BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis melakukannya pada distro move on privilege yang beralamat di Jl. BatuWangi No. 104 Bandung. Dimana distro tersebut belum memiliki media dalam mempromosikan penjualan produk pada konsumen dan berupa proses pemesanan produk secara online. Maka penulis akan melakukan penelitian pada distro tersebut untuk membangun sebuah sistem online (*website*) sebagai sarana informasi dan proses bisnis.

3.1.1 Sejarah Singkat Distro Move On Privilege

Distro Move On Privilege didirikan pada tanggal 20 januari 2012 oleh Januari Kristi. Distro Move On Privilege ini terletak di Jl. BatuWangi No. 104 Sukamenak Kab.Bandung. Distro Move On Privilege ini merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang pakaian jadi, dimana perusahaan ini menjual produk dengan desain yang unik.

Move On berdiri pada awal taun 2012, awalnya karena pemilik memiliki pengalaman pribadi dalam masalah asmara, banyak masalah dan kegalauan yang sering dia alami. Adalah kakak dari sang pemilik distro lah yang pertama kali

mengucapkan kata move on kepada dia sehingga dari situlah timbul ide untuk membentuk usaha di bidang pakaian jadi yaitu distro Move On Privilege. Mulailah sang pemilik mencoba membuat desain-desain baju yang di buat oleh teman nya, awalnya penjualan hanya sebatas dari mulut ke mulut dan promosi dari sms. Ternyata respon konsumen lumayan baik sehingga berlanjutlah promosi menggunakan fasilitas smartphone blackberry sebagai sarana promosi dan alhamdulilah selama 4 bulan berdiri penjualan barang pun terus meningkat hingga saat ini move on berdiri dan terus menerus membuat desain-desain yang lebih unik. Saking uniknya namadistro ini pernah stasiun tv lokal di bandung ingin meliput tentang distro ini karena begitu uniknya nama yang dimiliki oleh distro ini. Adalah januari kristi sang pemilik distro, wanita berusia 21 tahun ini memang cukup kreatif dalam membuat ide-ide baru dan selalu terus mengembangkan distro Move On Privilege yang membuka toko beralamat di Jl. BatuWangi No. 104 Sukamenak Kabupaten Bandung.

3.1.2 Visi dan Misi Distro

Semua badan usaha atau perusahaan hendaknya memiliki visi dan misi yang nantinya diharapkan tercapainya suatu target yang lebih baik. Berikut visi dan misi dari Distro Move On Privilege :

3.1.2.1 Visi Distro Move On Privilege

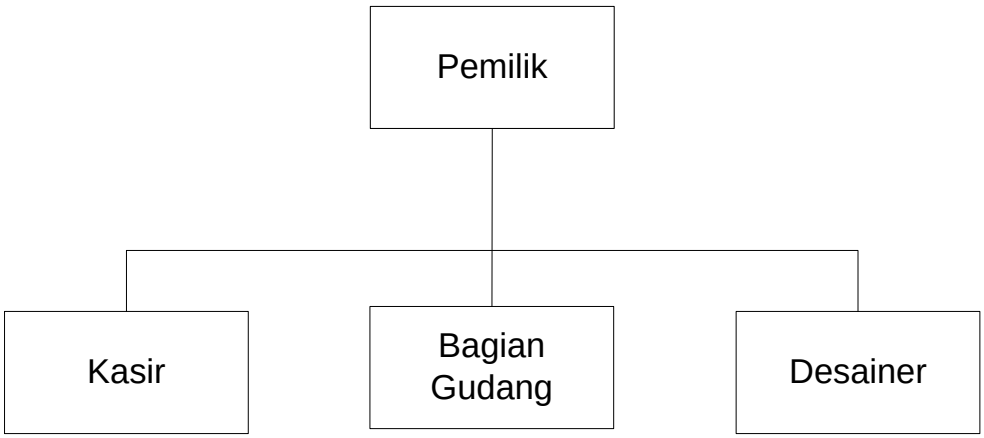
Untuk mengembangkan ide mode/fashion untuk semua kalangan dimana mangsa pasarnya adalah anak muda yang trendi khususnya di bandung.

3.1.2.2 Misi Distro Move On Privilege

Menjadi produk yang berkembang dan siap bersaing dengan produk lainya untuk menjadi produk yang terbaik.

3.1.3 Struktur Organisasi Distro

Setiap perusahaan tentunya dalam menjalankan tugasnya selalu berusaha menciptakan suatu tata kerja yang baik, teratur dan rapi sebagai alat untuk mencapai tujuan yang telah di tetapkan dan digariskan oleh perusahaan itu sendiri. Begitu juga dengan distro ini, tata kerja yang baik, teratur dan rapi diharapkan dapat terwujud dan terlaksana apabila ada struktur organisasi yang baik pula, yaitu struktur organisasi sederhana yang dapat bekerja secara efisien serta memungkinkan adanya pemisahan tugas, tanggungjawab dan wewenang yang jelas pada setiap bagian yang ada dalam distro itu sendiri. Berikut ini adalah Struktur Organisasi Distro Move On Privilege :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

Sumber : Distro Move On Privilege

3.1.4 Deskripsi Tugas

Setiap distro dalam menjalankan tugas dan kegiatan nya selalu berusaha mempunyai job description yang baik yang dibuat oleh distro tersebut. Adapun uraian tugas-tugas, tanggungjawab dan wewenang pokok organisasi Distro Move On Privilege adalah sebagai berikut :

1. Pemilik/ *Owner*

   Mempunyai tugas dan wewenang :

   1) Memiliki hak untuk melakukan pengambilan keputusan.
   2) Mengontrol aktivitas perusahaan
   3) Menjalin hubungan dengan perusahaan lain.
   4) Membuat strategi perusahaan.

2. Kasir

   Mempunyai tugas dan wewenang :

   1) Melayani pembeli.
   2) Melaporkan laporan penjualan barang ke pemilik.

3. Bagian Gudang

   Mempunyai tugas dan wewenang :

   1) Mencatat barang yang masuk ke gudang.
   2) Melaporkan laporan persediaan barang ke pemilik

4. Desainer

Mempunyai tugas dan wewenang :

1) Membuat Desain-desain yang menarik

2) Melaporkan hasil pembuatan desain ke pemilik.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat, dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan(metode ilmiah).

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum.

3.2.1 Desain Penelitian

Dengan metode deskriptif pada pendekatan kasus pada Distro Move On Privilege, yaitu suatu metode dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu. Pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang

pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di Distro Move On Privilege.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan laporan.Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu sumber data yang berasal dari perorangan, kelompok, panel atau sumber terselubung.Dalam memperoleh data primer penulis melakukan observasi dan wawancara di tempat penelitian.

1. Wawancara

   Wawancara proses untuk mendapatkan data dengan melakukan dialog langsung kepada orang yang dianggap bias memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis.

2. Observasi

   Proses untuk mendapatkan data dengan mengamati objek yang akan diteliti secara langsung ditempat penelitian yaitu Distro Move On Privilege

.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder yaitu data-data yang diperoleh secara tidak langsung yang dapat dijadikan data pendukung sumber data primer.Data sekunder yang penulis ambil yaitu struktur organisasi, sejarah distro serta dokumen-dokumen yang diperoleh dari tempat penelitian.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan system menggambarkan tahapan-tahapan daalm proses penelitian guna meemcahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan system.

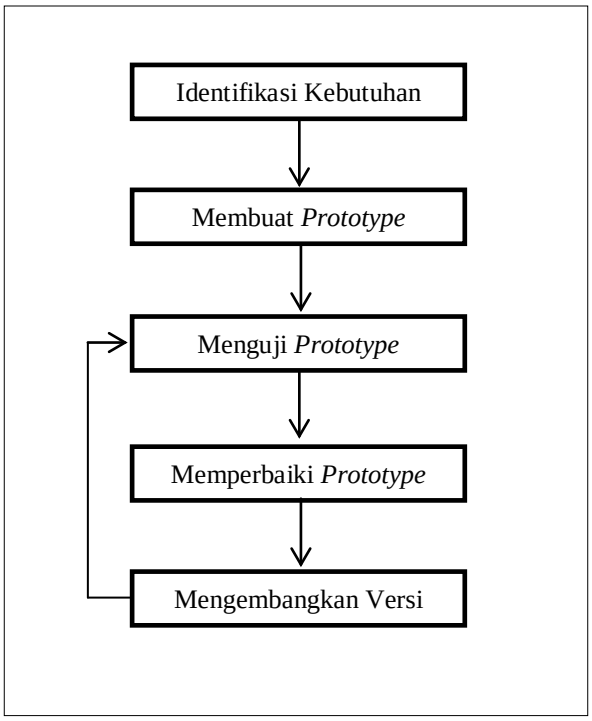
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan pendekatan dengan cara bagaimana menggunakan alat-alat dan peraturan-peraturan yang melengkapi satu atau lebih tahapan-tahapan pengembangan sistem informasi.

Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode terstruktur yang memiliki karakteristik berorientasi pada proses dan data, adapun alat-alat yang digunakan dalam metode pendekatan sistem, yaitu : diagram alir (*flowmap*), diagram konteks (*context diagram*), diagram alir data (*data flow diagram*), kamus data (*data dictionary*), *entity relational diagram*, normalisasi, dan tabel relasi.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *prototype*. Dalam metode *prototype* terdapat 5 tahapan yaitu :



Gambar 3.2. Mekanisme Pengembangan *Prototype.*
Sumber : Kadir Abdul. 2003. *Pengembangan sistem informasi.* Yogyakarta: penerbit andi.

Mekanisme pengembangan sistem dengan *prototype.*

1. Identifikasi kebutuhan pemakai

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

2. Membuat *prototype*

   Pada tahap ini peneliti mulai membuat *prototype* secara global.

3. Menguji *prototype*

   Pada tahap ini *prototype* akan mengalami pengujian atau evaluasi dari pemakai apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan atau tidak.

4. Memperbaiki *prototype*

   Pada tahap ini peneliti melakukan modifikasi sesuai dengan masukan yang telah diberikan pemakai.

5. Mengembangkan versi *prototype*

   Peneliti merampungkan sistem sesuai dengan masukan terakhir dari pihak pemakai.

Seluruh metode pengembangan sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan metode prototype:

1. Kelebihan
    a. Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
    b. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi prototype kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
    c. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
    d. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan.
    e. Menghemat biaya jika dibandingkan dengan metode SDLC tradisional.
2. Kekurangan
    a. Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkan waktunya untuk menggarap prototype.
    b. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan prototype.
    c. Waktu yang singkat menghasilkan sistem yang tidak lengkap dan kurang teruji.
    d. Jika proses pengulangan terlalu sering, dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberi respon negatif.
    e. Apabila prototype tidak dikelola dengan baik dapat menyebabkan prototype tidak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

3.2.3.3.1. *Flow Map*

Bagan alir dokumen menggambarkan dokumen dan informasi antar area pertanggungjawaban didalam sebuah organisasi.Bagan alir ini menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya.Secara rinci bagan alir ini menunjukan dimana dokumen tersebut berasal, distribusinya, tujuan digunaakn dokumen tersebut dan lain-lain.Bagan alir ini bermanfaat untuk menganalisis kecukupan prosedur pengawasan dalam sebuah sistem.Bagan alir dokumen disebut juga bagan alir formulir yang merupakan atau menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusannya.

3.2.3.3.2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan member gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary(dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

3.2.3.3.3. *Data Flow Diagram*

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu gambaran secara logika. DFD biasanya digunakan untuk membuat sebuah model sistem informasi dalam bentuk jaringan proses yang saling berhubungan satu sama lainnya oleh aliran data. Keuntungan menggunakan DFD adalah supaya lebih memudahkan pemakai (user) yang kurang menguasai dalam bidang komputer untuk lebih mengerti sistem yang akan dikembangkan atau dikerjakan. Proses data pada *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan sekumpulan program, dapat juga merupakan transformasi data secara manual.

3.2.3.3.4. Kamus Data

Kamus data dapat merupakan hasil property dari data.Dengan menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem.Pada tahap analisis, kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan dan database.

3.2.3.3.5. Perancangan Basis Data

1. Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokan data elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukan entity dan relasi nya yang berfungsi untuk menghilangkan redudansi data, menentukan key yang unik untuk mengakses data atau merupakan pembentukan relation sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi.

Bentuk normalisasi yang biasanya digunakan dalam normalisasi adalah bentuk :

a. Bentuk normalisasi I/1-NF (*First Normal Form*)

suatu relasi memenuhi normal 1-NF jika setiap kolom bernilai tunggal untuk setiap barisnya.

b. Bentuk normalisasi II/2-NF (*Second Normal Form*)

suatu relasi memenuhi normal 2-NF jika memenuhi 1-NF, dan setiap kolom bukan kunci primer tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer. Disebut tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer jika suatu kolom selalu bernilai sama untuk nilai kunci yang sama.

c. Bentuk normalisasi III/3-NF (*Third Normal Form*)

Suatu relasi memenuhi normal 3-NF jika relasi tersebut memenuhi 2-NF, dan setiap kolom bukan kunci tidak tergantung secara fungsional kepada kolom bukan kunci yang lain dalam relasi tersebut. Dengan kata lain setiap kolom bukan kunci primer tidak memiliki ketergantungan secara transitif terhadap kunci primer.

2. Tabel Relasi

Relasi tabel adalah menggambarkan tentang keterhubungan suatu tabel dengan tabel lainnya. Ada tiga jenis keterkaitan :

A. Relasi Satu ke Satu (*One To One Relationship*)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, dan begitu juga sebaliknya.setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

B. Relasi Satu ke Banyak (*One To Many Relationship*)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paking banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

C. Relasi Banyak ke Banyak (*Many to Many Relationship*)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan B, dan demikian juga sebaliknya, dimana setiap entitas B dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas.

3.2.4 Pengujian Perangkat Lunak

Penulis memilih metode yang digunakan untuk pengujian perangkat lunak adalah metode pengujian black box testing, Metode pengujian perangkat lunak adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk mementukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Denganmenggunakan metode pengujian black box testing yang berarti pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Pengujian black box testing merupakan metode perancangan uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak yang meliputi 3 (tiga) faktor pengujian yang dilakukan secara internal terhadap “sistem informasi penjualan pakaian jadi berbasis web pada Distro Move On Privilege Bandung”.

1. *Authorization*

Menjamin data diproses sesuai dengan ketentuan manajemen, Autorisasi menyangkut proses transakasi secara umum yaitu otoritas bisnis, dan secara khusus otoritas tindakan khusus.

2. *File Integrity*

Menekankan pada data yang dimasukan melalui aplikasi akan tidak bisa diubah. Procedure yang akan memastikan bahwa file yang digunakan benar dan data di dalam file tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

3. *Correctness*

Menjamin pada data yang dimasukkan, proses dan output yang dihasilkan dari aplikasi harus akurat dan lengkap. Kelengkapan dan akurasi akan dicapai melalui kontrol transaksi dan elemen data.