BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, Penulis melakukan penelitian tentang Sistem Informasi Penjualan pada Dsitro LD 17 yang beralamat di Jl.Dewi Sartika No.54 Blok D3/D4 Parahyangan Plaza Bandung.

Dimana distro tersebut masih menggunakan sistem yang manual dalam penjualannya, maka penulis akan melakukan penelitian pada Toko/distro tersebut untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Pada tahun 1986 Lorado berdiri di mulai pada suatu konveksi yang menerima jasa pembuatan pakaian seperti kaos, celana jeans, jaket, kemeja dan lain-lain. Konveksi tersebut berjalan hingga tahun 1999. Pada tahun 1999 Lorado atau konveksi rehat terlebih dahulu sampai tahun 2002.

Pada tahun 2002, lorado mulai berjalan kembali namun pada tahun ini lorado konveksi mulai berkembang dan mulai membuka Distro di parahyangan plaza, Jl.Dewi Sartika no 54/ Blok D3/D4 dengan mengganti nama baru menjadi Lorado Collection,di Distro inilah lorado mulai di kenal oleh orang banyak, lorado Collection ini menjual berbagai jenis celana jeans panjang, pendek.

Bisnis ini terus berjalan hingga tahun 2005 dan pada tahun inilah pemilik lorado collection yang bernama Bpk.sobari memberikan kendali usahanya kepada anaknya yang bernama M.Andri Wijaya Lorado Collection pun kembali berganti nama menjadi nama yang lebih singkat yaitu LD 17, LD itu berasal dari singkatan Lorado dan 17 di ambil dari Nomor rumah pemilik, yaitu rumah bapak sobari.

Disinilah setelah dipegang oleh anaknya kembali berkembang dan menambah jenis pakaiannya, yang asalnya hanya menjual celana jeans, bertambah lagi untuk menjual dan memproduksi celana cino, kemeja dan kaos. Namun Distro LD 17 ini tetap mempriyoritaskan pada celana jeansnya yang semakin marak, dan sampai saat ini LD 17 ini masih tetap membuka usahanya dan mencoba untuk lebih berkembang dikemudian hari.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Distro LD 17 mempunyai visi dan misi yang didasarkan atas dasar mencapai suatu tujuan yang ditentukan.

Visi

Menjadikan Distro LD 17 ini sebagai salah satu brand yang dikenal mulai dari dalam negri hingga luar negri dengan menyajikan barang-barang yang bagus dan berkualitas

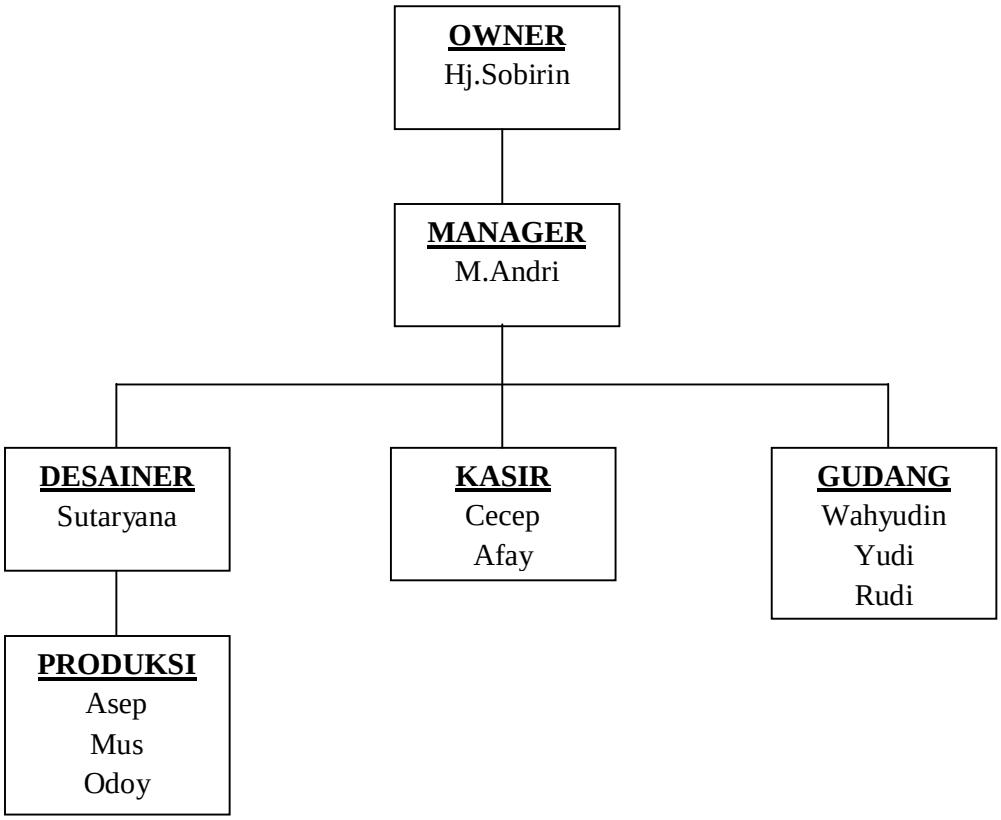
Misi

1. Memberikan pelayanan yang baik dan barang yang bermutu bagi konsumen, agar dapat dikenal dan dapat diterima dikalangan masyarakat.

2. Mempertahankan produk asli dan membuat produk sesuai dengan perkembangan jaman

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Setiap perusahaan tentunya dalam menjalankan tugasnya selalu berusaha menciptakan suatu tata kerja yang baik, teratur dan rapi sebagai alat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan digariskan oleh perusahaan itu sendiri. Untuk membuat itu semua menjadi teratur dan rapi maka perusahaan pun harus memiliki struktur organisasi yang baik pula. Berikut struktur organisasi Distro LD 17 adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Distro LD 17

3.1.4 Deskripsi Tugas

Pada struktur organisasi Distro LD 17 terdapat deksripsi tugas adalah sebagai berikut :

1. Owner
    a. Menentukan arah dan sasaran perusahaan jangka pendek maupun jangka panjang
    b. Mengambil keputusan untuk segala kegiatan oprasional dan manajerial perusahaan
    c. Menerima dan memberhentikan karyawan
    d. Menentukan gaji karyawan.
    e. Menerima laporan penjualan barang
2. Manajer
    a. Bertanggung jawab mengelola barang produksi yang sudah di buat dan juga memberi tugas kepada pegawai sesuai dengan bidangnya masing-masing
3. Desainer
    a. Membuat design barang produksi
4. Pegawai
    a. Mempunyai tugas melayani pelanggan atau konsumen yang datang.
5. Gudang
    a. Mempunyai tugas di gudang untuk mengecek barang dan mengatur segala macam aktifitas gudang

6. Produksi
    a. Mempunyai tugas untuk membuat produk yang sudah di design oleh desainer

3.2 Metode Penelitian

Sugiyono (dalam Ina Meidani, 2012) “secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Berdasarkan definisi tersebut ada 3 kata kunci berkaitan dengan metode penelitian yakni data, tujuan dan kegunaan. Penelitian pada dasarnya adalah kegiatan mengumpulkan data untuk menjawab suatu permasalahan. Tanpa adanya metode mustahil penelitian dapat dilaksanakan. Tanpa adanya metode tidak akan ada data yang dapat dikumpulakan dengan demikian tidak adanya jawaban untuk menjawab masalah penelitian. Terdapat banyak metode penelitian yang dapat digunakan peneliti untuk menjawab permasalahan penelitian. Akan tetapi tidak serta merta peneliti dapat memilih metode penelitian sesuai kehendak hati. Pemilihan metode penelitian haruslah disesuaikan dengan tujuan dan kegunaan penelitian. Tujuan dan kegunaan penelitian akan menentukan jenis metode penelitian yang akan digunakan untuk menjawab masalah penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Sugiyono (dalam Ina Meidani, 2012) adalah “semua proses yang dilaksanakan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.” Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa desain penelitian merupakan proses yang

diperlukan dalam melakukan analisis data sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian dalam rumusan masalah.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari pengamatan langsung (observasi) dan wawancara, sedangkan data sekunder yakni dokumen-dokumen yang ada di Distro LD 17.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data informasi yang diperoleh sesuai dengan permasalahan yang ada, maka hal ini dapat melakukan pengumpulan data dengan cara antara lain :

a. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

   Penelitian lapangan adalah penelitian yang dapat dilakukan dengan beberapa cara mendatangi langsung ke Distro LD 17.

b. Pengamatan langsung (Observasi)

   Pengamatan langsung adalah teknik pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh *user*.

c. Wawancara (*Interview*)

   Wawancara adalah suatu teknik yang paling singkat untuk mendapatkan data, namun sangat bergantung pada kemampuan pribadi sistem analis untuk dapat memanfaatkannya, khususnya mengenai stok barang, Penjualan barang pada Distro LD 17

.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan (Distro LD 17). Data sekunder yang diperoleh dari instansi terkait seperti struktur organisasi, uraian tugas dan fungsi dari sruktur organisasi *(job description)*, serta data-data yang bersangkutan dengan instansi terutama dalam data anggota perpustakaan..

3.2.3 Metode Pendekatan dan Metode Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

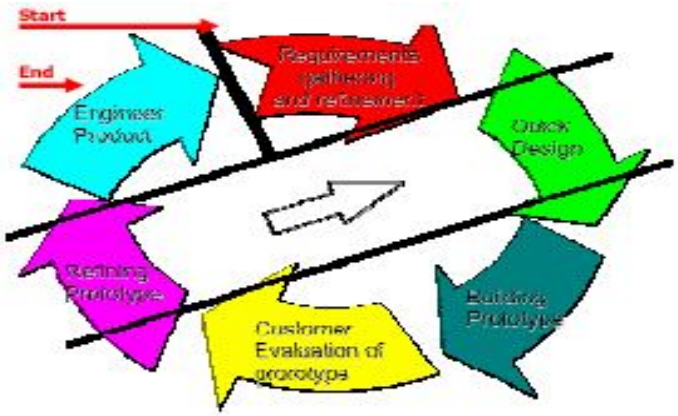
Metode pendekatan sistem digunakan untuk mendeskripsikan sistem yang telah maupun akan dirancang dengan metode pengembangan tertentu. Dalam analisis dan perancangan ini digunakan metode pendekatan sistem yang berorientasi objek (Object-Oriented Analysis and Design). Dimana metode berorientasi objek adalah Suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *prototype*. Model proses *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (user).

Ada empat petunjuk yang harus diamati saat mengintegrasikan *prototype* kedalam fase penetapan siklus hidup pengembangan sistem, yakni:

1. Bekerja sesuai modul
2. Membangun *prototype* dengan cepat
3. Memodifikasi *prototype* dengan iterasi yang berurutan
4. Menekan antar muka pengguna.



Gambar 3.2 Model *Prototype*

[Sumber : blog.unsri.ac.id/userfiles/09071003013.doc]

Tahapan-tahapan dalam *Prototype* adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan formatseluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem

yang akan dibuat.

2. Membangun *prototyping*

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi *protoptyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , 3.

4. Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan pengujian *Black Box*.

6. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.2.3.3 Alat bantu Analisis dan Perancangan

Pada tahap analisis dan perancangan alat bantu yang digunakan adalah Unified Modeling Language (UML). UML adalah keluaraga notasi grafis yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya system yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OO). Definisi ini merupakan definisi yang sederhana. Pada kenyataannya, pendapat orang-orang tentang UML berbeda satu sama lain. Hal ini dikarenakan oleh sejarahnya sendiri dan oleh perbedaan persepsi tentang apa yang membuat sebuah proses rancang-bangun perangkat lunak efektif (Martin 2005:1).

Pada tahap analisis, meliputi usaha untuk mengetahui apa kemampuan sebuah sistem yang diinginkan pengguna dan pelanggan dari sebuah perangkat lunak. Beberapa teknik yang dapat membantu dalam tahapan analisis (Martin 2005:44):

1. Use case diagram, menggambarkan bagaimana orang-orang berinteraksi dengan sistem tersebut.
2. Class diagram yang diambil dari sudut pandang konseptual, dapat menjadi cara untuk membangun kosakata yang sangat besar tentang domain.
3. Activity diagram, menunjukkan aliran kerja organisasi tersebut dapat menunjukkan bagaimana aktivitas interaksi antara perangkat lunak dan manusia.
4. State diagram, yang berguna jika sebuah siklus hidup yang menarik, dengan bermacam-macam state dan even yang mengubah state tersebut.

Sedangkan pada tahapan perancangan/desain, dapat menggunakan notasi yang lebih banyak dan lebih tepat dalam notasi. Berikut adalah beberapa teknik dalam tahap perancangan (Martin 2005:45)

1. *Class diagram*, menunjukkan class yang terdapat di dalam perangkat lunak dan bagaimana mereka saling berhubungan.
2. *Sequence diagram*, untuk mengetahui apa yang terjadi dalam perangkat lunak.
3. *Package diagram*, menujukkan organisasi berskala besar perangkat lunak tersebut.
4. *State diagram* untuk class dengan catatan hidup yang kompleks.
5. Penggunaan diagram untuk menunjukkan susunan fisik perangkat lunak.

3.3 Pengujian Software

Faktor pengujian *software* adalah teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Pengujian perangkat lunak menggunakan *Black Box Testing*. *Black Box Testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional sdari perangkat lunak.