BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono (2009:38) adalah objek penelitian merupakan ”Suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diitetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan definisi tersebut, objek penelitian merupakan suatu hal yang akan diteliti untuk tujuan tertentu.

Penelitian dilakukan di Distro Natural yang beralamat di Jl. Parakan Mas 6 no 29 Parakan Saat Antapani Bandung. No HP (085720516129).

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Keberadaan distro di kota kembang Bandung berangkat dari komunitas musik *underground* dan perlengkapan permainan *skateboard*.

Distro berasal dari kata *Distribution Store* yang bisa diartikan sebagai tempat/*outlet*/toko yang secara khusus mendistribusikan produk dari suatu komunitas. Perkembangan selanjutnya adalah pada pertengahan tahun 1990 muncul distro yang pertama menjual produk dari musik lokal, yaitu “Anonim” dan “Riotic” hingga pada puncaknya yaitu pada tahun 1996 sampai dengan tahun 1998 adalah masa dimana distro yang menjual produk lokal bermunculan.

Kemudian istilah distro semakin berkembang menjadi satu kategori tersendiri karena adanya *soul* serta karakter yang mampu membedakan mereka dengan yang

lain. Di antaranya adalah adanya konsep yang jelas dari sisi desain, tidak sekedar menjiplak atau mengambil desain dari luar, yang menarik dari distro adalah desain penataan *layout* interiornya yang mempunyai ciri khas tersendiri antara distro satu dengan distro lainnya, semua ingin menampilkan identitasnya masing-masing. Yang menjadi hal yang menarik lagi ketika kita berkunjung ke salah satu distro adalah penataan tempat, barang maupun tata cahaya yang di setting dengan sangat menarik. Lahan distro yang kebanyakan tidak terlalu besar dan luas bisa disulap menjadi tempat berbelanja busana yang sangat nyaman untuk para calon pembeli yang berkunjung dengan variasi warna yang menarik untuk memberi kenyamanan setiap orang yang datang untuk membeli atau sekedar mencari tahu tren busana anak muda jaman sekarang. Sepatu, baju, kemeja, tas, jaket, topi dan lain-lain di jual dengan harga yang disesuaikan dengan isi dompet remaja. Inilah yang membuat distro semakin berkembang dan semakin menarik simpati para remaja di kota-kota besar Indonesia.

Distro Natural merupakan sebuah distro yang menjual beraneka macam *fashion*, mulai dari baju, topi, celana, jaket dan kemeja. Distro Natural Bandung berdiri pada tahun 2006 tepatnya pada bulan Juni yang bermula dari sebuah gagasan untuk membuat sebuah toko yang menjual *merchandise* film dan musik seperti poster dan kaos dan aksesoris lainnya, usaha ini didirikan hanya sebagai usaha rumahan yang dikirimkan ke distro-distro tertentu yang berada di kota Bandung.

Berbeda dengan *Factory Outtlet* yang lebih dulu dikenal masyarakat yang menjual pakaian dan aksesoris dengan merk terkenal, di distro ini produk yang dijual

mayoritas adalah hasil kreasi sendiri. Pemilik Distro Natural ini yaitu tunggal yang hanya satu pemegang modal beliau adalah Fauji Abdul Basit, lelaki yang menyelesaikan bangku SMA di SMAN 26 Bandung ini merupakan lelaki yang sangat rajin dan kreatif dalam melihat peluang bisnis. Seiring waktu dan berbagai dinamika yang harus diadaptasi, seperti perkembangan teknologi, regulasi, dan pasar, maka selama beberapa tahun dalam bidang pemasaran barang, telah mengalami berbagai perubahan dan perkembangan.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Dalam menjalankan perusahaan kearah yang lebih maju maka diperlukanlah sebuah Visi dan Misi yang jelas agar kemajuan suatu perusahaan dapat tercapai, adapun visi dan misi Distro Natural Bandung adalah sebagai berikut :

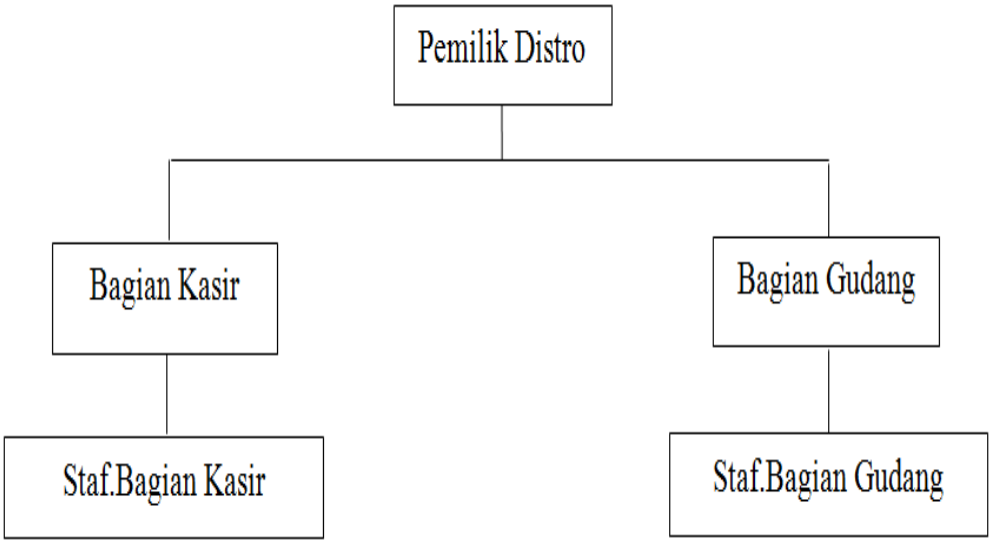
3.1.2.1. Visi Perusahaan

1. Senantiasa mampu bersaing dan tumbuh berkembang dengan sehat.
2. Menjadikan perusahaan ini sebagai inovator anak-anak bangsa untuk berkarya.
3. Menjadikan perusahaan yang ramah lingkungan yang mengedepankan *go green*.
4. Mengembangkan usaha yang memiliki daya saing kuat.
5. Mengelola perusahaan sesuai dengan bisnis yang sehat dengan didukung oleh teknologi tepat guna dan sumber daya manusia yang profesional.

3.1.2.2. Misi Perusahaan

1. Berorientasi pada kualitas.
2. Memproduksi berbagai jenis pakaian yang terkait dengan kebutuhan masyarakat dengan mutu terbaik, harga dan pasokan yang berdaya saing tinggi melalui pengolahan yang profesional demi kepuasan pelanggan.
3. Menjalin kemitraan kerja sama dengan pemasok dan penyalur yang saling menguntungkan antar sesama.
4. Memberikan perhatian yang tulus kepada masyarakat melalui penciptaan lapangan kerja dan dukungan pembinaan sosial.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

(Sumber : Distro Natural Bandung)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Menurut Jogiyanto (2005: 28) Deskripsi tugas merupakan suatu rincian yang menunjukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh seorang personil di dalam suatu organisasi.

Adapun beberapa deskripsi tugas dari struktur organisasi yang terlibat dalam distro tersebut yaitu :

1. Pemilik Distro

   Tugasnya yaitu :

   a) Bertanggung jawab atas segala kegiatan usaha perusahaan baik teknis dan non teknis baik kedalam maupun keluar perusahaan.
   b) Mengevaluasi semua kegiatan yang direncanakan distro.
   c) Memonitor perkembangan distro.

2. Bagian Kasir

   Tugasnya yaitu :

   a) Melaksanakan tugas-tugas yang terkait dengan *akuntansi* pembukuan.
   b) Menjaga dan mengurusi kelancaran distro.
   c) Bertanggung jawab terhadap pencatatan laporan-laporan yang diterima dari bagian-bagian terkait.
   d) Menyiapkan data-data yang diperlukan untuk pembuatan laporan keuangan.
   e) Melakukan pencatatan atas setiap transaksi yang terjadi di distro, dengan cara memeriksa kebenaran pencatatan transaksi.
   f) Bertanggung jawab terhadap penerimaan dan pengeluaran distro.

3. Bagian Gudang

Tugasnya yaitu :

a) Menerima dan menyusun barang belanjaan dari bagian pembelian barang.

b) Menghitung persediaan barang yang ada di gudang.

c) Mengontrol keluar masuknya barang dari gudang.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Sugiyono (2009 : 3) "Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu".

Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan atau menguraikan keadaan situasi pada tempat observasi, melakukan penelitian dan kemudian melakukan analisis sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sumber data primer.

3.2.1. Desain Penelitian

Untuk mendapatkan suatu proses yang teratur dan terarah dalam suatu penelitian sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik diperlukan metode pendekatan atau penyelesaian untuk menyelesaikan suatu penelitian. Pada desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif dapat diartikan sebagai proses pemecahan masalah yang diselidiki dengan

melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang ada.Pelaksanaan metode penelitian deskriptif ini tidak terbatas sampai pada pengumpulan dan penyusunan data, tetapi meliputi analisis tentang data tersebut.

Dimana dalam penelitian ini dapat memperoleh gambaran kinerja program yang direncanakan dan diimplementasikan kepada pengguna (*user*) dalam perusahaan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif. Berikut metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu data yang diperoleh dari responden secara langsung yang dikumpulkan melalui tinjauan langsung ke lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data tertentu yang dibuat khusus untuk itu.

Teknik pengumpulan data dalam rangka pembentukan informasi mengenai objek penelitian ini, dilakukan dengan cara:

1. Observasi / *survey*

   Dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan atau observasi secara langsung pada Distro Natural, dari pengamatan tersebut maka penulis bisa mendapatkan informasi serta data-data yang akurat, relevan dan terpercaya, mengenai sistem yang akan diteliti lebih lanjut.

2. Wawancara / *interview*

   Dalam penelitian ini wawancara dilakukan terhadap pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti yaitu karyawan yang sehari-harinya bekerja di Distro Natural yaitu Fauji Abdul Basit, dan Wawancara ini berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang proses bisnis atau segala aktifitas bisnis yang berjalan saat ini. Sehingga di identifikasi beberapa permasalahan di distro tersebut.

3. Studi Pustaka

   Studi pustaka yang digunakan pada penelitian ini adalah karya-karya ilmiah, jurnal, dan buku yang ada kaitannya dengan objek yang diteliti.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan (pihak distro) kepada penulis.

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, kegiatan dan struktur organisasi yang ada di Distro Natural Bandung.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem sangat berbeda dengan metode pengembangan sistem, dibawah ini adalah pengertiannya :

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Dilihat dari permasalahan yang ada, maka penulis menggunakan suatu pendekatan dengan menggunakan pengembangan sistem yang berorientasikan terstruktur. Pemograman terstruktur adalah suatu proses mengimplementasikan urutan langkah untuk menyelesaikan suatu masalah dalam bentuk program. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan diperoleh sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas yang mana tahapannya :

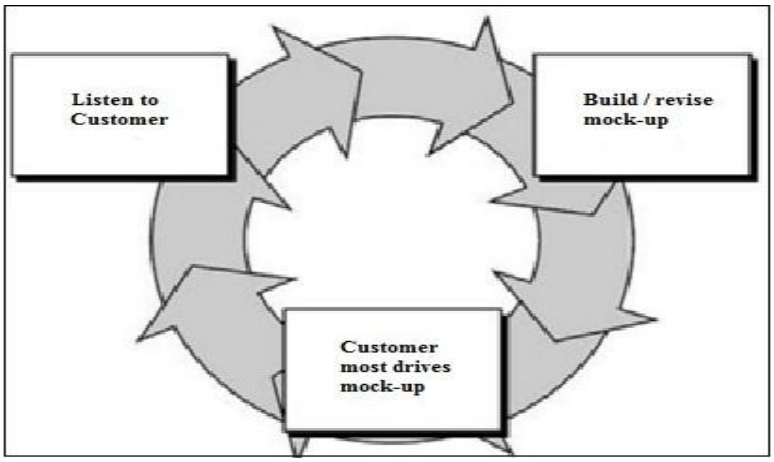
a. Diagram Konteks (*Context Diagram*)
b. Diagram Aliran Data (*Data Flow Diagram*)
c. Kamus Data (*Data Dictionary*)
d. Spesifikasi Proses (*Process Specification*)

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi. Metode ini menggunakan model proses Prototype, merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh

pemakai (user). Dari pengertian metode prototype diatas penulis memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan prototype, yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat diterima oleh user sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian dipersentasikan kepada user dan user diberikan kesempatan untuk memberikan masukan-masukan sehingga system informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan.

Metode protoype dirancang agar dapat menerima perubahan-perubahan dalam rangka menyempurnakan prototype yang sudah ada sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat diterima dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah system tersebut disetujui, berikut adalah metode pendekatan yang dipakai oleh penulis :



Gambar 3.2 Metode *Prototype*

(Sumber http://yandra08.blogspot.com/)

1. Mendengarkan Pelanggan (*Listen to Costumer*)

   Pelayanan prima berdasarkan konsep perhatian dapat diterapkan dengan cara mendengarkan dan memahami kebutuhan pelanggan. Mendefinisikan objektif secara keseluruhan dan mengidentifikasi kebutuhan yang sudah diketahui.

2. Membangun / memperbaiki market (*Build /revise mock-up*)

   Melakukan perancangan secara cepat sebagai dasar untuk membuat prototype.

3. Uji pelanggan mengendalikan market (*Costumer test drives mock-up*)

   Menguji coba dan mengevaluasi prototype dan kemudian melakukan penambahan dan perbaikan-perbaikan terhadap prototype yang sudah dibuat.

Seluruh metode pengembangan sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari metode prototype :

1. Kelebihan

   a) Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
   b) Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi prototype kesalahan segera terditeksi oleh pemakai.
   c) Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan.

2. Kekurangan

   a) Apabila prototype tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkanprototype tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

b) Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkan waktunya untuk menggarap prototype.

c) Jika proses pengulangan terlalu sering, dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberikan respon negatif.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Pada langkah ini perancangan digambarkan dalam bentuk bagan alir dokumen (*flowmap*), diagran konteks (*Context diagram*), diagram arus data (*Data flow diagram*) dan Kamus Data (*Data dictionary*).

1. **Bagan Alir Dokumen (*Flowmap*)**

   Flow Map merupakan data dalam bentuk dokumen atau formulir dalam suatu sistem informasi yang merupakan suatu aktivitas yang terkait dalam hubungannya dengan kebutuhan data dan informasi proses aliran dokumen ini terjadi dengan entitas di luar sistem. Beberapa symbol yang digunakan adalah dokumen, kegiatan manual, simpanan offline, proses, simpanan data dan penghubung.

2. **Diagram Konteks (*Context Diagram*)**

   Pendekatan struktur ini mencoba untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.

Diagram Konteks menyoroti sejumlah karakteristik penting sistem yaitu :

a. Kelompok Pemakai, organisasi atau sistem lain dimana sistem kita melakukan komunikasi yang disebut juga sebagai terminator.
b. Data masuk, data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
c. Data keluar, data yang dihasilkan sistem kita dan diberikan kedunia luar.
d. Penyimpanan data *(Data store)* yang digunakan secara bersama antara sistem kita dengan terminator. Data ini dapat dibuat oleh sistem dan digunakan oleh lingkungan dan sebaliknya, dibuat oleh lingkungan dan digunakan oleh sistem kita.
e. Batasan antara sistem kita dan lingkungan.

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

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.

4. Kamus Data (*Data Dictionary*)

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

5. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data diperlukan, agar kita bisa memiliki basis data yang kompak dan efisien dalam pengguunaan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan mudah dalam pemanipulasian (tambah, ubah hapus) data. Dalam merancang basis data, kita dapat melakukannya dengan :

A. Normalisasi

Normalisasi adalah proses penyusunan tabel-tabel yang tidak *redundan (double),* yang dapat menyebabkan anomali pada saat operasi manipulasi data, seperti tambah, ubah dan hapus.

1. Normalisasi Bentuk Pertama

   Bentuk normal tahap pertama terpenuhi jika sebuah tabel tidak memiliki atribut bernilai banyak (*multivalued attribute*) atau lebih dari satu atribut dengan nilai domain yang sama.

2. Tahapan Normalisasi bentuk Kedua

   Bentuk normal tahap kedua terpenuhi jika normalisasi tahap pertama terpenuhi dan semua atribut tidak termasuk dalam kunci primer secara utuh. Dengan demikian untuk membentuk normal kedua haruslah sudah ditentukan kunci-kunci *field*nya. Kunci *field* harus unik dan dapat mewakili atribut lain yang menjadi anggotanya. Sebuah tabel dikatakan tidak memenuhi normalisasi bentuk kedua jika ketergantungannya hanya bersifat *farsial* (hanya tergantung pada sebagian dari *primary key*).

3. Tahapan Normalisasi Bentuk Ketiga

   Untuk menjadi bentuk normal ketiga maka *relasi* haruslah dalam bentuk normal kedua dan semua atribut bukan primer tidak mempunyai hubungan transitif. Dengan kata lain, setiap atribut bukan kunci haruslah bergantung hanya pada *primary key* secara menyeluruh.

B. Tabel Relasi

Relasi tabel adalah gambaran tentang hubungan yang terjadi antar tabel-tabel yang akan digunakan dalam program aplikasi pemecahan dari *flat file* yang menurut teknik normalisasi sehingga pemecahan tersebut memiliki sebuah kunci yang menghubungkan relasi datanya.

1. *Relationship one to one* (satu ke satu)

   Yang artinya bahwa setiap entitas pada himpunan entitas yang satu berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas yang lainnya, begitu juga sebaliknya, entitas yang terhubung hanya memiliki satu hubungan dengan entitas yang menghubungi.

2. *Relation one to many* (satu ke banyak)

   Yang artinya bahwa setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan lebih dari satu entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak berlaku untuk kebalikannya, dimana entitas B hanya dapat berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan A.

3. *Relationship many to many* (banyak ke banyak)

   Yang artinya bahwa setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan lebih dari satu. Satu entitas pada himpunan entitas B, begitu juga sebaliknya, bahwa himpunan entitas dapat berhubungan dengan lebih dari satu entitas pada himpunan entitas A.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian software adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Pengujian atau testing *software* sangat penting untuk dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas *software*, dan juga menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi, desain dan pengkodean.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan black-box testing. Metode ini menyinggung uji coba yang dilakukan pada *interface software*. Walaupun didesain untuk menemukan kesalahan, uji coba black box digunakan untuk mendemonstrasikan fungsi *software* yang dioperasikan apakah input diterima dengan benar, dan output yang dihasilkan benar.

Uji coba black box memeriksa beberapa aspek sistem.Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang bisa disebut juga pengujian *behavioral* atau pengujian partisi. Pengujian *blackbox* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Pengujian *blackbox* berusaha menemukan fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang seperti :

a. Kesalahan *interface*.
b. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.
c. Kesalahan kinerja.
d. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.