BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian yaitu toko Sugarindo Sukaregang Garut.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Toko Sugarindo adalah suatu perusahaan yang bergerang dibidang perdagangan barang jadi/ produk dari bahan dari bahan kulit samak. Toko ini didirikan pada tahun 1990, yang berlokasi di Jalan Gagak Lumayung no1 Sukaregang Garut. Pada awalnya toko yang menjual produk-produk dari bahan kulit ini didirikan dan dipimpin oleh Ema SR tahun 1990 setelah lulus SMA di jalan. Kemudian setelah menikah dan pindah keluar kota, toko kulit ini dikelola oleh ayahnya mulai tahun 1998-2008. Karena pada tahun 2008 tersebut ayah dari pendiri toko ini meninggal, maka pengelolaan toko ini dialihkan ke bapak Opik Rahman, adik dari Ema SR pendiri toko ini.

Hingga kini Toko Sugarindo terus mengembangkan usahanya hingga menjadi salah satu toko yang menjual barang-barang jadi dari kulit samak yang terkemuka di Garut dan bahkan luar daerah hingga keluar negeri, dan terus berbenah diri untuk mengembangkan produksinya dan dapat bersaing dengan perusahaan lain yang bergerak dibidang yang sama.

Adapun produk yang kini diproduksi oleh Toko Sugarindo berupa jaket, tas, alas kaki berupa sandal dan sepatu serta aksesoris dari bahan-bahan kulit.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Setiap perusahaan baik perusahaan kecil mapun perusahaan besar pasti memiliki Visi dan Misi dalam menjalankan usahanya. Begitu juga dengan Toko Sugarindo yang mempunyai Visi dan Misi tersendiri

1. Visi Perusahaan

Mewujudkan Toko Sugarindo sebagai perusahaan di bidang perdagangan barang jadi dari kulit yang berdasarkan perdagangan Islami.

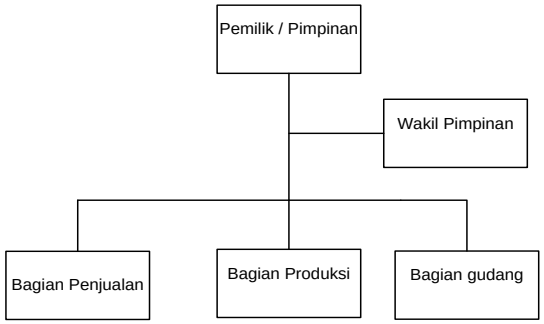
2. Misi Perusahaan

1. Menyediakan produk-produk yang berkualitas kepada konsumen dengan harga yang bersaing.
2. Menciptakan hubungan dan pelayanan yang optimal kepada konsumen dengan prinsip-prinsip perniagaan islami salah satunya yaitu menjaga kepercayaan para pelanggan (amanah).

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi adalah susunan komponen-komponen (unit-unit kerja) dalam organisasi yang menunjukkan adanya pembagian kerja dan meninjukkan bagaimana fungsi-fungsi atau kegiatan-kegiatan yang berbeda-beda tersebut diintegrasikan (koordinasi).

Adapun bentuk struktur organisasi di Toko Sugarindo adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Sugarindo

(Sumber : Bagian Penjualan Toko Sugarindo)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas (job description) merupakan suatu rincian yang menunjukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas-tugas yang harus di kerjakan oleh seorang personil di dalam suatu organisasi. Adapun deskripsi kerja masing-masing bagian yang ada didalam Toko Sugarindo adalah sebagai berikut :

1. Pemilik/Pimpinan

a. Pemegang dan penanggungjawab seluruh keputusan/kebijakan yang berkaitan dengan perusahaan.
b. Memberi pengarahan, memelihara, mengawasi langsung pelaksanaan atas kelancaran dan perkembangan usaha Toko Sugarindo.
c. Melihat laporan penjualan, pembelian dan persediaan barang.

2. Wakil Pimpinan

a. Bertugas mencatat seluruh siklus keuangan perusahaan.
b. Membuat laporan keuangan dan melaporkan kepada pemilik perusahaan.

c. Bertugas mengawasi, memelihara secara langsung pelaksanaan di toko Sugarindo jika pimpinan sedang dalam kepentingan lain.

3. Bagian Penjualan

a. Melakukan penerimaan pesanan dari konsumen

b. Melakukan transaksi dengan konsumen

c. Bertugas mencatat laporan penjualan barang dan melaporkannya ke pimpinan toko.

d. Melayani konsumen yang berbelanja di toko.

e. Bertanggung jawab terhadap keluarnya barang hasil penjualan yang telah dilakukan kepada bagian gudang .

4. Bagian Gudang

a. bertanggungjawab atas sirkulasi keluar masuknya barang di gudang.

b. Melaporkan laporan persediaan barang kepada pimpinan.

c. Melakukan pengadaan barang kepada supplier

5. Bagian Produksi

a. Bertugas memproduksi barang pesanan pelanggan sesuai instruksi pimpinan.

b. Menangani stok bahan baku untuk proses produksi.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada cirri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian tersebut dilakukan dengan cara-cara yang

masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indra manusia, sehingga orang lain pun dapat mengamatinya. Sistematis berarti proses yang dilakukan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu bersifat logis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif

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.

3.2.1.1 Metode Deskriptif

Metode penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai denga apa adanya. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Sehingga memperoleh gambaran tentang sistem serta mempelajari masalah yang ada dan menetapkan solusi yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah tersebut.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian.

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer yaitu :

1. Wawancara

   Wawancara adalah salah satu teknik dari metode survey yang merupakan metode pengumpulan data primer yang menggunakan pertanyaan lisan dan tertulis. Hal yang dilakukan dalam teknik wawancara ini yaitu melakukan tanya jawab dengan bagian penjualan dan gudang serta persediaan barang yang ada di bagian-bagian tersebut mengenai keadaan sistem yang sedang berjalan, kelebihan serta kekurangannya sebagai penunjang untuk pengembangan sistem yang baru.

2. Obeservasi

   Metode observasi adalah peroses pencatatan pola perilaku subyek (orang), objek (benda) atau kejadian yang sistematik tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti, yaitu dengan pelanggan gudang, dan bagian penjualan. Dalam metode ini

dilakukan peninjauan secara langsung ke lapangan mengenai pelaksanaan sistem yang berjalan khususnya pada bagian penjualan dan bagian gudang.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (dokumentasi)

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen- dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen yang akan dikumpulkan adalah data-data yang bersangkutan dengan sistem penjualan dan pengadaan barang yang ada di toko Sugarindo yaitu nota penjualan, buku transaksi penjualan, catatan barang di gudang dan nota pembelian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara penyelesaian persoalan yang di mulai dengan dilakukannya identifikasi terhadap adanya sejumlah kebutuhan- kebutuhan, sehingga dapat menghasilkan suatu operasi dari sistem yang diangggap efektif. Sedangkan metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan, yang membantu kita dalam pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem merupakan pendekatan bagaimana menggunakan alat-alat dan peraturan-peraturan yang melengkapi satu atau lebih tahapan-tahapan pengembangan sistem informasi. Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode terstruktur yang memiliki karakteristik berorientasi pada proses dan data, adapun alat-alat yang digunakan dalam metode pendekatan sistem adalah: diagram alir (*Flowmap*), diagram konteks (*context diagram*), diagram alir data (*Data Flow Diagram*), kamus data (*data dictionary*), *entity relational diagram* (ERD), normalisasi, dan Tabel Relasi.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *prototyping*. *Prototyping* adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. *Prototyping* disebut juga desain aplikasi cepat *(rapid application design/RAD)* karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem.

Sebagian pemakai kesulitan mengungkapkan keinginannya untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Kesulitan ini yang perlu diselesaikan oleh analis dengan memahami kebutuhan *user* dan menerjemahkannya ke dalam bentuk model (prototipe). Model ini selanjutnya diperbaiki secara terus menerus sampai sesuai dengan kebutuhan pemakai.

Perancangan kilat membawa kepada konstruksi sebuah *prototype*. *Prototype* tersebut dievaluasi oleh pemakai dan dipakai untuk menyaring

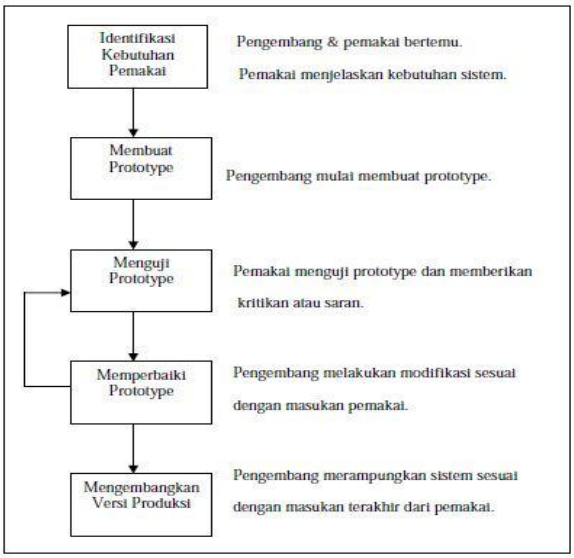
kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Iterasi terjadi pada saat *prototype* disetel untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukannya .

Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan *prototyipe*, langkah- langkah tersebut antara lain:

a. Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan *user*, supaya penulis bisa merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan *user*. Sebelum pada tahap perancangan, penulis menganalisis sistem dengan cara melakukan mengumpulkan data yaitu dengan *field reserch* (metode penelitian)/observasi, dan *interview* (wawancara) dan dengan cara literatur yaitu dengan dokumentasi terhadap kebutuhan yang diinginkan pemakai, baik dalam model *interface,* teknik, prosedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
b. Pada tahap kedua, penulis membuat *prototype* sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dirancang.
c. Pada tahap ketiga, penulis melakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemakai.
d. Pada tahap keempat, penulis akan menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pemakai, atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan dibongkar semuanya dan mulai dari awal lagi, dan setelah perbaikan sistem itu

selesai dikerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap yang ketiga yaitu dengan melakukan pengujian *prototype* kembali.

e. Pada tahap kelima, penulis mengembangkan versi produksi, penulis akan merampungkan sesuai dengan masukan terakhir dari pemakai dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui.



Gambar 3.2. Langkah-langkah Prototyping

(Sumber : *http://www.agungnugroho.net/langkah-langkah-prototype/*29 Februari 2013)

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu yang digunakan pada pendekatan terstruktur *yaitu Flow Map*, Diagram konteks, dan *Data Flow Diagram* (DFD).

1. Bagan Alir Data (*Flow Map*)

Flowmap adalah aliran data yang menggambarkan bagaimana Alur suatu data dalam sistem informasi. *Flowmap* meliputi formulir-formulir yang digunakan, seperti laporan, serta tembusan.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan model grafis yang menggambarkan sistem secara keseluruhan. Diagram konteks selalu berisi satu proses saja yang mewakili seluruh proses yang ada dari sistem informasi.

3. Data Flow Diagram

DFD menggambarkan arus data, penyimpanan data, dan proses yang mengubah data yang masuk. DFD sering digunakan untuk menggambarkan sistem yang telah ada, atau dalam mengembangkan sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa menghiraukan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir.

4. Kamus Data

Kamus data merupakan penjelasan tertulis mengenai data-data yang ada pada suatu basis data. Digunakan sebagai bahan untuk menyusun basis data yang diperlukan oleh sistem.

5. Basis Data

Basis data merupakan kumpulan data yang diperoleh berdasarkan kamus data dan tersimpan dalam media penyimpanan didalam suatu perusahaan atau dalam komputer.

a. Normalisasi

Normalisasi adalah proses mempelajari, membuat struktur dalam basis data menjadi lebih efisien dengan menghilangkan elemen-elemen yang berulang sehingga diperoleh elemen tunggal.

Secara umum Normalisasi memiliki tahapan seperti :

1. Bentuk Normal Pertama

   Pada bentuk ini, tidak terdapat beberapa elemen yang muncul berulang kali untuk satu entitas tertentu.

2. Bentuk Normal Kedua

   Bentuk normal kedua memerlukan suatu relasi yang telah memenuhi syarat bentuk normal pertama dan atribut bukan kunci memiliki ketergantungan penuh terhadap atribut kuncinya.

3. Bentuk Normal Ketiga

   Bentuk normal ketiga memerlukan relasi yang telah memenuhi syarat bentuk normalisasi pertama dan kedua. Pada bentuk ini juga nilai atribut tidak bergantung pada atribut lainnya dalam entitas yang sama.

b. Tabel Relasi

Tabel relasi menggambarkan hubungan yang terjadi dalam basis data dengan menampilkan kedalam bentuk tabel-tabel yang terdiri dari sejumlah barisan dan kolom yang memudahkan untuk memahami hubungan antar tabel.

3.2.4. Pengujian Software

Metode pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Untuk pengujian software pada penelitian ini yang akan digunakan adalah pengujian black-box.

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black-box bukan merupakan alternatif dari teknik white-box, tetapi mengungkap kelas kesalahan dari pada metode white-box. Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

a. Fungsi yang tidak benar atau hilang

b. Kesalahan interface

c. Kesalahan dalam stuktur data atau akses database eksternal

d. Kesalahan kinerja

e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.