BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek yang diteliti adalah para konsumen atau pengguna kendaraan roda empat / mobil yang membeli pada CV.Ahaa Motor Bandung,yang beralamatkan di Jl.Banteng No.17 B Buah-Batu Bandung serta prosedur sistem yang berjalan di perushaan.

3.1.1 Sejarah singkat Perusahaan

Pertumbuhan dan perkembangan kehidupan di Indonesia semakin lama semakin maju dan menyebabkan meningkatnya kebutuhan akan kendaraan sebagai alat transportasi untuk mempermudah manusia dalam melakukan aktifitasnya.Salah satu transportasi yang banyak diminati oleh masyarakat adalah mobil. Pada umumnya mobil baru menjadi idaman setiap orang, tetapi persoalannya tidak semua dari masyarakat dengan berbagai alasan mampu untuk membelinya. Namun hal itu bisa saja disiasati dengan membeli mobil secara cicilan lewat kredit bank atau perusahaan *leasing*. Akan tetapi, cara itu harus dilakukan secara hati-hati karena bisa-bisa selama bertahun-tahun kita terjerat oleh suku bunga pinjaman.Oleh karena itu, melihat hal yang terdapat dalam membeli mobil yang dilakukan dengan cara cicilan lewat kredit bank atau perusahaan *leasing* begitu riskan, maka menyebabkan masyarakat enggan dan memikirkan kembali untuk membeli mobil baru dengan menggunakan cara tersebut. Oleh sebab itu, membeli mobil bekas bagi sebagian besar masyarakat

Indonesia menjadi alternatif yang paling mudah dan cepat untuk memiliki sarana transportasi.Kondisi seperti itu tentu membuat pasar mobil bekas selalu ramai. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi permintaan mobil bekas, salah satunya karena tingginya harga mobil baru.Maka dari itu CV.Ahaa Motor melihat adanya peluang bisnis yang baik dalam bidang ini. CV.Ahaa Motor merupakan sebuah perusahaan swasta yang bergerak dalam bidang otomotif untuk produk kendaraan mobil bekas dengan berbagai *merk*.CV.Ahaa Motor didirikan pada tanggal 20 Mei 2000 terletak di Jalan Banteng No.17B Buah-Batu Bandung Jumlah karyawan yang dimiliki CV. Ahaa Motor sekarang ini berjumlah 10 orang yaitu 1 orang sekretaris, 4 orang *sales*, dan 5 orang montir.

Pada mulanya *showroom* ini menerima penjualan dan pembelian mobil secara tunai, namun seiringnya waktu, *showroom* ini melakukan kerjasama dengan beberapa perusahaan *leasing* untuk menerima tawaran pelanggan yang ingin melakukan pembelian mobil secara kredit.Beberapa perusahaan *leasing* yang bekerja sama adalah *Indomobil Finance , BCA Finance, dan OTO Finance, Adira Finance.*

Pada mulanya *showroom* ini menggunakan makelar sebagai sarana pemasaran jual beli, makelar yang mendapat info penjualan mobil bekas langsung memberikan info kepada pemilik *showroom,* info yang diberitahukan meliputi *merk*, tahun pembuatan, warna, tipe mobil, kondisi fisik kendaraan, dan harga kendaraan.Apabila harga kendaraan masuk atau sesuai dengan pasarannya, maka pemilik akan langsung pergi ke tempat si penjual kendaraan untuk melihat kendaraan yang akan dijual secara langsung.Apabila semua

sudah cocok, maka selanjutnya pemilik akan melakukan transaksi pembayaran dan transaksi serah terima berkas kendaraan.Mobil yang baru dibeli kemudian di bawa ke *showroom* untuk dirapihkan sebelum siap untuk di jual.Untuk aktifitas penjualannya, ada 2 cara pembayaran yaitu secara *cash*/kredit.Pertama-tama seorang pelanggan yang datang ke *showroom* akan melihat-lihat kendaraan yang ada, apabila ada kendaraan yang cocok sesuai dengan yang di cari oleh pelanggan, maka pelanggan akan langsung melakukan negosiasi harga kendaraan dengan pihak *sales showroom*. Apabila harga sudah cocok, bagi pelanggan yang akan melakukan pembelian secara tunai bisa langsung menyelesaikan transaksi pembayaran kendaraan dan serah terima kendaraan. Tetapi apabila pelanggan ingin melakukan pembelian secara kredit, maka ada beberapa syarat dan proses yang harus di lalui.Proses kredit rata-rata diperlukan 1-2 hari. Pertama-tama pihak pelanggan harus memberikan data-data yang dibutuhkan oleh pihak *leasing* meliputi fotokopi KTP, Kartu Keluarga, PBB, slip gaji dan rekening tabungan 3 bulan terakhir. Setelah data-data lengkap, maka pihak *leasing* akan melakukan survey, lalu setelah melakukan survey apabila persyaratan kreditnya di setujui oleh *leasing*, maka *leasing* akan mencetak PO dan surat kontrak kredit kendaraan yang harus di tanda tangani oleh pelanggan.Setelah itu pelanggan melakukan pembayaran DP kepada pihak *leasing*, kemudian pelanggan bisa langsung melakukan transaksi serah terima berkas dan kendaraan di *showroom*.Lain dengan pembelian secara tunai, pelanggan tidak mendapat surat-surat kendaraan dengan lengkap, pelanggan hanya menerima STNK dan kwitansi serah terima kendaraan,

untuk BPKB di pegang oleh pihak *leasing* dan akan diserahkan kepada pelanggan setelah proses angsuran kendaraan lunas. Proses pencairan uang dari pihak *leasing* ke *showroom* kurang lebih 5 hari - 1 minggu.

3.1.2 Visi dan Misi Perushaan

Merupakan pernyataan yang dibuat perusahaan sebagai acuan demi tercapainnya tujuan perusahaan dan keselarasan dalam menjalankan proses bisnisnya.

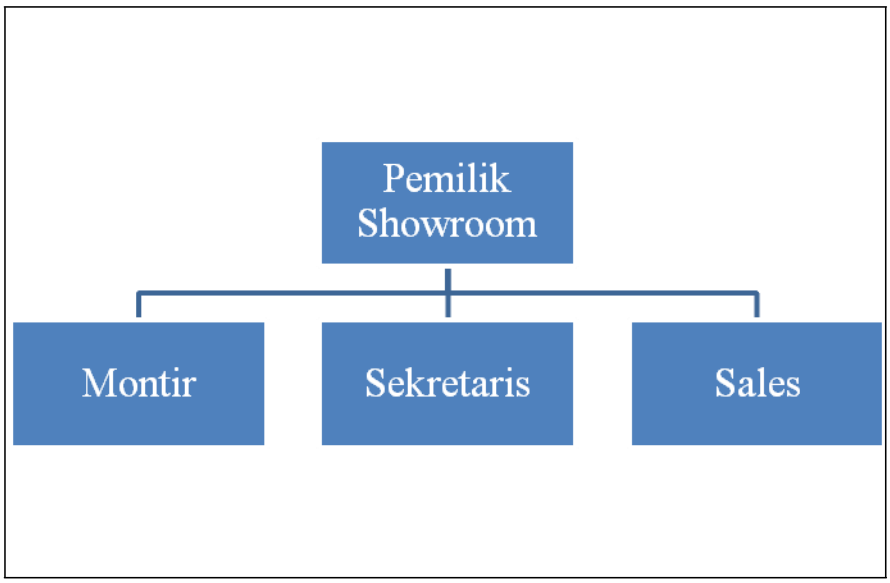
3.1.2.1 Visi Perusahaan

Disisi Lain CV.Ahaa Motor ini juga menerapkan Semboyan "*We Do Our Best "* yang berarti perusahaan akan berusaha sebaik mungkin dalam melayani pelanggan serta tidak mengecewakan pihak-pihak yang terkait yang bekerjasama.

3.1.2.2 Misi Perusahaan

1. Meningkatkan keuletan dan tanggung jawab kerja.
2. Meningkatkan profesional kerja para karyawan.
3. Menciptakan lapangan kerja yang individual.
4. Dapat menjalin kerja sama yang baik dengan sesama bidang usaha yang saling berhubungan.
5. Menjaga dan meningkatkan mutu sumber daya yang dimiliki.
6. Dapat bersaing dalam dunia usaha yang makin maju dan berkembang.

3.1.3 Struktur Organisasi Perushaan



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Perusahaan

3.1.4 Deskripsi Tugas

Di bawah ini kami akan menggambarkan struktur organisasi CV.Ahaa Motor sekaligus tugas dan wewenang para direksi dalam perusahaan :

1. **Pemilik *Showroom***

   Bertugas mengawasi kegiatan karyawan nya dalam melaksanakan prosedur penjualan serta pembelian mobil.

2. **Sekretaris**

   Bertanggung jawab secara keseluruhan terhadap semua transaksi keluar atau terjualnya kendaraan mobil bekas dan memberikan semua surat-surat bukti pembayaran, penjualan kepada pemilik *showroom*.

3. ***Sales***

   Bertanggung jawab atas pelaksanaan aktivitas penjualan dan pembelian kendaraan sehari-hari dalam memasarkan produk dan melayani pelanggan.

4. **Montir**

   Bertanggung jawab atas perbaikan kondisi fisik dan mesin kendaraan yang ada di *showroom*. Kegiatannya adalah memperbaiki setiap mobil di *showroom* apabila ada yang mengalami kerusakan.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan bagian dari metodologi yang secara khusus mendeskripsikan tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data. Dalam upaya mencapai tujuan dari sebuah penelitian diperlukan metode yang sesuai dan mudah, dalam penelitian ini akan digunakan metode penelitian deskriptif dan metode penelitian tindakan.

3.2.1 Desain Penelitian

Kegunaan desain atau rancangan penelitian ini adalah untuk menuliskan bagaimana bentuk dan prosedur yang dijalankan terhadap penelitian yang telah dilakukan.Alasan menggunakan metode penelitian deskriptif digunakan sebagai dasar penelitian yaitu untuk menyajikan gambaran lengkap dari objek penelitian yaitu perusahaan otomotif CV.Ahaa Motor yang bergerak di bidang penjualan serta pembelian mobil. Alasan kedua yaitu untuk menghasilkan gambaran secara akurat dari hasil penelitian guna informasi bagi perusahaan serta pengembangan dalam ilmu sistem informasi khususnya dalam bidang pemasaran.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu:

1. Data primer

   Adalah data yang didapat langsung dari konsumen CV.Ahaa Motor Bandung, dengan melakukan penyebaran kuisioner kepada para responden yang telah dipilih.

2. Data Sekunder

   Adalah data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi atau publikasi dengan kata lain data tersebut dicatat dari orang lain

3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data. Teknik dalam menunjuk suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat dilihat penggunaannya melalui : angket, wawancara, ujian (tes), dan observasi.

3.2.3.1 Sumber Data Primer (Wawancara ,Observasi)

a. Survei Wawancara

Wawancara ini dilakukan langsung dengan pemilik *showroom* CV. Ahaa Motor, untuk hasil wawancara dapat dilihat pada lampiran.

b. Observasi

Melakukan Penelitian langsung di Lapangan yaitu *showroom* CV.Ahaa Motor Bandung guna mendapatkan data-data yang relevan dan akurat untuk menunjang penelitian ini.

3.2.3.2 Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Berikut hasil Rekapitulasi faktor *internal* CV.Ahaa Motor

1. Jaringan *supply* mobil bekas yang luas

Hal ini dapat dilihat dari CV.Ahaa Motor mempunyai jalur *supply* melalui makelar-makelar dan lelang-lelang yang diadakan sehingga jumlah suplai mobil bekas yang masuk ke *showroom* dapat memenuhi kebutuhan akan penjualan yang di targetkan oleh CV. Ahaa Motor.

2. Kualitas mobil bekas yan baik

Kualitas suatu mobil merupakan salah satu faktor penting dalam mempertahankan pelanggan, agar pelanggan tidak beralih kepada *showroom* lain. Mobil yang dijual oleh CV. Ahaa Motor memiliki kualitas mesin, interior dan tampilan luar yang masih baik.Sebagai contoh mobil yang masih bagus, yaitu memiliki suara mesin yang halus dan tidak ada kebocoran oli mesin. Bagian interior kendaraan masih rapi seperti jok mobil, *AC* berfungsi dengan baik dan jok mobil masih bagus.

3. Reputasi Bisnis yang baik

CV. Ahaa Motor memiliki reputasi yang baik, dan sudah menjalani proses jual- beli mobil bekas sejak lama, sehingga perusahaan ini memiliki pengalaman yang cukup banyak. Dan juga berkat hasil pelayanan yang baik dan pelanggan merasa puas sehingga reputasi bisnis semakin baik.

3.2.4 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem dilakukan untuk membantu di dalam pembatan analisis Sistem Informasi Pemesanan mobil yang akan di rancang oleh peneliti.

3.2.4.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode *Object Oriented* sebab metode ini tidak memperhatikan sistem, sehingga dengan menggunakan metode dapat lebih memfokuskan kepada sistem informasi yang akan dibangun. Selain itu dengan metode ini berdasarkan pada konsep obyek dalam pemrograman dan penggunaan struktur datanya. Adapun alat bantu yang digunakan adalah *UML (Unified Modeling Language)* dengan menggunakan *software Microsoft Visio* 2007 untuk membantu dalam melaksanakan Analisis dan Desain *object oriented.*

3.2.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *prototype*, karena metode ini terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan jika pada satu tahap tidak sesuai maka dapat kembali ketahap sebelumnya. Adapun tahap-tahap pada metode *prototype* ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai, pada tahap ini akan dilakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi model *interface*, teknik *procedural*, maupun dalam teknologi yang akan digunakan.

2. Pengembangan *prototype*, pada tahap ini akan ada pengembangkan prototype sistem yang akan diperlihatkan kepada pemakai pemodelan sistem yang akan dibangun.
3. Menentukan apakah *prototype* dapat diterima pemakai.
4. Mengadakan sistem operasional berdasarkan pemodelan sistem yang telah disepakati oleh pemakai sistem.
5. Menguji sistem operasional, pada tahapan ini pemogram akan melakukan uji coba baik menggunakan data sekunder maupun data primer untuk memastikan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik dan benar sesuai dengan kebutuhan pemakai.

3.2.4.3 Alat bantu Analisis dan Perancangan Sistem

Adapun beberapa alat bantu yang dapat digunakan dalam analisis dan perancangan sistem dalam metode pendekatan sistem berorientasi objek diantaranya adalah:

1. *Use Case* Diagram

Use Case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use Case* Diagram menampilkan aktor mana yang menggunakan *use case* mana, *uses case* mana yang memasukkan *use case* lain dan hubungan antara aktor dan *use case*.

2. *Activity* Diagram

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktifitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat

juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti *use case* atau interaksi.

3. *Sequence* Diagram

Sequence diagram menambahkan dimensi waktu pada interaksi diantara objek. *Participant* diletakkan di atas dan waktu ditunjukkan dari atas ke bawah. *Life line participant* diurutkan dari setiap *participant*. Kotak kecil pada *life line* menyatakan *activation*, yaitu menjalankan salah satu *operation* dari *participant*.

4. *Collaboration* Diagram

Collaboration diagram adalah bentuk lain *sequence* diagram, dimana *sequence* diagram diorganisir oleh waktu, sedangkan *collaboration* diagram diorganisir menurut ruang/*space*.

5. *Class* Diagram

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. *Class* diagram juga menunjukkan properti dan operasi sebuah *class* dan batasan- batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

6. *Component* Diagram

Menggambarkan arsitektur fisik dari perangkat keras dan perangkat lunak sistem, menunjukkan hubungan komputer dengan perangkat (*nodes*) satu sama lain dan jenis hubungannya. Di dalam *nodes*, *executeable component* dan *object* yang dialokasikan untuk memperlihatkan unit perangkat lunak yang dieksekusi oleh *node* tertentu dan ketergantungan komponen.

7. *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.

3.2.5 Pengujian *Software*

Pengujian dapat berarti proses untuk mengecek apakah suatu perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai standar tertentu. Pengujian dilakukan untuk memenuhi persyaratan kualitas perangkat lunak, dengan caraa mengeksekusi program untuk mencari kesalahan sintak program, melakukan verifikasi perangkat lunak untuk melihat kesesuain antara perangkat lunak dengan keinginan pelanggan. Dengan menggunakan metode pengujian *black box testing* yang berarti pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Pengujian *black box* didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak dimana penulis menggunakan 3 (tiga) faktor pengujian, diantaranya :

1. *Authorization*

   Menjamin data diproses sesuai dengan ketentuan manajemen. *Authorization* menyangkut proses transaksi secara umum yaitu otoritas bisnis, dan secara khusus otoritas pelaksanaan tindakan khusus.

2. *File Integrity*

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

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 *element* data.