BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek yang dijadikan penelitian ini adalah *Wedding Organizer* Wida Wedding Cimahi. Berikut adalah sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas yang penulis peroleh langsung dari tempat penulis teliti

3.1.1. Sejarah Singkat Wida Wedding

Wida Wedding dididirikan oleh Wida selaku pimpinan perusahaan pada Wida Wedding , wanita kelulusan Upi pada jurusan ekonomi akuntasi ini memilih berwirausaha , bermula dengan hobi merias diri sendiri , pada tahun 2002 Wida mempunyai ide untuk membuka jasa rias pengantin , lalu pada tahun 2006 kakak laki laki dari Wida mengajak Wida melebarkan bisnis menjadi *Wedding organizer* karena melihat peluang yang pasar yang sangat bagus pada bisnis ini , kemudian di pertengahan tahun 2006 baru lah Wida mulai melebarkan bisnis menjadi *Wedding Organizer* hingga saat ini.

3.1.2. Visi dan Misi Wida Wedding

Adapun visi dan misi yang ada pada *Wedding Organizer* Wida Wedding sebagai berikut :

1. **Mengabdi untuk Kepuasan**

   Kami menyediakan paket pernikahan lengkap, sehingga dapat menghemat waktu anda yang sangat berharga. Kami menyiapkan Tata rias, Aneka Busana, Dekorasi, Foto & Video,

Pager Ayu/ Bagus, Catering, Upacara Adat / Kesenian, Mobil Pengantin, Kartu Undangan, Cenderamata dan MC

2. **Menebar Pesona**

   Melalui tata rias yang sesuai dengan kepribadian anda serta paket perawatan tubuh, kami ingin membuat anda tampil lebih mempesona, cantik, sehat dan terawat di hari yang sangat indah

3. **Mengabadikan Harapan**

   Dengan perlengkapan dokumentasi yang profesional, kami akan mengabadikan saat paling penting yang terjadi hanya sekali seumur hidup

4. **Meramu Kekaguman**

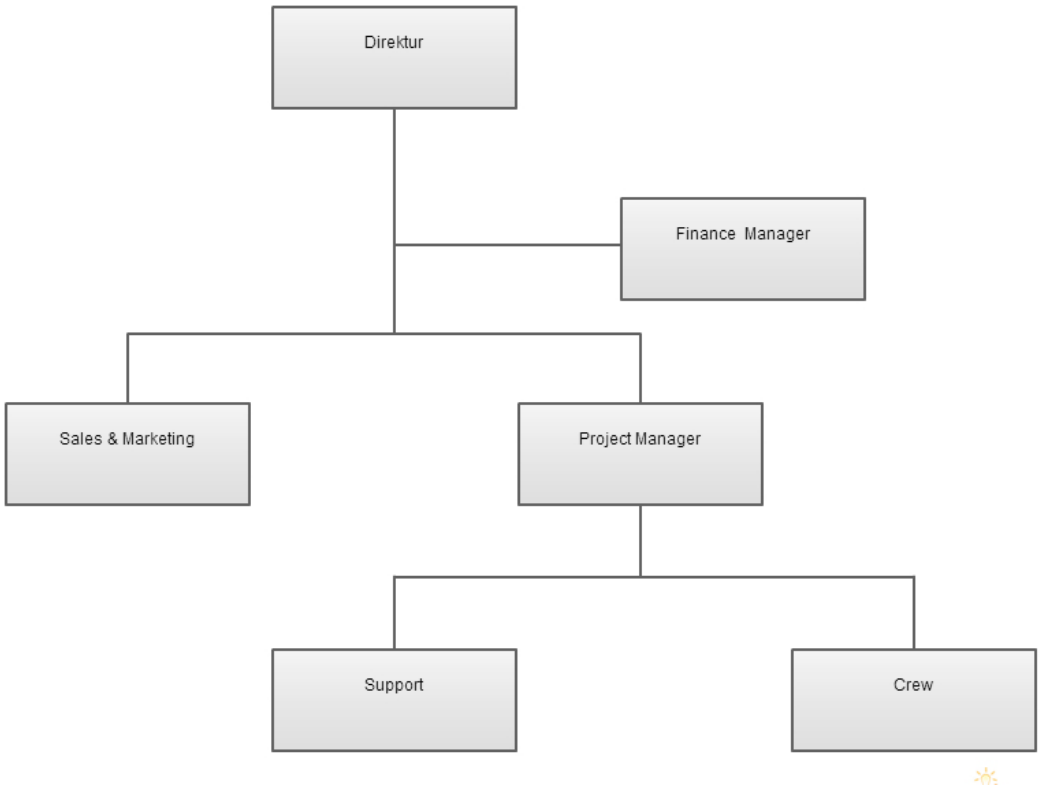
   Dengan busana dan dekorasi terbaik, kami ingin menjadikan anda seperti Ratu dan Raja yang bergengsi pada hari resepsi pernikahan anda

5. **Menjaga Tradisi**

   Kami juga menyiapkan beragam keperluan upacara adat dan kesenian sehingga tradisi akan tetap lestari.

3.1.3. Struktur Organisasi Wida Wedding

Berikut adalah struktur organisasi yang ada pada *Wedding Organizer* Wida Wedding Cimahi .



Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Perusahaan Wida Wedding

3.1.4. Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi tugas dari masing – masing bagian yang ada pada struktur organisasi di atas sebaga berikut :

1. Direktur

Bertanggung jawab menangani seluruh Managemen Weeding Organizer dan mengawasi kerja seluruh bagian Wabas *Wedding Organizer* serta memimpin dan menggerakan seluruh crew wabas *wedding organizer*.

2. Finance Manager

Bertang gung jawab menangani seluruh keuangan *wedding organizer*, penerimaan pelunasan dari klien dan pengeluaran dana

wedding organizer untuk mendukung kebutuhan penanganan suatu pekerjaan

3. Sales & Marketing

Bertanggung jawab unutk mencari klien dan melakukan prospek pada calon klien serta melakukan kesepakatan dengan klien dan menyampaikan konsep yang diinginkan klien pada project manager.

4. Project Manager

Bertanggung Jawab memimpin pada saat hari – H dapat bekerja sesuai dengan konsep yang telah dibuat dan menyukseskan acara tersebut

5. Crew

Bertugas menyelesaikan tugas yang dibebankan pada saat berlangsungnya acara dan melakukan persiapan dan pemeriksaan ulang seluruh kelengkapan acara.

6. Support

Bertugas menyelesaikan tugas yang dibebankan pada saat acara berlangsung.

3.2. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2008:5) metode penelitian adalah " cara ilmah untuk mendapatkan data yang *valid* dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang bisnis".

Dari uraian diatas maka penulis menyimpulkan bahwa metode penelitian merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti dalam menganalisis data untuk memberikan solusi terhadap suatu kondisi yang bermasalah

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti di Wida Wedding adalah menggunakan metode penelitian Eksploratif. Menurut Dr. J.R Raco (2010:50) “Metode penelitian eksploratif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang digunakan untuk mencari tahu lebih mendalam lagi tentang suatu kasus untuk kemudian dapat memberikan suatu hipotesis.”

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa metode eksploratif disini mencari permasalah permasalahan yang terjadi serta mencari kekurangan terhadap yang ada pada perusahaan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan sistem informasi tentunya diperlukan jenis Sumber data yang akurat sesuai dengan sistem yang akan dibangun, oleh karena itu dibutuhkan suatu teknik dalam pengumpulan data yang tepat. Jenis data tersebut dibagi menjadi dua yaitu Sumber data Primer dan Sumber data Sekunder, berikut penjelasan tentang teknik pengumpulan data Primer dan Sekunder yang peneliti gunakaan sebagai berikut:

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Menurut Sugiyono (2008:62) ” Sumber data primer adalah sumber langsung yang memberikan pada pengumpul data” sedangkan menurut Ruslan (2003:29) “data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian perorangan kelompok dan organisasi.” Dari uraian tersebut penulis menyimpulkan sumber data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Data diperoleh secara langsung dalam kegiatan bisnis yang berlangsung pada Wida Wedding Cimahi. Adapun metode penelitian yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data dan informasi berupa :

1. Obs**ervas**i

   Disini penulis melakukan pengamatan terhadap semua kegiatan maupun proses yang akan diteliti secara langsung di tempat penelitian yaitu di Wida Wedding yang bertempat di jalan cihanjuang no 127 kota cimahi, penulis mengamati proses pelayanan dalam pembuatan undangan pernikahan dari melakukan pemesanan hingga pengambilan undangan

2. Wawa**ncara**

   Disini penulis melakukan dialog langsung kepada orang yang dianggap bisa memberikan informasi yang di oleh penulis yaitu kepada Rani, Rani merupakan assistant dari Wida, Wida selaku pimpinan telah memberikan kuasa kepada Rani

untuk melayani & memberi yang saya butuhkan disitu. Penulis melakukan wawancara terhadap Rani penulis melakukan sesi Tanya jawab mengenai kegiatan yang ada di perusahaan dan menanyakan tentang struktur organisasi , sejarah perusahaan lalu mulai ke bahan untuk skripsi yaitu mengenai pembuatan undangan pernikahan secara konvensional. Wawancara ini bertujuan untuk memperjelas atas fakta atau informasi yang diperoleh melalui observasi.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Menurut Ruslan (2003:29) " Data sekunder adalah data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi (tersedia) melalui publikasi dan informasi yang dikeluarkan diberbagai organisasi atau perusahaan. Seperti dari buku, media cetak, media elektronik, serta media online dan sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian ".

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan Data sekunder yaitu data – data yang diperoleh secara tidak langsung yang data nya diperoleh dari berbagai sumber tapi informasi yang didapat masih berhubungan dengan penilitian.

3.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penilitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

3.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek (*Object Oriented)*. Menurut Adi Nugroho (20010:4) Pendekatan berorientasi objek merupakan cara berfikir baru serta berlogika dalam menghadapi masalah-masalah yang akan di atasi dengan bantuan komputer. OOP mencoba mencoba melihat permasalahan lewat pengamatan dunia nyata dimana setiap objek adalah entitas tunggal yang memiliki kombinasi struktur data dan fungsi tertentu. Pendekatan berorientasi objek terdiri dari analisis berorientasi objek *(OOA)* dan desain berorientasi objek *(OOD)*. Analisis berorirentasi objek *(OOA)* dimulai dengan menyatakan suatu masalah, analisis membuat suatu model situasi dari dunia nyata, menggambarkan sifat yang penting. Sedangkan Desain berorientasi objek (*OOD)* merupakan tahap lanjutan setelah *(OOA)*, dimana tujuan sistem diorganisasikan kedalam sub-sistem berdasarkan struktur analisis dan arsitektur yang dibutuhkan.

3.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan adalah model prototype. Karena dengan model tersebut dapat merancang sebuah sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Prototype memberikan ide bagi pembuat maupen pemakai tentang cara kerja sistem yang berfungsi dalam bentuk lengkapnya, proses menghasilkan sebuah prototype disebut prototyping.

Menurut Hanif Al Fatta (2007:36)Prototyiping adalah proses literatif dimana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang berkerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerja sama pengguna dan analis.

Prototype sistem informasi bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dimodifikasi kembali, dikembangkan, ditambahkan atau digabungkan dengan sistem informasi yang lain bila perlu.

Tahapan – tahapan dalam Prototyping adalah sebagai berikut:

1) Pengumpulan kebutuhan : user dan pengembang bersama-sama mendefinisakan format seluruh perangkat lunakm mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2) Membangun prototyping : membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada user (missal dengan membuat input dan output).
3) Evaluasi prototyping : evaluasi ini dilakukan oleh user apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan user.
4) Mengkodekan sistem ; dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai

5) Menguji sistem ; setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan white box, black box, basis path, pengujian arsitektur dan lain-lain.
6) Evaluasi sistem ; user mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.
7) Menggunakan sistem ; perangkat lunak yang telah diuji dan diterima user siap untuk digunakan .

Prototyping bekerja dengan baik pada penerapan-penerapan yang berciri sebagai berikut:

1. Resiko tinggi Yaitu untuk masalah-masalah yang tidak terstruktur dengan baik, ada perubahan yang besar dari waktu ke waktu, dan adanya persyaratan data yang tidak menentu.
2. Interaksi pemakai penting.
3. Perlunya penyelesaian yang cepat
4. Perilaku pemakai yang sulit ditebak
5. Sistem yang inovatif. Sistem tersebut membutuhkan cara penyelesaian masalah dan penggunaan perangkat keras yang mutakhir.

Perkiraan tahap penggunaan sistem yang pendek

3.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu yang digunakan analisis dan perancangan sisitem yaitu menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Menurut Adi Nugroho (2010:6) *Unified Modeling Language* (UML) adalah "'bahasa' pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma 'berorientasi objek' Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan – pemasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami ".

OOP (*Object Oriented Programming*) dengan beberapa diagram, diantaranya:

1. *Use case diagram*

   Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan system

2. *Class diagram*

   Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class diagram* menggambarkan

struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, *asosiasi*, dan lain-lain.

3. *Activity diagram*

   Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

   Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity* diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

4. *Sequence diagram*

   Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai *respons* dari

sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara *internal* dan *output* apa yang dihasilkan.

5. *Collaboration diagram*

   Collaboration diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti *sequence diagram*, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian *message*. Setiap *message* memiliki *sequence number*, di mana *message* dari *level* tertinggi memiliki nomor 1. *Messages* dari *level* yang sama memiliki *prefiks* yang sama.

6. *Component diagram*

   Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi code, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik library maupun *executable*, baik yang muncul pada compile time, link time, maupun run time. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa interface, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

7. *Deployment diagram*

   Deployment/physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. Sebuah node adalah *server*, *workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-*deploy* komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar node (misalnya *TCP/IP*) dan requirement dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.

3.3.4. Pengujian *Software*

Faktor pengujian *software* adalah 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. Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu :

1. *White Box Testing*

   Pengujian White Box (glass box) adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian.

2. *Black Box Testing*

   Pengujian Black Box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangka lunak. Metode ini

digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian Black Box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Agar software dapat dikatakan layak atau sesuai dengan kebutuhan pengguna perangkat lunak maka dibutuhkan pengujian yang dapat menilai suatu software itu layak atau tidak digunakan. Dalam hal ini pengujian menggunakan Black Box Testing karena untuk mengetahui perangkat lunak berfungsi dengan benar atau tidak. Ujicoba 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.