BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu permasalahan yang dijadikan sebagai topik penulisan dalam rangka menyusun suatu laporan penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian tersebut.

3.1.1. Sejarah Singkat Pangkas Rambut Mahkota

Pada tahun 1988 Bapak Syarifudin asal bandung mencoba mengadu nasib ke Jakarta untuk mencari sebuah pekerjaan yang layak. Seminggu mengadu nasib disana Bapak Syarifudin tinggal bersama kerabatnya semasa sekolah menengah dulu. Karena tak kunjung mendapat pekerjaan Pak Syarifudin di ajak temannya yang memiliki sebuah usaha pangkas rambut di Jakarta untuk menjadi pegawainya.

Setelah setahun bekerja sebagai pegawai di tempat pangkas rambut dan berpindah-pindah tempat dari pangkas rambut satu ke yang lainnya, Pak Syarifudin pun berfikir untuk membuka usaha pangkas rambut sendiri di Bandung. Dari penghasilan yang di dapat perbulannya ia menyisihkan sebagian untuk dijadikan modal usahanya di Bandung.

Pada tahun 1990 Pak Syarifudin pun membuka usaha pangkas rambutnya di Bandung. Tempat ini didirikannya dengan tempat yang berukuran tidak begitu besar dan peralatan sederhana seperti sisir, gunting sasak, gunting cukur, mesin pemotong rambut (hair clipper). Selain menawarkan jasa memotong rambut dengan tarif yang relatif murah, Pak Syarifudin pun menawarkan jasa cuci rambut serta pijat.

Pada saat itu pelanggan yang dimiliki Pak Syarifudin tidak begitu banyak. Namun, Pak Syarifudin tidak putus asa begitu saja untuk tetap menjalani profesinya sebagai pencukur rambut anak-anak dan pria dewasa. Pada tahun 2000 Pak Syarifudin menghilangkan jasa cuci rambut karena pada saat itu ia mulai kewalahan mengatasi jumlah pelanggan yang sudah mulai meninggkat. Pada tahun 2005 Pak Syarifudin mendapatkan penghasilan yang meningkat sehingga dapat membantu memperluas lahan dan menambahkan bantuan pegawai untuk membantu meningatkan kinerja yang lebih maksimal dari sebelumnya.

Dengan memiliki 3 pegawai pria dan 1 wanita yang ditempatkan pada bagian kasir, Pak Syarifudin berhenti turun tangan untuk melayani pelanggan ia hanya bertugas sebagai pengatur para pegawai serta menerima laporan keuangan dari bagian kasir. Hingga saat ini Pangkas Rambut Mahkota yang dimiliki oleh Pak Syarifudin memiliki pelanggan yang terus meningkat karena pelanggan yang pernah menggunakan jasa Pangkas Rambut Mahkota merasa puas dengan hasil kinerja para pegawai Bapak Syarifudin.

3.1.2. Visi dan Misi Pangkas Rambut Mahkota

Adapun visi dan misi yang dimiliki oleh Pangkas Rambut Mahkota adalah sebagai berikut :

1. Visi Pangkas Rambut Mahkota

Menjadikan tempat Pangkas Rambut yang professional dalam mengatur gaya rambut.

2. Misi Pangkas Rambut Mahkota

Menjadikan Pangkas Rambut Mahkota sebagai agen yang mampu :

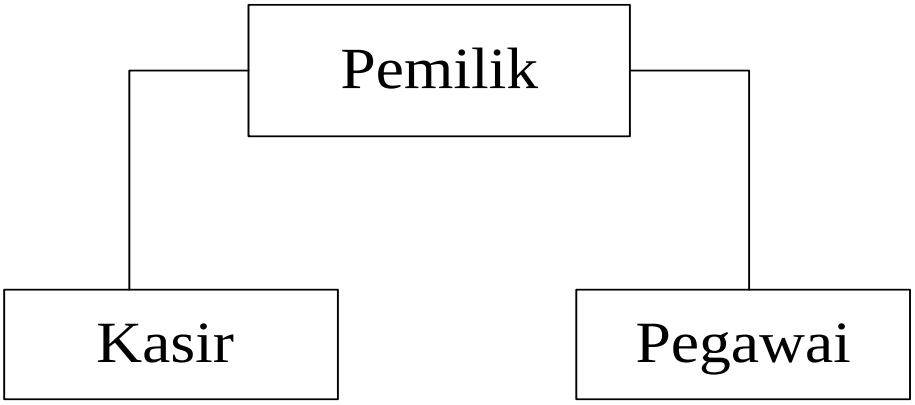
a. Menghasilkan kepuasan tersendiri bagi para pelanggannya.
b. Meningkatkan pemahaman publik mengenai gaya rambut yang menarik.
c. Sebagai media untuk mendapatkan jasa pangkas rambut yang memuaskan.

3.1.3. Tujuan Pangkas Rambut Mahkota

Pangkas Rambut Mahkota didirikan dengan memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menyajikan pelayanan model serta gaya rambut yang modern maupun classic.
2. Memberikan pelayanan yang maksimal terhadap pelanggan untuk mendapatkan kepuasan dalam bergaya rambut.
3. Menghadirkan ide-ide kreatif terhadap model gaya rambut.

3.1.4. Struktur Organisasi Pangkas Rambut Mahkota



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Pangkas Rambut Mahkota
Sumber : Pangkas Rambut Mahkota

3.1.5. Deskripsi Kerja

Fungsi dan tugas divisi kerja, adalah suatu rincian yang menunjukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas yang harus dilakukan. Periode tugas perlu dibuat agar masing-masing bagian mengerti akan kedudukannya. Adapun tugas dan fungsi divisi kerja yang ada pada Pangkas Rambut Mahkota yaitu :

1. Pemilik
    a. Memimpin dan mengkoordinasi seluruh kegiatan.
    b. Menawarkan jasa apa saja yang dimiliki Pangkas Rambut Mahkota.
2. Kasir
    a. Membuat laporan keuangan.
    b. Menghitung gaji pegawai.

3. Pegawai.
    a. Melakukan pelayanan jasa yang maksimal terhadap pelanggan.
    b. Memberikan laporan jumlah pelanggan harian kepada kasir.

3.2. Metode penelitian

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan Metode Kualitatif, yaitu suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia.

Menurut Hamid Patilima (Moleong, 2011:3) mengemukakan bahwa medote kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian meliputi proses membuat percobaan ataupun pengamatan serta memilih pengukuran variable, prosedur dan teknik *sampling, instrument,* pengumpulan data, analisis data yang terkumpul dan pelaporan hasil penelitian.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam tugas akhir ini pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data tersebut dapat memberikan gambaran mengenai objek yang sedang diteliti.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu data atau segala informasi yang diperoleh dan didapat oleh penulis langsung dari sumber – sumber pertama dari indiviru atau sekelompok bagian dari objek penelitian. Seperti wawancara dan observasi langsung pada objek yang diteliti.

a. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data atau informasi dari informan atau responden yang sudah ditetapkan, dilakukan dengan cara tanya jawab sepihak sistematis atas dasar tujuan penelitian yang hendak dicapai.

b. Observasi

Menurut Dr. Mahi M. (2011:69) observasi atau pengamatan adalah setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran, dalam arti sempit, yang dilakukan dengan menggunakan panca indera dengan tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Prof. Dr. Sugiyono (2011:137), sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.

Teknik dokumentasi adalah penelusuran dan penelaahan data yang diperlukan melalui data yang telah tersedia. Biasanya berupa data statistic, agenda kegiatan, produk keputusan atau kebijakan, sejarah dan hal lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode-metode yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini antara lain, metode pendekatan menggunakan sistem berorientasi objek sementara metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Prototype* model.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode pendekatan yang berorientasi objek, maka penulis akan menggambarkan bagaimana karakteristik sistem tersebut dengan menggunakan pemodelan yang disebut Unifield Modelling Language (UML). Pendekatan berorientasi objek mempunyai alat bantu (tools) seperti Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Collaboration Diagram dan Class Diagram, Component Diagram dan Deployment Diagram.

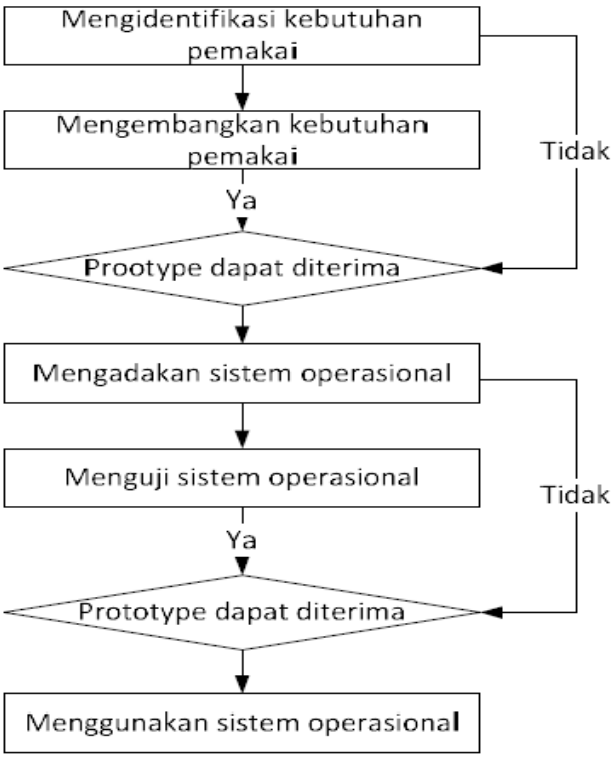
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut

mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah installasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. Jogiyanto (2001 : 196)

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini adalah metode paradigma prototype yaitu suatu teknik analisis dan rancangan yang memungkinkan pemakai ikut serta dalam menentukan kebutuhan dan pembentukan sistem apa yang akan dikerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses Prototype, merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (user)

Metode prototype dirancang agar dapat menerima perubahan-perubahan dalam rangka menyempurnakan prototype yang sudah ada sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat diterima dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui, berikut adalah metode pendekatan yang dipakai oleh penulis :



Gambar 3.2 Model Prototype

(Sumber : http://mylo.stikom-bali.ac.id/ Pengertian Jaringan Komputer/2 April/2009)

Metode prototype paling baik digunakan untuk mengembangkan sistem yang didefinisikan kurang baik dan cocok untuk menerapkan sistem kecil dan unik. Berkut ini adalah langkah-langkah dalam membuat sistem dengan metode prototype :

a. Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai

   Pada tahap ini analisis sistem akan melakukan studi kelayakan terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi model interface, teknik prosedur maupun dalam teknologi yang akan digunakan.

b. Merancang Prototype

   Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan dibangun, pada tahap ini sistem akan bekerja sama dengan pemrogram mengembangkan prototype sistem untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dibangun.

c. Menentukan apakah prototype dapat diterima oleh pemakai.

d. Mengadakan Sistem Operasional

   Melalui pemrogram berdasarkan model sistem yang telah disepakati oleh pemakai sistem.

e. Menguji Sistem Operasional

   Pada tahap ini pemrogram akan melakukan uji coba baik menggunakan data sekunder maupun data primer untuk memastikan bahwa sistem dapat berlangsung dengan baik dan benar, sesuai dengan kebutuhan pemakai.

f. Menentukan Sistem Operasional

   Pada tahap ini apakah sistem dapat diterima oleh pemakai atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan harus dibongkar semuanya mulai dari awal lagi.

g. Jika sistem telah disetujui, maka tahap terakhir adalah melakukan implementasi sistem.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan suatu sistem informasi, diperlukan beberapa alat bantu untuk menganalisa dan perancangan. Alat bantu ini dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen – komponen yang ada, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah secara logika. Alat bantu yang digunakan penulis adalah metode berorientasi objek.

Dalam UML (*Unified Modelling Language*) jenis diagram dapat dikelompokan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis. Rosa dan M. Shalahuddin (2011-19). Jenis diagramnya adalah sebagai berikut :

1. **Use-Case Diagram**

   Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

2. **Activity Diagram**

   Diagram ini adalah diagram tipe khusus dari keadaan yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas yang lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendari antar objek.

3. Squence Diagram

Diagram urutan adalah diagram interaksi yang menekankan ada pengiriman pesan (message) dalam suatu waktu tertentu.

4. Collaboration Diagram

Diagram berkolaborasi adalah menggambarkan interaksi antar objek seperti squence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian pesan (message).

5. Component Diagram

Diagram ini memperlihatkan organisasi serta ketergantungan sistem atau perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya. Diagram ini berhubungan dengan diagram kelas dimana komponen secara tipikal dipetakan kedalam satu atau lebih kelas-kelas.

6. Deployment Diagram

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan. Diagram ini memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada di dalamnya. Deployment diagram berhubungan dengan diagram komponen dimana deployment diagram memuat satu atau lebih komponen-komponen.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian *software* adalah investigasi yang dilakukan kepada *software* untuk mengetahui kualitas suatu produk, dilakukan untuk mengeliminasi defect yang terjadi setelah *software* diluncurkan, pengujian *software* sendiri tidak akan pernah penuh mengenali *defect* pada suatu *software.*

Adapun pengujian *software* yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *blackbox testing.* Menurut Al-Bahra bin Ladjamudin (2006:379), metode *blackbox testing* ini berfokus pada keperluan fungsional dari *software*, yang memungkinkan untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Uji coba *blackbox* merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan yang terjadi. Uji coba *blackbox* berusaha menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan *interface.*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses ke *database eksternal*.
4. Kesalahan performa.
5. Kesalahan inisialisasi dan termunasi.