BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Adapun pembahasan mengenai Objek Penelitian dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

3.1.1 Sejarah Singkat FutbolStuff Shop

Dalam menentukan objek penelitian, penulis melakukannya pada Futbolstuff Shop yang beralamat di Jl. Pandu Dalam No.19/67 Telp. 08997842818 Bandung.

Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2007 dimana perusahaan ini berawal dari inisiatif dari seseorang yang bernama Tommy Sanjaya yang awalnya gemar sekali mengkoleksi Jersey sepakbola dari club club ternama Eropa adapun beberapa koleksinya dari Club dari liga Spanyol Barcelona dan Club dari liga Inggris Arsenal. Produk yang di jual berupa Jersey yang langsung di *supply* dari negara Thailand dengan kualitas Grade ORI.

Pada awal mula pendirian perusahan ini Tommy Sanjaya memasarkan produknya melalui sesama fans club sepakbola yang ada di kota Bandung. Dan sekarang Futbolstuff Shop telah menerima pesanan dari luar kota Bandung.

3.1.2 Visi Dan Misi Perusahaan

Futbolstuff Shop memiliki visi dan misi sebagai berikut :

3.1.2.1 Visi Futbolstuff Shop

Menjadikan perusahaan Penjualan Jersey Sepak bola Online terkemuka dengan memperluas area penjualan online diluar kota Bandung.

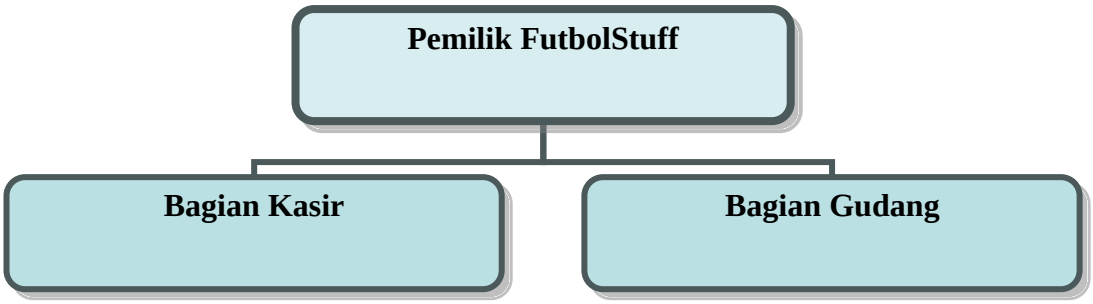
3.1.2.2 Misi Futbolstuff Shop

Mengelola perusaahaan sesuai dengan bisnis yang sehat dengan didukung oleh teknologi tepat guna dan sumber daya manusia yang profesional danMengembangkan usaha yang memiliki daya saing kuat.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi mempunyai arti penting karena struktur organisasi merupakan bentuk atau pola formal kegiatan dan hubunganantara berbagai bagian-bagian didalam suatu peusahaan. Dengan mengetahui struktur organisasi dapat diperoleh gambaran tentang bagian-bagian yang ada di dalamnya, apa peranan masing-masing bagian tersebut dan wewenang serta tanggung jawabnya dalam melaksanakan tugasnya.

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 3.1 struktur organisasi Futbolstuff Shop.



Gambar 3.1. *Struktur Organisasi Futbolstuff Shop*

3.1.4 Deskripsi Kerja

Deskripsi tugas atau *job description* adalah suatu rincian yang menujukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas tugas yang harus dilakukan. Deskripsi tugas perlu dibuat agar masing–masing bagian mengerti akan kedudukan didalam organisasi. Deskripsi tugas yang ada di Futbolstuff Shop Bandung :

1. *Pemilik FutbolStuff Shop*

a. Menetapkan anggaran dasar dalam perusahaan
b. Memberikan kebijakan umum dalam perusahaan
c. Memilih, mengangkat dan memberhentikan karyawan
d. Rencana kerja, anggaran belanja pengesahan neraca perusahaan dan kebijakan pengurus dalam pelaksanaan bidang organisasi dan usaha perusahaan.

2. *Bagian Kasir*

a. Melaksanakan tugas-tugas yang terkait dengan *akuntansi* pembukuan.
b. Menjaga dan mengurusi kelancaran FutbolStuff.
c. Bertanggung jawab terhadap pencatatan laporan-laporan yang diterima dari bagian-bagian terkait.
d. Menyiapkan data-data yang diperlukan untuk pembuatan laporan keuangan.

e. Melakukan pencatatan atas setiap transaksi yang terjadi di FutbolStuff, dengan cara memeriksa kebenaran pencatatan transaksi.
f. Bertanggung jawab terhadap penerimaan dan pengeluaran FutbolStuff.

3. Bagian Gudang

a. Menerima dan menyusun barang belanjaan dari bagian pembelian barang.
b. Menghitung persedian barang yang ada digudang.
c. Mengontrol keluar masuknya barang dari gudang.

3.2 Metode Penelitian

Pengertian metode penelitian yang dikemukakan Sugiyono (2009 : 2) adalah sebagai berikut : " Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan, dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah."

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian dengan desain penelitian deksriptif dan action. Dalam memecahkan masalah yang ada pada suatu penelitian diperlukan penyelidikan yang hati – hati, teratur dan terus menerus. Sedangkan untuk mengetahui bagaimana seharusnya langkah – langkah penelitian dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik

dan sistematis. Adapun desain penelitian yang dilakukan penulis dalam sistem informasi penjualan adalah sebagai berikut:

1. Metode Deskriptif

Menurut Nazir (2005:54), Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meniliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari peneliti deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki. Dengan hal ini peneliti sebagai pengamat.

2. Action

Dimana suatu proses yang dilakukan setelah dilakukannya penelitian dan pengumpulan data yang dibutuhkan, dan setelah terkumpulnya semua data yang dibutuhkan penulis bisa langsung melakukan action. Seperti membangun Sistem Informasi Penjualan dengan menggunakan software yang telah ditentukan yaitu Macromedia Dreamweaver dan Database Xampp.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini jenis pengumpulan data dan metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data tersebut dapat memberikan gambaran mengenai objek yang sedang diteliti.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data yang diperoleh dari sumber-sumber asli. Sumber asli disini diartikan sebagai sumber pertama dari mana data tersebut diperoleh secara langsung, dengan menggunakan tehnik pengumpulan data primer yaitu melalui Observasi dan wawancara di FutbolStuff Shop.

Observasi adalah sesuatu yang diamati untuk tujuan tertentu. Teknik ini dipilih karena dengan observasi, peneliti dapat mengamati keadaan penjualan dalam hal transaksi penjualan yang dilakukan kasir.

Wawancara adalah percakapan tanya jawab yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Teknik ini dipilih karena dengan wawancara , peneliti bisa bertatap muka secara langsung dengan informan sehingga bisa mendapatkan informasi lain secara gerak tubuh dan mimik wajah informan.

Data primer ini berupa antara lain:

1. catatan hasil wawancara
2. hasil observasi ke lapangan secara langsung
3. data-data mengenai informan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama. Adapun data sekunder yang digunakan yaitu sumber tertulis yang antara lain terdiri dari:

1. Sumber buku, Jurnal Ilmiah dan Internet

Buku-buku, jurnal dan data yang berasal dari internet sangat berguna untuk menunjang penelitian ini.sehingga dapat mengevaluasi keadaan yang ada.

2. Data Penjualan

Mengumpulkan data sekunder dari data-data transaksi penjualan melalui dokumen-dokumen.

3. Dokumentasi Penjualan

Mengumpulkan dokumentasi dari kasir dan pemilik yang berguna sebagai menambah data peneliti.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

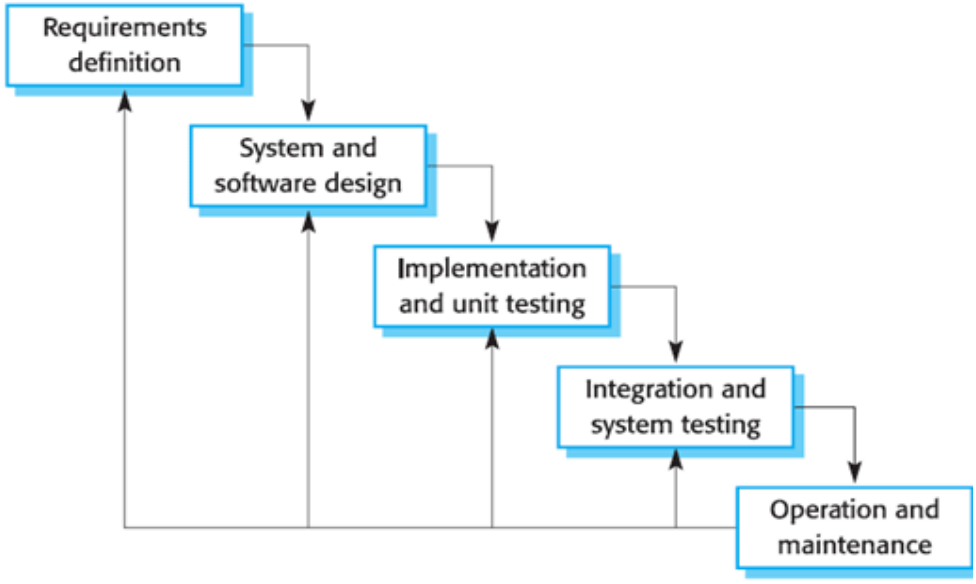
Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan terstruktur dan untuk mengembangkan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan waterfall.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang dilakukan oleh penulis adalah terstruktur. Metode pendekatan terstruktur menurut Azhar Susanto (2004:373) adalah pendekatan formal untuk memecahkan masalah-masalah dalam aktivitas bisnis menjadi bagian-bagian kecil yang dapat diatur dan berhubungan.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah medel waterfall. Linear Sequential Model atau waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Berikut ini gambaran dari waterfall model. Fase-fase dalam waterfall model menurut referensi Sommerville:



Gambar 3.2 *Fase-fase dalam Waterfall Sommerville*

1. Definisi dan analisis kebutuhan (*Requirements analysis and definition)*

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bias menghasilkan desain yang lengkap.

2. Sistem dan desain perangkat lunak (*System and software design)*

   Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. Implementasi dan Uji unit (*Implementation and unit testing)*

   Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. Integrasi dan pengujian sistem (*Integration and system testing)*

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*System testing).*

5. Operasi dan Pemeliharaan(*Operation and maintenance)*

   Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Untuk merancang suatu sistem diperlukan alat bantu, maka dalam tugas akhir ini mengunakan alat bantu sebagai berikut:

1. Flow Map

   Flowmap merupakan penggambaran secara grafik prosedur-prosedur dalam suatu sistem informasi yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengembangkan sistem.

2. Diagram Konteks (*Context Diagram)*

   Menurut Andri Kristanto (2008:70) Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entity luar, masukkan dan keluaran sistem. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

3. DFD (*Data Flow Diagram)*

   Menurut Jogiyanto (2005:700) DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur(*structured analysis and design)*. DFD merupakan alat yang cukup popular saat ini, karena dapat menggunakan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas."

   Beberapa symbol digunakan di DFD adalah sebagai berikut:

   1. *External entity*(kesatuan luar) atau *boundary* (batas sistem)

      Setiap sistem pasti mempunyai batasan sistem (*boundart)* yang memisahkan suatu sistem dengan

lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*external entity)* merupakan kesatuan dilingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada dilingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output sistem.

2. *Data Flow* (Arus data)

   Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan data, dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukan dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

3. *Process*(Proses)

   Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau computer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk menghasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

4. *Data Store*(Simpanan data)

   Simpanan data (*data store)* merupakan simpanan dari data.

4. Kamus Data

Menurut Jogiyanto (2005:725) kamus data adalah catalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.

5. Perancangan Basis Data

   Untuk merancang suatu sistem informasi dibutuhkan database. Merancang basis data merupakan dasar dari pembuatan database, sehingga perancangan basis data mempengaruhi suatu sistem informasi. Perancangan basis data dilakukan dengan menggunakan teknik normalisasi dan *Entity Relationship.*

6. Normalisasi

   Menurut AL-Bahran Bin Ladjamuddin B (2004:174) normalisasi adalah proses pengelompokan data ke dalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud satu bentuk database yang mudah untuk dimodifikasi.

7. *Entity Relationship Diagram*(ERD)

   Menurut Yakub (2008:25) ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak. ERD juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang memiliki sejumlah atribut dengan entitas yang lain dalam suatu sistem yang terintegrasi.

3.2.4 Pengujian Software

Proses pengujian perangkat lunak merupakan tahapan dalam rekayasa perangkat lunak dimana secara fisik terlihat lebih banyak sisi desktuktifnya dibandingkan sisi konstruktifnya karena tujuannya adalah untuk menemukan kesalahan pada perangkat lunak.

Dalam tahap pengujian ini penulis menggunakan pengujian *Black Box* karena pengujian ini focus kepada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan pelaku rekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang memenuhi persyaratan fungsional suatu program. Pengujian ini berusaha menemukan kesalahan dengan kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan antarmuka
3. Kesalahan struktur data atau akses basisdata eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Kesalahan inisialisasi atau terminasi