BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian untuk membangun situs *web e-commerce* ini dilakukan pada Dear Factory yang berlokasi di Jalan Tubagus Ismail Dalam No. 05 Bandung. Dear Factory merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan *fashion* dan aksesoris lainnya.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Berawal dari sekelompok mahasiswa dari fakultas desain di salah satu perguruan tinggi swasta di Bandung yang berjumlah 3 orang. Pada sekitar akhir tahun 2008, dikarenakan seringnya bertemu dan bermain bersama, juga seringnya satu kelompok dalam mengerjakan tugas kuliah, mereka mulai menyadari bahwa mereka memiliki keahlian dan keunikan tersendiri dalam bidang desain. Dari hal ini lah, salah satu dari mereka melihat adanya sesuatu yang menjadi peluang yang bisa digunakan untuk mulai merintis sebuah usaha *freelance* dalam bidang multimedia dan desain. Seiring waktu dan pengalaman mereka dalam mengerjakan proyek-proyek multimedia dan desain, ada beberapa diantara teman-temannya yang meminta mereka untuk membuat desain kaos dan kemeja untuk komunitas teman-temannya tersebut. Selain diminta membuatkan desain, mereka juga terkadang diminta untuk sekaligus mengurus produksinya.

Dari banyaknya permintaan membuat desain untuk kaos dan kemeja dari teman-temannya, maka pada sekitar september 2009, dari yang sebelumnya bergerak di bidang multimedia dan desain, mereka mulai mencoba untuk merambah ke jenis usaha baru di bidang *fashion*, walaupun usaha tersebut hanya memproduksi pada saat ada pesanan saja.

Seiring berjalannya waktu, muncullah keinginan untuk merubah proses usaha dari yang sebelumnya hanya menerima pesanan saja, menjadi membuat label dan *brand* sendiri untuk produk-produk *fashion*. Hal ini dikarenakan salah satu dari mereka ada yang memiliki keahlian dalam bidang ilustrasi yang khas, yang bisa dijadikan sebagai kekhasan tersendiri dari produk mereka.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

3.1.2.1. Visi

Menyediakan alternatif produk berupa *fashion* dan karya seni yang berkulaitas tinggi yang memiliki nilai lebih, yaitu nilai filosofis yang berhubungan dengan kehidupan kita sebagai manusia.

Memberdayakan para seniman, ilustrator dan desainer agar karya dan kreatifitasnya mendapatkan apresiasi masyarakat lokal maupun internasional.

3.1.2.2. Misi

Misi dari Dear Factory untuk mewujudkan visinya, yaitu :

1) Selalu berusaha membuat produk berupa *fashion* dan karya seni yang berkualitas baik dan inovatif yang memiliki nilai filosofis.

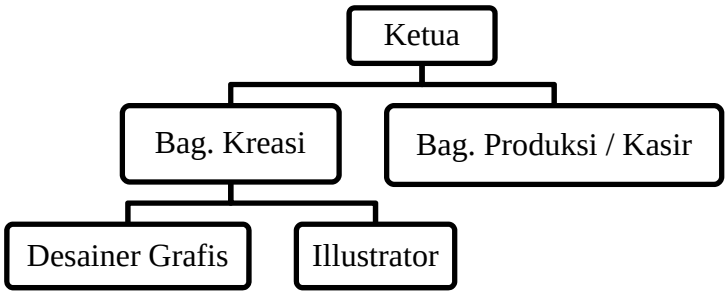
2) Memfasilitasi para seniman, ilustrator, desainer untuk mendorong kreatifitas dan merangsang eksperimentasi dalam bentuk produk *fashion* dan karya seni.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Organisasi dalam arti bagan adalah kelompok orang yang bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan pengertian organisasi secara universal mengandung pengertian sebagai kumpulan orang-orang yang bekerjasama dengan dasar persamaan tujuan.

Organisasi perusahaan sangat penting dalam menjamin kelangsungan dan kelancaran mekanisme kerja perusahaan, dengan adanya organisasi perusahaan dimaksudkan untuk menciptakan suatu sistem pembagian kerja atau tugas yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan sehingga mempermudah kegiaan operasional dalam mencapai suatu tujuan.

Berikut adalah struktur organisasi dari Dear Factory :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dear Factory

3.1.4. Deskripsi Tugas

Pada Dear Factory ini tugas dan wewenang dari masing-masing bagian dalam perusahaan dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Ketua

Bertanggung jawab untuk :

- Memimpin jalannya usaha
- Memberikan arahan kepada struktur di bawahnya
- Menentukan strategi untuk perkembangan usaha
- Menerima laporan dari seluruh kegiatan usaha.

2) Bag. Kreasi

Bertanggung jawab untuk :

- Menentukan konsep dan strategi kreatif produk
- Menentukan *brand image* perusahaan serta produknya

3) Desainer Grafis

Bertanggung jawab untuk :

- Memvisualisasikan konsep yang dibuat oleh bagian kreasi
- Menjaga *brand image* secara visual pada produk dan perusahaan
- Membuat desain produk

4) Illustrator

Bertanggung jawab untuk :

- Membuat ilustrasi grafis untuk setiap produk
- Memvisualisasikan konsep seni untuk produk dalam bentuk ilustrasi

5) Bag. Produksi / Kasir

Bertanggung jawab untuk :

- Memastikan proses produksi berjalan dengan sesuai target
- Menjaga kualitas produk sesuai standar perusahaan

- Melayani konsumen dalam memenuhi kebutuhan informasi akan produk
- Menangani proses pemesanan dan penjualan produk
- Membuat laporan penjualan produk

3.2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian yang berdasarkan pada tingkat eksplanasi, yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan secara rinci tentang situasi atau suatu kejadian. Bambang S. Soedibjo (2005 : 3), di mana dalam hal ini yang akan dijelaskan adalah tentang proses penjualan produk pada Dear Factory.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif, yang merupakan salah satu jenis penelitian berdasarkan tingkat eksplanasi. Metode deskriptif adalah penelitian untuk mengetahui nilai variabel mandiri baik satu atau lebih variabel tanpa membuat perbandingan atau dihubungkan dengan variabel lain. Bambang S. Soedibjo (2005 : 6), yang salah satu tujuannya adalah untuk mendeskripsikan secara terperinci fenomena-fenomena tertentu

Langkah-langkah penelitian deskriptif secara garis besar sebagai berikut :

1) Definisikan tujuan secara jelas dan spesifik
2) Tentukan masalah yang akan diteliti
3) Merumuskan dan membuat batasan masalah
4) Merumuskan dan memilih alat pengumpulan data

5) Melaksanakan penelitian dan pengumpulan data

6) Melakukna pengolahan dan analisis data

7) Menarik kesimpulan

8) Menyusun dan mempublikasikan penelitian.

Dengan menggunakan metode deskriptif ini, penulis berharap penelitian ini dapat menggambarkan atau mendeskripsikan suatu keadaan dari obyek yang diteliti penulis secara obyektif.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data awal ditujukan untuk memperoleh gambaran secara umum mengenai situasi atau kondisi sebuah organisasi. Ada dua tahapan dalam pengumpulan data awal, [1] mengumpulkan data baik secara langsung melalui wawancara maupun pengumpulan data sekunder, dan [2] studi kepustakaan atau survei literatur. Bambang S. Soedibjo (2005 : 18).

Di bawah ini akan penulis jelaskan tentang data yang menjadi sumber dalam penelitian ini :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh pertama kali oleh peneliti menyangkut variabel yang menjadi tujuan utama penelitian. Bambang S. Soedibjo (2005 : 88).

Untuk mendapatkan data primer ini, menggunakan metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah :

1) Wawancara

Wawancara adalah metode yang efektif dalam pengumpulan data karena dalam metode ini, peneliti bertemu langsung secara tatap dengan sumber

melalui tanya jawab, maupun tidak langsung, seperti melalui telepon, SMS, dan Twitter. Dan dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan pihak pendiri Dear Factory.

2) Observasi

Observasi merupakan sutau teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian yaitu Dear Factory.

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. Bambang S. Soedibjo (2005 : 90).

Pada penelitian ini, sumber data sekunder yang diperoleh penulis bersumber dari beberapa media, diantaranya :

1) Dokumen

Dokumen ini dapat berupa buku, jurnal, literatur, dan dokumentasi lainnya.

2) Internet

Internet di sini alam artian konten-konten yang terdapat pada internet, bisa berupa artikel di forum-forum internet, artikel-artikel dari blog, dan sejenisnya.

Dalam melaksanakan penelitian ini, langkah-langkah pengumpulan data dari sumber data sekunder yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1) Identifikasi sumber informasi yang relevan

Tahap ini meliputi penentuan sumber-sumber informasi yang sesuai di mana sumber-sumber penelitian ini dapat berupa buku ataupun penggunaan internet.

2) Menyaring informasi yang relevan

Apabila sumber-sumber telah ditemukan, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah dilakukan penyaringan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian dan membuat catatan penting untuk pendukung penelitian.

3) Membuat tinjauan pustaka

Pada tahapan ini informasi atau data-data yang telah diambil, dibuat tinjauan pustaka dengan pencatuman nama dan tahun dari artikel tersebut dipublikasikan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem merupakan strategi untuk menghindari masalah-masalah yang timbul dalam pembuatan perangkat lunak. Metode pendekatan dan pengembangan sistem pada penelitian ini dapat berarti bagaimana cara menyusun sistem yang baru. Berikut metode pendekatan dan pengembangan sistem yang dilakukan oleh penulis :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan pengembangan sistem informasi merupakan suatu persepsi tentang struktur yang mengkoordinasikan kegiatan-kegiatan dan operasi-operasi dalam suatu organisasi atau sistem dengan cara yang efesien dan efektif. Bentuk

pendekatan pengembangan sistem informasi yang digunakan ialah pendekatan terstruktur.

Pendekatan terstruktur merupakan pendekatan yang dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan adalah sistem strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas. Teknik yang digunakan diantaranya *flow map*, diagram kontek, *Data Flow Diagram* (DFD), kamus data, normalisasi, relasi tabel, kodifikasi, dan rancangan *input/output*.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah metode pengembangan *prototyping* model di mana pengembangan ini salah satu solusi untuk memenuhi kebutuhan perangkat lunak yang tidak disertai dengan rincian kebutuhan awal / *basic requirement* yang jelas dari pengguna. Dengan aktivitas yang dilakukan meliputi dokumentasi kebutuhan, pembuatan *prototype*, *review*/evaluasi, perancangan akhir dan *software delivered*.

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan dalam pengembangan sistem dengan menggunakan *prototype* :

1) Identifikasi kebutuhan sistem

   Tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem, dimana antara pemakai sistem *(user)* dan pengembang sistem bertemu. *User* dijelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem.

2) Membuat *prototype*

Setelah menganalisa sistem yang akan dibangun, pengembangan sistem mulai membuat *prototype*.

3) Menguji *prototype*

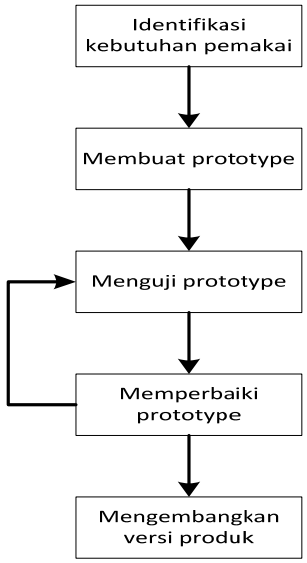
Setelah tahap pembuatan *prototype* selesai, selanjutnya pengembang sistem dan *user* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *user* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4) Memperbaiki *prototype*

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan dan saran dari *user* pada saat pengujian.

5) Mengembangkan versi produksi

Pada tahap ini pengembang sistem menyelesaikan sistem yang telah dibuatnya sesuai masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*
Sumber : Abdul Kadir 2003, “Pengenalan Sistem Informasi”. (2003:416)

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan suatu sistem diperlukan beberapa alat Bantu. Alat Bantu ini merupakan refresentasi grafik yang dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen-komponen yang ada, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah secara logika. Alat Bantu yang digunakan diantaranya *flow map*, diagram kontek, *Data Flow Diagram* (DFD), kamus data, tabel relasi dan *Entity Relation Diagram* (ERD).

1) Flow Map

Diagram alir dokumen *(flow map)* merupakan gambaran hubungan antaraentitas yang terlihat berupa aliran-aliran dokumen yang ada. Bagan alir dokumen disebut juga bagan alir formulir yang merupakan bagan alir yang menunjukkan arus laporan dan formulir.

2) Diagram Kontek

Diagram kontek atau *Context Diagram* adalah diagram yang memberi gambaran jelas mengenai hubungan antar entitas-entitas, unsur-unsur organisasi yang berhubungan dengan sumber data, pengolahan data dan informasi yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

3) Data Flow Diagram

Data flow diagram merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh professional sistem kepada pemakai maupun pembuat program. Dalam DFD dibahas fungsi apa saja yang diperlukan oleh suatu

sistem dan aliran data yang terdapat di antara proses di dalamnya. DFD berguna sebagai alat untuk memverifikasi apakah sistem yang akan dibangun sudah memenuhi kriteria yang diinginkan *user* atau belum.

Data flow diagram dapat dikembangkan dari level yang paling rendah ke level yang paling tinggi. DFD level 1 merupakan pengembangan dari diagram kontek, DFD level 2 merupakan pengembangan dari DFD level 1. Tiap proses dari DFD dapat dikembangkan lagi menjadi lebih detil sampai proses-proses tersebut tidak dapat dikembangkan lagi.

4) Kamus Data

Kamus data adalah suatu katalog yang menjelaskan lebih detail tentang DFD yang mencakup proses, *data flow*, dan *data store*. Kamus data digunakan untuk mendeskripsikan rincian dari aliran data atau informasi yang mengalir dalam sistem, elemen-elemen data, *file* maupun basis data. Dengan aturan penulisannya sesuai notasi atau simbol tertentu.

5) Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah proses penting dalam pembangunan sebuah sistem, agar basis data yang dibuat dapat menjadi basis data yang memenuhi kriteria maka basis data harus melalui proses, yaitu sebagai berikut :

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan pengelompokan elemen-elemen data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasinya. Dari item`-item data yang ada digunakan sebagai dasar dalam merancang basis data yang lebih efisien.

b. Tabel Relasi

Tabel relasi adalah diagram yang menggambarkan hubungan antar tabel yang dibuat untuk menciptakan gambaran sederhana tentang data yang mirip dengan pemikiran pengguna.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian *software* dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari *software* yang dibuat. Dalam pengujian terdapat dua jenis kasus uji atau *test case*, yang pertama adalah *black box* dan yang kedua adalah *white box*. Dalam penelitian ini *test case* yang digunakan adalah *test case black box* dimana pengujian ditujukan pada fungsi perangkat lunak pada sisi cara beroperasinya, apakah pemasukan sesuai dengan keluaran yang diharapkan atau sebaliknya.