BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam objek penelitian ini penulis melakukan penelitian di **Cv. The Paps yang beralamat di Jl. Pamentasan Desa Saneke Soreang bandung.**

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Cv. The Paps didirikan oleh Dian Widiana sekitar tahun 2009 an yang sekarang berlokasi di Jl. Pamentasan Desa Saneke Soreang.

Pemimpin sekaligus pendiri dari Cv. The Paps ini berusaha untuk menciptakan lapangan pekerjaan bagi orang-orang di sekitarnya yang masih pengangguran. Beliau memiliki jiwa sosial yang tinggi untuk mengangkat para pemuda yang tidak memiliki pekerjaan, maka beliau mendirikan sebuah home industry percetakan sablon kaos, jaket, sweter dan lain-lain.

Berawal dari home industry, rumah dari pemimpin tersebut sebagian di jadikan pabrik kecil untuk menjalankan usahanya. Berawal dari daerah babakan ciparay, cibaduyut, hingga sekarang berada di daerah pamentasan desa saneke (soreang) Beberapa tahun berlalu, perusahaan pun mengalami pasang surutnya dunia bisnis yang begitu banyak saingan konveksi di kota bandung, akan tetapi dengan kegigihannya, pimpinan Cv. The Paps mampu melewati saat-saat sulit dan dengan kecerdasan

komunikasinya pimpinan Cv. The Paps mempunyai banyak relasi kawan dan sahabat, sehingga perusahaan ini masih tetap berproduksi hingga saat ini.

Dalam proses manajemen bisnisnya perusahaan ini masih terbilang tidak banyak campur tangan orang banyak. Proses penggajian dan kasbon dilakukan oleh bagian keuangan yaitu istri dari pimpinan Cv. The Paps ini sendiri, sedangkan untuk bagian absensi hanya dilakukan oleh pegawai yang bekerja *double*, sebagai petugas absensi dan pegawai bagian produksi itu sendiri.

3.1.2 Visi dan Misi

a. Visi Perusahaan

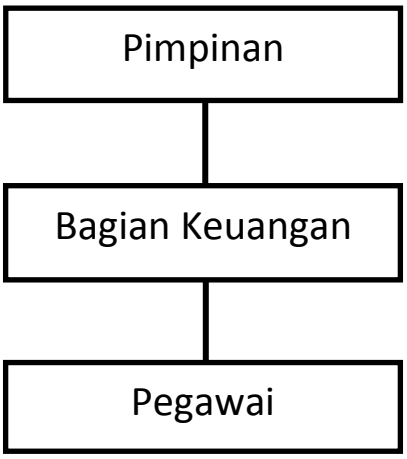
   Menjadikan perusahaan yang maju dan berkualitas serta mampu bersaing di dunia bisnis konveksi sablon.

b. Misi Perusahaan

   Membuat lapangan kerja, memperkecil angka pengangguran, meningkatan perusahaan secara bertahap, mensejahterakan pegawai dan keluarganya.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan hal yang penting bagi sebuah organisasi, termasuk bagi Cv. The Paps. Berikut adalah struktur organisasi Cv. The Paps.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan

(Sumber : Cv. The Paps)

3.1.4 Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas dari masing-masing bagian adalah sebagai berikut :

a. Pimpinan

1. Menentukan kebijakan tertinggi perusahaan
2. Bertanggung jawab terhadap keuntungan dan kerugian perusahaan
3. Mengangkat dan menghentikan karyawan perusahaan
4. Memelihara dan mengawasi kekayaan perseroan terbatas
5. Bertanggung jawab dalam memimpin dan membina perusahaan secara efektif dan efisien
6. Mewakili perusahaan, mengadakan perjanjian – perjanjian, merencanakan dan mengawasi pelaksanaan tugas

7. Menyusun dan melaksanakan kebijakan umum pabrik sesuai dengan kebijakan RUPS (Rapat Umum Pemegang Saham)
8. Menetapkan besarnya deviden perusahaan

   (Sumber : http://jobdeskripsi.blogspot.com/2013/02/tugas-wewenang-dan-tanggung-jawab.html)

b. Bagian Keuangan

1. Menetapkan struktur keuangan entitas. Yaitu menetapkan kebutuhan entitas akan dana untuk sekarang (modal kerja jangka pendek) dan masa depan (keperluan investasi jangka panjang) dan menetapkan sumber dana yang dapat menutup kebutuhan-kebutuhan itu secara sehat. Di dalam prinsipnya, kebutuhan dana jangka pendek dibiayai oleh sumber jangka pendek, dan kebutuhan dana jangka panjang dibiayai dari sumber jangka panjang.
2. Mengalokasikan dana sedemikian rupa agar dapat memperoleh tingkat efisiensi atau profitabilitas yang optimal.
3. Mengendalikan keuangan perusahaan dengan mengadakan sistem dan prosedur yang dapat mencegah penyimpangan dan mengambil langkah perbaikan jika terjadi penyimpangan di dalam pelaksanaan usaha dan memengaruhi struktur keuangan dan alokasi dana.

   (Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Fungsi_dan_tugas_manajemen_ keu angan)

c. Pegawai Produksi

1. Bertanggung jawab dalam proses pembuatan produksi dari awal sampai selesai
2. Bertanggung jawab dalam mempertahankan kualitas produksi

3.2 Metode Penelitian

Menurut Umi Nariwati Metode penelitian merupakan cara penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data atau untuk mencapai tujuan tertentu (Sumber : Prof.Dr.Umi Narimawati, Dra.,SE.,M.Si.,2010 : 29)

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis.

Menurut Moh. Nazir yang di kutip dari Prof.Dr.Umi Narimawati, Dra.,SE.,M.Si., (2010 : 29) :

> "Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian."

Desain penelitian ini merupakan kerangka atau perincian prosedur kerja yang akan dilakukan pada saat meneliti, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut, serta memberikan gambaran jika penelitian itu telah jadi atau selesai penelitian tersebut diberlakukan.

Desain penelitian yang digunakan penulis dalam sistem informasi absensi dan penggajian pada cv. The paps ini adalah metode penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono yang di kutip dari Prof.Dr.Umi Narimawati, Dra.,SE.,M.Si., (2010 : 29) :

"Metode Deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas".

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan guna merancang perangkat lunak agar sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh cv. The paps. Dalam proses pengumpulan data penulis mengumpulkan semua data yang dibutuhkan dengan menggunakan metode data *primer* dan data *sekunder*.

3.2.2.1 Sumber Data *Primer*

Menurut Sugiyono data *Primer* adalah sebagai berikut :

"Sumber *Primer* adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data". (Sumber Prof.Dr.Umi Narimawati, Dra.,SE.,M.Si., 2010 : 37)

Alasan menggunakan data *Primer* karena peneliti mengumpulkan sendiri datadata yang dibutuhkan yang bersumber langsung dari pimpinan CV. The paps sebagai objek yang akan

diteliti. Adapun Metode pengumpulan data *primer* yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

a. Observasi (Pengamatan Langsung)

   Yaitu dengan cara penulis melakukan pengamatan secara langsung di CV. The paps untuk memperoleh data yang diperlukan. Observasi disini untuk mengamati kegiatan yang ada pada cv. The paps yang berhubungan dengan penelitian, berupa penelitian mengenai absensi dan penggajian yang ada di cv. The paps. Hasil observasi yang di lakukan penulis berdasarkan hasil dari penelitian pada Cv. The paps adalah sistem aplikasi yang akan dibangun berbasis *desktop* dan akan membantu pada bagian absensi dan penggajian.

b. Wawancara atau *Interview*

   Yaitu cara pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab langsung kepada objek yang diteliti atau kepada perantara yang mengetahui persoalan dari objek yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara langsung dengan pemilik cv. The paps sendiri, yaitu Bapak Dian Widiana. Adapun hasil wawancara langsung yang telah dilakukan oleh Penulis adalah wawancara mengenai sistem informasi yang akan dirancang, perancangan program dan informasi gambaran umum mengenai sistem yang sedang berjalan dan rancangan sistem yang akan diusulkan.

3.2.2.2 Sumber Data *Sekunder*

Sumber data *sekunder* menurut Sugiyono adalah : "Sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data". Alasan penulis menggunakan data *sekunder* karena penulis juga mengumpulkan informasi dari data yang telah diolah oleh pihak lain, yaitu informasi mengenai data-data terkait mengenai penjualan dan pembelian alat tulis kantor. (Sumber Prof.Dr.Umi Narimawati, Dra.,SE.,M.Si., 2010 : 37).

Adapun data yang berasal dari sumber data *sekunder* diperoleh dengan teknik dokumentasi, media *internet* serta studi literatur.

a. Dokumentasi

   Adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen-dokumen yang didapat langsung dianalisis sehingga diperoleh data-data yang sesuai untuk kegiatan pengembangan sistem informasi absensi dan penggajian yang ada pada Cv. The Paps.

b. *Internet*

   Pencarian informasi dan referensi tambahan yang medukung kegiatan penelitian sistem informasi absensi dan penggajian melalui kegiatan *browsing*.

c. Studi Literatur

Studi kepustakaan dilakukan dengan cara membaca, mengutip dan membuat catatan yang bersumber pada bahan-bahan pustaka yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian untuk sistem informasi absensi dan penggajian yang ada pada Cv. The Paps.

3.2.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem digunakan untuk memenuhi kebutuhan sistem karena sebelum memulai pembuatan *coding* hendaknya merancang terlebih dahulu metode pemodelan seperti apa yang harus digunakan dengan memprioritaskan ketepatan waktu selesai dan efektifitas dalam perancangan sebuah sistem.

3.2.2.4 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang sistem informasi absensi dan penggajian berbasis *java* pada cv. The paps ini adalah adalah metode pendekatan sistem yang berorientasi objek (*Object-Oriented*). Pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau pendekatan dalam melihat permasalahan dari suatu sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi, atau sistem lainnya). Pendekatan berorientasi objek ini akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu

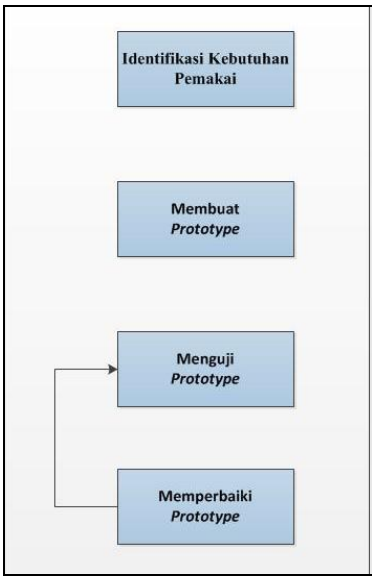
kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata

3.2.2.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan untuk membangun sistem informasi absensi dan penggajian berbasis *java* pada cv. The paps ini yaitu metode *prototype.* Metode *prototype* yaitu salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan karena dengan metode *prototype* ini pengembang dan *user* dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem sehingga apabila terjadi kesalahan dapat langsung dievaluasi.

Prototype dapat digunakan untuk menyambungkan ketidak sepahaman *user* mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan *User* kepada pengembang perangkat lunak.

Metode *prototype* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan *User* terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program *prototype* agar *User* lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program *prototype* biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak yang sudah jadi. Program *prototype* ini dievaluasi oleh *user* sampai dispesifikasi yang sesuai dengan keinginan *user*.



Gambar 3.2 Metode Pengembangan *Prototype*

- Keunggulan *prototype* adalah:
  1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan *user*
  2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan *user*
  3. *User* berperan aktif dalam pengembangan sistem
  4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem
  5. Penerapan menjadi lebih mudah karena *user* mengetahui apa yang diharapkannya.
- Kelemahan *prototype* adalah :
  1. *User* kadang tidak melihat atau menyadari bahwa perangkat lunak yang ada belum mencantumkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan juga belum memikirkan kemampuan pemeliharaan untuk jangka waktu lama.

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

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

3.2.2.6 Alat Bantu dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan oleh penulis adalah UML (*Unified Modeling Language*). UML (*Unified Modeling Language*) merupakan salah satu standard bahasa yang banyak digunakan didunia industry untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis, dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Rosa A.SM.Shalahuddin (2011 : 113).

UML muncul karena adanya kebutuhan permodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Karena UML ini merupakan bahasa visual untuk pemodelan bahasa berorientasi objek, maka semua elemen dan diagram berbasiskan pada paradigma *object oriented*. Adapun metode

desain yang ada pada langkah perancangan ini akan digambarkan sebagai berikut :

1. ***Use case* Diagram**

   Usecase diagram merupakan permodelan untuk melakukan (*behavior*) terhadap sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

a. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat atau diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

   Usecase merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

2. **Skenario *Use Case***

   Mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

3. *Activity Diagram*

aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

4. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakukan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek atau *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram *sequence* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

5. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem informasi. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

a. Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
b. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

6. *Component Diagram*

Component Diagram atau diagram komponen adalah diagram yang menunjukan model secara fisik komponen perangkat lunak dalam sistem dan hubungan antar mereka.

7. *Deployment Diagram*

Deployment Diagram merupakan suatu tampilan atau pandangan kinerja dari sebuah sistem yang baru dengan perancangan data yang diambil dari beberapa objek.

8. iReport

iReport merupakan tools untuk membuat desain report. Keunggulan menggunakan iReport adalah :

1. Mudah digunakan *(drag and drop)*
2. Support semua datasource standar maupun custom datasource
3. Dapat membuat sub-report, multiple datasource, custom code, java code embedded.

(Summber:http://jasperforge.org/jaspersoft/opensource/business_intelligence/ireport)

9. Pengujian *Software*

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. Untuk pengujian perangkat lunak

(*software)* pada penelitian ini yang akan digunakan adalah menggunakan pengujian *black box*. Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika *internal* perangkat lunak. Pengujian *black box* sebaiknya dilakukan sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan antar muka
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi kesalahan terminasi