BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1.Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk merancang suatu Sistem Informasi Penjualan, objek penelitian pada penyusunan tugas akhir ini adalah pada Toko FT Winner Clothing yang terletak di Jl.Ibu Inggit Garnasih no.24 Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Toko FT Winner Clothing

Toko FT Winner Clothing secara resmi berdiri pada tanggal 15 April 2009 oleh Fahmi Abdul Wahid di Bandung. Toko FT Winner Clothing bergerak dalam bidang penjualan jaket swetter.

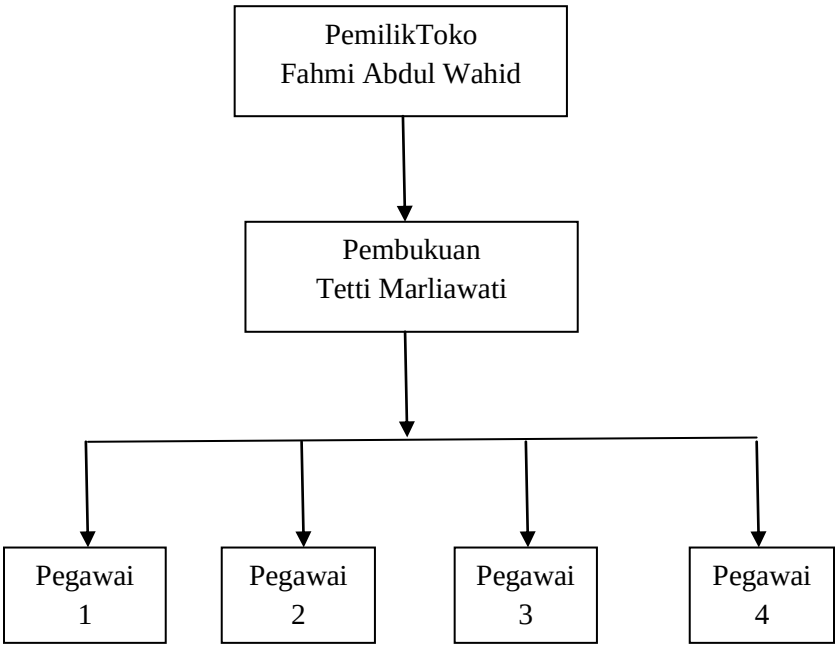
3.1.2. Visi dan Misi Toko FT Winner Clothing

Walaupun baru berdiri tetapi Toko FT Winner Clothing memiliki visi yaitu mewujudkan Toko FT Winner Clothing sebagai tokoj aket terbesar dan terkemuka di Negara Indonesia terutama di bandung dan menjadi sector utama distributor jaket swetter untuk wilayah Bandung dan diIndonesia.

Sedangkan Misi Toko FT Winner Clothing adalah :

1. Mengutamakan kualitas dalam hal apapun yang dilakukan (pelayanan) dan yang disajikan (jaket swetter)
2. Menyediakan jasa terbaik pada konsumen.
3. Mempertahankan dan meningkatkan citra terbaik Toko FT Winner Clothing

3.1.3. StrukturOrganisasi



Gambar3.1. Struktur Organisasi TokoFT Winner Clothing

3.1.4.DeskripsiTugas

1. Pemilik

Karena Toko FT Winner Clothing masih tergolong dalam tokogrosir dalam skala kecil sehingga pemilik ikut turun tangan dalam mengurus toko.Pemilik memiliki tugas mengawasi kegiatan pegawai, melakukan pembukuan, mengambi keputusan.

2. Pegawai

Para pegawai Toko FT Winner Clothing memiliki tugas yang sama hal ini dilakukan agar pegawai dapat memahami setiap kegiatan kerja pada Toko FT Winner Clothing. Pada bagian gudang dan pengepakan Toko FT Winner Clothing menempatkan 2 orang sedangkan untuk Pramusaji TokoFT Winner Clothing menempatkan 2 orang pegawai.

3.2.Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian akan dijelaskan sebagai berikut :

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan rancangan penelitian berdasarkan metode *deskriptif* dan *action*

3.2.2.Jenis Dan Metode Penelitian

Jenis dan metode penelitian yang digunakan oleh penulis, akan dijelaskan sebagai berikut :

3.2.2.1.Sumber Data Primer

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik wawancara.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Dengan data sekunder peneliti memperoleh data dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh adalah daftar harga barang kemudian akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

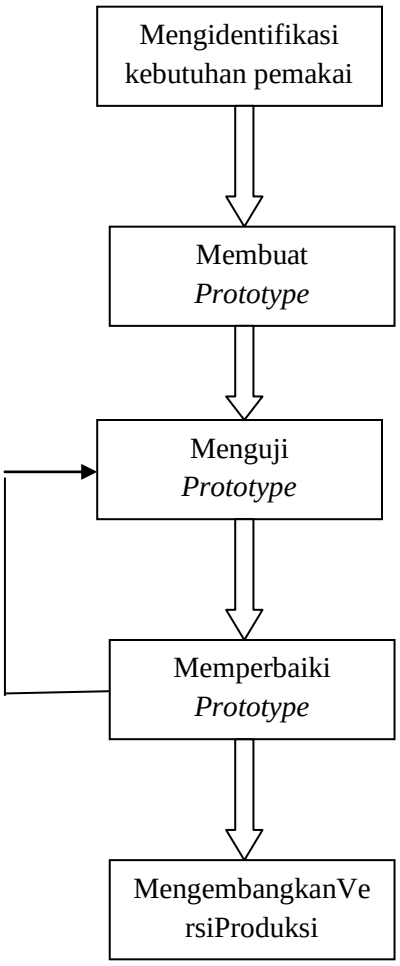
Dalam metode pendekatan system penulis menggunakan OAA dan OOD sedangkan dalam pengembangan system menggunakan metode *prototype*.

3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang di gunakan adalah pendekatan dengan *Object Oriented* yang menggunakan OOA(*Object Oriented Analisis*) dan OOD(*Object Oriented Design*) yang di visualisasikan dengan UML .

3.2.3.2.Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode para digma *prototype* model seperti yang tertera pada gambar berikut ini:



1. Pengembangan dan pemakai bertemu
2. Pemakai menjelaskan kebutuhan sistem
3.Pengembangan mulai membuat *Prototype*
4.Pemakai menguji *Prototype* dan memberikan kritikan atau saran
5.Pengembangan melakukan modifikasi sesuai dengan masukan pemakai (*user*)
6. Pengembangan perampungan system dengan masukan terakhir dari pemakai

Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan system dengan *Prototype*

Sumber : Abdul Kadir (2003:417)

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai

Pada tahap ini merupakan tahapan awal dalam membangun sebuah system informasi, diman aantara pemakai sistem (*users*) dan pengembang system bertemu. *Users* menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem.

2. Pembuatan *Prototype*

Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan system untuk sistem yang akan dibangun, pengembang system mulai membuat *prototype*. Pembuatan ini meliputi :perancangan sistem yang akan dibangun, dan kemudian diimplementasikan dengan pembuatan *coding* yaitu menterjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemograman yang akan menjadi sebuah system informasi yang diharapkan oleh*Users.*

3. Pengujian *Prototype*

Setelah tahap pembuatan *prototype* selesai, kemudian pengembang system dan *User* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *user* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Perbaikan *Prototype*

   Pada tahap ini pengembang system melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user*.

5. Mengembangkan Versi Produksi

   Pada tahap ini pengembang system menyelesaiakan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.

3.2.3.3.Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

Alat bantuan alisis yang digunakan yaitu UML (*Unified Modeling Languages*) yang merupakan sebuah bahasa standar untuk pengembangan sebuah software yang dapat menyampaikan bagaimana membuat dan membentuk model-model, tetapi tidak menyampaikan apa dan kapan model yang seharusnya dibuat yang merupakan salah satu proses implementasi pengembangan software.

UML sendiri terdiri atas pengelompokan diagram-diagram system menurut aspek atau sudut pandang tertentu, diagram-diagram yang terdapat pada UML, diantaranya yaitu :

1. *Use Case Diagram*
2. *Activity Diagram*
3. *Sequence Diagram*
4. *Class Diagram*
5. *Component Diagram*
6. *Deployment Diagram*

3.2.4. Pengujian *Software*

Pengujian *software* merupakan sebuah proses untuk memastikan apakah semua fungsi bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Pengujian sangat penting untuk dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas *software*, dan menjadi peninjauan terakhir terhadap *spesifikasi*, desain dan pengkodean. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan *black-box testing*.

3.2.4.1. *Black Box Testing*

Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental system 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 keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan *Interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi