

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek dan Lokasi Penelitian

Objek yang menjadi bahan penelitian oleh penulis adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang konveksi dan menciptakan Brand sendiri yang bernama “PLANGTOWN”. Brand tersebut sudah berdiri sejak 2012 dan memiliki toko sendiri di Jl. Wonodri Krajan 3 No. 41 Semarang.

3.2 Jenis Data

Dalam penelitian terhadap usaha Plangtown ini, terdapat 2 jenis data yaitu :

3.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa angka ataupun bilangan, serta dapat diukur dan dihitung besarnya. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa :

Pembelian bahan baku, biaya produksi, penjualan produk dan upah gaji tenaga kerja.

3.2.2 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang tak dapat dihitung (bukan berupa angka/bilangan), biasanya terdiri dari keterangan dan informasi bermakna. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa :

Gambaran umum usaha, struktur perusahaan, jobdesk masing-masing divisi, dan prosedur perusahaan Plangtown.

3.3 Sumber Data

Terdapat 2 sumber data yang akan dikumpulkan dalam penelitian usaha Plangtown, yaitu :

3.3.1 Data Primer

Data primer adalah jenis data yang diperoleh peneliti langsung dari sumbernya. Data jenis ini diperoleh peneliti dengan cara melakukan observasi langsung ke toko Plangtown. Bertemu owner dan shoopkepper serta melakukan wawancara langsung.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah jenis data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui perantara. Data jenis ini diperoleh peneliti melalui arsip-arsip perusahaan serta catatan-catatan keuangan didalamnya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik-teknik yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang dijadikan penelitian. Observasi yang dilakukan penulis terhadap usaha Plangtown yaitu mengamati proses produksi dari pembelian bahan baku, diolah menjadi bahan setengah jadi, disablon hingga pengemasan untuk siap di pasarkan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan berbagai pertanyaan guna mendapat informasi lebih mengenai suatu hal yang diinginkan oleh penulis. Dalam metode ini, penulis melakukan wawancara langsung terhadap owner pemilik usaha Plangtown yaitu Johan serta beberapa Shoopkepper yang berjaga di toko.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang didapat melalui arsip serta catatan yang ada dalam perusahaan tersebut. Dalam metode ini, penulis mengumpulkan data dari nota serta bukti transaksi dari kegiatan pembelian maupun penjualan perusahaan.

3.5 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan penulis dalam penelitian terhadap usaha Plangtown yaitu Rapid Application Development (RAD).

Metode ini merupakan strategi siklus hidup yang ditujukan untuk menyediakan pengembangan yang jauh lebih cepat dan mendapatkan hasil dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai melalui siklus tradisional (McLeod, 2002).

Berikut adalah langkah-langkah yang digunakan untuk menyusun metode Rapid Application Development (RAD) :

1. Tahap Investigasi Awal

Tahap investigasi awal adalah langkah awal yang digunakan untuk mencari dan menggali lebih dalam permasalahan yang terjadi dalam perusahaan secara menyeluruh. Hal ini sangat penting dilakukan agar penelitian yang

dilakukan penulis dapat mencapai tujuan yang tepat sasaran dalam pengembangan sistem perusahaan.

2. Tahap Analisis Kebutuhan Sistem

Tahap analisis kebutuhan sistem adalah langkah selanjutnya untuk menentukan hal apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem tersebut. Tahap ini dapat menganalisis data dalam seluruh rangkaian produksi perusahaan mulai dari input, proses, hingga output nya. Sehingga sistem baru yang akan dikembangkan melalui metode Rapid Application Development (RAD) dapat menyempurnakan kinerja dari sistem lama yang telah diterapkan perusahaan.

3. Tahap Perancangan Prototype

Tahap perancangan prototype adalah gambaran kinerja sistem baru yang akan dirancang dan di implementasikan dalam suatu perusahaan. Hal ini dilakukan untuk menyatukan tujuan dari penulis dan pemilik usaha, agar sistem baru dapat berjalan lebih baik dari sistem sebelumnya dan nyaman digunakan oleh pengguna nya.

Berikut tahap perancangan prototype yang dilakukan penulis :

a. Pembuatan Interface

Interface adalah suatu gambar grafis sebagai perantara langsung antara user dengan program yang dipakai. Menampilkan segala informasi yang dapat memudahkan user untuk menggunakan fitur yang tersedia secara benar dan tepat.

b. Property Form

Property form adalah tempat pembuatan gambar sistem yang dapat diatur sesuai kebutuhan, serta tempat untuk menulis kode-kode yang dibutuhkan dalam suatu program.

c. Penulisan Kode

Penulisan kode atau yang biasa disebut sebagai pengkodean digunakan dalam program untuk menghasilkan olah data yang sudah di desain sesuai perencanaan awal. Hal ini mempengaruhi kinerja program untuk mengurangi eror yang sering terjadi.

d. Pembuatan Database

Pembuatan database adalah sekumpulan data yang berisi informasi terstruktur dalam sebuah program. Pengolahannya menggunakan metode tertentu guna menyediakan segala informasi yang cepat, tepat dan akurat. Database yang digunakan penulis adalah Microsoft Access 2007.

e. Proses Debugging

Proses debugging adalah metode pengkoreksian atau pencari kesalahan yang terjadi ketika sistem sedang dijalankan. Proses ini sangat berguna untuk mengevaluasi kesalahan yang terjadi (*Human Error*) sehingga program tetap dapat berjalan dengan baik dan sesuai perencanaan.

f. Mengubah *Type Project*

Mengubah type project adalah tahap dimana pengguna mengubah file type pada project yang dibuat agar dapat di instal oleh perangkat lain.

g. Tahap Implementasi

Tahap akhir dalam perancangan prototype, dimana project yang telah jadi dapat diterapkan dalam perusahaan. Pada tahap ini juga diperlukan

pengenalan serta pelatihan kepada pemakai informasi, terutama untuk user yang berperan mengoperasikan project.

3.6 Gambaran Umum Objek Penelitian

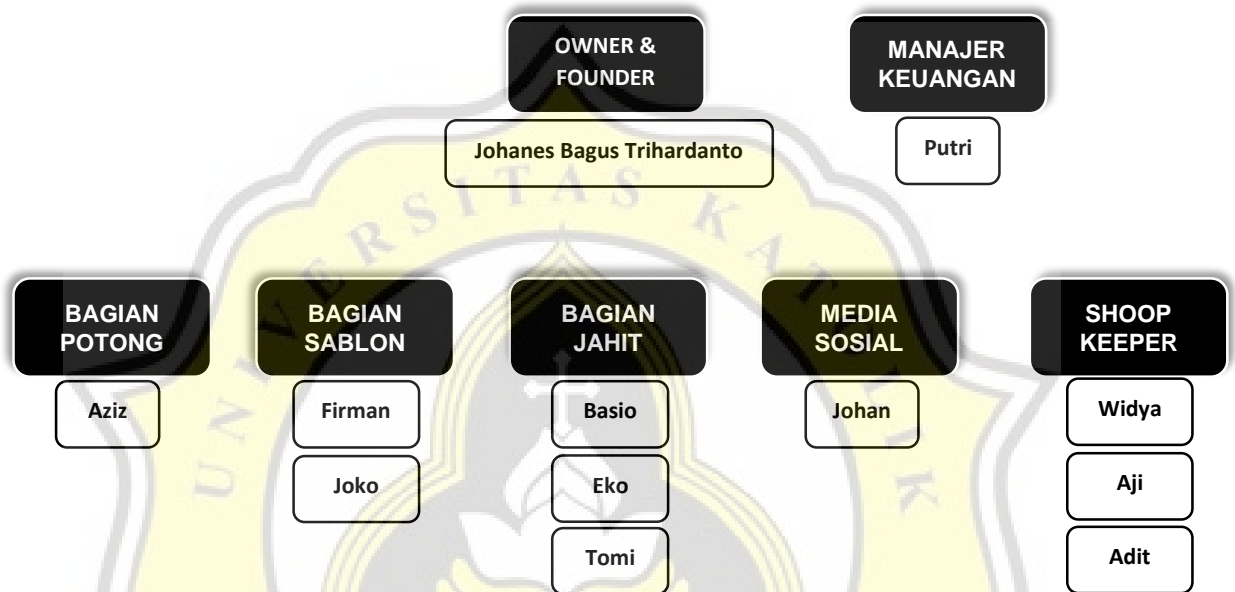
Objek di dalam penelitian yang dilakukan penulis yaitu sebuah Brand Clothing yang sudah terkenal di kota Semarang bernama Plangtown. Usaha ini berdiri sejak tahun 2012 akhir, dimana Johan sebagai pemilik masih duduk di bangku kuliah. Pada awalnya, Plangtown memiliki store di daerah Ketileng, Semarang Timur. Namun karena ada insiden kebakaran hebat, Johan berusaha bangkit kembali hingga dapat mendirikan store nya kembali di Jl. Wonodri Krajan 3 No. 41 Semarang.

Motivasi Johan membuat Brand Clothing sendiri pada awalnya karena melihat banyak anak muda di kota Semarang masih kesulitan mendapatkan barang (fashion) seperti baju, kemeja hingga celana. Brand Clothing pada masa itu hanya dapat di beli di kota besar seperti Jakarta, Surabaya dan terutama di Bandung sebagai kota Factory Outlet Fashion. Berbekal ilmu design yang didapat di bangku kuliah, Johan akhirnya memberanikan diri untuk membuat Brand Clothing sendiri yang sampai saat ini dikenal sebagai Plangtown. Karena keuletannya, Johan sekarang memiliki 9 karyawan dan memproduksi semua barangnya sendiri. Mulai dari belanja bahan, desain, produksi, foto katalog dan pemasaran dilakukan bersama karyawannya. Alih- alih agar anak muda di kota Semarang dapat mencintai barang-barang Local Pride.

Pada perkembangannya hingga saat ini, omset dari store ini berkembang sangat pesat. Hal ini mempengaruhi kinerja pemilik juga karena siklus perusahaan dan pengawasannya pun masih dipegang oleh Johan sendiri. Sampai-sampai sistem

dari usaha Plangtown masih menggunakan pencatatan ala kadarnya (menggunakan buku besar dan MS Excel)

Berikut adalah struktur kerja dalam usaha Plangtown :



Berikut adalah Job Description dari masing-masing devisi kerja :

1. Owner & Founder

- Mengelola dan menjalankan usaha Plangtown sebagai Kepala Toko
- Bertanggung jawab atas segala pengambilan keputusan dalam usaha Plangtown
- Pengawasan dalam proses produksi hingga marketing
- Merancang dan men-desain produk
- Ikut andil sebagai admin Sosial Media (Whatsapp, Line Official & Instagram)

2. Manajer Keuangan

- Mencatat penerimaan serta pengeluaran perusahaan
- Membuat laporan keuangan bulanan
- Menyiapkan dana untuk produksi tiap bulanannya
- Memberikan upah gaji terhadap Shoopkepeer

3. Bagian Potong

- Menggambar dan menyiapkan pola yang diinginkan oleh pemilik usaha
- Bertanggung jawab atas kualitas pemotongan kain yang menjadi bahan baku produksi usaha Plangtown
- Bekerja sesuai deadline yang sudah di berikan pemilik usaha

4. Bagian Sablon

- Men-sablon produk sesuai desain yang sudah ditetapkan pemilik usaha
- Bertanggung jawab atas kualitas sablon tiap item barang
- Bekerja sesuai deadline yang sudah di berikan pemilik usaha

5. Bagian Jahit

- Menjahit bagian per bagian sebuah item yang sudah di potong ataupun di sablon
- Bertanggung jawab atas kualitas dan kerapian jahitan tiap item barang
- Bekerja sesuai deadline yang sudah di berikan pemilik usaha

6. Media Sosial

- Marketing produk Plangtown melalui jejaring social media (Whatsapp, Line Official & Instagram)
- Memberikan informasi paling up to date tentang katalog terbaru dari usaha Plangtown, serta informasi lain seperti open-close store dll
- Menyediakan media online untuk menanyakan ketersediaan barang di toko

7. Shoop Keeper

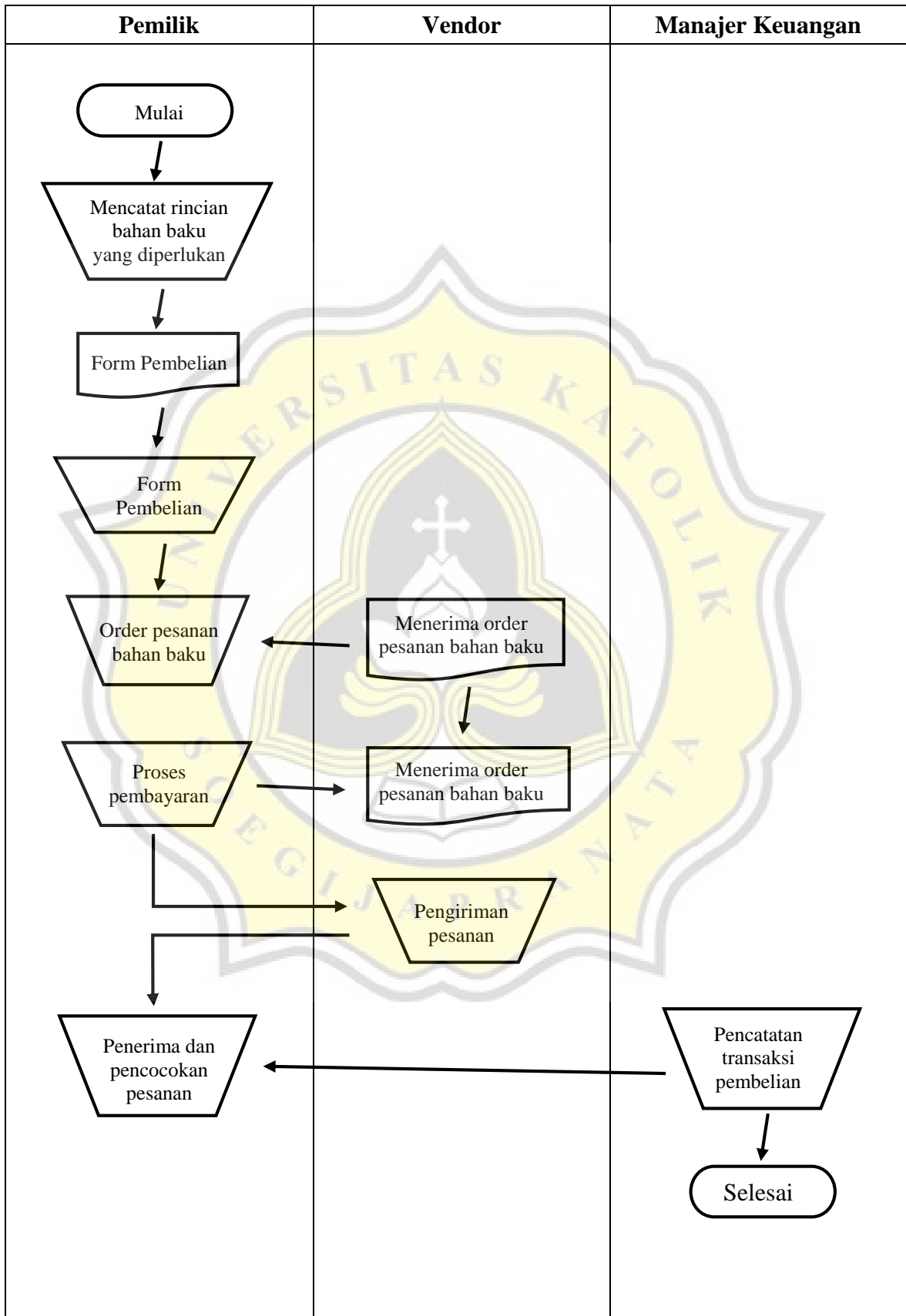
- Opening serta Closing toko
- Melayani transaksi pengunjung yang datang ke toko
- Menghitung stock awal dan stock akhir produk tiap harinya
- Bertanggung jawab atas kebersihan dan keamanan toko

3.7 Sistem Informasi Akuntansi yang Berjalan dalam Peusahaan

3.7.1 Siklus Pembelian

Pada usaha Plangtown, proses pembelian bahan baku bergantung pada konsep katalog yang akan di produksi oleh Johan. Mulai dari mencatat rincian bahan baku yang akan di pesan, kemudian pemilik akan melakukan pemesanan kepada supplier via Whatsapp atau telepon. Butuh waktu kurang lebih 1-2 hari hingga barang diantarkan ke toko. Setelah bahan baku tiba di toko, Johan langsung check ulang dan melakukan pembayaran jika barang sudah dirasa sesuai dengan pesanan. Dan langkah terakhir, nota pembayaran tersebut akan diberikan pada Putri sebagai manajer keuangan dan akan di catat dalam pembukuan manual.

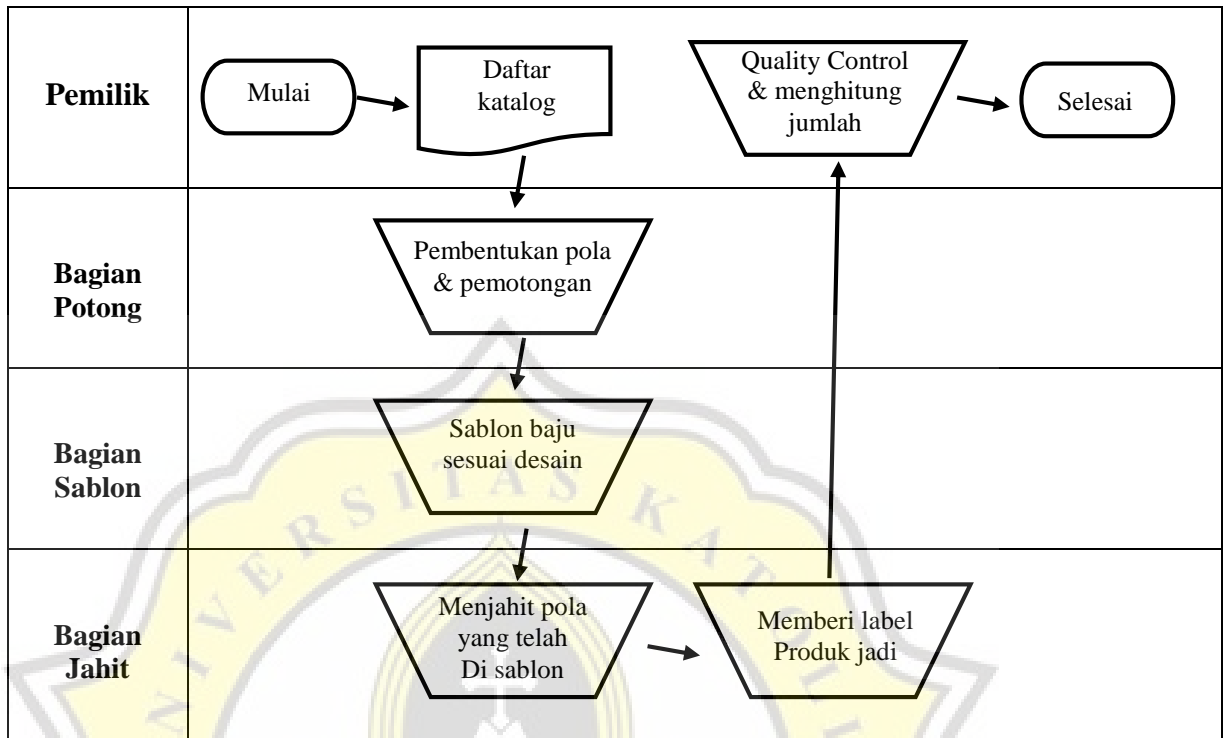
Flowchart Pembelian



3.7.2 Siklus Produksi

Siklus produksi dalam usaha Plangtown ini dimulai saat barang yang telah di order tiba di gudang. Setelah itu Johan sendiri sebagai pemilik sekaligus desainer, menggambar pola dan desain barang yang akan di produksi. Kemudian langkah selanjutnya, konsep pola telah jadi akan di bawa kepada bagian pemotong beserta bahan bakunya. Proses ini biasanya membutuhkan waktu setengah hari hingga 1 hari sebelum diantarkan ke bagian sablon. Bagian yang sudah terpotong rapi dan baik secara kualitas potongan, masuk ke dalam proses sablon. Desain gambar yang sudah di tentukan Johan, akan di tuangkan ke dalam part-part tertentu sesuai dengan konsep desain yang telah di tentukan. Proses ini memakan waktu 3-4 hari. Barang setengah jadi yang masih dalam bentuk pola potongan dan beberapa part yang di sablon, dibawa ke bagian penjahit untuk di satukan. Proses ini juga membutuhkan pengawasan ekstra karena pola jahitan serta kerapiannya menentukan kualitas suatu produk. Dan proses ini membutuhkan waktu sangat relatif, tergantung barang apa yang akan di produksi. Semisal baju (2-3 hari), celana (\pm 1 minggu) dan yang paling lama adalah produksi barang Flannel (\pm 1 bulan). Langkah terakhir adalah quality control serta menghitung jumlah barang yang siap di jual. Biasanya Johan sebagai pemilik akan mengambil 1 barang yang nantinya di pajang sebagai sample untuk konsumen yang berkunjung ke toko.

Flowchart Produksi



3.72.1 Siklus Penjualan

Proses pada siklus penjualan dimulai ketika konsumen datang ke toko kemudian hendak membeli barang yang tersedia. Ketika sudah yakin dengan barang pilihan, konsumen membawanya kepada shop keeper untuk melakukan transaksi. Setelah itu barang akan dicatat manual sesuai kode barang, di kemas rapi menggunakan plastik khusus dan dimasukkan kedalam plastic bag. Nota akan dibuat rangkap 2, satu diberikan kepada konsumen dan yang satu lagi disimpan sebagai bukti penjualan yang akan di catat dalam pembukuan usaha.

Untuk penjualan online dalam usaha Plangtown, konsumen akan memilih barang yang sudah di unggah oleh Johan melalui media sosial Instagram. Detail desain baju, size baju hingga contact person sudah tertera disana. Proses penjualan

akan dilayani melalui via whatsapp, Line official, dan email yang dikelola langsung oleh Johan dan shop keeper nya. Transaksi selanjutnya, konsumen hanya perlu transfer ke rekening Johan dan barang siap dikirim melalui perusahaan pengiriman dan logistic seperti JNE.

Flowchart Penjualan (Tunai)

Flowchart Penjualan (Online)

