BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan tempat dimana penelitian tersebut akan di lakukan, adapun tempat penelitian yang penulis lakukan adalah *PT. Indomarco Prismatama Jl. Jendral Ahmad Yani No. 806 Bandung*.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Indomaret merupakan jaringan minimarket yang menyediakan kebutuhan pokok dan kebutuhan sehari-hari dengan luas tempat kurang dari 200 m^2 . dikelola oleh PT. Indomarco Prismatama, cikal bakal pembukaan indomaret di Kalimantan dan toko pertama dibuka di Ancol, Jakarta Utara. Tahun 1997 perusahaan mengembangkan bisnis gerai waralaba pertama di indonesia, setelah Indomaret teruji dengan lebih dari 230 gerai. Pada Mei 2003 Indomaret meraih penghargaan "Perusahaan Waralaba 2003" dari Presiden Megawati Soekarnoputri.

Hingga Maret 2010 Indomaret mencapai 4110 gerai, dari total itu 2327 gerai adalah milik sendiri dan sisanya 1783 gerai waralaba milik masyarakat, yang tersebar di kota-kota di jabotabek, Jawa Barat, Jawa Timur, Jawa Tengah, Jogjakarta, Bali dan Lampung. Di DKI Jakarta terdapat sekitar 488 gerai Indomaret mudah ditemukan di daerah perumahan, gedung perkantoran dan fasilitas umum karena penempatan likasi gerai didasarkan pada motto ***"mudah***

dan hemat". Lebih dari 3500 jenis produk makanan dan nonmakanan tersedia dengan harga bersaing, memenuhi hampir semua kebutuhan konsumen sehari-hari. Didukung oleh 12 pusat distribusi, yang menggunakan teknologi mutakhir, Indomaret merupakan salah satu aset bisnis yang sangat menjanjikan. Keberadaan Indomaret diperkuat oleh anak perusahaan di bawah bendera grup INTRACO, yaitu Indogrosir, BSD Plaza dan Charmant.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

1. Visi

Menjadi aset nasional dalam bentuk jaringan ritel waralaba yang unggul dalam persaingan global

2. Misi

Misi Indomaret adalah menyediakan kebutuhan pokok sehari-hari dengan mudah dan hemat

3. Moto

Mudah dan Hemat

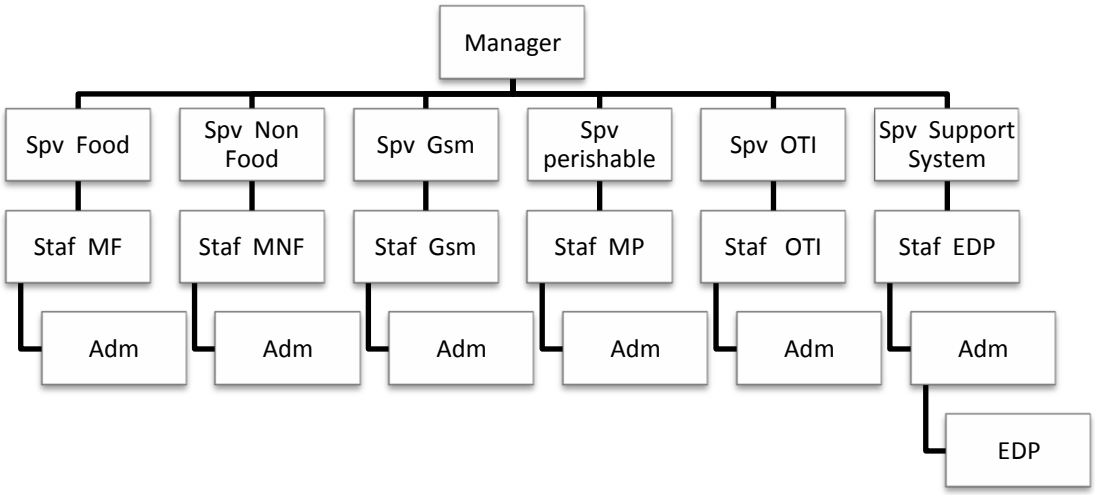
4. Budaya

Menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran, kebenaran dan keadilan, kerja sama kelompok, kemajuan melalui inovasi yang ekonomis serta mengutamakan kepuasan konsumen.

5. Esensi

Pendekatan dengan senyuman yang tulus, untuk membangun hidup lebih baik.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Sumber PT Indomaret

Gambar 3.1

Struktur Organisasi

3.1.4. Deskripsi Tugas

Untuk memberikan gambaran yang jelas, berikut ini penjelasan mengenai tanggung jawab dan uraian tugas dari masing-masing bagian yang terlibat dalam aktivitas harian :

1. Area Manager

   a. Mempertanggung jawabkan pekerjaannya pada Direktur
   b. Menyusun rencana kerja perusahaan cabang yang dipimpinnya.
   c. Bekerja dengan divisi-divisi yang dibawahnya untuk menyusun agaran keuangan perusahaan cabang.
   d. Mengawasi dan mengevaluasi pelaksanaan kerja serta anggaran keuangan yang telah ditetapkan.
   e. Menciptakan dan membina hubungan kerja yang harmonis diantara karyawan-karyawan perusahaan yang dipimpinnya.
   f. Secara periode membuat laporan pertanggung jawaban keuangan perusahaan cabang untuk diserahkan pada kantor pusat.
   g. Berhak menetapkan dan mengubah kebijakan perusahaan cabang.
   h. Mewakili perusahaan cabang menjalin kerja sama dengan perusahaan cabang lainnya.
   i. Berhak meminta laporan pertanggung jawaban dari bagian yang ada dibawah pimpinannya.

2. Werhouse Supervisor

a. Bertanggung jawab atas kesediaan dan kelengkapan barang dagangan
b. Bertanggung jawab atas tercapainya target penjualan
c. Mengawasi dan mengarahkan karyawan atau bawahannya untuk bekerja lebih terarah sesuai apa yang digariskan sehingga efektivitas dan efesiensi kerja dapat tercapai.
d. Menyediakan atau memesan barang untuk keperluan toko untuk jangka pendek maupun jangka panjang sehingga keberadaan barang di rak pajangan tetap tersedia dan terjaga rapi.
e. Harus mampu mengkoordinasi karyawan-karyawan yang berada dibawah pengawasannya masing-masing sehingga dapat terciptanya sebuah tim kerja sama yang baik
f. Memeriksa kesiapan po untuk hari ini dan untuk hari berikutnya.
g. Menandatangani po sebelum menyerahkannya kepada *supplayer*

3. Supervisor

a. Bertanggung jawab atas ketersediaan dan kelengkapan barang dagangan
b. Mengatur komposisi personal yang menjadi tanggung jawabnya
c. Memberikan sangsi dan teguran serta mengajukan promosi bawahannya.
d. Mengecek pelaksanaan retour

e. Mengetahui jumlah kehadiran individu yang bertugas dan keberadaannya.
f. Memastikan apakah sarana dan prasarana operasional berfungsi dengan baik.
g. Membuat laporan mingguan dan bulanan mengenai posisi stock barang digudang dan laporan pengeluaran barang ke outlet.

4. Pelaksana Gudang

a. Bertanggung jawab atas kelengkapan dan keamanan barang-barang yang ada di gudang
b. Membantu bagian pembelian terutama dalam pengeluaran barang dari gudang ke counter.
c. Memberikan laporan-laporan secara berkala atau periode mengenai penerimaan, pengeluaran dan persediaan barang-barang di bawah pengawasan kepala bagian supervisor.
d. Menarik barang-barang yang sudah kadaluarsa dan melaporkannya kepada supervisor.
e. Memelihara dan menjaga disiplin kerja dengan bagian supervisor dan pramuniaga agar tercapai hubungan yang baik dengan sesama karyawan.
f. Melakukan penambahan-penambahan barang yang kosong sebelum meninggalkan atau pulang kerja agar barang-barang yang di counter tetap ada.

5. Staf Reciving Goods

a. Bertanggung jawab langsung kepada werahouse supervisor.
b. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang timbul dalam bagiannya.
c. Melakukan penerimaan dan penyerahan barang dari suplpier atau cabang lain.
d. Melakukan koordinasi dengan visi lain khususnya dengan bagian operasional lainnya dalam hal menerima atau menyerahkan barang dari supplier atau cabang lain.

6. Chief Finance dan Accounting

a. Mempertangung jawabkannya pada Store Manager
b. Mengkoordinasi, mengawasi, dan menevaluasi pekerjaan bawahannya.
c. Mengatur dan menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan perbankan, perpajakan dan penagihan dari pihak-pihak ketiga.
d. Mengawasi penerimaan, pengeluaran uang pengawasan fisik keuangan serta pencatatannya agar sesuai prosedur yang telah dtetapkan
e. Mengotorisasi semua pengeluaran uang dan berhak menolak atau menyetujui pembayaran kepada pihak ketiga.
f. Membina dan mengawasi penyelenggara aktivitas keuangan yang tertib, teratur dan dapat dipertanggung jawabkan.
g. Membuat laporan keuangan secara periode

h. Mengawasi pelaksanaan anggaran yang telah ditetapkan, mengidentifikasi dan membuat laporan atas penyimpangan-penyimpanganyang terjadi.

7. Chief HRD dan General Affairs

a. Memprtanggung jawabkan kepada Store Manager
b. Mengkoordinasi pelaksanaan kerja bawahannya
c. Mengatur dan menangani masalah yang berkaitan dengan karyawan perusahaan.
d. Membina dan menjalin terciptanya hubungan kerja sama yang baik dengan lembaga-lembaga pemerintah maupun swasta untuk kepentingan operasional perusahaan.
e. Menciptakan disiplin kerja dan tata tertib kerja karyawan perusahaan
f. Melaporkan hasil pelaksanaan tugasnya kepada pimpinan secara bertahap atau sewaktu-waktu apabila diperlukan.

8. Supervisor Support Sytem

a. Bertanggung jawab langsung kepada Area Manager
b. Bertanggung jawab atas perancangan, penerapan, dan pengontrolan atas sistem komputerisasi perusahaan.
c. Menagani komputerisasi pengolahan data perusahaan.

9. Bagian Visual Persentation (PV)

a. Bertanggung jawab langsung kepada Store Manager
b. Menangani dekorasi-dekorasi di outlet atau toko
c. Menagani pembuatan spanduk-spanduk, harga-harga yang tercantum di toko pembuatan iklan-iklan menarik untuk produk-produk tertentu dalam rangka promosi dan lain-lain.

3.1.5. Kegiatan Perusahaan

Perusahaan yang bergerak dalam bidang perdagangan eceran (retail) yang menjual barang-barang langsung kepada konsumen akhir. Aktivitas perusahaan adalah penjualan barang kesemua barangnya merupakan barang dari Produsen atau pemasok dari berbagai perusahaan.

Barang-barang yang dijual adalah barang-barang kebutuhan sehari-hari yang secara garis besar dapat digolongkan menjadi empat bagian yang masing-masing dijabat oleh Supervisor sesuai dengan bagiannya, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagian *Food* and *Drink*
2. Bagian *Non food*
3. Bagian *Fresh Food*
4. Bagian Gsm

3.2. Metode Penelitian

Untuk melakukan pemelitian yang baik harus adanya suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu diperlukan suatu metodologi untuk melakukan suatu penelitian. Metode penelitian yang peneliti gunakan disini adalah ***Metode Deskriptif dan Metode Action.***

a. Metode Deskriptif

Metode deskriptif adalah metode membuat pencandraan / gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu obyek penelitian tertentu.

b. Metode Action

Metode yang mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan baru dan untuk memecahkan masalah dengan menerapakan langsung di dunia aktual (lapangan).

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam membangun Sistem Informasi ataupun Aplikasi yang kompleks membutuhkan metoda-metoda atau paradigma pengembangan yang mampu membantu menganalisis dan mendesain secara lebih detail sehingga informasi yang di hasilkan lebih akurat. Penyusunan penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu metode yang meneliti status sekelompok manusia, suatu

objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi, Kuesioner)

Sumber data primer adalah data yang didapat langsung dari sumber nya (*responden).* *Responden* adalah pemberi informasi yang diharapkan dapat menjawab semua pertanyaan dengan jelas dan lengkap. Dalam hal ini penulis memperoleh sumber data dari *responden* yang terkait dengan objek penelitian, yaitu Bagian Management , Kepala Toko dan serta *Merchendiser* Indomaret. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan sistematis yang dilakukan secara langsung terhadap objek di tempat penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan observasi dengan mengamati kegiatan operasional.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Metode ini dilakukan untuk pengumpulan data dengan cara dokumentasi yaitu mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan objek yang diteliti.

Seperti yang penulis lakukan adalah mengumpulkan data produk dan data penyusunan laporan yang diperoleh dari dokumentasi seperti : data produk, data promosi, profil, visi dan misi, struktur organisasi, dan rencana kegiatan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembagan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem adalah metode yang memandang software ata aplikasi sebagai sebuah interaksi antar bagian dalam sebuah sistem. Dalam hal ini penulis menggunakan metode pendekatan berorientasi objek.

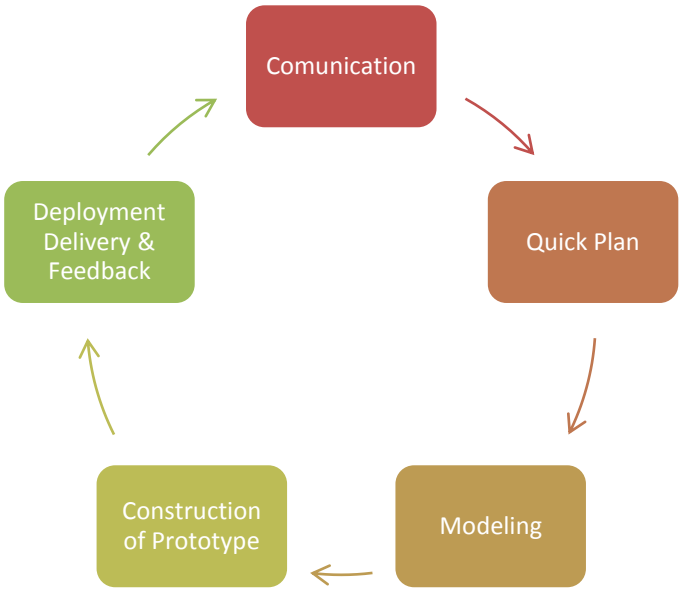
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metoda pengembangan sistem yang dipakai untuk Merancang Aplikasi Indomaret Shoping Advisor Berbasis Android, penulis menggunakan Metode *Prototype*, metode ini merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak.

Menurut Pressman (2010:43) *Evolutionary models are iterative, they are characterized in a manner that enables you to develop increasingly more complete versions of the software. In the paragraphs that follow, I present two common evulutionary process models* ***Prototyping.***

Metode prototyping sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi manajemen, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan

revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Metode ini dikatakan revolusi karena merubah proses pengembangan sistem informasi yang lama (SDLC). Bisa dikatakan bahwa metode ini merupakan metode *waterfall* yang dilakukan secara berulang-ulang.



Gambar 3.2

Prototyping Paradigm

(Sumber : Pressman (2010:43))

Sasaran *Prototype* secara garis besar adalah sebagai berikut:

a. Mengurangi waktu sebelum pemakai (*user*) melihat sesuatu yang konkret dari usaha pengembangan sistem.
b. Menyediakan umpan balik yang cepat dari pemakai (*user*) kepada pengembang (*sistem developer*).
c. Membantu menggambarkan kebutuhan pemakai (*user*) dengan kesalahan yang lebih sedikit.
d. Meningkatkan pemahaman pengembang (*sistem developer*) dan pemakai (*user*) terhadap sasaran yang seharusnya dicapai oleh sistem.
e. Menjadikan keterlibatan pemakai (*user*) sangat berarti dalam analisis dan desain sistem.

Metode *Prototype* mempunyai kelebihan sebagai berikut :

1. Pendefinisian kebutuhan pemakai menjadi lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
2. Meningkatkan kepuasan pemakai dan mengurangi resiko pemakai tidak menggunakan sistem mengingat keterlibatan mereka yang sangat tinggi sehingga sistem memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik.
3. Mempersingkat waktu pengembangan.
4. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi prototipe, kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.

5. Pemakai memiliki kesempatan yang lebih banyak dalam meminta perubahan-perubahan.

Metode Model *Prototype* mempunyai kekurangan sebagai berikut :

1. Prototipe hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh - sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran untuk menggarap *Prototype*.
2. Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada pengujian dan pembuatan *Prototype*.
3. Mengingat target waktu yang pendek, ada kemungkinan sistem yang dibuat tidak lengkap dan bahkan sistem kurang teruji.
4. Jika terlalu banyak proses pengulangan dalam pembuatan *Prototype*, ada kemungkinan pemakai menjadi jenuh dan memberikan reaksi yang negatif.
5. Apabila tidak terkelola dengan baik, prototipe menjadi tak pernah berakhir, hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi.

Adapun tahapan proses penelitian yang dilakukan oleh penulis diuraikan sebagai berikut :

1. Studi Pendahuluan

Pada tahapan ini penulis melakukan studi terlebih dahulu pada perusahan, dimana penulis melakukan penelitian, serta mempelajari dari sistem yang telah ada dan mempelajari masalah – masalah yang dihadapi oleh instansi.

2. Rumusan Masalah

Setelah mempelajari sistem yang ada dan menentukan masalah yang dihadapi, maka pada tahapan ini masalah – masalah tersebut dirumuskan sehingga dapat mempermudah proses pemecahan masalah.

3. Tujuan Penelitian

Pada tahap ini penulis menentukan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang telah diketahui.

4. Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan analisis sistem dan perancangan sistem yang akan dikembangkan. Serta menjelaskan proses pengembangkan sistem, dasar basis data, konsep data, diagram hubungan entitas dan teori - teori yang mendukung perancangan sistem yang dibuat dengan bantuan sumber – sumber pustaka, dan sumber lain.

5. Pengembangan Model Sistem Informasi

Dalam pengembangan model sistem informasi ini, penulis menggunakan model *Prototype*. Metode ini meliputi identifikasi kebutuhan, pembuatan *Prototype*, pengujian *Prototype*, perbaikan *Prototype*, dan pengembangan.

6. Implementasi Sistem

Setelah sistem informasi dibuat berdasarkan tahapan *Prototype*, selanjutnya sistem tersebut bisa diimplementasikan, pada perusahaan tempat penulis melakukan penelitian.

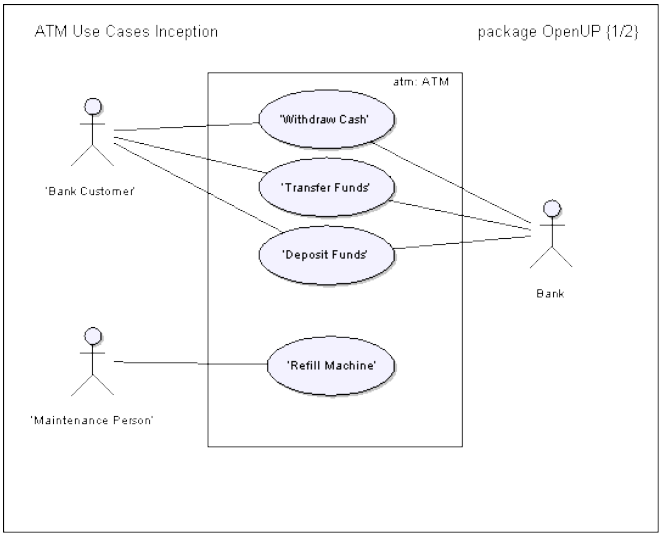
7. Evaluasi Sistem

Tahap selanjutnya penulis melakukan evaluasi sistem terhadap sistem yang telah diimplementasikan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. Use Case Diagram

Miftakhul Huda (2010:138) menyatakan use case menggambarkan fungsionalitas dari sebuah sistem (apa fungsinya). Yang mempresentasikan sebuah interaksi antar aktor dengan sistem (sebuah pekerjaan). Misalnya menambah data/membuat laporan. Aktor adalah sebuah entitas manusia mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Sebuah use case dapat meng-include fungsionalitas use case lain



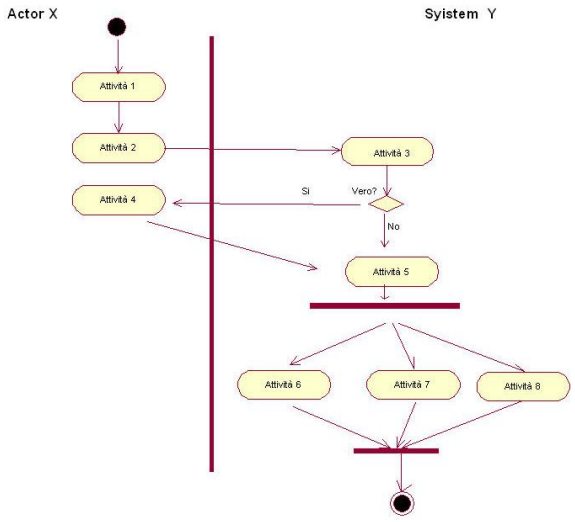
Gambar 3.3

Use Case Diagram

Sebuah use case dapat di include oleh lebih dari satu use case lain, sehingga duplikasi dan fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas yang common. Sebuah use case juga dapat meng-extend use case lain dengan behaviornya sendiri.

2. Activity Diagram

Miftakhul Huda (2010:142) diagram ini menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, mulai titik awal, melalui kondisi yang mungkin terjadi, kemudian sampai pada titik akhir. Diagram ini juga mampu menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Diagram ini tidak menggambarkan proses-proses dan jalur

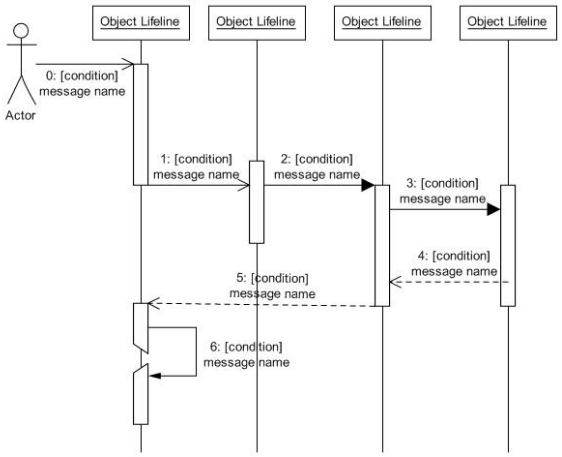


Gambar 3.4

Activity Diagram

3. Sequence Diagram

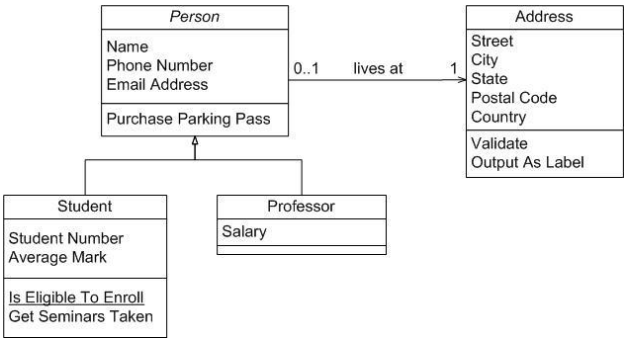
Miftakhul Huda (2010:143) diagram ini menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa message yang digunakan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri dari dimensi vertical (waktu) dan dimensi horizontal (objek yang terkait). Biasanya digunakan untuk menggambarkan sekenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.



Gambar 3.5

Sequence Diagram

4. Class Diagram



Gambar 3.6

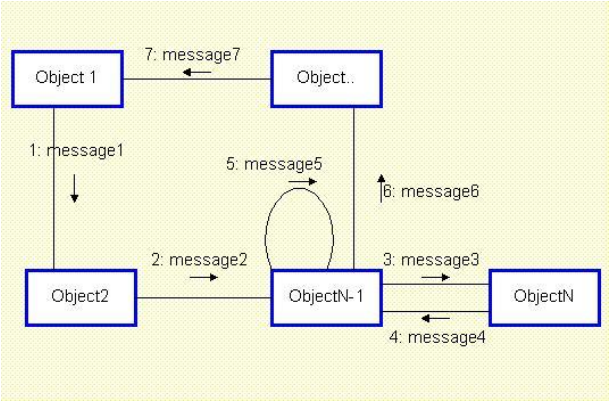
Class Diagram

Miftakhul Huda (2010 : 138) Class adalah sebuah spesifikasi objek, yang memiliki atribut dan layanan/fungsional (metode/fungsi). Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, package dan objek beserta

hubungan satu sama lain, seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Kelas memiliki tiga hal pokok yaitu : Nama, Atribut, dan Metode.

5. Colaboration Diagram

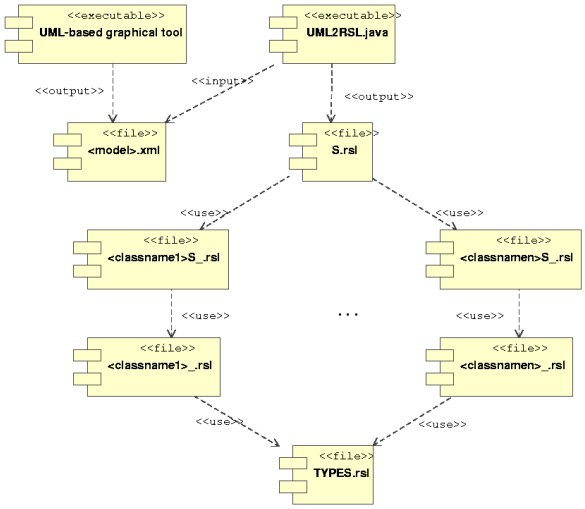
Miftakhul Huda (2010:144) Colaboration juga menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada masing-masing obejek bukan pada waktu penyampaian message.



Gambar 3.7

Colaboration Diagram

6. Component Diagram



Gambar 3.8

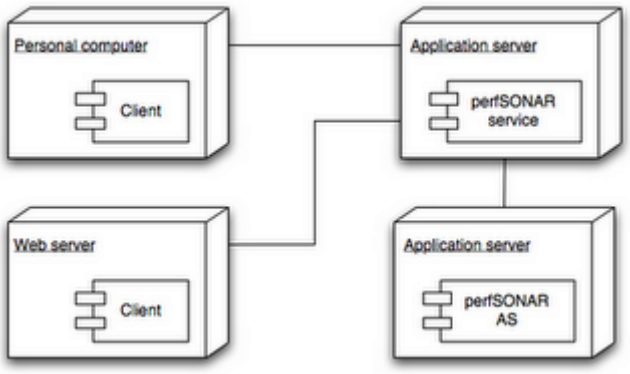
Component Diagram

Miftakhul Huda (2010:145) Diagram ini menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen peranti lunak, termasuk ketergantungan. Diantaranya modul berisi kode, binary, library, exccutable.

7. Deployment Diagram

Miftahkul Huda (2010:145) deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen dibentuk dan didistribusikan dalam infrastruktur sistem. Dimana komponen akan terletak pada mesin, server, client dan hal lain yang bersifat fisik.

Diagram tersebut menunjukan implementasi fisik di lapangan, yang terdiri atas sebuah mesin server dan dua buah client yang berinteraksi sebagai terminal dari server. Fungsi server akan melakukan kendali dan manajemen yang bersifat global, sedangkan client akan digunakan untuk melayani transaksi tertentu saja.



Gambar 3.9

Deployment Diagram.

3.3. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas Sistem Informasi yang dibangun dan mempresentasikan dari spesifikasi, desain dan pengkodean. Jenis pengujian *Black Box*.pada dasarnya sasaran pengujian adalah mengungkap kesalahan. Sasaran – sasaran pengujian menyatakan sejumlah aturan yang berfungsi sebagai sasaran pengujian yaitu :

1. Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan.

2. *Test Case* yang baik adalah tes yang mempunyai propabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.

Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya