BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Pada Toko Das *Parfume* Berbasis *Web*. Penelitian dilakukan pada Toko Das *Parfume* yang beralamat di Jalan Baros D No 45 Cimahi. Das *Parfume* merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan parfum retail yang produknya menjual berbagai macam jenis-jenis parfum refill.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Das *Parfume* didirikan oleh Gunari Madya Yuda, lahir di kota Bandung tanggal 5 Januari 1991 dan dilahirkan oleh keluarga yang berkecukupan.Tahun 2009 setelah memiliki ijasah SMA kemudian mencoba untuk mencari pekerjaan. Setelah satu tahun menganggur dan akhirnya memutuskan untuk melanjutkan studinya ke tingkat perguruan tinggi.

Pada tahun 2010 itulah beliau melanjutkan studi di perguruan tinggi. Pada masa kuliah sekitar semester IV dia sudah berfikir untuk mencoba menjadi seorang entrepreneur maka dimulailah berbisnis Parfum yang dibelinya dari salah satu toko. Pemasaran yang dilakukan masih terbatas di kalangan teman-teman mahasiswa dan sekitar rumahnya saja. Pemasaran bersifat semacam multi level tidak resmi, yang menjadi koordinator di kalangan kampus. Setelah melakukan usaha penjualan parfum dikalangan mahasiswa lalu terfikir untuk membuka toko

sendiri.dengan adanya dukungan dari keluarga maka dia mencari lokasi untuk tempat usahanya berjualan. setelah mencari ke beberapa lokasi di daerah cimahi akhirnya dia menemukan lokasi untuk tempat menjual produk parfum tersebut , setelah merenovasi bangunan kontrakan yang sebelumnya adalah bekas bengkel motor dengan dibantu dengan teman-temanya akhirnya berdirilah toko Das *parfume* ini yang beralamat di jalan Baros D 45 cimahi. Nama Das sendiri diambil karena pemilik toko terinspirasi dari salah satu film yang menceritakan tentang asal muasal parfum.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Dengan adanya perusahaan atau suatu usaha yang dimiliki maka terbentuklah visi dan misi agar tujuan dari perusahaan dapat terlihat dengan jelas dan tercapai sesuai target yang diinginkan oleh pemilik usaha. berikut adalah visi dan misi pada Toko Das *Parfume.*

3.1.2.1 Visi

Memberikan Kualitas Pelayanan yang baik bagi para pembeli dan Menjadikan Toko Parfum ini mampu tumbuh dan berkembang dengan baik di kota Cimahi.

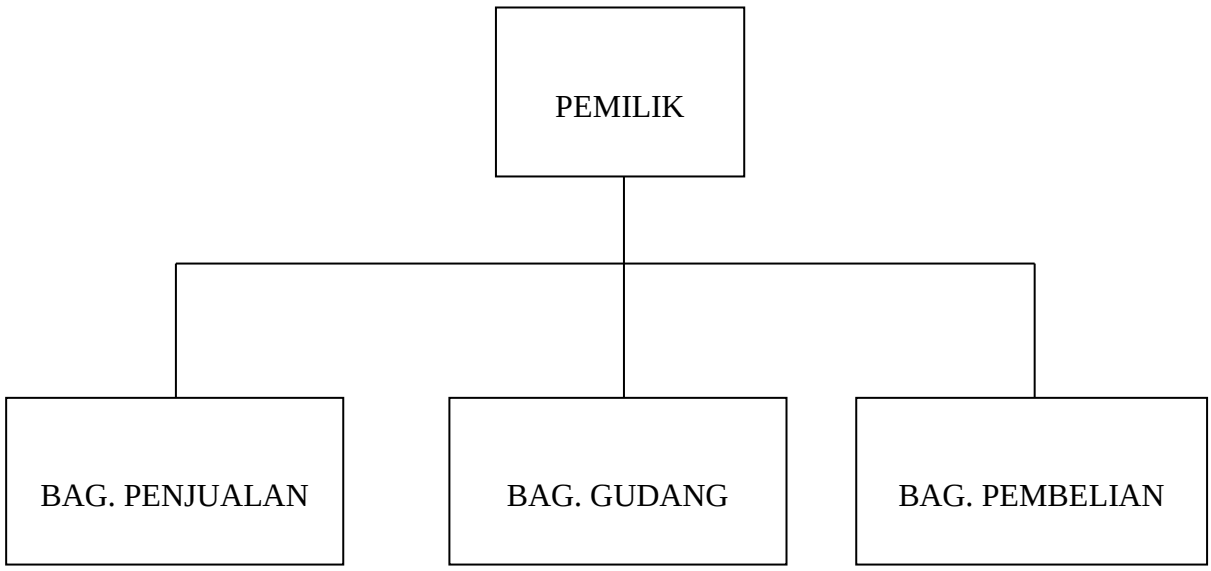
3.1.2.2 Misi

1. Dapat meningkatkan pelayanan pada penjualan parfum.
2. Membangun sistem informasi penjualan dan pembelian parfum.
3. Menjadikan toko parfum yang dikenal oleh masyarakat luas.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Organisasi dalam arti bagan adalah kelompok orang yang bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan pengertian organisasi secara *universal* mengandung pengertian sebagai kumpulan orang-orang yang bekerjasama dengan dasar persamaan tujuan. Organisasi perusahaan sangat penting dalam menjamin kelangsungan dan kelancaran mekanisme kerja perusahaan, dengan adanya organisasi perusahaan dimaksudkan untuk menciptakan suatu sistem pembagian kerja atau tugas yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan sehingga mempermudah kegiaan operasional dalam mencapai suatu tujuan.

Selain itu struktur organisasi dianggap sebagai pola yang sudah ditetapkan menurut hubungan-hubungan antara beberapa komponen dan bagian organisasi. Toko Das Parfume yang beralamat di jalan Baros D No 45 memiliki struktur organisasi sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Das Parfume

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Pemilik Toko

Pemilik toko mempunyai tugas utama mengambil segala keputusan dan wewenang dalam proses penjualan dan pembelian dan segala sesuatu yang berkaitan dengan pemberian gaji karyawan dan mengawasi masing-masing bagian didalam toko,menerima laporan penjualan dan pembelian dan bertanggung jawab atas seluruh aktifitas di toko Das Parfume.

2. Bagian Penjualan

mempunyai tugas melakukan transaksi penjualan parfum. Berikut rincian tugasnya adalah :

a. Melayani penjualan parfum kepada konsumen.
b. Mengelola seluruh transaksi penjualan.
c. Melakukan pencatatan penjualan parfum yaitu banyaknya parfum yang terjual masing-masing jenisnya beserta harganya.
d. Membuat Laporan Penjualan

3. Bagian Gudang

mempunyai tugas mengatur parfum apa saja yang masuk ke gudang serta mencatat stok parfum yang ada dan menyediakan setiap parfum yang diminta oleh bagian penjualan. Uraian tugas sebagai berikut :

a. Mendata dan mengontrol parfum yang berada di gudang, parfum apa saja yang masuk dan keluar.

b. Mengecek persediaan barang di gudang.

c. Menyediakan parfum yang diminta oleh bagian penjualan .

d. Membuat Laporan Stok Parfum.

4. Bagian Pembelian

mempunyai tugas melakukan transaksi pembelian parfum. Berikut rincian tugasnya adalah :

a. Melakukan transaksi pembelian kepada supplier.

b. Mengelola seluruh transaksi pembelian.

c. Melakukan pencatatan pembelian parfum banyak parfum yang dibeli.

d. Membuat Laporan Pembelian

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknis atau cara mengumpulkan, mencari data, baik berupa data primer maupun sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga terdapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh. menurut Sugiyono (2010 : 2) : Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

3.2.1. Desain Penelitian

Penelitian *deskriptif* adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2006:72). Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnyakondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecendrungan yang tengah berlangsung.

Menurut (Sugiyono, 2010), Desain penelitian adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian, hal ini penting karena desain penelitian merupakan strategi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan pengujian hipotesis atau untuk menjawab pertanyaan penelitian dan sebagai alat untuk mengontrol *variabel* yang berpengaruh dalam penelitian.

Oleh karena perancangan penelitian menggunakan metode tersebut karena dalam metode ini menjelaskan fenomena yang disajikan secara apa adanya hasil penelitiannya diuraikan secara jelas dan gamblang tanpa manipulasi oleh karena itu penelitian ini tidak adanya suatu hipotesis tetapi adalah pertanyaan penelitian. hasil penelitian deskriptif sering digunakan, atau dilanjutkan dengan melakukan penelitian analitik. Jenis penelitian yang termasuk dalam kategori deskriptif adalah studi kasus dan penelitian survey.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan sumbernya data peneletian dapat dikelompokan dalam dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Sedangkan metode pengumpulan data dilakukan memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data secara lengkap yang berhubungan dengan penelitian ini dilakukan dengan cara survei. berikut ini adalah jenis dan metode pengumpulan data pada penelitian di Toko Das Parfume.

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. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi dan wawancara.

Metode Pengumpulan data dengan sumber data primer pada penelitian di Toko Das Parfume diantaranya adalah:

1) Wawancara

Metode wawancara adalah metode yang efektif dalam pengumpulan data karena bertatap muka langsung dengan sumber melalui tanya jawab. Peneliti melakukan wawancara langsung kepada Pemilik Toko Das Parfume , wawancara ini berhubungan dengan latar belakang penelitian yang nantinya akan menghasilkan indentifikasi masalah perusahaan, dan rumusan masalah perusahaan

pada Toko Das Parfume. Tanya jawab secara langsung kepada pemilik toko mengenai data-data yang dibutuhkan .

2) Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistimatik terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Maka dari itu dalam penelitian Toko Das Parfume Dalam observasi ini, peneliti secara langsung terlibat dalam kegiatam sehari-hari orang atau situasi yang diamati sebagai sumber data. Observasi yang akan dilakukan adalah observasi terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi dengan pemilik toko dan pegawai di Das Parfume bersifat sebagai subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara, dengan menggunakan media merekam suara menggunakan media handphone yang berfungsi sebagai perekaman data jika penulis kesulitan dalam memahi bahasa bisa segera memutar ulang kembali hasil rekaman tersebut dengan cara mendengar ulang hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). *Data sekunder* dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti struktur organisasi, sejarah perusahaan, dan dokumen yang ada di tempat penelitian seperti , data transaksi dan daftar harga.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yaitu menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah pada penelitian dari awal perencanaan hingga hasil akhir penelitian

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah menggunakan Pendekatan Terstruktur yaitu analisis dan perancangan terstruktur yang berorientasi pada data. Metode pendekatan sistem ini dilengkapi dengan alat dan teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem sehingga hasil akhir dari sistem yang sedang dikembangkan akan didapat suatu sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada pengembangan sistem menggunakan Metode *prototyping*.metode ini sering kali digunakan pada dunia nyata. Karena metode ini secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan user. Bisa dikatakan bahwa metode ini merupakan metode *waterfall* yang dilakukan secara berulang-ulang.

Tahapan-tahapan dalam *Prototyping* adalah sebagai berikut:

1) Pengumpulan kebutuhan. Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh 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 *prototyping*. 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 mengulangu langkah 1, 2 , dan 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 *White Box, Black Box, Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain

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

.

3.2.3.2.1 Keunggulan *Prototype*

Keunggulan ***prototyping*** adalah:

1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan

2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan

3. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem

4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem

5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

3.2.3.2.2 Kelemahan *Prototype*

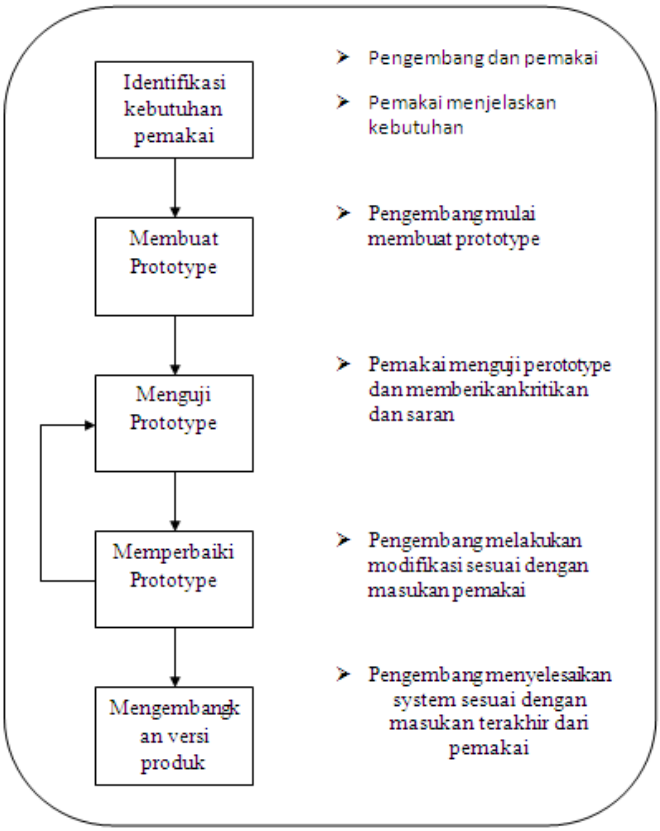
Kelemahan ***prototyping*** adalah :

1. Pelanggan kadang tidak melihat atau menyadari bahwa perangkat lunak yang ada belum mencantumkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan juga belum memikirkan kemampuan pemeliharaan untuk jangja waktu lama.

2. Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek. Sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman yang sederhana untuk membuat *prototyping* lebih cepat selesai tanpa memikirkan lebih lanjut bahwa program tersebut hanya merupakan cetak biru sistem.

3. Hubungan pelanggan dengan komputer yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik.

Berikut ini merupakan mekanisme pengembangan sistem dengan menggunakan *Prototype* .



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan Prototipe

Sumber : Abdul Kadir 2003, "Pengenalan Sistem Informasi". (2003:416)

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Perancangan merupakan tahap persiapan untuk rancang bangun implementasi suatu sistem, yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh

dan berfungsi termasuk mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Dalam perancangan suatu sistem diperlukan beberapa alat Bantu. Alat Bantu ini merupakan refresentasi grafik yang dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen-komponen yang ada, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah secara logika. Alat Bantu yang digunakan diantaranya *Flowmap,* Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), Kamus Data, Tabel Relasi dan *Entity Relation Diagram* (ERD).

1. *Flowmap* (Diagram Sistem Prosedur)

   Flowmap disebut juga sebagai *forms flowchart* / diagram alir dokumen / *Mapping Map Chart / Paper Work Flowchart / Diagram Sistem* Prosedur Kerja. Flowmap merupakan diagram alir yang menunjukkan arus dari dokumen aliran data fisik, entitas-entitas sistem informasi dari kegiatan-kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi.

2. Diagram Konteks

   Context Diagram atau Diagram konteks adalah diagram yang member gambaran jelas mengenai hubungan antar entitas-entitas, unsur-unsur organisasi yang berhubungan dengan sumber data, pengolahan data dan informasi yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

3. *Data Flow Diagram* (DFD)

   Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafik dari sebuah sistem, aliran-aliran data diantara komponen-komponen tersebut, asal tujuan, dan penyimpanan dari data tersebut.

4. Kamus Data

Kamus data (*data dictionary*) atau disebut juga dengan istilah sistem *data dictionary* adalah katalog fakta tentang dan kebutuhan-kebutuhan informasi. Dengan menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.

5. Perancangan Basis Data

a) Normalisasi

Normalisasi merupakan pengelompokan data elemen-elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukan entity dan relasinya. Dari item-item data yang ada digunakan sebagai dasar dalam merancang basis data yang lebih efisien.

b) Tabel Relasi

Relasi Tabel secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu *database* yang didalamnya terdapat tabel-tabel yang saling berelasi satu sama lain. Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum tabel yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang yang ada pada tabel lain.

6. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Objek utama dari pembuatan diagram *E-R* adalah untuk menunjukan objek-objek (himpunan entitas) apa saja yang ingin dilibatkan dalam sebuah basis data dan bagaimana hubungan yang terjadi diantara objek-objek tersebut. Digunakan untuk menggambarkan model data secara konseptual.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian *software* dilakukan untuk menegetahui kekurangan-kekurangan dari software yang dibuat. Metode pengujian adalah cara untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menentukan kesalahan.

Pengujian yang dilakuan yaitu menggunakan pengujian *black box* yang berarti pengujian aspek *fundamental* sistem tanpa memperhatikan struktur logika *internal* perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak di cek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *black box* merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white box*, karena pengujian *black box* diharapkan teknik *white box*. Pengujian *black box* berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*
4. Kesalahan performa

5. kesalahan inisialisasi dan terminasi

Dalam pengujian software terdapat beberapa faktor-faktor pengujian *black-box* yaitu :

1. *File integrity*

   Menekankan pada data yang dimasukkan melalui aplikasi akan tidak bias diubah. Prosedur yang akan memastikan bahwa file yang digunakan benar dan data dalam file tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

2. *Ease of use*

   Menekankan perluasan usaha yang diminta untuk belajar, mengoprasikan dan menyiapakan inputan, dan menginterpretasikan output dari sistem. Faktor ini tersangkut dengan usability sistem terhadap interaksi antara manusia dan sistem.

3. *Authorization*

   Menjamin data diproses sesuai dengan ketentuan manajemen. *Authorization* menyangkut proses transaksi secara umum dan khusus.