BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan lokasi dimana penelitian berlangsung yaitu di Toko Rofina Shoes Jl.Cibaduyut Raya No.41 Bandung, Jawa Barat,Telp. (022) 5412174, adapun sejarah singkat perusahaan, visi, misi, tujuan, struktur organisasi Toko Rofina Shoes dan deskripsi tugas tersebut adalah sebagai berikut :

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Toko Rofina Shoes merupakan salah satu toko yang bergerk di bidang penjualan sepatu dan sandal Toko Rofina Shoes berdiri pada tahun 1980 di padang seiring dengan perkembangan jaman maka toko rofina shoes memutuskan untuk pindah ke bandung pada tahun 1990.dari perjalanan pindah ke bandung bapak H.mayzwar mengalami jatuh bangun pendapatan tiap bulan menurun dan hampir gulung tikar dalam usahanyah ,namun dengan usaha yang gigih H.mayzwar berhsil merubah keadaan pendapantan tiap bulan meningkat dan bangunan toko rofina shoes pun mengalami renofasi bahkan membuka cabang di pusat perbelajaan di bandung.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Dalam melakukan usahanya Toko Rofina Shoes memiliki Visi dan Misi sebagai berikut :

1. Visi

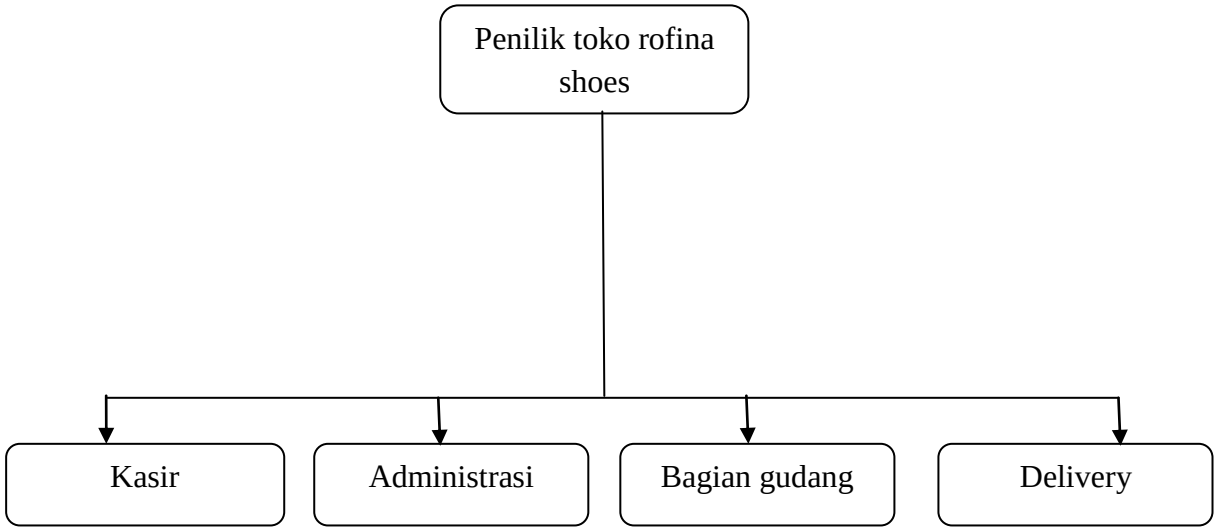
Memberikan kinerja pelayanan terhdap konsumen dengan sebaik-baiknya dan memasarkan produk-produk Toko Rofina Shoes

2. Misi

Toko Rofina Shoes bersama – sama membangun usaha untuk mencari keuntung, dan memasarkan produk-produk terbaik hasil karya pengrajin Cibaduyut.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini adalah struktur organisasi Toko Rofina shoes.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Rofina Shoes

3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi Jabatan di Toko Rofina shoes motor :

A. Penilik toko rofina shoes

1. Menjalin komunikasi dan hubungan kerja internal dan eksternal

2. Bertangguang jawab untuk memimpin seluruh karyawan
3. Bertanggung jawab atas kemajuan dan tercapainya tujuan perusahaan yang sesuai dengan yang di harapkan
4. Menjaga keharmonisan karyawan
5. Menerima laporan keluar masuk masuk barang

B. Bagian kasir

1. Melayani dan menyapa customer dengan baik
2. Bertanggung jawab terhadap uang setoran

C. Administrasi

1. Melakukan pencatatan transaksi secar seluruh transaksi
2. Mencatat nilai pendapatan dan omset toko
3. Menyiapkan laporang keuangan bulanan
4. Mengevaluasi dan menyusun laporan
5. Mempersiapkan dokumen – dokumen

D. Bagian gudang

1. Mencatat kelaur masuk barang
2. Mempersiapkan barang yang akan di kirim
3. Mengatur dan mengecek persediaan barang yang ada di gudang

E. Delivery

1. Mengirim barang kepada pelanggan disertai surat bukti berupa surat jalandan faktur.
2. Bertanggung jawab terhadap barang yang dibawa selama dalam perjalanan.

3.2. Metode Penelitian

Metode yang di gunakan oleh peneliti yaitu dengana cara mengambil data secara langsung ke objek tempat penelitian,yaitu Toko Rofina shoes, metode penelitian yang di gunakan penulais di ataranya

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan pedoman dalam melakukan penelitian dengan cara metode deskriptif, yaitu merupakan suatu metode yang pada tahapan pertama penulis melakukan penrancangan,pengupulan data,dan melakukan analisa,pengambilan kesimpulan dan membuat laporan kegiatan selama kegiatan penelitian.

3.2.2. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

1.Observasi

Dalam pengumpulan data peneliti melakukan pengamatan secara langsung dengan datang ke lokasi penelitian dan meninjau hal-hal yang akan di eliti

2. Wawancara

Melakukan Tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terlibat untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan.

3.2.2.2. Sumber data sekunder (Dokumentasi)

Data sekunder yaitu data yang di peroleh secara langsung dengan teknik dokumentasi dengan cara membaca buku di pepustakaan,internet dan sumberlain yang berhubungan dengan objek permaslahan yang di bahas. sehingga dapat di peroleh data - data yang sesuai dengan pengembangan sistem.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem adalah salah satu cara untuk mengidentifikasi kebutuhan kebutuhan,sehingga dapat menghasilkan sitem informasi yang efektif .

3.2.3.1. Metode pendekatan Sistem

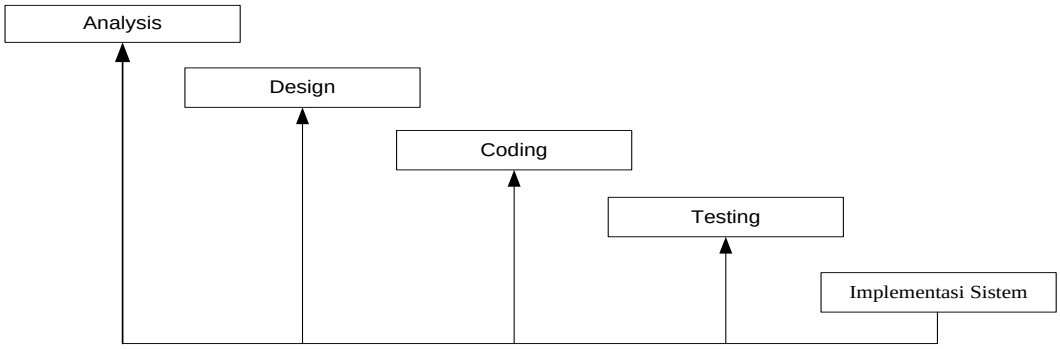
Metode pendekatan system berorintasi pada data yaitu analisis dan perancnagan terstuktur.yang menekankan pada karakteristik data yang akan di proses dimana data yang digunakan adlah data barang,data not penjualan dan pembelian dan data laporan,dengan alat bantu:

1. Diagram Konteks
2. Data Flow Diagram
3. Data Flow Diagram
4. Kamus Data

3.2.3.2. Metode pengembangan sistem

Metodologi yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan sistem informasi penjualan ini yaitu dengan menggunakan model *waterfall*. Metode

pengembangan sistem *waterfall* merupakan urutan kegiatan langkang-langkah yang terdapat dalam metode waterfall



Gambar 3.2 Waterfall

(Sumber : Andy Down Town Enginneering Computer interface)

1. Analysis

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa malakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Design

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen ini lah yang akan digunakan *proggrammer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Coding

Coding merupan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

4. Testing

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. Maintenace

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. Flow Map

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan uruturutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih

kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. Flowmap biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah

khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks digunakan untuk menggambarkan sistem penjualan barang secara garis besar dan keseluruhan. Diagram konteks dirancang untuk memperhatikan masukan yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan oleh sistem.

3.Data Flow Diagram

Digram aliran data pada sistem penjualan barang merupakan salah satu gambaran mengenai semua kegiatan dan aktifitas penjualan barang untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan mudah untuk dipahami di dalam kegiatan proses pengolahan data.

4.Kamus Data

Dengan menggunakan kamus data , dapat mengetahui data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dapat digunakan dengan

dua tahap yaitu tahap analisis dan perancangan sistem. Pada tahap menganalisis suatu sistem, kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi analisis dan pemakai sistem, mengenai data yang masuk kedalam sistem dan informasi yang dibutuhkan dalam sistem. Sedangkan dalam tahap perancangan sistem, kamus data yang digunakan untuk merancang input,merancang laporan- laporan dan database.

5. Perancangan Basis Data

a.Normalisasi

Pada proses normalisasi selalu diuji dengan berbagai kondisi seperti menambah (*insert*), menghapus (*delete*), mengubah (*update*), melihat (*review*). Pada sebuah database dan bila terdapat kesulitan pada pengujian tersebut, maka relasi yang haris dipecahkan lagi menjadi beberapa *table* sehingga bentuknya menjadi database normal .

Tujuan dari normalisasi adalah :

1. Mengurangi keanekaragaman data
2. Mengurangi terjadinya penyimpangan dalam operasi *insert, delete, update*.

Bentuk-bentuk normalisasi adalah :

1. Bentuk tidak normal (*un-normalized*)

   Merupakan kumpulan data yang direkam , tidak ada keharusan mengikuti format tersebut.

2. Bentuk Normal Satu (1-NF)

Mempunyai ciri setiap data dibentuk dalam file data, data dibentuk dalam satu record dan nilai dari field-field berupa automatic value.

3. Bentuk Normal Dua (2-NF)

   Untuk membentuk normal kedua tentukan kunci fieldnya yang bersifat unik dan dapat mewakili atribut lain yang menjadi anggotanya.

4. Bentuk Normal Tiga (3-NF)

   Untuk menjadi bentuk normal ketiga, maka relasi haruslah berada dalam betuk normal kedua dan semua atribut bukan primer tidak mempunyai hubungan transitif.

b. Tabel Relasi

Tabel relasi, untuk menggambarkan hubungan antar entitas luar dengan sistem entitas relasi diagram dengan menggunakan presepsi yang terdiri dari sekumpulan objek dasar yaitu entitas dan hubungan antar entitas.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian software adalah proses di mana untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Pengujian atau testing software sangat penting untuk dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas software, dan juga menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi, disain dan pengkodean.

3.2.4.1. Black Box

Black box merupakan pengujian ini bertujuan untuk menunjukan fungsi perangkat lunak tentang cara beroperasinya, apakah pemasukan data keluaran

telah berjalan sebagaimana yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan secara eksternal selalu dijaga kebenarannya.

Pada pengujian *black box*, mencoba beragam masukan dan memeriksa keluaran yang dihasilkan. Teknik pengujian *black box* juga dapat digunakan untuk pengujian berbasis skenario, dimana isi dalam sistem mungkin tidak tersedia untuk diinspeksi tapi masukan dan keluaran yang didefinisikan dengan *use case* dan informasi analisis yang lain.

Adapun faktor-faktor pengujian *black-box* adalah :

1. *File integrity*

Menekankan pada data yang dimasukkan melalui aplikasi akan tidak bias diubah. Prosedur yang akan memastikan bahwa file yang digunakan benar dan data dalam file tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

2. *Service levels*

Menekankan bahwa hasil yang diinginkan didapat dalam waktu yang diinginkan oleh *user*. Untuk mencapai keinginan tersebut, harus dilakukan penyesuaian antara keinginan *user* dengan sumber daya yang ada

3. *Ease of use*

Menekankan perluasan usaha yang diminta untuk belajar, mengoprasikan dan menyiapakan inputan, dan menginterpretasikan output dari sistem. Faktor ini tersangkut dengan *usability* system terhadap interaksi antara manusia dan system.

4. *Authorization*

Menjamin data diproses sesuai dengan ketentuan manajemen. *Authorization* menyangkut proses transaksi secara umum dan khusus.

Fokus Pengujian *Black box testing* yaitu sebagai berikut :

1. Menguji fungsi-fungsi khusus dari aplikasi.
2. *Test input* dan *output* untuk fungsi yang ada tanpa memperhatikan prosesnya.

Beberapa jenis kesalahan yang dapat di identifikasi :

1. Fungsi tidak benar atau hilang,
2. Kesalahan antar muka,
3. Kesalahan pada struktur data (pengaksesan basis data),
4. Kesalahan inisialisasi dan akhir program, dan Kesalahan performasi.