BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di Happy-go-Lucky House beralamat di Jl. Ciliwung no 14 Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Happy-go-Lucky House adalah pelopor salah satu gerai toko di Indonesia. Ini didirikan pada tahun 2008 dan berlokasi di Jl. Ciliwung no 14 Bandung. Happy-go-Lucky House saat ini dikelola oleh tujuh orang, Ciccha Hudaya sebagai pemilik, Vidya Permadiputri sebagai Direktur Bisnis, Atchie sebagai Store Manager, Devina Mahendriyani sebagai pembeli dan Merchandiser, Gitta Damara sebagai Manajer Keuangan, Aghnian Sekar sebagai Humas dan Promosi manajer, dan Chiara Ardelia sebagai Pemasaran Strategis dan Sales Manager. Happy-go-Lucky House didukung oleh empat personel Tim Holiday sebagai pembantu penjualan.

Adapun tujuan dari berdirinya perusahaan tersebut adalah untuk memperoleh laba dari hasil penjualan untuk kemajuan perusahaan dan kesejahteraan karyawan dengan mempertimbangkan harga yang wajar dan terkendali, menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat setempat, juga turut dalam membangun Perekonomian Daerah dan Negara.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahan

Visi dan misi adalah menuju sasaran didirikannya perusahaan atau instansi tersebut. Setiap perusahaan atau instansi pasti memiliki visi dan misi masing-masing untuk menjalankan aktivitas perusahaan yang sesuai dengan visi dan misi perusahaan tersebut. Adapun visi dan misi yang dimiliki oleh Happy-go-Lucky House adalah:

3.1.2.1 Visi Perusahaan

Visi Happy-go-Lucky House adalah wadah bagi anak muda untuk berkarya dan berkreasi sesuai dengan bakat yang dimiliki. Dengan demikian dapat tebentuk komunitas berbasiskan ekonomi kreatif sehingga dapat menyerap lapangan kerja menjadi media untuk anak muda menyalurkan kreatifitas dan eksistensi diri sehingga terbentuk masyarakat yang lebih sejahtera.

3.1.2.2 Misi Perusahaan

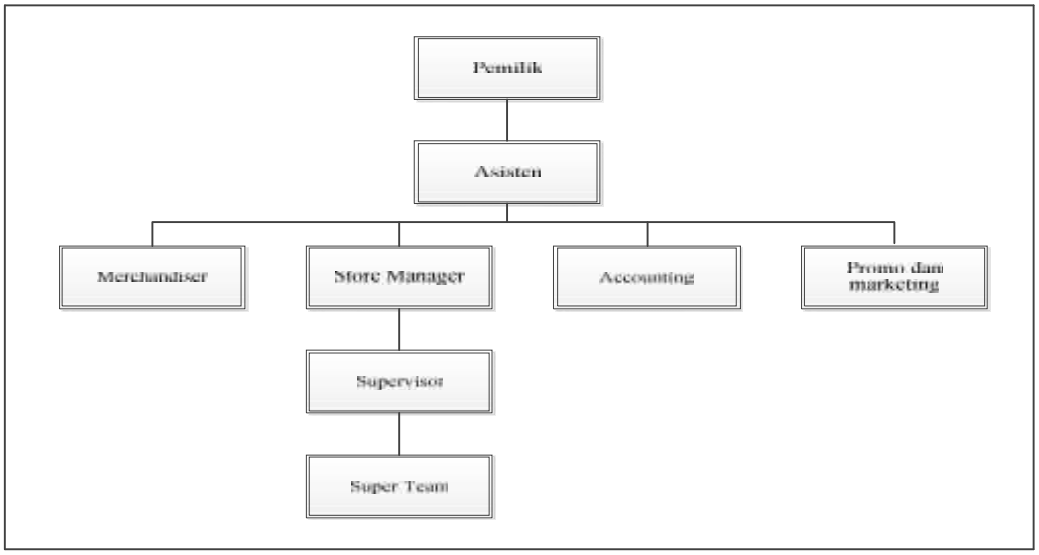
1. Menjadikan penjualan pakaian, sepatu, tas, dan aksesoris sebagai suatu usaha bisnis penjualan.
2. Menyediakan tempat dan menjual kreasi para *vendors*.
3. Menjalankan kegiatan usaha yang mengutamakan suatu hubungan bisnis
4. Ikatan yang baik dan menciptakan suatu kenyamanan dalam usaha.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam analisis struktur organisasi ini akan dijelaskan mengenai rangkaian aktifitas yang terdapat didalam perusahaan tersebut. Struktur organisasi merupakan susunan dari setiap jabatan yang sudah stabil dan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi orang yang tergabung dalam organisasi tersebut.

Dengan adanya struktur organisasi, maka setiap pimpinan atau bawahan mengetahui dengan jelas sampai dimana tugas, fungsi, batas wewenang dan tanggung jawab yang harus dilaksanakan.

Pembagian kerja adalah suatu keharusan didalam organisasi agar tidak menjadi tumpang tindih pekerjaan. Pembagian kerja bukan hanya perlu dilihat dari manfaat yang diperoleh dari penerapan spesialisasi, tetapi mewujudkan penempatan orang yang tepat.



Gambar 3.1. Struktur Organisasi

(sumber: Happy Go Lucky House)

3.1.4 Deskripsi Pekerjaan

Dapat dijelaskan mengenai Tugas pokok dan fungsi setiap bagian organisasi. Penjabaran dari tugas pokok dan fungsi setiap bagian adalah sebagai berikut :

1. Pemilik

   Tugas dan tanggung jawab dari Pemiliki Toko adalah sebagai berikut:

   a. Pemimpin tertinggi yang menetapkan langkah-langkah pokok dalam melaksanakan kebijakan di Happy Go Lucky House.
   b. Memiliki wewenang sebagai pengambil keputusan setiap kegiatan di Happy go Lucky house.
   c. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan yang dipimpinnya.
   d. Menerima dan mengevaluasi laporan dari bawahan.

2. Asisten

   a. Mengerjakan administrasi dan membuat laporan.
   b. Membuat rencana kerja sehubungan dengan target penjualan harian, mingguan dan bulanan.
   c. Melakukan evaluasi terhadap target penjualan.

3. Store Manager

   Adapun tugas dan tanggung jawab dari *Store Manager* yaitu :

   a. Mengkoordinir dan menjalankan semua kegiatan operasional toko.

b. Mengkoordinir semua aktifitas toko didalam memberikan pelayanan kepada semua pelanggan yang diarahkan untuk pemenuhan kepuasan pelanggan dan meningkatkan pelanggan toko.
c. Melakukan evaluasi berkaitan dengan pelaksanaan tugas-tugas operasiaonal sehari-hari.
d. Mengolah transaksi penjualan dan barang masuk.
e. Membuat laporan penjualan dan barang masuk.

4. Merchandiser

a. Memajang atau mendisplay, merapihkan dan menata produk enesis group sesuai standar display dari perusahaan.
b. Menjaga kebersihan produk pajangan.
c. Menjalankan semua program promosi dari perusahaan.
d. Membuat laporan hasil pekerjaan yang ditentukan oleh perusahaan.

5. Supervisor

a. Memproduksi barang.
b. Mengendalikan biaya operasional agar harga produk tetap bersaing.
c. Mengembangkan cara kerja sederhana, mudah sistematis, fleksibel dan adaptabel yang mampu mendukung terwujudnya hasil produksi yang bermutu tinggi, cepat dan murah.

d. Mengupayakan dan mempertahankansemangat kerja yang tinggi dan suasana kerja yang harmonis.
e. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan kerja anak buah.
f. Menekan seminimal mungkin resiko kerusakan dan kecelakaan di tempat kerja.
g. Menjaga dan memelihara lingkungan hidup.

6. Bagian Keuangan
   a. Bertanggung jawab atas semua kegiatan keuangan
   b. Bertanggung jawab atas patty cash yang dipegang
   c. Mengurus arus barang yang akan diproduksi

7. Promo dan Marketing
   a. Menjual produk.
   b. Memperkenalkan dan memberikan pemahaman tentang suatu produk kepada konsumen.
   c. Mendorong pemilihan terhadap suatu produk.
   d. Membujuk pelanggan untuk membeli suatu produk.
   e. Menanamkan citra produk perusahaan.

8. Super Team
   a. Melayani customer.
   b. Membuat nota pemesanan.
   c. Mengolah transaksi penjualan.

d. Membuat laporan penjualan, pembelian dan persediaan barang.

3.2 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan penulis adalah :

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam menentukan *desain* penelitian, penulis melakukannya pada Happy Go Lucky House yang beralamatkan di Jalan Ciliwung No. 14 Bandung. Maka penulis akan melakukan penelitian pada toko ini untuk membangun sistem informasi penjualan dan persediaan barang. Dengan menggunakan metode *kualitatif* yang bersifat *deskriptif* pada pendekatan kasus di Happy Go Lucky House, yaitu suatu metode yang 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 Happy Go Lucky House.

3.2.2 Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan proposal usulan penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah metode pengumpulan

dengan menggunakan gabungan dari sumber data primer dan sumber data sekunder yang menunjang kepada tujuan dan sasaran studi.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Dalam penulisan proposal usulan penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan dari laporan dengan menggunakan metode deskriptif yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Wawancara

   Pada metode pengumpulan data ini penulis melakukan wawancara pada owner atau pemilik dari Happy Go Lucky house Bandung yaitu Ibu Ciccha Hudaya.

b. Observasi

   Selain wawancara langsung dengan owner atau pemilki Happy Go Lucky House, penulis juga mengamati secara langsung proses penjualan dengan mengadakan pencatatan terhadap dokumen-dokumen seperti laporan penjualan serta cara kerja berdasarkan sistem yang sedang berjalan.

3.2.2.2 Sumber Data Skunder

Dalam pengumpulan data sekunder penulis menggunakan cara dokumentasi yaitu penelitian dimana didalam pengambilan datanya penulis melakukan pengambilan data atau dokumentasi

berupa laporan penjualan. Laporan penjualan yang diambil digunakan untuk perlengkapan data yang didapat. Selain itu penulis juga melihat referensi dari penulisan skripsi sebelumnya yang berkaitan dengan judul.

3.2.3 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara penyelesaian persoalan yang dimulai dengan dilakukannya identifikasi terhadap adanya sejumlah kebutuhan-kebutuhan, sehingga dapat menghasilkan suatu operasi dari sistem yang diangggap efektif. Sedangkan metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan, yang membantu kita dalam pengembangan sistem.

3.2.3.1 Metode pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem merupakan pendekatan dengan cara bagaimana menggunakan alat-alat dan peraturan-peraturan yang melengkapi satu atau lebih tahapan- tahapan pengembangan sistem informasi.

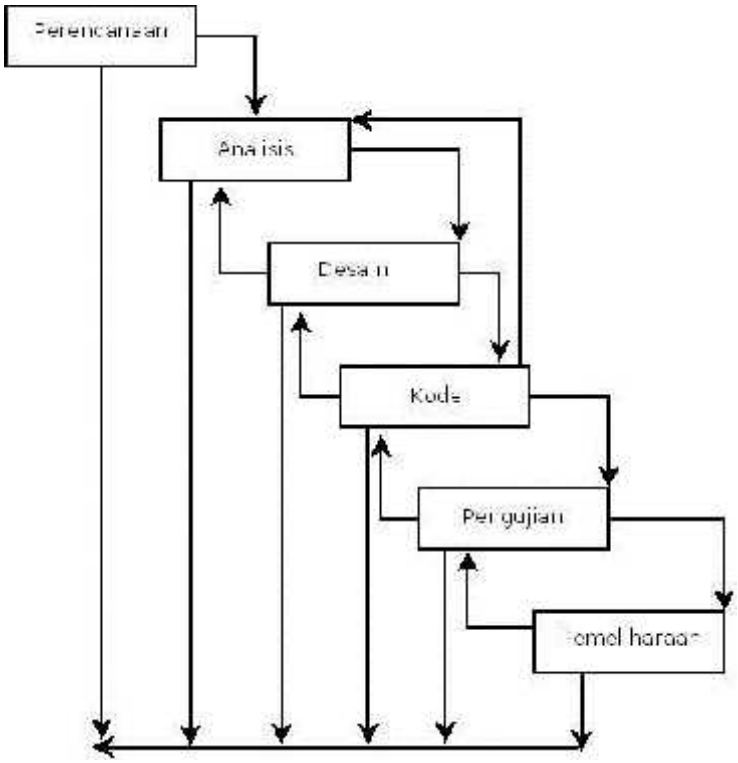
Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan penulis dalam pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah dengan cara pendekatan terstruktur yang berorientasi pada data yaitu analisis dan perancangan terstruktur. Pendekatan terstruktur adalah pengembangan sistem yang mengikuti tahapantahapan

pengembangan sistem (system development life cycle) dengan dilengkapi alat dan teknik pengumpulan data. Adapun alat yang digunakan sebagai alat bantu adalah sebagai berikut :

1. Flowmap.
2. Diagram Konteks.
3. Data Flow Diagram (DFD)
4. Entinity Relational Diagram (ERD)
5. Kamus Data.
6. Normalisasi.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Teknik pengembangan sistem menggunakan metode Incremental yang sudah dikembangkan dari waterfall model, karena metode Incremental ini terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan, jika pada satu tahap tidak sesuai atau mengalami kesalahan maka dapat kembali ketahap sebelumnya. Tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode waterfall dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.2 *Waterfall Model*

(Sumber : http://pcbolong.blogspot.com/2011/04/metode-pengembangan-sistem-sekuensial.html)

Langkah umum penggambaran waterfall adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

   Pada *fase* ini dilakukan identifikasi sistem, studi kebutuhan pengguna, dan studi kelayakan sistem baik secara teknis maupun teknologi serta penjadwalan pengembangan sistem.

2. Analisis

   Pada fase ini pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada sistem yang akan dibangun meliputi identifikasi domain informasi, tingkah laku sistem, unjuk kerja,

dan antarmuka sistem. Kebutuhan untuk sistem didokumentasikan dan dikonsultasikan lagi dengan pengguna.

3. Desain

   Fase ini difokuskan pada proses desain struktur data, arsitektur sistem, representasi interface, dan algoritma program.

4. Kode

   Setelah proses desain selesai maka hasilnya harus diterjemahkan kedalam bentuk program komputer yang kemudian menghasilkan suatu sistem.

5. Pengujian

   Pengujian dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada proses pengkodean serta memastikan bahwa input yang dibatasi memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan.

6. Pemeliharaan

   Proses ini dilakukan setelah sistem yang dihasilkan disampaikan kepada pengguna, terutama jika sistem mengalami permasalahan yang belum ditemukan pada saat proses pengujian, permasalahan ini dapat berkaitan dengan permintaan pengguna yang membutuhkan perkembangan fungsional sistem maupun adanya penyesuaian dengan lingkungan eksternal seperti adanya perubahan periperal atau perubahan sistem operasi. Fase pemeliharaan akan mengakibatkan pengembang

mengaplikasikan lagi setiap fase pengembangan sistem mulai dari awal, namun tidak membuat sistem yang baru.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis Perancangan

Analisis dan perancangan terstruktur dapat memberikan penjelasan yang lengkap dan sistem dipandang dari elemn data, dimana dalam sistem terdapat flowmap, digram konteks, DFD, Kamus data dan Perancangan Basis Data. Untuk lebih jelas dapat dilihat penjelasan sebagai berikut :

1. *Flow Map*

   Flow map dibuat untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan dan yang akan diusulkan. Didalam sebuah *flowmap* terdapat entitas dalam maupun luar. *Flowmap* digunakan sebagai alat bantu komunkasi dan untuk dokumentasi, khususnya membantu pada pembuatan program yang sesuai dengan keutuhan dan keinginan pemakai. *Flowmap* yang sedang berjalan untuk Sistem Informasi Penjualan pada Happy Go Lucky House tidak akan mengubah prosedur yang telah ada.

2. Diagram Konteks

   Diagram konteks digunakan untuk menggambarkan sistem penjualan barang secara garis besar dan keseluruhan. Diagram konteks dirancang untuk memperhatikan

masukan yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan oleh sistem.

3. *Data Flow Diagram* (DFD)

   Digram aliran data pada sistem penjualan barang merupakan salah satu gambaran mengenai semua kegiatan dan aktifitas penjualan barang untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan mudah untuk dipahami di dalam kegiatan proses pengolahan data.

4. Kamus Data

   Dengan menggunakan kamus data , dapat mengetahui data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dapat digunakan dengan dua tahap yaitu tahap analisis dan perancangan sistem. Pada tahap menganalisis suatu sistem, kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi analisis dan pemakai sistem, mengenai data yang masuk kedalam sistem dan informasi yang dibutuhkan dalam sistem. Sedangkan dalam tahap perancangan sistem, kamus data yang digunakan untuk merancang input,merancang laporan- laporan dan *database.*

5. Perancangan Basis Data

   Adapun tahap-tahap dalam perancangan basis data ada sebagai berikut:

a. Normalisasi

Pada proses normalisasi selalu diuji dengan berbagai kondisi seperti menambah (insert), menghapus (delete), mengubah (update), melihat (review). Pada sebuah database dan bila terdapat kesulitan pada pengujian tersebut, maka relasi yang haris dipecahkan lagi menjadi beberapa table sehingga bentuknya menjadi database normal. Tujuan Normalisasi adalah:

1) Mengurangi keanekaragaman data.
2) Mengurangi terjadinya penyimpangan dalam operasi insert, delete, update.

Bentuk-bentuk normalisasi adalah:

1) Bentuk tidak normal (un-normalized)

   Merupakan kumpulan data yang direkam , tidak ada keharusan mengikuti format tersebut.

2) Bentuk Normal Satu (1-NF)

   Mempunyai ciri setiap data dibentuk dalam file data, data dibentuk dalam satu record dan nilai dari field-field berupa automatic value.

3) Bentuk Normal Dua (2-NF)

   Untuk membentuk normal kedua tentukan kunci fieldnya yang bersifat unik dan dapat mewakili atribut lain yang menjadi anggotanya.

4) Bentuk Normal Tiga (3-NF)

Untuk menjadi bentuk normal ketiga, maka relasi haruslah berada dalam betuk normal kedua dan semua atribut bukan primer tidak mempunyai hubungan transitif.

b. Tabel Relasi

Relasi anatar dua table yang dapat dikategorikan menjadi 3 macam, adapun relasi-relasi yang mungkin terjadi antara lain :

1) *One To Relationship*

Hubungan one to one relationship adalah hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah satu banding satu.

2) *One To Many*

Hubungan one to many relationship adalah hubungan relasi yang merupakan tahap dimana hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah satu berbanding banyak.

3) *Many To Many*

Hubungan many to many relationship ialah relasi antara suatu file dengan file yang keduanya mempunyai relasi banyak berbanding banyak.

c. *Entinity Relationship Diagram*

Merupakan model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan, ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data dengan ERD, kita dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan.

3.2.4 Pengujian *Software*

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah Metode Pengujian *Black-Box*. Metode ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekayasaan 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 data hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan teminasi