BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk merancang suatu sistem informasi pemasaran berbasis web. Objek penelitian pada penyusunan skripsi ini adalah pada Garsel Bandung Shoes Jl. Cibaduyut No. 16 Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Sejarah GARSEL BANDUNG SHOES dimulai pada tahun 1978 sampai 1982 oleh Bapak H.M. Andi Sutadiwangsa selaku pemilik GARSEL BANDUNG SHOES dulunya adalah seorang distributor sepatu di Pasar Rumput Jakarta, dan pada tahun 1983 sampai 1987 Bapak H.M. Andi Sutadiwangsa merubah bisnisnya dari bisnis sepatu menjadi bisnis produksi jeans di Jakarta. Pada tahun 1988. Bapak H.M. Andi Sutadiwangsa mengubah bisnisnya lagi menjadi bisnis yang dulu di tekuni yaitu bisnis sepatu dan membuka toko untuk melanjutkan bisnis.

sepatunya di daerah Jatinegara – Jakarta bisnis ini berlangsung sampai tahun 1989. Dikarenakan supply bahan baku sepatu mayoritas berasal dari Bandung, dengan mempertimbangkan hal itu dari waktu ke waktu bahwa kondisi harga bahan baku dan biaya transportasi yang makin tinggi tiap tahunnya sehingga harga

penjualan menjadi mahal yang otomatis berimbas pada menurunnya penjualan. Dengan kondisi seperti itu maka beliau merencanakan untuk membangun sebuah industri sepatu yang bertempat di Cibaduyut – Bandung yaitu pada tahun 1994.

Pada tahun 1994 Bapak H.M. Andi Sutadiwangsa membangun sebuah industri sepatu di Cibaduyut Bandung dan membeli beberapa toko. Nama dari tokonya yang dikenal dengan GARSEL dan GARUCCI. Semua nama toko beliau di ambil dari singkatan beberpa kata seperti GARSEL di ambil dari tempat lahirnya yaitu Garut Selatan yang disingkat menjadi garsel, sedangkan GARUCCI disingkat dari kata Garut Cibaduyut. GARSEL dan GARUCCI memiliki beberapa cabang toko meskipun masih di Cibaduyut. Pendirian beberapa cabang di daerah yang sama di karenakan minat pembeli ke dua toko tersebut begitu besar, sehingga untuk melayani pelanggan dan mengutamakan kepuasan konsumen maka di bangunlah cabang-cabang toko GARSEL dan GARUCCI.

Dalam perjalanannya dua toko tersebut yang mengangkat nama GARSEL ke jajaran produsen sepatu yang di perhitungkan. Tidak cukup dengan dua nama GARSEL dan GARUCCI tapi beliau juga membuka toko baru yang dinamakan GAREU.32.

GARSEL GROUP (MCM) mendistribusikan barang ke seluruh daerah di Indonesia oleh customer. GARSEL GROUP (MCM) memiliki 20.000 customer yang telah tergabung ke dalam member, customer ini berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Selain di Indonesia GARSEL GROUP (MCM) juga mempromosikan

produknya ke luar negeri di antaranya, Dubai, Johor (Malaysia), Singapura, Batam, Kairo, Naning (Cina), Mumbai (India) dan Afrika Selatan. Promosi juga dilakukan dengan cara membuat catalog atau brosur yang dikirimkan kepada customer. Pencetakan brosur setiap tahunnya sebanyak 80.000 buah.

Rasa haus berbisnis beliau tidak cukup hanya dengan di bidang penjualan sepatu tapi beliau juga membuka usaha pakaian yang dinamakan GARSEL Busana Muslim yang di kelola oleh istri beliau. Setelah membangun usaha di bidang pakaian, beliau mengamati dan melihat celah bisnis yang lain yaitu di bidang bahan baku sepatu karena beliau tahu betul pentingnnya bahan baku sepatu dalam menunjang proses pembuatan sepatu, rasa peka membaca situasi itulah maka beliau membuka usaha barunya yaitu GARSEL Bahan Baku.

Garsel bahan baku berdiri pada tahun 2008, tujuan dari garsel bahan baku terserbut adalah untuk memenuhi kebutuhan bahan baku para supplier sepatu atau mitra bisnis GARSEL GROUP (MCM).

Dengan banyaknya usaha yang dimiliki oleh beliau maka beliau mebuat induk perusahaannya yang dinamakan MABAROH CAYAHA MEGAH atau yang di singkat MCM. MCM merupakan induk dari semua usaha-usaha yang dimiliki beliau.

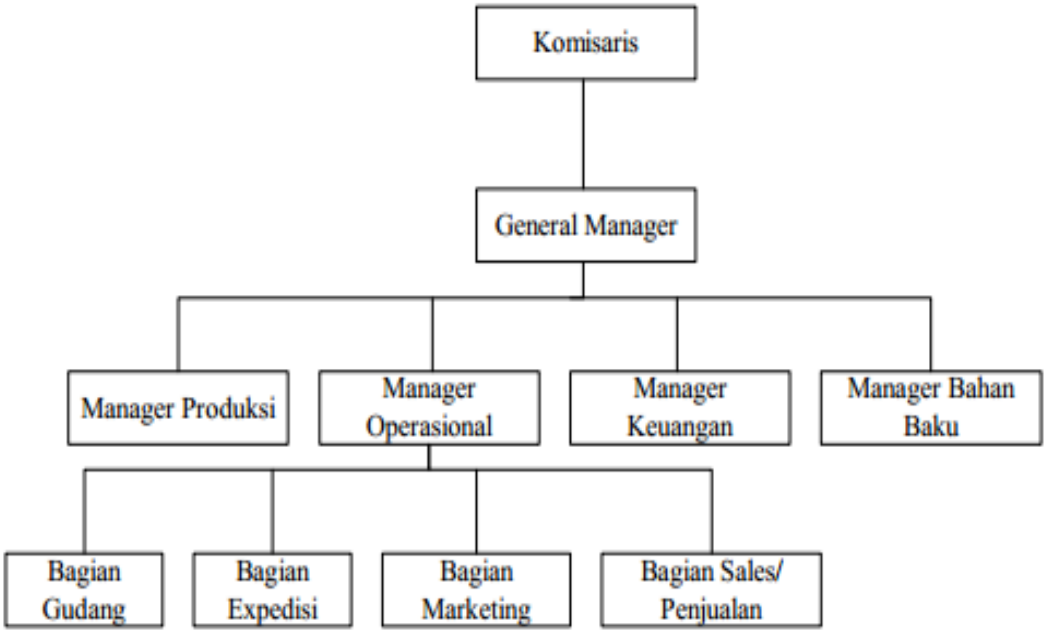
Adapun barang dan jasa yang ditawarkan oleh toko Garsel yaitu sebagai berikut ;

1. Produksi Sepatu Pria dan Wanita
2. Produksi Sandal Pria dan Wanita
3. Reparasi Sandal dan Sepatu

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan Misi dari GARSEL BANDUNG SHOES adalah " Membangun usaha bersama yang besar dan sehat secara berjama'ah serta saling menguntungkan, antara perusahaan, karyawan, mitra usaha dan *customer* "

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gamabar 3.1 Struktur organisasi

(sumber: Direktur Garsel Bandung Shoes)

3.1.4. Deksripsi Tugas

1. Komisaris

   Pemilik Perusahaan dan Pengawas jalannya perusahaan.

2. General Manajer

   Memeriksa dan menyetujui laporan dari masing-masing manajer.

3. Manajer Produksi

   a. Bertanggung jawab atas produksi mulai dari penyediaan bahan baku pembuatan sampai barang tersebut jadi dan siap jual.

   b. Menjaga kualitas sepatu yang dihasilkan.

4. Manajer Operasional

   a. Memeriksa dan menyetujui laporan dari bagian gudang mengenai persediaan barang.

   b. Memeriksa dan menyetujui laporan dari bagian ekspedisi mengenai proses penerimaan order sampai pengiriman barang.

   c. Memeriksa dan menyetujui laporan dari bagian marketing mengenai proses pemasaran barang.

   d. Memeriksa dan menyetujui laporan dari sales atau penjualan mengenai penjualan.

   e. Membuat order pembelian barang pada supplier.

5. Manajer Keuangan:
    a. Memeriksa pendapatan penjualan dalam satu hari
    b. Membuat laporan pendapatan
6. Manajer Bahan Baku
    a. Bertanggung jawab terhadap penyediaan dan penjualan bahan baku.
    b. Membuat laporan persediaan dan penjualan bahan baku.
7. Bagian Gudang
    a. Menerima barang dari supplier
    b. Memeriksa keadaan fisik barang dan menyamakan dengan order pembelian
    c. Mengupdate stok barang
    d. Memeriksa stok barang
    e. Membuat laporan persediaan barang yang diserahkan pada manajer operasional40
8. Bagian Ekspedisi
    a. Menerima pesanan dari konsumen baik melalui telepon atau melalui fax
    b. Mengecek barang pesanan
    c. Membuat order penjualan
    d. Mengepak barang pesanan dan mengirimkan barang pesanan.

9. Bagian marketing

    a. Menentukan catalog yang baru

    b. Merencanakan proses pemasran barang

    c. Melakukan pemasaran barang

    d. Bagian Sales atau penjualan

    e. Melayani penjualan barang

    f. Membuat laporan penjualan

3.2. Metode Penelitian

Metode yang di gunakan penulis dalam pengembangan sistem adalah metode prototipe. Metode prototipe merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sebuah program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (user). Berdasarkan pengertian metode prototipe diatas penulis mempunyai beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem prototipe yaitu karena penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang di inginkan perusahaan dan dapat di terima oleh user sebagai pengguna sistem, hal lain nya adalah penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian di presentasikan kepada user dan user di berikan kesempatan untuk memberikan masukan ataupun komentar sehingga sistem informasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan user terutama bagi perusahaan sendiri. Perubahan dan presentasi prototipe ini dapat

dilakukan berkali-kali sampai di capai kesepakatan dari bentuk sistem informasi yang akan di implementasikan.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriftif. Penelitian deskriftif adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri-ciri variable, dimana dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kinerja program dirancang dan implementasikan kepada pengguna (*user*) dengan pendekatan studi kasus pada Garsel Bandung Shoes.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer dari penelitian ini di peroleh melalui pengamatan langsung kepada objek penelitian atau respondennya. Data primer ini seperti profile perusahaan, data administratif (meliputi: proses bisnis) dan informasi lainnya yang berkaitan dengan rutinitas bisnis perusahaan. Sedangkan data sekunder ini bisa kita dapatkan melalui hasil dokumentasi, internet, biro informasi dan lain-lain yang tentunya berkaitan erat dengan studi kasus penelitian di Garsel Bandung Shoes.

Mengarah kepada sasaran dan tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data sebagai bahan laporan dengan menggunakan metode yang diberi nama metode deskriptif, yaitu metode yang pada

tahap pertama dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukan nya penelitian di Garsel Bandung Shoes.

3.2.2.1.Sumber Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang sedang di teliti, cara yang digunakan untuk mengumpulkan data primer adalah sebagai berikut :

1. **Pengamatan (observasi)**

   Penulis mengadakan pengamatan terhadap bagian penjualan, bagian gudang, dan bagian keuangan. serta melihat aktifitas penjualan yang dilakukan secara langsung, sampai dengan proses pencatatan data penjualan, data laporan penjualan secara cermat dan sistimatis sehingga data yang diperoleh merupakan data yang sebenarnya.

2. **Wawancara**

   Penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan Tanya jawab terhadap pihak perusahaan yang mempunyai hubungan langsung dengan masalah yang tengah diteliti oleh penulis. adapun yang penulis wawancarai

yaitu pada bagian penjualan, bagian gudang, dan tidak lupa juga kepada atasan / kepala toko tersebut yang memiliki kuasa dan kendali secara penuh dari semua sistem yang sedang berjalan.

3.2.2.2.Sumber Data Sekunder

Aktivitas dokumentasi disini adalah pencarian bahan bahan atau buku bacaan, karya ilmiah dan sumber-sumber bacaan lainnya seperti internet, biro informasi. Data dokumentasi ini juga meliputi company profile Garsel Bandung Shoes, data administrative yang di butuhkan sebagai bahan kajian oleh peneliti yang akan di gunakan sebagai masalah penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan system digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan system sehingga system yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diharapkan.

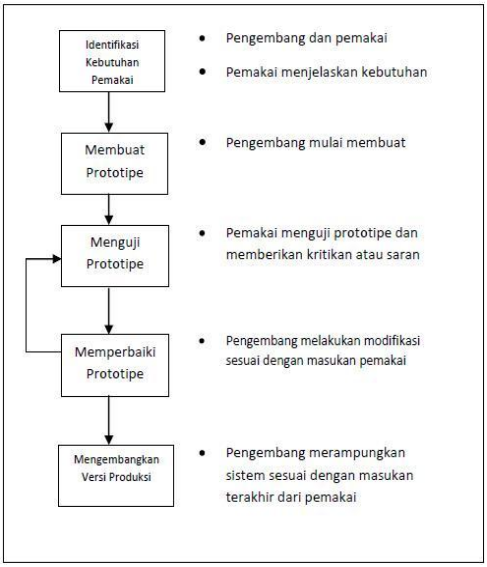
3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem

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, Collaboration 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.)

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.

Dari pengertian metode *prototype* diatas, penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype*, yaitu karena penulis akan lebih mudah merancang system yang akan di gunakan oleh user. Sebagai pemakai.

Metode prototype dirancang agar dapat menerima perubahan – perubahan yang sudah ada sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan system informasi yang baru dan dapat diterima untuk memberikan gambaran bagaimana system tersebut di gunakan setelah di setujui. Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan *prototype,* langkah-langkah antara lain :

1. Sebelum tahap perancangan penulis terlebih dahulu melakukan pengumpulan data, penelitian dan wawancara kepada perusahaan untuk memastikan apa saja yang diinginkan oleh pengguna dalam membuat system informasi ini.
2. Penulis sebelum membuat prototype memperlihatkan terlebih dahulu perancangan yang akan dibuat.

3. Setelah itu penulis melakukan pengujian system yang telah di rancang untuk memastikan system tersebut benar – benar berjalan dengan apa yang diharapkan oleh pemakai.

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.

1) *Use case diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

2) *Activity* diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

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) Collaboration diagram

Collaboration diagram menggambarkan interaksi antar objek seperti *sequence* diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian suatu pesan. Setiap pesan memiliki *sequence number*, di mana pesan dari level tertinggi memiliki nomor 1. Pesan dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

5) *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

6) Component Diagram

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

7) 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

Adalah suatu cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak yang digunakan secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Salah satu pengujian Software yang penulis gunakan adalah pengujian Black Box.

Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian Black box

merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluarannya di cek apakah telah sesuai dengan apa yang diharapkan sebelumnya dari suatu pengujian.

1. File Integrity

   Menekankan pada data yang dimasukkan melalui aplikasi akan tidak bias diubah. Prosedur yang akan memastikan bahwa file yang digunakan benar dan data dalam file tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

2. Access control

   Menekankan sumberdaya sistem harus dilindungi dari kemungkinan modifikasi, pengrusakan, penyalahgunaan dan Prosedur keamanan harus dijalankan secara penuh untuk menjamin integritas data dan program aplikasi.

3. Correctness

   Menjamin pada data yang dimasukkan, proses dan *output* yang dihasilkan dari aplikasi harus akurat dan lengkap. Kelengkapan dan akurasi akan dicapai melalui kontrol transaksi dan elemen data.