# BAB III

# OBJEK DAN METODE PENELITIAN

## 3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang diteliti oleh penulis adalah Toko Sri Rahayu Mesin di Jl.Karangnunggal Cipanangga Kabupaten Tasikmalaya. Dalam objek penelitian ini terdapat sejarah perusahaan, visi misi perusahaan, struktur organisasi dan deskripsi tugas.

### 3.1.1 Sejarah Perusahaan

Toko Sri Rahayu Mesin didirikan pertama kali oleh Bapak Wahyu pada bulan Februari tahun 2008. Sampai saat ini toko tersebut memiliki pegawai sebanyak 4 orang yang terdiri dari 2 orang di bagian gudang dan 2 orang sebagai kasir. Produk yang diperjual-belikan adalah *spare part* untuk berbagai jenis mesin jahit seperti untuk mesin jahit BTV, mesin jahit DC , mesin jahit Hesvit, mesin Bordir LZ dan assesoris mesin jahit.

### 3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan misi dari toko Sri Rahayu mesin diantaranya :

**Visi :** Tegas, jujur dan bijaksana dalam mengambil keputusan, menjalankan peraturan dan prosedur yang sudah ditentukan, serta siap menanggung resiko yang akan diterima.

**Misi :** Memberikan pelayanan terbaik dan menyediakan barang yang berkualitas.

### 3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang terdapat di Toko Sri Rahayu Mesin adalah sebagai berikut:




**Gambar 3.1** Struktur Organisasi Toko Sri Rahayu Mesin
( Sumber : Sri Rahayu Mesin )

### 3.1.4 Deskripsi Tugas

Berikut dijelaskan deskripsi tugas masing-masing bagian dari struktur organisasi yang telah digambarkan :

1. Pemilik Toko

Pemilik toko memiliki peranan penting dalam mengelola perusahaan dan bertanggung jawab terhadap operasional toko Sri Rahayu Mesin. Selain menjadi *admin*, pemilik toko juga bertugas untuk memvalidasi laporan stok barang dan memvalidasi nota pemesanan dari bagian gudang.

2. Bagian Gudang

Dalam bagian gudang terdapat 2 orang pegawai dimana 1 orang bertugas untuk mengecek dan menambah data persediaan barang, membuat nota pemesanan, menyesuaikan nota pembelian, membuat laporan stok minimum, membuat laporan pembelian serta memperbaharui data persediaan barang dan 1 orang lagi bertugas memberikan daftar pesanan ke *supplier*.

3. Kasir

Kasir memiliki tugas untuk melayani konsumen dengan baik, melayani data barang yang dibutuhkan dari konsumen, membuat nota penjualan dan membuat laporan penjualan.

## 3.2 Metode Penelitian

Dalam metode penelitian terdapat desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem dan pengujian *software.*

### 3.2.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian diperlukan suatu desain. Desain penelitian yang meliputi perencanaan dan kajian yang sesungguhnya seperti lokasi kajian, pemilihan sampel, serta pengumpulan dan analisis data.

### 3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Proses ini terdiri dari 2 cara yakni observasi dan wawancara. Observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan terhadap segala kegiatan secara langsung dilapangan dan mencatat hal-hal apa saja yang penting serta menguraikan setiap proses yang terjadi setiap harinya. Sedangkan wawancara dilakukan dengan cara menanyakan langsung kepada narasumber yang terlibat di dalam proses yakni pemilik toko, kasir dan bagian gudang.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder didapat dengan cara mempelajari data-data yang diberikan oleh pihak toko kepada penulis berupa dokumen dan arsip yang telah ada sebelumnya. Sumber data ini didapatkan untuk mengetahui hal-hal mengenai sejarah pendirian toko , dokumen-dokumen yang digunakan, proses kegiatan dan struktur organisasi. Dokumen-dokumen tersebut antara lain data persediaan barang, nota pembelian dan nota penjualan.

### 3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Setelah menentukan sumber data, maka penulis melakukan pendekatan dan pengembangan dengan menggunakan metode pendekatan dan metode pengembangan.

#### 3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah metode terstruktur, karena lebih mudah dimengerti dan metode ini telah banyak digunakan dalam perancangan sistem informasi.

#### 3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan untuk membangun sistem informasi ini yaitu metode *prototype* karena pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem serta lebih memudahkan dalam proses desain dan memperbaiki *user interface.* Selain itu dengan metode ini, pengguna dapat berperan aktif dalam pengembangan sistem. Dalam metode *prototype* memiliki tahapan-tahapan, diantaranya :

1. Identifikasi Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini penulis sebagai perancang sistem informasi bertemu dengan pihak pengguna (*user)* di Toko Sri Rahayu Mesin untuk mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membuat *Prototype*

Membangun *prototype* dilakukan dengan cara membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna, misalnya dengan membuat *input* dan *format output*.

3. Evaluasi *Prototype*

Evaluasi ini dilakukan oleh pengguna di Toko Sri Rahayu Mesin apakah *prototype* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka dilanjutkan ke tahapan pengkodean sistem. Jika tidak sesuai, maka *prototype* direvisi dengan mengulang tahapan dari identifikasi kebutuhan sampai di evaluasi kembali.

4. Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini *prototype* yang sudah disepakati 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 *White Box*.

6. Evaluasi sistem

Pengguna mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Jika sudah sesuai, maka dilanjutkan

ke tahap pengimplementasian sistem, jika belum sesuai maka mengulangi tahapan pengkodean sistem dan pengujian sistem.

7. Implementasi Sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pihak toko dan siap untuk digunakan.

**3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan**

Alat bantu yang digunakan dalam menganalisa dan merancang sistem informasi penjualan dan pembelian ini diantarnya:

1. *Flow Map*

*Flowmap* dapat diartikan sebagai gambaran hubungan antara entitas atau bagian yang berupa aliran – aliran dokumen. Dalam diagram alir ini terdiri dari lima entitas yang terdiri dari kasir, konsumen, bagian gudang, pemilik toko dan *supplier.*

2. Diagram Konteks

*Diagram konteks* dapat diartikan sebagai suatu diagram yang menggambarkan alur ruang lingkup dari suatu sistem dan terdiri dari dokumen-dokumen serta fungsi-fungsi terkait. Dalam *diagram konteks* sistem informasi penjualan dan pembelian *spare part* yang penulis rancang terdiri dari entitas dalam dan entitas luar.

*3. Data Flow Diagram* ( DFD )

*Data flow diagram* dapat diartikan sebagai suatu model sistem yang digunakan untuk menjelaskan alur sistem namun lebih terperinci. Dalam data flow

diagram pada kegiatan penjualan dan pembelian *spare part* yang penulis rancang terdiri dari level 1, level 2 proses penjualan, dan level 2 proses pembelian.

4. Kamus Data

Kamus data dibentuk berdasarkan alur data yang terdapat pada DFD. Alur pada DFD ini bersifat global, dalam arti hanya menunjukan nama alur datanya tanpa menunjukan struktur dari alur data itu. Secara umum kamus data terdiri dari nama struktur data, alias, arus data dan struktur data.

5. Perancangan Basis Data

Dalam perancangan basis data memiliki tujuan yaitu untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dari pengguna dan aplikasi yang digunakan serta menyediakan struktur informasi yang natural dan mudah di mengerti oleh pengguna, sehingga akan lebih tertata rapih dalam suatu pembuatan basis data. Dalam perancangan basis data terdiri dari normalisasi, ERD, dan relasi tabel.

### 3.2.4 Pengujian *Software*

Pengujian *software* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Pengujian *software* yang peulis gunakan adalah pengujian *black-box*, karena memfokuskan pada keperluan fungsional dari *softwar*e, contohnya fungsi dari tombol-tombol pada *software*.