BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Menurut Husein Umar (2008:303) dalam bukunya menerangkan bahwa: Objek penelitian menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian. Juga dimana dan kapan penelitian dilakukan. Bisa juga ditambahkan hal-hal lain jika dianggap perlu.

Objek penelitian merupakan suatu yang dijadikan fokus dalam melakukan suatu penelitian. Objek penelitian ini tentang Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Dapur Q'ta, dimana objek yang dijadikan penelitian responden adalah penjualan kantin gaul dengan maksud untuk dapat membantu kasir dalam transaksi penjualan dan pembelian.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Pada bulan Februari 2011 pemiliknya berfikiran ingin membuat usaha yng peminatnya banyak, dan dia berfikir untuk membuat usaha kantin makanan dan minuman. Pemiliknya pun mengajak temannya untuk bekerjasama dalam usaha kantinnya, temannya pun bersedia untuk bekerja sama dengan sistem bagi hasil dalam usahanya itu. Mereka pun mencari tempat dimana konsumen meminati kantin mereka, mereka pun memilih di Jl. Raya siliwangi depan torserba surya di kadipaten-majalengka . setelah setahun ini usaha mereka semakin maju, diluar harapan mereka.

3.1.2 Visi dan Misi

3.1.2.1 Visi Organisasi

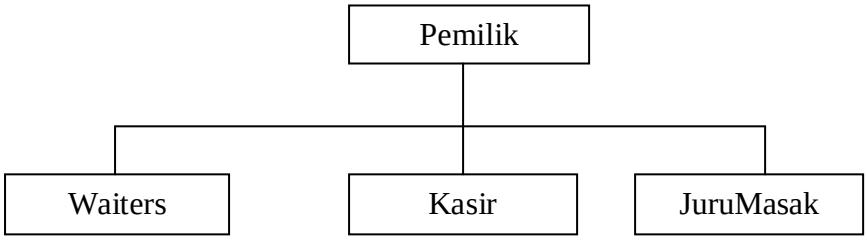
Visi dari rumah makan dapur q'ta dalah untuk mewujudkan rumah makan dapur q'ta yang bermutu tinggi dan memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan.

3.1.2.2 Misi Organisasi

Misi dari rumah makan dapur q'ta adalah menjadikan rumah makan yang terbaik dalam kualitasnya terhadap makanan dan pelayanan.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi rumah makan Dapur Q'ta dapat digambarkan dengan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur organisasi rumah makan dapur q'ta

3.1.4 Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas serta tanggung jawab dari masing-masing menurut struktur organisasi rumah makan Dapur Q'ta adalah sebagai berikut:

1. Pemilik

   Merencanakan,memimpin dan mengendalikan kebijakan dalam mencapai tujuan rumah makan tersebut dalam jangka pendek maupun jangka panjang, bertanggung jawab atas seluruh jalannya kegiatan rumah makan, menerima laporan dari kasir tentang perkembangan penjualan dan pembelian makanan, mengupdate bahan baku makanan.

2. Waiters

   1. Menerima pesanan pelanggan
   2. Mengantarkan pesanan pelanggan

3. Kasir

   Menghitung tagihan pesanan pelanggan dam memproses pembayaran pelanggan.

4. JuruMasak

   1. Menyediakan pesanan pelanggan
   2. Membersikan peralatan dapur

3.1.5 Metode Penelitian

Pengertian metode penelitian yang dikemukakan Sugiyono (2009 : 2) adalah sebagai berikut : " Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan, dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah."

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian dengan desain penelitian deksriptif dan action. Dalam memecahkan masalah yang ada pada suatu penelitian diperlukan penyelidikan yang hati – hati, teratur dan terus menerus. Sedangkan untuk mengetahui bagaimana seharusnya langkah – langkah penelitian dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Adapun desain penelitian yang dilakukan penulis dalam sistem informasi penjualan dan pembelian adalah sebagai berikut:

1. Metode Deskriptif

Menurut Nazir (2005:54), Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meniliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari peneliti deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki. Dengan hal ini peneliti sebagai pengamat.

2. Action

Dimana suatu proses yang dilakukan setelah dilakukannya penelitian dan pengumpulan data yang dibutuhkan, dan setelah terkumpulnya semua data yang dibutuhkan penulis bisa langsung melakukan action. Seperti membangun Sistem

Informasi Penjualan dan Pembelian dengan menggunakan software yang telah ditentukan yaitu Netbeans dan Database xampp.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini jenis pengumpulan data dan metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data tersebut dapat memberikan gambaran mengenai objek yang sedang diteliti.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data yang diperoleh dari sumber-sumber asli. Sumber asli disini diartikan sebagai sumber pertama dari mana data tersebut diperoleh secara langsung, dengan menggunakan tehnik pengumpulan data primer yaitu melalui Observasi dan wawancara di Dapur Q'ta .

Observasi adalah sesuatu yang diamati untuk tujuan tertentu. Teknik ini dipilih karena dengan observasi, peneliti dapat mengamati keadaan penjualan dalam hal transaksi penjualan yang dilakukan kasir.

Wawancara adalah percakapan tanya jawab yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Teknik ini dipilih karena dengan wawancara , peneliti bisa bertatap muka secara langsung dengan informan sehingga bisa mendapatkan informasi lain secara gerak tubuh dan mimik wajah informan.

Data primer ini berupa antara lain:

1. catatan hasil wawancara
2. hasil observasi ke lapangan secara langsung
3. data-data mengenai informan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama. Adapun data sekunder yang digunakan yaitu sumber tertulis yang antara lain terdiri dari:

1. Sumber buku, Jurnal Ilmiah dan Internet

   Buku-buku, jurnal dan data yang berasal dari internet sangat berguna untuk menunjang penelitian ini.sehingga dapat mengevaluasi keadaan yang ada.

2. Data Penjualan dan Data Pembelian

   Mengumpulkan data sekunder dari data-data transaksi penjualan dan data pembelian melalui dokumen-dokumen.

3. Dokumentasi penjualan dan pembelian

   Mengumpulkan dokumentasi dari kasir dan pemilik yang berguna sebagai menambah data peneliti.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

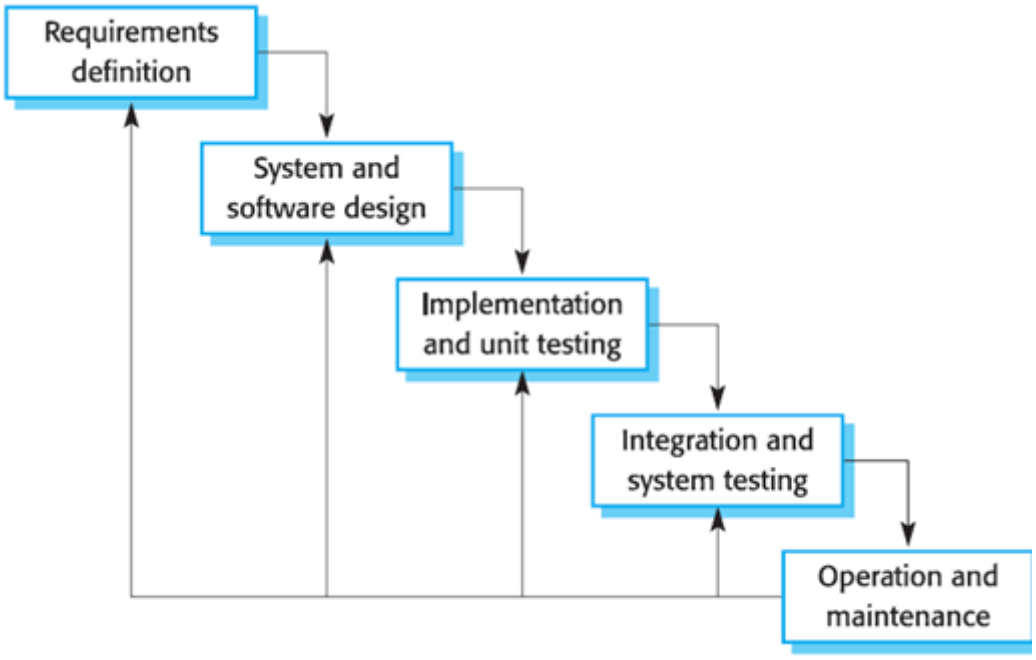
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang dilakukan oleh penulis adalah terstruktur. Metode pendekatan terstruktur menurut Azhar Susanto

(2004:373) adalah pendekatan formal untuk memecahkan masalah-masalah dalam aktivitas bisnis menjadi bagian-bagian kecil yang dapat diatur dan berhubungan.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah medel waterfall. Linear Sequential Model atau waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Berikut ini gambaran dari waterfall model. Fase-fase dalam waterfall model menurut referensi Sommerville:



Gambar 3.1 Fase-fase dalam Waterfall Sommerville

1. Definisi dan analisis kebutuhan (*Requirements analysis and definition)*

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bias menghasilkan desain yang lengkap.

2. Sistem dan desain perangkat lunak (*System and software design)*

   Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. Implementasi dan Uji unit (*Implementation and unit testing)*

   Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. Integrasi dan pengujian sistem (*Integration and system testing)*

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*System testing).*

5. Operasi dan Pemeliharaan(*Operation and maintenance)*

   Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Untuk merancang suatu sistem diperlukan alat bantu, maka dalam tugas akhir ini mengunakan alat bantu sebagai berikut:

1. Flow Map

   Flowmap merupakan penggambaran secara grafik prosedur-prosedur dalam suatu sistem informasi yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengembangkan sistem.

2. Diagram Konteks (*Context Diagram)*

   Menurut Andri Kristanto (2008:70) Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entity luar, masukkan dan keluaran sistem. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

3. DFD (*Data Flow Diagram)*

   Menurut Jogiyanto (2005:700) DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur(*structured analysis and design)*. DFD merupakan alat yang cukup popular saat ini, karena dapat menggunakan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas."

   Beberapa symbol digunakan di DFD adalah sebagai berikut:

   1. *External entity*(kesatuan luar) atau *boundary* (batas sistem)

Setiap sistem pasti mempunyai batasan sistem (*boundart)* yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*external entity)* merupakan kesatuan dilingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada dilingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output sistem.

2. *Data Flow* (Arus data)

   Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan data, dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukan dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

3. *Process*(Proses)

   Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau computer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk menghasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

4. *Data Store*(Simpanan data)

   Simpanan data (*data store)* merupakan simpanan dari data.

4. Kamus Data

Menurut Jogiyanto (2005:725) kamus data adalah catalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem

informasi. Dengan menggunakan kamus data analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.

5. Perancangan Basis Data

   Untuk merancang suatu sistem informasi dibutuhkan database. Merancang basis data merupakan dasar dari pembuatan database, sehingga perancangan basis data mempengaruhi suatu sistem informasi. Perancangan basis data dilakukan dengan menggunakan teknik normalisasi dan *Entity Relationship.*

6. Normalisasi

   Menurut AL-Bahran Bin Ladjamuddin B (2004:174) normalisasi adalah proses pengelompokan data ke dalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud satu bentuk database yang mudah untuk dimodifikasi.

7. *Entity Relationship Diagram*(ERD)

   Menurut Yakub (2008:25) ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak. ERD juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang memiliki sejumlah atribut dengan entitas yang lain dalam suatu sistem yang terintegrasi.

3.2.4 Pengujian Software

Proses pengujian perangkat lunak merupakan tahapan dalam rekayasa perangkat lunak dimana secara fisik terlihat lebih banyak sisi desktuktifnya dibandingkan sisi konstruktifnya karena tujuannya adalah untuk menemukan kesalahan pada perangkat lunak.

Dalam tahap pengujian ini penulis menggunakan pengujian *Black Box* karena pengujian ini focus kepada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan pelaku rekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang memenuhi persyaratan fungsional suatu program. Pengujian ini berusaha menemukan kesalahan dengan kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan antarmuka
3. Kesalahan struktur data atau akses basisdata eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Kesalahan inisialisasi atau terminasi