BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Paradise merupakan nama dari salah satu rumah industri pakaian yang berada di Jl.Surapati no.42 Bandung, Paradise berdiri pada tahun 2002. Paradise membangun usaha dibidang industri pakaian karena kreativitas yang diciptakan dalam mendesain karakter gambar pada pakaian dengan menggunakan alat yang sederhana namun dapat dimodifikasi dengan baik. Permintaan untuk memesan pakaian semakin meningkat, konsumen Paradise kebanyakan dari kalangan pengusaha yang memiliki distro-distro ternama di Bandung. Paradise mempunyai jam kunjungan konsumen mulai dari pukul 09.00 sampai 22.00 yang beralamat di Jl.Surapati no.42 Bandung.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi Paradise Clothing Industry :

" *Soul is never out because be creative* "

Misi Paradise Clothing Industry :

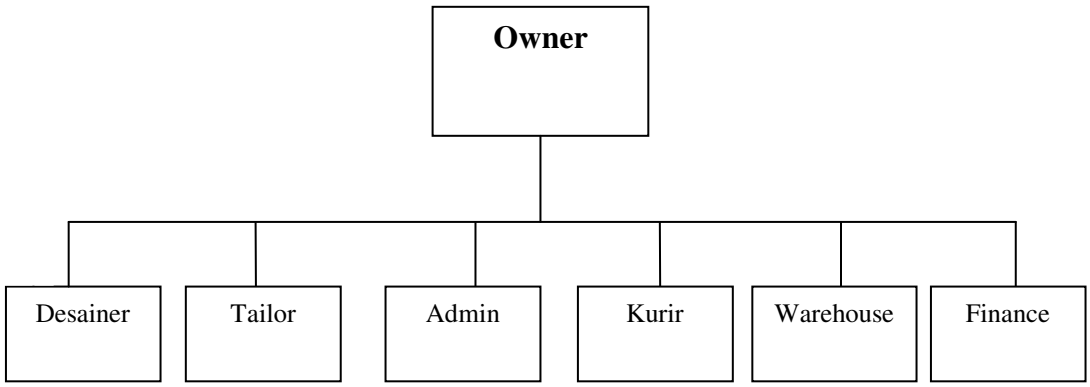
1. Membangun usaha profesional, dan menjaga mutu produk agar selalu berkembang lebih baik.

2. Memberikan pelayanan sebaik mungkin terhadap konsumen, dan memperhatikan kepuasan konsumen.

3.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan salah satu komponen dasar, pembentukannya sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan diatur sedemikian rupa sehingga mampu mendukung upaya untuk mencapai tujuan perusahaan yang diinginkan. Melalui sistem organisasi tersebut akan diatur mengenai tugas dan kewenangan masing-masing personel perusahaan serta hubungan serta pola kerja antar personil. Kejelasan mengenai hal tersebut akan sangat besar artinya guna menghindari adanya kesalahan penanganan maupun kesalahan dalam menangani suatu pekerjaan. Tanpa adanya struktur organisasi yang baik, tidak mungkin suatu perusahaan akan berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

Ini berarti bahwa sedikit banyak, sistem organisasi akan berpengaruh terhadap faktor dan kemampuan manajerial. Struktur organisasi Paradise Clothing Industry dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 struktur organisasi Paradise

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Owner.

   Owner merupakan pemilik Paradise, owner juga mengambil peran bertanggung jawab penuh dalam segala hal yang mengenai rumah produksi, yang mewakili perusahaan terhadap pihak luar, yang berhak menandatangani atas nama Paradise, menghubungkan Paradise dengan pihak luar dan sebaliknya serta melakukan segala tindakan baik mengenai pengurusan maupun mengenai pemilikan.

2. Desainer

   Desainer pada rumah industi pakaian Paradise bertugas sebagai mendesain gambar pakaian atau sablon pakaian yang akan diproduksi. Tahap ini dilakukan sepenuhnya oleh desainer.

3. Tailor.

   Tailor pada rumah industri Paradise bertugas sebagai penjahit pakaian yang diproduksi, tailor juga berperan dalam pemotongan pola pakaian sesuai ukuran yang diminta sebelum melanjutkan ketahap penjahitan.

4. Admin.

   Admin Paradise bertugas dalam mengolah data yang ada, baik pengecekan pembayaran dari pemesan maupun data lain. Admin juga bertugas mengolah data sistem informasi nantinya

pada penggunaan sistem informasi berbasis website pada Paradise.

5. Kurir.

   Bertugas mengirim barang kepada pemesan, pengambilan bahan baku dari distributor.

6. Warehouse.

   Bertugas bertanggung jawab pada gudang. Pencatatan barang masuk dan barang keluar dari gudang khususnya bahan baku yang disimpan pada gudang.

7. Finance.

   Finance pada rumah industri Paradise bertugas sebagai pengolah keluar masuknya aliran dana, dana yang masuk dari pemesanan biasanya melewati admin atau owner. Finance bertanggung jawab penuh atas pengolahan dana yang ada pada Paradise.

3.2. Metode Penelitian

Suatu penelitian tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak dilakukan dalam suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pendekatan atau penyelesaian untuk melaksanakan suatu penelitian. Metode yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah metode *Action*, yaitu metode dengan merancang dan mendesain program berdasarkan analisis sistem yang diusulkan sesuai dengan masalah yang ada di dunia aktual (lapangan).

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis menggunakan tipe desain penelitian *Ex Post Facto* yang tujuan utamanya bersifat eksplorasi dan deskriptif sehingga dapat menghasilkan tingkat pemahaman persoalan yang dikaji pada tataran permukaan.

a. Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan desain penelitian yang mengkombinasikan antara pencarian literature (*Literature Study*), survei berdasarkan pengalaman atau studi kasus dimana peneliti berusaha mengidentifikasi variable-variabel penting dan hubungan antar variable tersebut dalam suatu situasi permasalahan tertentu. Studi lapangan umumnya digunakan sebagai sarana penelitian lebih lanjut dan mendalam.

b. Survei

Desain survei tergantung pada penggunaan jenis kuesioner. Survei memerlukan populasi yang besar jika peneliti menginginkan hasilnya mencerminkan kondisi nyata. Semakin samplenya besar, survei semakin memberikan hasil yang lebih akurat. Dengan survei seorang peneliti dapat mengukap masalah yang banyak, meski hanya sebatas dipermukaan. Sekalipun demikian, survei bermanfaat jika peneliti menginginkan informasi yang banyak dan beraneka ragam. Metode survei sangat popular karena banyak digunakan

dalam penelitian bisnis. Keunggulan survei yang lain ialah mudah melaksanakan dan dapat dilakukan secara cepat.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan keterangan yang diperlukan, dalam hal ini penulis menggunakan cara sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber yang akan diteliti, dalam hal ini adalah Owner Paradise Bandung. Untuk memperoleh data primer dapat dilakukan hal sebagai berikut :

Studi Lapangan yaitu penelitian dengan cara :

a. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap operasi perusahaan, tetapi peneliti tidak ikut langsung terhadap kegiatan perusahaan.
b. Wawancara, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan para pegawai yang berhubungan dengan penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan pimpinan yang dapat memberikan data yang relevan dengan masalah yang diteliti oleh penulis.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan

cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain seperti buku-buku.

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, tujuan, kegiatan dan struktur organisasi.

Pada tahapan implementasi, dokumentasi yang dibuat dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :

a. Dokumentasi pengembangan, yaitu menjabarkan sistem secara lengkap, mencakup deskripsi sistem, bentuk keluaran, bentuk masukan, bentuk basis data, bagan alir program, hasil pengujian dan lembar penerimaan pemakai.
b. Dokumentasi operasi, yaitu mencakup jadwal pengoperasian, cara pengoperasian peralatan, faktor-faktor keamanan dan masa berlakunya suatu berkas.
c. Dokumentasi pemakai, yaitu berisi petunjuk untuk menggunakan masing-masing program.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem informasi *e-commerce* adalah dengan menggunakan pendekatan terstruktur, karena dengan pendekatan terstruktur maka penulis mengetahui tahapan – tahapan yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengembangkan sistem informasi.

Tahapan-tahapan untuk pengembangan sistem dengan menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah :

1. Pengumpulan data
2. Analisis
3. Desain
4. Perancangan, dan
5. Implementasi dan Pemeliharaan

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* yang merupakan metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Kadang-kadang pemakai atau *user* hanya memberikan

beberapa kebutuhan umum *software* tanpa detail input, proses atau detail *output*. Di lain waktu mungkin dimana tim pembangun (*developer*) tidak yakin terhadap efisiensi dari algoritma yang digunakan, tingkat adaptasi terhadap sistem operasi atau rancangan form *user interface*. Ketika situasi seperti ini terjadi model *prototype* sangat membantu proses pembangunan *software*.

Seperti pada semua metode, *prototype* dimulai dari pengumpulan kebutuhan. Dengan perencanaan yang cepat akan dibentuk konstruksi dari *prototype*nya. *Prototype* ini dievaluasi oleh pelanggan dan digunakan untuk mengelola kembali kebutuhan dari perangkat lunak yang dikembangkan. Suatu proses iterasi terjadi, setelah *prototype* disesuaikan dengan kebutuhan pelanggan, sementara pihak pengembang makin mengerti keinginan pemakai.

Tahapan proses model *prototype*, bisa dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan : *developer* dan pelanggan bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Detail kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan.
2. Perancangan : perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang

diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.

3. Evaluasi *prototype* : pelanggan mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan software.

Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype-prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan pelanggan dan untuk memahami kebutuhan pelanggan lebih baik.

Seluruh metode pengembangan sistem memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari metode *prototype*.

1. Kelebihan
    a. Pendefinisian kebutuhan pemakai menjadi lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
    b. Meningkatkan kepuasan pemakai dan mengurangi resiko pemakai tidak menggunakan sistem mengingat keterlibatan mereka yang sangat tinggi sehingga sistem memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik.
    c. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype* kesalahan segera terdeteksi oleh

pemakai.

2. Kekurangan
    a. Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkan waktunya untuk menggarap *prototype*.
    b. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan *prototype*.
    c. Waktu yang singkat dapat menghasilkan sistem yang tidak lengkap dan kurang teruji.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Pada pembuatan Sistem Informasi ini, penulis menggunakan berbagai alat bantu yang dibutuhkan dalam perancangan, diantaranya :

a) Software pembangun menggunakan *Dreamweaver 8*
b) Bahasa pemograman mengunakan php
c) MySQL sebagai database
d) Sistem operasi menggunakan Microsoft Windows Xp atau Vista.

3.2.4. Pengujian Software

Langkah terakhir sebelum sistem/perangkat lunak diserahkan kepada user adalah melakukan pengujian (*testing*) terhadap sistem/perangkat lunak tersebut.

3.2.4.1. Black Box

Konsep Kotak Hitam (*Black Box*) digunakan merepresentasikan sistem cara kerja di dalamnya tidak tersedia untuk diinspeksi. Di dalam Kotak Hitam (*Black Box*), item-item yang diuji dianggap ”gelap” karena logiknya tidak diketahui, yang diketahui hanya apa yang masuk dan apa yang keluar dari kotak hitam.

Pada pengujian Kotak Hitam (*Black Box*), kasus-kasus pengujian berdasarkan pada spesifikasi sistem. Rencana pengujian dapat dimulai sendiri mungkin di proses pengembangan perangkat lunak.

Teknik pengujian konvensional yang termasuk pengujian Kotak Hitam (*Black Box*) adalah sebagai berikut :

1. *Graph based testing* (pengujian yang didasarkan pada grafik)
2. *Equivalence partitioning* (menyekat persamaan)
3. *Comparison testing* (pengujian perbandingan)
4. *Orthogonal testing* (pengujian orthogonal)

Pada pengujian Kotak Hitam (*Black Box*), kita mencoba beragam masukan dan memeriksa keluaran yang dihasilkan. Kita dapat mempelajari apa yang dilakukan kotak, tapi tidak mengetahui sama sekali mengenai cara konversi dilakukan.