BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Obek Penelitian

Penelitian dilakukan pada Bagian Penjualan, Bagian Gudang, dan Bagian Produksi di *Screaming Soul Clothing*, penelitian dilakukan untuk mengetahui informasi tentang perusahaan, mengetahui tentang struktur organisasi dan tugas-tugas yang terdapat pada struktur organisasi tersebut.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Screaming Soul Clothing merupakan sebuah *clothing* yang lahir, tumbuh, dan berkembang di Kota Bandung pada Mei 2005. Dimana pada awalnya *Clothing* ini didirikan oleh 2 orang yang ingin membuka usaha sendiri untuk menambah uang saku dan menyalurkan bakat-bakat seni yang dimiliki. Sesuai dengan namanya *Screaming Soul* merupakan luapan *ekspresif* yang dituangkan pada media berupa pakaian jadi.

Saat ini *Screaming Soul Clothing* memproduksi beberapa produk seperti: *T-Shirt, Jacket, Sweathirt, Short Pants, Shirt, Long Shirt, Bag* dan lain-lain. Produk yang diproduksi biasanya dikirim kembali ke distro-distro yang ada di Kota Bandung dan Luar Kota Bandung. Produk-produk *Screaming Soul Clothing* lebih banyak diminati oleh komunitas-komunitas Musik Indie Bandung. Dalam memeperkenalkan produknya *Screaming Soul Clothing* sering mengendorse beberapa band-band Indie Bandung dan mensponsori banyak *event-event* yang ada

di Bandung ataupun Luar Bandung sekaligus mempromosikan barangnya agar lebih dikenali oleh masyarakat.

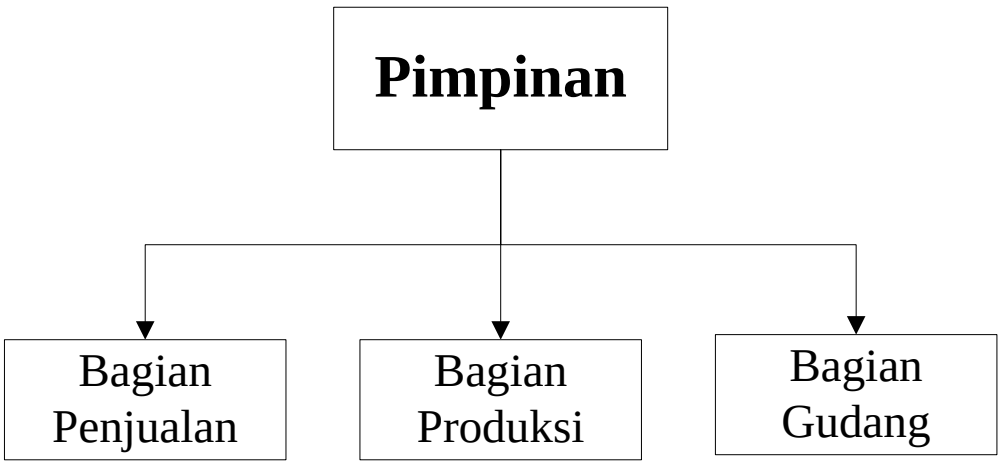
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dari *Screaming Soul Clothing* yaitu memajukan Dunia *Fashion* dan meningkatkan dunia *eksistensi* dan produk bisa terakses dengan mudah di semua wilayah, menginginkan komunitas atau pesan yang disampaikan dapat langsung ke konsumen. Sedangkan misinya yaitu membuat produk yang berkualitas dengan desain yang bagus dan sesuai dengan komunitas serta mengelola jaringan dipusat maupun didaerah dengan baik dan memeberikan pelayanan yang terbaik kepada konsumen meliputi ketersediaan produk, informasi produk, pelayanan produk, dan kemudahan pembayaran.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi merupkan kerangka dasar yang memepersatukan fungsi-fungsi kerja yang gambarkan secara grafik. Badan usaha yang baik umumnya mempunyai suatu struktur organisasi agar dapat diketahui pembagian kerja masing-masing serta hubungan kerjanya.

Sehubungan pelaksanaan analisa dilaksanakan di *Screaming Soul Clothing* berikut ini adalah Bagan Struktur Organisasi *Screaming Soul Clothing* :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi *Screaming Soul Clothing*
(Sumber: *Screaming Soul Clothing*)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Setiap perusahaan dalam menjalankan tugas dan kegiatannya selalu berusaha mempunyai *job description* yang baik yang dibuat oleh perusahaan tersebut. Adapun uraian tugas-tugas, tanggung jawab dan wewenang pokok organisasi pada *Sceraming Soul Clothing* sebagai berikut :

a. Pimpinan

1. Merupakan pemilik perusahaan yang bertugas hanya sebagai pengawas, mengatur, mengambil keputusan dalam seluruh kegiatan Perusahaan.
2. Menentukan produk dan desain yang akan diproduksi sendiri oleh *Screaming Soul*.

3. Menerima dan memerikasa Laporan Pembelian bahan baku, Laporan Pemesanan, dan Laporan Penjualan Barang.
4. Melakukan kebijakan-kebijakan dalam segala aspek perusahaan.

b. Bagian Penjualan

1. Bertanggung jawab mengenai pemesanan dan penjualan barang.
2. Membuat daftar pengiriman barang untuk dijual yang akan dititipkan ke Toko (Distro).
3. Membuat laporan-laporan yang terkait dalam pembelian bahan baku, pemesanan dan penjualan barang.

c. Bagian Produksi

1. Bertanggung jawab atas kelancaran produksi yang sedang berlangsung.
2. Mengontrol dan mengawasi proses produksi dari bahan mentah menjadi barang jadi.
3. Mengatur dalam pembelian bahan baku yang diperlukan untuk produksi.
4. Mengatur pemeliharaan terhadap peralatan dan perlengkapan produksi perusahaan.

d. Bagian Gudang

1. Mengecek barang yang masuk atau barang yang diterima dari Bagian Produksi.
2. Memberikan laporan secara periodik mengenai Laporan Stok Barang kepada pimpinan perusahaan.
3. Melakukan pemeliharaan di Gudang.

3.2. Metode Penelitian

Dalam penyusunan ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang digunakan diantaranya adalah sebagai berikut :

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penulisan laporan skripsi ini, penulis menggunakan metode deskriptif analisis yaitu memaparkan data-data yang diperoleh dari dalam perusahaan yang berhubungan erat dengan penellitian kemudian dilakukan analisa dengan tujuan menemukan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi.

3.2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapata diartikan sebagai cara mencapai suatu tujuan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini merupakan usaha untuk menemukan dan mengembangkan terhadap kebenaran suatu peristiwa atau suatu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Cara kerja tersebut dalam penelitian disebut metodologi penelitian.

Pengguna metodologi yan tepat dalam penelitian akan memberikan gambaran yang jelas, bagaimana suatu masalah akan dibahas. Oleh karena itu dalam pembahasan skripsi ini mennguanakan metode *descriptif analis*, yaitu dengan cara pengumpulan data, menyusun, mengklasifikasi, menganalisa, serta menginterprestasikan. Adapun jenisnya antara lain :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data *primer* adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Penelitian lapangan yaitu pengumpulan secara langsung pada objek yang diteliti dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagi berikut :

a. Wawancara atau *Interview*

Wawancara atau *interview* yaitu dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang berwenang untuk mendapatkan penjelasan-penjelasan terhadap masalah yang menjadi objek pengamatan atau pembahasan, dimana penulis melakukan wawancara secara langsung dengan Owner *Screaming Soul* dan melakukan observasi di tempat produksi *Screaming Soul* untuk mememinta penjelasan tentang sistem informasi pemesanan dan penjualan barang sehingga penulis dapat mencoba mengembangkan.

Untuk memproleh suatu informasi dapat dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dengan pegawai *Screaming Soul Clothing* yang secara langsung terlibat dengan masalah pemesanan dan penjualan barang.

b. Pengamatan atau *observasi*

Pengamatan atau *observasi* yaitu dengan mengadakan peninjauan langsung terhadap pelaksanaan kegiatan yang menjadi data pembahasan. Dimana penulis melakukan pengamatan langsung ke kantor *Screaming Soul* untuk melihat secara langsung sistem informasi pemesanan dan penjualan barang yang dipakai dan diperoleh data-data yang akurat sebagai bahan penelitian..

c. Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data dengan cara penulis mempelajari serta mengkaji sumber data yang terdapat di dalam buku-buku yang berkaitan dengan penelitian. Penelitian dokumentasi dilakukan sebagai usaha untuk memperoleh data teortitis yang digunakan adalah perancangan, sistem informasi, dan pengolahan data sebagai dasar pengetahuan dan perbandingan di dalam melaksanakan penulisan dan pembahasana.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian dengan masalah yang diteliti. Penelitian kepustakaan (library Research) yaitu proses yang dilakukan dengan cara mempelajari catatan, literature, serta buku-buku yang berhubangan dengan masalah yang diteliti.

Data sekunder yang didapat penulis berdasarkan dokumentasi-dokumentasi dari screaming soul adalah berupa :

1. Laporan Stok Barang di Gudang

2. Data Purchase Order
3. Struktur organisasi Screaming Soul
4. Kwitansi/Nota pembelian barang
5. Bon Pembayaran
6. Daftar pengiriman Barang
7. Laporan Stok Barang dan Aset dari Toko, dst.

3.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dengan seiringnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka sebuah sistem tentu tidak selamanya dapat digunakan denga baik. Oleh karena itu, perlu dilakukannya metode pendekatan dan pengembangan sistem untuk memodifikasi atau mengubah seluruh atau sebagian sistem baru.

3.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan secara terstruktur, dimana dalam metode pendekatan sistem secara terstruktur mengenalkan penggunaan alat-alat dan teknik-teknik untuk mengembangkan sistem yang terstruktur.

Tujuan pendekatan terstruktur adalah agar akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan users, dilakukan tepat waktu, mudah dipergunakan, mudah dipahami dan mudah dirawat.

Teknik terstruktur, merupakan pendekatan formal untuk memecahkan masalah-masalah dalam aktivitas bisnis menjadi bagian-bagian kecil yang dapat

diatur dan berhubungan untuk kemudian dapat disatukan kembali menjadi satu kesatuan yang dapat dipergunakan untuk memecahkan masalah.

3.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam suatu pengembangan sistem informasi dalam suatu penellitian perlu digunakan metodologi pengembangan sistem yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pengembangan sistem itu. Dengan mengikuti metode atau prosedur-prosedur yang diberikan oleh suatu metodelogi, maka pengembangan sistem diharapkan akan dapat diselesaiakan dengan mudah dan dapat mencapai suatu tujuan yang baik sesuai dengan penulis harapkan.

Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioprasian dan dipelihara. Siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

Metode yang digunakan yang digunakan penulis dalam perancangan sistem informasi adalah metode *prototype* yang dimana *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap dan *prototype* juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah. Dimana tahapan-tahapan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Analisis/Penyelidikan

Pada tahap ini merupakan tahap awal membangun sebuah sistem dimana antara pemakai sistem (*users*) dan pengembangan sistem bertemu. Users menjelaskan tetntang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem.

2. Analisis/Desain

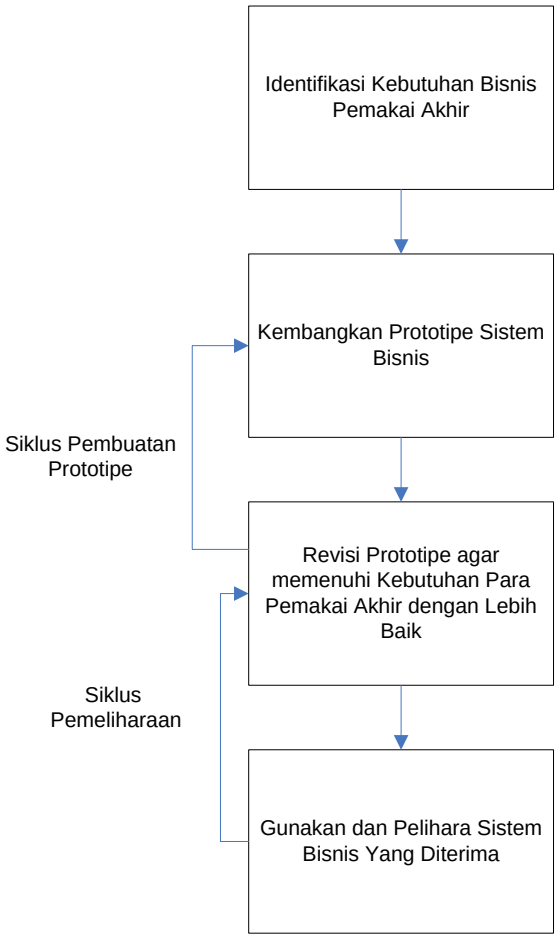
   Para pemakai akhir dan pakar SI menggunakan alat pengembangan aplikasi secara interaktif mendesain dan menguji prototipe berbagai komponen sistem informasi yang memenuhi kebutuhan para pemakai akhir.

3. Desain/Implementasi

   Prototipe sistem bisnis diuji, dievaluasi, dan dimodifikasi berulang-ulang hingga para pemakai akhir dapat menerimanya.

4. Implementasi dan Pemeliharaan

   Sistem bisnis yang diterima dan dimodifikasi dengan mudah karena sebagian besar dokumentasi sistem disimpan dalam disk.



Gambar 3.2. Pembuatan Prototipe
(Sumber : Pengantar Sistem Informasi Manajemen,James A. Obrien 2005:512)

Tabel 3.1. Kelebihan dan Kekurangan *Prototype*

Kelebihan	**Kekurangan**
Metode ini cukup efektif sebagai paradigma dalam rekayasa perangkat lunak. Kuncinya adalah mendapatkan kebutuhan dan aturan yang jelas yang disetujui pelanggan	• Pelanggan kadang tidak menyadari bahwa mungkin saja *prototype* dibuat terburu-buru dan rancangan tidak tersusun dengan rapi.

dan pembuat perangkat lunak. Walaupun pada umumnya prototype akan dihilangkan dan dibuat perangkat yang sebenarnya.	• Pengembangan kadang-kadang membuat implementasi sembarang karena ingin selesai cepat.

4.4. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam Analisis dan perancangan proses diperlukan alat agar perancangan berjalan baik. Alat-alata yang digunakan dalam Analis dan perancangan yaitu :

1. Flow Map

   Flowmap digambarkan untuk mendefinisikan dan menginstruksikan organisasi informasi yang berjenjang dalam bentuk modul dan sub modul yang menjelaskan mengenai elemen data, elemn kontrol, modul dan hubungan antara modul.

2. Diagram Kontek

   Diagram Kontek adalah diagram arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar sistem.

3. Data Flow Diagram

   Diagram arus data merupakan diagram yang menggambarkan arus data dalam sistem yang akan dibangun, secara paralel dan terstruktur, dengan mengikutsertakan komponen-komponen, entitas-entitas yang terkait baik entias luar atau dalam, media penyimpanan, proses-proses sistem maupun simbol panah yang berhubungan arus data dari proses ke entitas yang terkait.

4. Kamus Data

Kamus data berfungsi untuk menjelaskan arti aliran data dan penyimpanan dalam penggambaran dalam *Data Flow Diagram* dan mendeskripsikan komposisi paket data yang brgerak melalui aliran. Kamus data digunakan dalam perancangan basis data yang dipakai dalam pembuatan program aplikasi.

Fungsi kamus data adalah sebagai berikut :

a. Menjelaskan arti aliran data dan penyimpanan dalam DFD.
b. Menjelaskan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran.
c. Menjelaskan komposisi penyimpanan data.

5. Perancangan Basis Data

Pada penulisan kali ini penulis melakukan perancangan basis data dengan cara sebagai berikut :

a. Normalisasi

Normalisasi digunakan untuk melakukan proses pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasinya. Secara umum proses normalisasi dibagi dalam tiga tahap, yaitu bentuk tidak normal, bentuk normal pertama, bentuk normal kedua, dan bentuk normal ketiga.

b. ERD

Entity relationship diagram (ERD) adalah diagram yang menghubungkan antar entitas. ERD terdiri dari 3 konsep dasar : entitas, hubungan antar

entitas/relasi (*relationship*), dan atribut. Dalam perancangan sistem entitas adalah sesuatu atau objek dalam dunia nyata yang dapat dibedakan satu terhadap yang lainnya, yang bermanfaat bagi aplikasi pada sistem yang sedang dibuat. *Relationship* adalah hubungan antara beberapa entitas. Sedangkan atribut adalah property deskriptif yang dimiliki oleh setiap anggota dari himpunan entitas. Nilai atribut merupakan suatu data aktual atau informasi yang disimpan pada suatu atribut di salam suatu entity atau relationship.

c. Tabel Relasi

Didalam rancangan *database* sistem informasi pemesanan dan pengiriman barang, biasanya didalam tabel satu dengan tabel lainnya terdapat nama yang sama untuk mengilangkan group elemen yang berulang-ulang ini disebut relasi antar tabel merupakan pengelompokan data menjadi tabel dan yang menunjukan entity dan relasinya yang berfungsi untuk mengakses data item sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi.

4.5. Pengujian Software

Pengujian *software* adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Pengujian atau testing *software* sangat penting untuk dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas *software*, dan juga menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi, disain dan pengkodean.

Dalam tahap pengujian ini penulis menggunakan pengujian *black box*. Alasannya karena pengujian *black box* dapat mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat dapat berfungsi dengan benar dan telah sesuai denngan yang diharapkan. Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memeprhatika struktur logika intern perangkat lunak. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak, mendapatkan serangkaian kondisi input yang seoenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black box* bukan merupakan alternative dari teknik white box, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan dari pada pada metode white box. 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 database eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan teminasi.