BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan salah satu faktor penting dalam suatu penelitian. Objek penelitian merupakan sumber diperolehnya data dari tempat penelitian yang dilakukan.

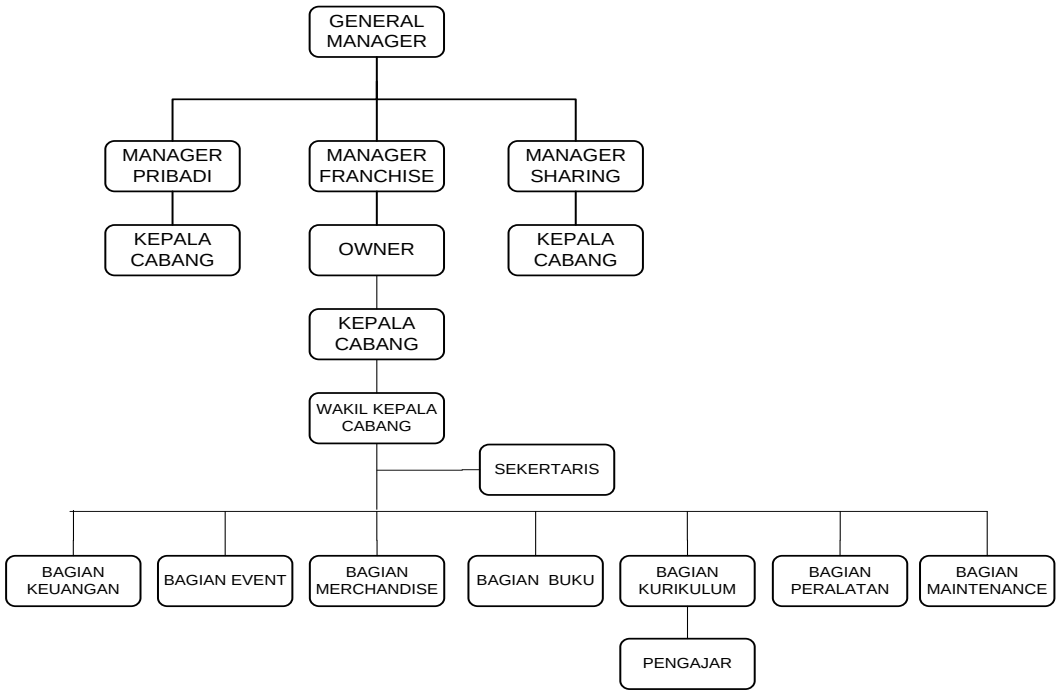
3.1.1 Sejarah Purwa Caraka Music Studio

Purwa Caraka Music Studio lahir dari tangan pemusik kenamaan yaitu Purwa Caraka Music Studio. Kesadaran akan pentingnya musik tersebut merupakan sesuatu yang mendorong Purwa Caraka Music Studio untuk terus mengajarkan musik kepada masyarakat Indonesia. Sejak pertama berdiri 24 tahun yang lalu, tepatnya tahun 1988 di Bandung. Sebagai lembaga pendidikan non formal, Purwa Caraka Music Studio adalah salah satu lembaga pendidikan musik terbesar di Indonesia yang memiliki standarisasi secara nasional dan manajemen terstruktur. Hingga saat ini Purwa Caraka Music Studio teleh tersebar di 31 kota di Indonesia. Instrumen music yang dipelajari di Purwa Caraka Music Studio adalah sebagai berikut : Vocal, Biola, Drum, Keyboard, Piano klasik, Piano pop, Gitar kalsik, Gitar Elektrik, dan Gitar Bass.

3.1.2 Visi dan Misi Purwa Caraka Music Studio

1. Melalui sistem franchise diharapkan dapat menjadi lembaga pendidikan musik (music studio) terbesar di Indonesia
2. Memiliki metoda pengajaran musik yang baku yang dapat dijadikan acuan bagi pendidikan musik di Indonesia
3. Kami akan selalu mewujudkan "We Teach Music Better"
4. Menjadi mitra masyarakat dalam peningkatan kualitas pendidikan musik di Indonesia
5. Menjadikan musik sebagai bagian dalam kehidupan keluarga dalam rangka peningkatan kualitas hidup masyarakat Indonesia

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Purwa Caraka Music Studio

Sumber : Purwa Caraka Music Studio

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. **Ir. Purwa Tjaraka (General Manager/Manager Pribadi)**

   Pemilik Merk Dagang Purwa Caraka Music Studio dan Royalti sekaligus nama pendirinya yang juga sebagai seorang musisi yang berpengalaman dalam mengelola music studio miliknya sendiri di beberapa outlet, serta sebagai peng-Audisi calon instruktur yang akan menjadi staff pengajar/instruktur di music studio miliknya guna memberikan kualitas terbaik bagi para pengguna jasa Merk Dagang Purwa Caraka Music Studio.

2. **Perusahaan Sharing (Manager Sharing)**

   Pemilik Music Studio dengan Merk Dagang Purwa Caraka Music Studio yang sifatnya fifty-fifty nilai kepemilikannya dengan Ir. Purwa Tjaraka yang juga menanamkan investasi pada Music Studio tersebut.

3. **PT. Prima Waralaba (Manager Frenchise)**

   Penjual nama Merk Dagang "PURWA CARAKA MUSIC STUDIO" yang bekerja sama dengan Ir. Purwa Tjaraka secara Frenchise kepada pihak-pihak yang akan menginfestasikan atau mendirikan suatu usaha bisnis music studio (Sekolah Musik) dengan nama Merk Dagang "PURWA CARAKA" juga mengatur cabang-cabang yang berada di bawah frenchise tersebut dalam pendirian awal usaha bisnis, training pada investor dan staff serta menyediakan sistem operasional outlet, SOP dalam bentuk buku 50 panduan antara

lain panduan akademik, manajemen kantor, peralatan musik, fisik bangunan, administrasi dan akuntansi.

4. Owner

Pemilik PCMS cabang tertentu dibawah frenchise Pt. Prima Waralaba yang menanamkan modalnya sebagai investasi dalam usaha bisnis serta memiliki kewenangan untuk menerima pegawai yang akan di tempatkan pada Front Office dan Karyawan, namun tidak terhadap calon Staff Pengajar/Guru.

5. Kepala Cabang

Pengarah dan pengatur manajemen dari PCMS terkait dengan para karyawannya. Mengajukan program kerja pada Owner serta mengadakan event-event atau special event sebagai bentuk Apresiasi seni, unjuk kebolehan, uji hasil studi, sekaligus melakukan Marketing bersamaan dengan pelaksanaan event-event tertentu. Kepala Cabang berhubungan langsung dengan Ir. Purwa Tjaraka dalam hal penerimaan surat lamaran calon pengajar/guru yang akan diajukan kepada Ir. Purwa Tjaraka untuk di audisi atau seleksi.

6. Wakil Pimpinan

Wakil Pimpinan bertugas untuk membantu pimpinan pusat dalam mengatur kinerja perusahaan yang membawahi karyawan dan memastikan perusahaan berada dalam keadaan sehat.

7. Sekretaris

Sekretaris bertugas seperti umumnya sekretaris, mencatat baik notulensi rapat maupun kebutuhan harian dan bertanggungjawab langsung ke pimpinan.

8. Bagian Keuangan

Bagian Keuangan bertugas mengawasi jalan keluar masuknya keuanga serta mengaaudit setiap laporan keuangan, bertanggungjawab langsung ke pimpinan.

9. Bagian Kurikulum

Bagian Kurikulum bertugas merencanakan dan mengawasi hal yang berhubungan dengan kurikulum, ujian setiap cabang, seminar guru, workshop setiap cabang dan kegiatan belaja mengajar ditiap cabang.

10. Bagian Buku

Bagian Buku bertugas membuat anggaran pembelian buku, memenuhi permintaan buku dari tiap cabang, memeriksa pembelian tiap cabang secara berkala dan mengaudit tiap cabang.

11. Bagian Building dan Equipment

Bagian Building dan Equipment bertugas mengelola perawatan alat musik dan bangunan (kelayakan), mengawasi renovasi bangunan setiap cabang baru.

12. Bagian Event

Bagian Event bertugas menangani berbagai hal yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan (konser, recital dan promosi) yang diselenggarakan oleh pusat maupun cabang.

13. Bagian Merchandise

Bagian Merchandise bertugas membuat anggaran pembelian barang, memenuhi permintaan tiap cabang, membuat inovasi design dan item merchandise secara berkala, memeriksa pembelian dan pembayaran tiap cabang, serta mengaudit tiap cabang.

14. Bagian Maintenance Website

Bagian Maeintenance website bertugas mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan website perusahaan.

15. Pengajar

Pengajar bertugas untuk mengajar para murid yang belajar di Purwa Caraka Music Studio.

3.2 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:2) "Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode *action research*.

3.2.1 Desain Penelitian

Action research atau penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian. Dalam penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan,, menginterpretasi, dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi.

Menurut Gunawan (2007), *action research* adalah kegiatan dan atau tindakan perbaikan sesuatu yang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasinya digarap secara sistematik sehingga validitas dan reliabilitasnya mencapai tingkatan riset.

Penelitian tindakan bertujuan untuk memperoleh pengetahuan untuk situasi atau sasaran khusus dari pada pengetahuan yang secara ilmiah tergeneralisasi. Pada umumnya penelitian tindakan untuk mencapai tiga hal berikut : (Madya :2006)

a. Peningkatan praktik.
b. Peningkatan (pengembangan profesional) pemahaman praktik dan praktisinya.
c. Peningkatan situasi tempat pelaksanaan praktik.

Hubungan antara peneliti dan hasil penelitian tindakan dapat dikatan hasil penelitian tindakan dipakai sendiri oleh penelitinya dan tentu saja oleh orang lain yang menginginkannya dan penelitiannya terjadi di dalam situasi nyata yang pemecahan masalahnya segera diperlukan, dan hasil-hasilnya langsung diterapkan/dipraktikkan dalam situasi terkait. Selain itu, tampak bahwa dalam

penelitian tindakan peneliti melakukan pengelolaan, penelitian, dan sekaligus pengembangan.

Penelitian tindakan (*action research*) dilaksanakan bersama-sama paling sedikit dua orang yaitu antara peneliti dan partisipan atau klien yang berasal dari akademisi ataupun masyarakat. Oleh karena itu, tujuan yang akan dicapai dari suatu penelitian tindakan *(action research*) akan dicapai dan berakhir tidak hanya pada situasi organisatoris tertentu, melainkan terus dikembangkan berupa aplikasi atau teori kemudian hasilnya akan di publikasikan ke masyarakat dengan tujuan riset.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu usaha mengumpulkan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. metode pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam keberhasilan suatu penelitian. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari sumber informan pertama. Berikut merupakan data primer diantaranya:

a. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap operasi instansi, tetapi peneliti tidak ikut langsung terhadap kegiatan instansi.

b. Wawancara, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan para pegawai yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data primer yang sudah diolah lebih lanjut dan disajikan oleh pihak pengumpul data primer. Beriktut merupakan data sekunder:

a. Metode Dokumentasi

   Metode dokumentasi metode yang digunakan untuk mencari data yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari buku, jurnal, dan data yang berasal dari internet.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem dilakukan untuk membantu dalam pembuatan aplikasi yang akan dilakukan oleh peneliti.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem berorientasi pada data yaitu analisis dan perancangan berorientasi objek. yang menekankan pada karakteristik data yang akan diproses, dimana data yang digunakan adalah data pembelajaran.

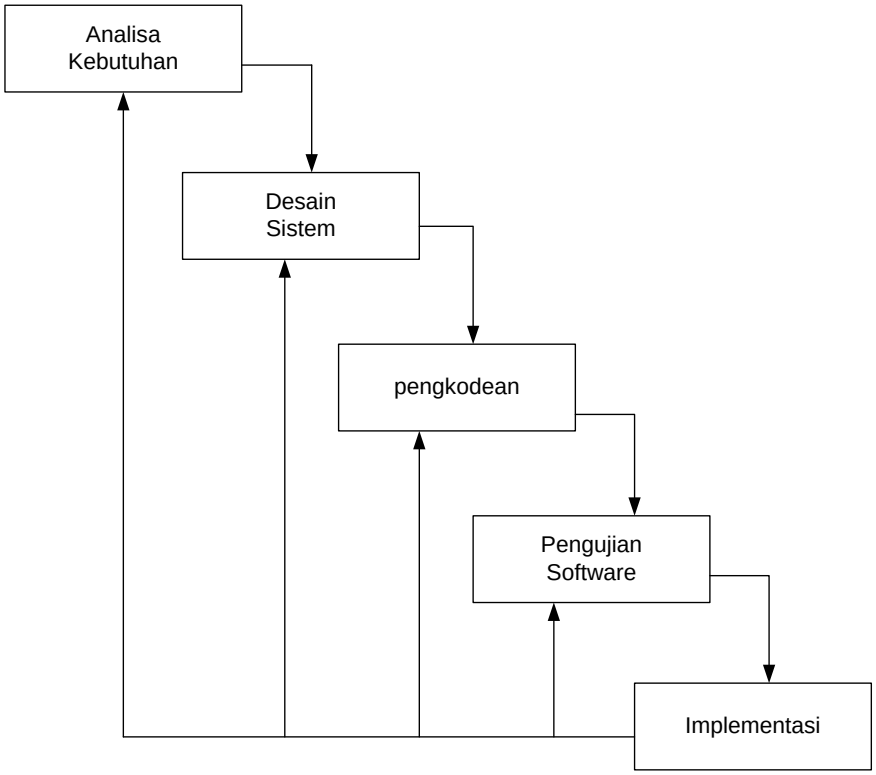
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall* ini dikarenakan penulis melakukan penelitian secara bertahap dari mulai menganalisis sampai dengan maintenance. Berikut

langkah-langkah yang digunakan di dalam metode pengembangan sistem : waterfall menurut Jogiyanto H.M.(2001:17).

1. ***Analysis*** *(*Analisis) adalah tahapan pengumpulan kebutuhan untuk membentuk domain informasi dari sistem yang sedang berjalan.
2. ***Design*** *(*Perancangan) adalah proses mengubah kebutuhan- kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dimulai dengan penulisan program, design tadi harus diubah menjadi bentuk yang dimengerti sistem
3. ***Coding*** (Pengkodean) adalah tahap penerjemahan desain kedalam bahasa pemograman yang sesuai dengan kebutuhan. Perancangan dan pembangunan aplikasi ini menggunakan bahasa pemograman Java, PHP, dan Database MySQL.
4. ***Testing*** (Pengujian) adalah tahap pengujian parangkat lunak yang dikembangkan, untuk mencover kesalahan-kesalahan dan menjamin bahwa masukan sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.
5. ***Implementation*** (Implementasi) adalah adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci.

Gambar Metode Rekayasa Perangkat Lunak dengan Metode *Waterfall* menurut Jogiyanto H.M. (2001:17).



Gambar 3.2 Metode RPL dengan *Waterfall*
Sumber : Analisis dan Desain Sistem Informasi

3.2.3.3 Alat Bantu Perancangan

1) *Use Case Diagram*

Use Case Diagram menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (Aktor). Diagram ini menunjukan fungsionalitas suatu sistem yang berinteraksi dengan dunia luar. *Use Case Diagram* dapat digunakan selama proses analisis

untuk menagkap *requirtment* sistem dan untuk memahami bagaimana sistem bekerja.

2) *Behavior Diagram*

Behavior diagram dapat dikelompokan menjadi:

1. *Activity Diagram*

   Activity Diagram memodelkan alur kerja (*work flow*) sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas dalam suatu proses.

2. *Interaction Diagram*

   Interaction Diagram dibagi menjadi :

   a. *Sequence Diagram* menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus bersosialisasi dengan *use case*. *Sequence* diagram, memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu dalam *use case*.

   b. *Colaboration Diagram* melihat pada interaksi dan hubungan terstruktur antar objek. Tipe diagram ini menekankan pada hubungan (*relationship*) antar objek, sedangkan *sequence diagram* menekankan pada urutan kejadian. Dalam *collaboration diagram* terdapat beberapa objek, *link*, dan *message*.

3) *Implementation Diagram*

a. *Component Diagram* menggambarkan alokasi semua kelas dan objek kedalam komponen-komponen dalam desain fisik sistem

software. Diagram ini memperlihatkan pengaturan dan kebergantungan antara komponen-komponen *software*, seperti *source code*, *binary code*, dan komponen tereksekusi (*execute components*).

3.2.4 Pengujian Software

Dalam melakukan pengujian *Software* ini penulis menggunakan metode pengujian *black box*. Metode ujicoba *black box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *black box* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

Menurut (Ayuliana : 2009) Uji coba *black box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

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

Tidak seperti metode *white box* yang dilaksanakan diawal proses, ujicoba *black box* diaplikasikan dibeberapa tahapan berikutnya. Karena ujicoba *black box* dengan sengaja mengabaikan struktur kontrol, sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi *domain*. Ujicoba didesain untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut :

1. Bagaimana validitas fungsionalnya diuji?
2. Jenis input seperti apa yang akan menghasilkan kasus uji yang baik ?
3. Apakah sistem secara khusus sensitif terhadap nilai input tertentu ?
4. Bagaimana batasan-batasan kelas data diisolasi?
5. Berapa rasio data dan jumlah data yang dapat ditoleransi oleh sistem?
6. Apa akibat yang akan timbul dari kombinasi spesifik data pada operasi sistem?

Dengan mengaplikasikan ujicoba *black box*, diharapkan dapat menghasilkan sekumpulan kasus uji yang memenuhi kriteria berikut :

1. kasus uji yang berkurang, jika jumlahnya lebih dari 1, maka jumlah dari uji kasus tambahan harus didesain untuk mencapai uji coba yang cukup beralasan.
2. Kasus uji yang memberitahukan sesuatu tentang keberadaan atau tidaknya suatu jenis kesalahan,daripada kesalahan yang terhubung hanya dengan suatu ujicoba yang spesifik.