



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Obyek Penelitian**

Obyek pada penelitian ini adalah Angkringan Blendoek yang bergerak di dalam bidang restoran atau kuliner dengan menjual berbagai makanan dan minuman yang berlokasi di kota lama di samping Gereja Blendoek Jalan Mayjen Soeprapto Semarang.

U  
M  
M  
N



Gambar 3.1. foto angkringan blendoek

Gambar 3.2. meja pesanan

Angkringan adalah sebuah istilah Jawa yang berarti alat dan tempat jualan makanan dan duduk santai di tempat terbuka, dimana angkringan biasanya menyediakan hidangan istimewa ala kampung, seperti berbagai macam nasi kucing, gorengan, dan berbagai macam sate yang disertai berbagai macam minuman biasa dan minuman tradisional. Semua dijual dengan harga yang sangat terjangkau.

Angkringan dikenal sebagai tempat yang egaliter karena bervariasinya pembeli yang datang tanpa membedakan strata sosial. Pengunjung menikmati makanan

sambil bebas mengobrol, berbagi hal, atau berdiskusi tentang topik-topik yang serius.

### **3.1.1. Sejarah Angkringan**

Angkringan blendoek mulai berdiri pada tanggal 10 april 2014. Usaha ini berawal dari ide dari bapak F.A. Bambang Adhi Setiawan yang pada saat itu terinspirasi dari angkringan 3 ceret yang berada di Solo. Dari konsep angkringan 3 ceret bapak Adhi terinspirasi untuk mendirikan angkringan di kota Semarang. Ide tersebut kemudian diceritakan kepada bapak Santoso yang memiliki tanah lapang bekas gedung bank BTPN di kota lama di samping Gereja Blendoek. Dengan kerjasama dan disetujuinya penggunaan tanah ini maka dari saat itu angkringan blendoek mulai didirikan.

### **3.1.2. Struktur Angkringan**

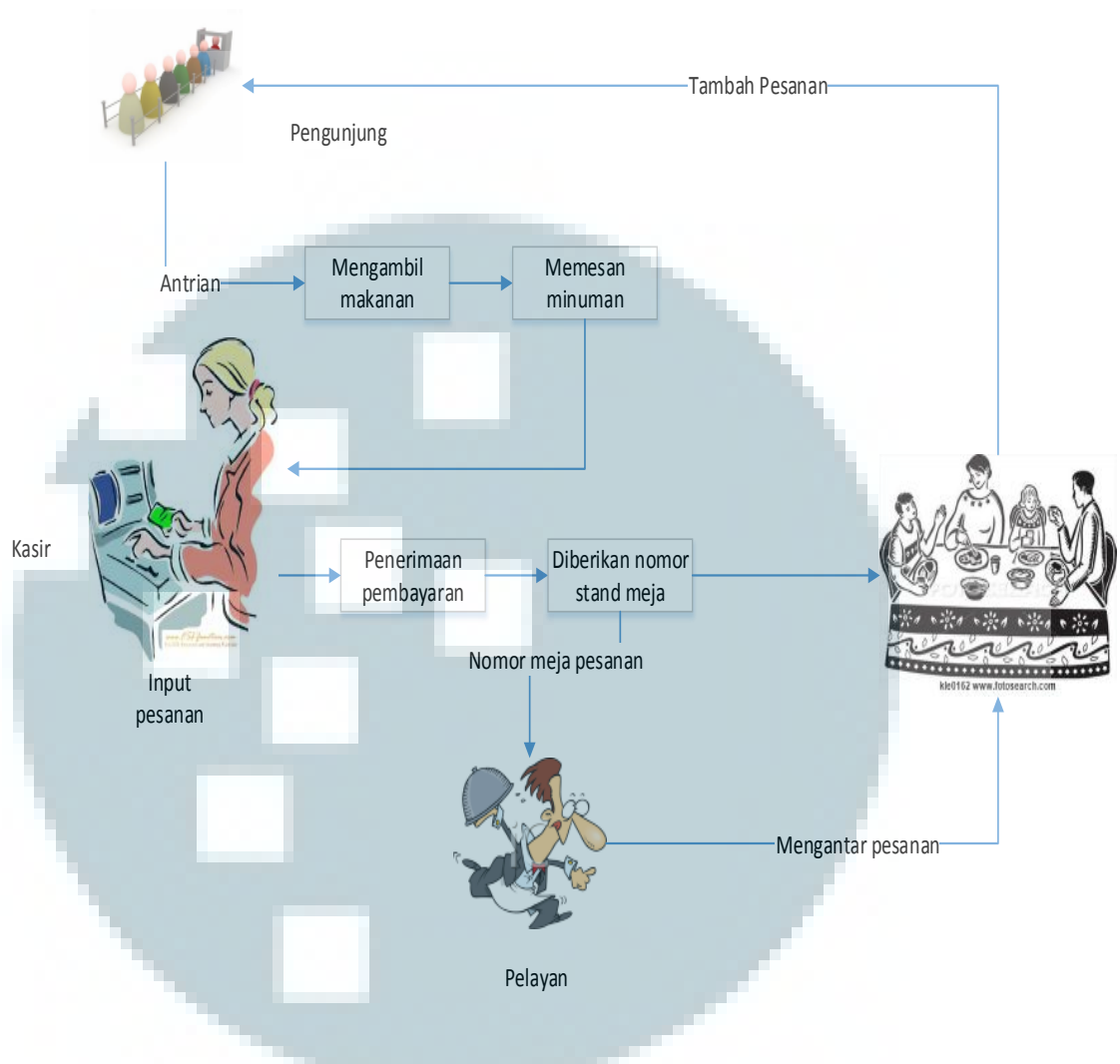
Berikut adalah struktur angkringan.



Gambar 3.3. struktur angrkingan

Struktur angkringan adalah terdiri dari pemilik usaha dan membawahi pelayan, juru masak, dan supplier. Pemilik mengawasi kegiatan dalam angkringan dan turun tangan membantu penjualan. Pelayan memberikan bantuan pelanggan dengan memberikan informasi makanan yang tersedia, mencatat pesanan minuman dan mengantarkannya, dan menjadi pengguna mesin transaksi atau *cash register*. Juru masak sudah menyiapkan sajian dari pagi dan membungkusnya untuk disajikan pada malam hari. Supplier untuk angkringan adalah menyediakan bahan makanan berupa gorengan dan berbagai macam sate dan juga supplier produk minuman yang sudah membuat kesepakatan.

### 3.1.3. Arus kegiatan



Gambar 3.4. arus kegiatan

Ini adalah arus kegiatan angkringan yang sekarang berjalan. Pada gambar terlihat pada jam sibuk sering sekali terjadi antrian yang lumayan panjang dan pelanggan yang sudah memesan juga menambah pesanan lagi, inilah yang sering menyebabkan kesalahan *human error* dalam input *cash register* dan berbagai jenis menu juga sering menjadi kesalahan tersebut.

### 3.2. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah :

### **3.2.1. Metode Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu bentuk pengamatan atau pengumpulan data secara tidak langsung. Pengumpulan data dengan wawancara adalah usaha untuk mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula.

Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara dengan pemilik perusahaan. Contoh datanya antara lain profil usaha, struktur organisasi, dan pembagian tugas yang ada.

### **3.2.2. Metode dokumentasi**

Merupakan teknik pengumpulan data melalui catatan atau arsip yang terdapat pada pihak perusahaan[17].

Dalam metode dokumentasi dilakukan studi lokasi dan melakukan pencatatan arus kegiatan yang ada disertai menu dan nota catatan penjualan.

## **3.3. Metodologi Pembangunan Sistem**

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode analisa model *Rapid Application Development* (RAD) yang merupakan metode pengembangan sistem secara tepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Metode ini akan menganalisis masalah yang dihadapi oleh perusahaan, kemudian membuat prototip program yang dapat membantu perusahaan untuk menganalisis masalah tersebut.

Dari beberapa metodologi yang ada dalam pengembangan sistem dikelompokkan sebagai berikut.

Tabel 3.1. tabel perbandingan metodologi [18]

Perbandingan metodologi		
<i>Rapid application development</i>	<i>Spiral</i>	<i>Waterfall</i>
Pengembangan sistem untuk waktu yang singkat.	Pengembangan sistem untuk skala besar	Pengembangan sistem memiliki urutan proses yang teratur dari tahap awal ke tahap berikutnya
Fleksibel karena pada proses pengembangan dapat dilakukan proses desain bersamaan.	Menggunakan prototipe sebagai mekanisme pengurangan resiko dan pada setiap keadaan di dalam evolusi produk.	Dengan keteraturan proses pengembangan, user dapat menyiapkan data dan proses yang diperlukan
Mudah diamati karena menggunakan model <i>prototype</i> , sehingga <i>user</i> lebih mengerti akan sistem yang dikembangkan.	Mempertimbangkan berbagai resiko teknis sehingga mengurangi resiko yang akan menjadi besar nanti.	Dengan metode ini lebih mudah menentukan jadwal setiap proses karena dengan pengembangan yang sudah pasti bisa dilihat progress yang sudah berjalan
Mampu meminimalkan kesalahan karena ada perangkat pendukung.	Pengembang dan pemakai dapat lebih mudah memahami dan bereaksi terhadap resiko setiap tingkat evolusi karena perangkat lunak terus bekerja selama proses .	
Disertai <i>follow up</i> dari <i>client</i> , jadi <i>client</i> bisa selalu berkomunikasi dengan pembuat sistem jika meminta saran,		

Dari perbandingan metodologi ini dipilih *Rapid Application Development (RAD)* karena RAD sesuai untuk pengembangan sistem ini dan pengembangannya bisa berubah atau fleksibel untuk disesuaikan dengan perubahan dan cepat. Untuk



alasan lebih mendetail metode RAD dipilih penulis karena membutuhkan kontak dengan client dan dalam hal ini penulis adalah penerus dari pemilik usaha angkringan blendok sehingga bisa mendapat penjelasan kebutuhan informasi, dan dapat mendukung setiap ada perubahan. Oleh karena alasan ini metode *Rapid Application Development* inilah dipilih oleh penulis.

Tahapan *Rapid Application Development* (RAD) adalah sebagai berikut :

### **3.3.1. Preliminary Investigation (Tahap Investigasi Awal)**

*Preliminary investigation* merupakan tahap yang paling awal yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan dan menyimpulkan proyek tersebut layak diteliti atau tidak. Tahap ini merupakan sebuah tahap permulaan dengan mengidentifikasi masalah secara jelas sehingga diperoleh asumsi-asumsi yang benar untuk dapat memecahkan permasalahan. Pada tahap ini semua proyek harus sudah direncanakan, baik rencana analisis maupun lingkup sistem yang akan dikembangkan.

Output dari tahap investigasi awal ini adalah ruang lingkup pengembangan sistem informasi.

Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi permasalahan awal yang ada pada angkringan blendok dan menghubungi *client* untuk mendapat informasi dan data-data pendukung pembuatan sistem. Untuk mendukung dalam penulisan penelitian penulis juga mencatat notulen wawancara dan pencarian informasi lain untuk mendukung sistem *point of sales*.

### **3.3.2. Problem Analysis (Tahap Analisis Masalah)**

*Problem analysis* adalah identifikasi masalah dan analisis masalah sehingga dapat diidentifikasi akar permasalahannya. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang telah ada untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada pada sistem yang lama, sehingga dapat membuat sistem baru yang dapat mengatasi permasalahan yang ada tersebut. Output dari *problem analysis* adalah tabel identifikasi masalah, akar masalah, dan alternatif pemecahan masalah / sistem yang baru.

### **3.3.3. Requirement Analysis (Tahap Analisis Kebutuhan Sistem)**

*Requirement analysis* merupakan tahapan setelah *problem analysis* mengenai metodologi untuk menegaskan dan memprioritaskan persyaratan bisnis. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperkenalkan data, proses, dan *interface requirement*.

Dalam tahap ini menentukan hal-hal apa saja yang dibutuhkan oleh sistem agar dapat mengatasi masalah yang ada pada sistem yang lama.

Output dari *Requirement Analysis* adalah tabel kebutuhan sistem berisi identifikasi kebutuhan; yaitu data (*input*), proses, dan informasi (*output*).

### **3.3.4. Menentukan Platform yang cocok**

Tahap ini merupakan tahapan untuk menentukan platform yang cocok dengan perusahaan yaitu membandingkan beberapa dengan platform lain.

Dalam tahap ini penulis memilih untuk membuat *point of sales* dengan berbasiskan pada pemesanan, pemilihan meja, penghitungan pilihan menu

dan beserta laporan keuangan berdasarkan rekap perminggu dan perbulan untuk angkringan blendoek.

### **3.3.5. Tahap Pembuatan *Prototype***

*Prototype* merupakan model suatu sistem baru yang dibuat dan diimplementasikan pada suatu bisnis yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang ada sehingga proses kinerja perusahaan dapat lebih efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, penulis membuat *database* dengan menggunakan program *visual studio*, sedangkan untuk perancangan *prototype* menggunakan *Rapid application Development*.

### **3.3.6. Tahap Pengembangan Prosedur Sistem yang Baru**

Setelah membuat *prototype*, kemudian dilakukan pengembangan prosedur sistem yang baru untuk menyesuaikan antara *prototype* dengan kondisi di lapangan yang sesungguhnya. Tahap ini dilakukan dengan melakukan *up date* sistem maupun penyesuaian dengan praktek perusahaan.

### **3.3.7. Tahap Implementasi Sistem**

Tahap implementasi merupakan tahap yang paling akhir. Tahap ini merupakan tahap transisi dari sistem lama ke sistem baru. Pada tahap ini, dipertimbangkan perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang digunakan untuk menjalankan sistem yang telah dikembangkan.