

BAB III

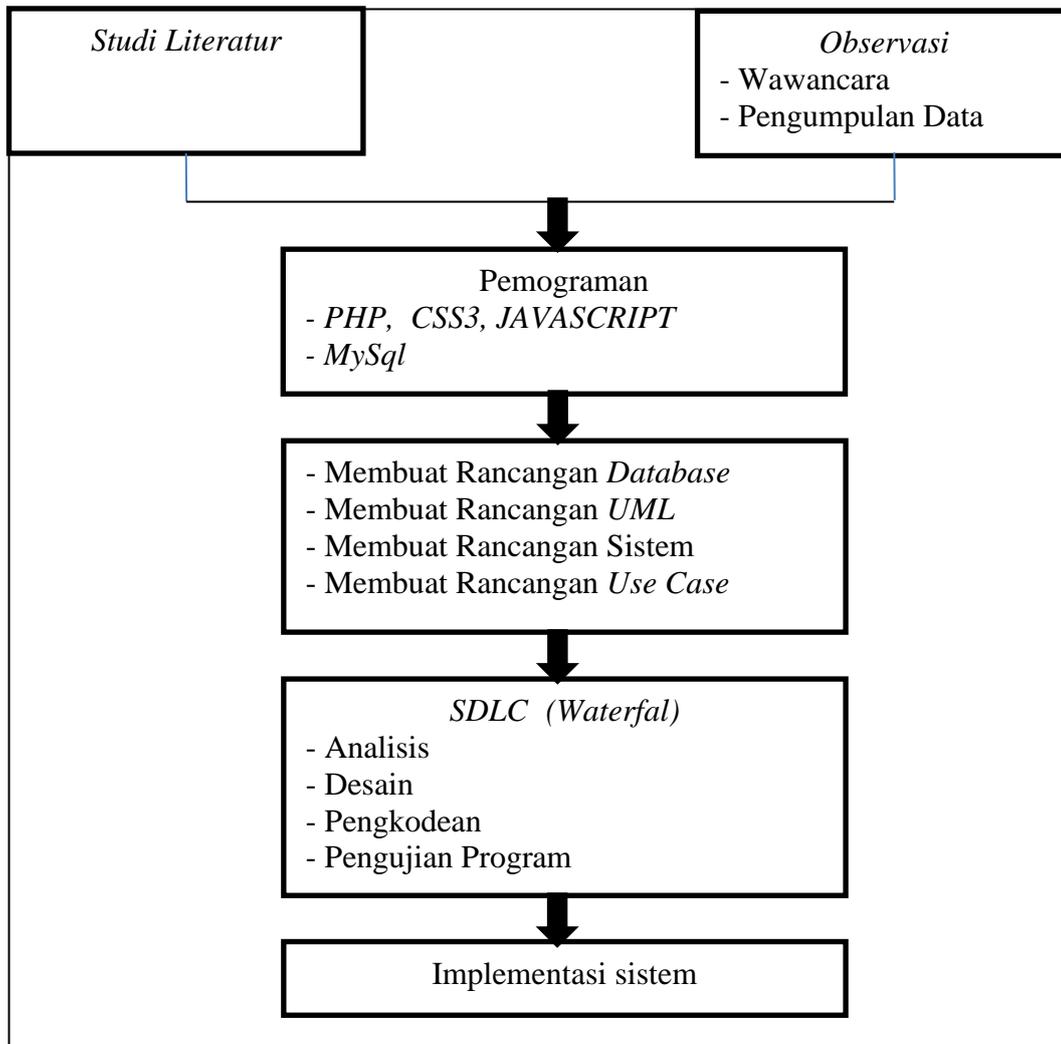
METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada CV Profestama Kurnia Nisa. Adapun inti dari penelitian ini adalah membahas tentang sistem informasi penjualan mebel yang ada di CV Profestama Kurnia Nisa. Untuk menghasilkan sebuah sistem yang akan dibangun, desain penelitian merupakan hal yang paling mendasar yang harus dilakukan serta direncanakan agar dalam proses pembuatan sistem yang akan dibangun tidak *stuck* ditengah jalan atau merasa kesulitan. Peneliti menjelaskan pada gambar 3.1 secara singkat untuk penanganan penyelesaian masalah dalam skripsi ini. Berikut adalah disain penelitian yang akan dipaparkan:

1. Melakukan studi *literature* dengan cara membaca jurnal-jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini, membaca buku-buku yang mendukung untuk penelitian dan penyelesaian masalah yang dihadapi.
2. Melakukan *observasi* dan wawancara untuk mendapatkan data yang diperlukan.
3. Menelaahan data untuk pemograman menggunakan bahasa pemograman *PHP*, *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, *JQuery* dan menggunakan *database MySQL*.
4. Memaparkan metode penelitian pada skripsi ini dengan menggunakan *SDLC* (*Software Development Life Cycle*) yaitu dengan *waterfall* diagram.
5. Tahapan akhir yaitu pengujian, guna untuk memastikan apakah program bisa dijalankan tanpa kendala.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dengan beberapa tahap proses penelitian seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Gambar desain penelitian

Berikut ini adalah penjelasan dari desain penelitian yang ada pada gambar di atas:

1. *Studi Literatur*

Metode pengumpulan data dengan membaca jurnal dan buku yang berhubungan dengan judul penelitian ini.

2. *Observasi*

Dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada lokasi tempat penelitian yaitu CV Profestama Kurnia Nisa yang berlokasi di Kota Batam.

3. *Pemograman*

PHP, HTML, CSS, JavaScript, dan MySQL merupakan perangkat dari sistem yang akan dibangun atau dibahas pada penelitian ini.

4. Membuat rancangan *database*, membuat rancangan *UML*, membuat perancangan sistem dan membuat perancangan dengan *Use Case* guna untuk memudahkan peneliti untuk menguraikan sistem yang akan dibangun.

5. Perancangan sistem menggunakan *SDLC (Software Development Life Cycle)* yaitu dengan *waterfall* yang dimulai dari analisis, disain, pengkodean serta pengujian sistem.

6. Selanjutnya sistem tersebut akan diuji secara keseluruhan untuk mengetahui, apakah sudah bisa digunakan atau masih terdapat *error* ketika *run debugging*.

3.2. Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis di CV Profestama Kurnia Nisa yang beralamat di Jalan Letjen Soeprapto Komplek Ruko Mall Top 100 Blok H1 nomor 10-12 Tembesi Batu Aji Kota Batam.



Gambar 3.2 Gambar objek penelitian

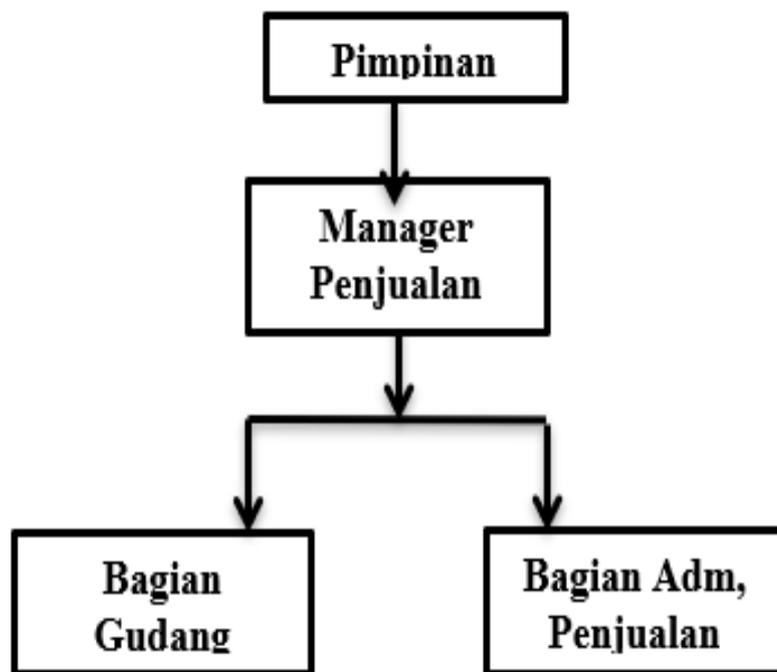
3.2.1. Sejarah Singkat Perusahaan

CV Profestama Kurnia Nisa yaitu perusahaan yang berjalan di bidang penjualan mebel perlengkapan alat-alat rumah tangga seperti meja, kursi, lemari, tempat tidur dan lain-lain. Selama ini sistem penjualannya masih manual baik dalam sistem penjualan maupun pembayarannya atau secara langsung berhubungan dengan pelanggan dan masih berpusat pada lokasi tertentu.

Konsumen seringkali sangat sulit untuk mengakses berbagai informasi tentang produk, informasi harga terbaru, media promosi terbatas dan cenderung tidak fleksibel, hambatan personalisasi, dan biaya operasional yang semakin meningkat. Persaingan yang ketat dan peluang pasar yang terbatas membuat pihak manajemen perlu melakukan inovasi perluasan pasar sasaran melalui pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *web* CV Profestama Kurnia Nisa ini sangat

memerlukan perluasan dalam bisnis penjualan produk-produk yang disediakan oleh CV Profestama Kurnia Nisa. Oleh sebab itu CV Profestama Kurnia Nisa ini mempunyai permasalahan bagaimana caranya untuk memperluas dalam mendapatkan pelanggan baik di dalam daerah maupun di luar daerah.

3.2.2. Struktur Organisasi



Gambar 3.3 Gambar struktur organisasi

3.3. Analisis SWOT Program Yang Sedang Berjalan

Merupakan satu pengelompokan beberapa faktor yang berpengaruh kepada lingkungan *external* dan lingkungan *internal*. Lingkungan *external* berupa peluang (*Opportunities*) dan ancaman (*Threat*) sedangkan lingkungan *internal* berupa kekuatan (*Strength*) dan kelemahan (*Weakness*). Hal ini bertujuan agar strategi yang akan diambil memiliki dasar dan fakta yang adapat dipertanggungjawabkan. Melakukan analisa *SWOT* peneliti dapat melihat permasalahan atau kekurangan yang terdapat pada objek, maka pihak objek menyetujui peneliti melakukan penelitian di perusahaannya.

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan maka perusahaan bersedia mendukung peneliti untuk memperbaiki sistem yang sedang berjalan. Adapun *SWOT* untuk sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

1. *Streght* (Kekuatan)

Kekuatan (*Sterght*) yang terdapat pada sistem yang sedang berjalan antara lain:

- a. Tidak membutuhkan pelatihan khusus untuk melakukan penyebaran informasi penjualan.
- b. Menghemat biaya pengeluaran untuk pelatihan karyawan.
- c. Tidak perlu mengeluarkan biaya khusus untuk *maintenance* pengolahan data.
- d. Dalam pengolahan data tidak tergantung pada koneksi jaringan *internet*.

2. *Waekness* (Kelemahan)

Selain memiliki kekuatan, sistem informasi penjualan mebel yang sedang berjalan juga memiliki kelemahan (*Weakness*) antara lain:

- a. Penyampaian informasi penjualan mebel masih secara manual.

- b. Harus mengandalkan satu atau lebih karyawan untuk menyebarkan informasi penjualan mebel.
 - c. Kurangnya kesadaran dan inisiatif dari karyawan untuk melakukan perbaikan maupun *inovasi* baru pada sistem yang sedang berjalan saat ini.
 - d. Mengandalkan tenaga manusia yang banyak.
 - e. Tidak ada keamanan untuk data penjualan mebel.
3. *Opportunities* (Peluang)

Analisa lingkungan *eksternal* yang meliputi faktor peluang dan memberikan keuntungan.

Peluang-peluang yang dapat diamati peneliti antara lain:

- a. Data yang tersedia dapat dijadikan acuan bagi pihak CV Profestama Kurnia Nisa.
 - b. Informasi penjualan mebel dapat dibuat dengan sistem informasi berbasis *web* yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman *HTML, PHP, CSS, Javascript*, dan *database MySQL*.
 - c. Dapat memberikan dan menampilkan informasi mebel dengan rapi.
 - d. Pengolahan data dilakukan secara terkomputerisasi, sehingga perusahaan dapat membuktikan bahwa perusahaan telah mengikuti perkembangan zaman.
4. *Threat* (Ancaman)
- a. Selain kekuatan, kelemahan dan peluang (kesempatan), perusahaan pasti memiliki ancaman. Peneliti menyimpulkan bahwa ancamannya adalah: Data yang tersimpan dapat terhapus atau rusak akibat tidak adanya *security* yang digunakan untuk data produksi.
 - b. Tidak adanya *password* ketika karyawan ingin melakukan pengolahan data, sehingga rentan akan disalah gunakan oleh pihak lain.
 - c. Adanya ancaman kebocoran informasi mebel kepada pesaing.
 - d. Data mebel mudah dimusnahkan baik oleh pihak dalam maupun oleh pihak luar

untuk kepentingan pribadinya.

3.4. Analisis Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan

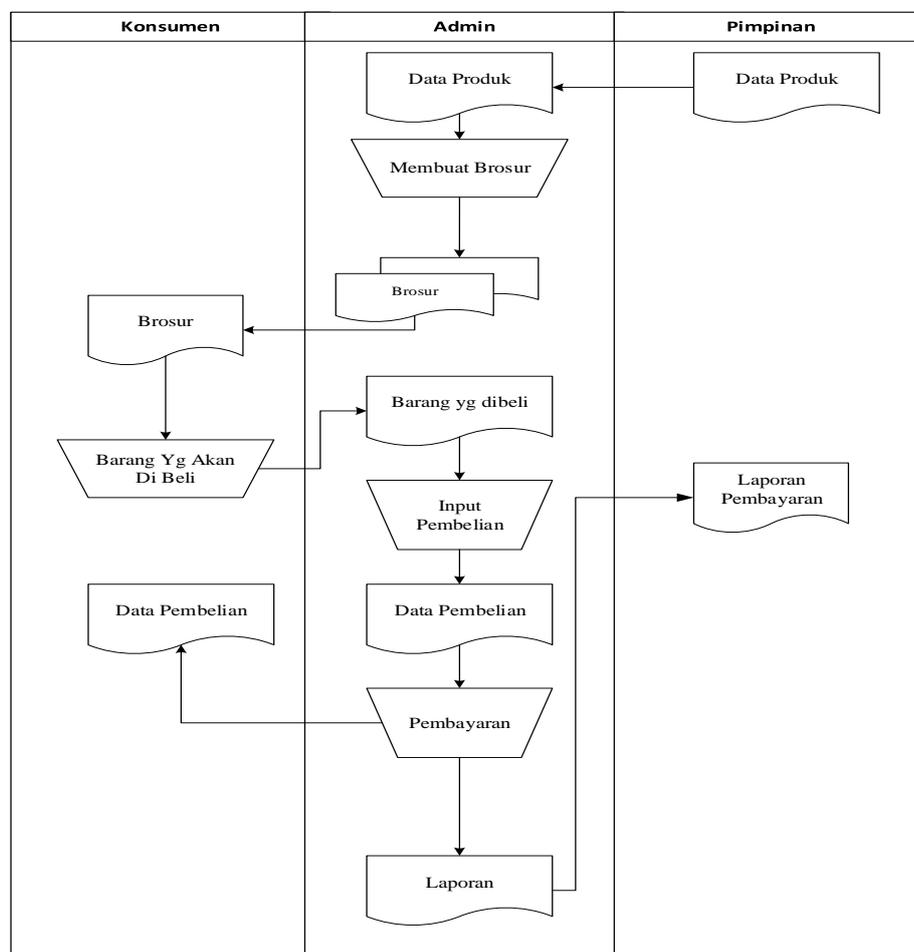
Analisis sistem merupakan penelitian atas sistem yang telah berjalan dengan tujuan untuk merancang sistem yang baru atau memperbaharui sistem yang sudah ada, untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi permasalahan dan hambatan yang terjadi dengan harapan agar dapat memberikan usulan atau solusi. Untuk dapat merancang sistem yang baru, terlebih dahulu harus mengetahui bentuk sistem yang sedang berjalan sebagai informasi terhadap data-data yang berhubungan dengan proses penjualan mebel.

Analisis sistem yang sedang berjalan pada penjualan mebel cv profestama kurnia nisa yaitu pimpinan memberikan data produk kepada admin dan kemudian admin menerima data produk lalu admin membuat data produk tersebut dalam bentuk brosur, setelah brosur telah selesai di buat dan dicetak, maka akan disebarakan kepada konsumen, setelah konsumen menerima, membaca dan melihat brosur tersebut barulah konsumen dapat mememilih barang yang akan dia beli, dalam sistem ini jika konsumen telah melihat barang yang ingin dibeli, barulah konsumen menghubungi atau mendatangi tempat mebel tersebut dan konsumen menemui admin bahwa akan membeli barang yang diinginkan, setelah admin mengetahui apa yang diinginkan konsumen, admin lalu menginput data pembelian ke dalam buku manual data pembelian, lalu admin melakukan transaksi jual beli dimana admin mebuatkan kuitansi 2 rangkap, rangkap pertama di berikan kepada konsumen sebagai bukti pembelian, dan rangkap kedua dibuatlah kedalam buku rekap laporan, seluruh laporan baik itu jumlah data produk, data pembelian akan

diserahkan kepada pimpinan sebagai bukti pertanggung jawaban admin, bahwa cv profestama telah melakukan transaksi jual beli pada hari tersebut.

3.5. Aliran Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan

Untuk lebih jelas mengenai aliran sistem informasi yang sedang berjalan pada CV Profestama Kurnia Nisa dapat kita perhatikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.4 Aliran sistem informasi yang sedang berjalan

Keterangan Gambar:

1. Pimpinan

Memberikan data produk kepada admin, kemudian menerima laporan

penjualan

2. Admin

Pada entitas admin merupakan pengelola sistem yang sedang berjalan di CV Profestama Kurnia Nisa, admin membuat brosur produk kemudian menyebarkan informasi produk melalui brosur tersebut, menginput data penjualan, membuat kwitansi pembelian, laporan

3. Konsumen

Menerima brosur mebel, membaca dan melihat, kemudian mendatangi tempat mebel dan melakukan transaksi, apabila transaksi sudah selesai barang siap di antar

3.6. Permasalahan Yang Sedang Dihadapi

Peneliti dapat menyimpulkan permasalahan yang terjadi pada CV Profestama Kurnia Nisa adalah sebagai berikut:

1. Sistem penjualan di CV Profestama Kurnia Nisa masih menggunakan sistem yang konvensional dan tidak mengikuti teknologi yang sekarang.
2. Ruang lingkup penjualan mebel di CV Profestama Kurnia Nisa sangat kecil hanya di Kota Batam sehingga produk mebelnya kurang dikenal masyarakat.
3. Tidak adanya media informasi pemasaran dan penjualan yang mudah diketahui untuk menjelaskan secara detail tentang produk-produk, sehingga mudah dan dapat dipahami.
4. Belum memiliki sistem penjualan secara *online* sehingga tidak mampu bersaing dengan perusahaan lainnya.

3.7. Usulan Pemecahan Masalah

Adapun usulan yang diajukan peneliti untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada CV Profestama Kurnia Nisa antara lain:

1. Membangun sistem informasi pengolahan data pada CV Profestama Kurnia Nisa dengan sistem berbasis *web* menggunakan bahasa pemograman *PHP*, *CSS*, *JavaScript* dan database *MySql*.
2. Menyelesaikan masalah dengan membuat diagram *UML*, *diagram* yang akan digunakan adalah *use case*, *diagram activity*, *class diagram*, dan diagram sekuensial sehingga masalah terselesaikan secara spesifik.
3. Melihat dari segi apapun yang terjadi, terkait dengan solusi yang akan dibuat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi seperti pada saat pembuatan program yang baru.
4. Melakukan penyelesaian program yang baru, yang nantinya akan dipakai di CV Profestama Kurnia Nisa untuk pengolahan informasi penjualan mebel dengan mengacu pada metode *waterfall* untuk pembangunan sistem informasi penjualan mebel berbasis *web*.
5. Melakukan pemeriksaan pengkodean apakah seluruhnya sudah benar atau belum, sehingga pada saat akan digunakan tidak lagi terdapat *error debug*.
6. Selanjutnya akan dilakukan test atau pengujian terhadap sistem yang baru, untuk menghindari masalah juga *error* diluar dugaan.