

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Perusahaan ini merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang distribusi baut, mur dan bahan pertukangan lainnya. PT. HULVINDO SUKSES ABADI telah bergerak menjadi distributor baut, mur, dan alat pertukangan lainnya semenjak 1993 yang dimulai dari toko kecil di daerah Tangerang. PT. HULVINDO SUKSES ABADI berfokus pada penjualan baut, mur, dan bahan pertukangan lainnya dengan mendistribusikan ke toko-toko dan perusahaan distribusi lainnya. Yang diunggulkan dari PT. HULVINDO SUKSES ABADI adalah ketersediaan ukuran yang lengkap dan harga yang kompetitif. Perusahaan ini dipilih sebagai objek penelitian dengan alasan dekat dengan rumah penulis dan mempunyai kenalan yang bekerja di perusahaan tersebut.

Pendekatan yang dijalankan oleh perusahaan dalam menjalankan proses bisnisnya yaitu:

1. Memiliki pemahaman yang baik mengenai produk yang dimiliki dan dikembangkan oleh partner perusahaan.
2. Menjalin hubungan yang baik dengan supplier produk yang di pasarkan oleh PT. HULVINDO SUKSES ABADI
3. Menjalin hubungan yang baik dengan konsumen dengan cara memberikan produk berkualitas, sebagai contoh produk dalam penjualan barang.

4. Terus melakukan perbaikan dan pengembangan proses kerja agar semakin efektif dan efisien.

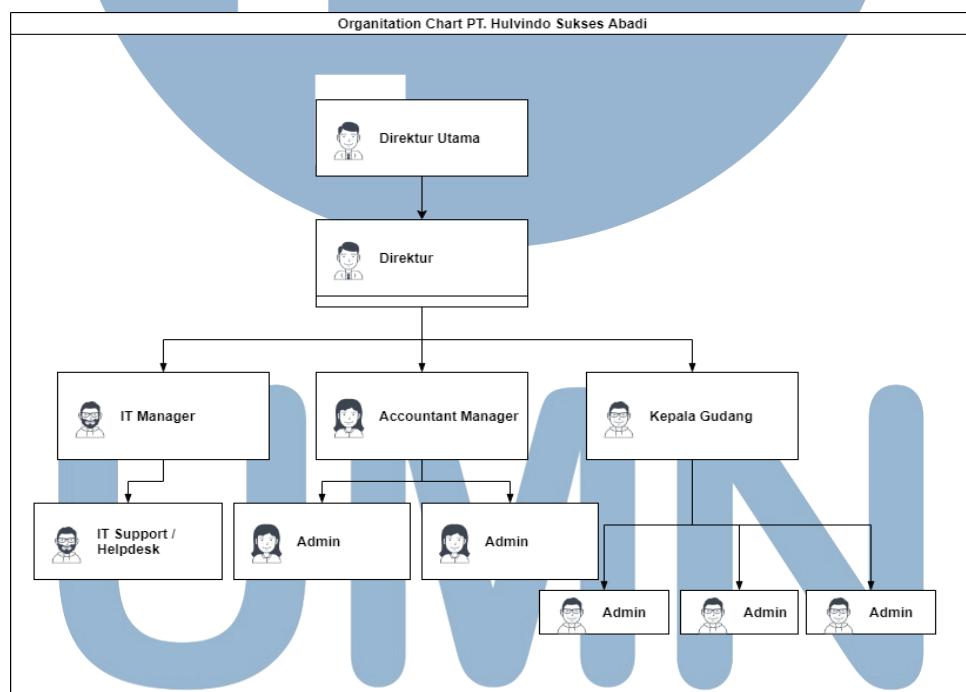
### 3.1.1 Visi Perusahaan

menjadi distributor bahan pertukangan terdepan dalam memasok kebutuhan pertukangan secara nasional maupun internasional

### 3.1.2 Misi Perusahaan

selalu menyediakan bahan pertukangan berkualitas terbaik dengan harga yang bersaing

### 3.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 3. 1 Organitation Chart

Gambar 3.1 adalah sebuah gambaran besar struktur organisasi dari PT. HULVINDO SUKSES ABADI yang dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa PT.XYZ dipimpin oleh seorang direktur utama dan diwakili oleh seorang direktur. Setelah itu ada 3 divisi besar yakni divisi *IT*, *Accounting*, dan

*Warehouse* yang dikepalai oleh manager dari masing divisi. Divisi *IT* bertanggung jawab atas seluruh sistem yang berjalan di semua proses bisnis, dan juga semua perangkat keras yang mendukung segala proses bisnis. Divisi *Accounting* bertanggung jawab dengan semua urusan keuangan dari PT. HULVINDO SUKSES ABADI. Divisi *Warehouse* bertanggung jawab atas semua penyimpanan fisik barang yang dijual oleh PT. HULVINDO SUKSES ABADI dan juga bertugas untuk melakukan proses *input* kedalam sistem yang telah dibuat oleh divisi *IT*.

### 3.2 Metode Pengukuran

Tabel 3. 1 Tabel Perbandingan Metode

Metode PIECES (Kuantitatif)	Metode Kualitatif
Data dikumpulkan melalui instrumen yang berdasarkan variabel yang telah ditentukan.	Menekankan pada pengorganisasian, pengkoordinasian, dan mensintesa jumlah data yang banyak.
Berorientasi pada verifikasi	Berorientasi pada penemuan
Menguji Teori	Mengembangkan Teori
Mengambil kesimpulan berdasarkan orientasi <i>output</i> data	Mengembangkan nilai dan pengambilan kesimpulan berdasarkan data, dengan berorientasi pada proses

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Metode PIECES digunakan karena berdasarkan hasil diskusi, metode tersebut sangat cocok dengan tujuan akhir dari projek ini yaitu berfokus pada perkembangan sistem. Hal tersebut diperkuat dengan sifat dari metode PIECES yang mengambil kesimpulan berdasarkan hasil output data.

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah metode analisis PIECES. Metode PIECES adalah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah terhadap sistem lama yaitu (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Service*)[16]. Metode ini dipilih setelah adanya perbandingan dengan metode yang. Dalam menentukan metode tentu sebelumnya ada perbandingan terlebih dahulu antara sistem yang lama dengan sistem baru dengan metode yang dipilih saat ini. Perbandingannya sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Tabel Perbandingan Sistem

Jenis Analisis	Kelemahan Sistem konvensional	Sistem yang Diajukan
<i>Performance</i>	Pembuatan laporan penjualan oleh akuntan dan keuangan membutuhkan waktu yang lama.	Sistem informasi dapat membuat pekerjaan menjadi lebih cepat dan tidak ada pekerjaan yang berulang.
<i>Information</i>	Informasi yang dihasilkan hanya laporan penjualan dan pemrosesannya membutuhkan waktu yang lama.	Sistem dapat menghasilkan laporan penjualan, barang yang ada dan cetakan struk penjualan.
<i>Economy</i>	Adanya pengeluaran rutin untuk membeli kertas dan alat tulis, dapat mengurangi keuntungan jika	Dalam jangka Panjang, sistem dapat memberikan manfaat yang lebih besar yang tentu saja dapat

	pencatatan penjualan tidak akurat.	meningkatkan keuntungan.
<i>Control</i>	Sistem konvensional tidak memiliki sistem keamanan sama sekali dalam menyimpan data-data penting.	Dengan adanya hak akses kenamanan data perusahaan dapat terjaga dengan baik. Sistem tersebut juga dapat meminimalisir data tersebut hilang atau tercuri.
<i>Eficiency</i>	Banyak waktu yang terbuang Ketika proses pembuatan laporan.	Proses pembuatan laporan dapat dilakukan dengan cepat dan data yang dikeluarkan lebih akurat.
<i>Services</i>	Kemungkinan terjadinya kesalahan jauh lebih besar.	Sistem menghasilkan output yang jauh lebih akurat dan cepat dalam penyajiannya.

### 3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *prototype* yang merupakan salah satu model *System Development Life Cycle* (SDLC). *Prototype* yang dikembangkan merupakan gambaran kasar dari sistem informasi penjualan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi secara cepat karena berinteraksi dengan *user* selama proses pengembangan sistem. *Prototype* merupakan metode pengembangan terbaik saat para *stakeholder* mendefinisikan satu set tujuan umum untuk perangkat lunak, tetapi tidak mengidentifikasi persyaratan rinci untuk fungsi dan fitur [19]. Tahapan dalam metode *prototype* adalah sebagai berikut:

#### 1. *Communication*

Komunikasi dengan pihak dari perusahaan sebagai bentuk dalam pengumpulan data dan informasi mengenai perusahaan, kebutuhan

perusahaan, keinginan perusahaan, dan data yang diperlukan untuk membuat sistem. Tahapan ini akan melibatkan Bapak Mintardja selaku *IT Manager* dari pihak PT. Hulvindo Sukses Abadi untuk memberikan informasi terkait kebutuhan, keinginan dan data yang diperlukan oleh perusahaan.

#### 2. *Quick plan*

Tahapan *quick plan* merupakan tahapan perencanaan cepat yang digunakan untuk merumuskan konsep yang akan dikerjakan. *Quick plan* akan mengacu pada hasil dari tahapan *communication*.

#### 3. Rancangan Sistem

Ketika analisis kebutuhan sudah dilakukan dan hasil dari Analisa juga sudah tentukan, selanjutnya tahapan yang dilakukan adalah membuat rancangan sistem. Perancangan sistem ini mencakup membuat activity diagram dari sistem yang akan dihasilkan nantinya. Tahapan ini sangat dibutuhkan sebelum melakukan pengembangan *prototype* untuk menjadi acuan selama pengembangan dilakukan.

#### **3.4. *Construction of prototype***

Pembuatan *prototype* akan didasari dari tahapan *quick plan* dan tahapan Analisa kebutuhan sebelumnya. Sistem akan dibuat berbentuk windows base karena sesuai kebutuhan dan keinginan dari pihak perusahaan yang menginginkan proses yang cepat tanpa bergantung pada internet.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### **3.5. Construction of system**

Setelah perkembangan *prototype* selesai kemudian telah dievaluasi oleh direktur perusahaan dan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka sistem informasi penjualan mulai dilakukan. Sistem informasi penjualan yang dibangun akan mengacu pada hasil dari *prototype* yang telah dibuat.

### **3.6. Cara Pengukuran**

Pengukuran dilakukan untuk menilai apakah sistem informasi penjualan yang dibuat memang lebih baik daripada sistem manual yang biasa digunakan di toko-toko konvensional kebanyakan. Pengukuran dilakukan dengan cara berdiskusi dan melakukan percobaan langsung dengan perwakilan perusahaan yaitu Bapak Mintardja dan Ibu Pauline. Jawaban dan hasil pengukuran akan berdasarkan wawancara kepada kedua narasumber mengenai pengalaman mereka selama bekerja dengan sistem manual dan setelah mencoba sistem yang telah dibuat.

Jenis penilaian ini menggunakan penilaian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dari berbagai situasi dan kondisi yang muncul, untuk melakukan penilaian berdasarkan persepsi responden terhadap kedua jenis sistem dari setiap *domain* PIECES.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tabel 4. 1 Metode Pengukuran PIECES [19]

Domain	Analisa	Poin / Keunggulan
<i>Performance</i>	Analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana performa atau kinerja dari sistem	1
<i>Information</i>	Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa banyak dan seberapa jelas informasi	1
<i>Economics</i>	Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah kualitas pelayan sebanding dengan biaya yang dikeluarkan	1
<i>Control</i>	Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat kesulitan penggunaan aplikasi dan keamanan yang terdapat pada sistem	1
<i>Efficiency</i>	Analisa ini dilakukan untuk mengetahui apakah suatu variabel itu efisien atau tidak, dengan input yang sedikit bisa menghasilkan sebuah output yang memuaskan	1
<i>Service</i>	Analisis ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pelayanan yang dilakukan dan mengetahui permasalahan - permasalahan yang ada terkait tentang pelayanan.	1