

BAB III

OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian, maka objek penelitian merupakan hal yang mendasari pemilihan, pengolahan, dan penafsiran semua data dan keterangan yang berkaitan dengan apa yang menjadi tujuan dalam penelitian sedari itu, memilih objek penelitian adalah langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti, karena objek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan suatu data dan sasaran untuk mendapatkan tujuan tertentu mengenai suatu hal yang akan dibuktikan secara objektif untuk mendapatkan data sesuai tujuan dan kegunaan peneliti. Menentukan objek penelitian harus selektif, agar data dan kebutuhan yang ingin diteliti sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Cherariz Wedding Organizer mulai berdiri pada tahun 2015 *Cherariz Wedding Organizer* terletak di Jalan Raya Letkol Murlin. Merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa pelayanan dengan berbagai macam pelayanan yang disediakan bagi kebutuhan pernikahan *Cherariz Wedding Organizer* didirikan oleh Chera Rizqi yang merupakan owner dari *Cherariz Wedding Organizer*.

Cherariz Wedding Organizer ini adalah merupakan usaha keluarga. Awal mula berdirinya adalah bermuasal dari owner sendiri yang sebagai make up artist kemudian merambah ke acara pernikahan. Seiring berjalannya waktu dengan

pengelolaan perusahaan yang baik dan pelayanan yang memuaskan, serta semakin banyaknya permintaan layanan jasa pernikahan

Cherariz Wedding Organizer ini semakin berkembang. Hingga sekarang seluruh kebutuhan pernikahan dapat ditangani langsung, dan telah merambah ke ranah Event Organizer guna meningkatkan kualitas pelayanan terhadap pelanggan serta mengikuti perkembangan zaman.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

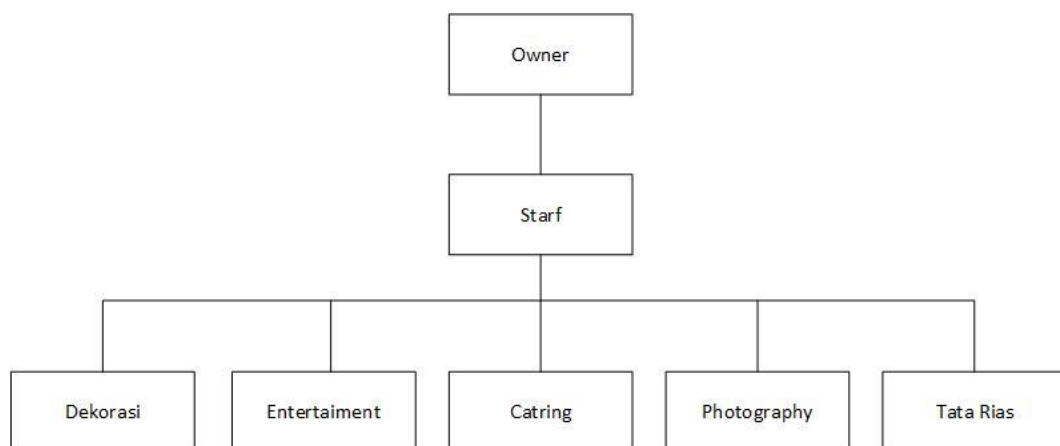
1. Visi

“Menjadi Jasa Layanan Pernikahan terdepan dan terpercaya serta menjadi trend setter dalam memberikan jasa penyelenggara pernikahan”

2. Misi

Memberikan pelayanan yang berkualitas secara kreative dan inovative untuk menghasilkan kreatifitas dan karya yang bernilai seni tinggi

3.1.3 Struktur Organisai Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

Sumber: Cherariz Wedding Organizer

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. *Owner*

Bertanggung jawab dalam seluruh manajemen dan mengawasi kerja seluruh crew *Cherariz Wedding* pada saat kegiatan operasional berlangsung.

2. Staf

Bertanggung jawab dalam melayani konsumen pada saat pemesanan dan pada proses pembayaran.

3. Dekorasi

Bertanggung jawab dalam menghias dekorasi acara sesuai dengan konsep atau tema yang telah ditentukan.

4. *Entertainment*

Bertanggung jawab dalam menghibur para tamu undangan yang hadir menciptakan kesyahduan dalam acara pernikahan.

5. *Catring*

Bertanggung jawab atas tercukupya makanan para tamu undangan yang hadir dalam pernikahan.

6. *Photography*

Bertanggung jawab mendokumentasikan acara pernikahan dari awal sampai akhir acara pernikahan.

7. Tata Rias

Bertanggung jawab atas tata rias & busana yang akan di pakai mengawasi tata rias serta bertanggung jawab atas peralatan dan busana yang di pakai hingga selesai.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu teknik atau cara untuk mencari. Mengumpulkan, atau mencatat data yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah atau penelitian sesuai dengan prosedur yang didasarkan pada suatu struktur logis yang terdiri dari beberapa tahapan kerja dan kemudian menganalisa beberapa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapatkan suatu kebenaran atas data yang diperoleh. Penyusunan dalam skripsi ini menggunakan metode deskriptif dan metode penelitian tindakan, yaitu mengumpulkan data kemudian menganalisisnya serta memaparkan hasil dari pengamatan di lapangan.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan dasar dalam melakukan penelitian atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai acuan-kegiatan yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, desain penelitian yang baik akan menghasilkan suatu penelitian yang efektif dan efisien. Desain penelitian juga memberikan prosedur untuk mendapatkan suatu informasi yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah dalam penelitian. Dalam perancangan ini menggunakan metodologi pendekatan deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode yang

digunakan oleh penulis dengan meneliti suatu objek atau sistem dengan cara mengumpulkan data yang akan dikaji terlebih dahulu kemudian penulis memperoleh suatu gambaran berupa kendala yang dihadapi serta dapat menemukan suatu pemecahan masalahnya.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sumber data primer yang diperoleh dari pengamatan langsung oleh penulis dan wawancara, sedangkan data sekunder yakni dokumen dokumen yang ada di perusahaan *Cherariz Wedding Organizer* yang berhubungan dengan penelitian.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

1. Teknik Observasi

Peneliti datang ke tempat objek penelitian dengan mengumpulkan data yang ada dengan mengamati langsung objek yang diteliti sehingga dapat mengetahui sistem yang sedang berjalan pada perusahaan, mengenai kondisi dan hal-hal yang dilakukan oleh perusahaan secara terencana dan sistematis sudah termasuk kedalam teknik observasi yang dilakukan pada perusahaan *Cherariz Wedding Organizer*.

2. Teknik Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pihak yang berkaitan dengan masalah yang diteliti sehingga mendapatkan data yang dapat dipercaya. Hasil data yang didapat diperoleh dengan melakukan wawancara langsung pada pemilik perusahaan *Cherariz Wedding Organizer*.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Penulis mengumpulkan data dengan mempelajari data yang sudah tersedia oleh pihak perusahaan. Cara yang digunakan pengumpulan data sekunder adalah metode dokumentasi dengan cara mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan peneliti.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam membangun pembuatan sistem informasi perlu digunakan metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang dipakai peneliti dalam membangun perangkat lunak sistem informasi menggunakan metode pendekatan secara objek.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk mencapai tujuan dalam mengembangkan perangkat lunak dalam merancang sistem informasi penyewaan *Wedding Organizer* ini, penulis menggunakan metode yang dapat digunakan untuk bisa menentukan teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan.

Model *prototype* (*prototyping* model) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program *prototype* agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program ini biasanya menyediakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga

tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program *prototype* ini dievaluasi oleh pelanggan sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan.



Gambar 3.2 Ilustrasi Model *Prototype*

Sumber: Rekayasa Perangkat Lunak [1]

Mock-up adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi atau keperluan lainnya. Sebuah *mock-up* disebut sebagai *prototype* perangkat lunak jika menyediakan demonstrasi sebagian besar fungsi sistem perangkat lunak dan memungkinkan pengujian desain sistem perangkat lunak. Iterasi terjadi pada pembuatan *prototype* sampai sesuai dengan keinginan konsumen.

Model *prototype* cocok digunakan untuk menentukan kebutuhan konsumen secara lebih detail kerana konsumen itu sendiri sering kali kesulitan menyampaikan kebutuhannya secara detail tanpa melihat gambaran yang jelas. Untuk

mengantisipasi agar proyek dapat berjalan sesuai dengan target waktu dan biaya di awal, maka sebaiknya spesifikasi kebutuhan sistem harus sudah disepakati oleh pengembang dengan konsumen secara tertulis. Dokumen tersebut akan menjadi patokan agar spesifikasi kebutuhan sistem masih dalam ruang lingkup proyek.

Model *prototype* kurang cocok untuk aplikasi dengan skala besar karena membuat *prototype* untuk aplikasi skala besar akan sangat memakan waktu dan tenaga.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Untuk membantu analisis maka penulis menggunakan beberapa alat bantu diantaranya sebagai berikut:

1. Use case Diagram

Use case adalah interaksi antara para pengguna sistem dan aktor dengan mendeskripsikan beberapa interaksi antara user sebuah sistem dengan sistem sendirinya tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use Case Diagram* menampilkan aktor mana yang menggunakan *Use Case* mana, *Use Case* mana yang memasukan *Use Case* lain dan hubungan antara aktor dan *Use Case*.

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah menjelaskan tentang alur kerja dari aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram secara khusus menjabarkan *behavior* sebuah skenario tunggal. *Sequence* diagram menunjukkan sebuah objek contoh dan pesan-pesan yang melewati objek-objek dalam *use case*.

4. *Class Diagram*

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. *Class* diagram juga menunjukkan property dan operasi sebuah class dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

5. *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.

6. *Deployment Diagram*

Menggambarkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampilkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian hardware, menunjukkan hubungan komputer dengan perangkat (*nodes*) satu sama lain dan jenis

hubungannya. Didalam *nodes*, *executeable component* dan *object* yang dialokasikan untuk memperlihatkan unit perangkat lunak yang dieksekusi oleh node tertentu dan ketergantungan komponen.

3.2.4 Pengujian *Software*

Pengujian perangkat lunak yaitu sebuah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean. Pada pengujian perangkat lunak ini penulis memilih pengujian *black-box* yang dimana pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan perancang perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black-box* bukan merupakan alternatif dari *white-box*, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan dari pada metode *white-box*.

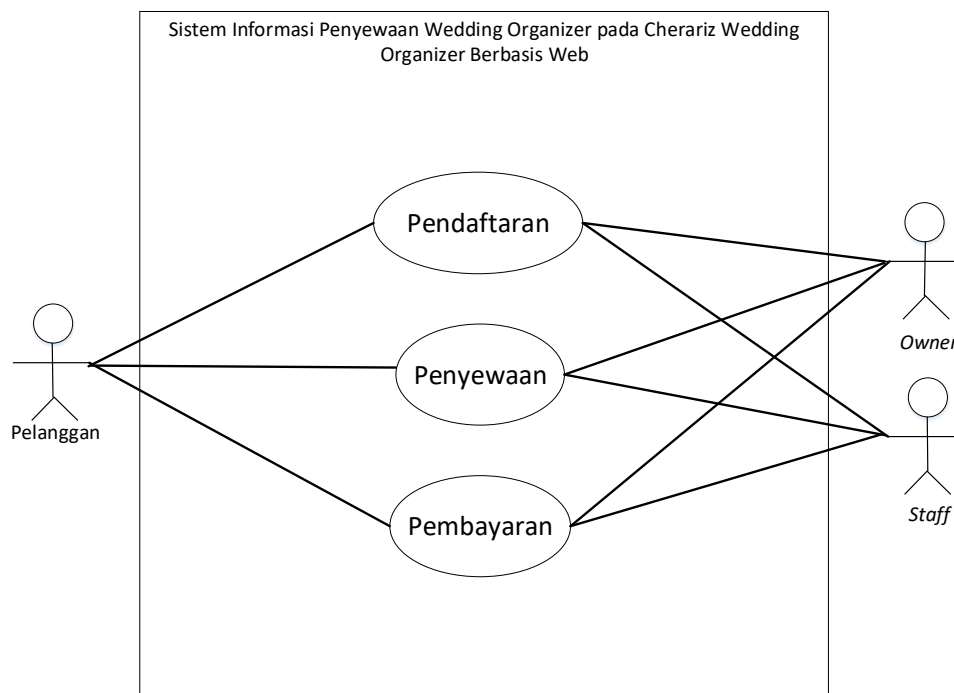
Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

- a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
- b. Kesalahan interface.
- c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
- d. Kesalahan kinerja.
- e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Di tahap ini menjelaskan tentang prosedur sistem yang sedang berjalan pada Cherariz Wedding Organizer. Analisa yang penulis lakukan ini terdiri dari sistem dan evaluasi sistem yang sedang berjalan saat ini. Analisa sistem yang sedang berjalan ini penguraian dari suatu sistem utuh menjadi bagian komponen-komponen dengan maksud mengidentifikasi dan untuk evaluasi kekurangan yang terjadi serta kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan.

3.3.1 Use Case diagram yang berjalan



Gambar 3. 3 Gambar Use Case yang Sedang Berjalan

3.3.2.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Berikut adalah definisi aktor dan deskripsinya pada Cherariz Wedding adalah sebagai berikut

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

NO	Aktor	Deskripsi
1	Pelanggan	Orang yang melakukan penyewaan jasa ke pihak perusahaan.
2	<i>Owner</i>	Pemilik perusahaan jasa yang menerima laporan dari staf.
3	<i>Staff</i>	Orang yang menangani proses penyewaan jasa yang dilakukan oleh pelanggan.

3.3.2.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya

Berikut adalah definisi *Use Case* dan deskripsinya pada Cherariz *Wedding* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya

No	Use Case	Deskripsinya
1	Pendaftaran	Merupakan proses pendaftaran jasa <i>wedding organizer</i> untuk melakukan transaksi penyewaan.
2	Penyewaan	Merupakan proses penyewaan jasa <i>wedding organizer</i> yang dilakukan oleh pelanggan kepada pihak perusahaan.
3	Pembayaran	Merupakan proses pembayaran jasa <i>wedding organizer</i> .

3.3.2 Skenario *Use Case*

Adapun tahapan-tahapan sekenario use case sistem informasi pelayanan jasa serta penjualan yang sedang berjalan di Cherariz Wedding adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Skenario *Use Case* Pendaftaran

	Identifikasi
No	1
Nama Use Case	Pendaftaran
Tujuan	Untuk syarat dapat melakukannya penyewaan
Aktor	Pelanggan, Staff dan <i>Owner</i>
Deskripsi	Proses pendaftaran <i>wedding organizer</i>
Skenario Utama	
Kondisi awal	Pelanggan datang untuk melakukan pendaftaran <i>wedding organizer</i>
Pelanggan	System
1. Melakukan pendaftaran	2. Staff menerima pendafran
	3. Staff melakukan pendataan pendaftaran
	4. Staff memberikan pendataan pendaftaran 5. Owner menerima laporan pendataan pendaftaran
Kondisi Akhir	Pelanggan terdata dalam buku pendaftaran

Tabel 3.4 Skenario *Use Case* Penyewaan

	Identifikasi
No	2
Nama Use Case	Penyewaan
Tujuan	Untuk proses penyewaan <i>wedding organizer</i>
Aktor	Pelanggan, Staff dan <i>Owner</i>
Deskripsi	Proses penyewaan <i>wedding organizer</i>
Skenario Utama	

Kondisi awal	Pelanggan datang untuk melakukan penyewaan <i>wedding organizer</i>
Pelanggan	System
1. Memesan jasa Wedding Organizer	2. Staff menawarkan paket dan jasa
3. Menerima paket jadwal jasa	
4. Menentukan paket dan jadwal jasa	
5. Memberikan hasil keputusan paket dan jadwal jasa	6. Staff menerima hasil keputusan paket dan jadwal jasa
	7. Staff membuat nota penyewaan
9. Menerima nota penyewaan	8. Staff memberikan nota penyewaan
	10. Staff membuat laporan
	11. Staff Memberikan laporan 12. <i>Owner</i> Menerima laporan penyewaan
Kondisi Akhir	Pelanggan menerima nota penyewaan

Tabel 3.5 Skenario Use Case Pembayaran

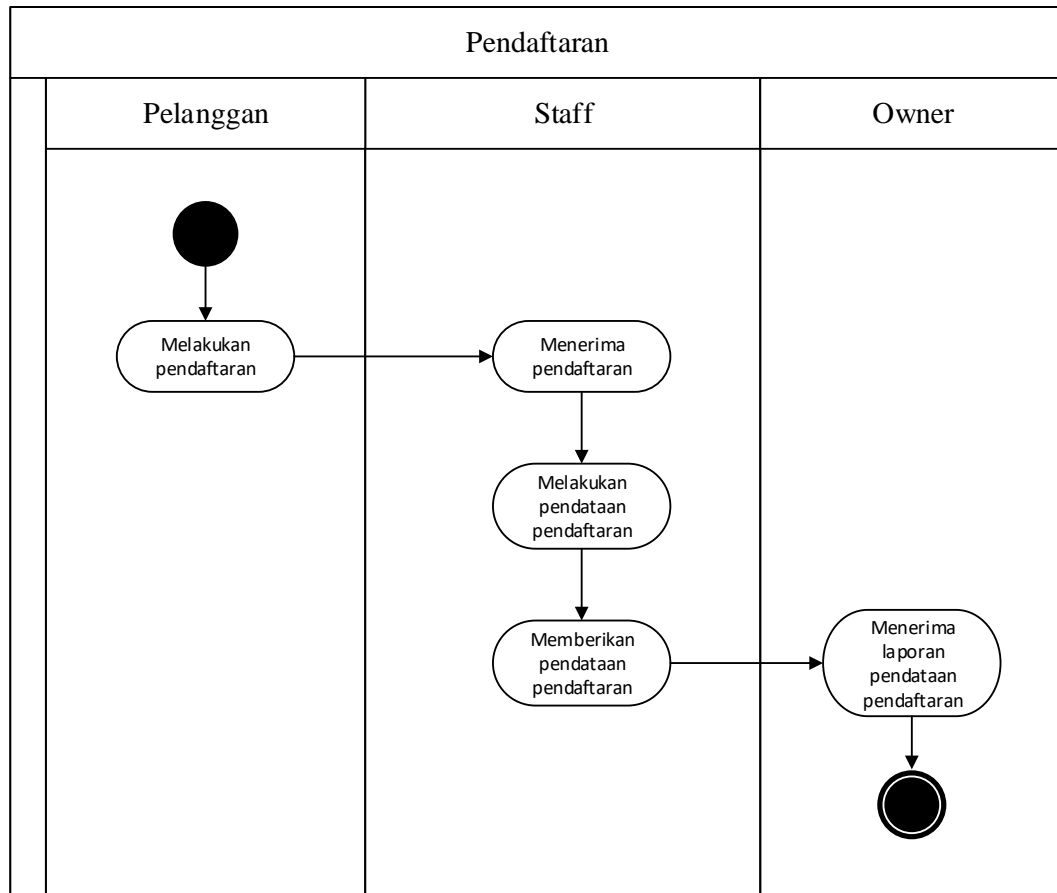
	Identifikasi
No	3
Nama Use Case	Pembayaran
Tujuan	Untuk proses pembayaran <i>wedding organizer</i>
Aktor	Pelanggan, Staff dan <i>Owner</i>
Deskripsi	Proses pembayaran <i>wedding organizer</i>
Skenario Utama	
Kondisi awal	Pelanggan datang untuk melakukan pembayaran <i>wedding organizer</i>

Pelanggan	System
1. Melakukan pembayaran dp / lunas	2. Staff menerima pembayaran dp/ lunas
	3. Staff melakukan pengecekan pembayarn
4. Melakukan pelunasan	5. Staff menerima pembayaran pelunasan
7. Menerima bukti pembayaran pelunasan	6. Staf memberikan hasil pembayaran pelunasan
	8. Staff membuat laporan
	9. Staff memberikan laporan 10. <i>Owner</i> enerima laporan penyewaan
Kondisi Akhir	Pelanggan menerima bukti pembayaran dan owner menerima bukti laporan pembayaran

3.3.3 Activity Diagram

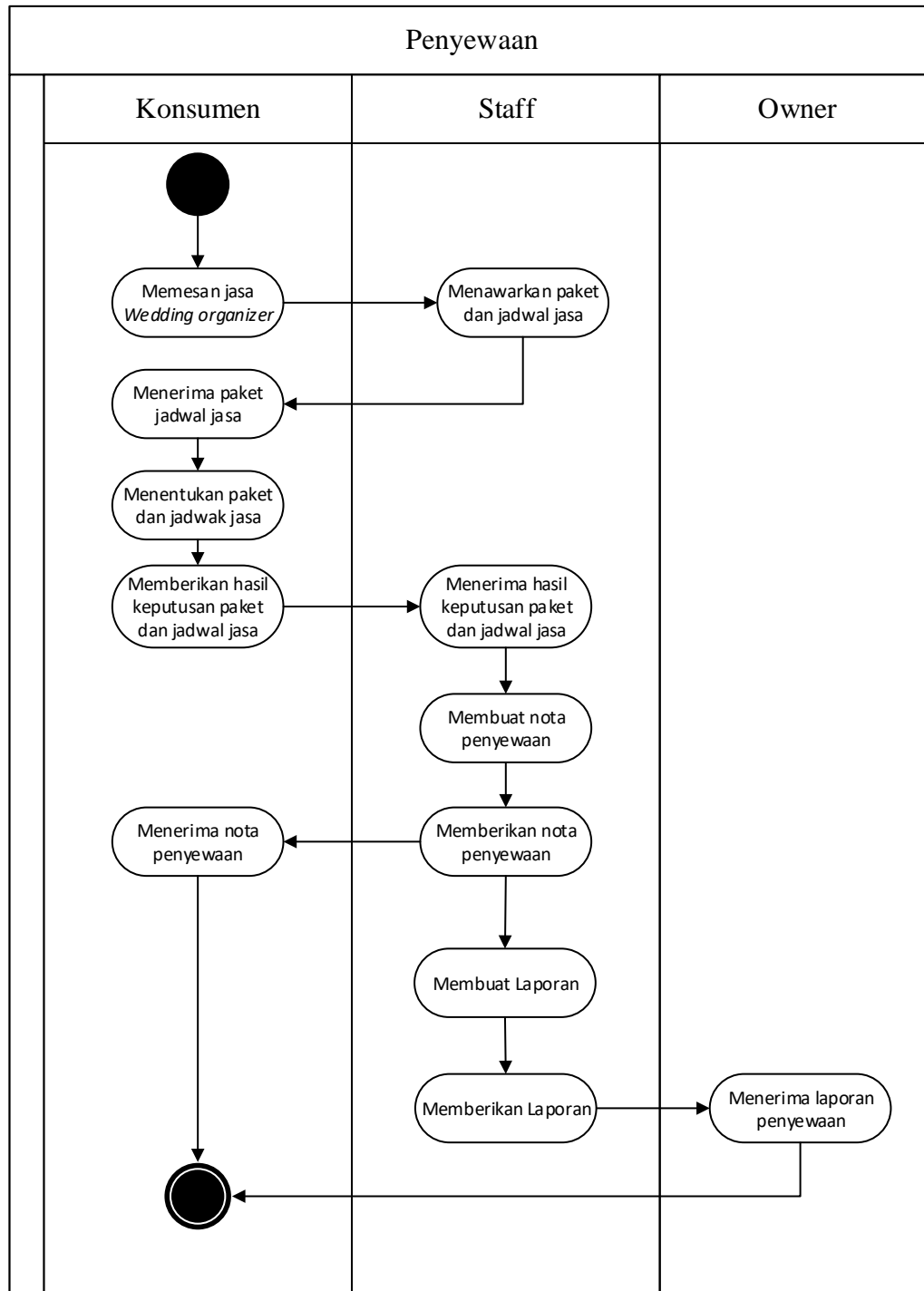
Dalam tahap ini menggambarkan alur dari sistem informasi yang berjalan pada Cherariz *Wedding* dengan tujuan melihat alur proses yang sedang berjalan.

3.3.3.1 Activity Diagram Pendaftaran



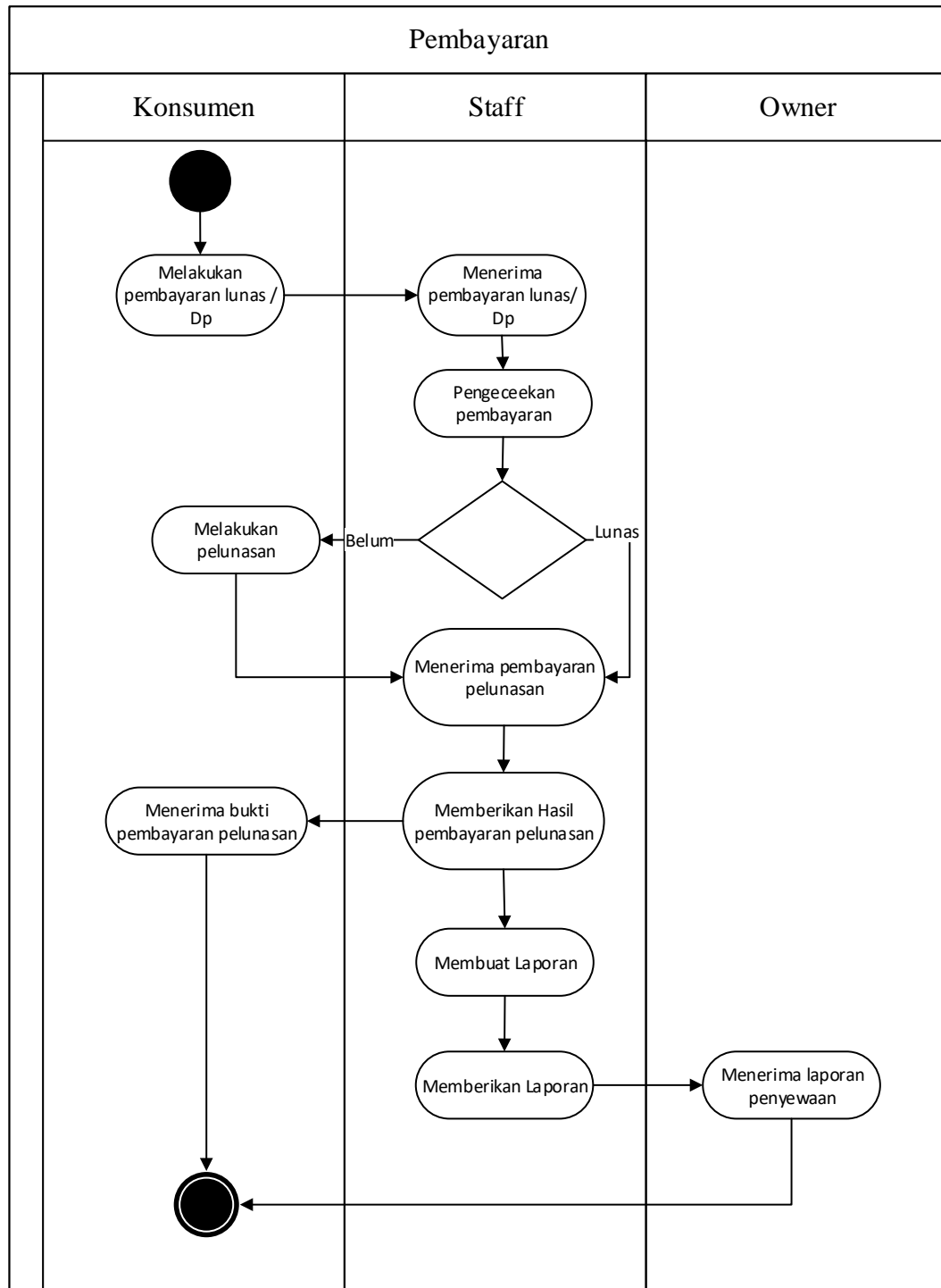
Gambar 3.4 Activity Diagram Pendaftaran

3.3.3.2 Activity Diagram Penyewaan



Gambar 3.3 Activity Diagram Penyewaan

3.3.3.3 Activity Diagram Pembayaran



Gambar 3.4 Activity Diagram pembayaran

3.3.4 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Setelah melakukan analisis pada sistem yang berjalan terdapat beberapa permasalahan. . Penulis menemukan beberapa kelemahan dalam sistem yang sedang berjalan sebagai berikut.

No.	Permasalahan	Solusi
1	Pada proses registrasi pelanggan datang dan masih diwajibkan mengisi manual pada buku dan kurang begitu efisien	Dengan dibangunnya sistem informasi berbasis <i>web</i> tersebut memudahkan pelanggan untuk registrasi dan mendapat akun sebagai pemesan
2	Penyewaan jasa <i>wedding</i> masih dilakukan secara konvensional dimana pelanggan masih harus datang ke perusahaan untuk memilih dan melihat paket sehingga membuat birokrasi yang sangat panjang	Dengan dibangunnya sistem informasi berbasis <i>web</i> tersebut pelanggan dimudahkan untuk mengakses pemesanan dimanapun dan kapanpun
3	Pencatatan pembayaran masih manual dan penyimpanan data pembayaran masih menggunakan arsip sehingga menyulitkan bila ada informasi mengenai waktu pembayaran dan sisa pembayaran	Dengan dibangunnya sistem informasi berbasis <i>web</i> telah menggunakan <i>database</i> sehingga data tersebut akan di simpan ke dalam <i>database</i> dan

		memudahkan untuk proses pencarian data
4.	Pada pemilihan pada paket wedding pelanggan masih harus memilih satu paket wedding sekaligus tidak diperkenankan memilih beberapa paket yang tersedia	Dengan dibangunnya sistem informasi berbasis <i>web</i> pelanggan dimudahkan untuk memilih hanya beberapa paket yang tersedia