BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di Police Cell yang beralamat di Jl. Babakan Sari No. 16 Kiara Condong Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Police Cell didirikan pada awal tahun 2008. Didirikan oleh Briptu Syaiful, S.H. bergerak dibidang penjualan dan persediaan aksesoris handphone. Produk yang di jual berupa perlengkapan pendukung handphone untuk berbagai jenis merek handphone.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

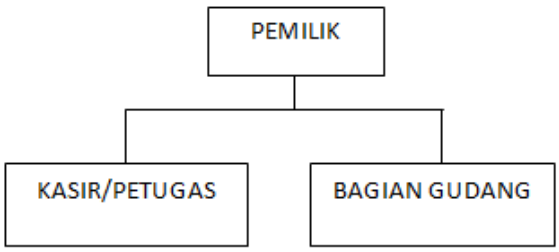
Police Cell memiliki visi yaitu ingin menjadikan sebagai tempat yang paling lengkap dalam penjualan dan persediaan aksesoris handphone terbaik bagi pelanggan Police Cell.

Misi dari Police Cell adalah meningkatkan pelayanan yang baik dan optimal bagi semua pelanggan Police Cell. Menjamin kualitas dan mutu penjualan setiap barang dengan harga bersaing.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah susunan komponen-komponen (unit-unit kerja) dalam organisasi. Struktur organisasi menunjukkan adanya pembagian kerja dan menunjukkan bagaimana fungsi-fungsi atau kegiatan-kegiatan yang berbeda-beda tersebut di integrasikan (koordinasi). Selain dari pada itu struktur organisasi juga menunjukkan spesialisasi-spesialisasi pekerjaan, saluran perintah dan penyampaian laporan.

Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari pengguna bagan organisasi adalah dapat memperlihatkan karakteristik utama dari suatu perusahaan tersebut, tentang gambaran pekerjaan dan hubungan-hubungan yang ada di dalam perusahaan serta di gunakan untuk merumuskan rencana kerja yang ideal sebagai pedoman untuk dapat mengetahui siapa bawahan dan atasannya. Struktur ke organisasi pada Police Cell dapat dilihat pada bagan struktur organisasi berikut ini:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Police Cell

(Sumber : Police Cell)

3.1.4 Deskripsi Tugas

Berikut dijelaskan deskripsi tugas masing-masing bagian dari struktur Organisasi yang telah digambarkan :

1. Pemilik

Pemilik memiliki peranan penting dalam mengelola perusahaan dan bertanggung jawab terhadap operasional Police Cell. Pemilik juga bertugas untuk memvalidasi laporan stok barang dan memvalidasi nota pemesanandari bagian gudang.

2. Bagian Gudang

Bagian gudang bertanggung jawab atas persediaan barang apabila stok barang di bagian gudang dan dibagian penjualan habis.

3. Kasir/Petugas

Kasir memiliki tugas untuk melayani konsumen dengan baik, melayani data barang yang dibutuhkan dari konsumen, dan melaporkan hasil penjualan.

3.2 Metode Penelitian

Metode adalah suatu kegiatan kerja untuk melakukan suatu kegiatan tindakan atau suatu kerangka berfikir untuk menyusun gagasan, ide, yang beraturan, terarah dan berkonteks, yang relevan dengan maksud dan tujuan penelitian.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian di perlukan suatu desain. Desain penelitian yang meliputi perencanaan dan kajian yang sesungguhnya seperti lokasi kajian, pemilihan sampel, serta pengumpulan dan analisis data. Desain penelitian ini termasuk ke dalam penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dirancang untuk memperoleh informasi tentang status suatu gejala saat penelitian dilakukan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Proses ini terdiri dari 2 cara yakni observasi dan wawancara. Observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan terhadap segala kegiatan secara langsung di lapangan dan mencatat hal-hal apa saja yang penting serta menguraikan setiap proses yang terjadi setiap harinya. Sedangkan wawancara penulis melakukan wawancara langsung kepada narasumber yaitu pemilik.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder di dapat dengan cara mempelajari data-data yang diberikan oleh pemilik kepada penulis berupa dokumen dan arsip yang telah ada sebelumnya.

Sumber data ini di dapatkan untuk mengetahui hal-hal mengenai sejarah berdirinya Police Cell, dokumen-dokumen yang digunakan, proses kegiatan dan struktur organisasi. Dokumen-dokumen tersebut antaralain nota transaksi penjualan dan persediaan barang.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan system digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan system sehingga system yang dihasilkanakan sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang diambil dalam penelitian ini adalah metode terstruktur dengan pengembangan sistem model prototype, hal ini diambil sesuai masalah yang di pecahkan dan kemampuan dari penulis.

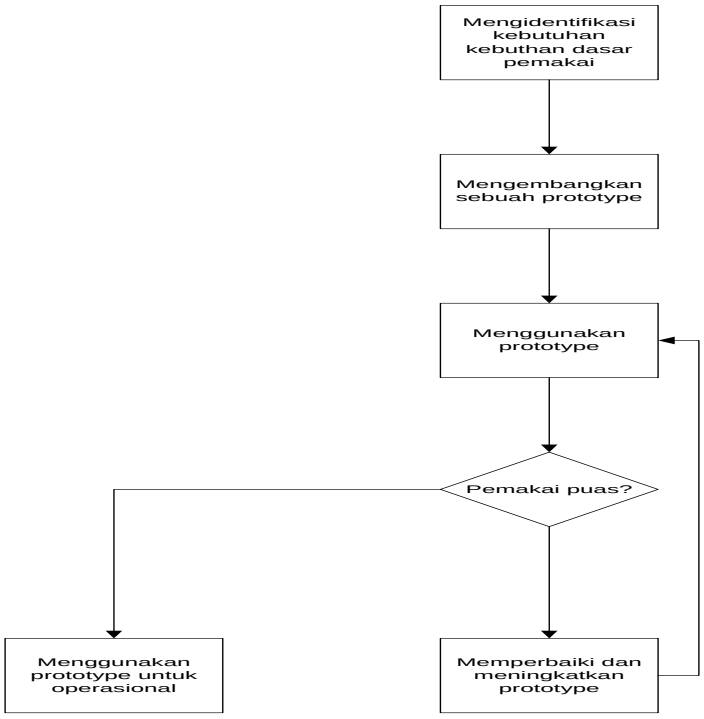
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Ada berbagai metode dalam membuat program aplikasi sebuah system salah satunya adalah Prototipe. Metode pengembangan system yang digunakan penulis adalah Prototype. Menurut Abdul Kadir Terra Ch. Triwahyuni (2003 : 566) *Prototyping* merupakan suatu pendekatan yang membuat suatu model yang

memperlihatkan fitur-fitur suatu produk, layanan atau system usulan. Modelnya dikenal dengan sebuah prototype.

Langkah dalam prototyping adalah seperti berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dasar pemakai. Dalam hal ini perancang sistem bekerja dengan pemakai untuk menangkap informasi dasar yang diperlukan pemakai.
2. Mengembangkan dalam sebuah prototype. Perancang system menciptakan sebuah prototype dengan cepat. Dengan menggunakan perangkat lunak generasike empat atau menggunakan perangkat lain (yaitu case). Prototype dapat hanya mencakup fungsi fungsi yang paling penting atau mencakup seluruh sistem.
3. Menggunakan prototype. Pada tahapan ini pemakai di minta untuk bekerja dengan system untuk menentukan cocok tidaknya prototype terhadap kebutuhan pemakai dan di harapkan pemakai memberi saran-saran untuk perbaikan prototype.
4. Memperbaiki dan meningkatkan prototype. Prototype di perbaiki sesuai dengan semua perubahan yang di minta atau di sarankan oleh pemakai. Setelah di perbaiki, langkah 3 dan 4 dilakukan secara terus menerus sampai pemakai merasa puas.



Gambar 3.2 Proses dalam prototyping

(Sumber : Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni)

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu ini merupakan refresentasi grafik yang dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen-komponen yang ada, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah logika. Alat bantu yang digunakan diantaranya Flow Map, Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD) dan Kamus Data.

1. Flow Map

   Flow map adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urut-urutan prosedur dari suatu program.

2. Diagram Konteks

   Diagram konteks adalah arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara system dengan bagian-bagian luar (kesatuan luar)

3. Data Flow Diagram

   Data flow diagram adalah suatu model sistem yang digunakan untuk menjelaskan alur sistem namun lebih terperinci. Data flow diagram menggambarkans ebuah system dengan komponen komponennya.

4. Kamus Data

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

5. Perancangan Basis Data

   Dalam perancangan basis data memiliki tujuan yaitu untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dari pengguna dan aplikasi yang di gunakan serta menyediakan struktur informasi yang natural dan mudah di mengerti oleh pengguna, sehingga akan lebih tertata rapih dalam suatu pembuatan basis data. Dalam perancangan basis data terdiri dari normalisasi, ERD, dan relasi tabel.

3.2.4 Pengujian Software

Faktor pengujian *software* dalah teknik untukmenguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

Adapun teknik pengujian perangkat lunak ini, penulis menggunakan teknik pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.