BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Di dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai objek penelitian yaitu Toko Sepatu Gisty yang berlokasi di jl.Moch. Ali Sukasari Ciranjang Cianjur.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Toko Sepatu Gisty merupakan sebuah toko spatu yang berada di kota ciranjur, berdiri sejak akhir tahun 2012. Dimana awalnya sang pemilik hanya bekerja sendiri, dari memproduksi, memasarkan serta mengelola semua data dan keuangan. Seiring meningkatan produksi dan pemasaran pemilik mempekerjakan 1 karyawan untuk membantu pemasaran. Tentu saja karyawan ini sangat membantu dalam kegiatan transaksi dan produksi hingga membuat Gisty semakin meningkat. Meski masih terbilang baru tapi Gisty sudah mampu bersaing dipasaran, walau belum banyak yang tahu produknya tapi Toko Sepatu Gisty selalu mampu mempertahankan ke stabilan dalam Produksi dan pemasaran.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi

Visi dari Gisty yaitu meningkatkan kwalitas spatu yang berbahan nyaman dan desain yang Modern. Dapat menjangkau wilayah-wilayang yang masih kesulitan dalam produksi barang-barang Gisty.

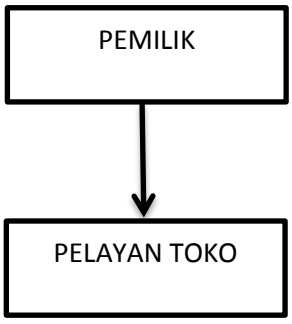
Misi

Misi dari Gisty adalah agar dapat menjadi tempat pilihan Masyarakat khususnya anak muda dalam mencari spatu yang nyaman dan modern untuk sehari-hari, serta menginginkan tidak hanya kalangan menengah keatas saja yang bisa memakai produk sukses sport tapi semua kalangan pun bisa membeli dengan harga terjangkau.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi dapat dikatakan sebagai pola hubungan antara komponen atau bagian yang mempunyai kemampuan untuk suatu organisasi, sedangkan organisasi adalah merupakan sebuah wadah bagi sekumpulan orang yang memiliki kepentingan sama agar mengadakan kerjasama dalam mencapai suatu tujuan yang telah di tetapkan.

Berikut ini adalah struktur Organisasi di sukses sport :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Pemimpin mempunyai tugas :
    1. Merupakan pemilik perusahaan yang bertugas hanya sebagai pengawas, mengatur, mengambil keputusan dalam seluruh kegiatan Perusahaan.
    2. Mengorganisasikan kegiatan di Toko spatu Gisty.
    3. Menerima dan memerikasa Laporan Pembelian, Laporan Pemesanan, dan Laporan penjualan Barang.
    4. Melakukan kebijakan-kebijakan dalam segala aspek perusahaan.
2. Bagian pelayan toko :
    1. Mengecek barang.
    2. Mencatat barang yang masuk dan keluar.
    3. Bertanggung jawab atas kondisi barang.
    4. Mengatur pengiriman barang dan pengeluaran barang.
    5. Mengontrol persediaan barang.
    6. Menerima dan mencatat pesanan barang.
    7. Merupakan kasir untuk menerima pembayaran dari konsumen.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian study kasus. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun suatu peristiwa pada masa sekarang.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini akan digunakan metode penelitian deskriptif dan metode penelitian tindakan.

Pengertian metode deskriptif yaitu, "Tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang. Metode deskriptif lebih merupakan istilah umum yang mencakup berbagai teknik deskriptif. Diantaranya ialah penyelidikan yang menuturkan, menganalisa, dan mengklasifikasikan, penyelidikan dengan teknik survey, dengan teknik interview, angket dan observasi."

Sedangkan pengertian Action research atau penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dalam penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan, menginterpretasi dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi. Action research dalam pandangan tradisional adalah suatu kerangka penelitian pemecahan masalah, dimana terjadi kolaborasi antara peneliti dengan client dalam mencapai tujuan.

Penulis menggunakan metode penelitian tindakan untuk menentukan rancangan program yang akan dibuat untuk pemecahan masalah.

3.2.2. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data yang penulis lakukan dalam penulisan skripsi ini yaitu sebagai berikut:

3.2.2.1. Sumber Data Primer

1. Observasi

   Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan langsung terjun ke lapangan untuk mengamati permasalahan yang terjadi dalam perusahaan secara langsung ditempat kejadian. Disini penulis mengumpulkan data – data secara langsung mendatangi Toko sepatu Gisty.

2. Wawancara

   Wawancara merupakan salah satu usaha atau percobaan secara sistematis, untuk mengumpulkan informasi yang kita butuhkan dari seseorang.Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan lengkap, untuk menyusun sistem yang baru agar sesuai dengan kebutuhan sistem organisasi.

Penulis melakukan wawancara langsung dengan Pemilik Toko sepatu Gisty . Dimana penulis melakukan wawancara untuk untuk memperoleh data mengenai Toko sepatu Gisty yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

3.2.2.2.Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode Dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan penulis untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sistem informasi E-Commerce, dimana data tersebut didapatkan melalui media elektronik, buku dan jurnal.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Didalam pemahaman masalah dilakukan suatu pendekatan sistem yang berisikan serangkaian langkah-langkah pemecahan masalah sehingga didapatkan solusi alternative yang dipilih. Kemudian akan dilanjutkan dengan pengembangan sistem untuk menyelesaikan persoalan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

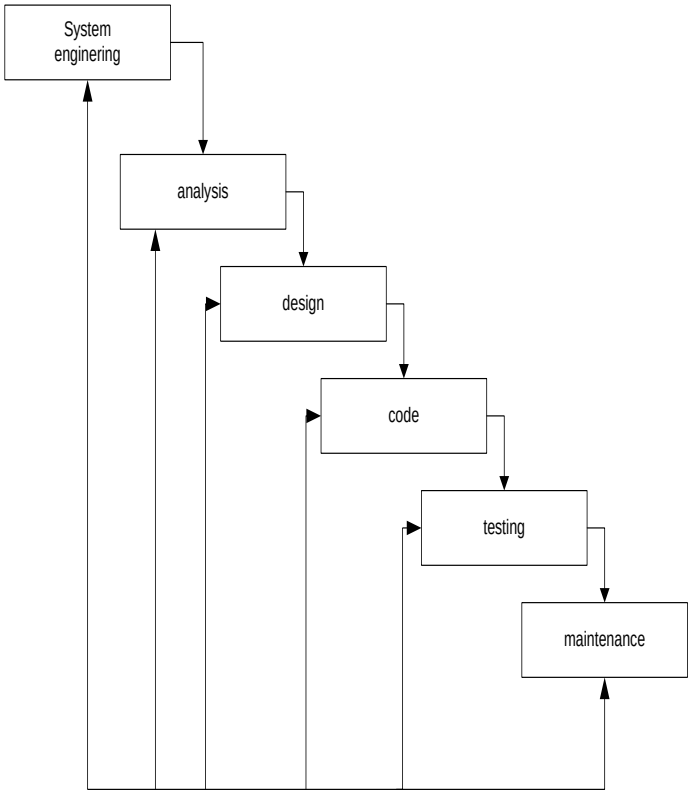
Metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu pendekatan terstruktur. Dimana menurut Jogiyanto (2005:57), melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:59), didalam sebuah pengembangan sistem informasi, perlu digunakan sebuah metedologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pengembangan ini. Dengan mengikuti metode-metode atau prosedur-prosedur yang diberikan oleh suatu metedologi maka pengembangan sistem diharapkan akan dapat diselesaikan dengan berhasil.

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan untuk membangun sistem informasi E-Commerce ini yaitu dengan model proses waterfall, yang diuraikan oleh Roger S. Pressman (1992: 24). Model ini memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan berurutan bagi pengembangan piranti lunak.

Berikut adalah gambar pengembangan sistem perangkat lunak dengan proses SDLC (System Development Life Cycle) dengan model waterfall.



Gambar 3.2 Model Proses Waterfall

Penjelasan dari tahap-tahap waterfall model adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Sistem (*System Enginering*)

   Perancangan sistem sangat diperlukan, karena piranti lunak biasanya merupakan bagian dari suatu sistem yang lebih besar. Pembuatan sebuah piranti lunak dapat dimulai dengan melihat dan mencari apa yang dibutuhkan oleh sistem. Dari kebutuhan sistem tersebut akan diterapkan kedalam piranti lunak yang dibuat.

2. Analisa Kebutuhan Piranti Lunak (*Software Requirement Analysis*)

   Merupakan proses pengumpulan kebutuhan piranti lunak. Untuk memahami dasar dari program yang akan dibuat, seorang analisis harus mengetahui ruang lingkup informasi, fungsi-fungsi yang dibutuhkan, kemampuan kinerja yang ingin dihasilkan dan perancangan antarmuka pemakai piranti lunak tersebut.

3. Perancangan (*Design*)

   Perancangan piranti lunak merupakan proses bertahap yang memfokuskan pada empat bagian penting, yaitu: Struktur data, arsitektur piranti lunak, detil prosedur, dan karakteristik antar muka pemakai.

4. Pengkodean (*Coding*)

   Pengkodean piranti lunak merupakan proses penulisan bahasa program agar piranti lunak tersebut dapat dijalankan oleh mesin.

5. Pengujian (*Testing*)

   Proses ini akan menguji kode program yang telah dibuat dengan memfokuskan pada bagian dalam piranti lunak. Tujuannya untuk memastikan bahwa semua pernyataan telah diuji dan memastikan juga bahwa input yang digunakan akan menghasilkan output yang sesuai.

   Pada tahap ini pengujian ini dibagi menjadi dua bagian, pengujian internal dan pengujian eksternal. Pengujian internal bertujuan menggambarkan bahwa semua statement sudah dilakukan pengujian, sedangkan pengujian

eksternal bertujuan untuk menemukan kesalahan serta memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

   Proses ini dilakukan setelah piranti lunak telah digunakan oleh pemakai atau konsumen. Perubahan akan dilakukan jika terdapat kesalahan, oleh karena itu piranti lunak harus disesuaikan lagi untuk menampung perubahan kebutuhan yang diinginkan konsumen.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. **flowmap**

Flowmap adalah campuran peta dan flow chart, yang menunjukkan pergerakan benda dari satu lokasi ke lokasi lain, seperti jumlah orang dalam migrasi, jumlah barang yang diperdagangkan, atau jumlah paket dalam jaringan. Flowmap menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatifalternatif lain dalam pengoperasian. Flowmap mempunyai fungsi sebagai mendefinisikan hubungan antara bagian (pelaku proses), proses(manual/berbasis komputer) dan aliran data (dalam bentuk dokumen keluaran dan masukan).

2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.

Diagram Konteks akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

3. Data Flow Diagram

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut akan disimpan.

4. Kamus Data

Kamus data (KD) atau data directory ((DD) adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan

menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di DFD.

5. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data yang dilakukan penulis dalam pembuatan sistem informasi E-Commerce ini melalui beberapa tahap. Berikut ini akan di jelaskan mengenai tahap normalisasi dan tabel relasi.

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses untuk mengubah suatu tabel yang memiliki masalah tertentu ke dalam dua buah tabel atau lebih, yang tidak lagi memiliki masalah tersebut. Masalah tersebut biasanya merupakan suatu ketidakkonsistenan (tidak normal) apabila dilakukan penghapusan (delete), pengubahan (update) dan pembacaan (retrieve) pada suatu basis data.

Bentuk normalisasi adalah suatu aturan yang dikenakan pada tabel-tabeldalam basis data dan harus dipenuhi oleh tabel-tabel tersebut pada level-level normalisasi. Ada macam-macam bentuk normalisasi, diantaranya adalah bentuk tidak normal, bentuk normal pertama, bentuk normal kedua dan bentuk normalketiga.

b. Tabel Relasi

Tabel relasi merupakan keterkaitan antara satu tabel dengan tabel lainnya di dalam sebuah database, dimana tabel tersebut dapat terintergrasi sehingga dapat mengatur data dari satu tabel dengan data di tabel lainnya untuk dapat saling

berhubungan. Untuk menerapkan sebuah tabel relasi, dibutuhkan perangkat lunak khusus, dimana perangkat lunak ini disebut Data Base Management System(DBMS). Perangkat lunak yang penulis gunakan dalam perancangan basis data ini yaitu MySQL karena memiliki kelengkapan fungsi serta dapat mempermudah penulis dalam pembuatan database sistem informasi E-Commerce ini.

3.2.4.Pengujian Software

Pengujian sistem merupakan bagian yang sangat penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang baik. Pengujian software yang digunakan oleh penulis adalah Metode Pengujian Black-Box. Pengujian black box merupakan metode pengujian perancangan data 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.

Ujicoba blackbox berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan tampilan.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal.
4. Kesalahan performa.