BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini berisikan tentang gambaran tempat penulis melakukan penelitian, diantaranya tentang sejarah, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan pada perusahaan Industri CV. Boga Spring yang terletak dijalan Terusan Cimuncang Atas (Jln. R Edang Suanda No. 04) Pasir Leutik Bandung 40192.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

CV.Boga Spring didirikan oleh Bapak Teddy sejak tahun 1988. Bergerak dalam bidang penjualan aksesoris sangkar burung yang termasuk dalam *home industry* karena perusahaan industri termasuk dalam skala menengah. CV.Boga Spring menembus pasaran eksport yang begitu ketat *quality* kontrolnya karena telah berhasil memproduksi barang yang berkualitas.

Untuk memberikan hasil yang terbaik CV.Boga Spring selalu menyesuaikan produknya berdasarkan hasil penelitian produknya. Selain itu peningkatan dalam kualitas produk menjadikan CV.Boga Spring selalu bisa bersaing dengan perusahaan yang sejenisnya di Indonesia.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan Misi adalah acuan yang digunakan untuk pengembangan perusahaan dalam jangka panjang dalam upaya memperoleh masa depan yang lebih baik.

3.1.2.1. Visi CV.Boga Spring

Menjadi salah satu perusahaan home industry terbaik di Indonesia dan dapat memasarkan hasil produksi dalam skala nasional dan internasional.

3.1.2.2. Misi CV.Boga Spring

1. Membuat suatu produk barang dengan kualitas terbaik.
2. Ikatan yang baik dan menciptakan suatu kenyamanan dalam usaha.
3. Menjadi kegiatan usaha yang mengutamakan suatu hubungan

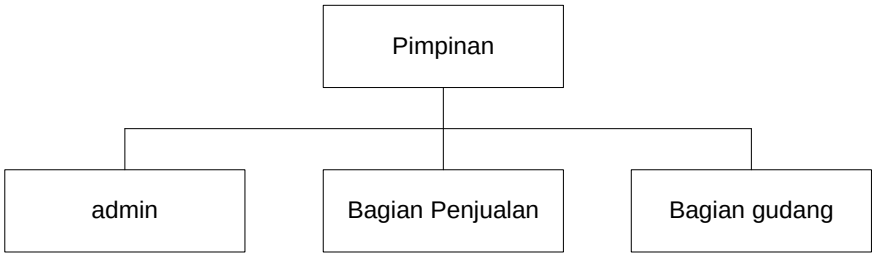
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam analisis struktur organisasi ini akan dijelaskan mengenai rangkaian aktifitas yang terdapat didalam perusahaan tersebut. Struktur organisasi merupakan susunan dari setiap jabatan yang sudah stabil dan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi orang yang tergabung dalam organisasi tersebut.

Dengan adanya struktur organisasi, maka setiap pimpinan atau bawahan mengetahui dengan jelas sampai dimana tugas dan fungsi yang harus dilaksanakan atau batas wewenang dan tanggung jawab yang harus dilaksanakan. Pembagian kerja adalah suatu keharusan didalam organisasi agar tidak menjadi tumpang tindih pekerjaan. Pembagian kerja bukan hanya perlu dilihat dari manfaat yang diperoleh dari penerapan spesialisasi, tetapi mewujudkan penempatan orang yang tepat.

STRUKTUR ORGANISASI

CV.Boga Spring



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

(Sumber : Data CV.Boga Spring *Bandung)*

3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi kerja adalah suatu rincian yang menunjukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas tugas yang harus dilakukan. Deskripsi tugas perlu dibuat agar masing – masing bagian mengerti akan kedudukan didalam organisasi.

Adapun uraian jabatan pada Perusahaan CV.Boga Spring Bandung, yaitu :

1. Pimpinan
    a. Menerima laporan penjualan secara berkala dariPenanggung jawab bagian penjualan yang berkaitan dengan perkembangan Perusahaan.
    b. Memiliki wewenang sebagai pengambil keputusan setiap kegiatan perusahaan.
2. Admin
    a. Memberikan informasi layanan yang diperlukan pelanggan.
    b. Mengelola data pelanggan yang akan melakukan pembelian atau pemesanan barang.

c. Melakukan input biaya.

d. Membuat laporan bulanan.

3. Bagian Penjualan

a. Membuat laporan penjualan secara berkala untuk pimpinan.

b. Mengolah transaksi penjualan.

c. Menerima pemesanan pelanggan.

4. Bagian Gudang

a. Melakukan pengecekan barang yang ada

b. Membuat laporan persediaan barang

3.2 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan penulis, diantaranya :

3.2.1 Desain Penelitian

Untuk studi kasus ini penulis akan mendesain penelitian ke dalam metode penelitian *action research* (tindakan) dan metode penelitian deskriptif. Metode deskriptif (*descriptive reasearch*) yaitu metode dalam penelitian suatu kasus dengan cara menuturkan pemecahan masalah dan mengumpulkan data sebagai gambaran keadaan objek yang diteliti berdasarkan fakta - fakta yang ada.

Sedangkan metode penelitian *action research* (tindakan) yaitu mengembangkan keterampilan – keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan baru dan memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual / lapangan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mendapat informasi yang dibutuhkan guna merancang perangkat lunak agar sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Dalam kegiatan pengumpulan data ini penulis menggunakan data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang diambil secara langsung, data ini diperoleh dari kegiatan observasi yaitu pengamatan langsung pada objek penelitian dan mengadakan wawancara dengan pihak yang terlibat. Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik :

1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada obyek penelitian. Pengumpulan dan pengamatan yang di lakukan yaitu dengan cara melihat dan mengumpulkan informasi Transaksi Penjualan yang sedang berjalan pada CV boga Spring.

2. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pewawancara (pengumupul data) dengan

responden (sumber data). Wawancara yang di lakukan yaitu kepada petugas atau pegawai CV Boga Spring**.**

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder ini berupa data dokumentasi dengan cara mengumpulkan data yang tertulis yaitu kegiatan memperoleh data dengan menganalisis dan mempelajari data-data atau dokumen seperti dokumen mutasi, pension, kenaikan pangkat yang di dapat dari sub bagian umum dan kepegawaian yang mengurusi kepegawaian meliputi mutasi, kepangkatan dan pensiun. Selain itu penulis mengumpulkan data dengan melakukan studi *literature.* Tujuan dari studi *literature* ini adalah untuk memperoleh referensi yang dibutuhkan dalam proses pengerjaan dan metode untuk menyelesaikan Skripsi. Pada tahap ini penulis mengumpulkan berbagai teori yang berhubungan dengan permasalahan yang ada dalam berbagai buku.

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

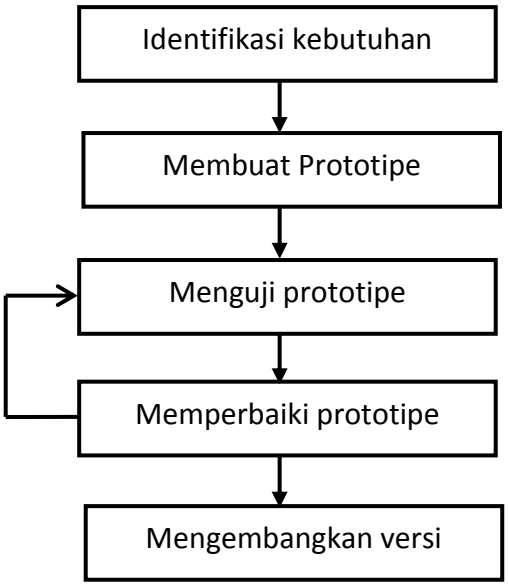
Metode Pendekatan Sistem adalah upaya untuk melakukan pemecahan masalah yang dilakukan dengan melihat masalah yang ada secara menyeluruh dan melakukan analisis secara sistem dan terstruktur. Pendekatan sistem diperlukan apabila kita menghadapi suatu masalah

yang kompleks sehingga diperlukan analisa terhadap permasalahan tadi, untuk memahami hubungan bagian dengan bagian lain dalam masalah tersebut, serta kaitan antara masalah tersebut dengan masalah lainnya.

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan terstruktur. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan adalah sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas. Metodologi ini mengendalikan penggunaan alat-alat dan teknik-teknik untuk mengembangkan sistem terstruktur. Alat-alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan pemograman terstruktur adalah *Flowmap*, Diagram Konteks, *Data Flow Diagram*(DFD), Kamus Data, Normalisasi, *Entity Relation Diagram*(ERD) dan Rancangan Input/ Output.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Abdul kadir (2003 : 416) prototype merupakan suatu metode dalam sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehinnga dapat dievaluasi oleh pemakai. Dalam pembuatan aplikasi ini digunakan teknik prototype yaitu diantaranya berupa tahap:



Gambar 3.2 Metode Prototipe

(**Sumber:** Abdul kadir, "*pengenalan sistem informasi"*2003:416)

Ada berbagai kelebihan jika kita menggunakan metode Prototipe dalam mengembangkan suatu sistem. Berikut adalah kelebihan dari metode Prototipe :

1. Pendefinisian kebutuhan pemakai menjadi lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
2. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi prototipe kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
3. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
4. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan. Menghemat biaya jika dibandingkan dengan menggunakan metode SDLC tradisional.

Selain mempunyai kelebihan Prototipe mempunyai beberapa kekurangan. Berikut adalah kekurangan dari Prototipe :

1. Sistem akan baik jika pemakai sunguh-sungguh meluangkan waktunya untuk menggarap prototipe.
2. Dokementasi sering terabaikan karena pengembangan lebih berkontrasi pada tahap pengujian dan pembuatan prototipe.
3. Waktu yang pendek dapat menghasilkan sistem yang tidak lengkap dan kurang teruji.
4. Jika proses pengulangan terlalu sering dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberikan respon yang negatif.
5. Apabila prototipe tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan protipe tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

Jadi berdasarkan pengertian kekurangan dan kelebihan Prototipe maka secara garis besar sasaran Prototipe adalah sebagai berikut :

1. Mengurangi waktu sebelum pemakai melihat sesuatu yang kongkret dati usaha pengembangan sistem.
2. Menyediakan umpan baik dari pemakai kepada pengembang dalam waktu singkat.
3. Membantu menggambarkan kebutuhan pemakai dengan kesalahan yang lebih sedikit.

4. Meningkatkan pemahaman pengembang dan pemakai terhadap sasaran yang seharusnya dicapai oleh sistem.
5. Menjadi keterlibatan pemakai sangat besar dalam analisis dan desain sistem.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Tahap perancangan disebut juga tahap pemecahan masalah yaitu dengan menyusun suatu algoritma, alur sistem, masukan, prosedur proses, keluaran, dan database. Proses perancangan diperlukan untuk menghasilkan suatu rancangan sistem yang baik, karena dengan rancangan yang tepat akan menghasilkan sistem yang stabil dan mudah dikembangkan di masa mendatang. Berikut ini akan dijelaskan rangkaian atau ruang lingkup system yang akan dirancang dengan memanfaatkan alat bantu seperti :

1. Flowmap

Flowmap adalah suatu diagram alir yang menggambarkan bagian-bagian apa saja yang terlibat dalam suatu sistem dan kegiatan apa saja yang dilakukan sistem dimulai dari penginputan sampai menghasilkan output yang dibutuhkan dan mengambarkan tentang gerakan dokumen yang dipakai didalam suatu sistem.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan pola penggambaran yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi tersebut dengan lingkungan dimana sistem tersebut ditempatkan. Dalam diagram konteks, sistem dianggap sebuah objek yang tidak dijelaskan secara rinci karena yang ditekankan adalah interaksi sistem dengan lingkungan yang akan mengaksesnya.

3. Data Flow Diagram

DFD merupakan peralatan untuk menggambarkan secara rinci mengenai sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan menunjukan dari dan ke mana data mengalir serta penyimpanannya. Secara umum, tahapan dimulai dari level 0, 1, 2, dan seterusnya. Level 0 menggambarkan sistem secara global hanya saja disertai dengan menggambarkan database yang akan menampung aliran data, namun semua proses hanya digambarkan sebagai sebuah sistem secara umum dan tidak terinci. Setiap penurunan ke tahapan yang lebih rendah, yaitu level 1, 2, dan seterusnya, maka proses – proses tersebut akan diuraikan lebih rinci dengan spesifikasi yang lebih jelas.

4. Kamus Data

Kamus data adalah peralatan yang ikut berperan dalam perancangan dan pembangunan sistem informasi karena berfungsi untuk menjelaskan arti aliran data dan penyimpanan dalam

penggambaran pada data flow diagram, mendeskripsikan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran, dan menjelaskan spesifikasi nilai dan satuan yang relevan terhadap data yang mengalir dalam sistem tersebut.

5. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah menciptakan atau merancang kumpulan data yang terhubung dan tersimpan secara bersama-sama. Dalam perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, ERD, Struktur file, Tabel relasi.

a. Normalisasi

Normalisasi adalah proses untuk mengubah suatu tabel yang memiliki masalah tertentu kedalam dua buah tabel atau lebih yang tak lagi memiliki masalah tersebut.

b. Tabel Relasi

Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

3.2.4 Pengujian Software

Proses pengujian berfokus pada logika internal software, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan – kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

Pemeliharaan Software akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan(perkecualian yang mungkin adalah software yang dilekatkan).

Perubahan akan terjadi karena kesalahan-kesalahan ditentukan, karena software harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan eksternalnya (contohnya perubahan yang dibutuhkan sebagai akibat dari perangkat peripheral atau sistem operasi yang baru), atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja.

Tujuan dari pengujian ini adalah diharapkan dengan minimal tenaga dan waktu untuk menemukan berbagai potensi kesalahan dan cacat. Harus didasarkan pada kebutuhan berbagai tahap pengembangan, desain dan dokumen lain atau program yang dirancang untuk menguji struktur internal, dan menggunakan contoh-contoh ini untuk menjalankan program untuk mendeteksi kesalahan. Pengujian sistem informasi harus mencakup pengujian perangkat lunak, pengujian perangkat keras dan pengujian jaringan pengujian Hardware, jaringan pengujian berdasarkan indikator kinerja spesifik yang akan, digunakan di sini, pengujian lebih jauh adalah pengujian perangkat lunak.

Dalam pengujian software ini menggunakan metode *Black Box*. Metode *Black Box* adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain

untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar. Tidak ada pengetahuan tentang struktur internal benda uji itu.

Uji coba blackbox berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan Interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan performa.
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.