BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam Penelitian ini, penulis melakukan penelitian di Distro Straight Flush Bandung yang beralamat di Plaza Parahyangan Jl. Dalem Kaum Lt.1 R1 No. 4A.Dimana dalam melakukan proses pendataan baik itu pendataan pembelian barang, pendataan penerimaan barang dan penjualan barang belum dilakukan secara terkomputerisasi. Maka penulis akan melakukan penelitian pada distro tersebut untuk membangun sebuah sistem penjualan berbasis desktop sebagai sarana untuk mendapatkan informasi penjualan dan melakukan proses bisnis.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Perusahaan ini berdiri pada bulan juli tahun 2012 bertempat di Plaza Parahyangan di kota Bandung. Didirikannya Distro Striaght Flush ini berawal dari berkembangnya trend dan mode di kota Bandung yang sampai saat ini terus berjalan begitu cepat. Distro Straight Flush Bandung ini merupakan distro yang bergerak dalam penjualan jenis fashion untuk cowok.

Distro Straight Flush Bandungini juga melayani permintaan dari luar daerah.Pembeli dari luar daerah tersebut membeli barang kepada distro ini dalam jumlah banyak untuk di jual kembali.

3.1.2. Visi dan Misi

Sebagai Distro yang melayani penjualan untuk masyarakat, Distro Straight Flush Bandung memiliki Visi dan Misi sebagai berikut :

a. Visi

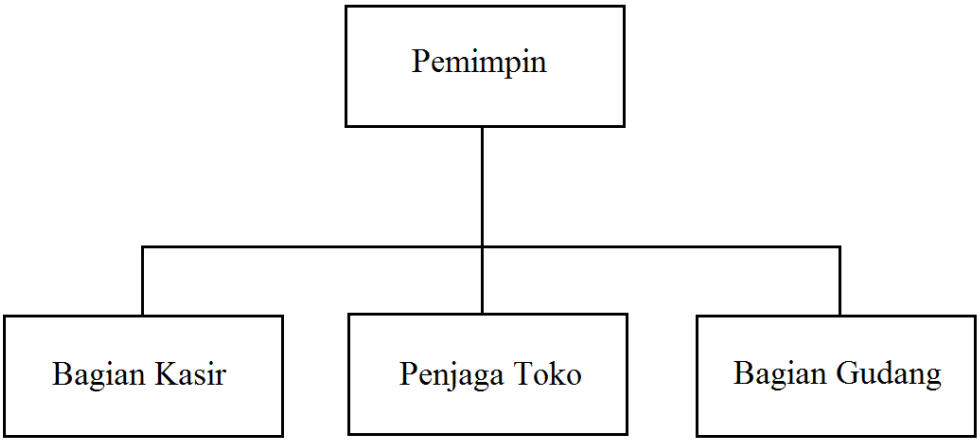
"Mempertahankan kepuasan customer dan memperluas usaha".

b. Misi

1. Mempertahankan kualitas produk dengan harga yang terjangkau sehingga dapat djadikan sebagai tolak ukur pandangan masyarakat.
2. Mempertahankan hubungan baik dalam bekerjasama dengan pihak lain.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Organisasi secara umum diartikan sebagai sekelompok orang-orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan dalam suatu organisasi perusahaan berskala kecil, bekerjasama melibatan beberapa orang saja yaitu pimpinan dengan beberapa orang karyawan yang akan dibagi tugas untuk mencapai tujuan perusahaan.



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Pada Distro Straight Flush Bandung

3.1.4. Deskripsi Kerja

Suatu pernyataan tertulis tentang apa yang senyatanya dilakukan oleh pemegang jabatan, bagaimana melakukannya, dan dalam kondisi seperti apa jabatan tersebut dilaksanakan. Informasi ini pada gilirannya akan digunakan untuk menulis spesifikasi jabatan, yaitu daftar pengetahuan, kemampuan, dan keahlian yang dibutuhkan untuk melaksanakan jabatan secara memuaskan.

Adapun fungsi dari tugas yang terdapat pada Distro Straight Flush Bandung yaitu sebagai berikut :

1. Pemimpin

   Tugas Pemimpin di Distro Straight Flush Bandung, yaitu :

   a. Sebagai pemberi keputusan untuk setiap kegiatan yang dilakukan pada Distro Straight Flush Bandung yang berhubungan dengan proses bisnis yang dijalani.
   b. Memantau setiap kegiatan bisnis yang sedang dikerjakan.
   c. Bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan di Distro Straight Flush Bandung.

2. Bagian Kasir

   Adapun tugas dan tanggung jawab Bagian Kasir :

   a. Melayani permintaan pembelian barang yang dilakukan pelanggan.
   b. Mengelola proses transaksi penjualan.
   c. Membuat laporan penjualan.

3. Penjaga Toko

   Adapun tugas dan tanggung jawab Penjaga Toko :

   a. Melayani permintaan pelanggan dengan baik.

4. Bagian Gudang

   Adapun tugas dan tanggung jawab Bagian Gudang :

   a. Mempunyai tugas dalam mengelola dan melaporkan persediaan barang.
   b. Membuat permintaan pembelian barang kepada supplier.
   c. Menerima data penerimaan barang.
   d. Membuat laporan barang yang masuk.

3.2. Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan suatu rangkaian kegiatan ilmiah yang terbagi dalam suatu mekanisme, teknik atau cara dalam mencari atau mengumpulkan data yang berhubungan dengan pemecahan suatu permasalahan. Fungsi penelitian itu sendiri adalah untuk mencarikan penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan yang dihadapi serta memberikan alternatif kemungkinan-kemungkinan yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode deskriptif Menurut Whitney (1960),

> "metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.Penelitian deskriptif mempelajarai masalah-masalah dalam masyarakat serta tatacara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena".

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian, hal ini penting karena desain penelitian

merupakan strategi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan pengujian hipotesis atau untuk menjawab pertanyaan penelitian dan sebagai alat untuk mengontrol variabel yang berpengaruh dalam penelitian (Sugiyono, 2010).

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian Penulis memilih jenis desain penelitian dengan data primer dan sekunder.Karena dalam melakukan penelitian penulis melakukan pengamatan langsung sehingga di dapatkan data sebagai data primer. Tetapi untuk evaluasi proses pengerjaan, penulis juga melakukan penelitian dengan menggunakan sumber data sekunder yaitu dokumen terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya.Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat *up to date*.Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung.

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik :

1. Pengamatan Langsung (Observasi)

   Merupakan teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan melalui sebuah aktivitas dengan maksud untuk memahami secara langsung terhadap fenomena yang sedang terjadi pada objek penelitan.Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung (observasi) di Distro Straight Flush Bandung.

2. Metode ini dilakukan dengan cara tatap muka dan tanya jawab langsung antara penulis sebagai pewawancara sedangkan nara sumber adalah pihak yang terkait yaitu pimpinan dan pegawai di Distro Straight Flush Bandung. Adapun hasil wawancara langsung yang telah dilakukan oleh peneliti adalah wawancara mengenai sistem informasi yang akan dirancang, perancangan program dan informasi gambaran umum mengenai sistem yang sedang berjalan.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Suatu teknik pengumpulan data-data dan informasi yang diperlukan yang diperoleh dari objek penelitian terkait (Distro Straight Flush Bandung) mengenai data-data yang berhubungan dengan penelitian seperti data stok barang, data barang masuk (penerimaan barang), data pembelian barang dan barang keluar (penjualan). Serta data-data yang memiliki keterkaitan dengan pemecahan masalah dari sumber lainnya.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam melakukan perancangan sistem, diperlukanyanya suatu metodologi yang dapat dijadikan rujukan dalam melakukan perancangan sistem sehingga tahapan demi tahapan proses dalam melakukan perancangan menjadi lebih teratur dan menghasilkan sistem dengan kemampuan melakukan proses yang akurat.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Dalam melakukan perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang berbasis desktop pada Distro Straight Flush Bandung, metode pendekatan sistem yang digunakan adalah dengan metode pendekatan terstruktur

dengan menggunakan Flow Map, *Diagram Kontek*, DFD, Kamus Data, Relasi Tabel, dan ERD.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan untuk membangun sistem informasi ini yaitu metode *prototype* yang dimana *prototype* merupakan suatu metode dalam pemgembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap dan *prototype* juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih baik cepat dan lebih muda. Dimana tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan sistem

Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem informasi, dimana antara pemakai sistem (*user*) dan pengembang sistem bertemu. User dijelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang system.

2. Membuat *prototype*

Setelah menganalisa sistem yang akan dibangun, pengembangan sistem mulai membuat *prototype*.

3. Menguji *prototype*

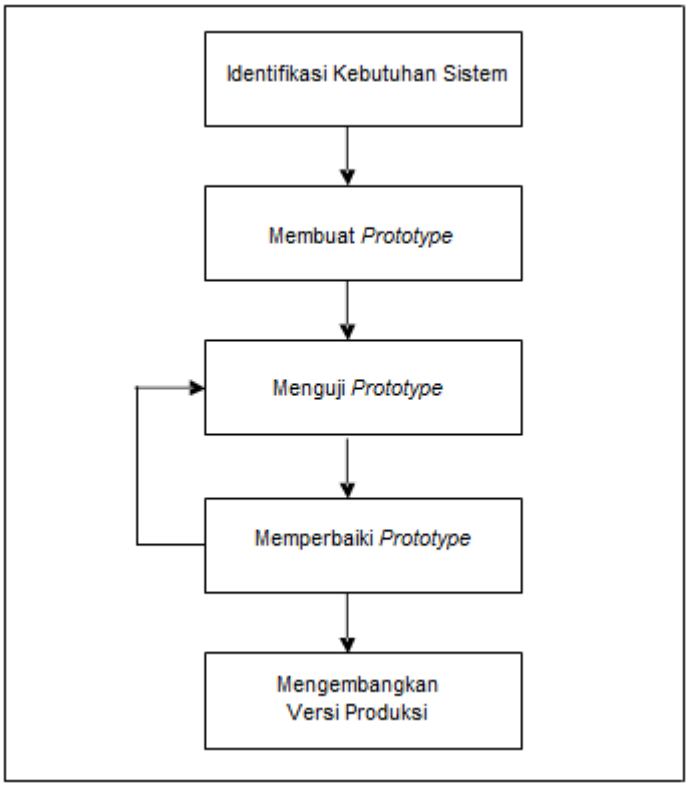
Setelah tahap ini pembuatan *prototype* selesai, kemudian pengembang sistem dan *user* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *user* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Memperbaiki *prototype*

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

5. Mengembangkan Versi Produksi

Pada tahap ini pengembang sistem menyelesaikan sistem yang telah dibuatnya sesuai masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem. Dibawah ini adalah tahapan pendekatan *prototype* yang ditujukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.2 Tahapan Pendekatan *Prototype*

(Sumber :Mulyanto, 2009)

Penulis mengambil model proses secara *prototype* karena :

a. Penyajian aspek-aspek perangkat lunak yang akan dibangun akan nampak bagi pelanggan/pemakai secara cepat (contohnya pendekatan input dan format output). Perancangan kilat membawa kepada konstruksi sebuah *prototype*.
b. *Prototype* dievaluasi oleh kedua belah pihak (*programmer* dan calon *user*) sehingga penyaringan kebutuhan pengembangan perangkat lunak dapat dengan cepat dilakukan sesuai dengan keinginan *user*.
c. *Programmer* akan memahami apa yang harus dilakukan agar kebutuhan *user* dapat dipenuhi.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam membuat perancangan sistem diperlukan alat bantu yang berfungsi untuk mempermudah dalam melakukan perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Barang. Alat bantu yang digunakan oleh penulis adalah :

1. **Flow Map**

   Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah – langkah dan urutan prosedur dari suatu program.*Flowmap* berguna untuk membantu analis dan programer untuk memecahkan masalah kedalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif pengoperasian.Biasanya *flowmap* mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

2. Diagram Konteks

Suatu diagram alir yang tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan dan keluaran. sistem yang dimaksud adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan. mengidentifikasikan awal dan akhir data awal dan akhir yang masuk dan keluaran sistem.

Diagram ini merupakan gambaran umum sistem yang nantinya akan kita buat. secara uraian mah dapat dikatakan bahwa diagram kontek itu berisi siapa saja yang memberikan data (inputan) kesimstem serta kepada siapa data informasi yang harus dihasilkan sistem.

3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram atau sering disingkat DFD adalah perangkat-perangkat analisis dan perancangan yang terstruktur sehingga memungkinkan peng-analis sistem memahami sistem dan subsistem secara *visual* sebagai suatu rangkaian aliran data yang saling berkaitan.

4. Kamus Data

Kamus data berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

Kamus data sering disebut juga dengan sistem data *dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu

sistem informasi.Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem adapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.Pada tahap analisis, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir dari sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.

5. Perancangan Basis Data

Adanya perancangan basis data sangatlah penting dikarenakan dengan melakukan perancangan basis data, proses penyimpanan serta pemanggilan kembali data yang telah disimpan serta pemanipulsian data akan lebih efisien. Tahapan yang penting dilakukan dalam melakukan perancangan basis data :

1. Normalisasi
2. Tabel Relasi
3. *Entity Relationship Diagram*

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian *software* dilakukan untuk menguji terhadap kelayakan serta menghindari kemungkinan masih ditemukannya kesalahan (*error*) sebelum software digunakan.Pengujian perangkat lunak (*Software*) dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *Black Box*.Metode pengujian *Black Box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*.

Pengujian *black box* merupakan metode perancangan uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak yang meliputi 3 (tiga) faktor pengujian yang

dilakukan secara internal terhadap perancangan sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada Distro Straight FlushBandung:

1. *Authorization*

   Menjamin data diproses sesuai dengan ketentuan manajemen, Autorisasi menyangkut proses transakasi secara umum yaitu otoritas bisnis, dan secara khusus otoritas tindakan khusus.

2. *File Integrity*

   Menekankan pada data yang dimasukan melalui aplikasi akan tidak bisa diubah. *Procedure* yang akan memastikan bahwa *file* yang digunakan benar dan data di dalam *file* tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

3. *Correctness*

   Menjamin pada data yang dimasukkan, proses dan output yang dihasilkan dari aplikasi harus akurat dan lengkap. Kelengkapan dan akurasi akan dicapai melalui kontrol transaksi dan elemen data.