BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Bali Collection, Perumahan Graha Batu Karang adalah merupakan Butik yang status bangunanya merupakan rumah tempat tinggal sebuah keluarga yang berasal dari kota Bali.

Pada waktu tersebut tempat tinggal itu tidaklah langsung statusnya berubah menjadi sebuah butik karena di khawatirkan akan menimbulkan permasalahan baru karena lingkungan tersebut adalah perumahan tempat tinggal bukan lah tempat untuk berwirausaha. Sehingga waktu itu Pendiri Bali collection mengajukan perizinan membuka sebuah butik pada rt dan rw tempat tinggalnya bahwa tempat tinggal tersebut akan dibuat sebuah butik. Sehingga akhirnya mendapatkan respon yang baik dari rt dan rw bahkan dari para tetangga sekitar.

Bali Collection menjual produk – produk yang berasal dari pulau Bali seperti kain pantai, sprei, kaos bali, dress bali, sandal bali, tas bali,dan accessories dari bali.

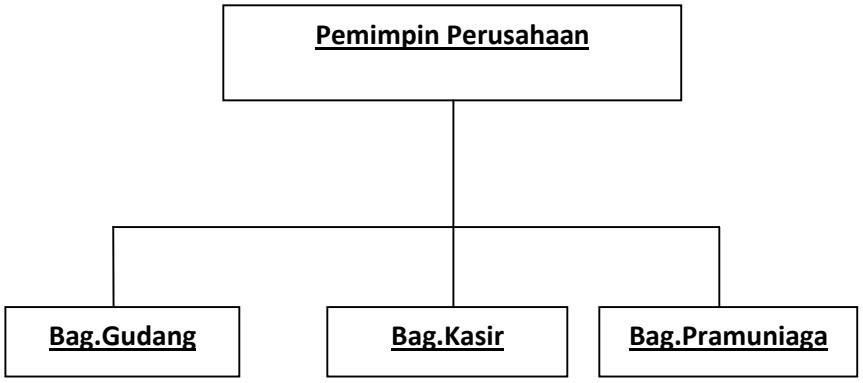
Setelah beberapa bulan kemudian respon dari para konsumen semakin meningkat sehingga Bali Collection dapat membangun butik sendiri di sebuah Mall di Jalan Soekarno hatta bandung (Metro Indah Mall)

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visinya : Menjual barang – barang Bali tanpa harus ke Bali dengan harga yang terjangkau.

Misinya : Melayani konsumen dan memenuhi kebutuhan konsumen dengan tetap mempertahankan ciri khas butik.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan

Sumber : Perusahaan

3.1.4 Deskripsi Tugas

Pemimpin Perusahaan :

a. Menetapkan kebijakan perusahaan, ketentuan – ketentuan pokok di bidang pembelian, produksi, keuangan, akutansi, dan umum.

b. Menyusun rencana kerja setiap anggaran pendapat dan biaya setiap awal bulan serta evaluasi hasil yang telah dijalankan.

c. Mengkoordinir, mengawasi kegiatan – kegiatan dan memberikan bimbingan atau pembinaan kepada bawahan dalam pelaksanaan ketentuan pokok perusahaan sehingga tercipta satuan kerja sama yang baik dalam rangka mencapai tujuannya.

d. Mengambil keputusan dalam rangka pengembangan perusahaan

e. Menerima hasil laporan pemeriksaan internal audit.

Bag. Gudang	:	a.	Melayani permintaan / pemakaian harian Barang serta mencatat keluar dan masuknya barang.
		b.	Melapor dan mengatasi masalah teknis yang berhubungan dengan tugas
		c.	Membuat daftar barang – barang yang akan di pesan
		d.	Memberi masukan kepada atasan mengenai kebijakan inventory stok
Bag. Kasir	:	a.	Mengatur dan melaksanakan penagihan, pembayaran dan penerimaan kas sesuai dengan prosedur yang berlaku.
		b.	Membuat laporan kas
		c.	Menyimpan dan menjaga buku cek/giro,

bukti- bukti tagihan, dokumen transaksi serta surat- surat berharga.

d. Mengeluarkan kas kecil untuk persediaan toko berdasarkan ketentuan.

Bag. Pramuniaga : a. Melayani pembeli dan mengambil barang di gudang dengan meminta pada bagian pergudangan untuk kemudian barang tersebut akan di pajang sebagai pengganti produk dengan model yang sama yang telah laku terjual

b. Menghitung stok produk yang dipajang pada saat buka dan setelah tutup untuk mengetahui ada atau tidaknya barang yang hilang

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Mc Millan dalam Ibnu Hadjar adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Definisi lain mengatakan bahwa desain (design) penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai ancar – ancar kegiatan yang akan dilaksanakan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan data

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Penulis melalukan metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara terhadap narasumber langsung dan melakukan observasi pada Bali Collection.

a. Observasi

   Penulis melakukan obeservasi kepada bagian Pemimpin Bali Collection.

Dan penulis mendapatkan hasil observasi berupa informasi data barang , alur proses barang masuk dan keluar , dan masalah yang ada di Bali Collection.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada Pemimpin Bali Collection.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data Sekunder diambil dari referensi buku, data- data perusahaan dan media elektronik seperti internet.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan terstruktur. Penulis menggunakan pendekatan terstruktur karena mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti, selain itu metode terstruktur telah banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi. Pendekatan terstruktur menggunakan beberapa alat bantu. Alata bantu yang digunakan adalah :

a) Diagram Konteks (Context Diagram).

b) DFD (Data Flow Diagram).

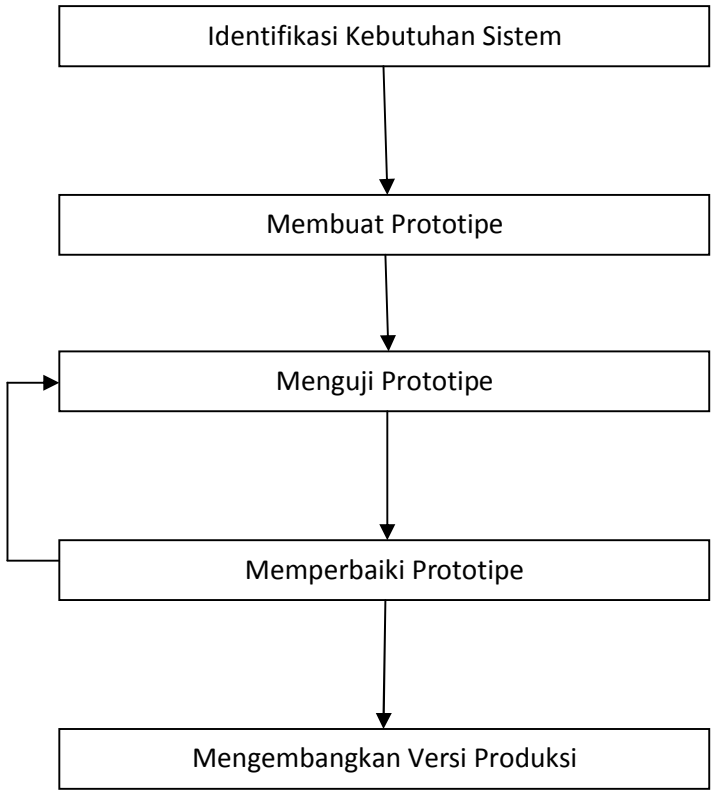
c) Kamus Data (Data Dictionary).

d) Normalisasi.

e) ERD (Entity Relation Diagram).

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Abdul Kadir terdapat berbagai metode dalam membuat program aplikasi sebuah sistem salah satunya adalah prototype. Prototype adalah metode pengembangan aplikasi untuk menciptakan suatu model Sistem Informasi yang harus dikembangkan. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam membuat sistem dengan menggunakan metode Prototype.



Gambar 3.2 Gambar Struktur Prototype

Mekanisme pengembangan sistem dengan Prototipe

(Sumber : Abdul Kadir & Terra Ch. Wahyuni. 2003:567)

Ada berbagai kelebihan jika kita menggunakan metode Prototipe dalam mengembangkan suatu sistem. Berikut adalah kelebihan dari metode Prototipe :

1. Pendefinisian kebutuhan pemakai menjadi lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
2. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi prototipe kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
3. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
4. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan.
5. Menghemat biaya jika dibandingkan dengan menggunakan metode SDLC tradisional.

Selain mempunyai kelebihan Prototipe mempunyai beberapa kekurangan. Berikut adalah kekurangan dari Prototipe :

1. Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkan waktunya untuk menggarap prototipe.
2. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan prototipe.

3. Waktu yang pendek dapat menghasilkan sistem yang tidak lengkap dan kurang teruji.
4. Jika proses pengulangan terlalu sering dapat mengakibatkan pemakai Jenuh dan memberikan respon yang negatif.
5. Apabila prototipe tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan prototipe tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

Jadi berdasarkan pengertian, kekurangan dan kelebihan Prototipe maka secara garis besar sasaran Prototipe adalah sebagai berikut :

1. Mengurangi waktu sebelum pemakai melihat sesuatu yang kongkret dari usaha pengembangan sistem.
2. Menyediakan umpan balik dari pemakai kepada pengembang dalam waktu singkat.
3. Membantu menggambarkan kebutuhan pemakai dengan kesalahan yang lebih sedikit.
4. Meningkatkan pemahaman pengembang dan pemakai terhadap sasaran yang seharusnya dicapai oleh sistem.

5. Menjadikan keterlibatan pemakai sangat besar dalam analisis dan desain sistem.

3.3.3.3 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

1). 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.

2). 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.

3). Data Flow Diagram

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

4). 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).

5). 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.

a. Normalisasi

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

b. Tabel Relasi

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

3.2.4 Pengujian Softwatre

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.

Black Box pengujian adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja (lihat pengujian white-box). Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar. Tidak ada pengetahuan tentang struktur internal benda uji itu.

Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Ini biasanya terdiri dari kebanyakan jika tidak semua pengujian pada tingkat yang lebih tinggi, tetapi juga bisa mendominasi unit testing juga.