BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Lokasi penelitian yang di lakukan oleh peneliti yaitu di CAS WATERPARK yang beralamat di Jln. AMD Lintas Timur, Kp.Cikole Kel. Sukaratu Kec. Majasari Kab. PANDEGLANG- BANTEN Telp (0253-5207243)

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Berawal dari keinginan putra Bapak Mulyadhi Royal, yang memimpikan tersedianya sarana olahraga (terutama kolam renang) yang memadai di Kabupaten PANDEGLANG. Karena saat itu, kalaupun ada tetapi letaknya cukup jauh dari rumah. Untuk mewujudkan impian sang anak serta di dorong oleh jiwa pendidik agar anak-anak usia sekolah yang berada di wilayah cikole dan sekitarnya bisa mengembangkan olahraga renang, maka pada pertengahan tahun 2005 di bangunlah tiga buah kolam renang yang di bagi untuk anak-anak, remaja dan dewasa. **CAS WATERPARK**, bukanlah nama awal dari lokasi ini, CAS itu sendiri kepanjangan dari Cikole Air Sprite, karena banyak pengunjung yang mengatakan bahwa air kolam renang di Cikole, rasanya asam dan seperti minuman bersoda. Dan akhirnya panggilan **CAS WATERPARK** ini lebih populer sejak tahun 2008. Sedangkan nama perusahaan sebenarnya adalah **Royal Tirta Anugrah**.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Adupun visi dan misi Perusahaan Royal Tirta Anugrah adalah :

3.1.2.1 Visi Perusahaan

Visi Perusahaan Royal Tirta Anugrah adalah :

- Menjadi usaha pariwisata yang bisa melayani semua kebutuhan konsumen sehingga dapat memberikan kepuasan lahir dan batin.
- Menjadi usaha pariwisata yang berkembang dan maju pesat sehingga berguna dan mampu membawa perkembangan bagi Kota PANDEGLANG.

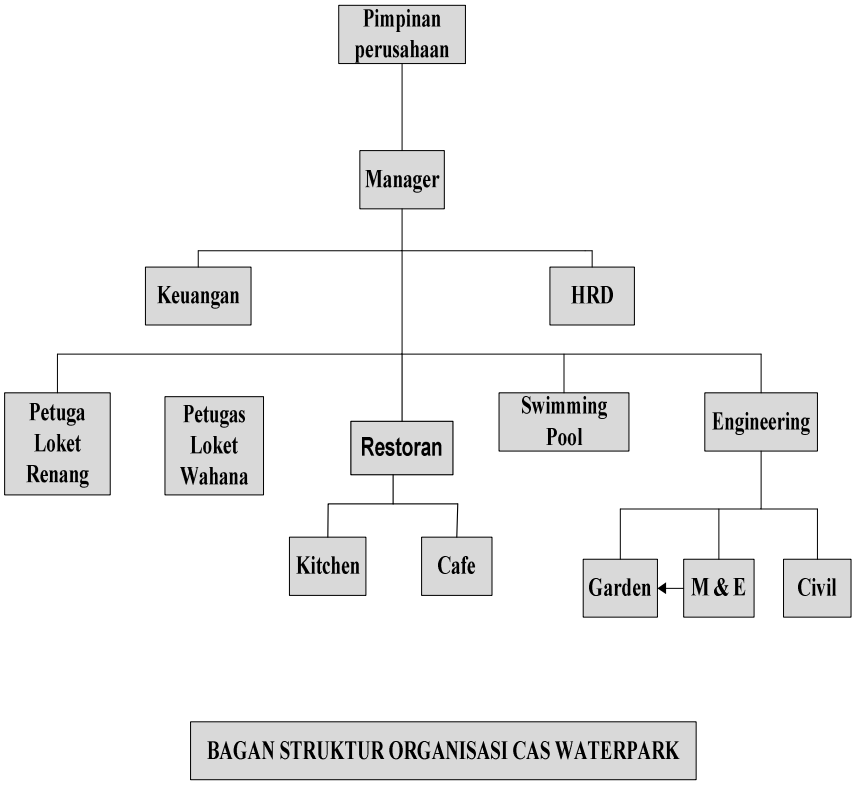
3.1.2.2 Misi Perusahaan

- Pemimpin CAS WATERPARK bersama-sama dengan karyawan, gotong-royong melakukan yang terbaik untuk memajukan objek wisata CAS WATERPARK.
- Menjalankan bisnis jasa pariwisata yang berorientasi pada kepuasan pelanggan

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan merupakan bangunan fungsi bagian-bagian management yang tersusun dari satu kesatuan hubungan yang menunjukkan tingkatan fungsi, tugas, wewenang, dan tanggung jawab dalam management perusahaan

Dengan melihat struktur organisasi dari suatu perusahaan, kita bisa mendapatkan sedikit gambaran mengenai kegiatan operasional perusahaan tersebut dan bagaimana kepemimpinan perusahaan tersebut.



Gambar 3.1
Struktur Organisasi

3.1.4 Deskripsi Tugas

Adapun uraian-uraian dari seluruh SDM yang ada di CAS WATERPARK adalah sebagai berikut:

1. *Owner* (pemilik)

   Membawahi seluruh Departemen dan memiliki wewenang untuk mengambil segala keputusan yang bersangkutan dengan kebijakan CAS WATERPARK

2. Manager

    a. Membawahi semua departemen, bertugas mengawasi kerja personal dan melaporkan kepada pemilik serta menjalakan kebijakan yang di ambil pemilik.

    b. Bertanggung jawab untuk seluruh operasi CAS WATERPARK seperti aktivitas keuangan, hubungan internal (dengan pemilik dan karyawan) dan eksternal (dengan masyarakat dan pejabat setempat) serta bertanggung jawab atas turun naiknya aset dan untung ruginya CAS WATERPARK.

3. Bagian Keuangan

    Bertanggun jawab mengatur dan mencatat segala aktivitas keuangan yang ada di perusahaan baik pemasukan kas atau pengeluaran kas.

4. Human Resources Development

    Bertanggung jawab mengenai urusan kepagawaian, bertugas untuk mengetahui keadaan para karyawan mulai dari masalah pekerjaan sampai dengan masalah pribadi, dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan masalah-masalah karyawan dan masalah sekitar.

5. Petugas Loket Renang

    Bertanggung jawab atas pelayanan dan penyediaan tiket renang dan seluruh transaksi tiket renang yang ada kepada pengunjung CAS WATERPARK.

6. Petugas Loket Wahana

   Bertanggung jawab atas pelayanan dan penyediaan tiket wahana dan seluruh transaksi tiket wahana yang ada kepada pengunjung CAS WATERPARK.

7. Bagian Restoran

   Bertanggung jawab menyediakan kebutuhan primer berupa makan dan minuman petugas kitchen. Selain itu juga bertugas mengolah bahan makanan mentah menjadi makanan siap untuk di santap.

   a. Petugas Kafe bertanggung jawab menjual makanan ringan maupun makanan berat sesuai pesanan pengunjung.

8. Bagian swimming pool

   Bertanggung jawab memelihara kebersihan kolam renang dan menjaga kestabilan air kolam.

9. Bagian Enggineering

   Bertanggung jawab menangani,menjaga dan memperbaiki keadaan fisik CAS WATERPARK, menangani urusan kelestarian, dan memelihara tanaman yang berada di lingkungan WATERPARK.

   a. Garderner bertanggung jawab memelihara tanaman yang berada di lingkugan CAS WATERPARK.
   b. Mecahnical and Elektrical (M & E) bertanggung jawab memperbaiki setiap kerusakan listrik di lingkungan CAS WATERPARK.

c. Civil bertanggung jawab memperbaiki furniture dan membuat alat-alat kayu yang di butuhkan CAS WATERPARK.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif. Di mana Metode Pendekatan kualitatif menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Metode kualitatif juga merujuk pada “cara-cara” mempelajari berbagai aspek kualitatif dari kehidupan sosial yang mencangkup ragam di mensi sosial dari tindakan dan keadaan hingga proses, dan peristiwa sebagaimana di mengerti dan berdasarkan kontruksi dan makna yang di organisasikan oleh dan melalui praktek sosial.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Menurut Umi Narimawati (2008) jenis data dapat di bagi menjadi 2, yaitu:

a. Data primer

   Data primer adalah data yang di dapat langsung dari unit pengamatan penelitian.

b. Data sekunder

   Data sekunder adalah data yang sudah di olah terlebih dahulu oleh pihak pertama.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer terdiri dari:

a. Observasi atau pengamatan

   Observasi ini di lakukan dengan cara melakukan peninjauan langsung atau pengamatan langsung di CAS WATERPARK dengan cara melihat proses pelayanan tiket yang berjalan.

b. Wawancara atau *interview*

   Wawancara ini di lakukan dengan mengajukan pertanyaan terhadap personil-personil yang terlibat langsung dengan sistem sehingga penulis dapat mengetahui lebih jauh mengenai permasalahan-permasalahan dalam sistem yang ada terutama prosedur kerja sistem. Wawancara ini di lakukan pada beberapa petugas sub Bagian yang ada di CAS WATERPARK

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data yang bukan dari sumber pertama sebagai sarana memperoleh data atau informasi untuk menjawab masalah yang di teliti. Penelitian ini di lakukan sebagai usaha guna memperoleh data yang nyata yang bersifat teori sebagai pembanding dengan data penelitian yang di peroleh. Data tersebut di peroleh dari dokumen-dokumen yang di dapat pada Sub bag Receptionist / Administrasi CAS WATERPARK.

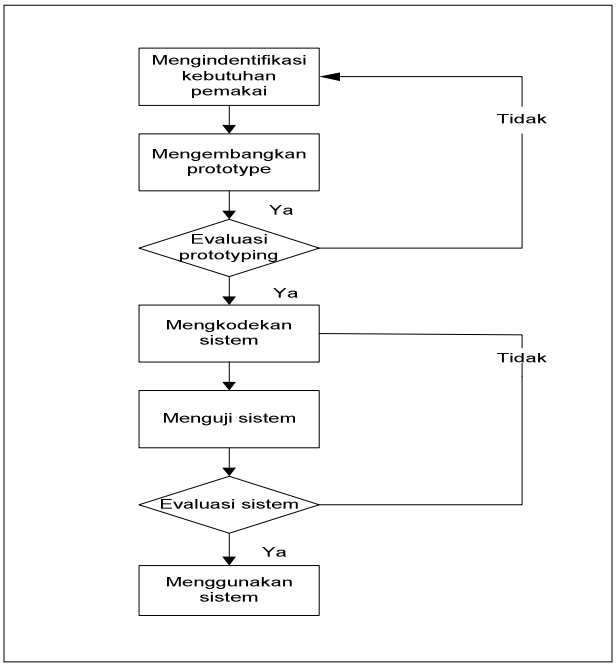
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu metode terstruktur. Melalui pendekatan terstruktur permasalahan-permasalahan yang kompleks dapat di pecahkan ke dalam sub-sub yang lebih kecil untuk mendapatkan jawaban dari permasalah yang timbul dan hasil dari sistem di harapkan dapat memudahkan pemakai.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Di dalam pengembangan sistem paradigma yang di gunakan oleh penulis adalah paradigma Prototyping



Gambar 3.2 *Prototype*

(sumber : *http://riahandayani06720025.wordpress.com/ -pemodelan-pengembangan-sistem/ 15/00/200*9)

Berikut ini akan di uraikan tahapan-tahapan pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode prototyping di antaranya yaitu :

1. Pengumpulan kebutuhan

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

2. Membangun prototyping

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

3. Evaluasi protoptyping

   Evaluasi ini di lakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang di bangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping di revisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan sistem

   Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati di terjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai

5. Menguji sistem

   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus di test dahulu sebelum di gunakan.

6. Evaluasi Sistem

   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang di harapkan. Jika ya, langkah 7 di lakukan, jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan sistem

   Perangkat lunak yang telah di uji dan di terima pelanggan siap untuk di gunakan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. **Flow Map**

   Flowmap merupakan representasi grafik dari sistem informasi, proses-proses, aliran-aliran data logis, masukan-masukan, keluaran-keluaran dan *file-file* serta entitas sistem operasi yang berhubungan dengan sistem informasi tersebut. Bagan ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan yang di gunakan di dalam bagan alir sistem yang menggambarkan suatu prosedur dalam sistem.

2. **Diagram Konteks**

   Diagram konteks merupakan diagram arus data yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem secara global atau menyeluruh dari suatu sistem informasi berkaitan dengan aliran-aliran sistem dengan bagian-bagian luar.

3. **Data Flow Diagram**

   Data Flow Diagram (DFD) merupakan model dari sistem untuk menggambarkan bagian sistem ke model yang lebih kecil. Salah

satu keuntungan menggunakan DFD adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

4. Kamus Data

Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang yang tetap dan sesuai dengan sistem. Sehingga user dan analis mempunyai pengertian yang sama tentang input, output, dan komponen data. Kamus data ini sangat membantu analis sistem dalam mendefinisikan data yang mengalir di dalam sistem, sehinggan pendefinisian data itu dapat di lakukan dengan lengkap dan terstruktur.

5. Perancangan Basis Data

Basis data merupakan suatu kumpulan data terhubung yang di simpan secara bersama-sama pada suatu media tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data. Di dalam lingkungan basis data, data lebih mudah di gunakan. Basis data merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi para pemakai.

a. Normalisasi

Normalisasi adalah proses pengelompokan data ke dalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud suatu database yang mudah

untuk di modifikasi. Normalisasi bertujuan agar data menjadi lebih sedehana dan mudah untuk di atur. Normalisasi juga merupakan suatu prosedur untuk memastikan bahwa suatu model data memenuhi standar, yaitu meminimumkan duplikasi data, meyediakan fleksibilitas untuk kebutuhan fungsional yang berbeda dan memungkinkan suatu model untuk di gambarkan dalam berbagai perancangan database.

b. Entity Relation Diagram

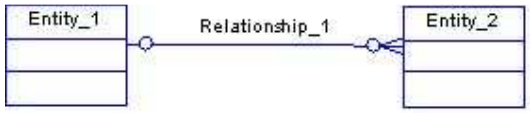
ERD adalah notasi grafik dari sebuah model data atau sebuah model jaringan yang menjelaskan tentang data yang tersimpan (storage data) dalam system secara abstrak. Dengan ERD kita dapat menguji model dengan menjabarkan proses yang harus di lakukan. ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data.

c. Tabel Relasi

Relasi adalah hubungan antara tabel yang merepresentasikan hubungan antar obyek di dunia nyata. Macam-Macam Relasi antar tabel:

1. One-to-many. Misalkan terdapat relasi antara tabel ibu dan tabel anak dengan nama relasi "mempunyai" dan relasinya one-to-many. Artinya satu record pada tabel ibu boleh berelasi (mempunyai) dengan banyak record pada tabel anak. Namun satu record pada tabel anak hanya boleh

berelasi dengan satu record saja pada tabel ibu Gambar relasi one-to-many:



2. One-to-one. Jika dua tabel berelasi one-to-one artinya setiap record di entitas pertama hanya akan berhubungan dengan satu record di entitas kedua begitu pula sebaliknya. Conrohnya relasi antara tabel pegawai dan alamat pegawai. Satu record pegawai hanya berhubungan dengan satu record alamat pegawai beitu pula sebaliknya. Entitas 3 merupakan atribut yang unik di entitas 4. Gambar relasi one-to-one:



3. Many-to-many. Jika tabel satu berelasi dengan tabel dua dengan relasi any-to-many artinya ada banyak record di entitas satu dan entitas dua yang saling berhubungan satu sama lain. Contohnya relasi many-to-many antara tabel transaksi dan barang. Satu record transaksi bisa berhubungan dengan banyak record barang, begitu pula sebaliknya. Gambar relasi many-to-many:



3.2.4 Pengujian Software

Pengujian *black box* merupakan pendekatan pengujian yang ujinya di turunkan dari spesifikasi program atau komponen. Pengujian black box di gunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang di rancang. Kebenaran perangkat lunak yang di uji hanya di lihat berdasarkan keluaran yang di hasilkan dari data atau kondisi masukan yang di berikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut.

Faktor-faktor pengujian yang di gunakan adalah sebagai berikut:

1. *Reliability*

   Menekankan bahwa aplikasi akan di laksanakan dalam fungsi sesuai yang di minta dalam periode waktu tertentu. Pembetulan proses tersangkut kemampuan sistem untuk memvalidasi proses secara benar.

2. *File Integrity*

   Menekankan pada data yang di masukkan melalui aplikasi akan tidak bisa di ubah. Prosedur yang akan memastikan bahwa file yang di gunakan benar dan data dalam file tersebut akan di simpan sekuensial dan benar.

3. *Authorization*

   Menjamin data di proses sesuai dengan ketentuan manajemen. Authorisasi menyangkut proses transaksi secara umum dan khusus.

4. *Easy of use*

   Menekankan perluasan usaha yang di minta untuk belajar, mengoperasikan dan menyiapkan inputan, dan menginterpretasikan output dari sistem. Faktor ini tersangkut terhadap interaksi antara manusia dan sistem.