BAB III

OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Toko Watermelon Babyshop

Watermelon Babyshop adalah toko yang bergerak dibidang usaha produksi dan penjualan perlengkapan bayi seperti pakaian, sepatu, topi, gendongan bayi. Toko ini didirikan pada tahun 2011 oleh Ibu Yuli Nurmalasari yang terletak di Jalan Terusan Kopo, Bandung. Toko ini menjual perlengkapan ibu dan perlengkapan bayi dan berbagai perlengkapan lainnya. Dengan berkembangnya usaha yang dimiliki, pada tahun 2010 toko ini hanya sebagai distributor hanaroo babywrap, terjadi perubahan konsep pada usaha ini. Pada tahun 2011 toko yang hanya menjadi distributor ini merubah menjadi sebuah toko yang bernama Watermelon Babyshop dengan memproduksi barang sendiri tidak jauh dari jenis usaha sebelumnya, yaitu penjualan perlengkapan ibu dan bayi. Toko mendirikan tempat produksi dan gudang yang terletak di Jalan Terusan Kopo No 61, Bandung. Barang yang diproduksi sendiri tersebut terdiri dari perlengkapan bayi yang mempunyai merek Watermelon Baby dan perlengkapan ibu yang di peroleh dari pihak lain.

Selain memproduksi barang sendiri untuk dijual, toko juga mengimpor barang dari luar negeri seperti dari Cina, Korea dan Taiwan. Merek barang yang

diimpor pada umumnya adalah barang yang dikenal di negara – negara Asia. Toko melakukan penjualan dengan sistem eceran maupun partai ataupun grosiran. Penjualan secara eceran menggunakan *internet* yang dimiliki toko. Sedangkan penjualan secara partai dilakukan melalui *face to face*, telepon di toko Watermelon Baby Shop. Toko ini menggunakan sistem pembayaran secara tunai, cek, giro dan transfer.

3.1.2 Visi dan Misi Watermelon Babyshop

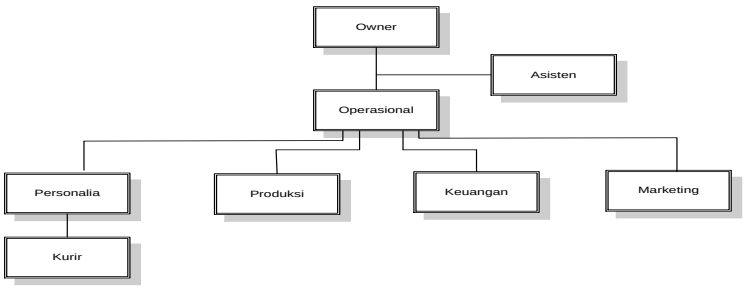
3.1.2.1 Visi

Menjadi salah satu perusahaaan terbesar dalam bidang perlengkapan bayi yang memiliki kualitas terbaik di Indonesia.

3.1.2.2 Misi

a. Menciptakan lingkungan kerja yang kondusif disertai dengan sikap dan tindakan yang positif untuk mencapai Visi perusahaan.
b. Meningkatkan laba perusahaan dari waktu- kewaktu.
c. Menawarkan beberapa jenis produk yang bermutu kepada pelanggan.
d. Memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan.

3.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktut Organisasi Watermelon Babyshop

(Sumber : Data Watermelon Babyshop)

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Owner

a. Menetapkan Kebijaksanaan, strategi dan tujuan dalam pengembangan toko.

b. Menetapkan tugas, tanggung jawab dan wewenang dari semua karyawan.

c. Memberikan bimbingan dan pengarahan umum, saran-saran dan perintah kepada karyawan dalam rangka pelaksanaan tugas masing-masing karyawan.

d. Mengawasi jalannya perusahaan dan mengadakan perubahan-perubahan yang diperlukan sejalan dengan kebutuhan perkembangan toko.

e. Menentukan pengambilan keputusan terakhir untuk *intern* toko dan mewakili nama toko.

2. Asisten

1. Mencatat, membuat serta menangani pekerjaan owner.
2. Menangani segala keperluan administrasi owner.
3. Membantu owner dalam menangani hal–hal toko.
4. Mencatat setiap hasil laporan maupun.

3. Operasional

a. Mengkoordinasi kegiatan dalam organisasi agar dapat berjalan lebih efisien dan efektif sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

b. Menerima dan memeriksa semua laporan dari masing – masing bagian.
c. Memeriksa dan mengesahkan semua transaksi penjualan dan pembelian.
d. Memberikan laporan kepada wakil direktur mengenai semua kegiatan operasional toko.

4. Keuangan

a. Mencatat transaksi baik internal maupun eksternal seperti data pembayaran gaji, biaya operasional, data piutang dan hutang serta pembayarannya.
b. Membuat laporan keuangan seperti neraca, laporan rugi / laba, dan laporan perubahan modal setiap periode.
c. Membuat laporan perpajakan baik yang bersifat bulanan maupun tahunan.

5. Personalia

a. Membuat daftar karyawan yang bekerja.
b. Membuat struk gaji untuk setiap karyawan yang bekerja.
c. Memberikan laporan kepada operasional mengenai karyawan yang bekerja.

6. Pemasaran

a. Berhubungan langsung dengan pelanggan.
b. Melakukan penawaran kepada pelanggan.
c. Membuat *purchase order* untuk disetujui oleh operasional.

7. Produksi

a. Mengendalikan semua proses produksi perusahaan.

b. Mengontrol jalannya proses produksi.

c. Bertanggung jawab atas kelancaran proses produksi.

d. Bertanggung jawab atas hasil produksi.

8. Kurir

a. Mengantarkan barang yang di pesan oleh pelanggan.

b. Berhubungan langsung dengan pelanggan.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Sugiyono (2009:3) Metode Penelitian adalah metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif dan action , yaitu metode yang menggambarkan atau menguraikan keadaan situasi pada tempat observasi, melakukan penelitian dan kemudian melakukan analisis sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sumber data primer.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat- sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

1. **Penelitian Deskriptif**

   Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu keadaan dari objek yang diteliti secara obyektif. Penelitian ini dapat digunakan untuk menjelaskan masalah, kondisi, atau fenomena yang dihadapi saat ini.

   Penelitian deskriptif dilakukan dengan memusatkan perhatian kepada aspek-aspek tertentu dan sering menunjukkan hubungan antara berbagai variabel.

   A. Ciri-ciri penelitian deskriptif :

      1. Bersifat mendeskripsikan kejadian atau peristiwa yang bersifat faktual.
      2. Tidak untuk mencari hubungan antar variabel, menguji hipotesis, atau membuat ramalan.

3. Memerlukan data yang benar-benar representatif/mewakili obyek penelitian.
4. Proses pengambilan sampel penelitian harus hati-hati.

B. Langkah-langkah penelitian deskriptif

Langkah-langkah penelitian deskriptif secara garis besar tidak berbeda dengan penelitian-penelitian yang lain. Langkah-langkah tersebut adalah :

1. Definisikan tujuan secara jelas dan spesifik.
2. Tentukan masalah yang akan diteliti.
3. Merumuskan dan membuat batasan masalah,Merumuskan dan memilih tehnik pengumpulan data.
4. Mentukan dan memilih alat pengumpulan data.
5. Melaksanakan penelitian dan pengumpulan data.
6. Melakukan pengolahan dan analisis data.
7. Menarik kesimpulan,
8. Menyusun dan mempublikasikan laporan penelitian.

2. **Penelitian Action / Tindakan**

Untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual (lapangan).

"Action research dalam pandangan tradisional adalah suatu kerangka penelitian pemecahan masalah, dimana terjadi kolaborasi antara peneliti dengan client dalam mencapai tujuan." (Kurt Lewin,1973 disitasi Sulaksana,2004),

sedangkan pendapat Davison, Martinsons & Kock (2004), menyebutkan penelitian tindakan, adalah *"sebagai sebuah metode penelitian, didirikan atas asumsi bahwa teori dan praktik dapat secara tertutup diintegrasikan dengan pembelajaran dari hasil intervensi yang direncanakan setelah diagnosis yang rinci terhadap konteks masalahnya."*

Menurut Davison, Martinsons & Kock (2004), membagi *Action research* dalam 5 tahapan yang merupakan siklus, yaitu :

1. **Melakukan diagnosa (*diagnosing*)**

   Melakukan identifikasi masalah-masalah pokok yang ada guna menjadi dasar kelompok atau organisasi sehingga terjadi perubahan, untuk pengembangan situs web pada tahap ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan stakeholder akan situs web, ditempuh dengan cara mengadakan wawancara mendalam kepada stakeholder yang terkait langsung maupun yang tidak terkait langsung dengan pengembanga situs web.

2. **Membuat rencana tindakan (*action planning*)**

   Peneliti dan partisipan bersama-sama memahami pokok masalah yang ada kemudian dilanjutkan dengan menyusun rencana tindakan yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang ada, pada tahap ini pengembangan situs web memasuki tahapan desain situs web. Dengan memperhatikan kebutuhan *stakeholder* terhadap situs web penelitian bersama partisipan memulai membuat sketsa awal dan menentukan isi yang akan ditampilkan nantinya.

3. **Melakukan tindakan (*action taking*)**

   Peneliti dan partisipan bersama-sama mengimplementasikan rencana tindakan dengan harapan dapat menyelesaikan masalah. Selanjutnya setelah model dibuat berdasarkan sketsa dan menyesuaikan isi yang akan ditampilkan berdasarkan kebutuhan stakeholder dilanjutkan dengan mengadakan ujicoba awal secara offline kemudian melanjutkan dengan sewa ruang di internet dengan tujuan situs web dapat ditampilkan secara online.

4. **Melakukan evaluasi (*evaluating*)**

   Setelah masa implementasi (action taking) dianggap cukup kemudian peneliti bersama partisipan melaksanakan evaluasi hasil dari implementasi tadi, dalam tahap ini dilihat bagaimana penerimaan pegguna terhadap situs web yang ditandai dengan berbagai aktivitas-aktivitas.

5. **Pembelajaran (*learning*)**

   Tahap ini merupakan bagian akhir siklus yang telah dilalui dengan melaksanakan review tahap-pertahap yang telah berakhir kemudian penelitian ini dapat berakhir. Seluruh kriteria dalam prinsip pembelajaran harus dipelajari, perubahan dalam situasi organisasi dievaluasi oleh peneliti dan dikomunikasikan kepada klien, peneliti dan klien merefleksikan terhadap hasil proyek, yang nampak akan dilaporkan secara lengkap dan hasilnya secara eksplisit dipertimbangkan dalam hal implikasinya terhadap penerapan Canonical Action Reaserch (*CAR*). Untuk hal tertentu, hasilnya dipertimbangkan dalam hal implikasinya

untuk tindakan berikutnya dalam situasi organisasi lebih-lebih kesulitan yang dapat dikaitkan dengan pengimplementasian perubahan proses.

A. **Tujuan dan ciri-ciri Penelitan Tindakan**

Penelitian tindakan bertujuan untuk memperoleh pengetahuan untuk situasi atau sasaran khusus dari pada pengetahuan yang secara ilmiah tergeneralisasi. Pada umumnya penelitian tindakan untuk mencapai tiga hal berikut : (Madya,2006)

a. Peningkatan praktik.
b. Peningkatan (pengembangan profesional) pemahaman praktik dan praktisinya.
c. Peningkatan situasi tempat pelaksanaan praktik.

B. **Langkah-langkah penelitian tindakan**

1. Definisikan masalah dan tetapkan tujuan
2. Lakukan telaah/studi pustaka
3. Rumuskan hipotesis atau strategi pendekatan yang spesifik
4. Susun rancangan penelitian dan jelaskan prosedur-prosedur serta kondisinya
5. Tentukan kriteria evaluasi dan teknik pengukuran untuk umpan balik
6. Laksanakan eksperimen
7. Analisis data, evaluasi dan susun laporan

Dalam penelitian selain dilihat dari jenis penelitian yang digunakan, tetapi harus diperhatikan pula metode pengembangan system yang digunakan. Metode pengembangan sistem yang biasa digunakan adalah *prototype*.

Secara umum Metode Pengembangan adalah sebuah cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem agar sistem tersebut dapat memenuhi kebutuhan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan penelitian lapangan yang dilakukan dengan cara peninjauan langsung pada objek untuk mendapatkan data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer (Observasi Dan Wawancara)

Metode penelitian ini dilakukan langsung pada objek penelitian, data serta keterangan yang dikumpulkan dilakukan dengan cara :

1. **Pengamatan (*Observation*)**

   Dalam hal ini penyusun melakukan pengamatan di Watermelon Babyshop untuk mendapatkan data secara umum dengan melihat langsung dan mengamati.

2. **Wawancara (*Interview*)**

   Dalam hal ini penyusun melakukan wawancara untuk melengkapi bahan yang sudah ada selama observasi. penyusun melakukan tanya jawab kepada Ibu Yuli Nurmalasari selaku owner di Watermelon Babyshop Bandung.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dengan memperoleh dokumen dari sumber-sumber yang bersangkutan dengan obyek yang diteliti, yang dimaksudkan sebagai bukti bahwa penelitian benar-benar dilakukan pada Watermelon Babyshop, dan juga buku, ataupun pencarian dari internet.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

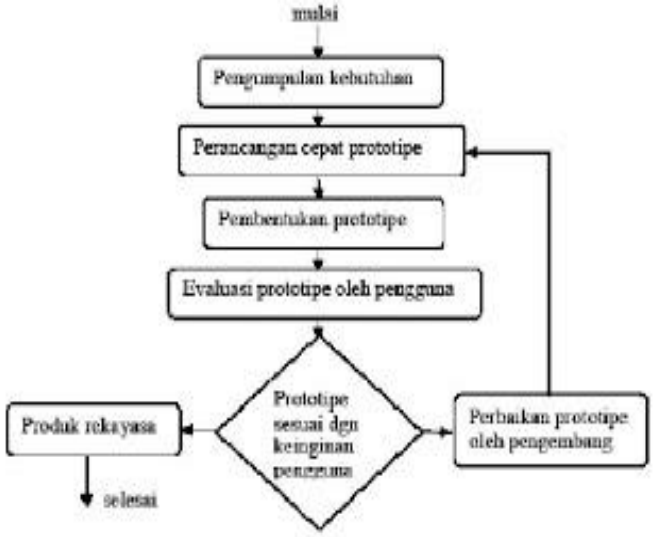
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara dalam menyelesaikan masalah dengan melakukan identifikasi terhadap sejumlah kebutuhan-kebutuhan. Sedangkan pengembangan sistem dapat dilihat sebagai sebuah proses. Lebih jauh pengembangan sistem pada dasarnya adalah proses perubahan, penghalusan, transformasi atau tambahan pada produk yang sudah ada. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pendekatan dan pengembangan sistem berorientasi objek yang merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam membangun perangkat lunak dalam penyusunan skripsi ini adalah Prototipe karena tidak melakukan identifikasi kebutuhan output, pemrosesan ataupun input detail, tidak memiliki kepastian efisiensi algoritma, tidak memiliki kemampuan penyesuaian dari sebuah sistem operasi, atau bentuk - bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dan mesin.

Metode ini sering digunakan pada dunia *riil.* Karena metode ini secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan *user*. Bisa dikatakan bahwa metode ini merupakan metode *waterfall* yang dilakukan secara berulang-ulang.



Gambar 3.2 Prototype Model

(Sumber : http://herysetiawanugroho.blogspot.com/2009/03/metode-prototipe.html)

A. Tahapan Metode Prototyping

1. Pemilihan Fungsi. Mengacu pada pemilahan fungsi yang harus ditampilkan oleh prototyping. Pemilahan harus selalu dilakukan berdasarkan pada tugas-tugas yang relevan yang sesuai dengan contoh kasus yang akan diperagakan.
2. Penyusunan Sistem Informasi. Bertujuan memenuhi permintaan kebutuhan akan tersedianya prototype.
3. Evaluasi.

4. Penggunaan selanjutnya.

B. Aktivitas prototype

1. Mengidentifikasi kebutuhan : analisa terhadap kebutuhan calon user
2. Quick design : pembuatan desain global untuk membentuk software contoh
3. Build prototype : pembuatan software prototype termasuk pengujian dan penyempurnaan
4. Evaluasi pelanggan : mengevaluasi prototipe dan memperhalus analis kebutuhan calon pemakai
5. Pembuatan & implementasi : pembuatan sebenarnya termasuk design, coding, dan testing

C. Kelebihan dan Keuntungan Model Prototype

1. Kelebihan Model Prototype

a. Adanya komunikasi baik antara pengembang dengan pelanggan.
b. Pengembang dapat bekerja lebih baik untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.
c. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
d. Menghemat waktu dalam pengembangannya.
e. Penerapan lebih mudah karena pemakai akan mengetahui apa yang diharapkan.

2. Kelemahan Prototype

a. Kualitas sistem kurang baik karena hanya mengedepankan aspek kenyamanan user.

b. Pengembang kadang-kadang menggunakan implementasi yang sembarangan.
c. Tidak mencerminkan proses perancangan yang baik.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

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 actor dengan sistem.

   Konsep dasar pemodelan *use case* meliputi : *use case*, actor, relasi, diagram aktivitas dan diagram *use case*. Aktor merupakan bagian dari *use case* yang bertindak sebagai subjek (pelaku) dalam suatu proses. *Use case* adalah proses-proses yang terjadi dalam suatu *software*. *Use case* juga menggambarkan apa yang sedang dilakukan oleh seorang *actor*. Relasi menggambarkan hubungan antara *actor* dan *use case*.

2. ***Activity Diagram***

   Diagram aktivitas atau *Activity diagram* menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis. Diagram ini dapat digunakan untuk menggammbarkan aliran kerja (*floe of events*) dalam *use case*.

3. ***Sequence Diagram***

   Diagram sekuensial atau *sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan aliran fungsionalitas dalam use case. Diagram ini disusun berdasarkan urutan waktu.

4. ***Class Diagram***

   Diagram kelas atau *class diagram* menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Diagram kelas digunakan untuk menampilkan kelas-kelas atau paket-paket di dalam sistem dan relasi antar mereka. Diagram ini menunjukkan gambaran sistem secara statis. Satu diagram kelas menampilkan *subset* dari kelaskelas dan relasinya.

5. ***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.

6. ***Deployment diagram***

   Menggambarkan struktur fisik kode dari komponent. Komponent dapat berupa *source code*, komponent biner, atau *executable component*. Sebuah komponent berisi informasi tentang logic class atau class yang diimplementasikan sehingga membuat pemetaan dari *logical view* ke *component view.*

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian software Pengujian merupakan suatu proses eksekusi program yang ditujukan untuk menemukan error.

1. Pengujian Black Box

Dalam perancangan game edukasi ini penyusun menggunakan pengujian Black Box, untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diiketahui kesalahankesalahannya. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. 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 :

Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang :

a. Kesalahan interface.
b. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
c. Kesakahan kinerja.
d. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.