BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian dilakukan pada Bagian Penjualan, Bagian Gudang, dan Bagian Produksi di *Little Curve Family Clothing*, penelitian dilakukan untuk mengetahui informasi tentang perusahaan, mengetahui tentang struktur organisasi dan tugas-tugas yang terdapat pada struktur organisasi tersebut.

3.1.1 Sejarah Perusahaan

Little Curve Family Clothing merupakan sebuah *clothing* yang lahir, tumbuh, dan berkembang di Kota Bandung pada awal tahun 2007. Dimana pada awalnya *Clothing* ini didirikan oleh 2 orang suami istri yang ingin membuka usaha sendiri untuk membuka suatu lapangan pekerjaan bagi orang lain. Pada awalnya kedua pasangan suami istri ini hanyalah seorang pegawai disebuah perusahaan, sang suami bekerja sebagai konsultan hukum di kampung gajah, sedangkan sang istri bekerja sebagai teller bank di sebuah bank swasta di Bandung.

Namun pada tahun 2006 mereka sepakat untuk berhenti bekerja dan ingin membuka sebuah bisnis keluarga yang dijalankan bersama. Dengan didukung semangat yang gigih dan bakat kreatifitas dan seni yang dimiliki oleh suaminya, maka mereka mulai mencoba iseng membuat beberapa *design* gambar untuk

beberapa *t-shirt* dan jumper bayi. Awalnya mereka menggunakan jasa untuk menjahit dan menyablon menggunakan jasa orang lain, sedangkan design gambar dan kain bahan untuk dijadikan *t-shirt* mereka yang bawa sendiri. Kemudian beberapa baju yang *t-shirt* yang telah jadi pun pertama-tama mereka tawarkan kepada kerabat dekat, tetangga dan teman-teman semasa kuliah dan kerja dulu ternyata banyak peminatnya, dan banyak pula yang pesan ingin dibuatkan lagi model baru t-shirt buatan mereka.

Lambat laun seiring perjalanan bisnisnya akhirnya mereka mulai membeli beberapa mesin jahit, alat sablon, dan mesin digital printing. Mereka pun mulai merekrut pegawai untuk dipekerjakan di perusahaan mereka. Dan pada akhirnya pada bulan September tahun 2007 mereka meresmikan usaha bisnis mereka dan memberikan nama *Little Curve Family Clothing* pada bisnis usahanya. Hingga kini mereka memiliki 8 mesin jahit, 6 alat sablon, 1 buah mesin digital printing, dan 12 orang pegawai yang bekerjapadaperusahaannya.

Saat ini *Little Curve Family Clothing* memproduksi beberapa produk seperti: *T-Shirt for Kid, T-Shirt for Youth, Jumper, Jaket, T-Shirt Family Tees Mom and Dad, Cargo Jeans,* dan lain-lain. Produk yang diproduksi tidak hanya di jual di distro mereka sendiri saja, tetapi biasanya produk-produknya dikirimkan juga ke beberapa distro-distro yang ada di Kota Bandung maupun Luar Kota Bandung.Produk-produk *Little Curve Family Clothing* kini banyak diminati oleh banyak orang. Dalam mempromosikan produk pakaiannya, *Little Curve Family Clothing* tidak hanya memproduksi pakaian family saja, tetapi mereka juga menerima berbagai pesanan *T-Shirt* baik dalam partai kecil maupun partai besar

dari beberapa perusahaan lain dalam memenuhi kebutuhan seragam pada event-event yang diadakan perusahaan tersebut.

3.1.2 Visi Misi Perusahaan

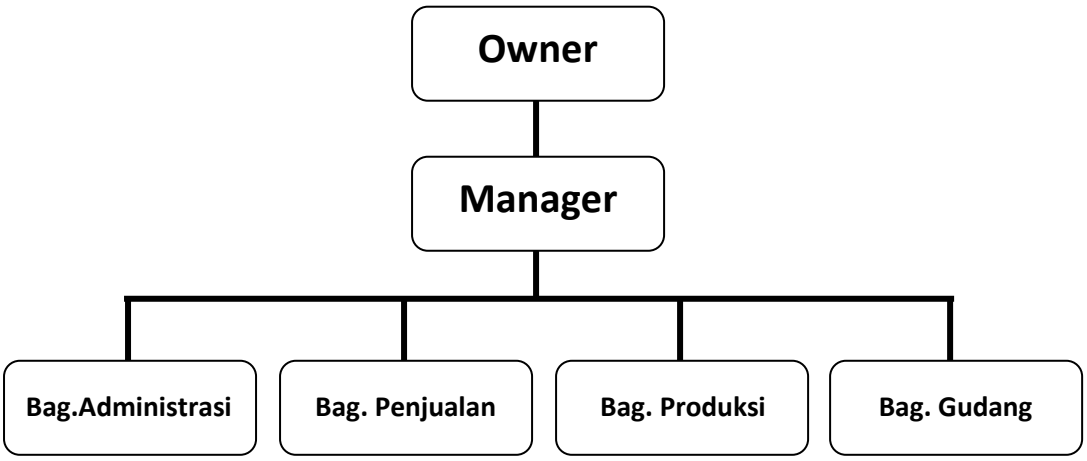
Visi dari *Little Curve Family Clothing* yaitu memajukan Dunia *Fashion* dan meningkatkan dunia *eksistensi* dan produk bisa terakses dengan mudah di semua wilayah, menginginkan komunitas atau pesan yang disampaikan dapat langsung ke konsumen.

Sedangkan misinya yaitu membuat produk yang berkualitas dengan desain yang bagus dan lain dari biasanya serta mengelola jaringan dipusat maupun di daerah dengan baik dan memeberikan pelayanan yang terbaik kepada konsumen meliputi ketersediaan produk, informasi produk, pelayanan produk, dan kemudahan pembayaran.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi merupkan kerangka dasar yang memepersatukan fungsi-fungsi kerja yang gambarkan secara grafik.Badan usaha yang baik umumnya mempunyai suatu struktur organisasi agar dapat diketahui pembagian kerja masing-masing serta hubungan kerjanya.

Sehubungan pelaksanaan penelitian dilaksanakan di *Little Curve Family Clothing* berikut ini adalah Bagan Struktur Organisasi *Little Curve Family Clothing*



Gambar 3.1 Struktur Organisasi *Little Curve Family Clothing*

(Sumber : *Little Curve Family Clothing*)

3.1.4 Deskripsi Tugas

Setiap perusahaan dalam menjalankan tugas dan kegiatannya selalu berusaha mempunyai *job description* yang baik yang dibuat oleh perusahaan tersebut. Adapun uraian tugas-tugas, tanggung jawab dan wewenang pokok organisasi pada *Little Curve Family Clothing* sebagai berikut :

1. Owner

   Owner/Pemilik Perusahaan bertanggung jawab penuh atas perusahaan sebagai pemegang kekuasaan tertinggi.Dalam menjalankan tugasnya, pemilik perusahaan berhak melakukan untuk dan atas nama perusahaan.

   Wewenang Owner/Pemilik Perusahaan :

   a. Membuat kebijaksanaan dan menerima persetujuan dengan pihak lain.

b. Memberikan keputusan dalam segala hal yang menyangkut kebijaksanaan perusahaan.
c. Memeriksa dan menyetujui peraturan dan kebijaksanaan perusahaan serta laporan perkembangan perusahaan.

Tanggung jawab Owner/Pemilik Perusahaan :

a. Melindungi harta milik perusahaan.
b. Menjaga nama baik perusahaan.
c. Bertindak dan atas nama perusahaan untuk melaksanakan hal yang dianggap perlu.

2. Manager

Wewenang *Manager* :

a. Menasehati dan menegur karyawan bawahannya yang tidak dapat melakukan tugasnya dengan baik, apalagi melanggar ketentuan-ketentuan perusahaan, bahkan memecat karyawan tersebut setelah berkonsultasi dengan direktur.
b. Merencanakan program penjualan.
c. Melakukan review atas penjualan yang dilaksanakan.

Tanggung jawab *Manager* :

a. Bertanggung jawab agar tidak terjadi hal-hal yang menyimpang dari peraturan yang telah ditetapkan oleh perusahaan sehingga setiap aktivitas yang dilakukan dengan benar sesuai dengan kebijaksaan yang ada.

b. Menjaga agar suasana kerja yang dilakukan dapat selalu baik, dan agar semangat kerja memuaskan dan karyawan dapat menuju kearah yang positif.

c. Menjaga agar semua staf dan karyawan benar-benar melaksanakan tugasnya sesuai dengan yang diharapkan, dan saling mengisi kekurangan-kekurangan yang mungkin ada.

3. Bagian Administrasi

Tugas Bagian Administrasi :

a. Melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan seluruh kegiatan pemesanan dan penjualan pada perusahaan.
b. Membuat laporan-laporan.
c. Pengadaan inventaris perusahaan.
d. Mengelola data-data perusahaan.

4. Bagian Penjualan

Tugas Bagian Penjualan :

a. Mempromosikan barang produksi.
b. Melaksanakan kegiatan jual-beli dengan konsumen.
c. Melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan urusan kuangan perusahaan.

5. Bagian Produksi

   Tugas Bagian Produksi :

   a. Bertanggung jawab atas pengadaan barang.
   b. Mengontrol jalannya produksi barang.
   c. Menghasilkan barang yang berkualitas untuk didagangkan.
   d. Melaporkan jumlah dan jenis barang yang diproduksi.

6. Bagian Gudang

   Tugas Bagian Gudang :

   a. Mencatat data persediaan barang.
   b. Packing barang.
   c. Mencatat barang yang masuk dan yang keluar.
   d. Memberikan laporan secara periodik mengenai Laporan Stok Barang kepada pimpinan perusahaan.
   e. Memelihara gudang.

3.2 Metode Penelitian

Dalam penyusunan ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian yang digunakan diantaranya adalah sebagai berikut :

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam penulisan laporan skripsi ini, penulis menggunakan metode deskriptif analisis yaitu memaparkan data-data yang diperoleh dari dalam perusahaan yang berhubungan erat dengan penelitian kemudian dilakukan analisa dengan tujuan menemukan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat diartikan sebagai cara mencapai suatu tujuan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini merupakan usaha untuk menemukan dan mengembangkan terhadap kebenaran suatu peristiwa atau suatu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Cara kerja tersebut dalam penelitian disebut metodologi penelitian.

Pengguna metodologi yang tepat dalam penelitian akan memberikan gambaran yang jelas, bagaimana suatu masalah akan dibahas. Oleh karena itu dalam pembahasan skripsi ini mennguanakan metode *descriptif analist*, yaitu dengan cara pengumpulan data, menyusun, mengklasifikasi, menganalisa, serta menginterprestasikan. Adapun jenisnya antara lain :

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data *primer* adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Penelitian lapangan yaitu pengumpulan secara langsung pada objek yang diteliti dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagi berikut :

a. Wawancara atau *Interview*

Wawancara atau *interview* yaitu dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang berwenang untuk mendapatkan penjelasan-penjelasan terhadap masalah yang menjadi objek pengamatan atau pembahasan, dimana penulis melakukan wawancara secara langsung dengan *Owner Little Curve Family Clothing* dan melakukan observasi di tempat produksi *Little Curve Family Clothing* untuk mememinta penjelasan tentang sistem informasi pemesanan dan penjualan barang sehingga penulis dapat mencoba mengembangkan.

Untuk memproleh suatu informasi dapat dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dengan pegawai *Little Curve Family Clothing* yang secara langsung terlibat dengan masalah penjualan dan pemesanan barang.

b. Pengamatan atau Observasi

Pengamatan atau *observasi* yaitu dengan mengadakan peninjauan langsung terhadap pelaksanaan kegiatan yang menjadi data pembahasan. Dimana penulis melakukan pengamatan langsung ke kantor *Little Curve Family Clothing* untuk melihat secara langsung sistem informasi pemesanan dan penjualan barang yang dipakai dan diperoleh data-data yang akurat sebagai bahan penelitian.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian dengan masalah yang diteliti. Penelitian kepustakaan (*library Research*) yaitu proses yang dilakukan dengan cara mempelajari catatan, literature, serta buku-buku yang berhubangan dengan masalah yang diteliti.

Data sekunder yang didapat penulis berdasarkan dokumentasi-dokumentasi dari screaming soul adalah berupa :

1. Data konsumen
2. Laporan stok barang di gudang
3. Struktur organisasi
4. *Job description*
5. Nota kwitansi dagang
6. Data pengiriman barang
7. Data Pembayaran

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dengan seiringnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka sebuah sistem tentu tidak selamanya dapat digunakan dengan baik. Oleh karena itu, perlu dilakukannya metode pendekatan dan pengembangan sistem untuk memodifikasi atau mengubah seluruh atau sebagian sistem baru.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan yang berorientasi objek, yang mencakup analisis dan desain yang disebut *OOAD* (*Object Oriented Analysis and Design*).

Object-oriented analysis adalah metode analisis yang memeriksa *requirements* (syarat/keperluan yang harus dipenuhi suatu sistem) dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup

permasalahan.Sedangkan *Object-oriented analysis* adalah metode untuk mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem.

Menurut **[Adi05]** ada beberapa karakterisitik yang menjadi ciri-ciri dari pendekatan berorientasi objek adalah :

1. Pendekatan lebih pada data dan bukannya pada prosedur/fungsi.
2. Program besar dibagi pada apa yang dinamakan objekobjek.
3. Stuktur data dirancang dan menjadi karakteristik dari objekobjek.
4. Fungsi- fungsi yang mengoperasikan data tergabung dalam suatu objek yang sama.
5. Data tersembunyi dan terlidung dari prosedur/fungsi yang ada di luar.
6. Objekobjek dapat saling berkomunikasi dengan saling mengirim *message* (pesan) satu sama lain.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah menggunakan model *prototype*, karena model ini dianggap cocok dengan pendekatan beorientasi objek. Metode ini memungkinkan pemakai ikut serta dalam menentukan kebutuhan dan menentukan sistem apa yang akan di kerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Berikut merupakan alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan dalam penelitian pada *Little Curve Family Clothing* :

1. ***Unified Modelling Language*** (UML)

Unified Modelling Language (*UML*) adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem dengan berfokus pada objek. UML mendefinisikan berbagai diagram .

Bahasa yang digunakan dalam suatu metodologi umumnya berupa suatu perancangan dan gambar atau grafik, diagram. Alat-alat yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi yang berorientasi kepada *object oriented* sistem perangkat lunak *(software). Unified Modelling Language (UML)* adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman *berorientasi objek (OO).*(Martin Fowler, 2005:1).

UML merupakan standar yang relatif terbuka yang dikontrol oleh Object Management Group (OMG), sebuah konsorsium terbuka yang terdiri dari banyak perusahaan. UML lahir dari penggabungan banyak bahasa pemodelan grafis berorientasi objek yang berkembang pesat pada akhir 1980-an dan awal 1990-an. UML menyediakan delapan jenis diagram yang dapat dikelompokkan berdasarkan

sifatnya, apakah statis atau dinamis. Berikut delapan jenis diaram yang digunakan dalam UML :

a. Usecase Diagram

   Diagram Use Case menggambargan fungsionalitas yang di harapkan dari dari suatu sistem, dengan menekan aspek apa yang di lakukan sistem dan bukan bagaimana sistem melakukanya. Sebuah Use case mempresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem.

b. Class Diagram

   Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

   Diagram Class yang menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package*, dan objek berserta hubungan satu sama lain separti *Contaiment*, pewarisan, asosiasi.

c. Statechart Diagram

   Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari *stimuli* yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan *class* tertentu (satu *class* dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*).

d. Activity Diagram

Diagram ini adalah sebagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana aliran awal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana aliran terakhir, serta aktivitas yang terjadi secara parallel. Diagram ini adalah *Statechart* dengan penambahan pemicu suatu *activity*.

e. Sequence Diagram

Diagram ini menggambarkan interaksi antara objek di dalam sistem dan objek yang di interaksi dengan objek, berupa *message* yang di gambarkan terhadap waktu. Diagram *Sequence* terdiri dari dimensi vertical (waktu 0 dan dimensi horizontal objek yang terkait).

Diagram Sequence di gunakan untuk menggambarkan scenario atau rangkaian langkah-langkah yang di lakukan oleh respon dari suatu *event* untuk menghasilkan autput tertentu. Di awali dari pemicu aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal.

f. Collaboration Diagram

Diagram Collaboration adalah diagram interksi antara objek-objek seperti diagram *Sequence*, tetapi menekankan pada peran dari masing-masing objek. Setiap massege memiliki *Sequence number*, berdasarkan level penyampaian *message*.

g. Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi

source code maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time, link time*, maupun *run time.*

h. Deployment Diagram

Deployment/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. Sebuah *node* adalah server, *workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-*deploy* komponen dalam lingkungan sebenarnya.

3.2.4 Pengujian Sistem

Faktor pengujian software yang digunakan dalam penelitian ini adalah *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 peracangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Faktor Pengujian Black Box :

1. *Reliability*

   Menekankan bahwa aplikasi akan dilaksanakan dalam fungsi sesuai yang diminta dalam periode waktu tertentu. Pembetulan proses tersangkut kemampuan sistem untuk memvalidasi proses secara 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 akandicapai melalui kontrol transaksi dan elemen data.