BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

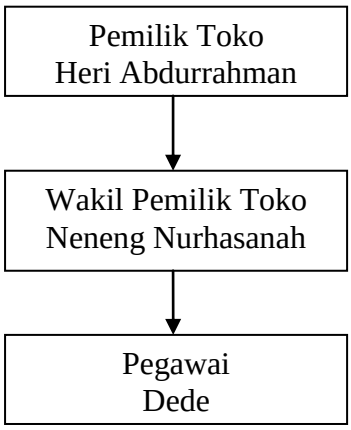
Azzahra Cosmetik berdiri pada januari 2002, Sebelum berganti nama dengan Azzahra Cosmetik pada awalnya nama tokonya adalah Toko Heri yang hanya fokus terhadap penjualan sembako seperti minyak goreng, tepung terigu, telor, mie instan dan lain-lain. Setelah kurang lebih 6 bulan berjalan menjual sembako dan tidak ada perkembangan atau kemajuan dalam hal penjualan maka Toko Heri mulai menjual kosmetik, alat tulis dan obat-obatan tanpa menghilangkan semua produk sembako sebelumnya, sejalan dengan perkembangan waktu ternyata penjualan kosmetik dan obat-obatan meningkat dengan produk yang lainnya, maka pemilik toko merubah nama toko dari Toko Heri menjadi Toko Azzahra Cosmetic. Azzahra sendiri diambil dari nama terakhir anak pertamanya yaitu Siti Fatimah “Azzahra”.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi : “Menjadi Toko Cosmetik dan Obat-obatan terlengkap dengan harga terjangkau"

Misi : “Memudahkan pelanggan untuk membeli kosmetik dan menjadikan pelanggan yang loyal”

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Toko Azzahra Cosmetic

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Pemilik toko mempunyai tugas belanja barang-barang untuk persediaan Toko Azzahra Cosmetic, menentukan harga jual suatu barang, mengelola keuangan.
2. Wakil pemilik toko mempunyai tugas membantu pegawai dalam melayani konsumen dan mengelola keuangan.
3. Pegawai mempunyai tugas melayani konsumen dan mengecek persediaan barang.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian berdasarkan metode deskriptif dan action.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara)

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik wawancara.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Dengan data sekunder peneliti memperoleh data dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh adalah daftar harga barang kemudian akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

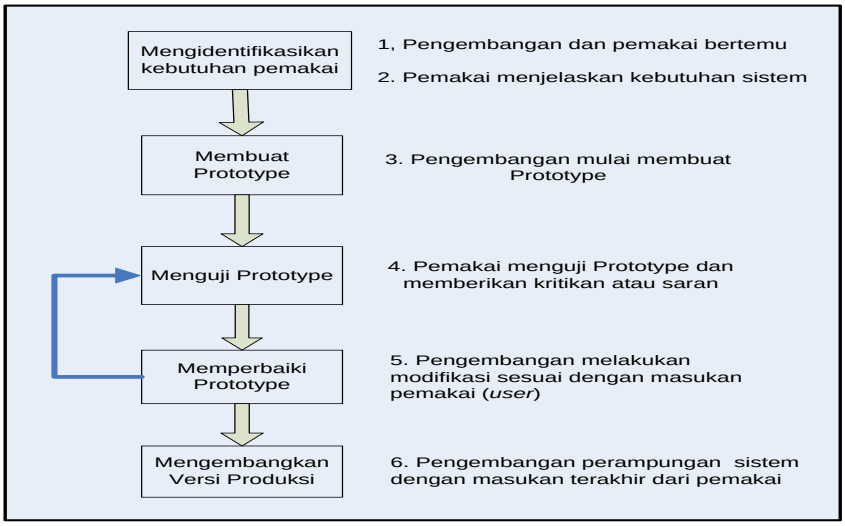
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang di gunakan adalah pendekatan dengan Object Oriented yang menggunakan OOA(*Object Oriented Analisis*) dan OOD(Object Oriented Design) yang di visualisasikan dengan UML dan di antara nya adalah sebagai berikut : Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Component Diagram dan Deployment Diagram.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode paradigma *prototype* model seperti yang tertera pada gambar berikut ini:



Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dengan *Prototype*

Sumber : Abdul Kadir(2003:417)

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai

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

2. Pembuatan Prototype

   Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat prototype. Pembuatan ini meliputi : perancangan sistem yang akan dibangun, dan kemudian diimplementasikan dengan pembuatan *coding* yaitu menterjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemograman yang akan menjadi

sebuah sistem informasi yang diharapkan oleh *Users.*

3. Pengujian Prototype

   Setelah tahap pembuatan prototype selesai, kemudian pengembang sistem dan *Users* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *users* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Perbaikan Prototype

   Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user*.

5. Mengembangkan Versi Produksi

   Pada tahap ini pengembang sistem menyelesaiakan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis yang digunakan yaitu UML (Unified Modeling Languages) yang merupakan sebuah bahasa standar untuk pengembangan sebuah software yang dapat menyampaikan bagaimana membuat dan membentuk model-model, tetapi tidak menyampaikan apa dan kapan model yang seharusnya dibuat yang merupakan salah satu proses implementasi pengembangan software.

UML sendiri terdiri atas pengelompokan diagram-diagram sistem menurut aspek atau sudut pandang tertentu, diagram-diagram yang terdapat pada UML, diantaranya yaitu :

1. Use Case Diagram
2. Activity Diagram
3. Sequence Diagram
4. Class Diagram
5. Component Diagram
6. Deployment Diagram

3.2.4. Pengujian Software

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.

Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

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 terminasi