BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis malakukannya pada Lenna Shoes yang beralamat di Jl.Cibaduyut Lama No.18 Bandung.

Adapun penjelasan tentang objek penelitian adalah sebagai berikut :

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Lenna merupakan home industry dengan modal awal Rp. 50.000, dan dengan jumlah karyawan 4 orang. Lingkugan awal yang mulai memasuki industry sepatu pada perusahaan sepatu LENNA ini merupakan perusahaan yang masih tergolong dalam industry kecil, sekarang Lenna Shoes memiliki 25 karyawan.

Perusahaan sepatu LENNA berdiri pada tahun 1980 yang berada di jalan Cibaduyut lama Bandung, yang dimana pada tahun itu perusahaan hanya memproduksi sepatu dengan jumlah kecil dan pemasarannya dilakukan dengan memasukan ke toko-toko yang berada di jalan Kosambi. Dan meskipun perusahaan ini dekat dengan tempat pemasarannya yang berada disepanjang jalan Cibaduyut, perusahaan melihat bahwa ditahun itu lebih banyak konsumennya dibandingkan dijalan Cibaduyut. Karena cibaduyut pada tahun itu masih belum terlihat ramai dan belum banyak dikenal orang.

Memasuki tahun 1990, Perusahaan melihat perkembangan industry sepatu dan munculnya tempat pemasaran baru yang berada disepanjang jalan Cibaduyut sudah telihat mulai ramai dengan para konsumen. Seiring lamanya berdiri

perusahaan LENNA dan mulai banyak dikenal oleh para konsumen, kini perusahaan pun mendapat sebuah orderan dari sebagian toko yang berada di cibaduyut. Dan sampai masuk ke tahun 1997 selain dari kota Bandung perusahaan juga mendapatkan suatu tempat pemasaran dari tangerang yaitu sebuah perusahaan yang mengelola toko sepatu IFA. Setelah memasuki pemasaran dari tangerang kini perusahaan mendapat sebuah pesanan rutin tiap minggu sekali sebanyak 200 pasang sampai 800 pasang dari perushaaan yang mengelola perusahaan sepatu IFA. Perusahaan ini merupakan perusahaan yang masih menggunakan cara manual dalam produksinya, karena di zaman itu perusahaan masih sejajar dengan perusahaan lainnnya yang masih menggunakan cara manual.

Seiring perubahan zaman yang kini telah banyak memasuki teknologi mesin (modern) dan padatnya wirausaha industry sepatu yang semakin banyaknya muncul perusahaan sepatu baru dengan teknologi mesin, yang dimana perusahaan sepatu LENNA ini harus bisa beradaftasi dengan perusahaan-perusahaan baru yang berteknologi mesin.

Memasuki di tahun 2007 pemasaran perusahaan sepatu LENNA kini sering mengalami penurunan jika dibandingkan tahun sebelumnya yaitu mulai pada tahun 1980 mengalami peningkatan hingga tahun 2001, hal ini dikarenakan telah banyaknya muncul perusahaan baru yang kini semakin ketat dalam melakukan suatu pemasaran. Disaat seperti ini banyaknya perusahaan industry baru yang menjadikan kerugian pada perusahaan lama dikarenakan perusahaan baru menempati pemasaran yang sama dengan perusahaan lama. Sehingga perusahaan mengakibatkan penurunan dalam jumlah produksi, dikarenakan para penerima

pemasaran (toko) membagikan suatu pesanannya kepada perusahaan baru. Hal ini di karenakan para perusahaan yang mengelola toko memanfaatkan pada suatu mode atau konsep bentuk sepatu yang dimiliki oleh perusahaan baru, maka dengan begitu daya tarik konsumen akan lebih meningkat dan membawa tingkat keuntungan pada pemilik toko. Sulitnya membangun perusahaan yang maju ditahun sekarang ini dikarenakan ketatnya persaingan yang terjadi pada setiap perusahaan, sehingga perushaaan yang harus memiliki tempat pemasaran baru supaya perusahaan tidak mengalami penurunan dalam melakukan produksinya.

Persaingan antar perusahaan dewasa ini kini menjadi semakin ketat dalam suatu pemasaran produksi yang sejenis. Sehingga menjadi rebutan dalam melakukan suatu pemasaran. Perusahaan LENNA dalam memasuki tahun yang sekarang ini mengalami persaingan yang sangat ketat, sehingga harus merencanakan konsep pemasarannya sekaligus membangun rebranding agar dalam memasuki tahun 2012 ini perusahaan lebih meningkat dalam produksinya.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

1. Visi Perusahaan

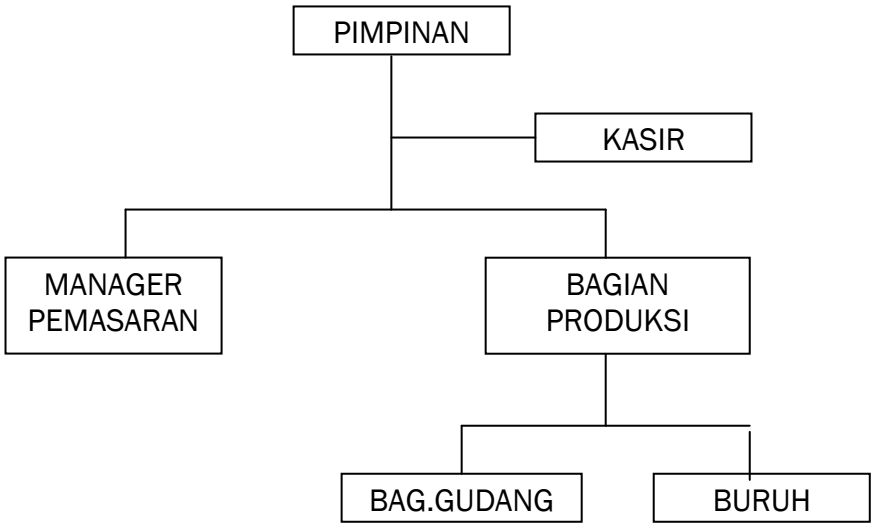
Salah satu perusahaan bergerak pada produksi sepatu yang ingin bersaing dengan pasar dalam negri maupun luar negri.

2. Misi Perusahaan

Lenna Shoes mempunyai misi, yaitu:

1. Untuk menjadi penjual sepatu yang berkompeten dibidangnya.
2. Menghasilkan produk dengan mutu, harga, pelayanan dan keandalan yang dapat memberikan nilai tambah bagi pelanggan.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Lenna Shoes

Sumber : Pimpinan Lenna Shoes

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Pimpinan :
    1. Mengatur dan mengendalikan jalannya perusahaan.
    2. Memperhatikan prestasi perusahaan secara keseluruhan.
2. Kasir
    1. Membantu pimpinan dibidang adminitrasi.
    2. Melaksanakan kegiatan bisnis pimpinan.
3. Kepala Bagian Produksi
    1. menentukan pengawasan dibagian produksi.
    2. memberikan keterangan mengenai cara kerja kepada karyawan jika diperlukan.
4. Bagian Pemasaran

1. Bertugas mengatur kegiatan pemasaran baik dari penjualan maupun pembelian.
2. Membuat dan melaporkan laporan pemasaran produk kepada pemilik perusahaan.

5. Bagian Gudang
    1. Mencatat semua penerimaan dan pengeluaran barang baku dan aksesoris pada gudang.
    2. memeriksa jenis dan kualitas bahan baku yang diterim dari penjual.
6. Buruh
    1. Melakukan tugas produksi yang telah ditentukan.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat digunakan untuk faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh. Dengan penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian survey dengan desain penelitian deskriptif dan terapan.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang penulis gunakan ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriptif dan terapan. Deskriptif adalah metode penelitian yang memberikan gambaran tentang sifat individu, keadaan, gejala suatu objek dimana dalam penelitian ini. Tujuannya Untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu obyek penelitian

tertentu. Sedangkan metode terapan adalah menguji dan mengevaluasi suatu teori yang diterapkan dalam memecahkan masalah – masalah kehidupan praktis.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan data mengenai objek yang akan diteliti, jenis data tersebut dikelompokan kedalam 2 jenis yaitu primer dan sekunder sedangkan metode pengumpulan data yang penulis lakukan dengan cara deskriptif.

3.2.2.1.Sumber Data Primer

1. Pengamatan (observasi)

   Penulis mengadakan pengamatan langsung kepada pihak Lenna Shoes, serta melihat aktifitas perusahaan yang sedang berjalan, yaitu meliputi pelayanan pelanggan, pemasaran dan penjualan.

2. Wawancara

   Langkah ini menjelaskan dan memperkuat hasil observasi, sehingga perlu dilakukan wawancara secara langsung dengan Pimpinan Lenna Shoes.

3.2.2.2.Sumber Data Sekunder

Untuk memperoleh data sekunder, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara Studi Pustaka yaitu, Mengumpulkan data dan mempelajari atau membaca pendapat ahli yang berhubungan dengan permasalahan yang akan di teliti untuk memperoleh data yang dibuat, serta untuk landasan teori yang akurat dan menunjang.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

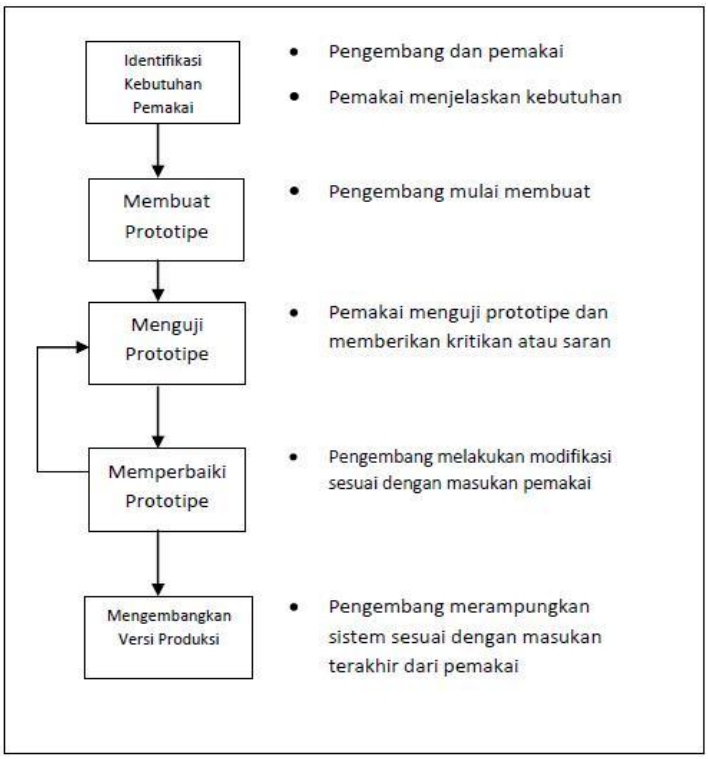
Metode pendekatan dan pengembangan sistem adalah hal yang sangat penting untuk dijelaskan. Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis, yaitu:

3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode analisis dan pemrograman berorientasi objek. Alat-alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan pemrograman berorientasi objek yaitu dengan notasi UML dengan membuat sembilan diagram yaitu, *Use case diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Class diagram, Component diagram, Deployment diagram.*

3.2.3.2.Metode Pengembangan Sistem

Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *prototype*. Model proses *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai *(user).* Berikut gambar dari metode pengembangan yang digunakan penulis :



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan Prototype

(Sumber: Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.)

Dari pengertian metode *prototype* diatas, penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype*, yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat diterima oleh *user* sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian dipresentasikan kepada *user* dan *user* diberikan kesempatan untuk memberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan.

Metode *protoype* dirancang agar dapat menerima perubahan-perubahan dalam rangka menyempurnakan *prototype* yang sudah ada sehingga pada akhirnya

dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat diterima dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui. Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan *prototype,* langkah-langkah antara lain :

a. Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan *User,* supaya penulis bisa merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan *User*. Sebelum pada tahap perancangan, penulis menganalisis sistem dengan cara melakukan pengumpulan data yaitu dengan *research method* (metode penelitian)/ observasi, dan *interview* (wawancara) dan dengan cara *literature* yaitu dengan dokumentasi terhadap kebutuhan yang diinginkan pemakai.
b. Pada tahap kedua, penulis membuat *prototype* sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada *user* model sistem yang akan dirancang.
c. Pada tahap ketiga, penulis melakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemakai.
d. Pada tahap keempat, penulis akan melakukan implementasi dan *maintenance*, guna menunjang performa maksimal terhadap kinerja sistem. Atau bahkan harus dilakukan beberapa perbaikan, dan setelah perbaikan sistem itu selesai dikerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap ketiga yaitu melakukan pengujian *prototype* kembali.

Seluruh metode pengembangan sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari metode *prototype* :

1. Kelebihan
    a. Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
    b. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype* kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
    c. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
    d. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan.
    e. Menghemat biaya jika dibandingkan dengan metode SDLC tradisional.
2. Kekurangan
    a. Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkan waktunya untuk menggarap prototype.
    b. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan prototype.
    c. Waktu yang singkat menghasilkan sistem yng tidak lengkap dan kurang teruji.
    d. Jika proses pengulangan terlalu sering, dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberikan respon negatif.
    e. Apabila *prototype* tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan *prototype* tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

3.2.3.3.Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan program yang penulis lakukan dibutuhkan alat bantu khususnya dalam proses analisa dan perancanganan, berikut rancangan analisa yang penulis gunakan dalam pengembangan sistem. Menurut Rosa A.S-M.Shalahuddin (2005:130) dalam buku Rekayasa Perangkat Lunak. Terdiri dari beberapa diagram, di antaranya:

1) *Use case diagram*

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunkana untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

2) *Activity* diagram

Diagram aktivitas atau *activity* diagram merupakan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilkukan sistem.

3) *Sequence diagram*

Sequence diagram digunakan untuk memberikan gambaran detail dari setiap *use case* diagram yang telah dibuat sebelumnya. Setiap objek yang terlibat dalam sebuah *use case* digambarkan dengan garis putus-putus vertikal, kemudian pesan

yang dikirim oleh objek digambarkan dengan garis horizontal secara kronologis dari atas ke bawah.

4) *Class diagram*

Class diagram menggambarkan *class* dan hubungan antar *class* di dalam sistem. *Class* diagram dibangun berdasarkan use case diagram, sequence diagram yang telah d buat sebelumnya.

Class memiliki tiga area pokok yaitu, nama (*stereotype*), atribut, dan metoda

Atribut dan metoda dapat memiliki salah satu sifat berikut :

1. *Private*, tidak dapat dipanggil dari luar *class* yang bersangkutan
2. *Protected*, hanya dapat dipanggil oleh *class* yang bersangkutan dan anak-anak yang mewarisinya
3. *Public*, dapat dipanggil oleh siapa saja

5) Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.

6) Deployment/physical Diagram

Deployment atau *physical* diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

3.3. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (*software*) menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (*software*) yang dibuat.

Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekayasa 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 hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.