BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Sumaya Collections merupakan perusahaan penjualan yang bergerak di bidang pakaian jadi di kota Ternate. Barang-Barang yang dipasarkan sangat beragam, dimulai dari pakaian muslimah, muslimin dan kerudung. Target pemasaran dari Sumaya Collections ini adalah untuk pelanggan dalam menyediakan berbagai macam barang untuk segment pasar dewasa. Untuk meningkatkan efektifitas kinerja pegawai dapat dipastikan Sumaya Collections membutuhkan sistem informasi yang handal dan memadai.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

PD. Sumaya merupakan sebuah perusahaan dagang yang bergerak di bidang penjualan pakaian muslim muslimah. Awal berdirinya PD. Sumaya sekitar tahun 2001 yang hanya dengan bermodalkan etalase kecil dan rumah sendiri. Awalnya Sumaya hanya menjual busana muslim. Namun, dari situlah Sumaya mulai sedikit demi sedikit berkembang yang akhirnya konsumen banyak yang puas dengan pelayanan yang diberikan Sumaya.

Semakin lama, dengan omset yang makin bertambah, akhirnya pemilik memutuskan untuk mulai memperluas jenis-jenis penjualan usaha mereka. Dan kemudian mereka mulai menjual berbagai macam aksesoris busana muslim. Semakin bertambahnya waktu semakin banyak pelanggan yang mengorderkan

busana muslim, setelah sedikit maju Sumaya diberi kepercayaan untuk bekerja sama dengan salah satu ruko yang berada di kota Ternate.

Dari sejak itu lah kemudian berkembang untuk menjual busana muslim di wilayah kota Ternate yang ingin kembali menjual busana muslim dengan style ala Sumaya sendiri. Dan mereka pun mendapatkan keuntungan-keuntuungan yang cukup bagus. Dengan bergulirnya waktu Sumaya membuka cabang di jalan Khairun Ternate. Dengan dibukanya cabang tersebut, mulai meluas juga bisnis mereka. Dari situlah outlet di Ternate mulai berlangganan dan rutin membeli busana muslim yang di Sumaya.

Tidak butuh waktu lama, omset di PD. Sumaya meningkat dengan seiring waktu. Sumaya mulai menambah karyawan yang semula hanya 2 orang menjadi 5 orang. Dari situlah mereka mulai membuka lowongan untuk para karyawan agar meningkatkan kualitas pelayanan dari PD. Sumaya sendiri.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi

Menjadi perusahaan dagang yang kuat dan tumbuh dalam dunia bisnis di tingkat Nasional maupun Regional "

Misi

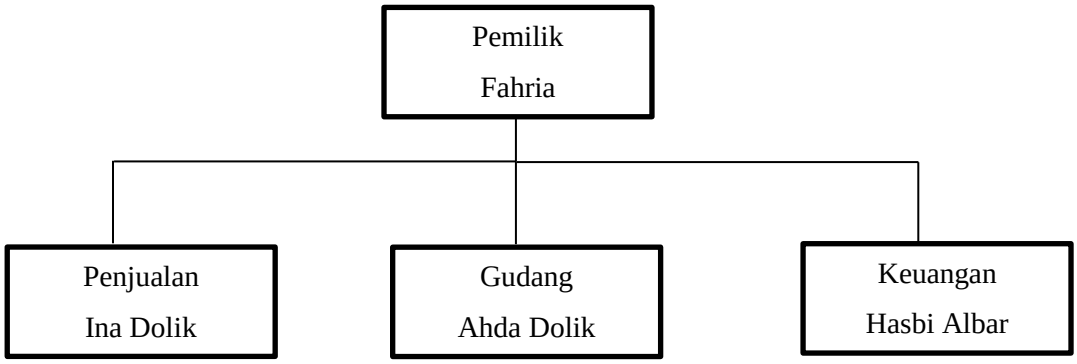
1. Memenuhi kebutuhan pelanggan dengan selalu menyediakan produk yang berkualitas tinggi dan andal.
2. Menempatkan kepuasan pelanggan sebagai prioritas utama.

3. Bekerja secara professional untuk menjual produk dan memberikan pelayanan yang prima.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan gambaran mengenai pembagian tugas dan tanggungjawab, serta memberikan gambaran tentang kedudukan setiap personel. Hal ini dibuat sehingga memudahkan bagi setiap karyawan utnuk mengetahui batasan dan wewenang serta tanggungjawab pekerjaan yang diberikan kepadanya.

Berikut ini struktur organisasi PD. Sumaya:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

3.1.4 Deskripsi Tugas

3.1.4.1 Personil Organisasi

1. Pemilik
2. Gudang
3. Penjualan
4. Keuangan

3.1.4.2 Job Deskripsi

a. Pemilik
   1) Mengevaluasi hasil laporan setiap manajemen
   2) Pengambilan keputusan
   3) Membuat strategi

b. Penjualan
   1) Melakukan transaksi penjualan terhadap pelanggan secara langsung.
   2) Menerima pemesan produk yang dilakukan pelanggan.
   3) Membuat faktur penjualan kepada pelanggan untuk diberikan kepada bagian keuangan sebagai acuan pembuatan laporan penjualan.

c. Gudang :
   1) Kontrol Stok persediaan produk
   2) Membuat permintaan produk pada bagian produksi

d. Keuangan :
   1) Bertanggung jawab atas laporan laba rugi perusahaan
   2) Menyampaikan hasil laporan kepada atasan
   3) Membuat pembukuan

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, metode pengumpulan data, metode pengembangan system yang digunakan adalah *prototype* model metode pendekatan system berorientasi data.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian meliputi perencanaan dan kajian seperti observasi wawancara dan analisis data.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara atau alat yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data-data atau sumber-sumber dari perusahaan yang dijadikan objek penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan (instansi) atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian.

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik :

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

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden.

Dengan data sekunder peneliti memperoleh data dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

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

Dalam metode pendekatan dan pengembangan sistem akan dijelaskan mengenai metode pendekatan sistem, metode pengembangan sistem dan alat bantu analisis pengembangan sistem.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode adalah suatu cara atau teknik untuk mengerjakan sesuatu. Metode pendekatan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pendekatan sistem berorientasi objek (*Object-Oriented*).

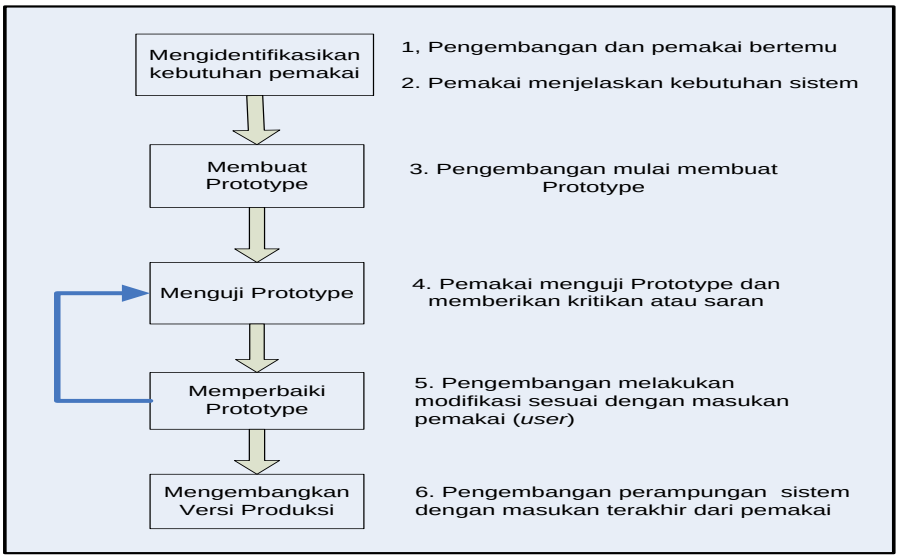
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan, dan dipelihara. Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah didalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

Desain penelitian ini akan menggunakan model proses Prototype, yaitu merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat,tepat dan akurat. Dengan menggunakan metode pengembangan sistem prototype, maka akan lebih mudah untuk merancang sistem yang diinginkan perusahaan dan dapat digunakan oleh user, dan setelah perancangan sistem telah dihasilkan kemudian mencoba dipersentasikan kepada user dan user diberikan kesempatan untuk diberikan

masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan benar dan sesuai dengan yang diharapkan.

Alasan penulis memakai metode *prototype* ini adalah karena metode ini terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan jika pada satu tahap tidak sesuai maka dapat kembali ke tahap sebelumnya, sehingga cukup efektif dalam mendapatkan kebutuhan dan aturan yang jelas yang disetujui oleh user ataupun pembuat perangkat lunak itu sendiri. Dengan *prototype* ini juga, user bisa langsung merasakan seakan-akan itu adalah sistem yang sebenarnya. Selain itu pengujiannya dilakukan oleh pembuat sistem atau *programmer* itu sendiri



Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dengan *Prototype*
Sumber : Abdul Kadir (2003:417)

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut :

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

1. Kelebihan
    a. Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
    b. Meningkatkan kepuasaan pemakai dan mengurangi resiko pemakai tidak menggunakan system mengingat keterlibatan mereka yang sangat tinggi sehingga system memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik.
    c. Mempersingkat waktu pengembangan
    d. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype* kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
    e. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan perubahan.
    f. Menghemat biaya (menurut penelitian, biaya pengembangan dapat mencapai 10% hingga 20% jika dibandingkan dengan SDLC tradisional).
2. Kelemahan
    a. Prototype hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh-sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran untuk menggarap prototype.
    b. Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembang lebih berkosentrasi pada pengujian dan pembuatan prototype.
    c. Mengingat target waktu yang pendek, ada kemungkinan system yang dibuat tidak lengkap dan bahkan system kurang teruji.
    d. Jika terlalu banyak proses perulangan dalam membuat prototype ada kemungkinan pemakai terjadi jenuh dan memberikan reaksi yang negative.

e. Apabila tidak terkelola dengan baik, prototype menjadi tak pernah berakhir. Hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi

Adapun penjelasan dari gambar di atas untuk merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem denga prototype adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai

   Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem informasi, dimana antara pemakai sistem (*users*) dan pengembang sistem bertemu. *Users* menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem.

2. Pembuatan Prototype

   Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat prototype. Pembuatan ini meliputi : perancangan sistem yang akan dibangun, dan kemudian diimplementasikan dengan pembuatan *coding* yaitu menterjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemograman yang akan menjadi sebuah sistem informasi yang diharapkan oleh *Users.*

3. Pengujian Prototype

   Setelah tahap pembuatan prototype selesai, kemudian pengembang sistem dan *Users* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan

sesuai dengan kebutuhan, dan *users* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Perbaikan Prototype

   Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user*.

5. Mengembangkan Versi Produksi

   Pada tahap ini pengembang sistem menyelesaiakan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental system tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan Interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi