BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis mengambil objek penelitian pada Anonymous Store, Jl. Surapati Suci No. 17 Bandung. Berikut adalah deskripsi mengenai Anonymous Store yang dijadikan objek dalam penelitian.

3.1.1 Sejarah Singkat Anonymous Store

Anonymous Store adalah salah satu Distro yang recommended di daerah Bandung. Distro ini berdiri pada 13-Agustus-2009 dan di pegang oleh Buchori Muslim (Bucek). Anonymous Store adalah Distro yang bergerak di bidang penjualan baju. Anonymous Store adalah distro yang berkonsepkan muda dan berani sesuai dengan jiwa anak muda sekarang.

Lokasi Anonymous Store di Jalan surapati No.17 Bandung. Yang dekat dengan Pusat Dakwah Islam (PUSDAI), Dan lokasinya sangat strategis yang dimana mudah ditemukan oleh para konsumen. Karena lokasi tersebut ada di pinggir jalan raya besar.

Pemasaran yang dilakukan oleh Anonymous Store melalui media online dan BlakBerry masangger (elektronik) karena dinilai sangat mudah dan efisien. Toko Anonymous Store menjual berbagai macam merk baju.

Kelebihan dari Anonymous Store di bandingkan dengan distro lain yaitu kerena Anonymous Store menjual dengan harga terjangkau dan mempunyai sifat kekeluargaan satu sama lain dalam satu komunitasnya. Anonymous Store mempunyai 7 cabang di daerah Bandung yaitu Jl.Surapati, Jl.Rancaekek, Jl.Muh.Toha, Jl.Batununggal, Cimahi, Ciwastra, dan Dipatiukur.

3.1.2 Visi dan Misi Anonymous Store

Anonymous Store merupakan salah satu distro yang bergerak di bidang penjualan barang. Adapun visi dan misi dari Anonymous Store adalah sebagai berikut :

VisiAnonymous Store

"Mempertahankan kejayaan dari Anonymous Store saat ini dengan memberikan pelayanan yang sesuai dengan kebutuhan konsumen dengan mempertahankan kwalitas barang dan menjaga loyalitas antara admin dan konsumen"

Misi Anonymous Store

- Mewujudkan hubungan yang harmonis dengan konsumen.
- Memberikan kepuasaan kepada konsumen.
- Memberikan pelatihan khusus kepada para admin agar selalu memberikan yang terbaik dan pelayanan yang sesuai dengan proiritas utama.

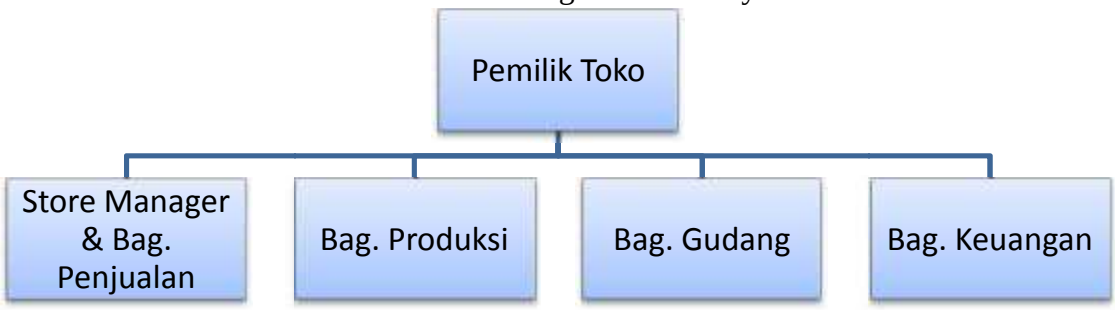
3.1.3 Struktur Organisasi Anonymous Store

Dalam analisis struktur organisasi ini akan dijelaskan mengenai rangkaian aktifitas yang terdapat didalam perusahaan tersebut. Struktur organisasi merupakan susunan dari setiap jabatan yang sudah stabil dan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi orang yang tergabung dalam organisasi tersebut.

Dengan adanya struktur organisasi, maka setiap pimpinan atau bawahan mengetahui dengan jelas sampai dimana tugas dan fungsi yang harus dilaksanakan atau batas wewenang dan tanggung jawab yang harus dilaksanakan.

Pembagian kerja adalah suatu keharusan didalam organisasi agar tidak menjadi tumpang tindih pekerjaan. Pembagian kerja bukan hanya perlu dilihat dari manfaat yang diperoleh dari penerapan spesialisasi, tetapi mewujudkan penempatan orang yang tepat.

Berikut ini adalah struktur organisasi Anonymous Store :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Anonymous Store

3.1.4 Deskripsi Tugas

Dapat dijelaskan mengenai Tugas pokok dan fungsi setiap bagian organisasi. Penjabaran dari tugas pokok dan fungsi setiap bagian adalah sebagai berikut :

1. Owner / Pemilik Toko

   Tugas dan tanggung jawab dari Pemiliki Toko adalah sebagai berikut :

   a. Pemimpin tertinggi yang menetapkan langkah-langkah pokok dalam melaksanakan kebijakan di Anonymous Store.
   b. Memiliki wewenang sebagai pengambil keputusan setiap kegiatan di Anonymous Store.
   c. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan yang dipimpinnya.
   d. Menerima dan mengevaluasi laporan dari bawahan.

2. Store Manager

   Adapun tugas dan tanggung jawab dari Store Manager yaitu :

   a. Mengkoordinir dan menjalankan semua kegiatan operasianal toko
   b. Mengkoordinir semua aktifitas toko di dalam memberikan pelayanan kepada semua pelanggan yang diarahkan untuk pemenuhan kepuasan pelanggan dan meningkatkan jumlah pelanggan toko
   c. Melakukan evaluasi berkaitan dengan pelaksanaan tugas-tugas operasional sehari-hari
   d. Mengolah transaksi penjualan dan barang masuk
   e. Membuat laporan penjualan dan laporan barang masuk

3. Bagian Produksi

   Adapun tugas dan tanggung jawab Bagian Produksi yaitu :

   a. Mengkoordinasi kegiatan produksi sehingga proses produksi dapat berjalan dengan lancar
   b. Mengambil segala keputusan yang berhubungan dengan apa yang akan diproduksi atas persetujuan owner
   c. Bertanggung jawab terhadap seluruh karyawan pabrik
   d. Melakukan quality control terhadap produk yang akan dijual atau dipasarkan dan barang yang akan dikirim.

4. Bagian Gudang

   Adapun tugas dan tanggung jawab Bagian Gudang yaitu :

   a. Melakukan pengecekan barang yang ada / tersedia
   b. Melakukan pemesanan barang kepada jika stok barang telah habis
   c. Membuat laporan persediaan barang

5. Bagian Keuangan

   Adapun tugas dan tanggung jawab Bagian Keuangan yaitu :

   a. Bertanggung jawab atas semua kegiatan keuangan
   b. Bertanggung jawab atas patty cash yang dipegang
   c. Mengurus arus barang yang akan diproduksi

3.2 Metode Penelitian

Metodologi adalah kesatuan metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan, dan aturan-aturan yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan, seni atau disiplin yang lainnya. Sedangkan Metode adalah suatu cara, teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu atau cara kerja pikiran dalam memahami suatu objek. Cara ilmiah didasarkan pada ciri-ciri keilmuan diantaranya, rasional, empiris dan sistematis.

3.2.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif menjawab tujuan yang pertama yaitu Untuk mengetahui sistem pengelolaan data di Anonymous Store. dengan memaparkan data-data yang ada di Lapangan tersebut yang erat kaitannya dengan masalah yang diteliti kemudian dilakukan penganalisaan dengan tujuan menemukan pemecahan terhadap masalah yang ada.

Mengacu pada masalah yang ada untuk melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem, maka dilakukan observasi dengan cara wawancara dan riset terhadap system yang sekarang. Dengan tujuan memahami kebutuhan pengguna yang diinginkan dalam membangun system, serta mengatasi permasalahan yang dihadapi kemudian meneterjemahkannya ke dalam SRS *(Software Requitments Spesifications).*

SRS merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang nantinya akan dibuat dengan baik fungsi-fungsi, tujuan dan batasan dari perangkat lunak yang akan dibangun. SRS adalah dokumen yang berisi deskripsi lengkap mengenai apa kemampuan perangkat lunak (what) tanpa menjelaskan bagaimana (how) perangkat lunak akan melaksanakan kemampuan tersebut. Tiap SRS harus dapat diuji pada tahap pengujian setelah perangkat lunak yang akan dibangun selesai

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer, penulis menggunakan teknik wawancara dan observasi. Dan penulispun menggunakan sumber data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang menggunakan metode Penelitian Lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mendatangi langsung tempat yang dijadikan objek penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara :

a. Pengamatan (Observasi)

   Yaitu cara mengumpulkan data dan informasi, dengan cara mengamati langsung ke objek penelitiannya.

b. Wawancara (Interview)

   Yaitu cara mengumpulkan data dengan mengajukan tanya jawab secara lisan dengan Pemiliki Anonymous Store Bandung.

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 Toko) 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, tujuan, kegiatan dan struktur organisasi.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan sistem sehingga sistem yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan secara terstruktur yang menekankan pada karakteristik data yang akan di proses. Dan didalamnya terdapat alat bantu diantaranya, diagram konteks, data flow diagram dan sebagainya.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi adalah kesatuan metode-metode, prosedur-prosedur pekerjaan, aturan-aturan dan postulat-postulat yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan, seni atau disiplin yang lainnya. Sedangkan metode adalah cara, teknik yang sistematis untuk mengerjakan sesuatu.

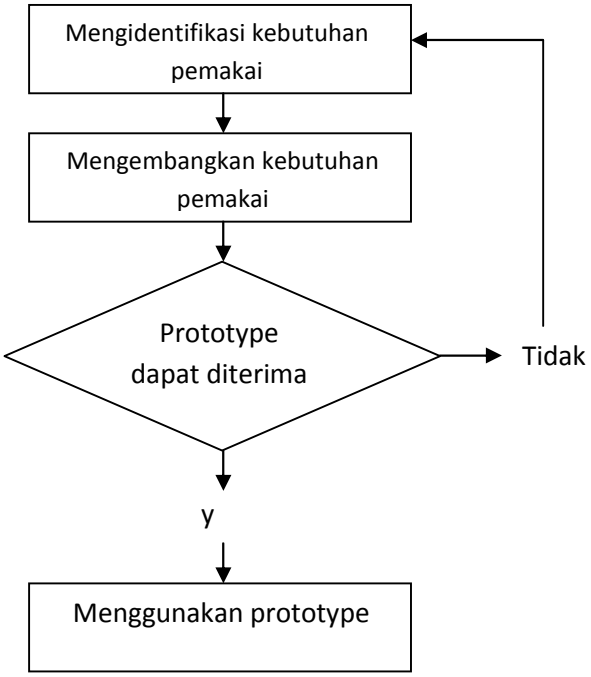
Mengenai metodologi yang digunakan dalam pembuatan laporan ini yaitu menggunakan metodologi prototype. Langkah-langkah dalam metode prototype yaitu :

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai

   Pada tahap ini analisis sistem akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai baik meliputi model interface, teknik prosedural maupun dalam teknologi yang akan diagunakan.

2. Pengembangan prototype

   Pada tahap kedua ini, analisis sistem bekerjasama dengan pemrograman yang mengembangkan prototype sistem untuk memperlihatkan kepada pemesan pemodelan sistem yang akan dibangun. Berikut gambar metode pengembangan prototype yang terdapat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.2 *Metode Pengembangan Prototype*

3. Menentukan prototype

   Apakah dapat diterima oleh pengguna atau pemakai. Analisis sistem pada tahap ini akan mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang dibuatkannya dapat diterima oleh pemesan atau bahkan harus merombak secara keseluruhan.

4. Penggunaan prototype

   Pada tahap ini analisis sistem akan menyerahkan kepada pemrograman untuk mengimplementasikan pemodelan yang dibuat menjadi suatu sistem.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan digunakan untuk memudahkan dalam perancangan sistem informasi yang dikembangkan penulis adalah :

1. **Flowmap**

   Flow map atau sering disebut diagram sistem prosedur merupakan alat bantu yang banyak digunakan untuk menentukan dokumen yang teñibat, bagian yang membuat dokumen dan menerima dokumen, menentukan proses dan dokumen tersebut

2. **Diagram Kontek**

   Diagram konteks merupakan gambaran umum dari sebuah system informasi yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar system yang digunakan dalam analisis dan pengembangan sistem. Posisi diagram konteks dari sistem, ada dalam konteks yang berhubungan dengan lingkungan. Diagram terdiri dari sebuah proses tunggal yang digambarkan seluruh sistem, dan menunjukan data flow utama dari terminator.

3. Data Flow Diagram

DFD (*Data Flow Diagram*) digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telepon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya *harddisk, Diskette, CD,* dan sebagainya).

Beberapa simbol yang digunakan di DFD antara lain :

a. Kesatuan Luar (*External Entity*)

Setiap sistem pasti mempunyai batas sistem yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima *input* dan menghasilkan *output* kepada lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*external entity*) merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.

b. Arus Data (*Data Flow*)

Arus data di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

c. Proses (*Process*)

Proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Suatu proses dapat ditunjukkan dengan simbol lingkaran atau dengan simbol empat persegi panjang tegak dengan sudut-sudutnya tumpul.

d. Simpanan Data (*Data Store*)

Simpanan data merupakan simpanan dari data yang dapat berupa :

1) Suatu file atau database di sistem komputer
2) Suatu arsip atau catatan manual.
3) Suatu kotak tempat data di meja seseorang.
4) Suatu tabel acuan manual.
5) Suatu agenda atau buku.
6) Simpanan data di DFD dapat disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel yang kedua ujungnya terbuka atau salah satu ujungnya tertutup.

4. Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary* atau disebut juga dengan istilah *system data dictionary* adalah catalog fakte tentang data dan kebutuhan- kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada dalam DFD(*Data Flow Diagram*) dan hanya ditunjukkan arus datanya saja.

5. Perancangan Basis Data

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan cara pendekatan lain dalam membangun desain logik basis data relational yang tidak secara langsung berkaitan dengan modal data, tatapi dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur tabel yang normal. Perancangan basis data di perlukan agar kita bisa memiliki basis data yang kompak dan efisien dalam ruang penyimpanan, cepat dalam mengakses dan mudah dalam pemanipulasian (ubah, tambah, hapus) data.

b. Tabel Relasi

Tabel relasi adalah table relasi data base dengan struktur data hubungan dapat digambarkan dalam bentuk tabel. Kolom dari table menunjukan atribut dari file. Atribut ini menunjukan item data atau field.

3.2.4 Pengujian Software

Pentingnya pegujian perangkat lunak dan implikasinya yang mengacu pada kualitas perangkat lunak tidak dapat terlalu ditekankan seperti yang dikatakan oleh Deutsch :

”Perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean”. Al-Bahra(2006:351)

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pengujian Black Box sebagai metode pengujian yang akan digunakan dalam pengujian perangkat lunak yang dihasilkan.

Pengujian Black Box berkaitan dengan pengujian yang dilakukan pada interface perangkat lunak, meskipun didesain untuk mengungkap kesalahan, pengujian Black Box digunakan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi perangkat lunak adalah operasional, bahwa input diterima dengan baik dan output dihasilkan dengan tepat, dan integritas informasi eksternal (seperti file data) dipelihara.