BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan suatu data. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2010:13) mendefinisikan objek penelitian sebagai berikut:

“Objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang sesuatu hal objektif, valid dan reliable tentang suatu hal (variabel tertentu)."

Dengan demikian pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian ini adalah “Sistem Informasi Penjualan merchandise pada toko The Original Viking Persib Fanshop**”.** Untuk melengkapi objek penelitian ini maka akan dijelaskan mengenai sejarah singkat, visi, misi, struktur organisasi dan sebagainya.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Pada berdirinya Viking Persib Club di tahun 1993 awalnya terdiri dari beberapa anggota lambat laun yang mendaftar makin banyak. Kemudian Viking membuka sebuah outlet atribut bobotoh Persib dengan mengunakan mobil box sebagai alat untuk penjualan atribut resmi bobotoh Persib diberi nama pertama kali dengan nama ORIGINAL FANS STORE (OFS) dengan berjualan berpindah-pindah (mobile). Berdirinya Original Fans Store (OFS) selama satu tahun setelah itu selesai dan sempat vakum berjualan atribut bobotoh Persib. Ketua Viking Heru

Joko mempunyai suatu ide lagi bagaimana kalau Viking membuat outlet atribut bobotoh Persib yang resmi dan original di satu lokasi saja.

Terbentuklah THE ORIGINAL VIKING PERSIB FANSHOP pada tahun 1996 yang berlokasi di jalan Riau No.199 Bandung bertujuan untuk mempasilitasi bobotoh untuk membeli merchandise Viking dan persib. Viking Persib club membuat The Original Viking Persib Fanshop mempunyai konsep supaya menyukai Persib tidak pada saat pertandingan saja tetapi harus bisa diluar pertandingan juga. Dan harus bisa mendarah daging di kegiatan sehari-hari penggunaan t- shirt misalnya dipakai saat jalan-jalan, bermain, ke kampus dan dimanapun karena Persib sudah ”menjadi darah daging saya”. Berasal dari suatu proses dibuatnya The Original Viking Persib Fanshop sebagai berikut :

1. Adanya fanatisme

2. Harus realistis

3. Animo masyarakat Bandung dan Jawa Barat semua orang tahu dengan Persib.

Dari semua dasar itu Persib itu sendiri mempunyai wadah bobotoh yaitu Viking Persib Club. Dibuatlah The Original Viking Persib Fanshop untuk mensejahterakan bobotoh Persib dimanapun berada dengan memakai atribut resmi bobotoh Persib timbullah rasa bangga saat memakainya dengan brand/merek The Original Viking Persib Fanshop. Sekarangpun adanya The Original Viking dijalan Banda 3 S Bandung dan The Original Viking Fans Mobile Store sebuah bus untuk dimana bobotoh tidak hanya bisa membeli di tempatnya langsung bisa juga membeli di bus ini yang selalu ada dipusat kota, tempat nongkrong dan lain-lain.

Berawal dari perjalanan prestasi “Sang Maung Bandung” yang begitu membanggakan dan menggetarkan dunia persepakbolaan Indonesia di Liga Indonesia pertama. Persib berhasil sebagai juara Liga Indonesia yang pertama kalinya di selenggarakan. Dengan berjalannya waktu, kebersamaan yang erat, serta kecintaan dan fanatisme kepada Persib. Bobotoh persib hingga sekarang semakin banyak dan berkembang, bobotoh tidak hanya berperan sebagai pendukung saat menyaksikan dan mendukung kesebelasan kesayanganya. Tetapi dengan fanatisme kepada Persib, bobotoh melakukan apapun demi mendukung secara totalitas Persib dalam kondisi apapun sampai kapanpun dan dimanapun. Atribut bobotoh Persib yang dipakai pada umumnya adalah berupa t-shirt, syal, spanduk, jaket, topi, tas dan bendera dengan warna kebanggaannya yaitu warna biru. Warna biru yang sebagai identitas Persib mempunyai arti keabadian dan kesetiaan. Atribut bobotoh Persib (Viking) berupa t-shirt dengan Slogan “PERSIB SANG PENAKLUK” begitu dominan terlihat pada salah satu atribut yang dipakai anggotanya. Tidak hanya itu bobotoh Persib memakai atribut tidak saat pertandingan bahkan bangga memakai atribut kapanpun dan dimanapun.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Toko The Original Viking Persib Fanshop mempunyai visi dan misi yang didasarkan atas dasar mencapai suatu tujuan yang ditentukan.

Visi

1. Menjadi perusahaan yang terkemuka dalam penyediaan atribut resmi dan menjadi *trend centre* dunia *fashion* para bobotoh fanatic Persib jaman sekarang.

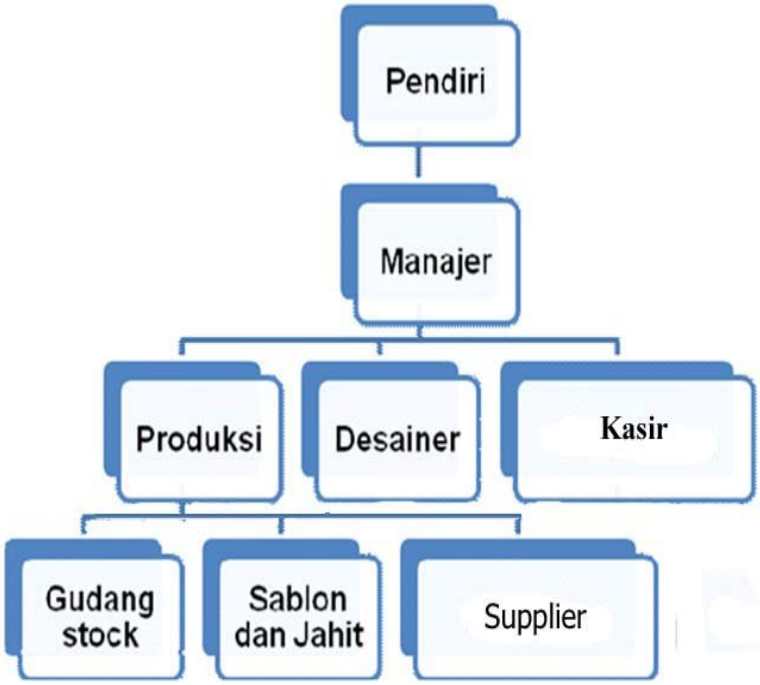
Misi

1. Meningkatkan nilai perusahaan bagi pemegang saham, karyawan dan mensejahterakan bobotoh Persib dimanapun berada.
2. Menjaga kualitas produk dan mampu mendapatkan kepercayaan konsumen.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasional untuk mencapai tujuan. Struktur Organisasi menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi. Dalam struktur organisasi yang baik harus menjelaskan hubungan wewenang siapa melapor kepada siapa. bagan organisasi organisasi ialah setiap bentuk persekutuan antara dua orang atau lebih yang bekerja bersama serta secara formal terikat dalam rangka pencapaian suatu

tujuan yang telah ditentukan dalam ikatan. Struktur organisasi Toko The Original Viking Persib Fanshop adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko The Original Viking Fanshop

(Sumber : Pihak Toko The Original Viking Fanshop)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Pada struktur organisasi Toko The Original Viking Fanshop terdapat deksripsi tugas adalah sebagai berikut :

a. Pendiri

Pendiri adalah orang yang memiliki kekuasaan penuh terhadap took the original Viking fanshop tersebut. Tugas seorang pemilik yaitu :

- Mengawas, mengontrol dan mengambil keputusan dalam kegiatan yang terdapat di Toko The Original Viking Fanshop.
- Menerima laporan penjualan barang.

b. Manajer

- Mengatur jalannya penjualan di took the original Viking fanshop

c. Produksi

- Membuat atau memproduksi suatu barang

d. Desainer

- Membuat gambar yang nantinya akan di diserahkan kepada bagian sablon.

e. Kasir

- Orang yg bertugas Melayani konsumen dan menerima atau membayarkan uang.
- Mengelola data penjualan
- Membuat laporan penjualan

f. Gudang (stock)

- Mencatat barang yang tersedia di gudang.

g. Sablon dan jahit

- Menyerahkan barang yang sudah di sablon kepada pejahit untuk dijahit (barang jadi) lalu diserahkan kepada supplayer.

h. Supplier

- Orang yang memproduksi bahan mentah menjadi barang jadi.

3.2. Metode Penelitian

Dalam pemecahan masalah yang ada dalam suatu penelitian diperlukan penyelidikan yang hati-hati, teratur dan terus-menerus, sedangkan untuk mengetahui bagaimana seharusnya langkah penelitian harus dilakukan dengan menggunakan metode penelitian. Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh. Untuk lebih jelasnya ada beberapa pengertian metode penelitian menurut para ahli yaitu :

menurut Sugiyono (2010:2) menjelaskan bahwa:

“Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

Sedangkan pengertian Menurut I Made Wirartha (2006:68) metode penelitian adalah sebagai berikut :

“Suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan atau mempersoalkan cara cara melaksanakan penelitian (yaitu meliputi kegiatan-kegiatan mencari, mencatat, merumuskan, menganalisis sampai menyusun laporannya) berdasarkan fakta-fakta atau gejala-gejala secara ilmiah.”

3.2.1. Desain Penelitian

Menurut *Churchl7/* dan *Lacobucci* (2005,p74) Desain penelitian adalah "kerangka kerja atau rencana untuk studi, digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data".

Dalam menyusun laporan tugas akhir ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu yang mengungkapkan gambaran masalah yang terjadi pada saat penelitian ini berlangsung.

Adapun pengertian dari metode deskriptif menurut Moh. Nazir (2005: 54) adalah :

"Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu system pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang."

Dengan kata lain penelitian deskriptif yaitu penelitian yang memusatkan perhatian kepada masalah-masalah sebagaimana adanya saat penelitian dilaksanakan, Dikatakan deskriptif karena bertujuan memperoleh pemaparan yang khususnya mengenai sistem penjualan di toko The Original Viking Fanshop Bandung.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Sumber data yang dikumpulkan merupakan data primer dan data sekunder. Menurut Soeratno dan Arsyad (2003, p76) "data primer adalah data yang berasal dari sumber asli dan dikumpulkan secara khusus untuk menjawab permasalahan penelitian." Sedangkan "Data sekunder adalah data

yang diperoleh dari sekumpulan sumber Jain, baik dari dalam maupun Juar perusahaan".

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data informasi yang diperoleh sesuai dengan permasalahan yang ada, maka hal ini dapat melakukan pengumpulan data dengan cara antara lain :

a. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

   Penelitian lapangan adalah penelitian yang dapat dilakukan dengan beberapa cara mendatangi langsung ke Toko The Original Viking Fanshop.

b. Pengamatan langsung (Observasi)

   Pengamatan langsung adalah teknik pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh *user*.

c. Wawancara (*Interview*)

   Wawancara adalah suatu teknik yang paling singkat untuk mendapatkan data, namun sangat bergantung pada kemampuan pribadi sistem analis untuk dapat memanfaatkannya, khususnya mengenai stok barang, Penjualan barang pada Toko The Original Viking Fanshop.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan secara *literature* (informasi dari internet, berbagai buku) yang bersangkutan dengan permasalahan yang terdapat di Toko The Original Viking Fanshop.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Metode Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

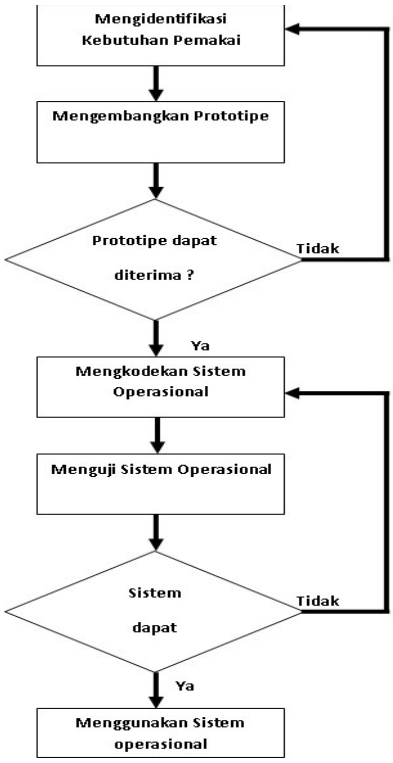
Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek (Object Oriented). Menurut Adi Nugroho (2005:4) Pendekatan berorientasi objek merupakan cara berfikir baru serta berlogika dalam menghadapi masalah-masalah yang akan di atasi dengan bantuan komputer. OOP mencoba mencoba melihat 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 system diorganisasikan kedalam sub-sistem berdasarkan struktur analisis dan arsitektur yang dibutuhkan.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan adalah prototype, dalam buku Kendal (2003:221) prototyping yaitu suatu teknik pengumpulan data yang sangat berguna untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai syarat-syarat tertentu mengenai syarat-syarat informasi pengguna secara cepat. Prototyping yang efektif seharusnya dilakukan pada awal-awal siklus pengembangan sistem, yakni selama fase penetapan syarat-syarat. Sistem

prototype merupakan bagian operasional dari sistem secara keseluruhan yang akan dibangun. Prototype merupakan suatu cara yang baik untuk mendapatkan umpan balik mengenai sistem yang diajukan dan mengenai bagaimana sistem tersebut tersedia untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna. Ada empat petunjuk yang harus diamati saat mengintegrasikan prototype kedalam fase penetapan siklus hidup pengembangan sistem, yakni:

1. Bekerja sesuai modul
2. Membangun prototype dengan cepat
3. Memodifikasi prototype dengan iterasi yang berurutan
4. Menekan antar muka pengguna.



Gambar 3.2 Model Prototype

[Sumber : Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S.Kom]

Tahapan-tahapan dalam Prototype adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan formatseluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun prototyping

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi protoptyping

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , 3.

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 pengujian Black Box.

6. Evaluasi Sistem

Pelanggan 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 pelanggan siap untuk digunakan.

3.2.3.3. Alat bantu Analisis dan Perancangan

Pada tahap analisis dan perancangan alat bantu yang digunakan adalah Unified Modeling Language (UML). UML adalah keluaraga notasi grafis yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya system yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OO). Definisi ini merupakan definisi yang sederhana. Pada kenyataannya, pendapat orang-orang tentang UML berbeda satu sama lain. Hal ini dikarenakan oleh sejarahnya sendiri dan oleh perbedaan persepsi tentang apa yang membuat sebuah proses rancang-bangun perangkat lunak efektif (Martin 2005:1).

Pada tahap analisis, meliputi usaha untuk mengetahui apa kemampuan sebuah sistem yang diinginkan pengguna dan pelanggan dari sebuah perangkat lunak. Beberapa teknik yang dapat membantu dalam tahapan analisis (Martin 2005:44):

1. Use case diagram, menggambarkan bagaimana orang-orang berinteraksi dengan sistem tersebut.
2. Class diagram yang diambil dari sudut pandang konseptual, dapat menjadi cara untuk membangun kosakata yang sangat besar tentang domain.
3. Activity diagram, menunjukkan aliran kerja organisasi tersebut dapat menunjukkan bagaimana aktivitas interaksi antara perangkat lunak dan manusia.

4. State diagram, yang berguna jika sebuah siklus hidup yang menarik, dengan bermacam-macam state dan even yang mengubah state tersebut.

Sedangkan pada tahapan perancangan/desain, dapat menggunakan notasi yang lebih banyak dan lebih tepat dalam notasi. Berikut adalah beberapa teknik dalam tahap perancangan (Martin 2005:45)

1. Class diagram, menunjukkan class yang terdapat di dalam perangkat lunak dan bagaimana mereka saling berhubungan.
2. Sequence diagram, untuk mengetahui apa yang terjadi dalam perangkat lunak.
3. Package diagram, menujukkan organisasi berskala besar perangkat lunak tersebut.
4. State diagram untuk class dengan catatan hidup yang kompleks.
5. Penggunaan diagram untuk menunjukkan susunan fisik perangkat lunak.

3.3. Pengujian Software

Pengujian Software adalah cara atau 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. Pengujian dengan menggunakan data uji untuk menguji semua elemen program (data internal, loop, logika, keputusan dan jalur). Data uji dibangkitkan dengan mengetahui struktur internal (kode sumber) dari perangkat lunak.

2. Pengujian dilakukan dengan mengeksekusi data uji dan mengecek apakah fungsional perangkat lunak bekerja dengan baik. Data uji dibangkitkan dari spesifikasi perangkat lunak.

Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat 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.

Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.