BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menjelaskan tentang sejarah CV Rina Reni, visi dan misi CV Rina Reni, struktur organisasi dan deskripsi tugas semua bagian dalam organisasi.

3.1.1 Sejarah Singkat CV Rina Reni

CV Rina Reni adalah merupakan salah satu catering yang menyajikan masakan khas sunda. Didirikan pada bulan September 2007 oleh sang pemilik Reni Finarasari yang berlokasi di jalan Pasantren No. 73 Majalengka Jawa Barat. Telp +6281318330446 dengan berawal dari *hoby* menjadi bisnis.

Nama Rina Reni sendiri diambil dari nama pemilik Reni serta sodara kandungnya Rina. CV Rina Reni memberikan makanan siap saji untuk masakan khas sunda ternyata mendapat respon yang sangat baik dari berbagai kalangan dari kelas bawah, menengah hingga kelas atas.

CV Rina Reni selain memberikan citarasa dan pelayanan yang memuaskan kepada para konsumen juga telah memberi banyak manfaat bukan hanya kepada karyawan, tetapi juga kepada seluruh masyarakat yang disekitarnya.

3.1.2 Visi dan Misi CV Rina Reni

Visi

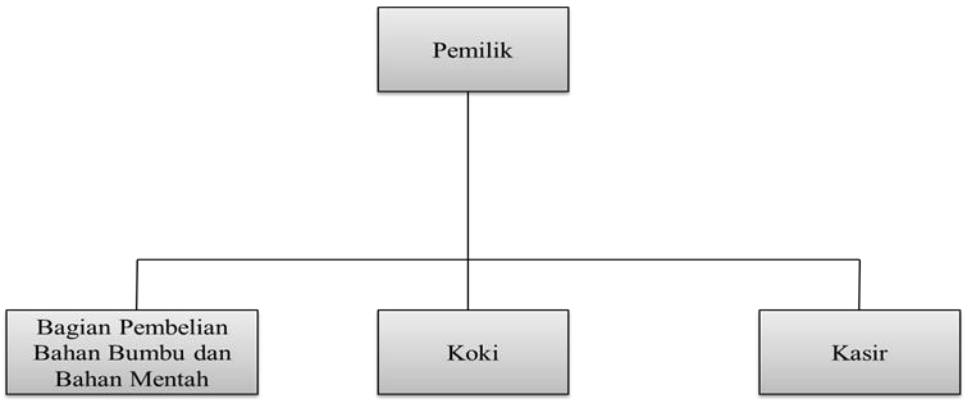
CV Rina Reni menjadi catering yang mampu memberikan citarasa kepada peminatnya. Dan selalu menjadi inspirasi dari pesaingnya.

Misi

Sebagai bidang usaha yang menguntungkan dan mampu memberikan kesejahteraan bagi pemilik dan karyawannya.

3.1.3 Struktur Organisasi

Adapun Struktur Organisasi yang berlaku saat ini pada CV Rina Reni adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

(Sumber : CV Rina Reni)

3.1.4 Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi mengenai tugas dan tanggung jawab pada CV Rina Reni adalah sebagai berikut:

1. Pemilik

   Pihak yang memiliki hak dalam pengambilan keputusan dari semua kegiatan, mengontrol, member wewenang terhadap jalannya usaha.

2. Bagian Pembelian Bahan Bumbu dan Bahan Mentah

   Pihak yang menyediakan bahan bumbu dan bahan mentah

3. Koki

   Pihak yang melakukan proses pemasakan dari bahan bumbu dan bahan mentah menjadi masakan

4. Kasir

   Pihak yang menghitung hasil transaksi penjualan masakan.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam merancang Sistem Informasi Penjualan Masakan Sunda pada CV Rina Reni adalah metode *deskriptif*

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:54) "Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia. Suatu objek. Suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang".

Tujuan dari metode deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.Menurut Whitney yang di kutip dari Moh.Nazir, Ph.D (2011:54) "Metode Deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat".

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data.

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:84) "Desain Penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian".

Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya.

Dalam hal melakukan penelitian di CV Rina Reni ini peneliti menggambarkan dan menganalisis kejadian-kejadian dalam melakukan pengolahan data transaksi masih di lakukan secara manual (tulisan tangan).Dengan menggambarkan dan menganalisis peneliti berharap dapat mengetahui prosedur-prosedur kerja yang berjalan pada CV Rina Reni sehingga penulis dapat merancang sebuah sistem yang sesuai dengan

prosedur-prosedur kerja dan mengimplementasikan prosedur-prosedur kerja tersebut ke dalam sebuah sistem yang terkomputerisasi kerja dan mengimplementasikan prosedur-prosedur kerja tersebut ke dalam sebuah sistem yang terkomputerisasi.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Selama proses penelitian penulis menemukan beberapa masalah yang timbul di CV Rina Reni yang harus dipecahkan. Oleh karena itu penulis mengumpulkan data yang diperlukan dengan menggunakan teknik pengumpulan jenis data primer dan data sekunder. Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:174) "Pengumpulan data adalah prosedur sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan".

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Jenis pengumpulan data primer merupakan penelitian yangmengumpulkan data langsung dari tempat penelitian.Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:50) "Data primer merupakan sumber-sumber dasar yang merupakan bukti atau saksi utama dari kejadian yang lalu.Ada beberapa cara dalam melakukan proses pengumpulan data primer yang dilakukan penulis diantaranya :

1. Observasi

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:174) "Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut".Adapun obeservasi yang dilakukan yaitu di Catering Rina Reni.

2. Wawancara

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:193) “Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara)”.Adapun wawancara yang dilakukan dengan Ibu Reni Finarasari selaku direktur/pemilik dari CV Rina Reni.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Menurut Moh.Nazir, Ph.D (2011:50) “Sumber data sekunder adalah catatan rentang adanya suatu peristiwa, atupun catatan-catatan yang “jaraknya” telah jauh dari sumber orisinil”.Adapun data yang berasal dari sumber data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan obyek penelitian. Dalam hal ini, dokumen-dokumen yang diperoleh dianalisis sehingga diperoleh data-data yang sesuai untuk kegiatan pengembangan sistem. Dokumen-dokumen yangdidapat dan digunakan oleh penulis sebagai sumber data sekunder adalah daftar pembelian bahan bumbu dan bahan mentah, daftar transaksi penjualan masakan.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang di gunakan oleh penulis yaitu :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

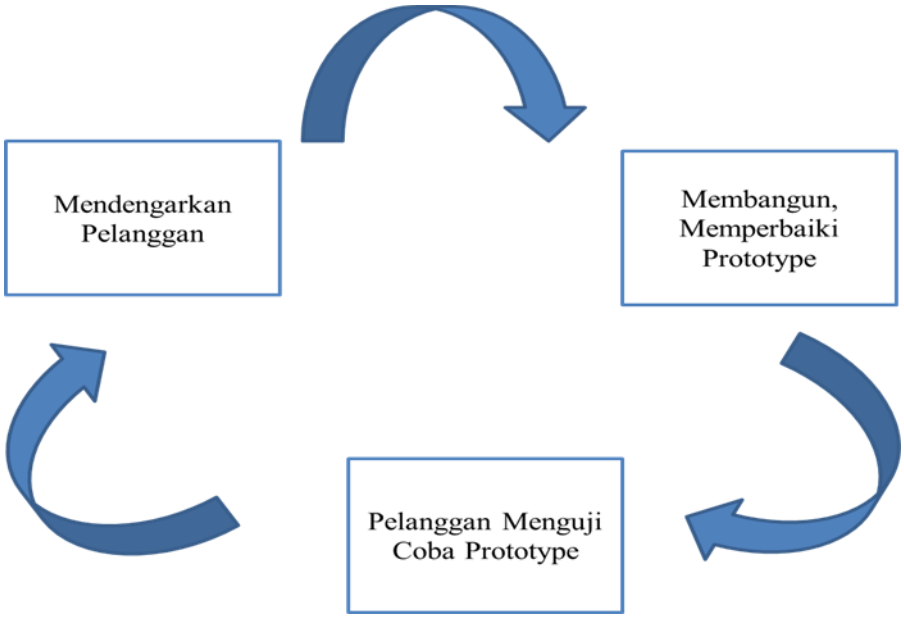
Metode Pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis dalam membuat sebuah Sistem Informasi Penjualan Masakan Sunda pada CV Rina Reni ini dengan menggunakan Metode Pendekatan *Objek Oriented.*Metode pendekatan *Objek Oriented* merupakan suatu pendekatan dalam melihat permasalahan di dalam sebuah sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi atau sistem lainnya).

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan Sistem Informasi berbasis komputer merupakan suatu tugas yang kompleks dan rumit yang membutuhkan banyak sumber daya yang membutuhkan waktu yang lama dalam menyelesaikannya. Proses pengembangan *system* harus melalui beberapa tahapan yang dimulai dari tahap perencanaan sampai dengan rencana tersebut diimplementasikan. Pengembangan sistem dapat juga didefinisikan sebagai kumpulan kegiatan dari para analis sistem, perancang, dan pemakai sistem yang mengembangkan dan mengimplementasikan *system* informasi.

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah "*Prototyping".* Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan

sistem. *Prototyping* dapat diartikan sebagai proses yang digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk model dari perangkat lunak yang harus dibuat. Kunci agar model *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. *Prototype* akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan. Secara umum tahapan model *prototyping* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2.Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*

Pendekatan *Prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, membangun *prototype*, dan evaluasi p*rototyping*. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh 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*

   Pelanggan mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan penulis dalam melakukan proses penggambaran sebuah rancangan dalam pemograman berorientasi objek. Adapun alat bantu analisis yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah perancangan diantaranya, use case dan scenario *use case*, *activity* diagram, *sequence* diagram, *class* diagram, *component* diagram dan *deypelopment* diagram.

1. Use Case Diagram

Usecase adalah deskripsi fungsi dari sebuah *system* dari perspektif pengguna (interaksi antara *system* dan *actor*). Usecase bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah *system* dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah *system* dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan *system* disebut *scenario*.Dengan demikian *usecase* bisa dikatakan sebagai serangkaian scenario yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. *Actor* adalah abstraction dari orang dan *system* yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Stereotype adalah sebuah model khusus yang terbatas untuk kondisi tertentu.Untuk menunjukan *stereotype* digunakan *symbol* "<<"diawalnya dan ditutup">>" diakhirnya.<<*extend*>> digunakan untuk menunjukan bahwa satu usecase merupakan tambahan fungsional dari *usecase* yang lain jika kondisi atau syarat tertentu yang dipenuhi. Sedangkan <<*include*>> digunakan untuk menggambarkan bahwa suatu usecase seluruhnya merupakan fungsional dari *usecase* seluruhnya.

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika *procedural*, proses bisnis dan alairan kerja dalam banyak kasus. *Activity* diagram mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah activity diagram bisa mendukung perilaku *parallel* sedangkan *flowchart* tidak bisa.

3. Skenario Use Case

Mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

4. Sequance Diagram

Sequance Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah *scenario*. Komponen utama *sequence* diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama. Message diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukan dengan progress *vertical*.

5. Class Diagram

Class diagram adalah gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

6. Component Diagram

Diagram component atau komponen diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan di antara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem. Komponen dasar yang biasanya ada dalam suatu sistem adalah komponen *user interface* yang menangani tampilan, komponen business processing yang menangani fungsi-fungsi proses bisnis, komponen

data yang menangani manipulasi data, dan komponen *security* yang menangani keamanan sistem.

7. Deployment Diagram

Diagram Deployment atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram deployment juga dapat digunakan untuk memodelkan hal-hal berikut:

1. Sistem *client*/*server*
2. Sistem tambahan yang menggambarkan rancangan *device*, *node*, dan *hardware*.
3. Sistem terdistribusi murni
4. Rekayasa ulang aplikasi

3.3 Pengujian Software

Metode pengujian 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. Metode yang digunakan penulis dalam pengujian *software* ini adalah metode *Black Box Testing*.

Pengujian *black box* merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white box*, karena pengujian *black box* diharapkan mampu mengungkap kelas kesalahan yang lebih luas dibandingkan teknik white box. Pengujian black box berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk

mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program.

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.

Pengujian *black box* cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian. Pengujian black box harus menjawab pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana *validitas* fungsional diuji
2. Kelas input apa yang akan membuat kasus pengujian menjadi lebih baik
3. Apakah system akan sangat sensitive terhadap harga input tertentu
4. Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi
5. Kecepatan data apa dan volume data apa yang akan ditoleransi oleh *system*
6. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap *system* operasi.

Dilihat dari objek, fungsi, dan kegunaannya, *black box testing* sangat cocok digunakan untuk menguji apakah program / perangkat lunak sudah berfungsi dengan benar dan sesuai dengan keinginan pengguna. Maka dari itu, penulis menggunakan metode black *box* untuk menguji perangkat lunak untuk sistem informasi penjualan yang telah dibangun.