BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertempat di Home Store Throve Clothing yang beralamat di Jalan Batik Uwit No.3 Sidomukti Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *website* penjualan *online* yang dapat membantu mempermudah proses penjualan dan promosi pada tempat ini dengan membangun *website* penjualan *online* tersebut.

3.1.1. Sejarah Singkat Throve Clothing

Throve Clothing adalah salah satu merk clothing dari Bandung yang berdiri sejak 2008. Produk clothing Throve mulai dari T-Shirt untuk remaja, Kemeja, Jaket, Denim, Boxer, dan akan memenuhi keinginan konsumen untuk topi, tas, ikat pinggang, dompet, sandal dll. Kami mengutamakan kualitas produk kami dengan produk yang terbatas. Dengan design-design yang menjurus ke remaja zaman sekaran dan selalu mengikuti trend yang di gandrungi remaja saat ini atas alas an itulah, konsumen kami selalu berlomba membeli produk Throve sebelum kehabisan. Throve berkembang pesat dan sudah tersebar di seluruh kota-kota besar sampai pelosok Indonesia dan berusaha menjadi lebih besar lagi dengan berusaha mencari titik distribusi yang pantas bagi brand kami.

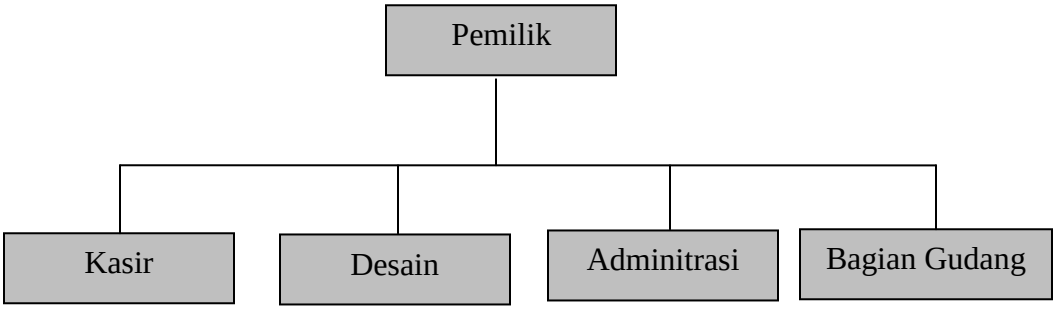
3.1.2. Visi dan Misi Throve Clothing

Visi Throve adalah menjadi trandseter dalam bidang clothing dan menjadikan produk Throve dipakai seluruh remaja di seluruh Dunia, khususnya Indonesia.

Misi Throve dalam waktu dekat ini, Throve berusaha untuk menambah spaceshop baru di beberapa kota yang punya potensi di Indonesia.

3.1.3. Struktur Organisasi

Adapun Struktur Organisasi yang berlaku saat ini pada Throve Clothing adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1

Struktur Organisasi

(Sumber : Throve Clothing)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berisi fungsi kerja dari tipa bagian, yang akan mendukung pada indikasi pelaku atau pengguna, proses, aliran data dan seterusnya. Uraian tugas untuk setiap bagian pada Throve Clothing adalah sebagai berikut:

1. Pemilik

   Pihak yang mengawasi, mengontrol jalannya usaha dan mempunyai hak untuk membuat keputusan di dalam semua aktifitas.

2. Kasir

   Pihak yang melayani pelanggan di bidang transaksi keuangan dalam penjualan produk.

3. Adminitrasi

   Pihak yang bertugas dalam menghitung omset pendapatan penjualan perusahaan dan membuat laporan penjualan.

4. Bagian Gudang

   Pihak yang bertugas dalam mengelola persedian produk dan pembuatan laporan persediaan produk.

5. Desain

   Posisi desain disini adalah membuat design-design barang produksi.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar. Metode yang digunakan dalam merancang "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Throve Clothing" yaitu dengan menggunakan metode deskriptif.

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:54) "Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu situasi kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang".

Tujuan dari metode deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Menurut Whitney yang di kutip dari Moh.Nazir, Ph.D (2011:54) "Metode Deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat".

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah tahapan atau gambaran yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:84) "Desain Penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian".

Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan peristiwa-peristiwa yang ada baik peristiwa secara alamiah maupun peristiwa buatan manusia. Dalam hal melakukan penelitian di Throve Clothing ini peneliti menggambarkan dan menganalisis kejadian-kejadian dalam melakukan

pengolahan data transaksi masih di lakukan secara manual (tulisan tangan). Dengan menggambarkan dan menganalisis peneliti berharap dapat mengetahui prosedur-prosedur kerja yang berjalan pada Throve Clothing sehingga penulis dapat merancang sebuah sistem yang sesuai dengan prosedur-prosedur kerja dan mengimplementasikan prosedur-prosedur kerja tersebut ke dalam sebuah sistem yang terkomputerisasi.

3.2.2. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Selama proses penelitian penulis menemukan beberapa masalah yang timbul di Throve Clothing yang harus dipecahkan. Oleh karena itu penulis mengumpulkan data yang diperlukan dengan menggunakan teknik pengumpulan jenis data primer dan data sekunder. Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:174) "Pengumpulan data adalah prosedur sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan".

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Jenis pengumpulan data primer merupakan penelitian yang mengumpulkan data langsung dari tempat penelitian. Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:50) "Data primer merupakan sumber-sumber dasar yang merupakan bukti atau saksi utama dari kejadian yang lalu. Ada beberapa cara dalam melakukan proses pengumpulan data primer yang dilakukan penulis diantaranya :

1. Observasi

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:174) "Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut". Adapun obesevasi yang dilakukan yaitu di Home Store Throve Clothing.

2. Wawancara

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:193) “Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara)”.

Adapun wawancara yang dilakukan dengan Bapak Jimo selaku owner / pemilik dari Throve Clothing.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:50) “Sumber data sekunder adalah catatan rentang adanya suatu peristiwa, atupun catatan-catatan yang “jaraknya” telah jauh dari sumber orisinil”. Adapun data yang berasal dari sumber data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan obyek penelitian. Dalam hal ini, dokumen-dokumen yang diperoleh dianalisis sehingga diperoleh data-data yang sesuai untuk kegiatan pengembangan sistem. Dokumen-dokumen yang didapat dan digunakan oleh penulis sebagai sumber data sekunder adalah nota penjualan, laporan penjualan dan laporan aset.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang di gunakan oleh penulis yaitu :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis dalam membuat sebuah Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Throve Clothing ini dengan menggunakan Metode Pendekatan *Objek Oriented.* Metode pendekatan *Objek Oriented* merupakan suatu pendekatan dalam melihat permasalahan di dalam sebuah sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi atau sistem lainnya).

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

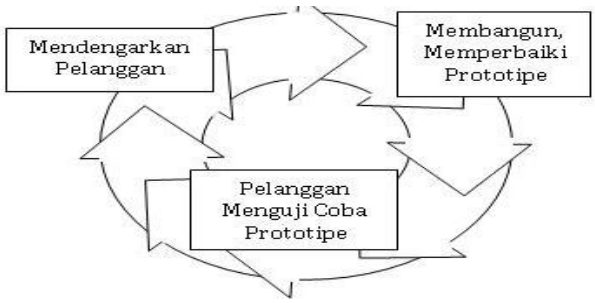
Metode pengembangan sistem sangat di butuhkan dalam perancangan sebuah sistem, karena sebelum memulai dalam pembuatan koding-koding hendaknya merancang terlebih dahulu metode pemodelan seperti apa yang harus di gunakan dengan memprioritaskan ketepatan waktu selesai dan efektifitas dalam perancangan sebuah sistem.

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah "*Prototyping*". Metode ini sering digunakan pada dunia riil. Karena metode ini secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan *user*. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail *output* apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi

pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer.

Untuk mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhkan kerjasama yanga baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

Kunci agar model *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. Kunci utama sebuah *prototyping* adalah untuk membuat sebuah desain awal dengan cepat, dan disertai perubahan yang bisa jadi radikal serta nantinya akan menghasilkan sebuah umpan balik, terutama dari penggunaan, secara cepat untuk melakukan desain ulang ditahap berikutnya. Secara umum tahapan model *prototyping* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2. Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*

Pendekatan *Prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi *Prototype*. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan *developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan.
2. Perancangan perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
3. Evaluasi *Prototype* klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan penulis dalam melakukan proses penggambaran sebuah rancangan dalam pemograman berorientasi objek. Adapun alat bantu analisis yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah perancangan diantaranya, use case dan scenario use case, activity diagram, sequence diagram, class diagram, component diagram dan deypelopment diagram.

1. **Use Case Diagram**

   Usecase adalah deskripsi fungsi dari sebuah system dari perspektif pengguna (interaksi antara system dan actor). Usecase bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system

dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan system disebut scenario. Dengan demikian usecase bisa dikatakan sebagai serangkaian scenario yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. Actor adalah abstraction dari orang dan system yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Stereotype adalah sebuah model khusus yang terbatas untuk kondisi tertentu. Untuk menunjukan stereotype digunakan symbol "<<"diawalnya dan ditutup">>" diakhirnya. <<extend>> digunakan untuk menunjukan bahwa satu usecase merupakan tambahan fungsional dari usecase yang lain jika kondisi atau syarat tertentu yang dipenuhi. Sedangkan <<include>> digunakan untuk menggambarkan bahwa suatu usecase seluruhnya merupakan fungsional dari usecase seluruhnya.

2. **Activity Diagram**

   Activity diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika procedural, proses bisnis dan alairan kerja dalam banyak kasus. Activity diagram mempunyai peran seperti halnya flowchart, akan tetapi perbedaannya dengan flowchart adalah activity diagram bisa mendukung perilaku parallel sedangkan flowchart tidak bisa.

3. **Skenario Use Case**

   Mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

4. **Sequance Diagram**

   Sequance Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Komponen utama sequence diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama. Message diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukan dengan progress vertical.

5. **Class Diagram**

   Class diagrams adalah gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

6. **Component Diagram**

   Component diagram adalah implementasi software dari sebuah class yang mewakili serangkaian atribut dan operation.

7. **Deployment Diagram**

   Deployment diagram menunjukan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakan bagian- bagian software yang berjalan pada bagian-bagian hardware. Bagian utama hardware/ perangkat keras adalah node ; yaitu nama umum untuk semua jenis sumber komputasi. Ada 2 tipe node yang mungkin. Processor adalah node yang bisa mengeksekusi sebuah component, sedangkan device tidak. Device adalah perangkat keras (seperti monitor dan printer) tipikalnya menjadi interface dengan dunia luar.

   Node mengandung artifact, artifac adalah manifestasi fisik dari software ; biasanya file-file yang bisa diekseskusi seperti : EXE.file, binner,dan lain-lain,

file jar, assembly atau script, atau file-file data, file-file konfigurasi, dokumentasi HTML dan lain-lain.

3.3 Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak merupakan suatu penelusuran yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk atau layanan yang sedang diuji. Pengujian perangkat lunak juga memberikan pandangan mengenai perangkat lunak secara nyata, yang bermanfaat dalam operasional bisnis untuk memahami tingkat risiko pada implementasinya. Suatu pengujian perangkat lunak bertujuan untuk menemukan suatu permasalahan yang terdapat diperangkat lunak yang diuji.

Untuk pengujian software peneliti menggunakan pegujian Black Box. Pengujian black box adalah cara pengujian dilakukan dengan hanya menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengujian black box bertujuan untuk menunjukan fungsi perangkat lunak tentang cara beroperasinya, apakah input dan output dapat berjalan dengan apa yang diharapkan.

Bebarapa jenis kesalahan yang dapat diidentifikasi :

1. Fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan pada interface.
3. Kesalahan pada struktur data atau akses database.
4. Kesalahan kinerja.
5. Kesalahan tujuan akhir.