BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian menceritakan sejarah tempat penelitian skripsi, yaitu sebagai berikut :

3.1.1 Sejarah Singkat

M-Vito Jaya Shoes yang beralamatkan di Jl. Surapati 239 D Bandung adalah sebuah mikro usaha yang bergerak dibidang sepatu khususnya sepatu pria dengan berbagai jenis dan macam pilihan desain sepatu yang mengikuti trend masa kini.usaha ini dimulai pertengahan tahun 2010 di mana awal mulanya hanya satu toko kini M-Vito Jaya Shoes telah memiliki beberapa cabang tuk wilayah bandung khususnya. Beragam macam merek tawarkan di toko M-Vito Jaya Shoes, mulai dari jenis casual, sport bahkan boot.

3.1.2 Visi dan Misi

Adapun visi dan misi pada M-Vito Jaya Shoes adalah sebagai berikut :

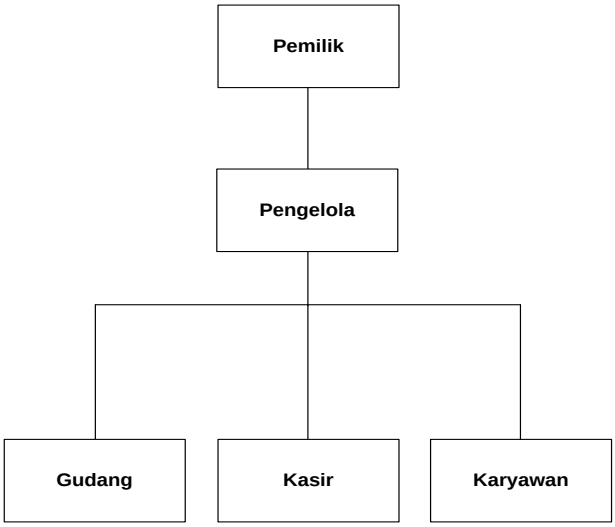
Visi : Menjadi toko yang berkualitas dan terpercaya.

Misi : Memberikan kualitas terbaik dengan harga yang terjangkau.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi merupakan kerangka kerja yang menggambarkan adanya pelimpahan wewenang dan tanggung jawab dari setiap tindakan dalam struktur tersebut. Pengaturan dan pembagian tugas dapat berjalan dengan baik jika ada garis komunikasi yang baik antara pimpinan dan bawahannya, juga

sebaliknya. Serta masing-masing bagian mengerti akan tugas dan tanggung jawabnya. Dengan demikian perlu adanya struktur organisasi agar seluruh kegiatan dalam perusahaan dapat berjalan dengan baik dan lebih efisien.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi M-Vito Jaya Shoes

(Sumber : M-Vito Jaya Shoes)

3.1.4 Deskripsi Kerja

Pada M-Vito Jaya Shoes ini, tugas dan wewenang dari masing – masing bagian dalam perusahaan dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pemilik

Pemilik mempunyai wewenang :

1. Mengkoordinasi operasiaonal secara keseluruhan dan memberikan tugas dan wewenangnya kepada masing – masing personal yang terkait dalam usahaannya.
2. Mendapatkan laporan operasional dari seluruh kegiatan termasuk arus pembelian dan penjualan.

b. Pengelola

Pengelola mempunyai tugas : Mengkoordinasikan seluruh kegiatan pencatatan data barang, pemesanan, transaksi pembelian dan pembuatan laporan dan memberikan tugas – tugas kepada bawahannya dalam melaksanakan tugas - tugas setiap personalnya.

c. Gudang

Gudang mempunyai tugas : Mengolah data barang, data pemesanan barang dan data pembelian.

d. Kasir

Kasir mempunyai tugas : Mengolah transaksi penjualan.

e. Karyawan

Karyawan mempunyai tugas : Memberikan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode *Deskritif.* Metode *Deskritif* adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia , suatu objek , suatu set kondisi , suatu sistem pemikiran ataupun suatu peristiwa.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Kegiatan yang dilakukan peneliti saat penelitian berlangsung yaitu metode pengumpulan data sebagai berikut :

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer yaitu informasi yang diperoleh pertama kali oleh peneliti yang menyangkut variabel yang menjadi tujuan utama penelitian, dan data yang dihasilkan yaitu data hasil wawancara dengan pihak M-Vito Jaya Shoes.

a. **Wawancara :** Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi sistem yang sedang berjalan pada M-Vito Jaya Shoes khususnya bagian-bagian yang berkaitan dengan proses pembelian dan penjualan, dan mengetahui kebutuhan pengguna sistem tersebut secara terperinci.
b. **Observasi** : Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi sistem yang sedang berjalan pada M-Vito Jaya Shoes dan untuk mengetahui kebutuhan pengguna sistem, mengetahui ruang lingkup pekerjaan yang akan ditangani oleh peneliti, memahami sistem yang sedang berjalan dan mengidentifikasi masalah dan mencari solusi baiknya dari permasalahan yang ada.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder yaitu informasi yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah ada (dokumentasi). Data yang diperoleh selanjutnya diolah dan dianalisis secara logis dimana data tersebut akan menjadi masukan dalam perancangan sistem.

a. Dokumen

Mengumpulkan data sekunder berupa dokumen dari sistem yang berjalan pada M-Vito Jaya Shoes, dokumen yang diperlukan seperti : Data Barang.

b. Sumber buku, Jurnal dan Internet

Sumber buku, jurnal dan internet sangat berperan penting dalam membantu proses penelitian seabagai tinjauan pustaka dalam menganalisis penelitian yang dilakukan.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

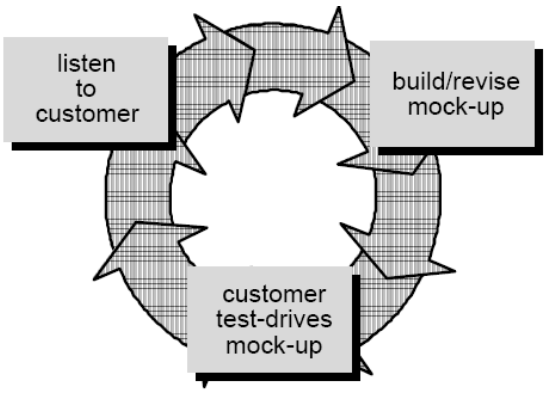
Metode pendekatan dan pengembangan sistem informasi ini dimaksudkan untuk mendalami objek yang akan dibangun.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan pemodelan *berorientasi objek* yang berarti bahwa kita mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan dari objek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model prototype. Model *prototype* sangat membantu proses pembangunan *software* dan memudahkan komunikasi antar *developer* dengan *klien* dan membantu mendapatkan kebutuhan detil lebih baik.



Gambar 3.2 Model *Prototype*

Sumber : Rekayasa Perangkat Lunak (Yasmi Afrizal & Wahyuni)

Proses pada model *prototyping* yang digambarkan pada Gambar 3.2 bisa dijelaskan sebagai berikut :

a. Pengumpula Kebutuhan : *developer* dan c*lient* bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Detil kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan.
b. Perancangan : perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
c. *Evaluasi Prototype* : klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu dalam analisis dan perancangan pada tahap ini menggunakan pemodelan UML *(Unifield Modeling 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. Selain itu UML adalah suatu bahasa untuk *Spesifikasi, Konstruksi, Visualiasasi*, dan Dokumentasi sistem dan komponen perangkat lunak.

Terdapat beberapa tujuan utama UML yaitu sebagai berikut :

a. Memodelkan suatu sistem (bukan hanya perangkat lunak) yang menggunakan konsep berorientasi objek.
b. Menciptakan suatu bahasa pemodelan yang dapat digunakan baik oleh manusia maupun mesin.

Berdasarkan sifatnya; Statis atau Dinamis, UML menyediakan 7 jenis diagram yaitu sebagai berikut :

a. Class Diagrams

Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi dan relasi-relasi. Meski sifatnya statis, sring pula memuat kelas-kelas aktif.

b. Use-Case Diagrams

Diagram ini memperlihatkan himpunan *Use-Case* dan *Actor-Actor*. Diagram ini penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

c. *Sequence Diagrams*

Diagrams sequence (urutan) adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.

d. *Collaboration Diagrams*

Diagram kolaborasi adalah diagram interaksi yang menekankan organisasi structural dari objek-objek yang menerima serta mengirim pesan.

e. *Activity Diagrams*

Diagram ini adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem.

f. *Component Diagrams*

Diagram ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya.

g. *Deployment Diagrams*

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan, memuat simpul-simpul atau node beserta komponen-komponen yang ada didalamnya.

3.2.4 Pengujian Software

Metode pengujian software yang digunakan pada tahap ini adalah metode pengujian *Black Box Testing.* Pengujian ini fokus kepada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan pelaku rekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang memenuhi persyaratan fungsional suatu program.

Pengujian ini berusaha menemukan kesalahan dengan kategori sebagai berikut :

a. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
b. Kesalahan antarmuka
c. Kesalahan struktur data atau akses basisdata eksternal
d. Kesalahan kinerja
e. Kesalahan inisialisasi atau terminasi

Dengan mengaplikasikan teknik pengujian ini, penguji membuat serangkaian kasus uji yang :

a. Mengurangi jumlah kasus uji tambahan yang harus dirancang untuk mencapai pengujian yang benar.
b. Memberi tahu mengenai ada atau tidaknya kesalahan.