BAB III

OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang dijadikan objek penelitian adalah Perusahaan Micro CAMACI dijalan Cibaduyut Block TVRI IV Bandung Telephone : (022) 541104

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Perusahaan Micro CAMACI merupakan perusahaan yang memproduksi dan menjual barang berupa sepatu dengan cara grosir dan eceran, baik partai besar maupun partai kecil. Perusahaan Micro CAMACI ini didirikan pada tahun 1984 yang berlokasi dijalan Cibaduyut Bandung.

Sebelum berkembang dan maju sampai sekarang, pemilik perusahaan ini dulunya adalah seorang pengrajin sepatu, yang membuat produksi sendiri dan penjualannya pun hanya berupa membuka lapak dan menawarkan kepada toko-toko dibandung maupun luar bandung.

Pada tahun 1989-1997, Perusahaan Micro CAMACI ini memutuskan untuk menambah tenaga kerja karena jumlah pesanan yang lumayan banyak dari setiap toko sepatu. Pemilik perusahaan yaitu Bu Hj. Eulis dan Bapak Hj. Utay merasa sudah yakin bahwa produk yang dihasilkan layak untuk di jual di toko dan sudah merasa mampu dalam segi biaya pengeluaran apapun.

Dan pada akhirnya dari tahun 1997- Sampai sekarang selain memproduksi barang dan menjual barang, perusahaan ini pun menerima pesanan dari berbagai toko-toko yang ingin ikut memasarkan barangnya, baik itu partai kecil maupun partai besar.

Karena perkembangan yang signifikan itulah perusahaan yang bergelut dalam jasa dan produksi ini sekarang memiliki beberapa mitra usaha yang mendukung dalam segi manajemen baik itu pemasaran maupun penjualan.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi dari perusahaan Micro CAMACI sendiri adalah :

“memberikan pelayanan yang mampu memuaskan para pelanggan”. Selain itu juga untuk menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat setempat, agar turut dalam membangun perekonomian daerah dan negara khususnya kawasan Cibaduyut.

Sedangkan Misi dari perusahaan Micro CAMACI yaitu :

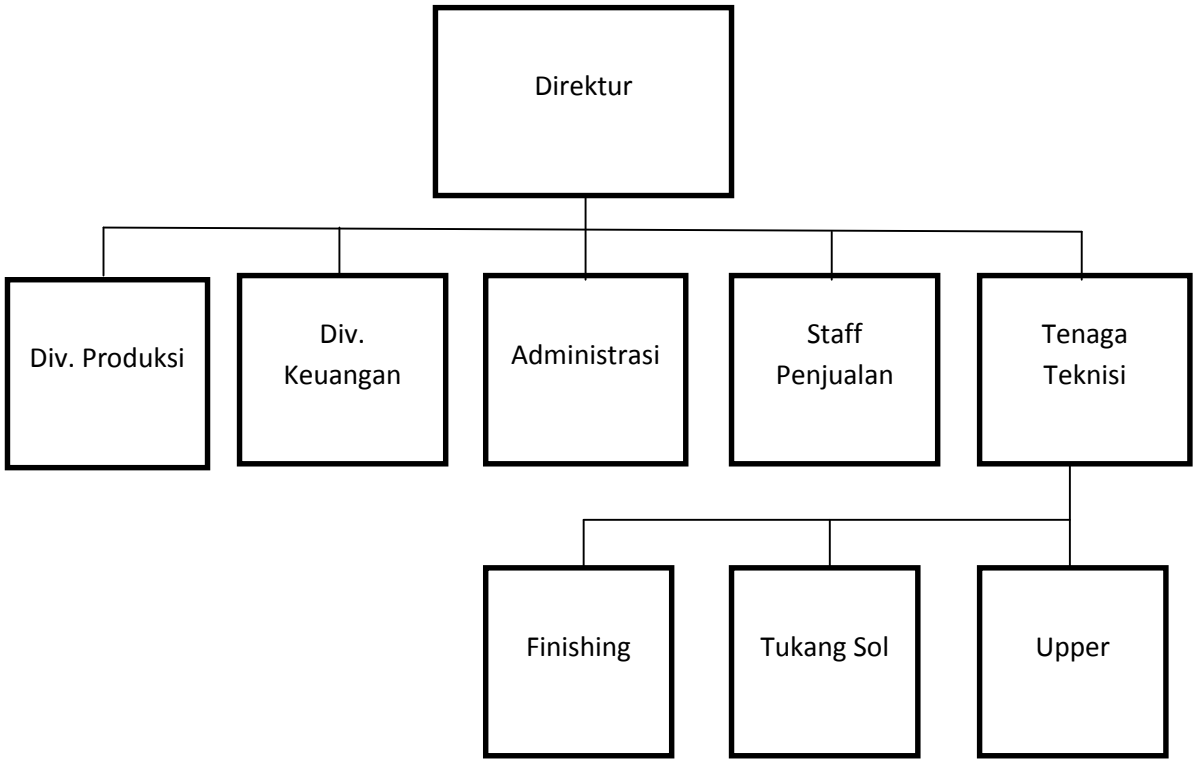
Memasarkan dan memperluas pangsa pasar dan area penjualan di daerah pemasarannya serta menjaga kualitas produk untuk membangun kepercayaan konsumen.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi merupakan bagian dari manajemen perusahaan. Dengan adanya struktur organisasi yang baik, maka akan memudahkan pimpinan dan para karyawan untuk mengetahui batas-batas tugas, wewenang dan tanggung jawab, serta hubungan kerja pada tiap personilnya.

Pada pelaksanaan penelitian ini penulis melakukan penelitian pada perusahaan guna untuk mengetahui apa saja proses yang kurang dalam perusahaan ini.

Adapun struktur organisasi Perusahaan Micro CAMACI yang sedang berjalan saat ini dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan

3.1.4 Deskripsi Tugas

Deskripsi kerja adalah pernyataan-pernyataan tertulis meliputi tugas-tugas, wewenang, tanggung jawab dan hubungan kerja harus dilaksanakan dengan baik dan benar dalam suatu organisasi.

Berikut ini deskripsi kerja dari masing-masing fungsi yang bertugas di Perusahaan Micro CAMACI :

Direktur :

1. Mengatur dan mengendalikan jalannya perusahaan.
2. Memperhatikan prestasi perusahaan secara keseluruhan.
3. Bertanggung jawab atas kelancaran jalannya perusahaan.
4. Bertanggung jawab atas kondisi pabrik dan karyawan.

Adminstrasi :

1. Membantu pimpinan dibidang administrasi.
2. Melaksanakan kegiatan bisnis pimpinan.
3. Mengatur kegiatan bisnis produksi.
4. Bertanggung jawab atas dokumen atau arsip perusahaan.
5. Bertanggung jawab atas kegiatan bisnis pimpinan.

Kepala Bagian/Div Produksi :

1. Menentukan pengawasan dibagian produksi.
2. Memberikan keterangan mengenai cara kerja kepada karyawan jika diperlukan.
3. Bertanggung jawab atas kelancaran produksi.

4. Bertanggung jawab atas karyawan jika dirasakan kurang tahu dalam melakukan pekerjaannya.

Bagian Gudang :

1. Mencatat semua penerimaan dan pengeluaran barang baku dan aksesoris pada gudang.
2. Memeriksa jenis dan kualitas bahan baku yang diterima dari penjual.
3. Bertanggung jawab atas bahan baku yang ada digudang.
4. Bertanggung jawab atas kekurangan bahan baku.

Teknisi :

1. Melakukan tugas produksi yang telah ditentukan.
2. Bertanggung jawab atas hasil produksi yang dihasilkan.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan bagian dari metodologi yang secara khusus mendeskripsikan tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data. Dalam upaya mencapai tujuan dari sebuah penelitian diperlukan metode yang sesuai dan mudah.

3.2.1 Desain Penelitian

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

Pengertian Metode Deskriptif menurut Whintey (1960) yaitu, pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat serta tatacara yang berlaku dalam masyarakat serta

situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena. Dalam metode deskriptif, peneliti bisa saja membandingkan fenomena-fenomena tertentu sehingga hal tersebut merupakan suatu studi komparatif pada http://blog.uin-malang.ac.id/muttaqin/2010/11/28/10/

Dengan metode penelitian deskriptif, objek permasalahan akan dijelaskan secara sistematik, mulai dari permasalahan yang terjadi pada saat ini sehingga dapat diketahui apa saja yang harus diperbaiki.

Sedangkan pengertian *Action research* atau penelitian tindakan merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dalam penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan, menginterpretasi dan menjelaskan suatu situasi social 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 (Kurt Lewin, 1973 distasi Sulaksana, 2004) pada http://chandrax.wordpress.com/2008/07/05/action-research-penelitian-tindakan/

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

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan 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 Perusahaan Micro CAMACI dan juga mengamati kegiatan pembuatan produk secara langsung.

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 Perusahaan Micro CAMACI. Dimana penulis melakukan wawancara untuk memperoleh data mengenai Perusahaan Micro CAMACI 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

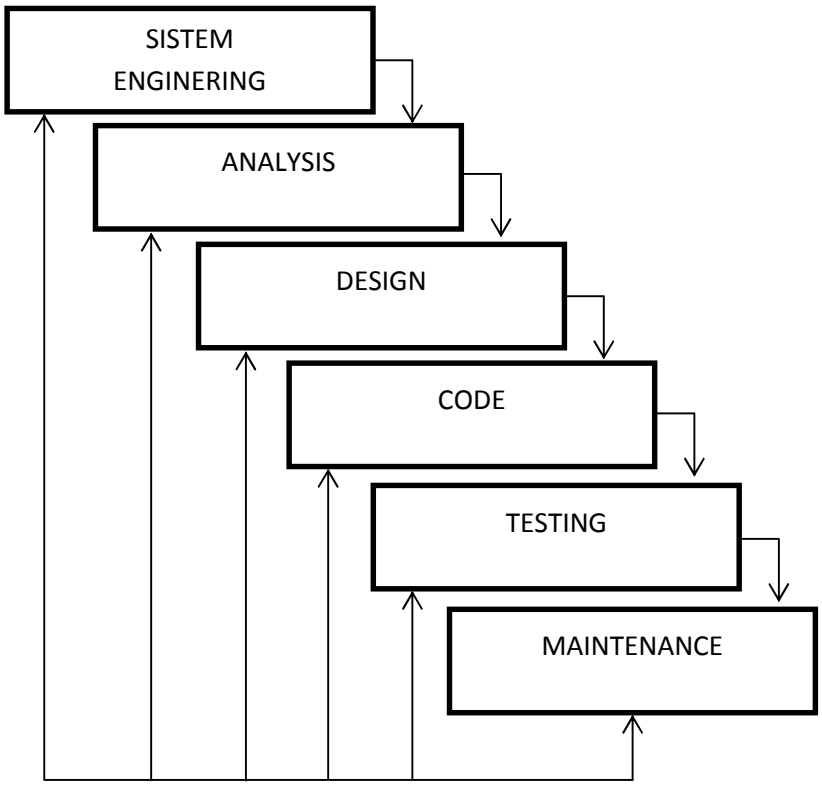
Metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu pendekatan terstruktur. Dimana menurut Jogiyanto, melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang kompleks di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang 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, didalam sebuah pengembangan sistem informasi, perlu digunakan sebuah metodologi 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

metodologi 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. 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

(Sumber : Roger S. Pressman 1992:24)

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 mengfokuskan 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 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 Pengembangan

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 analisis dan *programmer* untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisi alternatif-alternatif lain dalam

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

5. Perancangan Basis Data

   Perancangan basis data yang dilakukan penulis dalam pembuatan sistem informasi *E-Commerce* ini melalui beberapa tahap. Berikut ini akan dijelaskan 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 (Abdul Kadir). Masalah tersebut biasanya merupakan suatu ketidak konsistenan (tidak normal) apabila dilakukan penghapusan (*delete*), pengubahan (*update*) dan pembacaan (*retrieve*) pada suatu basis data.

      Bentuk normalisasi adalah suatu aturan yang dikenakan pada tabel-tabel dalam 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 normal ketiga.

b) Tabel Relasi

Tabel relasi merupakan keterkaitan antara satu tabel dengan tabel lainnya di dalam sebuah *database*, dimana tabel tersebut dapat terintegrasi sehingga dapat mengatur data dari satu tabel dengan data di tabel lainya 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 memilki kualitas yang baik. Pengujian *software* yang digunakan oleh penulis adalah metode pengujian *Black-Box*. Pengujian *blackbox* 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.

Uji coba *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.