BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Perusahaan yang menjadi objek penelitian dalam melakukan penyusunan tugas akhir ini adalah sanggar rias dan salon shopie, yaitu suatu perusahaan yang bergerak dibidang wedding organizer yang berlokasi di daerah Jl. Sirnagalih No.100 Cicalengka Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Sanggar Rias dan Salon Shopie berdiri pada tahun 2004 yang didirikan oleh Ibu Iis, yang bergerak di bidang make-up dan dekor saja, kemampuannya tersebut didapat dari sejumlah kursus yang dijalani. Setelah memiliki keahlian yang cukup, beliau mulai membuka salon. Seiring berjalannya waktu, salon beliau mulai dikenal banyak orang. Banyak transaksi pemesanan yang terjadi setiap waktunya.

Pada tahun selanjutnya Ibu Iis mencoba mengembangkan keahliannya dalam bidang make-up dan dekornya tersebut dengan cara menerima order untuk gedung atau tempat yang lainnya. Semakin lama Shopie Salon kian maju, hal ini terlihat dari berkembangnya usaha tersebut menjadi sebuah wedding organizer yang menyediakan berbagai paket wedding atau pernikahan. Selain make-up pengantin tentunya, paket tersebut dilengkapi pula acara

hiburan untuk pesta pernikahan dan khitanan. Rencananya Shopie Salon pun akan menambah jasa katering pada paket-paketnya di kemudian hari.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Sanggar Rias dan Salon Shopie mempunyai visi dan misi yang menjadi landasan semangat pengembangan perusahaan mereka, adapun visi dan misi dari Sanggar Rias dan Salon Shopie adalah sebagai berikut :

Visi

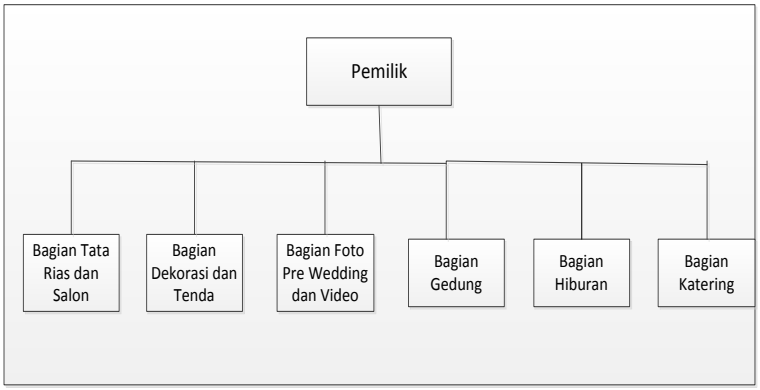
Sanggar Rias dan Salon Shopie mempunyai visi untuk meningkatkan atau mengangkat para pekerja di bidang seni atau jasa penyelenggara pernikahan yang selama ini kinerjanya tidak diketahui banyak orang serta untuk membantu calon pengantin memeriahkan pesta pernikahannya dan menjadikannya momen tak terlupakan seumur hidup mereka.

Misi

Sanggar Rias dan Salon Shopie mempunyai misi untuk memperluas usaha wedding organizernya sampai di tingkat Nasional.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Sanggar Rias dan Salon Sophie ini terdiri dari beberapa bagian yang saling terkait. Bagian tersebut antara lain :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

(sumber: salon shopie)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berikut adalah tugas dari bagian-bagian Sanggar Rias dan Salon Sophie yang telah dijelaskan di atas :

1. Pemilik sebagai pemimpin peruahaan dalam mengelola perusahaan secara keseluuhan dan menentukan kebijakan-kebijakan jangka panjang bagi perusahaan.
2. Bagian Tata Rias dan Salon

   Bertugas mengurusi make up pasangan pengantin dan urusan perawatan kecantikan di salon.
3. Bagian Dekorasi dan Tenda Pengantin

   Bertugas mengurusi dekorasi pelaminan saat pesta pernikahan
4. Bagian Foto Pre Wedding dan Video

   Bertugas mengurusi foto-foto sebelum pernikahan bagi pasangan pengantin dan mengabadikan momen pernikahan dalam video.

5. Bagian Gedung

   Bertugas mengurusi lokasi dan gedung pernikahan.

6. Bagian Hiburan

   Bertugas untuk mempersiapkan hiburan saat pesta pernikahan.

7. Bagian Katering

   Bertugas mengurusi konsumsi selama pesta pernikahan berlangsung.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian berdasarkan metode deskriptif dan action. Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian desktiftip ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Metode action atau tindakan merupakan penelitian langsung, disertai dengan praktek di lapangan. Membuat suatu program yang akan dilaksanakan secara sistematis dan terencana, serta mempunyai nilai perbaikan yang signifikan. Penelitian tindakan ini lebih efektif, karena akan terlihat langsung hasilnya.Salah satu

syarat dalam melakukan penelitian tindakan adalah adanya keinginan dari orang yang memilki masalah untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan mempunyai keinginan untuk memecahkannya.

Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahap utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan (instansi) atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian. Pada penelitian ini data primer didapatkan saat penyusun melakukan pengamatan sistem yang sedang berjalan di Shopie Salon dan juga masukan kemampuan sistem yang diinginkan dari pemilik Salon.

Ada beberapa metode pengumpulan data, dalam Penyusunan Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya yaitu:

a) Wawancara

Wawancara yaitu usaha mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab atas pertanyaan yang berkaitan pada seputar pemesanan dan promosi disanggar rias

dan shopie salon, yaitu dengan melihat dan mengamati semua proses yang terjadi pada bagain yang berhubungan dengan sistem pemesanan dan promosi.

b) Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan jalan melakukan Pengamatan dan peninjauan secara langsung terhadap bahan kajian dan objek yang diteliti, hal ini dilakukan untuk mendeskripsikan masalah di sanggar rias dan salon shopie.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari studi literature, buku-buku, dokumentasi, kepustakaan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan mempelajari segala bentuk dokumen yang mengalir pada sistem pemesanan, seperti dokumen order pemesanan dan nota pembayaran.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam metode pendekatan dan pengembangan sistem akan dijelaskan mengenai metode pendekatan sistem dan metode pengembangan sistem.

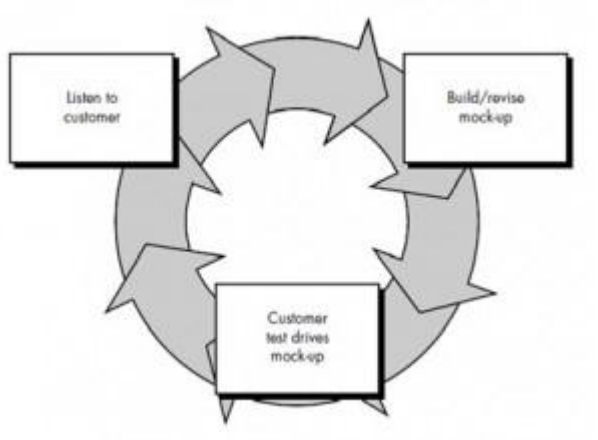
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan sistem secara terstruktur dimana didalamnya terdapat identifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan dirancang secara rinci yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pengguna atau usur mengenai sistem yang baru. Sedangkan desain secara rinci dimaksudkan untuk pembuatan program komputer dan teknik lainnya yang akan mengimplementasikan sistem.

Tujuan perancangan terstruktur adalah agar pada akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan *user*, efektif, efesien, mudah dipergunakan, mudah dipahami dan mudah dirawat.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah Metode Prototype. Alasan penulis menggunakan metode prototype karena metode tersebut merupakan pembuatan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah. Secara ideal Prototype berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak.



Gambar 3.2. Metode Prototype

(Sumber : http://aroemfcs.blog.ugm.ac.id/2011/03/)

Model ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengguna dan pengembang bertemu untuk mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak serta mengidentifikasi segala kebutuhan, sehingga pengembang mengetahui gambaran atau garis besar sistem. Dalam membangun sistem dengan Metode Prototype, berikut langkah pembuatannya :

1. Identifikasi masalah.

   Biasanya pembuat sistem saling bertemu dengan pengguna dan menyetujui input dan data yang diperlukan untuk menghasilkan output sistem informasi.

2. Pembuatan Sistem.

   Dilakukan dengan membuat prototype sistem awal yang disesuaikan dengan keinginan dan kesepakatan ketika menentukan kebutuhan dasar sistem. Menjadi tanggung

jawab pengguna sistem yang baru tersebut. Pengguna sistem ini bekerja dengan sistem dan mencatat hal-hal yang perlu diperbaiki, kemudian pengguna dan pembuat sistem bertemu dan mendiskusikan perubahan-perubahan, sehingga pengguna sangat menentukan pengembangan dan fungsi sistem yang dijalankan.

3. Pembuat Sistem.

   Memodifikasi sistem untuk memasukkan perubahan yang diinginkan. Agar setiap orang tetap terlibat, kecepatan merupakan hal yang penting. Kadang pembuat sistem dapat duduk bersama dengan pengguna dan membuat beberapa perubahan. Kemudian pengguna ditanyai kembali untuk mencoba sistem dan saran-saran perubahan yang perlu dilakukan. Langkah ketiga dan keempat diulang berkali-kali hingga pengguna merasa puas dengan sistem yang sudah dibuat.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat Bantu Analisis yang digunakan untuk pengembangan sistem pada tugas akhir ini adalah analisis perancangan terstruktur. Analisis tersebut berfokus pada aliran data atau informasi yang mengalir dalam sistem.perancangan terstruktur adalah pendekatan yang mempergunakan alat-alat(*tools*) dan teknik-teknik yang

dibutuhkan. Sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan mendapatkan sistem terstruktur. Berikut alat bantu analisis dan perancangan sistem[Alb05] sebagai berikut:

1. Flow Map

   Yaitu bagan alir sistem yang digunakan untuk menggambarkan arus dari dokumen-dokumen yang ada di perusahaan/organisasi.

2. Diagram Kontek (*Contex Diagram*)

   Diagram Konteks adalah diagram tingkat tinggi yang menggambarkan hubungan antar entitas eksternal dengan sistem, dimana data yang diinputkan oleh bagian komponen eksternal yang akan diproses di dalam sistem dan akan menghasilkan laporan yang akan diinginkan oleh komponen eksternal tersebut.

3. *Data Flow Diagram*

   Data Flow Diagram (DFD) adalah sebuah diagram yang sering digunakan untuk menggambarkan secara logika bagaimana data itu mengalir, dimana data tersebut akan disimpan dan kemana saja laporan yang akan dibuat itu diberikan. *Data Flow Diagram* (DFD) ini juga menggambarkan arus data secara terstruktur

dari mulai proses input sampai dengan pembuatan laporan yang dihasilkan oleh sistem.

4. Kamus Data

   Kamus Data adalah daftar organisasi dari semua elemen data yang ada dalam sistem secara lengkap, dengan definisi yang baku. Sehingga user dan analisis sistem akan memiliki pengertian sama untuk input, output, komponen penyimpanan serta perhitungannya.

5. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

   Entity Relationship Diagram adalah sebuah diagram yang menggambarkan model relasi antar rancangan data tersimpan (*file*) atau bentuk logika yang dipakai analisis dan desain suatu sistem informasi. Model relasi ini diperlukan untuk menggambarkan struktur data dan relasi antar data.

6. Normalisasi

   Normalisasi diartikan sebagai suatu teknik yang menstrukturkan data dalam cara-cara tertentu untuk mencegah timbulnya permasalahan pengolahan data dalam basis data. Permasalahan yang dimaksud adalah berkaitan dengan penyimpangan-penyimpangan yang terjadi akibat adanya kerangkapan data dalam relasi dan inefisensi pengolahan.

7. Tabel Relasi

   Relasi tabel merupakan gambaran tentang hubungan antara tabel satu dengan tabel yang lainnya yang ada di dalam suatu sistem.

3.2.4. Pengujian Software

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah black-box. *Black box* testing[press02] digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahan-kesalahanya. Dalam pengujian program ini, sudah diperkecil kemungkinan munculnya kesalaha. Adapun kemungkinan kesalahan yang dapat timbul, antara lain:

1. Kesalahan bahasa *(language error)* atau sering disebut juga kesalahan dalam penulisan(*syntak error)* adalah kesalahan penulisan *source* program yang tidak sesuai dengan yang telah disyaratkan. Kesalahan ini relatif mudah ditemukan dan diperbaiki sewaktu program dikompilasi.
2. Kesalahan waktu proses(*runtime error)* adalah kesalahan yang terjadi sewaktu program dijalankan, kesalahan ini akan

menyebabkan proses program berhenti sebelum selesai pada saatnya, karena *compiler* menemukan kondisi-kondisi yang belum terpenuhi yang tidak bisa dijalankan. Kesalahan ini mudah ditemukan karena ditunjukan letak serta sebab kesalahannya.

3. Kesalahan logika(*logical error)* adalah kesalahan dari logika program yang dibuat. Keslahan ini merupaka kesalahan yang bahaya karena bila tidak disadari dan tidak ditemukan maka akan dapat menyesatkan bagi yang menggunakannya.