BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu media yang akan dijadikan sebagai bahan untuk penelitian, dimana penelitian ini dilakukan di Sensor Media Production Bandung dengan objek penelitian khususnya di bagian Talent Management.

3.1.1. Sejarah Singkat

Sensor Media Production yang terletak di Jl. H. Umar No. 63 RT02/05 Kecamatan Mandalajati Kota Bandung. Pada awalnya, perusahaan ini bergerak dibidang Event Organier dan Recording namun seiring perkembangan bertransformasi menjadi Production House.

Walaupun dengan kondisi baru seumur Jagung, berdiri pada bulan juni tahun 2012. Tidak menyurutkan Sensor Media Production untuk berpacu dengan waktu yang terus bergerak cepat, Sensor Media Production dituntut untuk lebih peka terhadap peluang-peluang yang ada dibidang entertaint khususnya production house.

3.1.2. Visi dan Misi

Visi Sensor Media Production adalah

"*MEMBANGUN KARAKTER BANGSA MELALUI KREATIFITAS MEDIA PRODUKSI YANG MENGANDUNG NILAI BUDAYA DAN RELIGIUS* "

Misi :

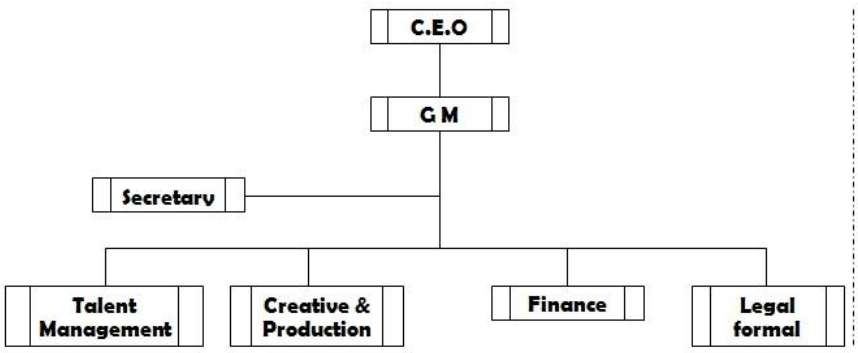
- Menghasilkan produk kreasi dengan nilai budaya dan edukasi yang tinggi.
- Mengangkat kehidupan masyarakat jawa barat yang dituangkan dalam kreasi media.

3.1.3. Struktur Organisasi

Organisasi adalah suatu wadah yang merupakan rancangan mekanisme kerja yang bertujuan untuk mencapai apa yang telah direncanakan. Organisasi yang baik adalah organisasi yang *fleksibel*, yang dapat merancang tujuannya.

Salah satu cara untuk dapat mengelola suatu organisasi dengan baik adalah dengan menentukan struktur formal dari organisasi tersebut. Struktur organisasi menunjukan bagian-bagian didalam suatu organisasi bersama-sama melalui jalur wewenang dan tanggung jawab. Hal ini dimaksudkan agar pengelolaan organisasi dapat dilaksanakan dengan memaksimaan potensi yang ada dan diharapkan dapat memperjelas dan mempertegas pembagian tugas serta tanggung jawab dalam organisasi. Dan setiap bagian dalam organisasi yang ada diarahkan untuk menangani kegiatan-kegiatan kerja sesuai dengan fungsi kerja masing-masing.

STRUKTUR ORGANISASI



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Sensor Media Production

Sumber : Sensor Media Production

3.1.4. Deskripsi Tugas

Secretary

- Menjalankan tugas Administratif.
- Melakukan Koordinasi kepada setiap Divisi.
- Merangkum semua laporan divisi untuk dijadikan bahan evaluasi dan laporan.
- Mengumpulkan dan meng-*update* seluruh data dan informasi yang berkaitan dengan event.
- Melakukan monitor seluruh perkembangan kegiatan event.
- Membantu serta memfasilitasi seluruh produksi event.
- Merangkum informasi dan jadwal kerja keseluruhan dan mendistribusikan kepada semua bagian (panitia), manajemen artis, manajemen venue serta petugas resmi (polisi, pemadam kebakaran, keamanan, P3K dan sebagainya).

Talent Management

- Memeriksa seluruh kesiapan administrasi baik teknis maupun non teknis.
- Mengkoordinir seluruh Talent dan SDM yang terlibat.
- Bertanggung Jawab atas Recruitment Talent dan SDM.
- Membangun Komunikasi dengan Pihak Luar, agar terciptanya Peluang Bisnis.

Creative & Production

- Membuat Rencana, Konsep dan strategi event, penjadwalan kerja secara umum, anggaran serta pendelegasian kerja secara detail, akurat dan efisien.
- Bertanggung jawab atas kualitas dan kelancaran acara.
- Mengontrol jalannya persiapan serta pelaksanaan acara.
- Merumuskan segala Keperluan dan Kebutuhan Event.

Finance

- Bertangung jawab kepada GM dalam segala aspek yang menyangkut keuangan.
- Bersama GM menyusun anggaran event, dengan memperhatikan semua aspek pelaksanaan event.
- Membuat perkiraan kelancaran arus dana (c*ash flow-cash in/cash out*) Menyusun skala prioritas pengeluaran dana beserta tanggal jatuh tempo.
- Mengarsipkan semua laporan pengeluaran keuangan, Mempersiapkan tagihan dan pembayaran/ *cash flow* beserta bukti pembayaran.

Legal

- Mengumpulkan semua data terkait dengan Event (Hari & Jam, tempat & artis).
- Mengurus segala hal terkait dengan perijinan dan Contract dalam penyelenggaraan Event.
- Memastikan segala perijinan (surat ijin) selesai pada waktunya.

- Mengkoordinasikan permintaan tenaga pengamanan dari instasi terkait (Polisi).
- Memberikan masukan mengenai rencana pengamanan.
- Berkoordinasi dengan GM menyangkut masalah perijinan dan Sponrship.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi IB-TDB dan penyusunan laporan skripsi ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data (*Data Gathering*)

   Mencari dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan Aplikasi IB-TDB.

2. Metode Wawancara

   Dilakukan terhadap Bpk. Aris Kurniawan selaku CEO Sensor Media Production.

3. Studi Kepustakaan

   Studi kepustakaan seperti mempelajari buku-buku referensi yang berhubungan dengan Android dan PhoneGap untuk membantu dalam pembuatan Aplikasi IB-TDB. Selain itu juga mempelajari web-web referensi seputar hal yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

4. Analisa Sistem

   Menganalisa kebutuhan sistem dan mengidentifikasi kebutuhan informasi berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara serta studi pustaka yang telah dilakukan. Alat bantu analisis sistem yang digunakan pada sistem ini adalah

Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram.

5. Merancang dan Mengimplementasi

Merancang dan mengimplementasi Aplikasi yang akan dikembangkan agar sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian untuk perancangan Aplikasi IB-TDB ini sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian menurut Moh. Nazir (2005:84) memaparkan bahwa desain Penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Dari definisi di atas maka dapat dikatakan bahwa desain penelitian untuk merancang Aplikasi IB-TDB merupakan semua proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian mulai dari perencanaan perancangan sistem berupa Aplikasi IB-TDB sampai dengan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada waktu tertentu.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah penelitian lapangan, dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung pada objek untuk mendapatkan data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Metode penelitian ini dilakukan langsung pada objek penelitian, data serta keterangan yang dikumpulkan dilakukan dengan cara :

1. Pengamatan (Observation)

   Dalam hal ini penyusun melakukan pengamatan pada Sensor Media Production yang berada di Jl. H Umar 63 Bandung untuk mendapatkan data secara umum dengan melihat langsung dan mengamati.

2. Wawancara (Interview)

   Dalam hal ini penyusun melakukan wawancara untuk melengkapi bahan yang sudah ada selama observasi. penyusun melakukan tanya jawab kepada Bpk. Aris Kurniawan selaku CEO Sensor Media Production.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (Dokumen)

Sumber data sekunder dilakukan dengan mengambil dokumen tentang Talent Management yang terdahulu yang bersangkutan dengan obyek yang diteliti, yang dimaksudkan sebagai bukti bahwa penelitian benar-benar dilakukan pada Sensor Media Production.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem dapat dikatakan sebagai langkah awal yang dibuat sebelum melakukan pada tahap metode pengembangan sistem. Itu terlihat dari setiap permasalahan yang ditemukan pada sistem informasi yang ada, untuk dipecahkan dan menjadikan langkah-langkah pengembangan menjadi suatu sistem informasi yang baru. Dari pendekatan sistem dapat dilakukan pengembangan

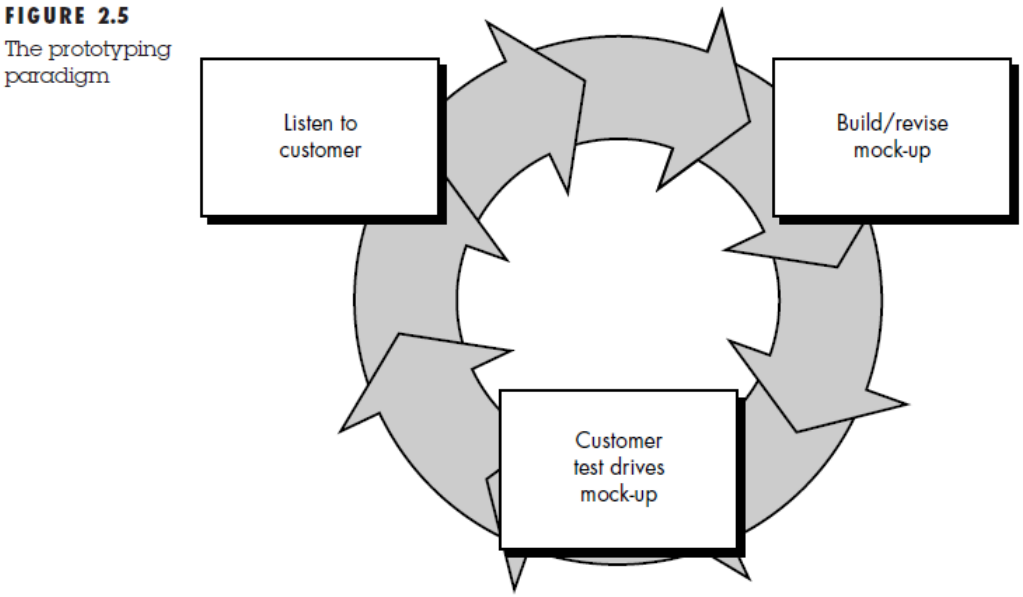
sistem untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode Object Oriented Programming yaitu merupakan pemrograman yang berorientasikan kepada objek, dimana semua data dan fungsi dibungkus dalam class-class atau object-object. Setiap object dapat menerima pesan, memproses data, mengirim, menyimpan dan memanipulasi data. Beberapa object berinteraksi dengan saling memberikan informasi satu terhadap yang lainnya. Masing-masing object harus berisikan informasi mengenai dirinya sendiri dan dapat dihubungkan dengan object yang lain.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *prototype*. Model proses *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai *(user).* Berikut gambar dari metode pengembangan yang digunakan penulis :



Gambar 3.2 Metode Pengembangan Prototipe

(Sumber : Rosa A.S, M. Shalahuddin. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Modula. Bandung).

Dari pengertian metode *prototype* diatas, penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype,* yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat diterima oleh *user* sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian dipresentasikan kepada *user* dan *user* diberikan kesempatan untuk memberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan.

Metode *protoype* dirancang agar dapat menerima perubahan-perubahan dalam rangka menyempurnakan *prototype* yang sudah ada sehingga pada akhirnya

dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat diterima dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui. Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan *prototype*, langkah-langkah 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 pengumpulan data yaitu dengan *research method* (metode penelitian) observasi, dan *interview* (wawancara) dan dengan cara *literature* yaitu dengan dokumentasi terhadap kebutuhan yang diinginkan pemakai.

b. Pada tahap kedua, penulis membuat *prototype* sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada *user* 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 melakukan implementasi dan *maintenance*, guna menunjang performa maksimal terhadap kinerja sistem. Atau bahkan harus dilakukan beberapa perbaikan, dan setelah perbaikan sistem itu.

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

Seluruh metode pengembangan sistem memilik kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari metode prototype :

1. Kelebihan

a. Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.

b. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi prototype kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.

c. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.

d. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan

e. Menghemat biaya jika dibandingkan dengan metode SDLC tradisional.

2. Kekurangan

a Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkan waktu untuk menggarap prototype.

b. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan prototype.

c. Waktu yang singkat menghasilkan sistem yng tidak lengkap dan kurang teruji.

d. Jika proses pengulangan terlalu sering, dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberikan respon negatif.

e. Apabila prototype tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan prototype tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dengan metode pendekatan sistem yang berorientasi objek, maka penulis akan menggambarkan bagaimana karakteristik sistem tersebut dengan menggunakan pemodelan yang disebut Unifield Modelling Language (UML).

A. Use Case Diagram

Use Case menurut Martin Fowler (2005 : 141) adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. *Use Case* mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use Case Diagram* menampilkan aktor mana yang menggunakan *use case* mana, *uses case* mana yang memasukkan *use case* lain dan hubungan antara aktor dan *use case*.

B. Activity Diagram

Activity diagram menurut Martin Fowler (2005 : 163) adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, *activity diagram* memainkan peran mirip diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara notasi diagram alir adalah *activity diagram* mendukung *behavior paralel*. *Node* pada sebuah *activity diagram* disebut sebagai *action*, sehingga diagram tersebut menampilkan sebuah *activity* yang tersusun dari *action*.

C. Class Diagram

Class diagram menurut Munawar (2005 : 28) merupakan himpunan dari objek-objek yang sejenis. Sebuah objek memiliki keadaan sesaat *(state)* dan perilaku *(behavior). State* sebuah objek adalah kondisi objek tersebut yang dinyatakan dalam *attribute/ properties*. Sedangkan perilaku suatu objek mendefinisikan bagaimana sebuah objek bertindak/ beraksi dan memberikan reaksi.

D. Sequence Diagram

Sequence diagram menurut Munawar (2005 : 187) adalah grafik dua dimensi dimana obyek ditunjukkan dalam dimensi *horizontal*, sedangkan *lifeline* ditunjukkan dalam dimensi *vertical*.

E. Collaboration Diagram

Collaboration diagram menurut Munawar (2005 : 101) adalah perluasan dari objek diagram. Objek diagram menunjukkan objek-objek yang hubungannya satu dengan yang lain. *Collaboration diagram* menunnjukkan *mesage-message* objek yang dikirim satu sama lain.

F. Component Diagram

Component diagram menurut Munawar (2005: 119), mempresentasikan dunia *real item* yaitu *component software*. *Component software* adalah bagian fisik dari sebuah sistem karena menetap di komputer. *Component diagram* mengandung *component*, *interface* dan *relationship*.

G. Deployment Diagram

Deployment diagram menurut Munawar (2005 : 125), menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware*.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian merupakan proses menjalankan dan mengevaluasi sebuah perangkat lunak secara manual maupun otomatis dengan tujuan untuk menguji apakah perangkat lunak tersebut sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Ada dua teknik pengujian yang dapat digunakan untuk menguji perangkat lunak, yaituk teknik pengujian black box dan teknik pengujian white box :

3.2.4.1 Pengujian Black Box

Dalam perancangan Aplikasi IB-TDB Pada Perangkat Mobile Berbasis Android ini penyusun menggunakan pengujian Black Box, untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut.

Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diiketahui kesalahan-kesalahannya. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi keluaran yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Pengujian black bock berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1) Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang

2) Kesalahan interface.

3) Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.

.

.