BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini penulis melakukan penelitian di Toko Saputra Tasikmalaya. Berikut sejarah lengkapnya :

3.1.1. Sejarah Singkat

Sebelum melangkah lebih jauh penyusun terlebih dahulu akan menguraikan sejarah singkat terbentuknya Toko Saputra Tasikmalaya. Toko Saputra didirikan tahun 1983 oleh Bpk. H.Endang Kusnadi. Toko ini bergerak dibidang perdagangan dengan menjual berbagai produk mainan dan aksesoris yang berlokasi di Jl.RSU gg. Petir 1 no.24a rt/ 05/08 kel.Cikalang kec.Tawang Tasikmalaya 46114.

Dengan berdirinya Toko Saputra yang sekarang ini tentu melalui proses yang tidak mudah dan perlu adanya kesabaran dan ketekunan. Bermula dari berjualan gambar tempel di sekolah-sekolah dengan dana yang hanya sebatas membeli barang dari grosir terdekat yang berada di tasik dan menjual nya kembali secara eceran ke konsumen.

Dari Kegemarannya pada mainan anak-anak itu Pemilik mencoba membuat mainan yang disukai anak-anak yang tidak ada atau dijual dimanapun dan dengan keahliannya itu Pemilik menggembangkannya dan menjadi pengrajin

mainan seperti bedog cepot, deker tangan, deker kepala,sulap uang dan pancingan. Dari hasil karyanya tersebut ternyata banyak anak-anak tertarik untuk pembelinya.

Setelah melihat adanya kemajuan dalam usahanya, pemilik berinisiatif membuka toko di rumah nya sendiri. Walaupun hanya di rumah dan bertempat di gang kecil tapi toko saputra tersebut selalu ramai di kunjungi konsumen. Dengan meningkatnya permintaan konsumen, toko saputra setiap hari selalu menambah jenis mainannya untuk kepuasan konsumen. Penjualan nya pun tidak hanya di daerah tasik tetapi sudah merambah ke kota-kota terdekat seperti bandung, jakarta dan cirebon. Semua ini dilakukan tanpa mengenal putus asa dan dalam kurun yang cukup lama.

3.1.2. Visi dan Misi

Adapun visi-misi Toko Saputra Tasikmalaya adalah sebagai berikut :

3.1.2.1. Visi

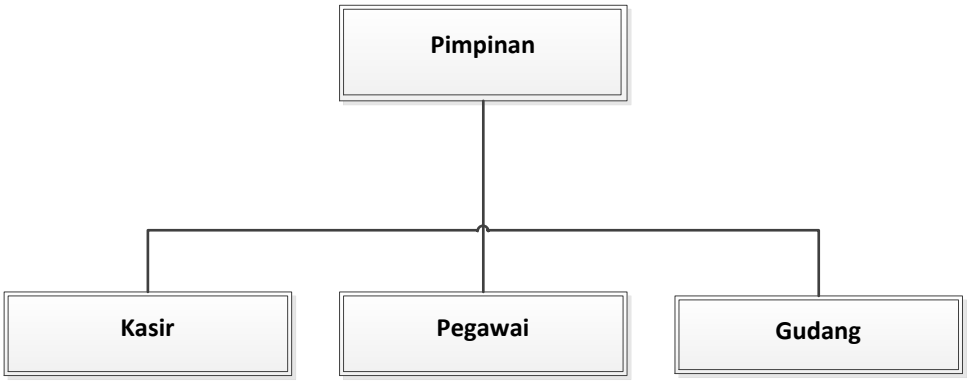
Visi

1. Menjadi toko terbaik dalam usaha khususnya penjualan mainan dan aksesoris.
2. Menjaga keberadaan toko dari masa ke masa.

3.1.2.2. Misi :

1. Menyediakan mainan dan aksesoris yang berkualitas baik pilihan konsumen.
2. Menjadi marketing yang handal dan sangat menghargai konsumen melalui pelayanan yang terbaik.

3.1.3. Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Saputra Tasikmalaya

(Sumber : Toko Saputra Tasikmalaya)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Desktripsi tugas adalah suatu rincian yang menunjukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas yang harus dilakukan setiap divisi. Semua bagian perlu memiliki tugas dan fungsi nya masing-masing agar mengerti dan bertanggung jawab dengan kedudukannya. Adapun tugas dan fungsi divisi yang ada di toko saputra tasikmalaya, sebagai berikut :

Pimpinan : 1. Pengendali perusahaan

2. Bertanggung jawab atas kelancaran perusahaan
3. Menetapkan Kebijaksanaan umum dan pengambil keputusan.
4. Membuat dan menetapkan segala bentuk peraturan.
5. Menerima dan memeriksa semua jenis laporan.
6. Memutuskan rekruitmen serta pemutusan hubungan kerja karyawan.

Pegawai : 1. Bertugas melakukan pelayanan terhadap konsumen.

2. Melakukan pembungkusan penjualan untuk konsumen.

Kasir : 1. Merangkap sebagai kasir dalam melakukan transaksi pembayaran.

2. Mencatat segala macam bentuk transaksi baik pemasukan maupun pengeluaran.

3. Bertanggung jawab membuat laporan keuangan

Gudang : 1. Bertanggung jawab atas keluar masuk barang.

2. Bertanggung jawab untuk laporan persediaan barang pada pimpinan.

3.2 METODE PENELITIAN

3.2.1 Desain Penelitian

Penulis melakukan peneliatian ini dengan metode kualitatif dengan rancangan *fenomenologi*. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang perilaku yang dapat diamati. Dengan penelitian kualitatif ini penulis melakukan pengumpulan data, pengorganisasian data, penyajian data sampai kepada penarikan kesimpulan.

Sedangkan pendekatan *fenomenologi* bertujuan untuk memahami fonemena-fenomena yang terjadi dalam subjek penelitian, dimana penulis akan mendeskripsikan hasil penelitian yang berupa kata-kata yang diperoleh selama mengadakan pengamatan dan wawancara dengan sejumlah informan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1 Sumber Data Primer :

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat *up to date*. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer antara lain :

a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung kepada Pemilik toko dengan tujuan memperoleh informasi atau data yang lebih lengkap untuk penelitian ini.

b. Observasi

Dalam observasi ini penulis melakukan pengamatan langsung di lapangan atau tempat penelitian dengan tujuan melihat langsung prosedur atau sistem informasi yang berjalan saat ini di toko tersebut dan mengamati kendala yang dihadapi untuk mengetahui cara menyelesaikan kendala tersebut.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder :

Data sekunder di ambil dari referensi buku, dan media elektronik seperti internet serta dokumen-dokumen instansi bersangkutan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan penulis.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

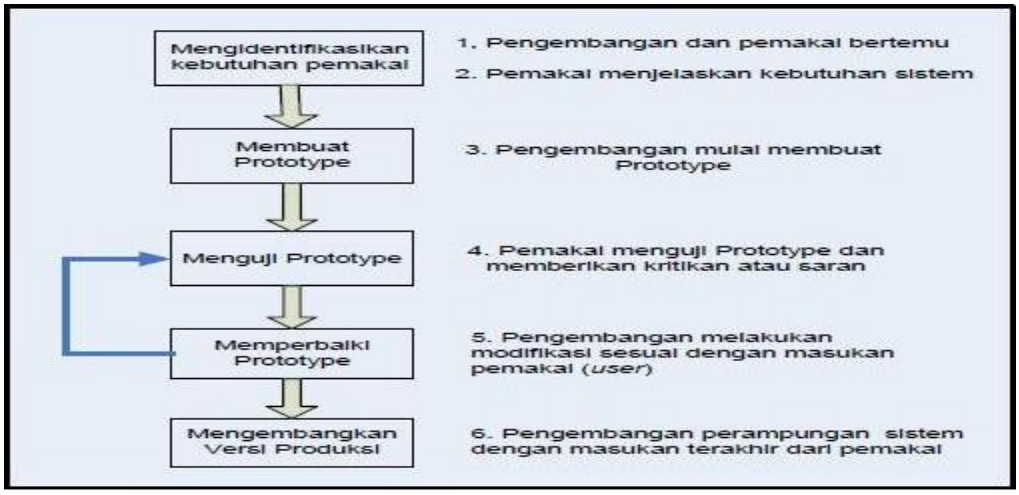
Metode-metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan sistem dan metode pengembangan sistem. Adapun metode pendekatan ini menggunakan perancangan terstruktur sementara metode pengembangan sistem yang di gunakan adalah *prototype* model.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang di gunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini yaitu analisis terstruktur dimana proses penyiapan spesifikasi yang terinci untuk mengembangkan sistem baru, maka penulis akan menggambarkan bagaimana karakteristik sistem tersebut dengan menggunakan Flowmap, Diagram Konteks, DFD (Data Flow Diagram), ERD (Entity Relationship Diagram), Kamus Data, dan Perancangan Basis Data.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan menggunakan metode *prototype* merupakan suatu metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program yang cepat dan bertahap. Seperti yang tertera pada gambar berikut ini :



Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dengan *Prototype*

(Sumber : Abdul Kadir (2003:417)

Adapun penjelasan gambar di atas adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan sistem

Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem informasi, dimana antara pengguna sistem (*user*) dan pengembang sistem bertemu. Dalam hal ini user menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan di bangun oleh pengembang sistem.

2. Membuat *Prototype*

Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan di bangun, pengembang sistem mulai membuat *prototype*. Pembuatan ini meliputi : perancangan sistem yang akan di bangun, dan kemudian di implementasikan dengan pembuatan *coding* yaitu menterjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemrograman yang akan menjadi sebuah sistem informasi yang diharapkan oleh *users*.

3. Pengujian *prototype*

Setelah tahap pembuatan *prototype* selesai, kemudian pengembang sistem dan *user* melakukan pengujian program agar program dapat di gunakan sesuai dengan kebutuhan kemudian *user* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Menperbaiki *prototype*

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user.*

5. Mengembangkan versi produksi

Pada tahap ini pengembangan sistem menyelesaikan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Berikut adalah Alat Bantu analisis dan perancangan yang akan digunakan dalam membangun sebuah sistem baru.

1. Flow Map

   Flow map adalah diagram yang menunjukan aliran data yang berupa formulir, ataupun keterangan berupa dokumentasi yang mengalir atau yang beredar dalam suatu sistem. Notasi yang diogunakan di dalanm flowmap merupakan penghubung notasi flowmap chart sistem dengan notasi flow chart program.

2. Diagram Kontek

Diagram konteks adalah suatu alat atau metoda penggambaran suatu sistem informasi secara global, baik sistem informasi yang berbasis komputer atau tidak berbasis komputer.

3. Data Flow Diagram

   Data flow diagram yaitu Diagram yang menggunakan notasi symbol untuk menggambarkan arus data sistem.

4. Kamus Data

   Kamus data (data *dictionary)* adalah catalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi yang mengalir pada sistem dengan lengkap dari suatu sistem informasi. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang mengalir pada data flow diagram(DFD).

5. Perancangan Basis Data

   Perancangan basis data adalah menciptakan atau merancang kumpulan data yang terhubung dan tersimpan secara bersama-sama. Dalam perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, ERD, Struktur file, Tabel relasi.

   a. Normalisasi

      Normalisasi adalah proses untuk mengubah suatu tabel yang memiliki masalah tertentu kedalam dua buah tabel atu lebih yang tak lagi memiliki masalah tersebut.

   b. Tabel Relasi

      Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian Software dilakukan dengan pengujian *blackbox*. Pengujian *blackbox* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.

Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang di harapkan. Pengujian *blackbox* 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*.