BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Distro Spion merupakan perusahaan penjualan yang berkembang dengan cepat di Bandung. Barang-Barang yang di edarkan sangat beragam, dimulai dari Celana Jeans, T-Shirt, Switer, celana, dan Topi . Target pasar ini yang sangat baik kebutuhan tidak hanya diminati oleh satu tingkatan atau umur. Untuk meningkatkan efektifitas kinerja pegawai dapat dipastikan Distro Spion membutuhkan sistem informasi yang handal dan memadai.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Awal mulanya dibangun usaha ini adalah berawal dari sebuah konveksi, yang mengelohan bahan mentah menjadi celana Jeans bermerek Spion. berhubung sulitnya barang yang keluar pada konveksi, maka dengan adanya *ide* positif dari Pemilik konveksi untuk membangun suatu bentuk usaha yang bergerak pada bidang penjualan. Rincian berdasarkan permasalahn yang ada, maka dibentuklah suatu Distro pakaian yang bernama Distro Spion (Station Fashion Inovation). yang berdiri pada tahun 2008 tepatnya pada tanggal 25 September di jln.Cigondewah kaler Bandung. adapun produk yang lainnya merupakan produk pesanan dan produk titipan dari toko lain yaitu seperi T-shirt, Jacket, Switer dan Topi.

Sedangkan Distro Spion yang berada di Jln.Cigondewah Kaler yaitu merupakan Distro pusat, yang saat ini dipimpin oleh Bpk.Dodi Sandra. Melihat prospek yang semakin menjanjikan dan dengan maksud untuk memperluas ruang usaha maka dibentuklah cabang Ditro Spion yang berdiri pada tanggal 8 Januari 2010 di Sekayu Palembang.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Adapun visi misi dari Distro Spion adalah:

3.1.2.1 Visi Perusahaan Distro Spion

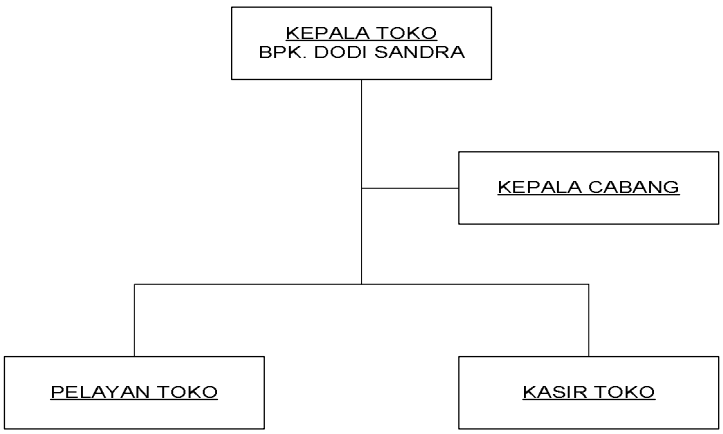
Distro Spion ini menyediakan berbagai macam barang seperti,Celana Jeans, T-Shirt, Sweater, Jaket dan Topi.

3.1.2.2 Misi Perusahaan Distro Spion

Pengembangan counter sebanyak-banyaknya dan membuka lapangan pekerjaan.

3.1.3 Sturktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini merupakan struktur organisasi Distro Spion:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Distro Spion

[Sumber: Distro Spion]

3.1.4 Deskripsi Tugas

3.1.4.1 Personil Organisasi

1. Kepala pusat
2. Kepala cabang
3. Kasir toko
4. Pelayan toko

3.1.4.2 Job Deskripsi

1. Kepala pusat

   Memimpin dan mengkoordinasi seluruh kegiatan distro Spion

2. Kepala cabang

   Memimpin dan mengkoordinir seluruh kegiatan pada cabang distro serta bertanggung jawab kepada kepala pusat selaku penanggung jawab distro.

3. Kasir

   Melayani pembayaran konsumen secara tunai

4. Pelayan toko

   Menjaga toko penjualan produk- produk distro dan melayani konsumen.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, metode pengumpulan data, metode pengembangan system yang digunakan adalah *prototype* model metode pendekatan system berorientasi data.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian meliputi perencanaan dan kajian seperti observasi wawancara dan analisis data.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara atau alat yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data-data atau sumber-sumber dari perusahaan yang dijadikan objek penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan (instansi) atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian.

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik :

1. Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan yang sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung yang dilakukan dengan indera mata. Adapun tahap metode observasi ini adalah:

a. Pengumpulan data
b. Identifikasi data
c. Pengolahan Data
d. Analisis dan kesimpulan

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden.

Dengan data sekunder peneliti memperoleh data dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam metode pendekatan dan pengembangan sistem akan dijelaskan mengenai metode pendekatan sistem, metode pengembangan sistem dan alat bantu analisis pengembangan sistem.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

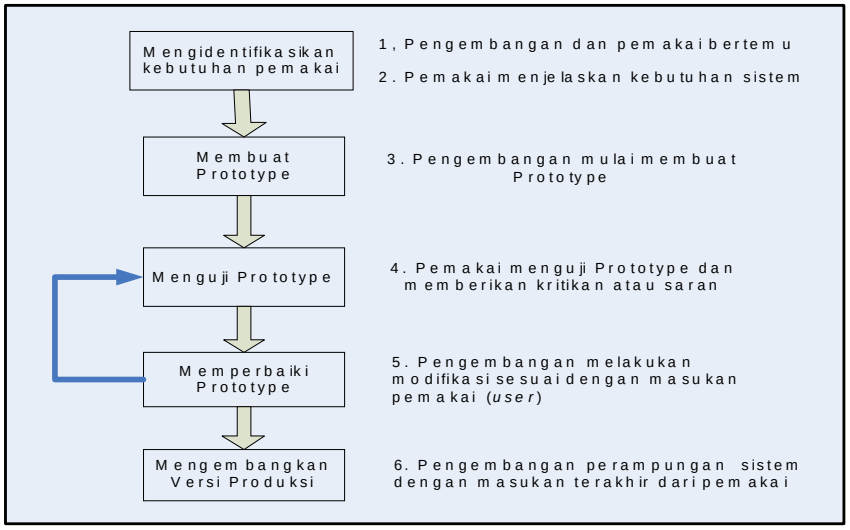
Metode adalah suatu cara atau teknik untuk mengerjakan sesuatu. Metode pendekatan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunkan metode pendekatan sistem berorientasi objek (Object-Oriented).

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan, dan dipelihara. Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah didalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

Desain penelitian ini akan menggunakan model proses Prototype, yaitu merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat,tepat dan akurat. Dengan menggunakan metode pengembangan sistem prototype, maka akan lebih mudah untuk merancang sistem yang diinginkan perusahaan dan dapat digunakan oleh user, dan setelah perancangan sistem telah dihasilkan kemudian mencoba dipersentasikan kepada user dan user diberikan kesempatan untuk diberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan benar dan sesuai dengan yang diharapkan.

Alasan penulis memakai metode *prototype* ini adalah karena metode ini terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan jika pada satu tahap tidak sesuai maka dapat kembali ke tahap sebelumnya, sehingga cukup efektif dalam mendapatkan kebutuhan dan aturan yang jelas yang disetujui oleh user ataupun pembuat perangkat lunak itu sendiri. Dengan *prototype* ini juga, user bisa langsung merasakan seakan-akan itu adalah sistem yang sebenarnya. Selain itu pengujiannya dilakukan oleh pembuat sistem atau *programmer* itu sendiri



Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dengan *Prototype*

Sumber : Abdul Kadir (2003:417)

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut :

Seluruh metode pengembangan sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan dan kelemahan dari metode prototype adalah:

1. Kelebihan
    a. Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
    b. Meningkatkan kepuasaan pemakai dan mengurangi resiko pemakai tidak menggunakan system mengingat keterlibatan mereka yang sangat tinggi sehingga system memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik.
    c. Mempersingkat waktu pengembangan
    d. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype* kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.

e. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan perubahan.
f. Menghemat biaya (menurut penelitian, biaya pengembangan dapat mencapai 10% hingga 20% jika dibandingkan dengan SDLC tradisional).

2. Kelemahan
   a. Prototype hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh-sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran untuk menggarap prototype.
   b. Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembang lebih berkosentrasi pada pengujian dan pembuatan prototype.
   c. Mengingat target waktu yang pendek, ada kemungkinan system yang dibuat tidak lengkap dan bahkan system kurang teruji.
   d. Jika terlalu banyak proses perulangan dalam membuat prototype ada kemungkinan pemakai terjadi jenuh dan memberikan reaksi yang negative.
   e. Apabila tidak terkelola dengan baik, prototype menjadi tak pernah berakhir. Hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi

Adapun penjelasan dari gambar di atas untuk merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem denga prototype 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.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental system 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