# BAB III

# OBJEK DAN METODE PENELITIAN

## 3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang dilakukan yaitu mengenai sistem akademik di Sanggar Mariska Oka Agency yang beralamat di Jalan Cipinang Asem Jengki No.38 Jakarta.

### 3.1.1. Sejarah Singkat Sanggar

Sanggar Mariska Oka Agency berdiri pada tahun 1991, pada awalnya Sanggar Mariska Oka Agency hanya memberikan pengajaran di bidang modeling saja. Pada tahun 1992 Sanggar Mariska Oka Agency melakukan perluasan dalam bidang pengajarannya, tidak hanya di bidang modeling saja tetapi juga di bidang akting, tari, presenter, melukis, sinematografi dan juga sekaligus sebagai event organizer, agency, dan management artis. Sampai saat ini Sanggar Mariska Oka Agency telah melahirkan artis-artis berbakat, seperti Angel Karamoy, Metta Permady, Cindy Cenora, Joe Richard, Shania Junianatha, dan masih banyak lagi yang sudah merambah di dunia pertelevisian, layar lebar, dan periklanan.

### 3.1.2.Visi dan Misi

**Visi**

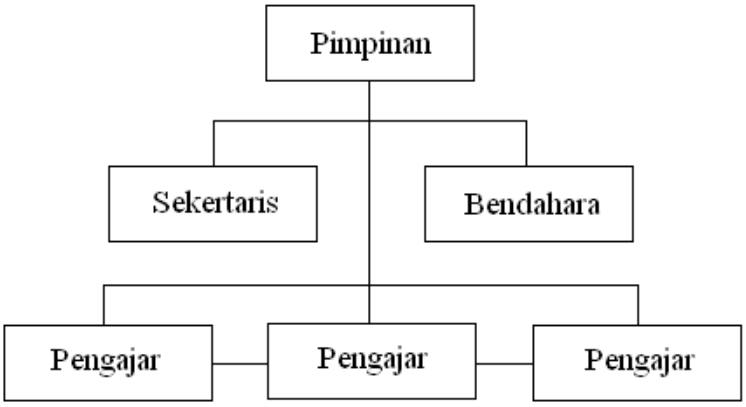
1. Sebagai tempat untuk mengembangkan kreatifitas anak
2. Menjadi mitra kerjasama yang dapat dipercaya Lembaga Seni Nasional dan Internasional
3. Menjadikan anggota-anggotanya sebagai artis/entertainer profesional di bidangnya.

**Misi**

1. Membina anak-anak dan remaja agar bisa menggunakan waktu luangnya untuk kegiatan positif yang mampu merangsang kreatifitas
2. Merubah citra buruk menjadi citra baik seorang entertainer di mata masyarakat luas
3. Para siswa memiliki wawasan luas tentang dunia seni

### 3.1.3. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi adalah Suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian secara posisi yang ada pada perusahaaan dalam menjalin kegiatan operasional untuk mencapai tujuan. Struktur organisasi Sanggar Mariska Oka Agency adalah sebagai berikut :




**Gambar 3.1** Struktur Organisasi

### 3.1.4. Deskripsi Tugas

**1. Pimpinan**

a. Menetapkan rencana kerja dan pembagian tugas bagi para anggota menurut bidang tugasnya masing-masing.

b. Membina hubungan kerja yang baik dengan rumah produksi dan pihak entertainment lainnya untuk menunjang tugas-tugas operasional sanggar.

c. Menerima jasa konsultasi siswa maupun artis.

d. Membuat perancangan media promosi di Sanggar Mariska Oka Agency.

e. Membuat perancangan sistem informasi pencatatan data siswa dan nilai siswa.

**2. Sekertaris**

a. Bertugas mencatat segala keperluan baik bagi operasional sanggar maupun diluar sanggar.

b. Mengelola data baik mengenai informasi akademik siswa sanggar maupun informasi mengenai sanggar.

c. Membantu segala tugas dan keperluan pimpinan sanggar bila diperlukan.

**3. Bendahara**

a. Bendahara bertugas pokok menyelenggarakan kegiatan pengelolaan keuangan berdasarkan rencana kerja dan anggaran sanggar, pembukuan dan verfikasi berdasarkan sistem akuntansi yang telah di tetapkan.

b. Membantu sekretaris dalam mengelolah semua data yang telah di setujui.

**4. Pengajar**

a. Bertugas mengajar dan menyampaikan kurikulum yang telah ditetapkan.

b. Melaksanakan tugas-tugas yang telah diberikan oleh pimpinan.

### 3.2. Metode Penelitian

Yang dimaksud dengan metode penelitian adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisa data yang diperlukan. Guna menjawab persoalan yang dihadapi. Metodologi penelitian adalah ajaran mengenai metode-metode yang digunakan dalam proses penelitian

Penelitian merupakan usaha untuk menemukan, mengembangkan dan melakukan verifikasi terhadap kebenaran suatu peristiwa atau suatu pengetahuan dengan memakai metode-metode ilmiah.

### 3.2.1. Desain Penelitian

Pendekatan kasus di Sanggar Mariska Oka Agency menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu metode dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu. Pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di Sanggar Mariska Oka Agency.

### 3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan laporan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara.

#### 3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli tidak melalui media perantara. Data primer dapat berupa opini subjek secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda, kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian.

**1. Wawancara (*interview*)**

Wawancara dilakukan dengan tatap muka langsung terhadap responden dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dalam metode survei yang menggunakan pertanyaan secara lisan kepada responden atau subjek penelitian. Penulis sendiri dalam melakukan wawancara (*interview*) pada organisasi yang penulis teliti yaitu langsung dengan Pimpinan Sanggar, Sekertaris dan Pengajar.

**2. Observasi**

Metode observasi adalah peroses pencatatan pola perilaku subjek, objek atau kejadian yang sistematik tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti. Dengan metode ini peneliti melakukan kunjungan langsung ke objek penelitian, yaitu Sanggar Mariska Oka Agency masalah-masalah yang berkaitan dengan objek penelitian yaitu bagaimana sistem pendaftaran, laporan-laporan yang berkaitan dengan siswa, proses bisnis yang ada pada Sanggar Mariska Oka Agency dan diharapkan dapat memberikan pemecahan masalah.

#### 3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara, diperoleh dan dicatat oleh pihak lain. Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang mendukung dalam penulisan skripsi ini. Beberapa dokumen yang direncanakan untuk diajukan kepada Sanggar Mariska Oka Agency dalam mendukung penulisan skripsi ini, yang diantaranya data profil sanggar, maupun data atau sampel formulir pendaftaran calon siswa serta jadwal mata pelajaran siswa.

### 3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapantahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

#### 3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan terstruktur. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat – alat (*tools*) dan teknik – teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem,

sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas. Alat-alat yang digunakan dalam pendekatan terstruktur adalah *Flow Map*, Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), Kamus Data, Normalisasi, *Entity Relation Diagram* (ERD) dan Rancangan *Input*/ *Output*.

Tujuan pendekatan terstruktur adalah agar pada akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan *user*, dilakukan tepat waktu, tidak melampaui anggaran biaya, mudah dipergunakan, mudah dipahami dan mudah dirawat.

**3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem**

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype*. *Prototype* adalah proses pembuatan model dari perangkat lunak yang akan dibuat atau dikerjakan sehingga pemakai dapat mengetahui hasil yang akan didapat.

*Prototype* banyak digunakan pada pemakai yang masih baru mengenal pemakaian komputer. Tujuannya adalah untuk mendefinisikan perangkat lunak yang akan dihasilkan tanpa menertakan rincian pemasukan data, proses dan keluaran yang diperlukan.

Tahapan-tahapan dalam *Prototyping* adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan.

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkatlunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *prototyping*.

   Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*).

3. Evaluasi *protoptyping*.

   Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil.Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulangu langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan sistem.

   Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem.

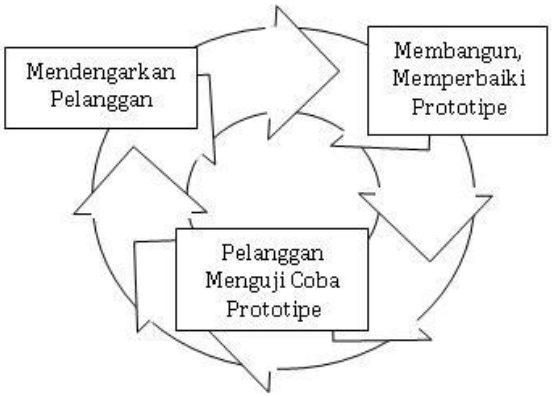
   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulusebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box*, *Black Box*, *Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain

6. Evaluasi Sistem.

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yangdiharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan sistem.

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.




**Gambar 3.2** Metode Prototype

[http://febritanzil.blogspot.com/2012/10/penjelasan-mengenai-model-model-software.html/14 September 2012]

### 3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Ada beberapa alat bantu yang dapat digunakan pada saat analisis dan perancangan sistem yaitu sebagai berikut :

1. Flow Map

   Flowmap merupakan bagan yang menggambarkan dan menjelaskan urutan prosedur-prosedur arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem dan menggambarkan aliran data atau dokumen dari satu entitas ke entitas lain.

2. Diagram Kontek

   Diagram Konteks merupakan langkah awal dari analisis struktur dan level teratas dari diagram arus data dan merupakan penggambaran sistem secara garis besar. Diagram Konteks mengambarkan hubungan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar sistem atau entitas-entitas yang terletak di luar sistem (*output*) atau menerima data dari sistem tersebut (*input*). Diagram konteks terdiri dari :

   - Entitas yaitu manusia atau organisasi dalam sistem yang berkomunikasi dengan sistem yang ada.
   - Aliran Data yaitu informasi yang masuk ke dalam sistem dan keluar dari sistem.
   - Lingkaran yang berisi sistem yang akan diuraikan di Data Flow Diagram (DFD).

3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram adalah suatu alat yang menggambarkan sistem sebagai sebuah jaringan dari proses-proses yang dihubungkan oleh aliran data.

Simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan DFD:

1. Kesatuan Luar *(External Entity)*

   Merupakan kesatuan (external entity) dilingkungan luar sistem dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainya yang menerima input atau memberi input dari sistem.kesatuan luar digambarkan dalam bentuk kotak.

2. Arus Data (*Data Flow*)

   Menuju arus dari data yang dapat berupa input bagi sistem disimbolkan dengan bentuk panah.

3. Proses (*Process*)

   Kegiatan yang dilakukan oleh sistem dari arus data yang masuk untuk menghasilkan arus data keluaran, proses disimbolkan dengan bentuk lingkaran.

4. Data Simpanan (*Data Store*)

   Data simpanan merupakan simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau database pada sistem komputer, simpanan data dapat disimbolkan dengan garis horizontal pararel yang ditutup salah satu ujungnya.

5. Kamus Data

Pada tahap analisis, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.

6. Perancangan Basis Data

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan proses yang berkaitan dengan modal data relasional untuk mengorganisasikan himpunan data dengan ketergantungan dan keterkaitan yang erat. Hasil dari proses normalisasi adalah himpunan-himpunan data dalam bentuk normal (*normal form*). Ada beberapa tahapan dalam pembentukan normalisasi yaitu :

a. Bentuk tidak normal (*Unnormalized form*)

Yaitu bentuk ini merupakan kumpulan data yang tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi.

b. Bentuk normal satu (*First normal form*) / 1 NF

Yaitu bila relasi tersebut mempunyai nilai data yang atomik, artinya tidak ada lagi kerangkapan data.

c. Bentuk normal dua (*Second normal form*) / 2NF

Yaitu bila relasi tersebut merupakan 1NF dan setiap atribut tergantung penuh pada primary key.

d. Bentuk normal tiga (*Third normal form*) / 3NF

Yaitu bila relasi merupakan 2NF dan tidak tergantung secara transitif pada primary key atau pada bentuk normal tiga ini, mencari ketergantungan lain selain primary key.

b. Relasi Tabel

Sebuah relasi dibentuk dengan menyamakan data pada key field dari dua tabel, biasanya *field* yang memiliki nama yang sama pada kedua tabel, dimana *field* tersebut biasanya merupakan *primary key* dari tabel pertama, yang memiliki nilai *unique* untuk setiap record, dan menjadi *foreign key* pada tabel kedua.

### 3.2.4. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (*software*) menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (*software*) yang dibuat. Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses databse eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.