

BAB 3

GAMBARAN UMUM TOKO MUSAFIR

3.1 Profil Toko Musafir

Toko Musafir merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam kebutuhan seputar pakaian muslim pria yang berada di salah satu tempat yang berada pada Jl. Karna Sosial No.9, Akcaya, Kec. Pontianak Sel., Kota Pontianak. Toko ini didirikan pada tahun 2018 dan telah melayani beberapa konsumen hampir dari semua golongan.

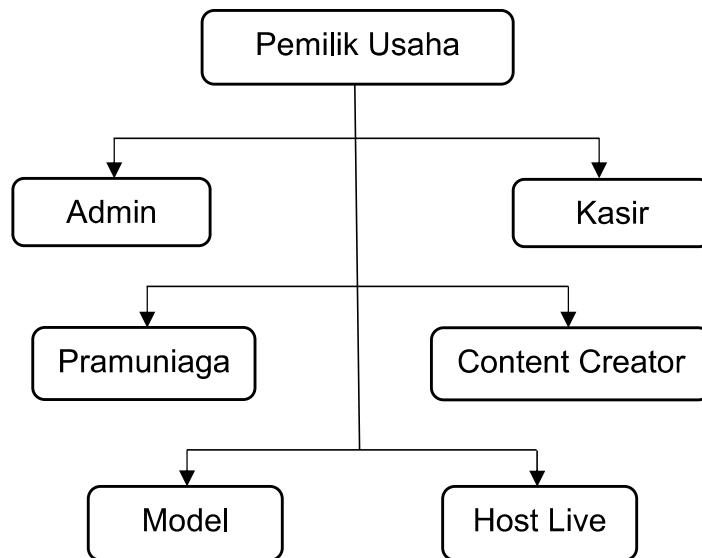
Toko Musafir menjual berbagai macam pakaian muslim pria seperti baju koko, baju gamis, sarung dan lain-lain. Seiring berjalannya waktu Toko Musafir berkembang dengan cukup pesat hal ini karena adanya banyak pembeli dari luar kota Pontianak. Toko Musafir selama ini melakukan proses pemasaran atau pemesanan dengan media sosial yaitu Instagram dan Facebook.

Untuk memberikan pelayanan yang terbaik bagi para pelanggannya, Toko Musafir berupaya untuk memaksimalkan kualitas pelayanan dan kepercayaan para pelanggan dengan cara membuat suatu website penjualan agar mendapatkan kepercayaan pelanggan dalam melakukan transaksi secara online serta dapat memudahkan proses transaksi secara online pada Toko Musafir.

3.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi menggambarkan hubungan yang saling mendukung antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya dalam mencapai tujuan yang sama. Dengan adanya pembagian kerja yang benar, diharapkan untuk mencapai tujuan diperlukan struktur yang berfungsi untuk menerangkan dan memperjelas tugas, wewenang dan tanggung jawab masing-masing anggotanya.

Struktur organisasi yang digunakan oleh Toko Musafir adalah struktur lini atau garis, dimana struktur ini dirasakan lebih sederhana dan lebih mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat didalamnya. Berikut dibawah ini gambar 3.1 struktur organisasi pada Toko Musafir :



Sumber: Toko Musafir

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Musafir

3.3 Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab

Berdasarkan struktur organisasinya dapat diuraikan tugas dan tanggung jawab dari masing-masing bagian yang ada pada Toko Musafir.

a. Pemilik Usaha

Berikut adalah tugas dan tanggung jawab pemilik usaha :

1. Menyediakan modal untuk menjalankan usahanya melakukan pengaturan usaha.
2. Pemilik bertanggung jawab untuk merekrut, melatih dan memotivasi staff toko.
3. Pemilik harus memantau operasional toko secara keseluruhan untuk memastikan kualitas laanan pelanggan.
4. Memberikan ide-ide dalam proses penjualan.
5. Mengangkat dan memberhentikan pegawai apabila karyawan menyeleweng atau tidak sesuai yang diharapkan pemilik berhak memberhentikan pegawai yang bersangkutan.

b. Admin

Berikut adalah tugas dan tanggung jawab dari admin:

1. Memantau stok barang.
2. Melakukan pencatatan masuk dan keluar barang.
3. Memesan ulang barang yang stoknya menipis.
4. Mengelola transaksi penjualan dan pembelian.

5. Membuat laporan keuangan harian, mingguan, atau bulanan.
 6. Memproses pembayaran dan pengeluaran.
 7. Menyimpan dan mengatur dokumen penting seperti faktur, kwitansi, dan laporan.
 8. Memasukkan data ke dalam sistem komputer atau basis data
- c. Bagian Kasir

Berikut adalah tugas dan tanggung jawab dari bagian kasir:

1. Melayani pembayaran pembelian apabila ada yang membeli melayani dengan baik, benar dan teliti agar tidak terjadi kekeliruan.
2. Menginput barang yang sudah masuk dan mengecek barang apa saja yang sudah masuk.
3. Membuat laporan keuangan harian dan membuat laporan keuangan hasil penjualan setiap harinya.
4. Menjaga kebersihan dan kerapian termasuk mengatur ulang barang.

d. Bagian Pramuniaga

Berikut adalah tugas dan tanggung jawab dari bagian pramuniaga

1. Menyambut pelanggan dengan ramah saat mereka masuk ke toko.
2. Membantu pelanggan dalam menemukan produk yang mereka cari.
3. Memberikan informasi tentang produk, termasuk fitur, manfaat, dan harga.
4. Menjaga kebersihan dan kerapian area penjualan.
5. Menyusun dan merapikan produk di rak atau display.

e. Bagian Content Creator

Berikut adalah tugas dan tanggung jawab dari bagian content creator:

1. Mengelola akun media sosial toko
2. Mengambil foto dan video produk yang menarik dan profesional.
3. Mengedit foto dan video untuk memastikan kualitas yang optimal.

f. Bagian Model

Berikut adalah tugas dan tanggung jawab dari bagian model:

1. Bekerja sama dengan fotografer dan tim kreatif untuk menghasilkan foto yang menarik dan sesuai dengan visi brand.
2. Berpartisipasi dalam pembuatan video promosi, iklan, atau tutorial yang menunjukkan produk toko.

g. Bagian Host Live

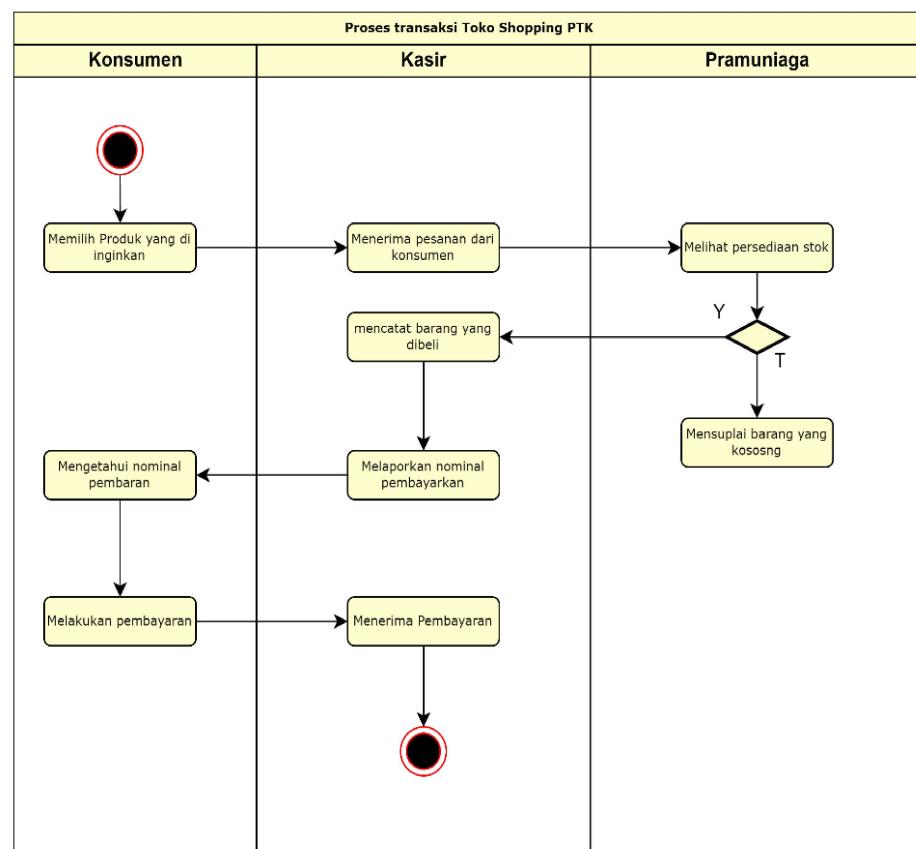
Berikut adalah tugas dan tanggung jawab dari bagian model:

1. Memperkenalkan dan mendemonstrasikan produk secara rinci kepada audiens.
2. Menunjukkan penggunaan produk, manfaat, dan keunggulannya dibandingkan produk lain.
3. Menyampaikan informasi promosi atau diskon yang sedang berlaku.
4. Menjawab pertanyaan penonton tentang produk dan memberikan saran yang relevan.
5. Mendorong penonton untuk membeli produk dengan menawarkan kode diskon atau penawaran khusus.

3.4 Tata Laksana Sistem Berjalan

Tata laksana sistem berjalan merupakan prosedur dasar untuk melakukan analisis sistem dalam upaya mencari faktor penyebab timbulnya permasalahan pada sistem yang telah ada. Tata laksana pada Toko Musafir masih belum lengkap dan jelas karena sistem tersebut belum mempunyai buku pedoman yang menjelaskan dan menjabarkan tugas, fungsi dan wewenang masing-masing bagian secara jelas. Berikut ini adalah uraian tata laksana sistem berjalan pada Toko Musafir.

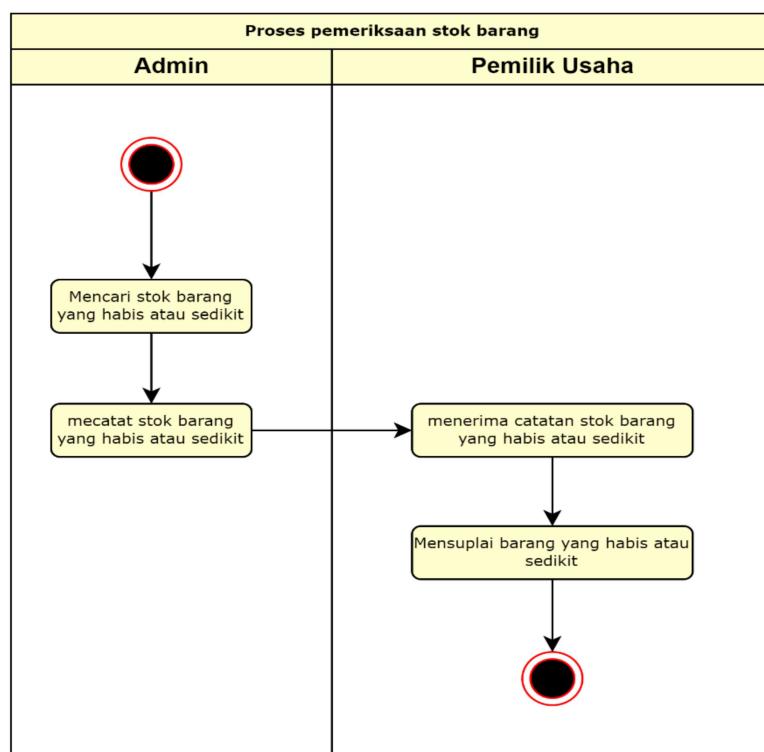
a. Proses Pemesanan dan Pembayaran



Gambar 3.2 Flowchart Proses Pemesanan dan pembayaran

Berdasarkan gambar 3.2 Proses pemesanan dan pembayaran yang dilakukan pada toko Toko Musafir. Konsumen akan mencari produk yang ingin dibeli, Kemudian, Bagian kasir melakukan pengecekan harga barang yang akan dibeli oleh konsumen, kemudian bagian kasir menerima pesanan yang ingin dibeli konsumen, setelah itu bagian stok melihat persediaan barang jika stoknya tersedia maka bagian kasir mencatat pesanan yang dibeli jika tidak menyuplai stok barang, lalu bagian kasir melaporkan nominal pembayaran ke konsumen dan konsumen melakukan pembayaran barang yang akan dibeli dan menerima bukti pembayaran dari konsumen..

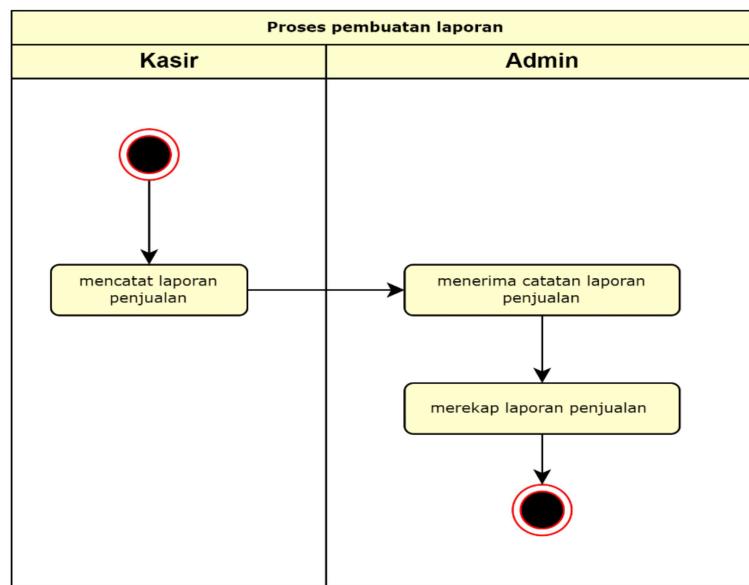
b. Proses Pemeriksaan Stok Barang



Gambar 3.3 Flowchart Proses Pemeriksaan Stok Barang Toko Toko Musafir

Berdasarkan gambar 3.3 Proses pemeriksaan stok barang yang dilakukan pada Toko Musafir, bagian stok barang mencatat dan menghitung daftar barang yang jumlah stoknya sudah sedikit atau habis kepada pemilik toko. Kemudian pemilik toko menerima daftar barang yang jumlah stoknya sedikit atau habis dari bagian stok barang jika tersedia maka barang dikeluarkan jika tidak pemilik toko menyuplai stok barang yang kosong.

c. Proses Pembuatan Laporan



Gambar 3.4 Flowchart Proses Pembuatan Laporan Toko Musafir

Berdasarkan gambar 3.4 Proses pembuatan laporan ini, bagian kasir akan merekap laporan penjualan / pemasukan harian dan kemudian diserahkan kepada pemilik. Pemilik menerima hasil laporan dan melakukan pemeriksaan terhadap laporan tersebut secara periodik.

BAB 4

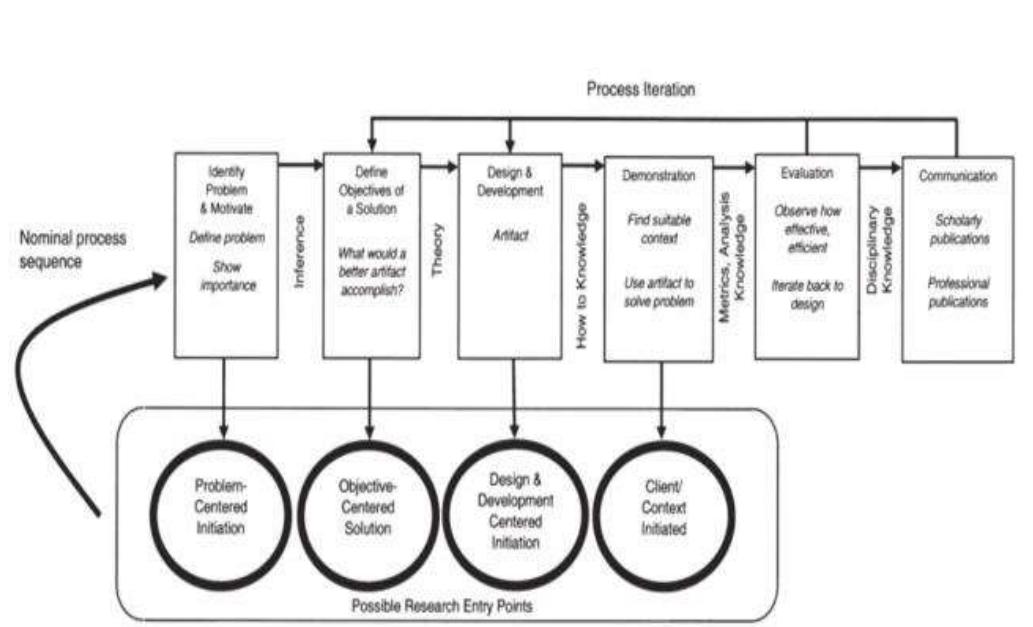
METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Bentuk dan Metode Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini, bentuk penelitian yang digunakan adalah Studi Kasus dengan berdasarkan metode Design Science Research (DSR). Studi kasus merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mengamati suatu fenomena yang terjadi untuk menyelidiki secara mendalam suatu fenomena tertentu. Studi kasus melibatkan pengumpulan data yang komprehensif tentang satu atau beberapa individu, kelompok, dan organisasi dengan tujuan untuk memahami, menganalisis, dan menggambarkan fenomena tersebut secara rinci seperti pada Toko Musafir.

Pada penelitian ini menggunakan metode DSR untuk membantu mengungkapkan permasalahan yang ada. Design Science Research (DSR) bermanfaat untuk menemukan desain cara baru yang bertindak untuk mengubah dan meningkatkan realitas. Metodologi penelitian DSR merupakan metodologi penelitian yang umum digunakan pada penelitian terkait dengan desain sebuah layanan dalam bentuk sistem informasi. DSR menghasilkan sebuah kerangka kerja yang dapat membantu Toko Musafir untuk mengungkapkan permasalahan yang terjadi. DSR terdiri dari enam proses metode yang harus dilakukan peneliti (Brocke, dkk. 2020).

Berikut merupakan tahapan Design Science Research pada gambar 4.1



Sumber: Brocke, 2020

Gambar 4.1 Design Science Research

Menurut Brocke (2020), Proses DSR ini mencakup 6 (enam) tahapan berdasarkan gambar 4.1 sebagai berikut

a. Identifikasi Masalah dan Motivasi

Tahapan pertama mendefinisikan masalah penelitian yang spesifik dan memberikan solusi dari masalah tersebut. Dari memberikan solusi mencakup dua hal: memotivasi peneliti dan audiens penelitian untuk mengejar solusi dan membantu audiens untuk memperhitungkan pemahaman peneliti terhadap masalah tersebut.

b. Menentukan Tujuan untuk Solusi

Tahapan kedua yaitu tujuan suatu solusi dapat disimpulkan dari definisi masalah dan pengetahuan tentang apa yang mungkin dan layak dilakukan. Sasarannya bisa bersifat kuantitatif, misalnya istilah yang menyatakan bahwa solusi yang diinginkan akan lebih baik daripada solusi yang ada saat ini, atau bersifat kualitatif, misalnya deskripsi tentang bagaimana artefak baru diharapkan dapat mendukung solusi terhadap permasalahan yang sampai saat ini belum terselesaikan. Tujuan harus disimpulkan secara rasional dari spesifikasi masalah.

c. Desain dan pengembangan

Tahap ketiga ini membuat artefak secara konseptual, artefak DSR dapat berupa objek apa pun yang dirancang di mana kontribusi penelitian tertanam dalam desain tersebut. Aktivitas ini mencakup menentukan fungsionalitas artefak yang diinginkan dan arsitekturnya, lalu membuat artefak sebenarnya.

d. Demonstrasi

Pada tahap ini mendemonstrasikan penggunaan artefak untuk menyelesaikan satu atau lebih masalah. Hal ini dapat melibatkan penggunaannya dalam eksperimen, simulasi, studi kasus, pembuktian, atau aktivitas lain yang sesuai.

e. Evaluasi

Tahap ini evaluasi mengukur seberapa baik artefak tersebut mendukung solusi terhadap masalah. Kegiatan ini melibatkan perbandingan tujuan solusi dengan hasil observasi aktual dari penggunaan artefak dalam konteks. Tergantung pada

sifat permasalahan dan artefaknya, evaluasi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk. Di akhir aktivitas ini, para peneliti dapat memutuskan apakah akan mengulangi kembali ke langkah ketiga untuk mencoba meningkatkan efektivitas artefak atau melanjutkan komunikasi dan menyerahkan perbaikan lebih lanjut pada proyek berikutnya.

f. Komunikasi

Tahap yang terakhir ini seluruh aspek masalah dan artefak yang dirancang dikomunikasikan kepada pemangku kepentingan yang berkaitan. Bentuk komunikasi yang sesuai digunakan tergantung pada tujuan penelitian dan audiensnya seperti praktisi profesional.

4.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu teknik atau pendekatan yang digunakan dalam rangka mengumpulkan seluruh informasi yang diperlukan untuk tujuan penelitian. Pendekatan ini melakukan pengumpulan data dengan cara survey atau pengamatan langung ke Toko Musafir. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer yang diperoleh meliputi berbagai jenis layanan yang ada di Toko Musafir, penjualan barang, jenis barang, pengaturan size dan lain-lain. Selain itu, terdapat beberapa permasalahan yang sering terjadi di dalamnya seperti

informasi terkait sistem pelayanan, serta kebutuhan yang dibutuhkan untuk mengelola semua data transaksi dan laporan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan dari sumber yang sudah ada sebagai tambahan informasi. Data yang didapatkan mencakup laporan-laporan yang sudah ada seperti laporan transaksi, laporan pelanggan, dan pengelolaan stok barang. Data ini dapat mencakup informasi tentang transaksi harian, informasi pelanggan, pembelian barang, serta jurnal yang relevan dengan topik penelitian.

4.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang dilakukan untuk mencari, mengumpulkan dan memperoleh data untuk digunakan dalam melakukan penelitian, baik data yang diperoleh dengan penggalian informasi maupun dengan survei langsung. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Observasi

Metode penelitian ini melibatkan pengamatan dengan meninjau secara langsung cara kerja di Toko Musafir untuk memahami proses bisnis yang dilakukan. Pengamatan dilakukan selama 1 (satu) minggu pada bulan November, mulai dari tanggal 4 hingga 10 November 2024. Pada hari sabtu hingga minggu, fokus pengamatan meliputi cara kerja dalam proses bisnis

seperti pencatatan administratif dan pengelolaan data karyawan dan barang. Sedangkan pada hari senin, rabu dan hari jumat, pengamatan difokuskan pada cara kerja dalam proses menyortir barang, proses interaksi antara karyawan dan konsumen.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengajuan pertanyaan untuk memahami permasalahan yang sedang dihadapi. Pendekatan yang digunakan yaitu dengan menyusun daftar pertanyaan terstruktur sebelum melakukan wawancara. Wawancara dilakukan secara tatap muka, dalam hal ini narasumber yang terlibat adalah bapak tommy selaku pemilik toko, karyawan bapak ridha dan bapak amat. Wawancara berlangsung pada tanggal 9 November, pukul 16.30 WIB, di Toko Musafir. Hasil dari wawancara yang telah dijelaskan dari tiap narasumber terkait proses bisnis pada toko, proses pendataan, penjualan, dan proses penggunaan media sosial sebagai perantara penyebaran informasi.

c. Studi dokumentasi

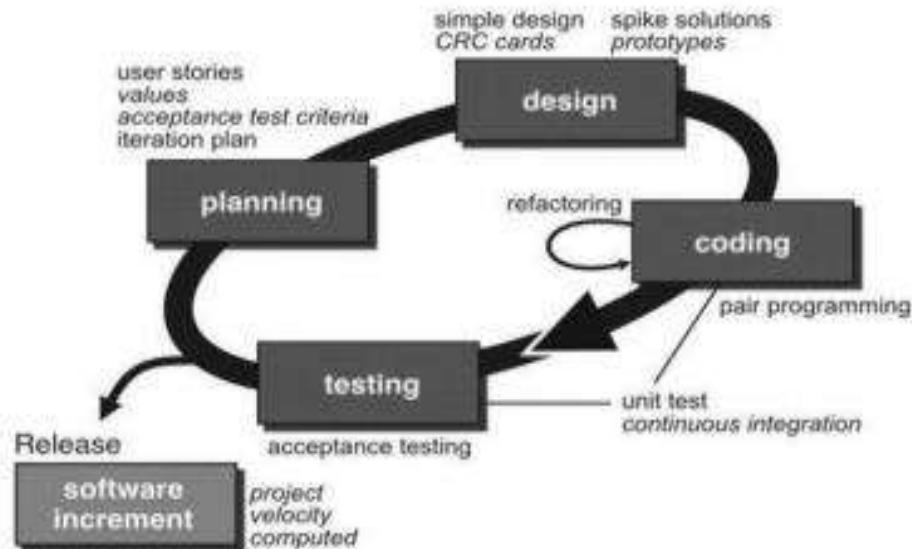
Studi dokumentasi ini melibatkan pencarian serta pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber seperti buku dan literatur yang berhubungan dengan permasalahan pada penelitian ini, serta melihat langsung laporan transaksi yang sudah terjadi pada Toko Musafir.

4.4 Metode Analisis dan Perancangan

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu Extreme Programming (XP) karena metode pengembangan ini dapat meringankan beban/bobot sekaligus mempercepat proses pengembangan software. Pada metode Extreme Programming, terjadi iterasi pendek yang dikuti pengiriman produk yang mengalami peningkatan secara sering (frequent). Extreme Programming juga melakukan penekanan komunikasi langsung dan berkala untuk tim pengembangan, bahkan pelanggan (client) juga terlibat secara aktif dalam siklus proses pengembangan. Metode Extreme Programming (XP) ini lahir dan terus berkembang sebagai jawaban atas masalah-masalah yang ditimbulkan pada lamanya pengembangan perangkat lunak dengan model pengembangan tradisional. Model pengembangan tradisional mengacu soal perencanaan, analisa, dan perancangan sistem, dengan waktu yang lama untuk masing-masing tahap karena luasnya cakupan, maka XP menawarkan cara yang berbeda. XP menawarkan tahapan-tahapan tersebut dalam waktu yang singkat dan berulang untuk bagian-bagian yang berbeda sesuai dengan fokus yang akan dicapai.

Extreme Programming (XP) merupakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang telah terbukti efektif dalam dunia teknologi informasi. Meskipun dirancang khusus untuk pengembangan perangkat lunak, beberapa prinsip XP memiliki potensi relevansi dalam metode penelitian. Extreme Programming (XP) melibatkan serangkaian tahapan atau praktik yang berfokus pada pengembangan perangkat lunak yang cepat, adaptif, dan responsif terhadap perubahan kebutuhan.

Berikut merupakan tahapan Extreme Programming pada gambar 4.2 berikut:



Sumber: Presman, 2020

Gambar 4.2 Tahapan Extreme Programming

Menurut Presman (2020), Terdapat empat tahap yang harus dilakukan pada Metode Extreme Programming, yaitu:

a. Planning

Perencanaan merupakan tahapan yang dimulai dengan pembangunan sistem dimana dalam tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan perencanaan yaitu, identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan sampai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan.

b. Design

Tahapan ini merupakan dimana kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, pemodelan arsitektur. Pemodelan sistem dan arsitektur menggunakan diagram Unified Modelling Language (UML).

c. Coding

Tahapan ini merupakan kegiatan penerapan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk user interface dengan menggunakan bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemograman yang digunakan adalah PHP dengan menerapkan MVC menggunakan framework Laravel dan CodeIgniter untuk perancangan website.

d. Testing

Tahapan ini merupakan tahapan pengujian terhadap aplikasi yang sudah dibangun, pada tahapan ini ditentukan oleh pengguna sistem dan berfokus pada fitur dan fungsionalitas dari keseluruhan sistem kemudian ditinjau oleh pengguna sistem. Metode yang digunakan dalam melakukan pengujian terhadap web mobile pada Toko Musafir adalah Black-Box Testing dengan melakukan pengujian terhadap masukkan dan keluaran yang dihasilkan sistem.

Alasan menggunakan Metode Extreme Programing adalah karena beberapa kelebihan dari metode itu sendiri. Adapun kelebihan metode Extreme Programing yaitu meningkatkan kepuasan kepada pelanggan, pembangunan sistem dibuat lebih cepat dan menjalin komunikasi yang baik dengan pelanggan (Pressman, 2020).

4.5 Pemodelan Sistem

Alat pemodelan yang digunakan untuk merancang aplikasi dalam penelitian ini adalah UML (Unified Modeling Language). Ada beberapa diagram visual yang digunakan didalam UML untuk menunjukkan berbagai aspek dalam perancangan sistem diantaranya yaitu:

a. Use Case Diagram

Pada penelitian ini, menggunakan use case diagram untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dibuat dengan user yang akan menggunakan sistem tersebut. Use case diagram dapat mempermudah dalam merancang bagaimana sistem akan terlihat di mata user.

b. Activity Diagram

Penelitian ini juga menggunakan activity diagram untuk menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas sistem yang akan dibuat. Activity diagram dapat mempermudah dalam merancang aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi pada sistem yang akan dibuat.

c. Sequence Diagram

Di dalam penelitian ini juga menggunakan sequence diagram untuk menggambarkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek dan interaksi antara objek. Diagram sequence dapat mempermudah dalam mendeskripsikan sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem yang akan dibuat.

d. Class Diagram

Pada penelitian ini, menggunakan class diagram untuk menggambarkan relasi-relasi, himpunan kelas-kelas serta kolaborasi-kolaborasi yang ada pada sistem.

Class diagram dapat memudahkan dalam merancang struktur kelas dari sistem yang akan dibuat.

Tujuan didalam pembuatan Unified Modeling Language ini adalah untuk membantu didalam perancangan aplikasi yang akan di buat yang kemudian rancangan tersebut akan di terjemahkan kedalam bahasa pemograman. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, Sedangkan untuk basis data dirancang dan di bangun koneksinya dengan aplikasi XAMPP menggunakan database MySql.

4.6 Metode Pengujian Perangkat Lunak

Salah satu metode pengujian perangkat lunak yang digunakan pada perancangan perangkat lunak ini adalah white-box testing. Pengujian white-box adalah metode pengujian yang berfokus pada pengujian struktur internal aplikasi, di mana penguji memiliki akses penuh terhadap kode sumber dan desain internal sistem. Dengan menggunakan pendekatan ini, penguji dapat memeriksa logika program, jalur eksekusi, dan alur kontrol untuk memastikan bahwa setiap bagian dari perangkat lunak berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dari white-box testing adalah untuk menemukan kesalahan dalam logika kode, kesalahan pengelolaan memori, kesalahan integrasi antar modul, serta memastikan bahwa semua jalur dalam program diuji secara menyeluruh.

Menurut Setiyani (2019), white-box testing merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada verifikasi dan validasi fungsionalitas berdasarkan pemahaman mendalam terhadap struktur kode. Pengujian ini bertujuan untuk mendeteksi kesalahan dalam logika program, alur kontrol, dan integrasi sistem, serta menguji seluruh bagian perangkat lunak untuk memastikan kualitas dan keandalan sistem secara keseluruhan.