BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis mengambil objek penelitian pada KING AUDIO, Jl. Kopo Sayati No. 182 Bandung. Berikut adalah deskripsi mengenai KING AUDIO yang dijadikan objek dalam penelitian.

3.1.1 Sejarah Singkat KING AUDIO

King Audio berdiri pada tahun 1996. Dari pertama berdiri sampai sekarang King Audio bertempat di Jl. Kopo Sayati No. 182 Bandung, namun mempunyai satu ruko dan pada tahun 2005 toko ini mempunyai tiga ruko. Modal usaha King Audio berasal dari investasi sendiri, tetapi semakin maju zaman semakin banyak pelanggan yang mempercantik mobil dengan *Sound System* yang membuat mobil semakin keren. Itulah alasan bapak Komar Rusmana untuk mempertahankan usahanya yang dibangun sejak tahun 1996 ini.

3.1.2 Visi dan Misi KING AUDIO

VisiKING AUDIO

“Untuk mengembangkan usaha atau bisnis dalam bidang *Sound System* yang dapat berimbas kepada pertumbuhan ekonomi dan dapat meningkatkan kenyamanan dalam berkendara’’

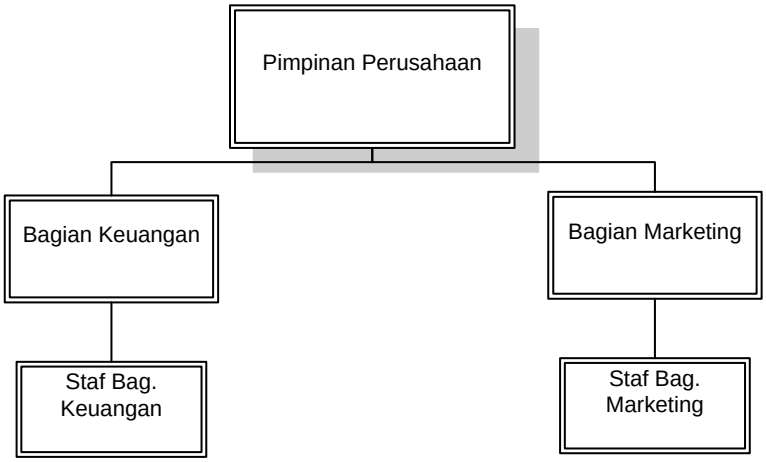
MisiKING AUDIO

1. Mengelola perusaahaan yang sesuai dengan bisnis yang sehat dan didukung oleh teknologi tepat guna serta sumber daya manusia yang profesional.

2. Mengembangkan usaha agar memiliki daya saing yang kuat.

3.1.3 StrukturOrganisasiKING AUDIO

Berikut ini adalah struktur organisasi KING AUDIO:



Gambar 3.1 *StrukturOrganisasiKing Audio*

3.1.4 DeskripsiTugas

Pimpinan perusahaan : mengontrol kinerja semua karyawan

Bagian keuangan : mengelola keuangan perusahaan

Staff Bag. Keuangan : mengelolakeuanganperusahaan

Bagian marketing : mengelola pemasaran produk perusahaan

Staff Bag. Marketing : mengelola pemasaran produk perusahaan

3.2 MetodePenelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis metode penelitian yang digunakan penulis dalam perancangan website layanan*e-commerce* padaKING AUDIO Bandung adalah metode deskriptif dan metode penelitian tindakan (*action research*).

3.2.1 DesainPenelitian

Metode yang penulis gunakan adalah metode kualitatif, yaitu metode yang mempelajari berbagai aspek kualitatif dari kehidupan sosial yang mencakup ragam dimensi social dari tindakan (*action*) dan keadaan (*circumstances*) sehingga proses (*processes*), dan peristiwa (*events*) bagaimana dimengerti dan berdasarkan konstruksi dan makna yang diorganisasikan oleh dan melalui praktik- praktik social (*social practices*).

Selain itu juga metode kualitatif memperlakukan teori dan metode sebagai isu yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, metode tidak hanya penting dalam menuntun bagaimana data dikumpulkan tetapi juga terhadap bagaimana data hendak dianalisis. Dengan kata lain, metode kualitatif tidak hanya merujuk pada logika yang mengatur prosedur (*the logic of procedure*) tetapi juga logika analisis (*the logic of analysis*).

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam pengamatan ini jenis dan metode pengumpulan data yang akan digunakan penulis dalam perancangan website layanan *e-commerce* pada KING AUDIO Bandung ini meliputi:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang menggunakanmetodePenelitianLapangan (*Field Research*), yaitupenelitian yang dilakukan dengan cara mendatangi langsung tempat yang dijadikan objek penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara :

a. Pengamatan (Observasi)

Yaitu cara mengumpulkan data dan informasi, dengan cara mengamati langsung ke objek penelitian yaitu bagian tata usaha dan bagian sarana.

b. Wawancara (Interview)

Yaitu cara mengumpulkan data dengan mengajukan tanya jawab secara lisan dengan Pemiliki KING AUDIO Bandung.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan (pihaksekolah) kepada penulis.

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data daninformasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, tujuan, kegiatan dan struktur organisasi.

3.2.3 MetodePendekatandanPengembanganSistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan sistem sehingga sistem yang dihasilkanakan sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.3.1 MetodePendekatanSistem

Metode pendekatan perancangan terstruktur dimulai dari awal tahun 1970. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir

dari sistem yang dikembangkan akan diperoleh sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

3.2.3.2 MetodePengembanganSistem

Metodologi adalah kesatuan metode-metode, prosedur-prosedur pekerjaan, aturan-aturan dan postulat-postulat yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan, seni atau disiplin yang lainnya. Sedangkan metode adalah cara, teknik yang sistematis untuk mengerjakan sesuatu.

Mengenai metodologi yang digunakan dalam pembuatan laporan ini yaitu menggunakan metodologi prototype. Langkah-langkah dalam metode prototype yaitu :

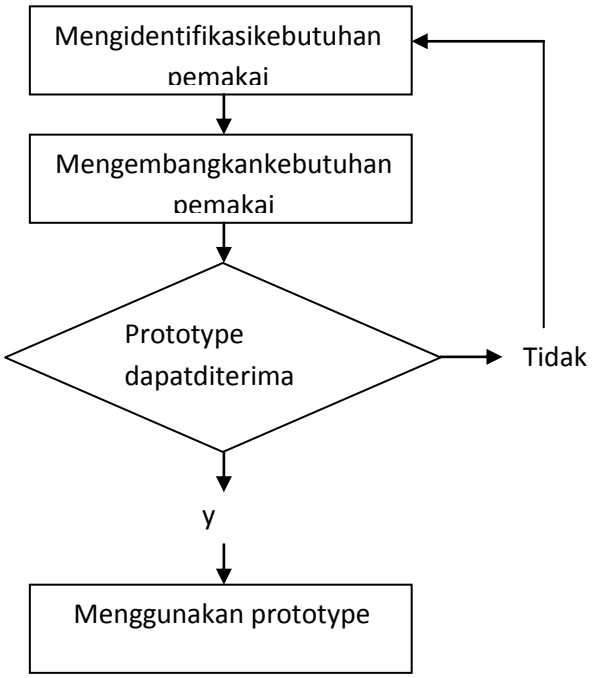
1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai

   Pada tahap ini analisis sistem akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai baik meliputi model interface, teknik prosedural maupun dalam teknologi yang akan diagunakan.

2. Pengembangan prototype

   Pada tahap kedua ini, analisis sistem bekerjasama dengan pemrograman yang mengembangkan prototype sistem untuk memperlihatkan kepada

pemesan pemodelan sistem yang akan dibangun. Berikut gambar metode pengembangan prototype yang terdapat pada gambar dibawah ini



Gambar 3.2 *Metode Pengembangan Prototype*

3. Menentukan prototype

   Apakah dapat diterima oleh pengguna atau pemakai. Analisis sistem pada tahap ini akan mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang dibuatkannya dapat diterima oleh pemesan atau bahkan harus merombak secara keseluruhan.

4. Penggunaan prototype

   Pada tahap ini analisis sistem akan menyerahkan kepada pemrograman untuk mengimplementasikan pemodelan yang dibuat menjadi suatu sistem.

3.2.3.3 AlatBantuAnalisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan digunakan untuk memudahkan dalam perancangan sistem informasi pengolahan data guru dan karyawan yang dikembangkan penulis adalah :

1. Flowmap

Flow map atau sering disebut diagram sistem prosedur merupakan alat bantu yang banyak digunakan untuk menentukan dokumen yang teñibat, bagian yang membuat dokumen dan menerima dokumen, menentukan proses dan dokumen tersebut

2. Diagram Kontek

Diagram konteks merupakan gambaran umum dari sebuah system informasi yang menggambarkan aliran-aliran data kedalam dan keluar system yang digunakan dalam analisis dan pengembangan sistem. Posisi diagram konteks dari sistem, ada dalam konteks yang berhubungan dengan lingkungan. Diagram terdiri dari sebuah proses tunggal yang digambarkan seluruh sistem, dan menunjukan data flow utama dari terminator.

3. Data Flow Diagram

DFD (*Data Flow Diagram*) digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telepon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebutakan disimpan (misalnya *harddisk, Diskette, CD,* dan sebagainya).

Beberapa simbol yang digunakan di DFD antara lain :

a. Kesatuan Luar (*External Entity*)

Setiap sistem pasti mempunyai batas sistem yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima *input* dan menghasilkan *output* kepada lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*external entity*) merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.

b. Arus Data (*Data Flow*)

Arus data di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

c. Proses (*Process*)

Proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Suatu proses dapat ditunjukkan dengan simbol lingkaran atau dengan simbol empat persegi panjang tegak dengan sudut-sudutnya tumpul.

d. Simpanan Data (*Data Store*)

Simpanan data merupakan simpanan dari data yang dapat berupa :

1) Suatu file atau database di sistem komputer
2) Suatu arsip atau catatan manual.
3) Suatu kotak tempat data di meja seseorang.

4) Suatu tabel acuan manual.

5) Suatu agenda atau buku.

6) Simpanan data di DFD dapat disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel yang kedua ujungnya terbuka atau salah satu ujungnya tertutup.

4. Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary* atau disebut juga dengan istilah *system data dictionary* adalah catalog fakta tentang data dan kebutuhan- kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada dalam DFD(*Data Flow Diagram*) dan hanya ditunjukkan arus datanya saja.

5. Perancangan Basis Data

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan cara pendekatan lain dalam membangun desain logik basis data relational yang tidak secara langsung berkaitan dengan modal data, tatapi dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur tabel yang normal.Perancangan basis data di perlukan agar kita bisa memiliki basis data yang kompak dan efisien dalam ruang penyimpanan, cepat dalam mengakses dan mudah dalam pemanipulasian (ubah, tambah, hapus) data.

b. TabelRelasi

Tabel relasi adalah table relasi data base dengan struktur data hubungan dapat digambarkan dalam bentuk tabel. Kolomdari table menunjukan atribut dari file. Atribut ini menunjukan item data atau field.

3.2.4 Pengujian Software

Pentingnya pegujian perangkat lunak dan implikasinya yang mengacu pada kualitas perangkat lunak tidak dapat terlalu ditekankan seperti yang dikatakan oleh Deutsch :

”Perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean”. Al-Bahra(2006:351)

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengujian Black Box sebagai metode pengujian yang akan digunakan dalam pengujian perangkat lunak yang dihasilkan.

Pengujian Black Box berkaitan dengan pengujian yang dilakukan pada interface perangkat lunak, meskipun didesain untuk mengungkap kesalahan, pengujian Black Box digunakan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi perangkat lunak adalah operasional, bahwa input diterima dengan baik dan output dihasilkan dengan tepat, dan integritas informasi eksternal (seperti file data) dipelihara.