BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang diteliti oleh penulis adalah Toko SERVERO yang beralamat di Jl. Dipati Ukur No. 86A Bandung. Toko SERVERO ini bergerak dalam bidang penjualan dan pembelian alat tulis kantor.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Toko SERVERO merupakan toko yang berada di Bandung, yang mana Toko SERVERO ini menjual berbagai macam alat tulis kantor dan aksesorisnya. Toko SERVERO berdiri sejak bulan Maret 2005. Pada awalnya Toko SERVERO didirikan karena pemilik memiliki pengalaman yang cukup untuk mendirikan suatu usaha yang cukup diminati dan dicari oleh masyarakat banyak. Setelah pemilik melihat peluang bisnis yang ada dan modal yang cukup maka pemilik perusahaan yaitu Bapak Benny Ilham memutuskan untuk membuka toko yang menjual alat-alat tulis kantor dan aksesorisnya.

3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan

Visi Toko Servero :

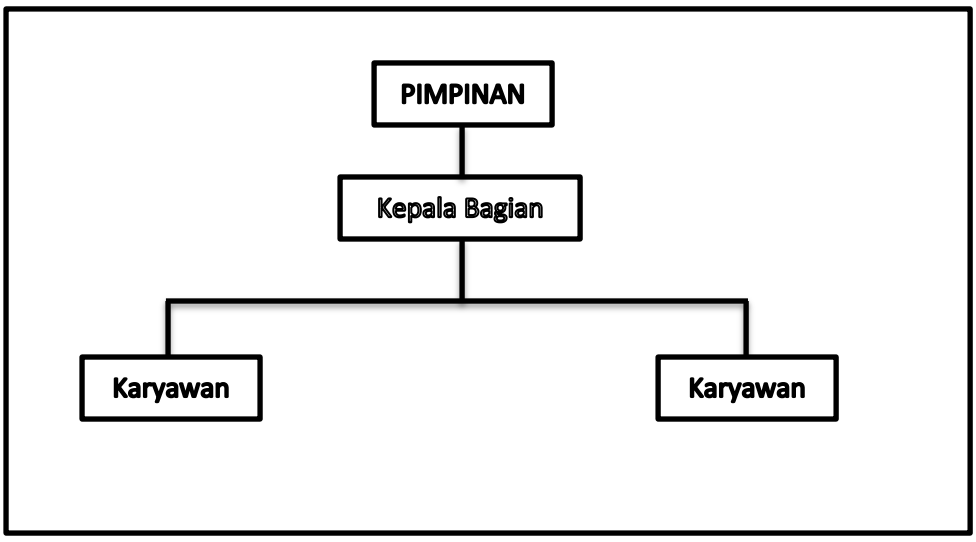
1. Mengelola perusahaan sesuai dengan bisnis yang sehat dan didukung tenaga kerja yang profesional.
2. Ingin menjadi salah satu perusahaan yang maju dibidang penjualan dan pembelian alat tulis kantor.

Misi Toko Servero adalah :

1. Kepuasan pelanggan adalah tujuan kami.
2. Memberikan produk yang bermutu tinggi, dengan tetap memberikan harga yang bersaing kepada konsumen.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi yaitu suatu bentuk, kerangka atau susunan yang mewujudkan pola tetap dari hubungan-hubungan diantara bidang-bidang maupun orang-orang tertentu dengan dasar ideologi yang sama dalam suatu kedaulatan kerja sama untuk mencapai tujuan organisasi semaksimal mungkin untuk mencapai satu tujuan. Setiap bagian dalam suatu struktur organisasi mempunyai peranan dan kedudukan masing-masing, dimana peranan dan kedudukan dalam organisasi dapat dilihat dari deskripsi kerja dari masing-masing bagian. Berikut adalah gambar struktur organisasi yang ada di Toko Servero.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Servero

Sumber : Servero

3.1.4. Deskripsi Tugas Toko Servero

Adapun penjabaran tugas, wewenang dan tanggung jawab dari masing-masing bagian adalah :

1. Pimpinan
    a. Memimpin para pegawai untuk melaksanakan tugasnya.
    b. Memeriksa laporan penjualan dan pembelian alat tulis kantor.
    c. Membuat keputusan untuk meningkatkan kinerja.
    d. Mengoptimalkan profit perusahaan.
2. Kepala Bagian
    a. Mengontrol kinerja karyawan.
    b. Membuatkan laporan penjualan dan pembelian.
3. Karyawan
    a. Melayani Konsumen.
    b. Mengecek persediaan barang yang ada.
    c. Membuatkan daftar order pembelian.

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 peneliatian diperlukan metode yang sesuai dan mudah, dalam penelitian ini akan digunakan metode penelitian deskriptif dan metode penelitian tindakan.

Dengan metode penelitian deskriptif, objek permasalahan akan dijelaskan secara sistematik, mulai dari permasalah yang terjadi pada saat ini sehingga dapat

diketahui apa saja yang harus diperbaiki kemudian dapat menentukan langkah apa yang perlu diambil dari perbaikan itu sendiri Metode penelitian tindakan akan menentukan rancangan program untuk pemecahan masalah berdasarkan identifikasi yang telah dilakukan.

3.2.1 Desain Penelitian

Penentuan desain penelitian sangat penting, yang mana dalam proses penetian ini penulis akan menggunakan jenis desain penelitian dengan data primer dan sekunder agar diperoleh data yang relevan, dapat dipercaya dan *valid* sehingga proses perancangan sistem akan lebih bermanfaat bagi objek yang diteliti.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah menurut sumber dari data primer dan sekunder. Adapun data Primer dan Sekunder yaitu :

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer yang digunakan adalah data yang didapatkan melalui identifikasi dan informasi langsung dari pihak Toko Servero untuk mendapatkan data yang dapat mendukung penelitian ini.

1. **Observasi**

   Metode ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung mengenai objek yang akan diteliti serta melalui pengamatan langsung di Toko Servero pada bagian-

bagian yang terlibat yaitu pada bagian Penjualan dan Pembelian Barang dagang guna memperoleh gambaran terhadap sistem meliputi prosedur yang digunakan pada sistem, data-data atau file yang diperlukan, dokumen-dokumen yang digunakan serta kendala yang dihadapi yang berhubungan dengan tema yang akan dibahas Sistem Informasi Penjualan dan Pembialan Alat Tulis Kantor pada Toko Servero di Bandung. Mengacu pada hasil pengamatan yang telah dilakukan, optimalisasi prosedur pelaksanaan kerja belum tercapai karena sistem yang ada tidak mendukung. Informasi dari kegiatan penjualan dan pembelian tidak tepat dan akurat. Hal ini dapat mempengaruhi laporan penjualan dan pembelian yang tidak sesuai dengan keadaan yang ada pada took tersebut.

2. Wawancara

Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab secara langsung mengenai permasalahan yang akan diteliti kepada pihak-pihak yang bersangkutan, dimana wawancara ini bertujuan untuk memperjelas dan meyakinkan atas fakta atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan. Wawancara dilakukan selama penelitian terhadap karyawan Toko Servero. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, Toko Servero mengalami kendala dalam pencatatan pembelian, penjualan, dan laporan kepada pimpinan. Dimana sistem pencatatan pada toko tersebut tidak teratur dan berkas – berkas bukti pembelian yang masih berantakan dan berserakan dimana-mana, hal inilah yang menyebabkan tidak akuratnya pelaporan kepada pimpinan.

Pihak toko membutuhkan sebuah sistem yang memberikan kemudahan dalam pengelolaan sehingga memberikan nilai tambah pada usaha yang dijalankan. Hal terpenting yang diharapkan oleh pihak toko adalah sistem yang dapat melakukan kontrol secara tepat terhadap aset organisasi serta sistem yang dapat memproses data menjadi informasi yang dapat digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Jenis data sekunder adalah data yang dapat diperoleh dari referensi buku yang terkemuka yang dapat mendukung data primer dan penelitian yang dilakukan. Penulis mengumpulkan data-data dan informasi dari buku sumber yang diperoleh dari perpustakaan. Penelitian kepustakaan dilakukan untuk memperoleh data teoritis yang nantinya akan digunakan sebagai dasar pangetahuan dan perbandingan di dalam melaksanakan penulisan dan pembahasan. Selain itu teknik pengumpulan data sekunder diperoleh dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang dimiliki perusahaan yang dapat digunakan dalam tahap analisis sistem. Adapun dokumen-dokumen tersebut antara lain :

1. Faktur Pembelian dari *Supplier*.
2. Nota Penjualan.
3. Buku Pencatatan Penjualan.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pemahaman masalah dilakukan pendekatan sistem yang merupakan serangkaian langkah-langkah pemecahan masalah yang memastikan bahwa masalah dipahami, solusi alternatif dipertimbangkan dan solusi yang dipilih bekerja.

Kemudian akan dilanjutkan dengan pengembangan sistem sebagai bentuk aktivitas untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan organisasi atau memanfaatkan kesempatan yang timbul.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis dan pemrograman berorientasi objek. Alat-alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan pemrograman berorientasi objek yaitu dengan notasi UML.

Adapun alat yang dipergunakan dalam notasi UML ini berupa *Use case* diagram, *Class* diagram, *Activity* diagram, *Sequence* diagram, *Deployment* diagram dan *Component* diagram.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode *prototype* dapat memberikan gambaran/ide bagi seorang analis sistem untuk menyajikan gambaran secara lengkap Dengan demikian model sistem dapat dilihat baik dari sisi tampilan maupun teknik prosedural yang akan dibangun atas dasar itulah metode pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *prototype.*

Tahapan-tahapan berikut akan dikerjakan dalam propses prototyping :

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai

Studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan *user,* yang meliputi model *interface,*teknik procedural maupun teknologi yang digunakan.

2. Membangun *Prototype*

   Membangun *prototype* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada user.

3. Evaluasi *prototype*

   Evaluasi ini dilakukan oleh user apakah *prototype* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan user. Jika tidak *prototype* akan di revisi dengan mengulangi langkah 1,2 dan 3.

4. Mengkodekan sistem

   Dalam tahap ini prototype yang sudah disepakati diterjemahan kedalam bahasa pemograman.

5. Menguji sistem

   Setelah sistem sudah menjadi satu dengan perangkat lunak yang siap pakai, harus di tes terlebih dahulu sebelum digunakan.

6. Evaluasi sistem

   User mengevaluasi sistem yang telah jadi apakah sesuai dengan yang diharapkan.

7. Menggunakan sistem

   Perangkat lunak yang telah di uji, dan diterima user siap untuk digunakan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1) ***Usecase diagram*** menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat

sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah Usecase mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

2) ***Class diagram*** adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstasikan akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atibut/properti) suatu sistem., sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi).

   Class Diagram memiliki tiga area pokok :

   1. Nama dan (*Stereotype*)
   2. Atribut
   3. Metode

   Atribut dan metode memiliki salah satu sifat berikut :

   a) *Private,* tidak dapat dipangil dari luar class yang bersangkutan.
   b) *Protected,* hanya dapat dipanggil oleh *class* yang bersangkutan dan anak-anak yang mewarisinya.
   c) *Public,* dapat dipanggil oleh siapa saja.

3) ***Activity diagram*** menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

4) ***Sequence diagram*** menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar system (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya)

berupa *messege* yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

5) ***Component diagram*** menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (dependency) diantaranya. Komponen piranti lunak adalah modul yang berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul ada *compile time*, *link time*, maupun *run time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.
6) ***Deployment/physical diagram*** menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dan infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, *spesifikasi server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

3.2.4 Pengujian *Software*

Pengujian *Software* merupakan suatu proses eksekusi program yang ditunjukan untuk menemukan *error*. Untuk pengujian pada penelitian ini akan digunakan *Black box* Testing yang berfokus pada kebutuhan fungsional *software*, memungkinkan perancang untuk memperoleh kondisi-kondisi input secara penuh menguji semua

kebutuhan fungsional suatu program. Metode ini berusaha menemukan kesalahan yang termasuk kategori dibawah ini :

1. Fungsi-fungsi yang hilang atau tidak benar
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan pada struktur data atau pengaksesan *database eksternal*
4. Kesalahan pada *performance*
5. Kesalhan pada *inisialisasi* dan *teminasi*