BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian yaitu Lanek Sport yang beralmatkan di jalan Tentara Pelajar Dusun Pangasinan Kota Banjar. Pada Bab ini penulis akan membahas mengenai gambaran umum dan sejarah singkat perusahaan.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Lanek Sport adalah suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang Pakaian jadi dan merupakan usaha yang dikelola oleh para remaja yang produknya pun kebanyakan ditujukan kepada remaja. Lanek Sport didirikan pada tanggal 14 Juni 2011 oleh UyunSujana. Lanek Sport berada di Jl. Tentara Pelajar Dusun Pangasinan Kota Banjar. Lanek Sport merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan *Jersey* bola.

3.1.2. Visidan Misi

1. Visi

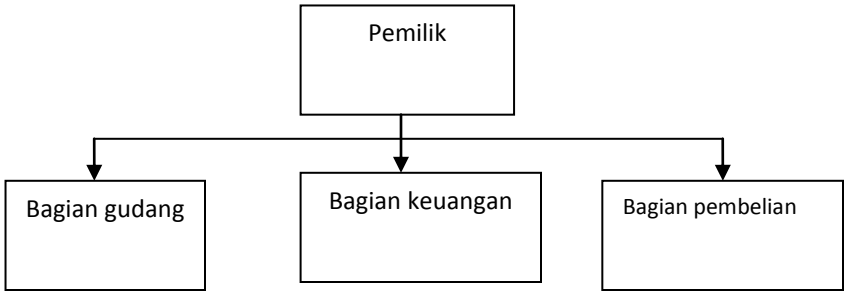
   Menjadi Toko Olahraga yang merupakan salah satu perusahaan yang bergerak terutama dalam bidang penjualan *Jersey* bola yang bermutu,

berkualitas, dan terpercaya serta menguntungkan bagi konsumen, karyawan dan pemilik Toko sendiri.

2. Misi
   a. Memberikan pelayanan kepada konsumen secara baik dan sungguh-sungguh.
   b. Melayani konsumen sepenuh hati.
   c. Mengerjakan pekerjaan dengan cepat serta penuh ketelitian.
   d. Melakukan segala kegiatannya dengan professional.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini adalah struktur organisasi yang diterapkan pada Lanek Sport:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Lanek Sport

Deskripsi Tugas:

1. Pemilik

   Bertugas memimpin dan bertanggung jawab terhadap berjalannya operasional perusahaan secara keselurahaan.

   Menerima dan memeriksa laporan dari bagian penjualan.

2. Bagian Keuangan

   Bertugas mencatat seluruh siklus keuangan dan membuat laporan keungan serta untuk melayani konsumen dalam hal penjualan barang.

3. Bagian Pembelian

   Bagian ini bertugas sebagai petugas pembelian barang ke *supplier* serta melakukan *retur* barang ke *supplier*.

4. Bagian Gudang

   Tugas utama dari bagian ini adalah mengontrol barang yang masuk dan barang yang keluar, pengontrolan stok barang, pengontrolan barang.

3.2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu metode yang membahas masalah dengan memaparkan, menafsirkan dan menulis suatu keadaan atau peristiwa kemudian dianalisis serta mengambil kesimpulan umum dari masalah yang di bahas, atau suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan melukiskan mengenai fakta-fakta atau keadaan yang terdapat pada perusahaan.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu metode yang hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Data deskriptif pada umumnya dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi, dimana metode tersebut dapat membuat gambaran secara sistematis, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1 Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh atau dikumpulkan dari perusahaan. Pengumpulan data primer ini menggunakan metode studi lapangan yaitu:

1. Wawancara

   Wawancara yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara langsung dengan karyawan dan pemilik Lanek Sport sebagai sumber informasi untuk memperoleh data yang diperlukan.

2. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian agar dapat mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Lanek Sport.

3.2.2.2 Data Sekunder

Adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah ada baik berasal dari artikel dan berbagai sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang penulis teliti.

Pengumpulan data sekunder ini menggunakan metode dokumentasi yaitu pengumpulan data yang diperoleh dari sumber-sumber artikel yang diperoleh dari internet dan mempelajari atau membaca pendapat para ahli yang berhubungan dengan masalah yang diteliti untuk memperoleh landasan teori yang dapat menujang penelitian serta dari catatan-catatan yang diberikan oleh perusahaan.

3.2.3.1 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan system menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

3.2.3 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode analisis dan perancangan berorientasi objek. Alat – alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan perancangan berorientasi objek yaitu dengan notasi UML dengan membuat tujuh diagram yaitu, *use case diagram*, *activity diagram*, *squence diagram*, *class diagram*, *collaboration diagram*, *deployment diagram* dan *Activity diagram*. Selain itu juga dengan merancang input/output, pengkodean dan struktur menu yang digunakan.

3.2.3.1 Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakana dalah *prototype*. *Prototype* adalah proses pembuatan model dari perangkat lunak yang akan dibuat atau dikerjakan sehingga pemakai dapat mengetahui hasil yang akan di dapat.

Prototype banyak digunakan pada pemakai yang masih baru mengenal pemakaian komputer. Tujuannya adalah untuk mendefinisikan perangkat lunak yang akan dihasilkan tanpa menyertakan rincian pemasukan data, proses dan keluaran yang diperlukan.

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 (misalnyadenganmembuat*input*dan format *output*).

3. Evaluasi *Protoptyping*.

   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 mengulang langkah 1, 2 ,dan 3.

4. Mengkodekan Sistem.

   Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji Sistem.

   Setelah system 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 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Ada beberapa alat bantu yang dapat digunakan pada saat analisis dan perancangan system yaitu sebagai berikut :

1. Use case Diagram

Mendeskripsikan kelakuan system dari sudut pandang pengguna, berguna untuk membantu memahami kebutuhan. Use case adalah dasar dari diagram lain.

2. Class Diagram

Dapat di pergunakan pada tingkatan analisis maupun perancangan. Diagram kelas pada tingkatan analisis disebut model konseptual.

3. Collaboration Diagram

Diagram kolaborasi (*Collaboration Diagram*) menggambarkan kolaborasi (kerjasama) yang dilakukan oleh kelas – kelas pada sistem.

4. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan bagaimana objek – objek di dalam system berinteraksi seiring dengan waktu. Ia menampilkan informasi yang sama dengan Diagram Kolaborasi (*Collaboration Diagram*), hanya dengan bentuk yang berbeda.

5. Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.

6. Deployment / physical Diagram

Deployment atau *physical* diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur

sistem, di mana komponen akan terletak (padamesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

7. *Activity* Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

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 ata uhilang.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi