BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat CV. AMANAH

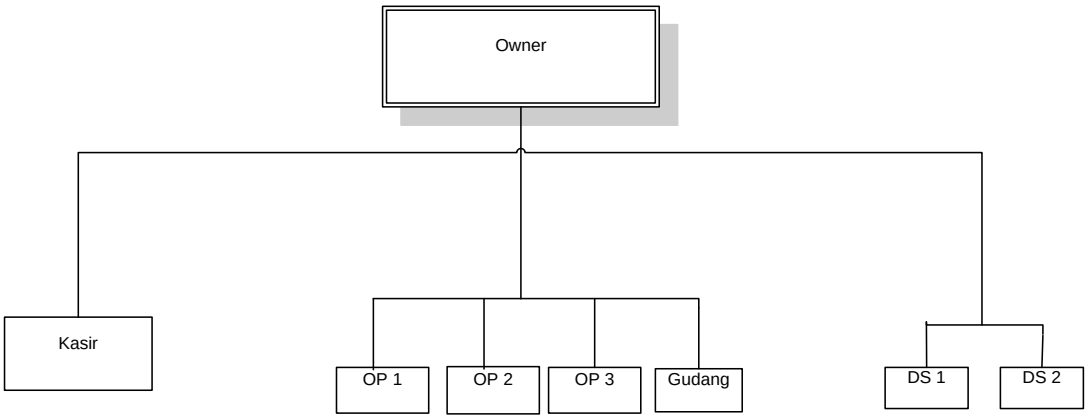
Perusahan ini berdiri pada tanggal 5 juni 2003 dengan modal sepenuhnya milik pribadi yaitu Deny Sugara yang bertempat di jalan kalipah apo, Perusahaan berdiri berdasarkan kebutuhan percetakan yang semakin tinggi dan usaha percetakan ini ada karena melihat peluang pasar yang sudah ada .Pada awalnya CV. Amanah hanya bergerak dibidang cetak sablon manual, juga hanya memiliki 2 karyawan. Karena banyak permintaan pelanggan dan peluang pasar kami semakin meluas, CV. Amanah mamberikan order atau pemesanan ke percetakan lain, dan CV. Amanah hanya memperoleh keuntungan yang kecil. CV. Amanah hanya punya 1 mesin cetak itu pun menyewa kepada relasi kerja per tahun sehingga membuat CV. Amanah mencari orderan dengan menawarkan ke relasi terdekat. Seiring berjalannya waktu CV. Amanah hingga tahun 2005 CV.Amanah semakin berkembang dan dikenal di kalangan rekanan kerja mereka dan memiliki omset yang cukup lumayan serta memiliki alat - alat pendukung produksi sendiri. Dan saat ini CV. Amanah memiliki 7 orang karyawan.

3.1.2. Visi dan Misi CV.Amanah

Visi dari CV. Amanah adalah menjadi perusahaan percetakan *digital* yang dikenal handal, cepat, dan terpercaya dikalangan masyarakat luas

Adapun Misi dari CV. Amanah adalah memberikan layanan yang cepat, tepat, dan bertanggung jawab sehingga menjadi perusahaan *digital pinting* yang terhandal di kota bandung dan menggedepankan kepentingan pelanggan seperti motto perusahaan ‘pelanggan adalah nomer satu’

3.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 3.1. Struktur Organisasi CV. Amanah

(Sumber : Arsip CV. Amanah)

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. *Owner*

   Mengawasi semua kegiatan yang dilakukan dalam perusahaan,Menerima dan memeriksa laporan – laporan dari setiap bulannya

2. Kasir

   Bertanggung jawab tentang pencatatan identitas pelanggan dan merumuskan apa yang akan diinginkan oleh pelanggan dan melakukan perhitungan transaksi pelanggan dan juga ikut serta dalam membuat laporan data hasil pemesanan kepada pemilik percetakan

3. Operator

   Bertanggung jawab atas kegiatan produksi percetakan *digital printing* CV. Amanah

4. Gudang

   Bertugas Mengatur Bagian Kelengkapan Barang dan Membuat Laporan Pembelian Barang setiap Transaksi Pembeliannya.dan membuat laporan *stock* bahan baku serta laporan pengambilan barang

5. Designer

   Bertanggung jawab pembuatan design yang sebelumnya di minta dari pelanggan

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah keseluruhan proses yang diperlukan dalam proses perencanaan dan pelaksanaan penelitian, sehingga persoalan-persoalan yang ada dapat memperoleh jalan keluarnya.

Desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri-ciri variabel, dimana dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kinerja program yang dirancang dan diimplementasikan kepada pengguna *(user)* dalam perusahaan.

1. Studi untuk melukiskan secara akurat sifat-sifat dari beberapa fenomena, kelompok atau individu. Dalam hal penelitian di percetakan *digital printing* CV. Amanah, peneliti menggambarkan sifat-sifat yang terjadi dari beberapa kejadian didalam perusahaan. Mulai dari , transaksi dan pembuatan laporan dan juga meneliti sifat dari pegawai dalam hal penginputan data-data transaksi dan cara mengelola data tersebut.

2. Penelitian yang dilakukan peneliti dalam hal mendesain kenyataan yang terjadi di percetakan *digital printing* CV. Amanah dalam melakukan penginputan data dan pengolahanya hingga dalam pembuatan laporan penelitian mengurangi laporan yang bersifat abstrak dan memaksimumkan data yang real yang terjadi dalam perusahaan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara dan Observasi)

Ir. M. Iqbal Hasan, M.M. (2002 : 83) Data primer adalah data yang diperoleh / dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya. Adapun teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Esterberg (2002 : 60) menyatakan bahwa, wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara langsung kepada bagian kasir percetakan CV. Amanah.

b. Observasi

Nasution (2002 : 23) menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Peneliti hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia nyata. Dalam penetian ini penulis melakukan observasi langsung di percetakan *digital printing* CV.Amanah.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama. Dengan data sekunder peneliti menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian.

Peneliti menganalisa dokumen-dokumen di perusahaan percetakan *digital printing* CV. Amanah yang berhubungan dengan sistem pemesanan dan transaksi yang akan mendukung peneliti dalam perancangan sistem informasi pemesanan di CV. Amanah tersebut.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode yang digunakan penulis metode analisis dan perancangan terstruktur, yakni berorientasi pada data, di mana dalam metode ini menggunakan alat bantu berupa *flowmap, diagram konteks, data flow diagram, table relations* dan *entity relationship diagram (ERD).*

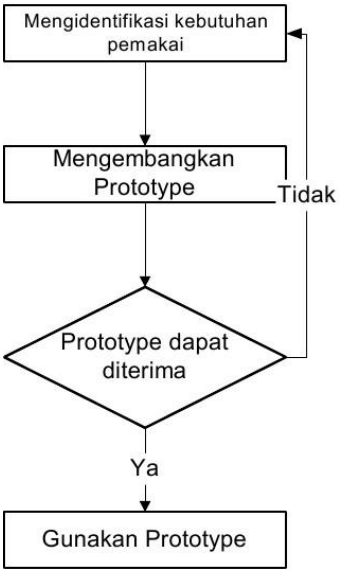
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk membangun sistem informasi ini yaitu metode *Prototype* yang dimana *Prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan

pendekatan untuk suatu program dengan cepat dan bertahap dan *Prototype* juga membuat suatu proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah. Dimana tahapan – tahapan yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasikan kebutuhan pemakai. Analis sistem mewawancarai pemakai untuk mendapatkan gagasan dari apa yang diinginkan pemakai terhadap sistem.
2. Mengembangkan *Prototype*. Analis sistem, mungkin bekerjasama dengan spesialis informasi lain, menggunakan satu atau lebih peralatan *prototyping* untuk mengembangkan sebuah *Prototype*.
3. Menentukan apakah *Prototype* dapat diterima. Analis mendidik pemakai dalam penggunaan *Prototype* dan memberikan kesempatan kepada pemakai untuk membiasakan diri dengan sistem. Pemakai memberikan masukan bagi analis apakah *Prototype* memuaskan. Jika ya, langkah 4 akan diambil; jika tidak *Prototype* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3 dengan pengertian yang lebih baik mengenai kebutuhan pemakai.
4. Menggunakan *Prototype*. *Prototype* ini menjadi sistem operasional. Pendekatan ini hanya mungkin jika peralatan *Prototype* memungkinkan *Prototype* memuatsemua elemen penting dari sistem baru.

Dibawah ini adalah tahapan pendekatan *Prototype* yang ditunjukan pada gambar sebagai berikut :



Gambar 3.2. Pengembangan Prototype

(Sumber : Raymond McLeod, Jr, Sistem Informasi Manajemen)

Kelebihan dan kelemahan dari penggunaan *Prototype* ini adalah sebagai berikut :

Kelebihan dari *Prototype* yaitu :

1. Kesalahpahaman antara sistem developer dan sistem *user* dapat diidentifikasi dan dibetulkan.

2. *Prototype* yang sedang bekerja mungkin sangat berguna dalam suatu pembuktian manajemen dimana suatu proyek adalah fesibel sehingga menjamin kelangsungan dukungan. Kelemahan – Kelemahan dari *Prototype* yaitu :

a. *Prototype* hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh – sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran untuk mengerjakan *Prototype*.

b. Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembangan lebih berkonsentrasi pada pengujian dan pembuatan *Prototype*.

c. Mengingat target waktu yang pendek, ada kemungkinan sistem yang dibuat tidak lengkap dan bahkan sistem kurang teruji.

d. Jika terlalu banyak proses pengulangan dalam membuat *Prototype*, ada kemungkinan pemakai menjadi jenuh dan memberikan reaksi yang negatif. Apabila tidak terkelola dengan baik, *Prototype* menjadi tidak pernah berakhir. Hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis Perancangan

Adapun alat Bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Flowmap

Flowmap yang ada di CV. Amanah terdapat beberapa dokumen yang menunjukan bagaimana cara pemesanan, dan terdapat beberapa bagian atau divisi yang terlibat dalamnya.

2) Diagram Konteks

Diagram konteks yang terdapat di CV. Amanah terdapat entitas luar dan entitas dalam. Yang menjadi entitas luar adalah Pelanggan,*owner*,dan

suplier sedangkan entitas didalamnya adalah semua bagian yang terlibat didalam proses sistem informasi pemesanan yaitu bagian kasir, dan bagian gudang.

3) Data Flow Diagram

Pembuatan model yang ada di CV. Amanah berupa DFD (*Data Flow Diagram*) yang menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.

4) Kamus Data

Dengan menggunakan kamus data analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sebuah sistem dengan lengkap. Dan dengan menggunakan kamus data bisa terlihat data dari proses suatu ke proses yang lainnya.

5) Perancangan Basis data

a. Normalisasi

Normalisasi dilakukan sebagai uji coba pada suatu relasi secara berkelanjutan untuk menentukan apakah relasi itu sudah baik atau belum. Normalisasi yang dilakukan pada sistem informasi pemesanan pada CV. Amanah betujuan untuk menghilangan atribut yang sama pada tabel-tabel sehingga tidak terjadi redudansi.

b. Tabel relasi

Didalam sebuah *database*, setiap tabel memiliki sebuah *fields* yang memiliki nilai untuk setiap baris. *Fields* ini ditandai dengan icon bergambar kunci di depan namanya. Baris-baris yang berhubungan pada tabel mengulangi kunci primer (*primary key*) dari baris yang dihubungkannya pada tabel lain. Salinan dari kunci primer di dalam tabel-tabel yang lain disebut dengan kunci asing (*foreign key*). Dan semua *field* bisa menjadi kunci asing. Yang membuat sebuah field merupakan kunci asing adalah jika dia sesuai dengan kunci primer pada tabel lain.

3.2.4. Pengujian Software

Roger Pressman (2002 : 59) menyebutkan pengujian *Software* (perangkat lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempersentasikan kajian pokok dari spesifikasi,desain dan pengkodean.

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah *Black-Box*. *Black 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 katagori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan antar muka (*Interface*).
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan kinerja.