BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Sebelum membuat sistem informasi penjualan barang pada Medieval Age Clothing , terlebih dahulu penulis melakukan berbagai analisis, baik analisis terhadap perusahaan itu sendiri maupun terhadap prosedur sistem yang sedang berjalan di perusahaan tersebut.

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang dilakukan adalah penelitian di Medieval Age Clothing, di mana objek yang di teliti adalah mengenai sejarah perusahaan, struktur organisasi dan job description / pembagian tugas.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

MEDIEVAL AGE CLOTHING lahir dalam rangka memenuhi kebutuhan konsumen khususnya untuk produk – produk *garment* dengan konsep *clothing*. Perusahaan ini mulai dirintis pada tahun 2008. Pada awalnya perusahaan ini hanya berupa satu petak toko yang berada di Parahyangan Plaza yang terletak di Alun – alun Bandung. Di masa perintisan tersebut, perusahaan ini hanya memiliki satu brand saja yaitu ***MEDIEVAL AGE*** dan produk yang dijual hanyalah berupa produk – produk garment seperti *T-Shirt*, Kemeja, Jacket Denim dan lain – lain.

Seiring dengan semakin beragamnya permintaan pasar, *MEDIEVAL AGE* mulai mengembangkan usahanya dengan menambah brand – brand baru dan melakukan *diversifikasi* produk yang ditawarkan

kepada konsumen. Pada saat ini produk – produk yang ditawarkan kepada para konsumen telah mengalami perkembangan. Produk – produk yang ditawarkan bukan hanya produk – produk *garment*, tapi juga produk – produk *merchandise.* Sedangkan brand yang merupakan hasil pengembangan dari *MEDIEVAL AGE* adalah *HYPELTD.*

Pada saat brand – brand tersebut telah berdiri maka akan dikembangkan dan di satukan yang akan mengarah ke perusahaan berbadan hukum seperti CV dan akan di rencanakan tahun 2012.

Pada saat ini *MEDIEVAL AGE CLOTHING* berkantor pusat di Jalan Sri Gadis No 41 – Muhammad Ramdan.

Pasar dari *MEDIEVAL AGE CLOTHING* telah mencapai hampir sebagian kota – kota besar di Indonesia, dimana sistem penjualannya lebih di *dominasi* dengan cara penjualan grosir dan pembelian putus. Dengan semakin tingginya minat dari para konsumen, maka *MEDIEVAL AGE CLOTHING* juga mulai melayani pasar yang bersifat retail di setiap toko – tokonya.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan Misi MEDIEVAL AGE CLOTHING

Visi

Menjadikan MEDIEVAL AGE CLOTHING sebagai trend center anak mudah diseluruh Indonesia.

Misi

a. Memberikan kualitas yang utama kepada konsumen.

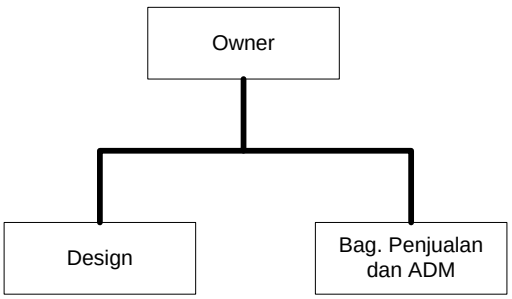
b. Menjadi arahan dunia fashion di Indonesia.

c. Melakukan promosi melalui acara event dan artis ibu kota.

d. Meningkatkan pengembangan titik distro di daerah seluruh Indonesia.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi Medieval Age Clothing



Gambar 3.1. Struktur organisasi Medieval Age Clothing

3.1.4. Deskrifsi Tugas

Berikut ini deskripsi kerja berdasarkan struktur organisasi Medieval Age Clothing di atas :

1. Pimpinan/Owner
    a. Bertanggung jawab terhadap semua kegiatan perusahaan yang dipimpinnya.
    b. Menerima laporan dari bagian penjualan dan ADM.

c. Menyusun dan memutuskan strategi pengembangan Medieval Age Clothing.

d. Memeriksa pelaksanaan sistem di lapangan

2. Design

a. Membuat desain terhadap produk maupun grafisnya.

b. Mengembangkan daya kreativitas dan sentuhan seni (*touching*) dalam bentuk desain sesuai dengan Brand yang dipegang.

c. Mengikuti permintaan dari owner mengenai desain yang akan dibuat.

3. ADM (Administrasi)

a. Mencatat seluruh transaksi harian yang terjadi di lingkungan Medieval Age Clothing.

b. Melakukan pengontrolan terhadap stock barang yang ada di toko.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi di tempat lokasi penelitian untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

3.2.2. Jenis dan Metode pengumpulan Data

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer ini meliputi wawancara dan observasi dalam mendapatkan data-data objek penelitian.

1. Wawancara (interview)

   Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan Tanya jawab kepada pemilik Medieval Age Clothing guna untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.

2. Observasi

   Yaitu dengan mengadakan peninjauan langsung ke Medieval Age Clothing untuk melakukan pengamatan dan mengetahui kendala apa yang dihadapi dan untuk mengetahui cara menyelesaikan kendala tersebut.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder diambil dari referensi buku, dan media elektronik seperti internet. Dan dokumen-dokumen milik instansi yang bersangkutan berhubungan dengan penelitian yang dilakukan penulis.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Untuk metode pendekatan sistem ini digunakan analisis dan perancangan terstruktur dimana proses penyiapan spesifikasi yang tarinci untuk mengembangkan sistem baru, langkah permulaan perancangan sistem adalah rencana pengembangan disiapkan selama sintesa sistem sebagaimana dimodifikasi dan disetujui oleh manajemen. Tahap perancangannya harus mengisi semua perincian rencana pengembangan agar sistem baru dapat diimplementasikan secara maksimal dan memuaskan.

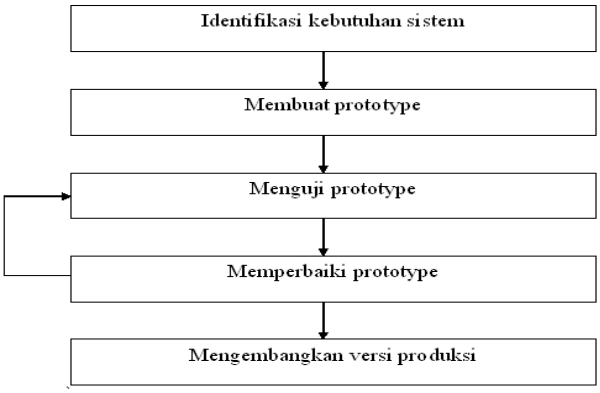
Tujuan dari perancangan sistem secara global adalah membentuk kerngka sistem pengolahan data dengan bantuan computer, untuk mewujudkannya dilakukan beberapa tahap, yaitu:

1. Menentukan persyaratan dan pembatasan sistem yang dirancang.
2. Menentukan pola rancangan aliran informasi.

Menetukan rancangan sistem pengolahan data dan basis data

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode abdul kadir, dibawah ini adalah tahapan pendekatan prototype yang di tunjukan pada gambar



Gambar 3.2. *Prototyping* paradigm

(sumber, Abdul Kadir) Tahapan pendekatan prototype sumber pengembangan sitem informasi

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem untuk membangun sistem informasi ini yaitu metode prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untukmembuat suatu program dengan cepat dan bertahap dan prototype juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan mudah.

Dimana tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan sistem

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

2. Membuat protptype

   setelah menganalisa sistem yang akan di kembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat prototype.

3. Menguji protptype

   Users melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan users memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Memperbaiki prototype

   Di sini pembangun sistem melakukan perbaikan/penambahan pada program yang di bangun, jika dad kesalahan yang terjadi pada sistem.

5. Mengembangankan versi produksi

   pada tahap ini pembangun sistem menyelesaikan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

a. Flow Map

   Flow map adalah diagram yang menunjukan aliran data yang berupa formulir, ataupun keterangan berupa dokumentasi yang mengalir atau yang beredar dalam suatu sistem.

Notasi yang diogunakan di dalanm flowmap merupakan penghubung notasi flowmap chart sistem dengan notasi flow chart program.

a. Diagram Kontek

Diagram konteks adalah suatu alat atau metoda penggambaran suatu sistem informasi secara global, baik sistem informasi yang berbasis komputer atau tidak berbasis komputer.

b. Data Flow Diagram

Data flow diagram yaitu Diagram yang menggunakan notasi symbol untuk menggambarkan arus data system.

c. Kamus Data

Kamus data (data *dictionary)* adalah catalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi yang mengalir pada sistem dengan lengkap dari suatu sistem informasi. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang mengalir pada data flow diagram(DFD).

d. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah menciptakan atau merancang kumpulan data yang terhubung dan tersimpan secara bersama-sama. Dalam perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, ERD, Struktur file, Tabel relasi.

1. **Normalisasi**

   “Normalisasi adalah proses untuk mengubah suatu table yang memiliki masalah tertentu kedalam dua buah table atu lebih yang tak lagi memiliki masalah tersebut.”

2. **Tabel Relasi**

   Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian software adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari kesalahan yang mungkin terjadi pada sistem. Pengujian atau testing software sangat penting untuk dilakukan, pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas software sebelum software di implementasikan.

Pendekatan yang dilakukan dalam pengujian software ini yaitu menggunakan pendekatan black-box testing. Pendekatan ini melakukan pengujian terhadap fungsi operasional software.