BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan kejelasan tentang apa atau siapa yang menjadi objek dalam penelitian serta adanya ketentuan waktu dan tempat pelaksanaan penelitian. Menurut Husein Umar (2005 : 303) menyatakan bahwa :

> **"Objek penelitian menjelaskan tentang apa atau siapa yang menjadi objek penelitian juga dimana dan kapan penelitian dilakukan. Bisa juga ditambahkan hal-hal lain jika dianggap perlu."**

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah *web* komik. Penelitian ini dilaksanakan di Komikara.

3.1.1. Sejarah Singkat Komikara

Komikara adalah komunitas pembuat atau pelaku komik yang merupakan asli karya anak bangsa khususnya daerah Bandung dan sekitarnya.

Komikara didirikan pada tanggal 12 Februari 2010 oleh Muhammad Ramlan, Okky Baskara, Muhammad Iqbal, Azisa Noor dan Reggi di Jalan Yodkali. Semula komikara hanyalah sebuah tempat berkumpulnya para pecinta komik dan komikus-komikus lokal. Namun, melihat potensi yang dimiliki para anggota komunitas dan mempunyai visi yang sama yaitu membangkitkan kembali gairah komik di Indonesia, salah satu pendiri Komikara Muhammad Ramlan menangkap potensi itu dan mencetuskan untuk membuat sebuah wadah komunitas

yang bisa juga disebut sebagai rumah produksi komik. Kata ‘kara’ dalam bahasa Sunda artinya adalah rumah. Maka komikara adalah rumah komik yang diharapkan dapat menjadi wadah bagi para komikus untuk berkarya.

Saat ini Komikara bertempat di Jalan Ambon No. 19 Bandung. Di Komikara juga terdapat beberapa subkomunitas lain seperti komik *store*, rumah produksi, dan sekolah komik.

3.1.2. Visi dan Misi Komikara

Dalam suatu organisasi diperlukannya visi dan misi tertentu sesuai dengan bidang yang digeluti organisasi tersebut, agar organisasi tersebut dapat berjalan terarah mengikuti visi dan misi yang telah ditetapkan.

3.1.2.1. Visi Komikara

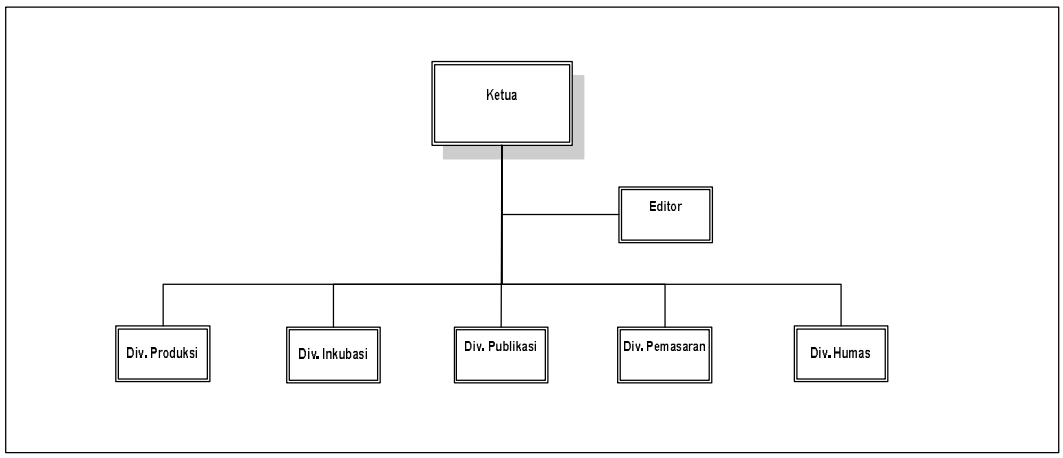
“menuju kemandirian dan kemapanan demi kesejahteraan bersama”

3.1.2.2. Misi Komikara

Sedangkan misi dari Komikara yaitu :

1. memperkenalkan atau mempromosikan
2. membimbing atau mengarahkan edukasi
3. memproduksi dan membangun jaringan kerja yang produktif

3.1.3. Struktur Organisasi Komikara



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Komikara

3.1.4. Deskripsi Tugas

Adapun deksripsi tugas dari masing-masing bagian di Komikara adalah sebagai berikut :

1. Ketua

a. Sebagai pimpinan perusahaan.

b. Mengendalikan sistem kerja perusahaan.

c. Menentukan arah kebijakan dari seluruh kegiatan perusahaan yang ingin dicapai.

d. Mengadakan tinjauan terhadap kualitas secara keseluruhan.

2. Editor

a. Membimbing para ilustrator atau komikus untuk masuk kedalam industri komik, serta memberitahukan apa saja hak dan kewajiban si komikus.

b. Memberikan saran dan masukan tentang komik, mengarahkan komikus sehingga visi dan misi komik sesuai dengan visi dan misi perusahan dan

target pembaca, baik itu saran dan kritik terhadap cerita maupun gambarnya.

c. Ikut serta membantu dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam komik baik besar maupun kecil, dari segi *layout*, sampai teks dan dialog.

d. Memberitahukan pada komikus hal-hal apa saja yang perlu dirubah, diperbaiki, ditutupi atau digambar ulang oleh sang komikus demi kebaikan semua.

e. Berperan sebagai *quality control*, dari segi cerita maupun gambar.

3. Divisi Produksi

Bertanggung jawab menangani proses produksi komik mulai dari pembuatan gambar hingga tahap pewarnaan.

4. Divisi Inkubasi

Bertanggung jawab untuk mengelola naskah komik yang sudah di buat oleh oleh divisi produksi atau ilustrator luar yang mengirimkan naskah komiknya ke Komikara.

5. Divisi Publikasi

Bertanggung jawab untuk mempublikasikan komik-komik yang telah di buat oleh para ilustrator dan mempromosikannya kepada pihak *publisher*.

6. Divisi Pemasaran

Bertanggung jawab untuk mengelola toko Komikara.

7. Divisi Humas

Bertanggung jawab untuk semua urusan yang terkait dengan hubungan masyarakat.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu teknik atau cara untuk mengumpulkan dan memperoleh data, baik berupa data primer maupun sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok permasalahan sehingga akan diperoleh suatu kebenaran data.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif dan metode penelitian tindakan. Metode deskriptif yaitu metode dalam penelitian suatu kasus dengan cara mengumpulkan data sebagai gambaran keadaan yang diteliti berdasarkan fakta-fakta yang ada. Metode penelitian tindakan adalah mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan baru dan memecahkan masalah dengan penerapan langsung di lapangan.

3.2.1. Desain Penelitian

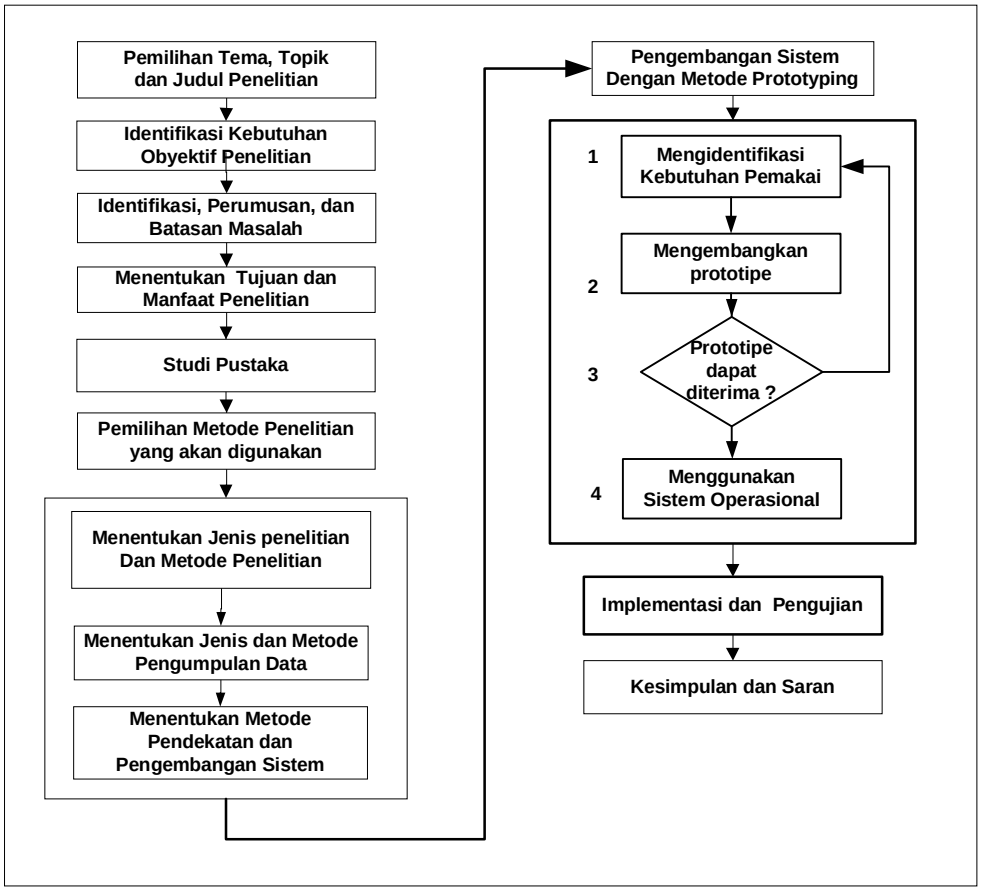
Dalam melakukan suatu penelitian sangat perlukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis.

Menurut Jonathan Sarwono (2006 : 79) desain penelitian dijelaskan sebagai berikut:

> **“Desain penelitian bagaikan sebuah peta jalan bagi peneliti yang menuntun serta menetukan arah berlangsungnya proses penelitian secara benar dan tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”.**

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa desain penelitian merupakan semua proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada waktu tertentu.

Desain penelitian yang penulis lakukan dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.2 Desain Penelitian

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek yang diteliti baik dari pribadi maupun dari suatu instansi yang mengolah data untuk keperluan penelitian, seperti dengan cara melakukan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

Adapun metode pengumpulan data primer yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengamatan langsung (observasi), merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung di lokasi untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam hal ini penulis melakukan observasi untuk mengamati keadaan fisik, lokasi atau tempat penelitian, dan melakukan pencatatan seperlunya.
2. Wawancara (*interview*), yaitu metode pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan pihak-pihak terkait.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain.

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian.

Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan sistem sehingga sistem yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam hal ini untuk metode pendekatan sistem, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan terstruktur (*structure oriented*). Sedangkan untuk metode pengembangan sistem, metode yang digunakan adalah dengan memanfaatkan *model prototype*.

Berikut adalah penjelasan dari masing-masing metode :

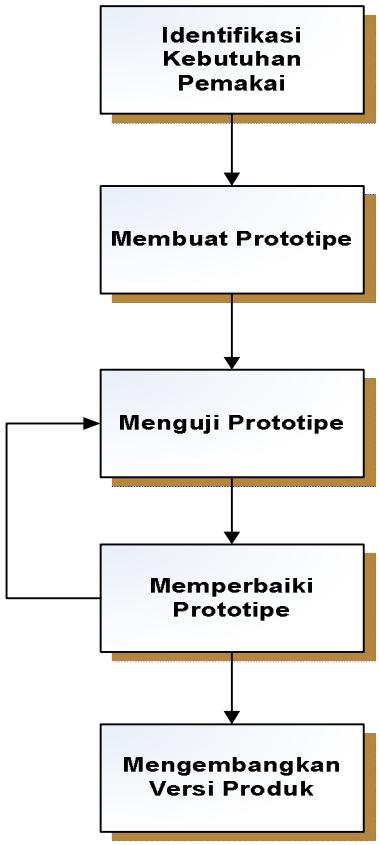
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan terstruktur (*structure oriented*). Pendekatan terstruktur adalah pengembangan sebuah model dari hasil analisa pemecahan permasalahan dengan menggunakan sebuah sistem komputer yang memiliki komponen-komponen dan hubungan yang sama atau serupa dengan permasalahan aslinya. Adapun alat bantu (*tools*) yang digunakan yaitu *Flow Map*, Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), Kamus Data, Normalisasi, Tabel Relasi, dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan yaitu menggunakan metode *Prototype* karena metode ini menawarkan bagi pengembang sistem apabila tidak memiliki kepastian terhadap efisiensi *algoritma*, kemampuan penyesuaian dari sebuah sistem operasi atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dengan mesin. Dilihat dari situasi tersebut metode *prototype* menawarkan pendekatan yang terbaik.

Dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu langsung untuk mendefinisikan keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang telah diketahui dan mencari bidang-bidang yang masih memerlukan pendefinisian kemudian dilakukan perancangan kilat terhadap kebutuhan yang telah teridentifikasi pada pertemuan. Perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan/pemakai. Perancangan ini menuntun pembangunan perangkat lunak yang akan diberikan kepada pemakai. Selanjutnya *prototype* itu dievaluasi oleh pemakai dan digunakan sebagai landasan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Proses ini akan berulang sampai *prototype* yang dikembangkan memenuhi seluruh kebutuhan pemakai.



Gambar 3.3 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype* (**Sumber** : Abdul Kadir, 2003, *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi. Yogyakarta)

Tahapan dalam metode *Prototype* :

1. Identifikasi kebutuhan (Data)

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan buat.

2. Membangun *prototyping*

   Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

a. Merancang sistem

   Dalam tahap ini prototipe dirancang secara terstuktur dari proses basis data hingga rancangan menu program.

b. Mengkodekan sistem

   Dalam tahap ini prototyping yang sudah dirancang diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

c. Menguji sistem

   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak, harus diuji dahulu sebelum digunakan.

d. Evaluasi Sistem

   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah buat sudah sesuai dengan yang diharapkan, apabila belum sesuai maka tahapan 2 dan 3 diulang kembali hingga sesuai dengan yang diharapkan oleh pelanggan dan lanjut ke tahap berikutnya.

e. Penerapan sistem

   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan suatu sistem diperlukan beberapa alat bantu yang merupakan refresentasi grafik dan dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen-komponen yang ada. Alat Bantu yang digunakan diantaranya *Flowmap*, Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), Kamus Data, Tabel

Relasi dan *Entity Relation Diagram* (ERD). Berikut adalah penjelasan dari beberapa alat bantu yang digunakan oleh penulis.

1. ***Flowmap***

   Flowmap merupakan merupakan diagram alir yang menggambarkan pergerakan proses diantara unit kerja yang berbeda-beda, sekaligus menggambarkan arus dari dokumen, aliran data fisik, entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi.

2. **Diagram Konteks**

   Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada *store* dalam diagram konteks.

3. ***Data Flow Diagram* (DFD)**

   Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah

dikomunikasikan oleh perancang sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

4. Kamus Data

Kamus data sering disebut juga dengan sistem data *dictionary* yaitu katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Pada tahap analisis, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.

5. Perancangan Basis Data

Menurut Fathansyah (2007 : 2), basis data dapat didefinisikan sebagai kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redudansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Perancangan basis data diperlukan agar kita bisa memiliki basis data yang kompak dan efisien dalam penggunaan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan mudah dalam pemanipulasian (tambah, ubah, hapus) data. Dalam merancang basis data, kita dapat melakukannya dengan menerapkan normalisasi terhadap struktur tabel yang telah diketahui atau dengan membuat model *Entity-Relationship*.

a) Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi.

1. Bentuk Normal Pertama (*First Normal Form*) / 1NF

   Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal pertama jika dan hanya jika setiap atribut bernilai tunggal (Atomic Value) untuk setiap barisnya.

2. Bentuk Normal Kedua (*Second Normal Form*) / 2NF

   Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal kedua jika dan hanya jika berada pada bentuk normal pertama dan semua atribut bukan kunci memiliki dependensi sepenuhnya terhadap kunci primer.

3. Bentuk Normal Ketiga (*Third Normal Form*) / 3NF

   Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal ketiga jika berada pada betuk normal kedua dan setiap atribut bukan kunci tidak memiliki dependensi transitif terhadap kunci primer.

4. Bentuk Boyce Codd / BNCF

   Suatu relasi disebut memenuhi bentuk normal Boyce Codd jika dan hanya jika suatu penentu (determinan) adalah kunci kandidat (atribut yang bersifat unik).

b) *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Diagram Entity-Relationship berguna untuk menggambarkan model Entity-Relationship yang berisi komponen-komponen himpunan entitas

dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari ‘dunia nyata’ yang kita tinjau.

c) Tabel Relasi

Implementasi ini merupakan transformasi model data dari ERD menjadi basis data fisik. Tiap entitas yang ada akan menjadi sebuah tabel yang kemudian akan terjadi peleburan ataupun penambahan atribut relasi kesalah satu dari kedua entitas tersebut.

3.2.4. Pengujian *Software*

Menurut Agus Mulyanto (2009 : 266), pengujian atau *testing* merupakan proses pengeksekusian program unutk menemukan kesalahan-kesalahan yang terdapat di dalam sistem, kemudian dilakukan pembenahan. Tahap ini merupakan tahap yang penting dalam pengembangan sistem karena tahap ini merupakan tahapan untuk memastikan bahwa suatu sistem terbebas dari kesalahan. Pengujian juga dilakukan dengan memperhatikan konsep pengembangan. Pengujian ditujukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem dan memastikan sistem yang dibangun telah sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal,

yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

Rancangan pengujian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian dengan metode *black box* menitikberatkan pada fungsi sistem . Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Tujuan metode ini mencari kesalahan pada:

a) Fungsi yang salah atau hilang
b) Kesalahan pada *interface*
c) Kesalahan pada struktur data atau akses *database*
d) Kesalahan performansi
e) Kesalahan inisialisasi dan tujuan akhir