# BAB III

# OBJEK DAN METODE PENELITIAN

## 3.1 Objek penelitian

### 3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Fantastic Textile adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan kain untuk konveksi ataupun perseorangan dengan sistem perkilo atau permeter dalam skala kecil ataupun besar .

Fantastic Textile didirikan di soreang kabupaten bandung pada bulan November 2007 yang beralamat di Jl. Pasantren Barat No18 Soreang.

Latar belakang didirikannya Fantastic Textile ini adalah memanfaatkan celah peluang usaha yang memungkinkan para masyarakat didaerah Soreang dan sekitarnya pada khususnya dan masyarakat jawa barat pada umumnya yang membutuhkan bahan untuk membuat pakaian atau pun bahan untuk membuat yang lainya seperti membuat sprei, gorden, spanduk, dan lain-lain. maka dari itu Fantastic Textile mencoba memberikan solusi dengan menyediakan bahan- bahan tersebut.

Hingga saat ini Fantastic Textile sudah memiliki banyak pelanggan tetap yang selalu rutin membeli bahan kain kepada perusahaan tersebut, maka dengan ini telah membuktikan bahwa Fantastic Textile ini sangatlah dipercaya oleh para customer, namun

seiring perkembangan teknologi informasi Fantastic Textile pun butuh suatu sistem yang dapat mengelola sirkulasi data penjualan sehingga dapat memberikan keseimbangan dalam keuangan terlebih memberikan keuntungan yang sebesar-besarnya.

### 3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

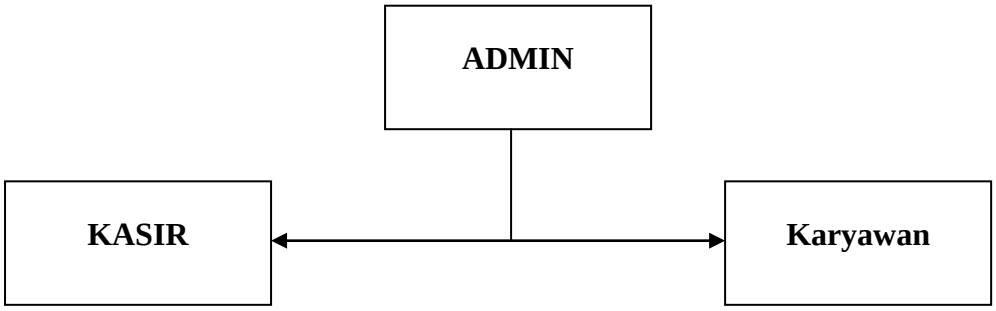
Visi : Memberikan solusi dalam masalah perkainan dan memberikan pelayanan yang semaksimal mungkin demi kepuasan pelanggan.

Misi : Memberikan kualitas kain yang terbaik sehingga pembeli mendapatkan kepuasan yang tertinggi dan menjadikan para pembeli bangga menggunakan produk-produk Fantastic Textile.

### 3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

**STRUKTUR ORGANISASI**

**FANTASTIC TEXTILE**




*Gambar 3.1 Struktur Organisasi Fantastic Textile*

### 3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Admin (Administrasi)

Selain sebagai pemilik Fantastic Textile, tugas pokok dari Admin adalah mengelola dan mengatur perusahaan Fantastic Textile.

2. Kasir

Bertugas untuk memberikan pelayanan terhadap customer yang melakukan transaksi dan pengelolaan laporan keuangan.

3. Karyawan

Bertugas melayani konsumen dan mengecek persediaan kain.

## 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 deskriftif ini adalah untuk membuat deskrifsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

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.

### 3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

#### 3.2.2.1 Sumber Data Primer

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

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik 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.

#### 3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (dokumentasi)

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.

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.

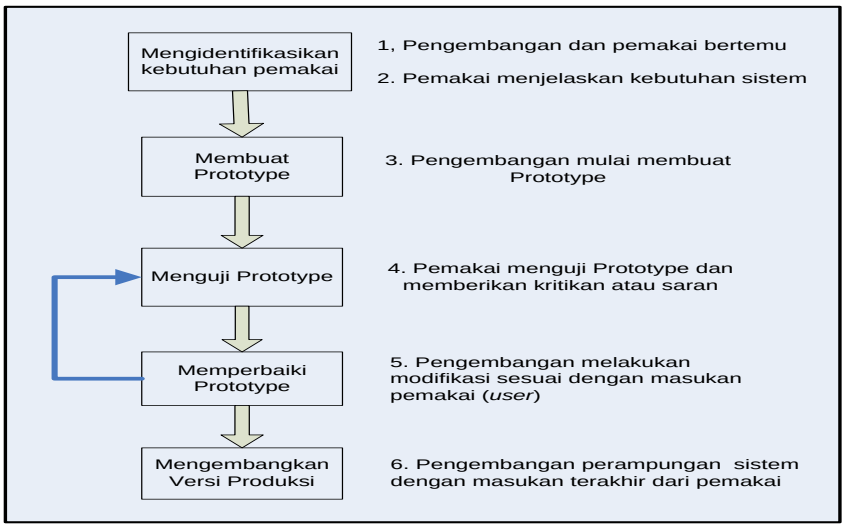
### 3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

#### 3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang di gunakan adalah pendekatan dengan Object Oriented yang menggunakan OOA (*Object Oriented Analisis*) dan OOD (*Object Oriented Design*) yang di visualisasikan dengan UML dan di antaranya adalah: Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Component Diagram dan Deployment Diagram.

#### 3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode paradigma *prototype* model seperti yang tertera pada gambar berikut ini:




*Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dengan Prototype*

**Sumber : Abdul Kadir(2003:417)**

Adapun penjelasan dari gambar di atas 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.

#### 3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis yang digunakan yaitu UML (Unified Modeling Languages) yang merupakan sebuah bahasa standar untuk pengembangan sebuah software yang dapat menyampaikan bagaimana membuat dan membentuk model-model, tetapi tidak menyampaikan apa dan kapan model yang

seharusnya dibuat yang merupakan salah satu proses implementasi pengembangan software.

UML sendiri terdiri atas pengelompokan diagram-diagram sistem menurut aspek atau sudut pandang tertentu, diagram-diagram yang terdapat pada UML, diantaranya yaitu :

1. Use Case Diagram
2. Activity Diagram
3. Sequence Diagram
4. Class Diagram
5. Component Diagram
6. Deployment Diagram

### 3.2.4 Pengujian Software

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 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