# BAB III

# OBJEK DAN METODE PENELITIAN

## 3.1. Objek Penelitian

Pada bab ini akan menjelaskan beberapa uraian menyangkut Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas IIA Bandung yang terdiri dari Sejarah, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, dan Deskripsi Tugas.

### 3.1.1. Sejarah Singkat

Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas II A Bandung terletak di Jalan Rancamanuk Kelurahan Warga Mekar Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung, adalah Lembaga Pemasyarakatan baru yang mulai dioperasionalkan pada tanggal 4 Mei 2009 dengan jumlah penghuni 30 orang WBP (Warga Binaan Pemasyarkatan) operan dari Rumah Tahanan Negara (Rutan) Klas I Bandung dengan kapasitas hunian 224 orang narapidana. Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas IIA Bandung saat ini dihuni oleh Warga Binaan Pemasyarakatan (WBP) pelanggar tindak pidana umum mencakup daerah Kabupaten Bandung, Kota Cimahi, dan Kabupaten Bandung Barat.

Fasilitas pembinaan yang ada di Lembaga Pemasyarakatan Klas IIA Bandung diantaranya adalah aula (gedung serbaguna), masjid, gereja, dapur, poliklinik. Fasilitas poliklinik terdidri dari poliklinik umum, gigi, rawat inap, ruang konsultasi, kamar obat, ruang tunggu, ruang laboratorium, ambulance, ruang perawatan putus obat, alat kedokteran umum, alat kedokteran gigi, ruang

tempat obat khusus. Fasilitas olahraga diantaranya lapangan sepak bola (futsal), lapangan tenis meja.

### 3.1.2. Visi dan Misi

a. Visi

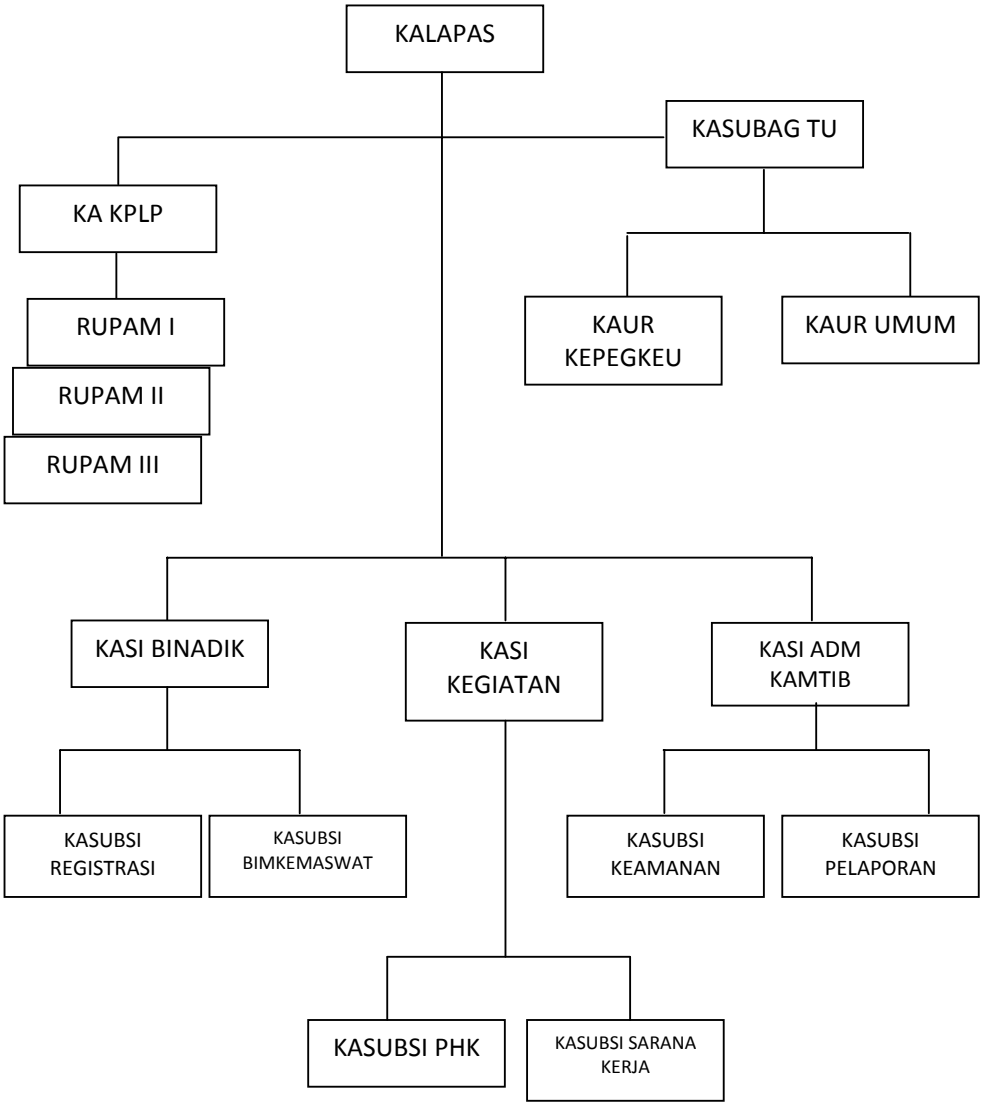
Memulihkan kesatuan hubungan hidup dan penghidupan Warga Binaan Pemasyarakatan sebagai individu, anggota masyarakat dan mahluk Tuhan Yang Maha Esa, dengan meningkatkan kualitas Warga Binaan Pemasyarakatan.

b. Misi

Melaksanakan perawatan tahanan, pembinaan dan pembimbingan Warga Binaan Pemasyarakatan serta pengolahan benda sitaan Negara dalam kerangka penegakan hukum, pencegahan dan penanggulangan kejahatan serta penipuan dan perlindungan Hak Asasi Manusia.

### 3.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan dasar mempersatukan fungsi-fungsi perusahaan dan menetapkan hubungan yang pasti, agar dapat membatasi pembagian kerja pada masing-masing divisi. Adapun struktur organisasi Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas IIA Bandung sebagai berikut :




**Gambar. 3.1. Struktur Organisasi Lembaga Pemasyarakatan**

(Sumber Lapas Narkotika)

### 3.1.4. Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi tugas yang ada pada Lembaga Pemasyarakatan adalah sebagai berikut :

1. Kalapas

   Mengkoordinasikan pembinaan kegiatan kerja administrasi keamanan dan tata tertib serta pengelolaan tata usaha meliputi urusan kepegawaian, keuangan dan rumah tangga sesuai peraturan yang berlaku dalam rangka pencapaian tujuan pemasyarakatan Napi/ anak didik / penghuni LAPAS.

2. Kasubag TU

   Melakukan urusan ketatausahaan kepegawaian dan rumah tangga sesuai dengan peraturan yang berlaku dalam rangka pelayanan administrasi dan fasilitatif di Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas IIA.

3. KPLP (Kepala kesatuan pengamanan)

   Menyusun rencana kerja kesatuan pengamanan Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas II A.

4. Kaur Kepegawaian dan Keuangan

   Melaksanakan urusan kepegawaian dan keuangan sesuai dengan ketentuan dan peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam rangka kelancaran pelaksanaan tugas Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas IIA.

5. Kasi Binadik (Kepala Seksi Bimbingan Narapidana / Anak didik)

   Memberikan bimbingan Narapidana / anak didik nerdasarkan peraturan dan prosedur yang berlaku dalam rangka persiapan Narapidana / anak didik kembali kemasyarakat.

6. Kasubsi Bimkemaswat (Kepala Sub Seksi Bimbingan Kemasyarakatan dan Perawatan)

   Menyelenggarakan pembinaan mental / rohani dan fisik serta meningkatkan pengetahuan asimilasi serta perawatan Narapidana / anak didik Narkotika sesuai dengan peraturan yang berlaku dalam rangka kelancaran tugas pemasyarakatan

7. Kasubsi Registrasi (Kepala Sub Seksi Registrasi)

   Melakukan dan membuat pendataan statistik dan dokumentasi anak didik Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas II A sesuai ketentuan Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas II A

8. Kasi Giatja (Kepala Seksi Kegiatan Kerja)

   Mempersiapkan pelaksanaan bimbingan latihan kerja, serta mengelola hasil kerja sesuai prosedur yang berlaku dalam rangka pembinaan keterampilan Narapidana dan anak didik sibagai bekal apabila kembali masyarakat.

9. Kasubsi Sarana Kerja (Kepala sub sarana kerja)

   Memparsiapkan,mengeluarkan dan menyimpan fasilitas, sarana / peralatan kerja berdasarkan kebutuhan dalam rangka pembinaan narapidana dan anak didik narkotika di Lembaga Pemasyaraktan Narkotika Klas II A.

10. Kasubsi Pengolahan Hasil Kerja (Kepala Sub Seksi Bimbingan kerja dan atasan pengelolaan Hail kerja)

    Memberikan latihan kerja dan mengelola hasil kerja dan mengelola hasil kerja sesuai dengan prosedur yang berlaku dalam rangka pembinaan keterampilan

narapidana / anak didik kasus Narkotika dalam lingkungan Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas II A.

11. Kasi KAMTIB

    Mengkoordinasikan kegiatan administrasi keamanan dan tata tertib, mengatur jadwal tugas dan penggunaan perlengkapan sesuai peraturan dan ketentuan yang berlaku dalam rangka terciptanya suasana aman dan tertib dilingkungan Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas IIA.

12. Kasubsi Keamanan

    Menyelenggarakan tugas pengamanan dan ketertiban, mengatur/membuat jadwal tugas dan penggunaan perlengkapan pengamanan sesuai peraturan dan petunjuk yang berlaku agar tercipta suasana aman dan tertib dilingkungan Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas IIA.

13. Kasubsi Pelaporan

    Membuat laporan keamanan dan ketertiban berdasarkan data dan berita acara dalam rangka kelancaran pelaksanaan petugas Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas IIA.

## 3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini penulis lakukan secara langsung kegiatan penelitian terhadap Lembaga Pemasyarakatan Narkotika Klas IIA Bandung untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penyusunan tugas akhir.

### 3.2.1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu metode yang hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Data deskriptif pada umumnya dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi, di mana metode tersebut dapat membuat gambaran secara sistematis, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu.

### 3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Didalam penelitian yang dilakukan oleh penulis dibutuhkan suatu metode yang digunakan sebagai alat atau sarana pengambilan data-data, metode yang dilakukan adalah sebagai berikut :

#### 3.2.2.1. Sumber Data Primer

a. Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara berdialog langsung dengan narasumber yang ada di Lembaga Pemasyarakatan Narkotika terutama dalam hal sistem penggajian.

b. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung mengenai proses yang sedang berjalan guna mengecek kebenaran data yang diperoleh dari hasil wawancara.

#### 3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Teknik yang dilakukan menggunakan dokumen yang diamati berupa form atau laporan. Diantaranya dengan mempelajari berbagai sumber data penggajian seperti : sejarah, struktur organisasi, visi dan misi serta deskripsi tugas.

### 3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem berisikan beberapa teknik yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini, diantaranya metode pengembangan sistem, metode pendekatan sistem, dan alat bantu analisis dan perancangan, dibawah ini akan diuraikan tentang pemahaman dari metode tersebut.

#### 3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek. Pendekatan objek mempunyai alat bantu seperti Diagram Use Case, Diagram Kelas, Diagram Sekuen, Diagram Aktifitas, Diagram Component, Diagram Deployment.

#### 3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan Sistem yaitu metode untuk merancang dan membuat program aplikasi penggajian dalam hal ini menggunakan metode waterfall.

Model sistem ini menuntut cara yang teratur dari suatu rangkaian yang mendekati perkembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan suatu tingkatan, melalui pemodelan sistem, analisis, perancangan, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan. Model tersebut meliputi kegiatan aktifitas sebagai berikut :

**1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem (System Engineering)**

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemenelemen yang lain seperti hardware, database, dan sebagainya. Tahap ini sering disebut dengan Project Definition.

**2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Analysis)**

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface, dan sebagainya. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan software) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

**3. Perancangan (Design)**

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

**4. Pengkodean (Coding)**

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

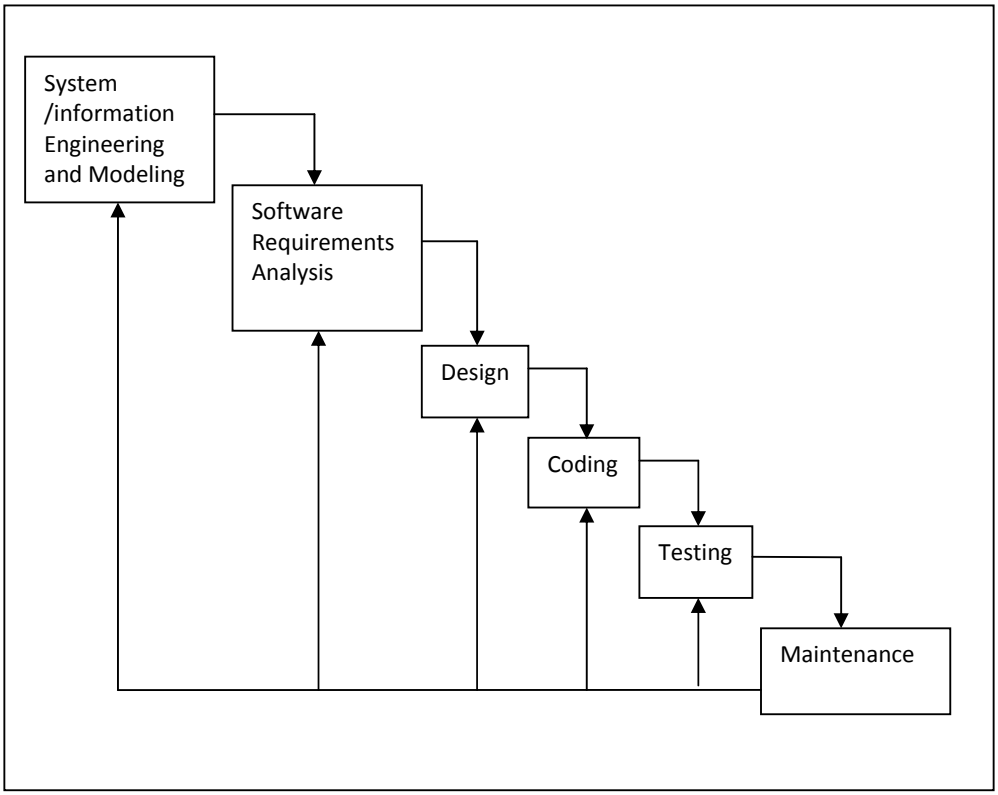
**5. Pengujian (Testing)**

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

**6. Pemeliharaan (Maintenance)**

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

Secara umum tahapan pada model waterfall dapat dilihat pada gambar berikut :




**Gambar 3.2. Metode *Waterfall***

(http://blog.binadarma.ac.id)

### 3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat-alat yang digunakan dalam tahap analisis dan perancangan berorientasi objek adalah Diagram Use Case, Diagram Kelas, Diagram Sekuen, Diagram Kolaborasi, Diagram Aktifitas, Diagram Skenario.

**1) Diagram Use-case**

Diagram use-case merupakan salah satu diagram untuk memodelkan aspek perilaku system. Masing-masing diagram use-case menunjukkan sekumpulan use-case, aktor dan hubungannya. Diagram use-case adalah penting untuk

memvisualisasikan, menspesifikasikan, dan mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem. Diagram use-case merupakan pusat pemodelan perilaku sistem, subsistem, dan kelas.

**2) Diagram Kelas**

Pemodelan kelas menunjukkan kelas-kelas yang ada di sistem dan hubungan antar kelas-kelas itu, atribut-atribut dan operasi-operasi di kelas-kelas. Diagram kelas menunjukkan aspek statik sistem terutama untuk mendukung kebutuhan fungsional sistem.

**3) Diagram Sequence**

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya sequence Diagram selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antara objek, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama sequence diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

**4) Diagram Kolaborasi**

Diagram kolaborasi mendefinisikan peran-peran yang dimainkan ketika satu tugas dilakukan. Peran-peran dimainkan oleh instan-instan yang berinteraksi. Diagram kolaborasi menyatakan komunikasi di antara objek-objek yang menunjukkan pesan-peasn yang ada, urutan pesan dan hubungan antar objek-objek.

**5) Diagram Aktivitas**

Pada dasarnya, diagram aktivitas adalah diagram flowchart yang diperluas yang menunjukkan aliran kendali satu aktivitas ke aktivitas lain. Menggunakan diagram aktivitas ini untuk memodelkan aspek dinamis sistem. Diagram aktivitas mendeskripsikan aksi-aksi dan hasilnya. Diagram aktivitas berupa operasi-operasi dan aktivitas-aktivitas di use-case.

**6) Diagram Skenario**

Skenario use case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut.

**7) Diagram Component**

Component piranti lunak adalah modul berisi code, baik berisi source code maupun binary code, baik library maupun executable, baik yang muncul pada compile time, link time, maupun run time. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa class dan/atau package, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa interface, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

**8) Diagram Deployment**

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan. Diagram ini memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. Deployment diagram berhubungan dengan diagram komponen dimana deployment diagram memuat satu atau lebih komponen-komponen.

### 3.2.4 Pengujian Software

Metode pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

Metode pengujiaan perangkat lunak yang penyusun pakai dalam pengujiaan perangkat lunak yang penyusun pakai adalah Metode ***Black Box Testing***, ***Black Box Testing*** 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 peracangan 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 pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program. 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.

Pengujian black box harus dapat menjawab pertanyaan sebagai berikut :

a. Bagaimana validitas fungsional diuji

b. Kelas input apa yang akan membuat kasus pengujian menjadi lebih baik

c. Apakah sistem akan sangat sensitive terhadap harga input tertentu

d. Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi

e. Kecepatan data apa dan volume data apa yang akan ditoleransi oleh sistem.

f. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap sistem operasi.