BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3. 1 Objek Penelitian

Dalam penyusunan laporan penelitian yang menjadi objek penelitian yaitu di Distro Hervetica yang berada di JL. Terusan kopo purwasari 3 No 4 Desa Mekar Rahayu Kecamatan Margahayu. kota Bandung Kode Pos 40218 Jawa Barat

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Sejarah perusahaan ini berdiri sejak tahun 2012, yang berlokasi di JL. Terusan Kopo Purwasari 3 No 4 Desa Mekar Rahayu Kecamatan Margahayu kota Bandung Kode Pos 40218 Jawa Barat.

Awalnya Distro Hervetica adalah Perusahaan yang bergerak dibidang jasa sablon baju saja. Seiring dengan pertumbuhan dan pesatnya permintaan pasar akan pakaian anak muda di indonesia semakin tinggi. Kini Distro Hervetica juga bergerak dibidang Penjualan lainnya meliputi kaos, celana, kemeja, tas dan lain – lain. untuk dapat mengakomodir dan melayani kebutuhan pasar yang ada pada saat ini, kini Distro Hervetica dapat berperan dengan baik dibidang penjualan dan pemasaran produk yang akan jual dan kini perusahaan tersebut dapat berkecimpung dalam proses penjualan di bidang penjualan barang yaitu dibidang penjualan pakaian yang kini banyak diminati oleh para konsumen khususnya para kawula muda dan kalangan masyarakat lain.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

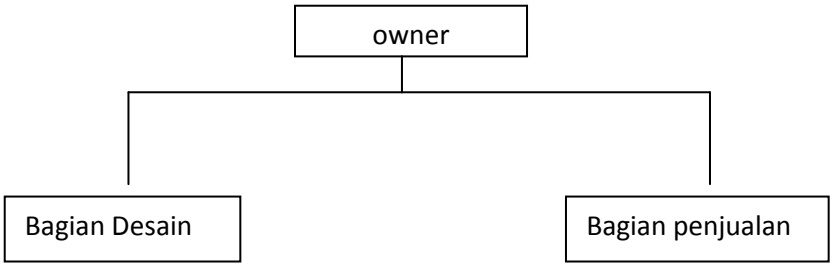
Visi dari Distro Hervetica dalah :

Menjadi Perusahaan yang dapat memberikan kontribusi dan inspirasi bagi kalangan anak muda dalam mengikuti trend berpakaian dan professional dengan target kepuasan yang optimal bagi pelanggan.

Adapun misi dari Distro Hervetica adalah sebagai berikut :

1. Mengelola perusaahaan sesuai dengan bisnis yang sehat dengan didukung oleh teknologi tepat guna dan sumber daya manusia yang profesional.
2. Mengembangkan usaha yang memiliki daya saing kuat.

Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Distro Hervetica

(Distro Hervetica)

3.1.3. Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi tugas dari masing-masing jabatan tersebut adalah:

1. Owner

Owner adalah pemilik saham dan memiliki tanggung jawab seluruh bagian / fungsional pada suatu perusahaan atau organisasi. Manajer umum memimpin beberapa unit bidang fungsi pekerjaan yang mengepalai beberapa atau seluruh bagian dalam perusahaan.

2. Bagian Desain

Bagian desain adalah bagian yang mengatur dan membuat catalog desain yang akan di produksi .

3. Bagian Penjualan

    1. Melayani pemesanan barang.
    2. Melayani penjualan barang.
    3. Mereport hasil penjualan barang apabila barang sudah terjual.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun penelitian. Penyusunan penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu mengumpulkan data kemudian menganalisanya serta memaparkan hasil pengamatan di lapangan.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri-ciri variabel, dimana dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kinerja program dirancang dan diimplementasikan kepada pengguna (*user*) dalam perusahaan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan membutuhkan suatu metode yang digunakan sebagai alat atau sarana pengambilan data-data yang berkaitan. Metode yang dilakukan adalah sebagai berikut :

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber dara atau informasi penelitiaan ini berdasarkan kepadada jenis data yang diperlukan. Data primer yaitu data data yang diperoleh dari responden secara langsung yang dikumpulkan melalui survey lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data tertentu yang dibuat khusus untuk itu. Teknik pengumpulan data dalam rangka pengumpulan informasi mengenai objek penelitian ini yaitu :

1. Metode Observasi.

   Peneliti langsung mengunjungi lokasi penelitian ke perusahaan yang dijadikan objek penelitian yaitu Distro Hervetica. Hal ini dilakukan untuk melihat dari dekat masalah-masalah yang

berhubungan dengan pokok bahasan yang diperlukan dalam penelitian ini.

2. Riset Lapangan.

   Data-data yang diambil secara langsung pada objek permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah melalui:

a. Wawancara (*interview*) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka antara pengumpul data dan narasumber yang dimaksud. Wawancara dilakukan secara langsung dengan memberikan beberapa daftar pertanyaan yang telah disiapkan.

b. Studi Pustaka untuk mengumpulkan berbagai referensi dari buku-buku yang menunjang dalam pengolahan data yang didapatkan dari perpustakaan universitas maupun perusahaan yang terkait, dan membaca pada *website* di internet yang membahas secara umum mengenai hal-hal yang berhubungan dengan judul yang diangkat oleh penulis.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Jenis data sekunder yaitu data yang didapat dari dokumentasi-dokumentasi yang ada di perusahaan.

Dilakukan dengan menelaah data sekunder yang digunakan untuk menunjang, melengkapi dan menyempurnakan data primer, diperoleh dari dokumentasi perusahaan, kepustakaan, internet, dan data-data dari perusahaan, serta hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian ini.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

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

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

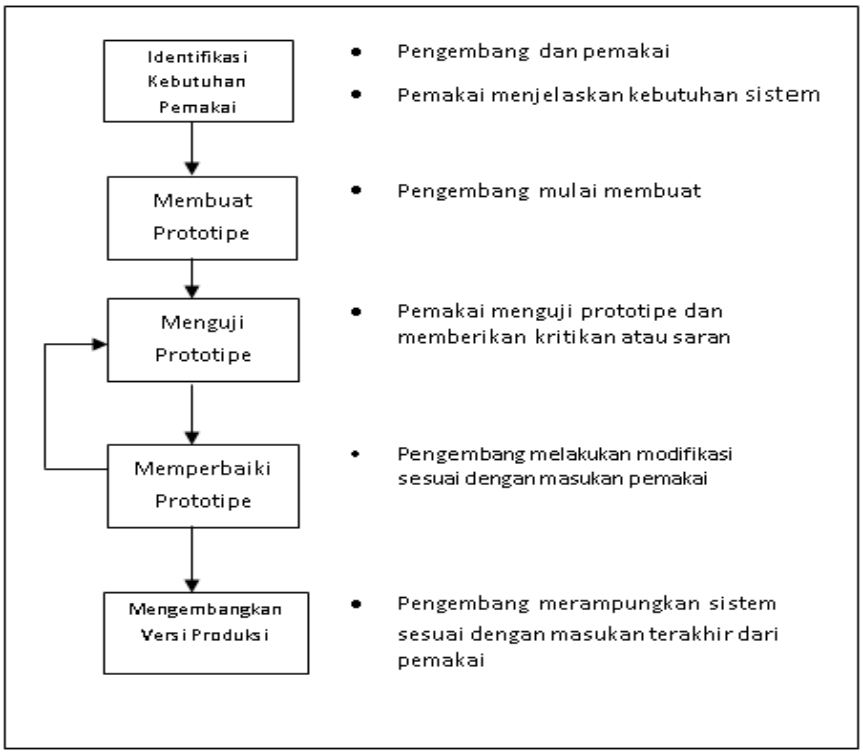
Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan terstruktur. Terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti, selain itu metode terstruktur telah banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang penulis gunakan dalam pengembangan system adalah metode prototipe. Metode prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (*user*). Dari pengertian metode prototype diatas penulis memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan system dengan prototype yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan perusahaan dan dapat diterima oleh user sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian

dipresentasikan kepada user dan user diberikan kesempatan untuk memberikan masukan – masukan sehingga system informasi yang dihasilkan betul – betul sesuai dengan keinginan dan kebutuhan user terutama bagi perusahaan sendiri. Perubahaan dan presentasi prototype ini dapat dilakukan berkali – kali sampai dicapai kesepakatan bentuk system informasi yang akan diterapkan.

Metode prototype dirancang agar dapat menerima perubahan – perubahan yang terjadi dianggap dapat merupakan sebagai dari proses pengembangan itu sendiri.



Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dengan *prototipe.*

[Kaderalisasi03]

[Sumber : *Raymond McLeod, Jr.*] [Jogyanto {2005 : 21}]

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Analisis adalah suatu kegiatan awal dalam penyusunan suatu system dimana di dalamnya terdapat proses untuk memahami sistem yang telah ada, pemeriksaan dan dengan menggunakan informasi yang diperoleh merekomendasikan pengembangan atau peningkatan sistem yang berguna bagi tahap berikutnya.

Perancangan adalah kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan masukan-masukan yang baru, kumpulan-kumpulan dari file-file, metode-metode, prosedur dan keluaran dalam pemprosesan suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai. Untuk merancang sistem, *tool* / alat bantu yang di pergunakan, yaitu :

1. Flow Map

   merupakan bagan yang menggambarkan dan menjelaskan urutan prosedur-prosedur arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem dan menggambarkan aliran data atau dokumen dari satu entitas ke entitas lain.

2. Diagram Kontek

   Diagram konteks merupakan diagram yang dapat menggambarkan hubungan antara satu sistem dalam suatu lingkaran,dengan entitas diluar lingkungan sistem.

3. Data Flow Diagram

DFD merupakan case tool untuk menggambarkan desain proses disertaialiran data (*data flow*) yang digunakan dalam membangun system informasi. DFD menunjukan bagaimana arsitektur system informasi dibangun karena dapat menjadi panduan (*guide*) bagi programmer dalam membuat modul program. Oleh karena itu proses yang ada dalam DFD cendrung mengaraha ke proses yang terjadi secara logik.

4. Kamus Data

Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data disistem dengan lengkap. Pada tahap analisis, kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Pada tahap perancangan digunakan untuk merancang input dan merancang laporan-laporan dan database.

5. Perancangan Basis Data

a. Normalisasi

Proses pengelompokan data kedalam bentuk table atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud satu bentuk database yang mudah untuk dimodifikasi.

b. Tabel Relasi

Tabel relasi, untuk menggambarkan hubungan antar entitas luar dengan sistem entitas relasi diagram dengan menggunakan presepsi yang terdiri dari sekumpulan objek dasar yaitu entitas dan hubungan antar entitas.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian yang dilakukan dengan *black box*. *Black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem 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.