BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai sistem penjualan pemesanan dan inventori pada nituty cookies yang beralamatkan di jalan purwakarta no 200.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Nituty Cookies adalah sebuah perusahaan kue kering yang berbahan dasar roombutter. Nituty Cookies merupakan perusahaan kue kering dari turun menurun paada tahun 1990 yang mebuat bernama Ibu Tuty. Pada awalnya perusahaan ini belum memiliki nama dan roti ini hanya membuat kue kering hanya untuk konsumsi sendiri, dan pada tahun 2002 dijadikan sebagai bisnis yang dikembangkan oleh Dewi, Yogi, Rian dan Kiki. Pada tahun 2002 peusahaan ini belum memasarkan secara luas, hanya dijual di kalangan terdekat,tetangga-tetangga di setikar rumah saja dan didaerah Bandung saja. Nituty sendiri sebelum mematenkan nama Nituty itu sendiri, perusahaan ini dulunya berubah-berubah nama. Pada tahun 2005 diberi nama Bonli, dan pada tahun 2008 baru diberi nama Nituty hingga sekarang. Dan pada tahun 2005 Nituty telah memasarkan produknya hingga Pulau Jawa, Kalimantan, Sumatera, Batam dan juga keluar negeri yaitu Malaysia. Dan selanjutnya pada tahun 2008-sekarang Nituty telah berhasil memasarkan produknya hampir di seluruh Indonesia, kecuali di Sulawesi, Bali yang belum terjamah oleh Nituty.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

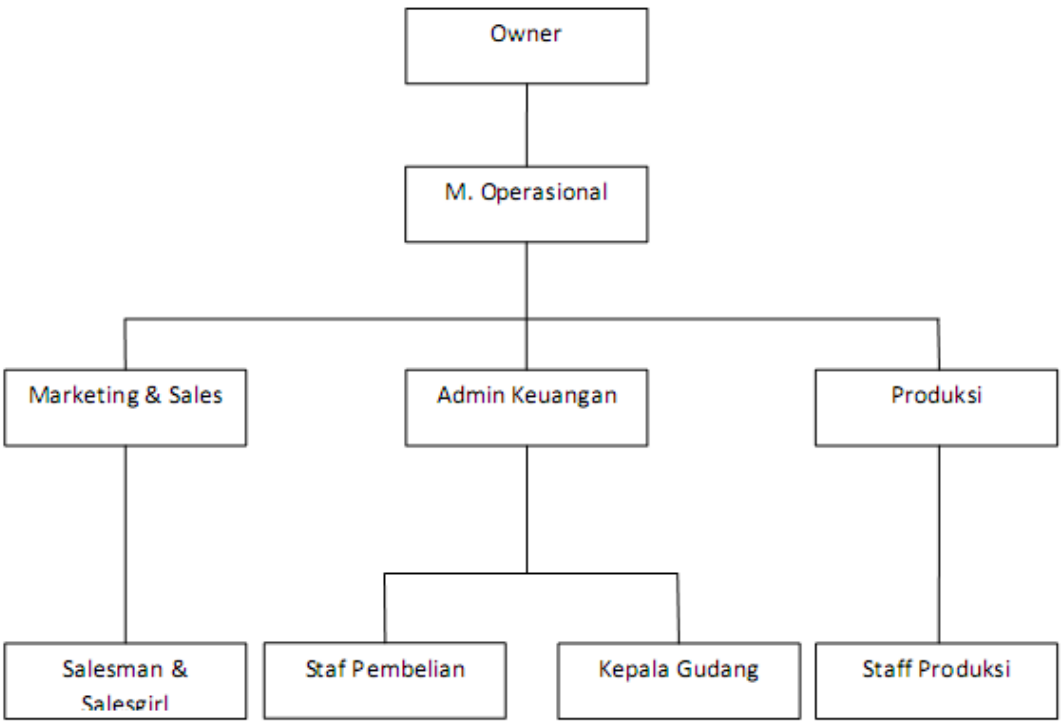
Visi

Visi dari Nituty *Cookies* adalah menciptakan image *cookies* yang bisa dikonsumsi sehari-hari.

Misi

Misi dari Nituty *Cookies* adalah pengenalan Branding Nituty *Cookies* agar lebih dikenal lagi di masyarakat.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Perusahaan

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Owner

   Berperan sebagai seseorang yang mengambil keputusan sebagai pimpinan perusahaan yang memiliki perusahaan tersebut.

2. Manager Operasional

   a. Memastikan adanya target penjualan dantarget produksi
   b. Mengorganisasikan para *supervisor*.
   c. Mengontrol pencapaian target penjualan dan target produksi
   d. Membuat laporan penjualan, laporan keuangan, laporan persediaan, dan laporan produksi secara akurat.
   e. Memberikan laporan penjualan, laporan keuangan, laporan persediaan, dan laporan produksi secara *ontime* kepada *owner*.

3. Supervisor Production

   a. Membuat perencanaan produksi.
   b. Mengorganisasikan staff untuk menjalankan rencana produksi
   c. Pengisian dokumen-dokumen yang dibutuhkan
   d. Berkomunikasi dan sosialisasi dengan cara psikologi yang baik
   e. Mengontrol proses produksi secara bertahap
   f. Memastikan seluruh hasil produksi sesuai dengan perencanaan
   g. Membuat laporan produksi secara akurat dan tepat waktu kepada manager operasional

4. Supervisor Marketing dan Sales

    a. Target total *company by product*

    b. Membuat perencanaan target penjualan per-*salsman*

    c. Mengorganisasikan *salesman dan salesgirl*

    d. Menjalankan rencana target penjualan

    e. Mengontrol pencapaian target penjualan dan realisasi secara berkala dan menganalisisnya

    f. Membuat laporan penjualan secara akurat serta *ontime*

    g. Menyerahkan laporan penjualan secara *ontime* kepada operasional

5. Staff Production :

    a. Mempelajari proses produksi pembuatan kue secara terampil dengan waktu yang sehemat-hematnya.

    b. Membuat kue agar sesuai dengan target produksi.

    c. Mengontrol kualitas kue yang dibuat.

    d. Membuat laporan pembuatan kue secara akurat sesuai dengan aktual *dan budget*.

    e. Memberikan laporan pembuatan kue secara *ontime* sesuai target kepada *supervisor* produksi.

6. Kepala Gudang :

    a. Membuat perencanaan stok gudang.

    b. Mengorganisasikan staff untuk menjalankan *plan*.

    c. Menyediakan barang sesuai permintaan *supervisor production*.

d. Mengontrol keluar masuknya barang baik bahan mentah maupun bahan jadi.
e. Membuat laporan keluar masuk barang secara akurat dan tepat secara harian, mingguan, dan bulanan.
f. Memberikan laporan keluar masuk barang secara *ontime* kepada manager operasional.

7. Salesman
    a. Menerima target penjualan dari *Supervisor Marketing* &*Sales*.
    b. Membuat perencanaan penjualan ke toko-toko yang dipegang oleh *salesman* bersangkutan.
    c. Melakukan pemasaran penjualan kue agar mencapai target yang telah ada.
    d. Melaporkan hasil penjualan kepada *Supervisor Marketing* &*Sales*.
8. Admin keuangan
    a. Membuat perencanaan keuangan per-minggu dan per-bulan.
    b. Mengorganisasikan staff Pembelian agar barang yang dibeli sesuai dengan kebutuhan.
    c. Membuat target pendapatan per-bulan.
    d. Membuat laporan keuangan per-minggu dan per-bulan.
    e. Bertanggung jawab kepada manager operasional terhadap uang yang ada dalam kas.
9. Staff Pembelian
    a. Membuat laporan perencanaan pembelian per-bulan.

b. Mengatur jumlah pembelian yang akan terjadi.
c. Membuat laporan kepada Admin Keuangan terhadap pembelian yang telah terjadi.
d. Melakukan kontrol terhadap jumlah barang yang tersedia.

3.2. Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian diantaranya adalah sebagai berikut :

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian memerlukan suatu perencanaan penelitian agar penelitian yang berjalan dapat berjalan dengan sebaik- baiknya.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu suatu metode yang hanya menggambarkan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Data deskriptif pada umumnya dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi, dimana metode tersebut dapat membuat gambaran secara sistematis, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan ini pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat memberikan suatu gambaran tentang suatu objek yang sedang diteliti dengan menggunakan beberapa cara,yaitu:

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi, Kuesioner)

Sumber data primer merupakan suatu data atau segala informasi yang diperoleh dan didapat oleh penulis langsung dari sumber-sumber pertama dari suatu individu atau sekelompok bagian dari objek penelitian, sumber data primer seperti:

1. Wawancara

   Yaitu proses memperoleh keterangan untuk suatu tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab secara langsung. Penulis melakukan suatu Tanya jawab langsung pada pihak Owner Nituty *Cookies* yang secara langsung berkaitan dengan masalah penelitian, informasi yang didapat dari hasil wawancara tersebut adalah sejarah terbentuknya Nituty *Cookies*, visi, misi, struktur organisasi serta bagaimana system- sistem yang berkaitan di Nituty *Cookies* yang berhubungan dengan judul skripsi yang penulis ambil.

2. Observasi

   Yaitu metode atau cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau sekelompok orang secara langsung. Penulis melakukan suatu pengamatan secara langsung pada Nituty *Cookies* dengan mengadakan suatu pencatatan terhadap data-data yang ada serta mengamati bagaimana cara kerja yang dijalankan sesuai dengan system yang berjalan. Peneliti mengamati langsung cara kerja yang ada pada

Nituty *Cookies* tersebut dan dibimbing oleh Owner untuk menjelaskan secara rinci apa saja yang terjadi di Nituty *Cookies* tersebut.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (dokumentasi)

Sumber data sekunder merupakan suatu data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan dengan lebih baik lagi oleh pengumpul data primer ataupun pihak lainnya. Data primer disajikan antara lain dalam bentuk table-tabel/diagram atau segala informasi yang berasal dari suatu literature yang ada hubungannya dengan teori-teori mengenai suatu topik penelitian.

Studi Kepustakaan dilakukan dengan menelaah data sekunder yang digunakan untuk menunjang, melengkapi dan menyempurnakan data primer, diperoleh dari dokumentasi perusahaan, kepustakaan, internet, dan data-data lainnya.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam suatu perusahaan membangun suatu system informasi merupakan hal yang sangat penting. System informasi dapat diartikan sebagai suatu kumpulan dari suatu unsur-unsur, komponen atau variable-variabel yang terorganisir, saling berinteraksi dan saling tergantung antara satu sama lain.

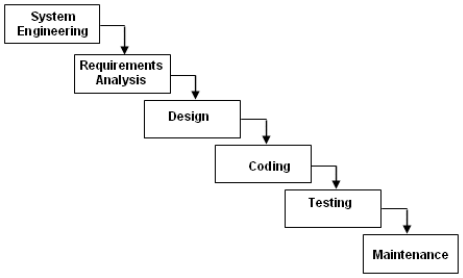
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan Sistem adalah suatu teknik dalam menerapkan suatu pendekatan ilmiah untuk memecahkan suatu masalah-masalah yang komplek. Metode pendekatan system merupakan suatu bentuk pemodelan yang membawa kepada suatu spesifikasi lengkap dari persyaratan dan representasi desain yang komprehensif bagi suatu perangkat lunak yang akan dibangun.

Dalam hal ini penulis menggunakan metode pendekatan system secara terstruktur. Pendekatan terstruktur mempunyai alat bantu (*tools*) seperti Flow Map, Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Kamus Data, Normalisasi, Tabel Relasi, Entity Relationship Diagram (ERD).

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam hal ini penulis menggunakan Metode pengembangan system paradigma *Waterfall*. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan system adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Aktifitas Pada Siklus Hidup Software Model Waterfall

(sumber: http://nin9r0emz.files.wordpress.com/2008/02/proposal-rpl.doc)

Keterangan :

1. rekayasa perangkat lunak (*system enginerring*), melakukan pengumpulan data dan penetapan kebutuhan semua elemen system, dalam tahapan berikut ini penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara dan observasi langsung ke koperasi tersebut.
2. *requirements analysis* , melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak, dalam tahapan berikut penulis menetapkan data apa saja yang akan digunakan dan di proses ke dalam aplikasi yang dirancang.

3. *design*, menetapkan domain informasi untuk perangkat lunak, dalam tahapan ini penulis melakukan beberapa perancangan, seperti:membuat prosedur sistem yang akan di rancang, merancang proses-proses apa saja yang akan di implementasikan kedalam sistem. Merancang basis data dari sistem yang akan dirancang.
4. *coding* (implementasi), pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu, dalam tahapaan berikut penulis akan merancang desain dari produk yang di buat menggunakan program *Dreamweaver CS-3* dan menngunakan bahasa pemrograman PHP.
5. *testing* (pengujian) , kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat apakah udah benar atau belum di uji dengan cara manual. jika testing sudah benar maka program boleh digunakan, pada tahapan ini testing dilakukan untuk mencoba apakah program di pahami oleh setiap nasabahnya.
6. *maintenance* (perawatan) , menangani perangkat lunak yang sudah selesai supaya dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan. Dalam tahapan terakhir ini penulis akan merawat dan memperbaharui data yang ada sesuai dengan ketentuan dari ketua,menjaga program dari orang-orang yang merasa ingin memiliki program yang dirancang ini.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Analisis merupakan suatu kegiatan awal dalam penyusunan suatu system dimana didalamnya terdapat proses untuk memahami system yang telah ada. Perancangan merupakan kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan masukkan-masukkan yang baru, kumpulan-kumpulan dari file-file, metode-metode,prosedur dan keluaran dalam pemrosesan suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai.

Untuk merancang suatu system diperlukannya beberapa alat bantu yang dipergunakan, yaitu:

1. *Flowmap* / Bagan alir dokumen

   Flowmap digambarkan sebagai pemetaan hubungan antara bagian-bagian kerja melalui dokumen baik berupa laporan maupun formulir. *Flowmap* digunakan untuk menganalisis bagaimana hubungan antara sub bagian kerja yang akan menggerakkan suatu system.

2. Diagram kontek

   Diagram Kontek merupakan Sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entitas luar, masukan dan keluaran dari sistem.

3. *Data Flow Diagram* (Diagram Alir Data)

   Data Flow Diagram adalah sebuah representasi grafik dari sebuah sebuah sistem. DFD menggambarkan sebuah sistem beserta komponen - komponennya. Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD:

a. Kesatuan Luar (*External entity*)

Merupakan kesatuan luar dilingkungan luar system dapat berupa orang, organisasi atau system yang lainnya yang menerima input atau membrei input dari system kesatuan luar digambarkan dalam bentuk kotak.

Arus Data

Menuju dari data yang dapat berupa input bagi system disimbolkan dalam bentuk panah

b. Proses

Kegiatan yang dilakukan oleh system dari arus data yang masuk untuk menghasilkan arus data keluaran, proses disimbolkan dalam bentuk lingkaran.

c. Data Simpanan

Data simpanan merupakan simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau database pada system computer, simpanan data dapat disimbolkan dengan garis horizontal parallel yang ditutup salah satu ujungnya.

4. Kamus Data

Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisasi dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga user dengan analisis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang input, output, dan komponen.

5. Perancangan Basis Data

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi.

b. Tabel Relasi

Tabel relasi adalah bagan yang menggambarkan hubungan antar tabel satu dengan tabel yang lain sehingga membentuk Basis Data.

c. Entity

Entity adalah suatu hal dalam bentuk apa pun data yang dapat dikumpulkan dapat berupa objek, orang, konsep abstrak, atau kejadian. Aturan membuat entity adalah sebagai berikut:

a. Nama suatu atribut hanya dapat muncul sekali dalam sebuah model data.
b. Masing-masing entity harus diberi sebuah identitas unik.
c. Nilai dari sebuah atribut tidak boleh disertakan dalam model data.
d. Atribut

Atribut adalah suau karakteristik dari suatu entity. Berikut ini adalah simbol entity yang disertai dengan atribut.Aturan untuk membuat atribut yaitu :

a. Nama suatu atribut hanya dapat muncul sekali dalam sebuah model data.
b. Suatu atribut harus berhubungan atau dikelompokkan kepada entitiy.
c. Nilai dari atribut tidak boleh disertakan dalam model data.

3.2.4. Pengujian Perangkat Lunak (*Software*)

Pengujian suatu system merupakan suatu bagian yang sangat penting untuk membangun suatu Software atau perangkat lunak yang bertujuan untuk menjamin bahwa Software yang dibangun memiliki kualitas yang sangat baik. Metode Pengujian *software* yang digunakan oleh penulis adalah suatu metode pengujian *BlackBox*. Pengujian *BlackBox* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Metode pengujian *blackbox* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Pengujian *BlackBox* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan performa.
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.