BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah mengenai data-data dari tempat penelitian penulis antara lain sejarah, visi dan misi, struktur organisasi serta job deskripsi dari CV. Erlangga Tour & Travel.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

CV. Erlangga Tour & Travel bergerak dibidang biro perjalanan wisata dalam maupun luar negeri. CV. Erlangga Tour & Travel didirikan pada tanggal 1 Januari 2008 oleh Rheza Firdaus Erlangga dengan sebuah semangat yang pantang menyerah dan kegigihannya membuatnya sudah cukup untuk mengoperasikan perusahaan Travel. Dengan segala kerja keras dan support dari seluruh karyawannya menjadikan tantangan tersendiri bagi perjalanan CV. Erlangga Tour & Travel.

Komitmen atas amanah yang diberikan oleh pelanggan telah membuahkan hasil kepercayaan, sehingga pelanggan yang puas dengan pelayanannya dengan senang hati memberikan respon yang sangat baik bagi perusahaan ini, atas kepercayaan dan dukungan dari pelanggan kini CV. Erlangga Tour & Travel menjadi Agen Resmi penjualan tiket arena wisata dan rekreasi yang berada di Indonesia. CV. Erlangga Tour & Travel bertekad untuk memberikan pelayanan yang terbaik dan memuaskan berupa

kemudahan, kenyamanan dan kecepatan dalam layanan tours dan travel kepada pelanggan secara profesional.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi adalah suatu pandangan jauh tentang perusahaan, tujuan - tujuan perusahaan dan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut pada masa yang akan datang. Misi perusahaan adalah tujuan dan alasan mengapa perusahaan itu ada. Misi juga akan memberikan arah sekaligus batasan proses pencapaian tujuan.

3.1.2.1. Visi

Menjadi perusahaan tours dan travel yang terdepan di Indonesia dengan selalu memberikan kepuasan prima kepada pelanggannya melalui produk dan layanan yang berkualitas dan tinggi.

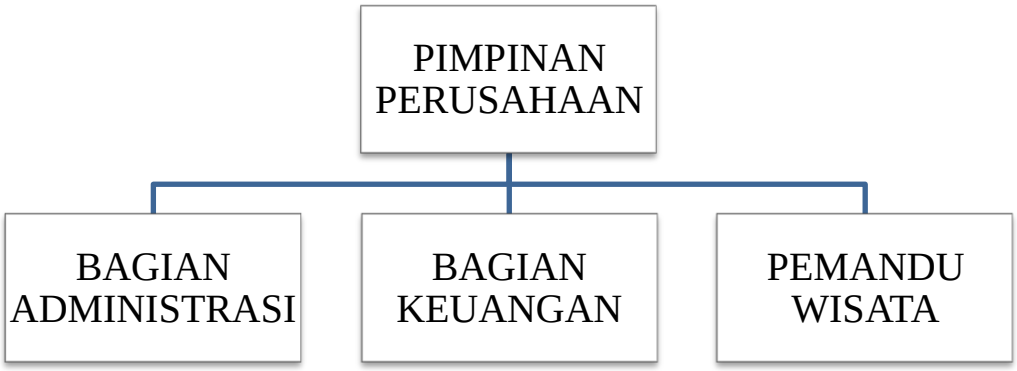
3.1.2.1. Misi

1. Menjadi perusahaan penyedia layanan perjalanan dan pariwisata dengan kualitas layanan prima.
2. Menjadi perusahaan yang respek terhadap karyawan, lingkungan dan masyarakat.
3. Menjadi perusahaan yang selalu “up to date” dalam memberikan kenyamanan dan keamanan penumpang dengan senantiasa menggunakan armada bus dan teknologi terbaru.
4. Menyediakan bus pariwisata yang nyaman, mewah, aman dan harga yang kompetitif.

5. Memberikan Solusi kepada pelanggan dalam menggunakan Transportasi di indonesia.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi merupakan landasan organisasi untuk menentukan pembagian tugas, tanggung jawab dan wewenang secara jelas. Sehingga koordinasi struktur dapat dilaksanakan dengan baik guna menunjang aktifitas dari CV. Erlangga Tour & Travel. Dibawah ini adalah struktur organisasi CV. Erlangga Tour & Travel.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan

3.1.3.1 Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi tugas dari masing-masing bagian tersebut adalah:

1. Pimpinan
    a. Memiliki tanggung jawab terhadap keputusan yang diambil perusahaan.
    b. Menentukan harga paket perjalanan dan tujuan wisata.

c. Menandatangani kerjasama dengan pihak terkait yang ingin melakukan kerjasama dengan perusahaan.

2. Bagian Administrasi

a. Menjadwal keberangkatan , kedatangan , penginapan dan konsumsi untuk para peserta wisata.

b. Membuat laporan data pelanggan

c. melaksanakan pemasaran produk termasuk didalamnya promosi di CV. Erlangga Tour & Travel.

2. Bagian Keuangan

a. Menerima pembayaran tunai dan mengarsipkan bukti pembayaran.

b. Membuat laporan keuangan per satu periode pertanggung jawaban terhadap pimpinan.

c. Pemberian potongan harga kepada pelanggan.

3. Bagian Pemandu Wisata

a. Menjadi pelaksana lapangan yaitu mendata peserta dalam perjalanan wisata.

b. Mempersiapkan keperluan peserta obat –obatan P3K.

c. Mempersiapkan dan mengatur tempat menginap dan konsumsi peserta di tempat tujuan wisata.

3.2. Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

3.2.1. Desain Penelitian

Menurut Jonathan Sarwono (2006 : 79), desain penelitian bagaikan sebuah peta jalan bagi peneliti yang menuntun serta menentukan arah berlangsungnya proses penelitian secara benar dan tepat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriftif adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri-ciri *variable*, dimana dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kinerja program yang dirancang dan di implementasikan kepada pengguna.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan Metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian.

3.2.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara dan Observasi)

1. Observasi yaitu mengadakan pengamatan langsung untuk mendapatkan sistem informasi yang lebih akurat terkait dengan masalah-masalah yang diteliti.
2. Wawancara yaitu penulis melakukan wawancara langsung dengan pemilik CV. Erlangga Tour & Travel dan mencatat segala data yang diperlukan.

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 penulisan misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain.

Dengan data sekunder penulis memperoleh data dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penulisan. Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penulisan.

Dalam pengumpulan data sekunder penulis langsung meminta dokumen-dokumen yang berkaitan dalam penyusunan proposal hingga ke dalam skripsi, adapun dalam pengumpulan dokumen penulis meminta dokumen-dokumen seperti form pemesanan barang dan form transaksi

penjualan. Dengan hal tersebut, maka penulis akan dapat dipermudah dalam penulisan proposal ini.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem adalah sebuah cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem agar sistem tersebut dapat memenuhi kebutuhan.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek (*Object Oriented*). Menurut Nugroho (2005:4) Pendekatan berorientasi objek merupakan cara berfikir baru serta berlogika dalam menghadapi masalah-masalah yang akan di atasi dengan bantuan komputer. OOP mencoba mencoba melihat permasalahan lewat pengamatan dunia nyata dimana setiap objek adalah entitas tunggal yang memiliki kombinasi struktur data dan fungsi tertentu. Pendekatan berorientasi objek terdiri dari analisis berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD).

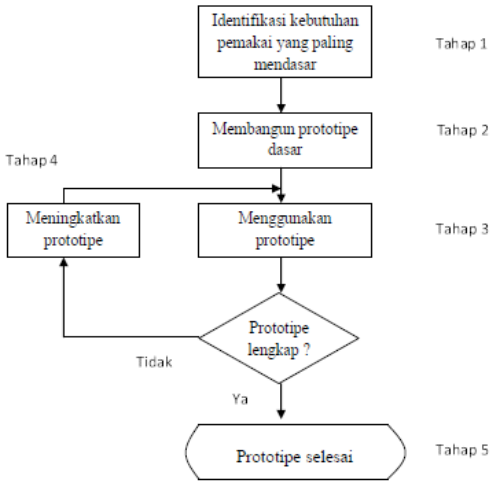
Analisis berorirentasi objek (OOA) dimulai dengan menyatakan suatu masalah, analisis membuat suatu model situasi dari dunia nyata, menggambarkan sifat yang penting. Sedangkan Desain berorientasi objek (OOD) merupakan tahap lanjutan setelah (OOA), dimana tujuan sistem

diorganisasikan kedalam sub-sistem berdasarkan struktur analisis dan arsitektur yang dibutuhkan.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah prototipe. Menurut Jogiyanto (2003:525-526) dalam buku Sistem Teknologi Informasi , Prototipe adalah proses pengembangan suatu prototip secara cepat untuk digunakan terlebih dahulu dan ditingkatkan terus menerus sampai didapatkan sistem yang utuh.

Proses membangun sistem ini yaitu dengan membuat prototip atau model awal, mencobanya, meningkatkannya dan mencobanya lagi dan meningkatkannya dan seterusnya sampai didapatkan sistem yang lengkap. Pengembangan dengan prototipe terdiri dari lima tahapan, kelima tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Metode Pengembangan Prototipe

[Sumber : Jogiyanto. 2003. *Sistem Teknologi Informasi.* Andi. Yogyakarta.]

1. **Identifikasi kebutuhan pemakai yang paling mendasar**

   Pembuat sistem dapat mewancarai pemakai sistem tentang kebutuhan pemakai sistem yang paling minimal terlebih dahulu.

2. **Membangun prototipe**

   Prototipe dibangun oleh pembuat sistem dengan cepat. Hal ini memungkinkan karena pembuat sistem hanya membangun bagian paling mendasar dulu dari keseluruhan sistem yang paling dibutuhkan terlebih dahulu oleh pemakai sistem.

3. **Menggunakan prototipe**

   Pemakai sistem dianjurkan untuk menggunakan prototipe sehingga dapat menilai kekurangan - kekurangan dari prototipe sehingga dapat memberikan masukan - masukan kepada pembuat sistem.

4. **Meningkatkan prototipe**

   Pembuat sistem memperbaiki prototipe berdasarkan keinginan dari pemakai sistem atau berdasarkan pengalamannya untuk membuat sistem sejenis yang baik. Jiak prototipe belum lengkap proses diulangi lagi mulai dari tahap 3.

5. **Prototipe lengkap**

   Jika prototipe lengkap menjadi sistem yang dikehendaki, proses iterasi dihentikan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. *Use case diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

2. *Activity diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

3. *Sequence diagram*

Sequence diagram digunakan untuk memberikan gambaran detail dari setiap *use case* diagram yang telah dibuat sebelumnya. Setiap objek yang terlibat dalam sebuah *use case* digambarkan dengan garis putus-putus vertikal, kemudian pesan yang dikirim oleh objek digambarkan dengan garis horizontal secara kronologis dari atas ke bawah.

4. *Collaboration diagram*

Collaboration diagram menggambarkan interaksi antar objek seperti *sequence* diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian suatu pesan. Setiap pesan memiliki *sequence number*, di mana pesan dari level tertinggi

memiliki nomor 1. Pesan dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

5. *Class diagram*

Class diagram menggambarkan class dan hubungan antar *class* di dalam sistem. *Class* diagram dibangun berdasarkan *use case* diagram, *sequence* diagram yang telah di buat sebelumnya.

Class memiliki tiga area pokok :

Nama (*stereotype*), Atribut, dan Metoda Atribut dan metoda dapat memiliki salah satu sifat berikut :

1. *Private,* tidak dapat dipanggil dari luar class yang bersangkutan.
2. *Protected,* hanya dapat dipanggil oleh class yang bersangkutan dan anak-anak yang mewarisinya.
3. *Public*, dapat dipanggil oleh siapa saja.

6. *Component Diagram*

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.

7. *Deployment/physical Diagram*

Deployment atau *physical diagram* menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian suatu system merupakan suatu bagian yang sangat penting untuk membangun suatu Software atau perangkat lunak yang bertujuan untuk menjamin bahwa Software yang dibangun memiliki kualitas yang sangat baik. Ada dua metode pengujian software *BlackBox* dan *WhiteBox*.

1. Metode uji coba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *blackbox* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Ujicoba *blackbox* bukan merupakan alternatif dari ujicoba *whitebox*, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode *whitebox*. Ujicoba *blackbox* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :
    1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
    2. Kesalahan *interface*
    3. Kesalahan struktur data akses *database* eksternal
    4. Kesalahan performa
    5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi
2. Metode uji coba *WhiteBox* merupakan metode perancangan *test case* yang menggunakan *struktur control* dari perancangan prosedrural untuk mendapatkan *test case*. Dengan menggunakan *white box*, analisis sistem akan memperoleh *test case* yang :

1. Menjamin seluruh independent path di dalam modul yang dikerjakan sekurang-kurangnya sekali.
2. Mengerjakan seluruh keputusan logikal.
3. Mengerjakan seluruh *loop* yang sesuai dengan batasannya.
4. Mengerjakan seluruh struktur data internal yang menjamin validitas.

Dari definisi dan fungsi metode pengujian diatas, penulis akan menggunakan metode pengujian *Black Box* karena berfokus pada fungsionalitas pada kebutuhan *software* yang akan dibangun.