BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian dilakukan pada Bag. Penjualan,dan Bag. Produksi di *Distro Snooby,* penelitian dilakukan untuk mengetahui informasi tentang perusahaan, mengetahui tentang struktur organisasi dan tugas-tugas yang terdapat pada struktur organisasi tersebut.

3.1.1. Sejarah singkat Perusahaan

Snooby merupakan sebuah distro yang berada di kota bandung, berdiri pada awal 2011. Dimana awalnya sang pemilik hanya bekerja sendiri, dari memproduksi,memasarkan serta mengelola semua data dan keuangan. Seiring meningkatan produksi dan pemasaran pemilik mempekerjakan 2 karyawan yang ditempatkan satu di bidang pemasaran dan pemesaran, sedangkan yang satu lagi dibidang produksi dan pembelian bahan baku. Tentu saja karyawan ini sangat membantu dalam kegiatan transaksi dan produksi hingga membuat Distro Snooby semakin meningkat. Meski masih terbilang baru tapi Distro Snooby sudah mampu bersaing dipasaran, walau belum banyak yang tahu produknya tapi Distro Snooby selalu mampu mempertahankan ke stabilan dalam Produksi dan pemasaran. Distro Snooby mensiasati agar produknya dikenal dengan cara mempromosikan pada masyarakat yang membutuhkan jasa pemesanan baju,jaket,sweater,celana dalam jumlah banyak dengan desain dan model yang diinginkan, yang diunggulkan

Snooby dalam mempertahankan pelanggan nya yaitu kwalitas bahan yang baik dan harga yang terjangkau.

Saat ini Distro Snooby telah memproduksi celana panjang, celana pendek, kaos, jaket, sweater, tas dan topi. Biasanya produk Snooby banyak dibeli oleh Distro-distro lain diluar kota bandung, dimana daerah-daerah yang belum terlalu banyak tempat distro.

3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan

Visi

Visi dari Distro Snooby yaitu memajukan Dunia Fashion dan meningkatkan kwalitas pakaian yang berbahan nyaman dan desain yang Modern. Dapat menjangkau wilayah-wilayang yang masih kesulitan dalam produksi barang-barang distro.

Misi

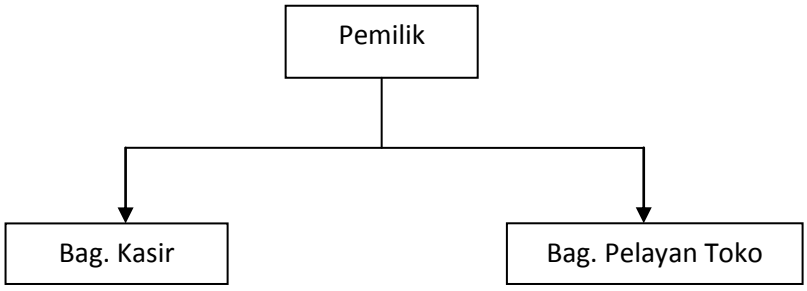
Misi dari Distro Snooby adalah agar Snooby dapat menjadi tempat pilihan Masyarakat khususnya anak muda dalam mencari pakaian yang nyaman dan modern untuk sehari-hari serta pilihan yang tepat untuk memesan pakaian dengan desain sesuai dengan keinginan dengan harga terjangkau. Menginginkan tidak hanya kalangan menengah keatas saja yang bisa memakai produk distro tapi semua kalangan pun bisa membeli dengan harga terjangkau.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi dapat dikatakan sebagai pola hubungan antara komponen atau bagian yang mempunyai kemampuan untuk suatu organisasi, sedangkan organisasi adalah merupakan sebuah wadah bagi sekumpulan orang yang memiliki kepentingan sama agar mengadakan kerjasama dalam mencapai suatu tujuan yang telah di tetapkan.

Pengorganisasian merupakan proses penentuan dan pengaturan bermacam-macam aktivitas sesuai dengan kemampuan, pengorganisasian mengakibatkan timbul nya struktur organisasi. Dengan struktur organisasi dapat diketahui antara wewenang, tugas dan tanggung jawab setiap individu secara jelas dan memungkinkan manajemen mengetahui posisinya secara jelas.

Berikut ini adalah struktur Organisasi di Distro Snooby :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Distro Snooby

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berikut ini adalah deskripsi kerja dari masing- masing bagian :

1. Pemimpin mempunyai tugas :
    1. Merupakan pemilik perusahaan yang bertugas hanya sebagai pengawas, mengatur, mengambil keputusan dalam seluruh kegiatan Perusahaan.
    2. Mengorganisasikan kegiatan di Distro Snooby.
    3. Menerima dan memerikasa Laporan Pembelian, Laporan Pemesanan, dan Laporan penjualan Barang.
    4. Melakukan kebijakan-kebijakan dalam segala aspek perusahaan.
2. Bag. Kasir :
    1. Kasir menerima pembayaran dari konsumen.
    2. Bertanggung jawab atas pencatatan barang.
    3. Membuat laporan penjualan barang.
    4. Membuat faktur pembelian barang yang dilakukan konsumen.
3. Bag. Pelayan Toko :
    1. Mengecek barang.
    2. Mencatat barang yang masuk dan keluar.
    3. Bertanggung jawab atas kondisi barang.
    4. Mengatur pengiriman barang dan pengeluaran barang
    5. Mengontrol persediaan barang
    6. Menerima dan mencatat pesanan barang

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian study kasus. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun suatu peristiwa pada masa sekarang.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan perpaduan antara keputusan dan revisi dimana suatu keputusan yang diambil selalu diiringi dengan pengaruh adanya keseimbangan dalam proses.

3.2.2. Jenis dan Metode pengumpulan data

Berikut ini adalah jenis dan pengumpulan data yang digunakan

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Dalam proses pengambilan sumber data primer, dapat dilakukan dengan cara:

a. Observasi

   Teknik yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung mengenai proses yang berjalan di Distro Snooby terutama dalam bidang penjualan, pembelian, pemesanan, dan stok barang untuk dijadikan sebagai bahan penyususnan laporan tugas akhir. Pengamatan ini langsung dilakukan di distro Snooby.

b. Interview

Metode ini dilakukan dengan cara melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara penulis sebagai pewawancara sedangkan sumbernya adalah Manager dan Karyawan-karyawan di Snooby yaitu di Bag. Penjualan dan Bag. Produksi

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh orang atau institusi selain peneliti yang melakukan kajian pada saat ini. Data seperti ini bisa dari internal maupun eksternal organisasi baik melalui internet atau publikasi. Sumber data sekunder dapat berupa buku, surat-surat, laporan-laporan yang dapat dijadikan informasi.

3.2.3. Metode Pengembangan Sistem

Dalam suatu pengembangan sistem informasi dalam suatu penellitian perlu digunakan metodologi pengembangan sistem yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pengembangan sistem itu. Dengan mengikuti metode atau prosedur-prosedur yang diberikan oleh suatu metodelogi, maka pengembangan sistem diharapkan akan dapat diselesaiakan dengan mudah dan dapat mencapai suatu tujuan yang baik sesuai dengan penulis harapkan.

Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioprasian dan dipelihara. Siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang

digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

Metode yang digunakan yang digunakan penulis dalam perancangan sistem informasi adalah metode *prototype* yang dimana *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap dan *prototype* juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah. Dimana tahapan-tahapan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Analisis/Penyelidikan

   Pada tahap ini merupakan tahap awal membangun sebuah sistem dimana antara pemakai sistem (users) dan pengembangan sistem bertemu. Users menjelaskan tetntang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem.

2. Analisis/Desain

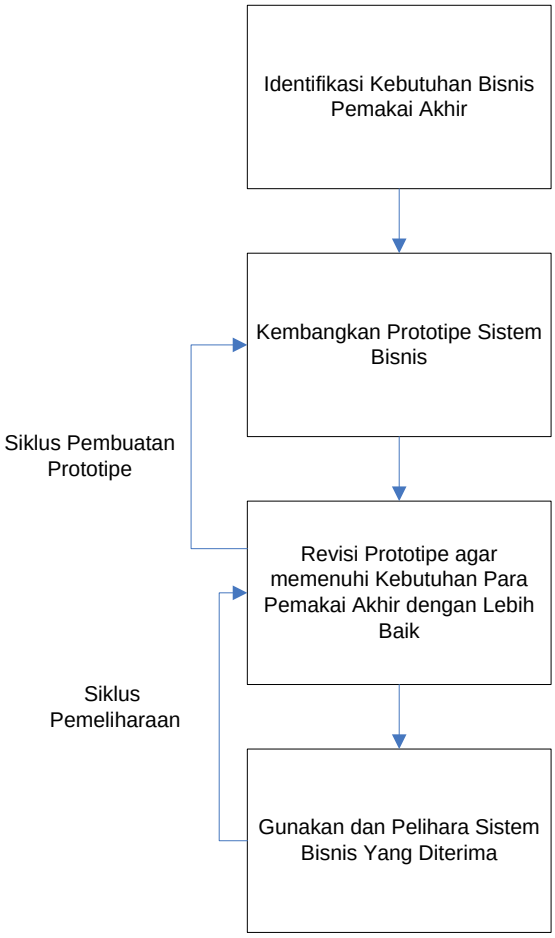
   Para pemakai akhir dan pakar SI menggunakan alat pengembangan aplikasi secara interaktif mendesain dan menguji prototipe berbagai komponen sistem informasi yang memenuhi kebutuhan para pemakai akhir.

3. Desain/Implementasi

   Prototipe sistem bisnis diuji, dievaluasi, dan dimodifikasi berulang-ulang hingga para pemakai akhir dapat menerimanya.

4. Implementasi dan Pemeliharaan

Sistem bisnis yang diterima dan dimodifikasi dengan mudah karena sebagian besar dokumentasi sistem disimpan dalam disk.



Gambar 3.2 Pembuatan Prototipe

(Sumber : Pengantar Sistem Informasi Manajemen,James A. Obrien 2005:512)

Kelebihan :	
Prototype : Metode ini cukup efektif sebagai paradigma dalam rekayasa	Waterfall : Metode ini lebih baik jika kebutuhan sudah diketahui dengan

perangkat lunak. Kuncinya adalah mendapatkan kebutuhan dan aturan yang jelas yang disetujui pelanggan dan pembuat perangkat lunak. Walaupun pada umumnya prototype akan dihilangkan dan dibuat perangkat yang sebenarnya.	baik.
Kekurangan :	
Prototype • Pelanggan kadang tidak menyadari bahwa mungkin saja prototype dibuat terburu-buru dan rancangan tidak tersusun dengan rapi. • Pengembangan kadang-kadang membuat implementasi sembarang karena ingin selesai cepat.	Waterfall • Pada kenyataannya, jarang mengikuti urutan sekuensial seperti teori, iterasi sering terjadi menyebabkan masalah baru. • Pelanggan harus sabar, karena, pembuatan perangkat lunak akan dimulai ketika tahap desain sudah selesai.

3.2.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam Analisis dan perancangan proses diperlukan alat agar perancangan berjalan baik. Alat-alata yang digunakan dalam Analis dan perancangan yaitu :

1. Flow Map

   Flowmap digambarkan untuk mendefinisikan dan menginstruksikan organisasi informasi yang berjenjang dalam bentuk modul dan sub modul yang menjelaskan mengenai elemen data, elemn kontrol, modul dan hubungan antara modul.

2. Diagram Kontek

   Diagram Kontek adalah diagram arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar sistem.

3. Data Flow Diagram

   Diagram arus data merupakan diagram yang menggambarkan arus data dalam sistem yang akan dibangun, secara paralel dan terstruktur, dengan mengikutsertakan komponen-komponen, entitas-entitas yang terkait baik entias luar atau dalam, media penyimpanan, proses-proses sistem maupun simbol panah yang berhubungan arus data dari proses ke entitas yang terkait.

4. Kamus Data

   Kamus data berfungsi untuk membantu pelaku untuk mengerti aplikasi secara detail dan pengorganisasian semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan

menganalisis sistem punya dasar pengertian yang sama tentang masukan , keluaran penyimpanan data dan proses.

5. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data dibutuhkan agar didapat sistem yang lengkap dan efisien melalui beberapa tahap yaitu:

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan proses untuk mengubah suatu relaasi yang memiliki mesalah tertentu ke dalam dua buah relasi atau yang tidak memiliki masalah yang biasanya disebut anaomali. Anomali adalah proses pada basis data yang memberikan efek samping yang tidak diharapkan.

b. Tabel Relasi

Suatu file yang terdiri dari beberapa grup elemen yang berulang-ulang perlu diorganisasikan kembali. Proses mengorganisasikan file untuk menghilangkan grup elemen yang berulang-ulang ini disebut relasi antar tabel.

Proses relasi antar tabel merupakan pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasinya berfungsi untuk mengakses data dan item sedemkian rupa sehingga basis data tersebut mudah dimodifikasi.

c. Entity Relationship Diagram (ERD

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relative kompleks. Dengan ERD kita dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan.

ERD menggunakan sejumlah notasi dan symbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data. Ada 3 macam symbol yang digunakan :

Entiti : adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat.

Atribut : Entiti memiliki elemen yang disebut dengan atribut, dan berfungsi mendeskiripsikan karakter entiti.

Relationship : Hubungan seperti halnya entity maka dalam hubungan pun harus dibedakan antara hubungan atau bentuk hubungan antar entity dengan isi dari hubungan itu sendiri.

3.2.5 Pengujian Software

Pengujian software adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Pengujian atau testing software sangat penting untuk dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas software, dan juga menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi, disain dan pengkodean.

Pada penelitian ini dalam sistem informasi Penjualan untuk faktor pengujian software penulis mengunakan pengujian dengan *blackbox*. 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 *Blackbox* 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. Inisiasi dan kesalahan terminasi.