BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek yang diteliti oleh penulis adalah suatu usaha yang bergerak dalam bidang olahraga adapun tempat Penelitian yang dilakukan di Red Gym Jl. Taman Saturnus L27 Margahayu Raya Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Pertama kali Reg Gym Fitness di dirikan di kota bandung tepat nya di jalan Jl. Taman Saturnus L27 Margahayu Raya Bandung pada tanggal 13 maret 2004.

Red Gym merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang olahraga yang di dalam nya melayani setiap orang yang datang untuk melakukan olahraga fitness dengan menyediakan peralatan fitness secara manual dan modern. Melayani jasa konsultasi yang diberikan oleh Red Gym dalam melakukan pembentukan tubuh yang diinginkan oleh member dan non member tersebut, selain itu Red Gym juga melayani penjualan dan pembelian suplemen-suplemen pendukung olahraga.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Adapun visi dan misi perusahaan sebagai berikut :

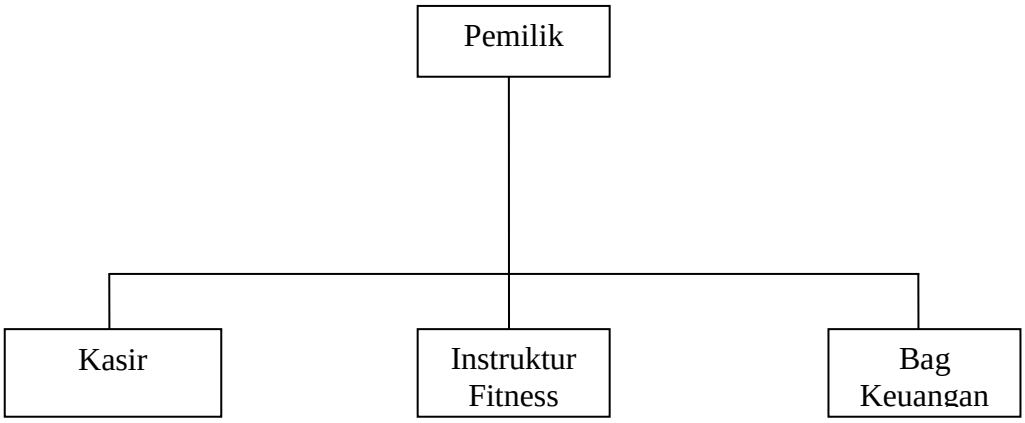
3.1.2.1.Visi Perusahaan

Visi Red Gym adalah menjadi salah satu perusahaan pusat kebugaran terbaik di Bandung yang memberikan keuntungan dan pelayanan maksimum kepada masyarakat terhadap pentingnya olahraga untuk kesehatan.

3.1.2.2.Misi Perusahaan

1. Menjadi unggulan dibidang pengembang dan pengelola hiburan khususnya pusat kebugaran dengan dilengkapi fasilitas dan pelayanan yang terbaik.
2. Menciptakan sinergi yang maksimal diantara sektor bisnis perusahaan terutama bisnis pusat kebugaran.
3. Menciptakan kesadaran kepada masyarakat pentingnya olahraga dalam kehidupan sehari – hari.
4. Mengedukasi masyarakat bahwa olahraga *fitness* adalah olahraga yang menyenangkan dan menyehatkan.

3.1.3. Struktur organisasi



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Red Gym

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Pemilik

   Mengamati perkembangan perusahaan, mengatur strategi pemasaran dan serta menerima hasil laporan pendapatan dan pengeluaran pada Red Gym dalam pembuatan hasil laporan perbulannya yang akan menjadi acuan ini untuk mengetahui apakah pada bulan tersebut Red Gym mengalami kerugian atau sebaliknya.

2. Bagian Keuangan

   Bertugas untuk mengamati hasil pendapatan perbulannya yang hasilnya akan di berikan kepada pemilik perusahaan berupa laporan akhir pendapatan dan Bertugas melayani segala transaksi-transaksi di perusahaan seperti transaksi non member, transaksi pendaftaran anggotaan member, perpanjangan keanggotaan, penjualan dan pembelian.

3. kasir

   Bertugas melayani dan mencatat segala transaksi-transaksi di perusahaan seperti transaksi penyewaan, pendaftaran anggota, perpanjangan keanggotaan,

   penjualan dan pembelian. Mengelola stok barang yang masuk dan keluar.

4. Instruktur *Fitness*

   Bertugas memberikan pengarahan dalam pengunaan alat-alat *fitness* mengenai teknik-teknik dalam olahraga *fitness* kepada anggotanya, memberikan usulan untuk mengatur pola makan, memberikan masukan

mengenai berbagai suplemen yang di butuhkan oleh tubuh, dan memberikan usulan untuk pengembangan *fitness* dilapangan kepada pimpinan.

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 Pelayanan Fitness Pada Red Gym Bandung." 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 set 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 peristiwa buatan manusia. Dalam hal melakukan penelitian di Red Gym Bandung 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 Red Gym Bandung 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 Red Gym Bandung 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 observasi yang dilakukan di Red Gym adalah di bagian pelayanan fitness mengamati proses jalannya kegiatan pelayanan fitness meliputi : transaksi non member, transaksi pendaftaran keanggotaan member, transaksi perpanjang keanggotaan member, transaksi penjualan dan pembelian yang ada di Red Gym.

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 pada bagian kasir.

3.2.2.2.Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah catatan tentang adanya suatu peristiwa, atupun catatan-catatan yang telah jauh dari sumber orisinil. dokumentasi adalah teknik pengumpulan data berupa dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Data sekunder yang digunakan berupa : formulir pendaftaran member, kartu perpanjang member, data harga kelas/program.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

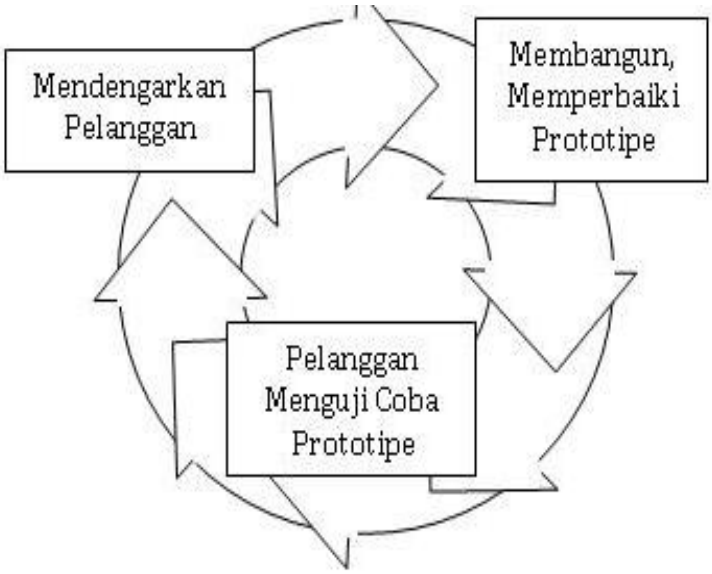
Adapun metode pendekatan dan pengembangan system yang di gunakan oleh penulis yaitu :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis dalam membuat sebuah Sistem Informasi Pelayanan Fitness Pada Red Gym Bandung 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 yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak yaitu dengan menggunakan metode pengembangan *prototype* yang dimana *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk suatu program dengan cepat dan bertahap dan prototype juga membuat suatu proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah.



Gambar 3.2. Pengembangan Prototype

Bedasarkan gambar diatas maka akan dijelaskan tahapan dari proses-proses tersebut diantaranya 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 lainnya.

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.

Bentuk-bentuk component :

a. Deployment Component adalah component yang menjadi basis dari executable system.
b. Work Product Component adalah file-file yang dibutuhkan untuk pembuatan deployment component.

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.

3.2.4. 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.