan bersama pimpinan menandatangani surat bukti keluar dan masuk uang.
4. Membuat laporan keuangan bulanan dan tahunan.

3.2 Metode Penelitian

3.2 1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang penulis gunakan adalah metode berorientasi objek menggunakan model Rational Unified Procces (RUP), dimana desain penelitian merupakan langkah penting di dalam menyelesaikan sebuah proyek penelitian.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang sedang diteliti, cara yang digunakan untuk pengumpulan data primer adalah sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Melakukan pengamatan langsung pada Delima kuliner Surabaya, adapun hasil dari pengamatan yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa belum adanya pelantara penunjang pengembangan pelatihan berbasis web sehingga membuat peserta dan pengajar mempunyai keterbatasan untuk berinteraksi dikarenakan

dibatasi oleh ruang dan waktu, selain itut admin tidak dapat bekerja lebih efisien dengan sisitem manual yang sekarang sedang berjalan. Disamping itu publik tidak dapat mencari informasi tentang pelatihan DKS dikarenakan ruang dan waktu yang dibatasi.

2. Teknik Wawancara

Melakukan tatap muka langsung dengan pimpinan atau owner DKS dan bagian sekertaris Delima kuliner Surabaya dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan objek yang dianalisa. Adapun hasil dari wawancara yang dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa Delima kuliner Surabaya tidak memiliki aplikasi yang bisa menjadi pelantara dalam penunjang pengembangan pelatihan oleh karena itu perlu adanya suatu perantara sebagai penunjang pengembangan pelatihan untuk proses pelatihan yang menyenangkan dan efektif. Sehingga aktivitas yang ada dalam pelatihan DKS bisa berjalan lebih efektif dan efisien.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (dokumentasi)

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara pengumpulan dokumen-dokumen yang mendukung dalam penulisan skripsi ini. Ada beberapa dokumen yang telah diberikan Delima kuliner Surabaya yang dapat mendukung, diantaranya profil lembaga, daftar pengajar, daftar murid, modul, form registrasi dan daftar jenis paket pelatihan.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode analisis dan pemrograman berorientasi objek. Alat-alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan pemrograman berorientasi objek yaitu dengan notasi UML dengan membuat tujuh diagram yaitu, *Use case diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Collaboration diagram, Class diagram, Component diagram, Deployment diagram.*

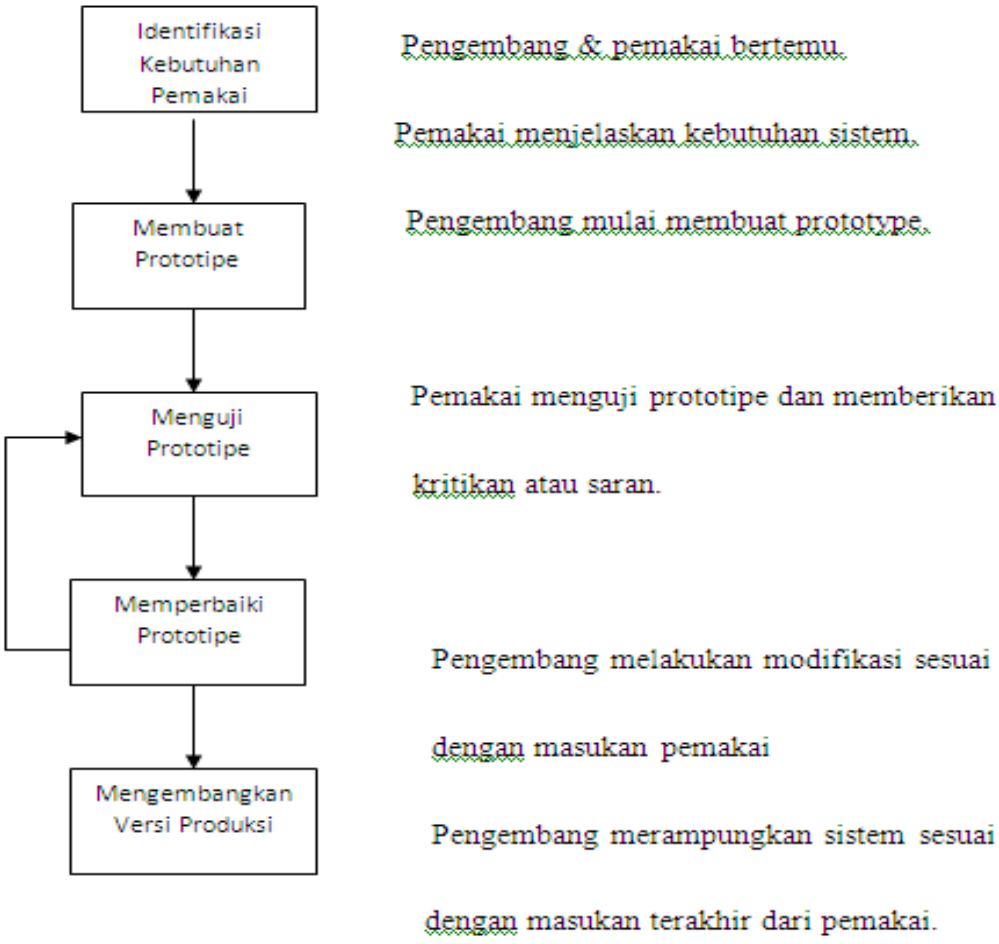
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

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 yang baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengabaikan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

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 direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam membuat sistem dengan menggunakan metode Prototipe.

1. Identifikasi Kebutuhan Sistem.
2. Membuat Prototipe.
3. Menguji Prototipe.
4. Memperbaiki Prototipe.
5. Mengembangkan Versi Produksi.



Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dan *prototype*

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1) ***Use case diagram***

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

2) ***Activity* diagram**

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya state sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum

3) *Sequence diagram*

Sequence diagram digunakan untuk memberikan gambaran detail dari setiap use case diagram yang telah dibuat sebelumnya. Setiap objects yang terlibat dalam sebuah use case digambarkan dengan garis putus-putus vertical, kemudian message yang dikirim oleh object digambarkan dengan garis horizontal secara kronologis dari atas ke bawah.

4) Collaboration diagram

Collaboration diagram menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian *message*. Setiap *message* memiliki sequence number, di mana message dari level tertinggi memiliki nomor 1. *Messages* dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

5) ***Class diagram***

Class diagram menggambarkan class dan hubungan antar class di dalam sistem. Class diagram dibangun berdasarkan use case diagram, sequence diagram yang telah d buat sebelumnya.

Class memiliki tiga area pokok :

1. Nama (dan stereotype)
2. Atribut
3. Metoda

Atribut dan metoda dapat memiliki salah satu sifat berikut :

a) *Private,* tidak dapat dipanggil dari luar class yang bersangkutan

b) *Protected*, hanya dapat dipanggil oleh class yang bersangkutan dan anak-anak yang mewarisinya

c) *Public*, dapat dipanggil oleh siapa saja

6) Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.

7) Deloyment/physical Diagram

Deployment atau *physical* diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (*software*) menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (software) yang dibuat.

Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya 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 databse eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.