BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini dalakukan di BOUTIQUE JASMIN. Objek penelitian merupakan sasaran utama dalam kegiatan penilitian untuk dilakukan tahap-tahap atau langkah-langkah dalam metode pendekatan. Objek Penelitian pada perusahaan meliputi sejarah perusahaan, struktur organisasi, visi dan misi perusahaan serta deskripsi kerja.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

BOUTIQUE JASMINE adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan baju,celana,leging,dkk. Perusahaan ini didirikan oleh Tia pada tahun 2003. Pada awalanya BOUTIQUE JASMINE hanya membuat celana saja, dengan berjalannya waktu kini jasmine sudah berkembang dan produk nya pun sudah banyak.

3.1.2. Visi Perusahaan

Adapun visi dari BOUTIQUE JASMINE adalah :

- Menjadi perusahaan yang creatif atas design buatannya sendiri
- Dapat menampung tenaga lokal yang kompeten di bidang fashion

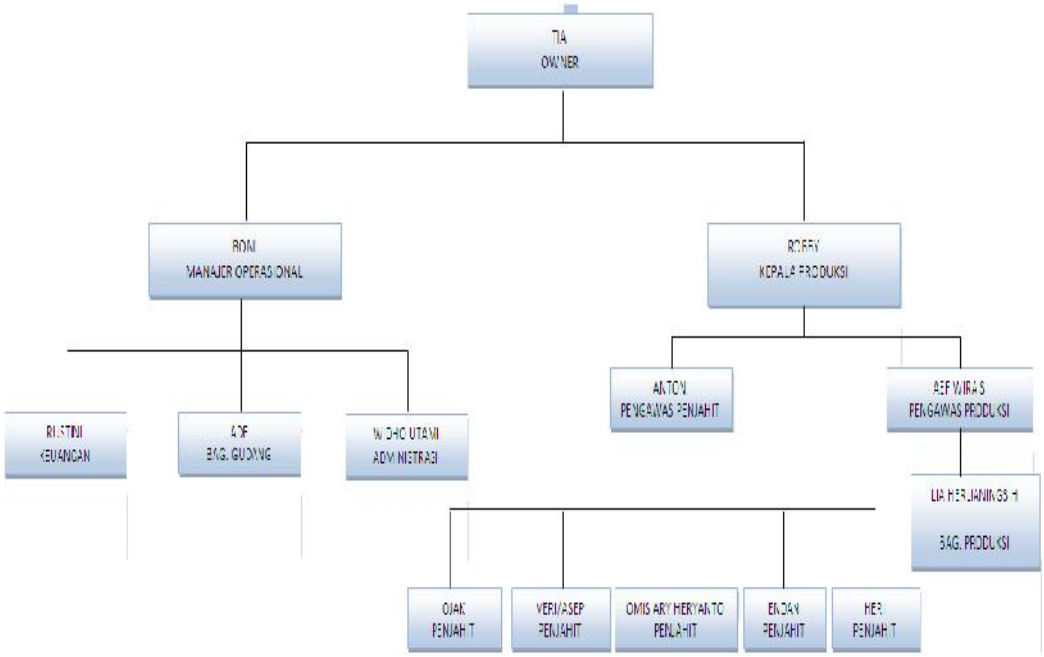
3.1.3 Misi Perusahaan

Adapun misi dari BOUTIQUKE JASMINE adalah:

1. Menjadi Insdustri yang kreatif.
2. Dapat bersaing dengan brand ternama di dalam negri maupun di mancanegara
3. Memajukan industri kreatif di indonesia

3.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Adapun struktur organisasi yang berjalan :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

Sumber : Boutique Jasmine tahun 2012

3.1.5 Deskripsi Tugas

I. OWNER

TUGAS POKOK :

1. Memimpin perusahaan.
2. Mengawasi kinerja para pegawai.

3. Melihat laporan keuangan perusahaan.
4. Mengembangakan perusahaan.
5. Melaksanakan pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat.

II. KEPALA PRODUKSI :

1. Memimpin bagian produksi
2. Mengecek hasil kerja di bagian produksi.
3. Menciptakan suasana kerja yang dinamis dan kondusif.
4. Bertanggung jawab kepada pemimpin.

III. Manajer Operasional :

1. Memimpin bagian operasional.
2. Mengkoordinasikan pembagian tugas-tugas bagian keuangan, gudang, dan administrasi.
3. Mengecek report keuangan perusahaan.
4. Bertanggung jawab kepada pemimpin .

IV. Pengawas Jahit

1. Memimpin para penjahit.
2. Mengecek kualitas bahan baku dan barang yang sudah jadi.
3. Membuat suasana kerja yang kondusif.
4. Bertanggung jawab atas produk.

V. Pengawas produksi :

1. Memimpin bagian produksi.
2. Mengecek barang.
3. Bertanggung jawab atas produksi barang

VI. Bagian Produksi

1. Mengepak barang yang sudah di jahit
2. Memberi laporan akan stok barang yang ada.
3. Memberikan laporan kepada pengawas produksi.

VI. Penjahit

a. Mengolah bahan baku menjadi barang jadi
b. Memberi laporan kepadan pengawas penjahit

VII. Keuangan

1. Membuat laporan pengeluaran dan pemasukan ke uangan perusahaan.
2. Membuat laporan kepada manajer operasional.

VIII. Bagian Gudang

1. Mendata barang yang siap di pasarkan dan bahan baku yang ada.
2. Membuat laporan kepada manajer operasional.

IX. Administrasi :

1. Meneriama *income* dari hasil penjualan produk.
2. Memberikan dana operasional perusahaan.
3. Membuat laporan kepada manajer operasional.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis pergunakan dijabarkan sebagai berikut: Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dan tindakan *(action research)*.

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

Sedangkan metode tindakan *(action research)* yaitu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual / lapangan.

3.2.1 Desain Penelitian

Penyusunan penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

Data deskriptif pada umumnya dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi, dimana metode tersebut dapat membuat gambaran secara sistematis, dan akurat mengenai fakta dan sifat pada suatu objek penelitian tertentu dan juga untuk menjawab rumusan masalah yang pertama. Sedangkan aksi ialah membuat rancangan sistem, hingga sistem tersebut siap diimplementasikan di lapangan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan penulis untuk memperoleh informasi mengenai objek yang sedang diteliti. Dalam proses pengumpulan data penulis mengumpulkan semua data yang dibutuhkan dengan menggunakan data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

1. Pengamatan secara langsung atau observasi

   Melakukan peninjauan secara langsung ke BOUTIQUE JASMINE mengenai pelaksanaan sistem yang berjalan khususnya pada bagian Penjualan.

2. Wawancara/ *Interview*

   Melakukan tanya jawab dengan bagian Operasional dan bagian produksi mengenai keadaan sistem yang sedang berjalan, kelebihan serta kekurangannya sebagai penunjang untuk pengembangan sistem yang baru.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Metode pengumpulan data sekunder meliputi : studi dokumen yaitu dengan mempelajari dokumen yang ada dari BOUTIQUE JASMINE seperti data barang,trasaksi,laporan penjualan dan barang.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Segala sesuatu yang kita kembangkan seharusnya memiliki kerangka kerja, demikian pula dengan langkah – langkah pengembangan sistem. Berikut metode pendekatan dan pengembangan sistem yang penulis gunakan :

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *object oriented*.Pendekatan berorientasi objek merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma inidibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Bandingkan dengan logika pemrograman terstruktur. Alat – alat yang digunakan dalam pendeketan analisis dan perancangan berorientasi objek yaitu dengan notasi UML dengan membuat tujuh diagram yaitu, *use case diagram, activity diagram, squence diagram, classdiagram, object diagram, diagram component, diagram deployment*.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penerapan tahapan pengembangan sistem informasi penulis menggunakan sistem pengembangan *prototype*. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detal output apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja

yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer.

Untuk mengatasi ketidak serasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhakan kerjasama yanga baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalm menyelasaikan system yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

Adapun tahapan – tahapan dari metode *Prototype* adalah sebagai berikut :

1. **Pengumpulan kebutuhan**

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

2. **Membangun Prototype**

   Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokuspada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output)

3. **Evaluasi *Prototyping***

   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 mengulang langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan system

Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai

5. Menguji system

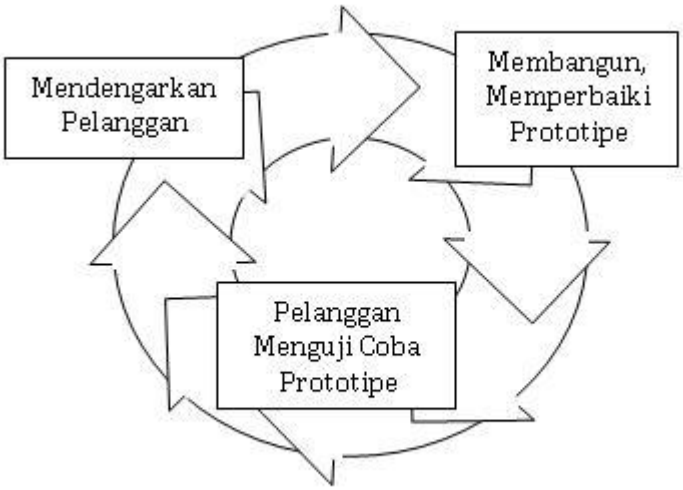
Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box.

6. Evaluasi system

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box.

7. Menggunakan system

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



Gambar 3.2 Model Prototype

Sumber : Ali Misri (2010)

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Ada beberapa alat bantu yang digunakan dalam Perancangan proses terstruktur yaitu *use case diagram, activity diagram, squence diagram, classdiagram, object diagram, diagram component, diagram deployment*.

1. **Diagram *Use Case***

   Use Case Diagram, yaitu menunjukan bagaimana prosedur yang terdapat dalam suatu system.

2. **Diagram *Activity***

   Activity Diagram yaitu, menggambarkan rangkaian aliran dari aktifitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas seperti *use case* atau interaksi.

3. *Sequnce* Diagram

Sequnce Diagram yaitu, menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaanya untuk menunjukan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi system.

4. *Class* Diagram

Class Diagram yaitu, menggambarkan struktur statis *class* dalam system, *class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh system *class*, dapat berhubungan dengan cara lain melalui berbagai cara *sociatea* (terhubung satu sama lain), dependen (suatu *class* tergantung/menggunakan *class* yang lain), atau *package* (group bersama sebagai satu unit).

5. *Object* Diagram

Objek diagram adalah suatu diagram yang berfungsi untuk mengatur atribut,objek danhubungan antara contoh dalam diagram,ojek diagram juga dapat menampilkan struktur model systemdalam waktu tertentu.

6. *Component* Diagram

Component diagram adalah diagram UML yang menampilkan komponen dalam system dan hubungan antara mereka. Pada component View, akan difokuskan pada organisasi fisik system. Pertama, diputuskan bagaimana kelas-kelas akan diorganisasikan menjadi kode pustaka. Kemudia akan dilihat bagaimana perbedaan antara berkas eksekusi, berkas dynamic link library (DDL), dan berkas runtime lainnya dalam system.

7. ***Deployment*** **Diagram**

Menggambarkan arsitektur fisik dari perangkat lunak sistem dan perangkat keras, menunjujkkan hubungan komputer dengan perangkat (nodes) satu sama lain dan jenis hubungannya. di dalam nodes, executable dan object yang dialokasikanuntuk memperlihatkan unit perangkat lunak yang dieksekusi oleh node dan ketergantungan komponen

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian *software* (Perangkat Lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean. Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah *Black-Box*. *Black Box Testing* digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dirancang.

Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapat serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black box* merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan. Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan antar muka (interface).

3. Kesalahan pada struktur data (Pengaksesan basia data).

4. Kesalahan inisialisasi dan akhir program.