BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis mengambil objek penelitian pada Ingwie Glasses Wear yang terletak di Jl.Cibogo Bawah No.50 Sarijadi. Berikut adalah deskripsi mengenai Ingwie Glasses Wear yang dijadikan objek dalam penelitian.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Ingwie Glasses Wear berdiri pada tahun 2010, yang bergerak pada bidang produksi dan penjualan clothing. Awal muasal terciptanya clothing Ingwie Glasses Wear yaitu dari sebuah komunitas yang dimana orang – orang yang di komunitas itu semua berkacamata. Ingwie Glasses Wear sebuah aplikatif nyata atas ide kreatif seorang anak muda yang bernama Wildan Muhamad Azhar dan Fahmi Miftahul Akbar. Mereka ingin mencoba melakukan suatu terobosan baru yang membuat clothing ini beda dari yang lain seperti yang kebanyakan di daerah bandung.

3.1.2 Visi dan Misi

Adapun visi misi dari Ingwie Glasses Wear adalah:

Visi

1. Ingwie Glasses Wear unggul dalam hal kualitas dan design pada produk bajunya.
2. Ingwie Glasses Wea rmenjadi pilihan yang utama dari para konsumen.
3. Menjadikan brand Ingwie Glasses Wear terbesar dan berkualitas pada perkembangan mode fashion dunia pada umumnya dan indonesia pada khususnya

Misi

1. Menciptakan baju yang berkualitas internasional.
2. Meningkatkan kepercayaan diri konsumen melalui produk yang trendy dan berkonsep anak muda.
3. Menjadikan Brand yang besar bahkan bukan hanya sebuah brand tapi sebagai sahabat dikalangan masyarakat.

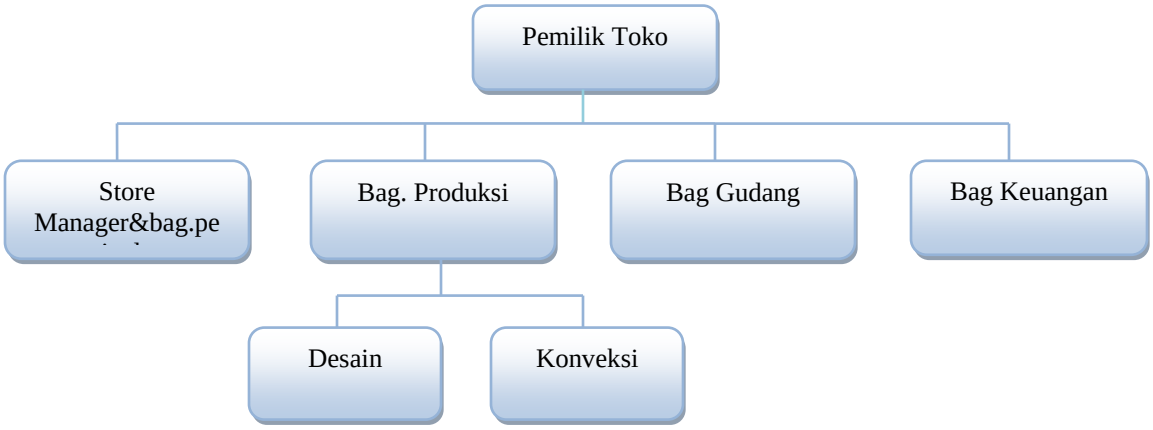
3.1.3 Sturktur Organisasi Perusahaan

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



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Ingwie Glasses Wear

3.1.4 Deskripsi Kerja

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 pemilik toko adalah sebagai berikut:

   a. Pemimpin tertinggi yang menetapkan langkah – langkah pokok dalam melaksanakan kebijakan di Ingwie Glasses Wear.
   b. Memiliki wewenang sebagai pengambil keputusan setiap kegiatan di Ingwie Glasses Wear.
   c. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan yang di pimpinnya.
   d. Menerima dan mengevaluasi laporan dari bawahan.

2. Store Manager

   Adapun tugas dan tanggung jawab bagian produksi yaitu:

   a. Mengkordinir dan menjalankan semua kegiatan operasional toko.
   b. Mengkordinir semua aktifitas toko di dalam memberikan pelayanan kepada semua pelanggan yang di arahkan 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. Mengkordinasi kegiatan produksi sehingga proses produksi dapat berjalan dengan lancar.
b. Mengambil segala keputusan yang berhubungan dengan apa yang akan di produksi atau persetujuan owner.
c. Bertanggung jawab terhadap seluruh karyawan.
d. Melakukan quality control terhadap produk yang akan dijual atau dipasarkan.

4. Bagian Gudang

Adapun tugas dan tanggung jawab bagian gudang yaitu:

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

5. Bagian Keuangan

Adapun tugas dan tanggung jawab bagian gudang yaitu:

a. Bertanggung jawab atas laporan laba rugi perusahaan
b. Menyampaikan hasil laporan kepada atasan
c. Membuat pembukuan

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan, atau mencatat data yang dapat digunakan yang terdiri dari beberapa tahapan kerja dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan di dapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh. Adapun metode penelitian yang digunakan penulis diantaranya:

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penulis selama melakukan penelitian di Ingwie Glasses Wear adalah menggunakan metode *Analisis Deskriptif*, yaitu pengumpulan data yang kemudian dianalisis serta memaparkan hasil pengamatan di lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan data sebenarnya dan selengkap-lengkapnya.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk mendapatkan informas ini,penulis mencoba untuk menerapkan teori-teori yang di dapat selama perkuliahan dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data Primer yaitu data ini berupa teks hasil wawancara dan diperoleh melalui wawancara dengan informan yang sedang dijadikan sampel dalam penelitiannya.Data

dapat direkam atau dicatat oleh peneliti.Berikut adalah metode pengumpulan yang digunakan penulis:

1. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan Tanya jawab dengan pemilik Ingwie Glasses Wear dengan masalah yang diambil oleh penulis. Data yang di dapat yaitu profil perusahaan,cara penjualan, dan pemesanan ,persediaan barang dll.

1. Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan yang sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung yang dilakukan dengan indera mata. Adapun tahap metode observasi ini adalah:

a. Pengumpulan data
b. Identifikasi data
c. Pengolahan Data
d. Analisis dan kesimpulan

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis yaitu :

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan pendekatan menggunakan alat - alat dan peraturan - peraturan yang melengkapi satu atau lebih tahapan - tahapan pengembangan Sistem Informasi.

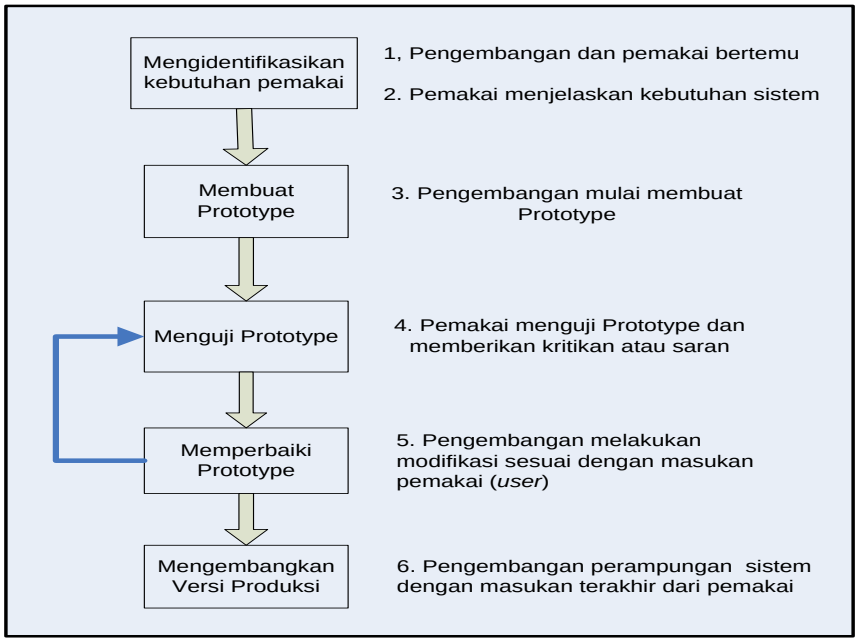
Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah Analisis dan Perancangan Terstruktur. Terdapat beberapa alas an penulis menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti.

Untuk analisis dan perancangan prosedur sistemnya menggunakan analisis dan perancangan terstruktur yang menggunakan Flowmap, Diagram Kontek, Data Flow Diagram, Kamus Data. Sedangkan analisis dan perancangan basis datanya menggunakan Entity Relationship Diagram, Normalisasi dan RelasiTabel.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah *Prototipe.* Model prototipe (prototyping model), merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna secara cepat.Berfokus pada penyajian dari aspek-aspek software tersebut yang akan Nampak bagi pelanggan.Prototipe tersebut dievaluasi oleh pelanggan/pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan software.

Pola pendekatan secara prototype ini di gambarkan sebagai berikut



Gambar 3.2 PendekatanPrototipe

Sumber : Abdul Kadir (2003:417)

Berikut adalah langkah – langkah yang di lakukan penulis dalam proses perancangan sebuah sistem yang menggunakan mechanism pengembangan system dengan prototipe yang sesuai dengan gambar, berikut penjelasan detail langkah – langkahnya :

1. Pada tahapan ini, dilakuakan pengidentifikasian kebutuhan user, supaya penulis bias merancang sistem yang akan di bangun sesuai dengan yang di harapkan user. Sebelum pada tahap perancangan, penulis akan memulai pada tahap awal terlebih dahulu yaiut penulis akan menganalisis system dengan cara melakukan pengumpulan data yaitu dengan field research (Metodepenelitian) atau observasi,dan interview (wawancara) dan literature yaitu dengan dokumentasi terhadap kebutuhan yang di inginkan pemakai, baik dalam model interface, teknik procedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
2. Tahapan kedua yaitu memperbaiki prototipe, penulis akan membuat prototype system tersebut untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dirancang.
3. Tahapan ketiga yaitu pengujian prototipe, penulis akan melakukan uji coba sistem yang telah di rancang untuk memastikan bahwa system tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemakai.
4. Tahapan keempat yaitu memperbaiki prototipe, penulis akan menentukan apakah system tersebut dapat diterima oleh pemakai, atau harus dilakukan

beberapa perbaikan ataupun bahkan di bangun ulang kembali dari awal.Kemudian setelah perbaikan system selesai di kerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap ketiga yaitu melakukan pengujian prototype kembali.

5. Tahap terakhir adalah tahap kelima yaitu mengembangkan versi produksi ,penulis akan merampungkan sesuai masukan terakhir dari pemakai dan memberikan gambaran bagaimana pengguna system tersebut kepada pemakai setelah system tersebut di setujui.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu yang digunakan dalam proses analisis dan perancangan adalah

1. **Flow map**

Yaitu bagian alir sistem yang digunakan untuk menggambarkan arus dari dokumen –dokumen yang ada di perusahaan \ organisasi.

2. **Diagram Kontek (*contex diagram*)**

Diagram konteks adalah diagram tingkat tinggi yang menggambarkan hubungan antar entitas eksteral dengan sistem, dimana data diinputkan oleh bagian kompenen eksternal yang akan diproses didalam system dan akan diinginkan oleh kompenen eksternal tersebut.

3. **Data Flow Diagram**

Data Flow Diagram adalah sebuah diagram yang sering digunakan

Untuk menggambarkan secara logika bagaimana data itu mengalir,dimana data tersebut akan disimpan dan kemana saja laporan yang akan dibuat itu diberikan.Data Flow Diagram ini juga

Menggambarkan arus data secara terstruktur dari mulai proses input sampai dengan pembuatan laporan yang dihasilkan sistem.

4. **Kamus Data**

Kamus data adalah daftar organisasi dari semua elemen data yang ada dalam system secara legkap,dengan definisi yang baku sehingga user dan analisis system akan memiliki pengertian sama untuk input, output, komponen penyimpanan serta perhitungannya.

5.*Entity Relationship Diagram*(ERD)

Entityrelationship diagram adalah sebuah diagram yang menggambarkan model relasi antar rancangan data tersimpan (*file*) atau bentuk logika yang dipakai analisis dan desain suatu system informasi. Model relasi ini diperlukan untuk menggambarkan struktur data dan relasi antar data.

6.Normalisasi

Normalisasi diartikan sebagai suatu teknik yang menstruktur data dalam cara-cara tertentu untuk mencegah timbulnya permasalahan pengolahan data dalam basis data. Permasalahan yang dimaksud adalah berkaitan dengan penyimpangan - penyimpangan yang terjadi akibatnya adanya kerangkapan data dalam relasi dan inefisensi pengolahan.

7.Tabel relasi

Relasi table merupakan gambaran tentang hubungan antara table satu dengan tabel yang lainnya yang ada di dalam satu sistem.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (*software*) menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (*software*) yang dibuat.

Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekayasa Perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang

2. Kesalahan Interface

3. Kesalahan kinerja

4. Inisialisasi dan kesalahan terminasi