BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek Penelitian dilakukan untuk mengetahui informasi tentang perusahaan, mengetahui struktur organisasi dan tugas-tugas yang terdapat pada struktur organisasi tersebut. Objek peneltian dilaksanakan di PD. Rio.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

PD. Rio merupakan perusahaan lokal yang berdiri pada tauhn 1991 tepatnya di daerah Cicaheum, sebelum menjadi PD (Perusahaan Daerah) perusahaan ini merupakan home industri yang dimulai sejak 1978 yang dirintis oleh Bapak H. Dadan Danial, yang bergerak dibidang konveksi barang jadi dengan mengerjakan berbagai macam pakaian jadi yang disesuaikan dengan permintaan pasar saat itu.

Dengan modal dan peralatan konveksi yang sangat sederhana saat itu, perusahaan tersebut mengalami pasang surut, hingga akhirnya pada awal 1990-an perusahaan ini bisa menjadi salah satu perusahaan yang terbilang maju, dan tepat pada tahun 1991 perusahaan ini berubah menjadi PD dengan memfokuskan pada pembuatan segala macam pakaian seragam sekolah.

Untuk meningkatkan produksinya pada tahun 2001 PD. Rio berpindah ke daerah Arcamanik tetapi masih di Bandung, tepatnya di Jln. Parakan Asri Dalam

No. 6 Arcamanik Bandung sampai sekarang. Dimana dengan lahan yang lebih luas itu PD. Rio bermaksud untuk meningkatkan aktivitas produksi barangnya dengan menambah pegawai dan bebagai macam pelengkapan perusahaannya.

Dalam mendistribusikan hasil produksi barangnya, PD. Rio menjalin kerja sama dengan beberapa toko seragam sekolah ternama di kota Bandung, selain itu juga PD. Rio melakukan transaksi purna jual melalui toko seragam milik perusahaan yang bernama Rio Seragam Sekolah yang berlokasi di Pasar Kosambi Bandung.

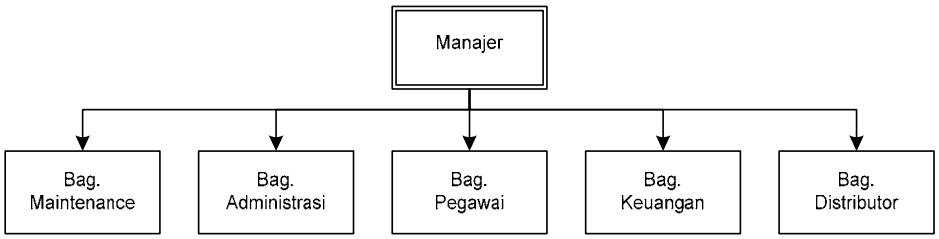
3.1.2. Visi dan Misi

Perusahaan Rio merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang konfeksi, memiliki tujuan yang diharapkan menjadi perusahaan yang :

1. Mampu mengatasi masalah yang dihadapi dan memiliki kepercayaan diri.
2. Pengorganisasian perusahaan dapat terlaksana dengan baik dan lancar sesuai dengan petunjuk pelaksanaan pengadministrasiannya.
3. Pembagian tugas wewenang dan pertanggung-jawaban dijalankan dengan jelas dan tegas disertai control yang konsisten.
4. Perusahaan dapat mencapai kualitas produksi yang tinggi, sehingga program peningkatan mutu produksi dapat tercapai dan terlaksana.
5. Menjalin kerjasama dengan beberapa toko seragam sekolah ternama di kota Bandung.
6. Memiliki sarana dan prasarana yang memadai sebagai penunjang keberhasilan proses produksi barang dan peningkatan kualitas barang.

7. Terjalin kerjasama yang harmonis serta kekeluargaan didalam perusahaan.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



3.1.4. Deskripsi Tugas

Dibawah ini akan diuraikan mengenai deskripsi kerja dari masing-masing bagian, yaitu :.

1. Manajer

Tugas Manajer antara lain :

1. Bertanggung jawab penuh dalam pelaksanaan pengelolaan perusahaan dari mulai produksi, pemasaran, dan pegawai.
2. Mengawasi secara langsung proses pelaksanaan di lapangan.
3. Mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional perusahaan.

2. Bagian Administrasi

Tugas Bagian Administrasi antara lain :

1. Mengelola dan mengontrol urusan kepegawaian.
2. Bertanggung jawab atas pengadaaan dan pemanfaatan fasilitas dan kebutuhan perusahaan.
3. Memeriksa laporan yang diberikan bagian keuangan.
4. Menyediakan keperluan administrasi keseluruhan terutama nota, bukti – bukti dan lain-lain
5. Mmemberikan masukan kepada Manajer menyagkut fasilitas dan kebutuhan perusahaan.
6. Melakukan Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) dan mengembalikan karyawan pada masyarakat atas persetujuan Manajer.
7. Mengagendakan pencatatan atas pengeluaran dan pemasukan catatan keuangan yang diberikan dari bagian keuangan, serta melakukan pengaturan atas pembayaran kewajiban – kewajiban perusahaan terhadap kreditur.
8. Membuat laporan atas analisa penjualan tiap akhir bulan dan ditandatangani oleh Manajer.
9. Melaporkan seluruh kegiatanya kepada Manajer.

3. Bagian Keuangan

Tugas Bagian Keuangan antara lain :

1. Mengatur dan mengawasi penerimaan dan pengeluaran uang perusahaan, dan melakukan pencatatan atas penerimaan/pengeluaran tersebut.
2. Menyetorkan seluruh kegiatan yang menyangkut transakasi perusahaan kepada bagian administrasi.
3. Mendapatkan laporan produksi dari bagian pegawai.
4. Melakukan perhitungan gaji pegawai.

4. Bagian Pegawai

Tugas Bagian Pegawai antara lain :

1. Mengontrol kegiatan pegawai dalam proses pekerjaannya.
2. Mencatat laporan hasil produksi pegawai dan memberikan laporan kepada bagian keuangan.

5. Bagian Distributor

Tugas Bagian Keuangan antara lain :

1. Membuat rencana pemasaran dan penjualan serta menganalisa keadaan pasar.
2. Mengatur, mengawasi serta melaksanakan pencatatan persedian barang dan seluruh kegiatan operasional yang menyagkut penjualan barang.

6. Bagian Maintenance

Tugas Bagian Maintenance antara lain :

1. Mengecek dan merawat kondisi seluruh mesin – mesin secara rutin, serta melakukan perbaikan bila terjadi kerusakan pada mesin – mesin tersebut.
2. Mengusulkan permintaan akan perbaikan spare parts kepada bagian administrasi.
3. Memelihara dan menjaga barang – barang inventaris perusahaan.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian sistem yang penulis gunakan yaitu desain penelitian deskriptif-Analisis. Penelitian deskriptif adalah studi untuk menemukan fakta dengan interpretensi yang tepat. Sesuai dengan metode penelitian, maka desain deskriptif dan analisis dapat dibagi pula atas tiga, yaitu: desain studi historis, desain studi kasus, dan desain survei.

Disamping penilitian deskriptif, terdapat juga desain untuk penelitian analisis. Walaupun sanagat kecil perbedaaanya, tetapi pada studi analisis, analisis ditunjukan untuk menguji hipotesis-hipotesis dan mengadakan interpretasi yang lebih dalam tentang hubungan-hubungan. Desain analisis hubungan lebih banyak dibatasi oleh keperluan-keperluan, pengukuran-pengukuran, dan menghendaki suatu desain yang menggunakan model seperti pada desain percobaan.

3.2.2 Jenis dan Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, dan observasi.

3.2.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

1. Metode Observasi

Metode ini diperlukan untuk mengetahui atau mendapatkan data yang tidak mungkin didapat dengan metode wawancara. Metode observasi ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan mengenai pengelolaan data-data yang berkaitan dengan penggajian pegawai.

2. Metode wawancara

Metode wawancara adalah metode yang sangat efektif dalam pengumpulan data. Wawancara digunakan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan pendataan anggota, data peminjaman, dan gaji pegawai.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Sumber data sekunder yang penulis dapat dari penelitian ke PD. Rio ini yaitu berupa buku data penggajian pegawai, pada PD. Rio.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Sistem informasi yang baik adalah sistem yang yang dapat memberikan hasil sebagaimana yang diharapkan oleh perancang dan pemiliknya. Untuk

menghasilkan sistem yang baik penyusun melakukan metode pendekatan dan pengembangan sistem.

Hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan sistem (*system development*) agar dapat menghasilkan suatu sistem yang baik dan dapat melengkapi informasi yang akan dibutuhkan maka di perlukan metode-metode perancangan sistem yang akan dibuat.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

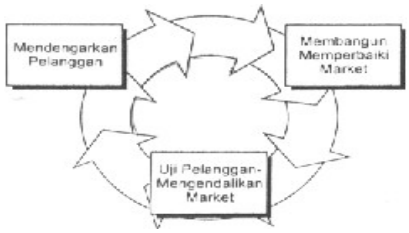
Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara penyelesaian persoalan yang dimulai dengan dilakukannya identifikasi terhadap sejumlah kebutuhan-kebutuhan, sehingga dapat menghasilkan suatu operasi dari sistem yang dianggap efektif.

Perancangan sistem yang akan dibuat bertujuan untuk mendapatkan beberapa tahapan agar dalam pembuatan sistem baru dapat lebih terarah dan lebih terurut, sehingga apabila pada sistem yang telah dibuat terdapat kesalahan dapat segera ditemukan dan diperbaiki dengan mudah.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode perancangan sistem yaitu kesatuan metode –metode atau aturan –aturan pekerjaan yang digunakan oleh ilmu pengetahuan. Sedangkan metode adalah suatu cara atau teknik yang sisitematik untuk mengerjakan sesuatu. Dalam perancangan sisitem ini penulis menggunakan metode prototype, yaitu suatu ide dasar yang memungkinkan pengembangan untuk suatu model perangkat lunak.

Prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap, sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Mengingat kebanyakan pemakai mengalami kesulitan dalam memahami spesifikasi sistem berakibat bahwa pemakai tidak begitu paham sampai pengujian dilakukan.Penulis beranggapan bahwa prototype merupakan metode perancangan perangkat lunak yang efektif, karena prototype bertindak sebagai mekanisme untuk melukiskan



kebutuhan sistem, dan tidak menutup kemungkinan jika ide dasar ini lebih dikembangkan menjadi suatu perangkat lunak yang lebih efektif dan lebih efisien.

Metode prototype dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan dengan cara menggambarkan dan mengidentifikasi keseluruhan keluaran (output) yang diinginkan secara singkat. Langkah kedua yaitu desain secara cepat memusat pada suatu penyajian aspek perangkat lunak dimana akan terlihat masalah dan keluaran oleh pemakai. Kemudian desain tersebut akan dievaluasi oleh pemakai dan kemudian dilakukan perbaikan kebutuhan untuk pengembangan perangkat lunak. Setelah dilakukan perbaikan, maka perangkat lunak ini akan menjadi produk yang siap pakai.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1) Flow Map

Menurut sumber dari M.A Ineke pakerang dan Teguh Wahyono (2004:13), flow map merupakan alat yang berguna untuk menggambarkan physical sistem. Symbol-simbol bagan alur ini menunjukan secara tepat arti fisik dari sebuah sistem. Seperti symbol terminal, harddisk, laporan-laporan, dan lainnya.

2) Diagram Kontek

Menurut sumber dari M.A Ineke pakerang dan Teguh Wahyono (2004:14), Diagram kontek merupakan data flow diagram yang menggambarkan garis besar operasional sistem.

3) Data Flow Diagram

Menurut sumber dari M.A Ineke pakerang dan Teguh Wahyono (2004:13), Data Flow Diagram menjelaskan kepada user bagaimana fungsi-fungsi di sistem informasi secara logika akan bekerja, data flow diagram akan menginterprestasikan logical model dari suatu sistem.

4) Kamus Data

Menurut sumber dari Andi Kristanto (2004:1), Kamus Data merupakan sekumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam pengggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file dalam sistem.

5) Perancangan Basis Data

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk meng-organisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi.

b. Table Relasi

Merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan tabel yang lainnya, yang berfungsi untuk mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakupi 3 (tiga) macam hubungan yaitu ;

a. One-To-One (1 – 1)

Mempunyai pengertian “Setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua”.

b. One-To-Many (1 –)

Mempunyai pengertian “Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua “.

c. Many-To-Many (–)

Mempunyai pengertian “Satu baris atau lebih data pada tabel pertama bisa dihubungkan ke satu atau lebih baris data pada tabel ke dua “Bersumber dari http://deckynoviar.files.wordpress.com/2008/04/relasi-antar-tabel.pdf

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian adalah proses untuk menemukan *error* pada perangkat lunak sebelum di-*delivery* kepada pengguna.

Metode pengujian, mencakup Perancangan kasus uji dengan menggunakan metode White Box atau Black Box

Metode Perancangan Kasus Uji (Design Test Case Methode)

1. **Black Box**: pengujian untuk mengetahui apakah semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah didefinsikan
2. **White Box,** pengujian untuk memperlihatkan cara kerja dari produk secara rinci sesuai dengan spesifikasinya

Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu :

1. Pengujian dengan menggunakan data uji untuk menguji semua elemen program (data internet, *loop,* logika, keputusan dan jalur). Data uji dibangkitkan dengan mengetahui struktur internet (kode sumber) dari perangkat lunak.
2. Pengujian dilakukan dengan mengeksekusi data uji dan mengecek apakah fungsional perangkat lunak bekerja dengan baik. Data uji dibangkitkan dari spesifikasi perangkat lunak.

3.2.4.1. Black Box Testing

Pengujian *Black Box* 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 perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluar dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai yang diharapkan.

Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan *interface* Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal Kesalahan kinerja