



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

Metodologi Penelitian

3.1. Gambaran Umum Perusahaan

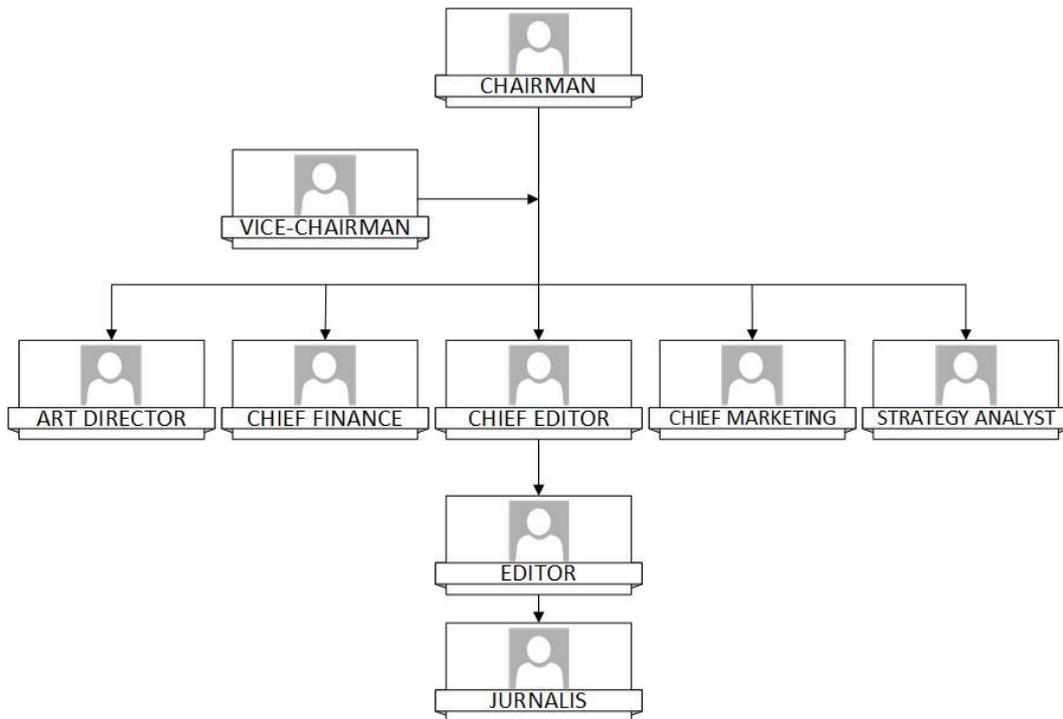


Gambar 3.1 (Logo INIGAME.COM)

INIGAME.COM adalah perusahaan yang bergerak dalam jasa *service* sebagai portal media di bidang industri *game* di bawah inkubasi Skystar Ventures. Kegiatan yang dilakukan INIGAME.COM adalah memberikan informasi tentang berita perkembangan *game* di luar dan dalam negeri kepada para pengunjung (*gamers*).

Pada tahun mendatang, INIGAME.COM memiliki rencana melakukan ekspansi bisnis dengan merambah di bidang barang atau produk yang sering dipergunakan oleh kalangan *gamers* yang berupa peralatan *gaming* (*mouse, keyboard, accessories, etc*). Selain peralatan *gaming*, INIGAME.COM juga sedang mempersiapkan fitur fasilitas pembelian *voucher online* yang dapat diakses secara *multi platform*.

3.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.2 Struktur Organisasi INIGAME.COM.

Sumber : Website INIGAME.COM (2015).

a) Chairman

Bertugas memberikan arahan dari pengelolaan *target market* serta penentu pengambil keputusan dan meninjau laporan dari para chief di masing-masing divisi.

b) Vice-Chairman

Bertugas sebagai pelaksana tugas pengambilan keputusan atau pengarahan dari Chairman apabila sedang berhalang. Membantu memberikan *advise* tentang pengambilan keputusan dan pengarahan bisnis yang akan dilakukan.

c) Art Director

Bertugas sebagai pemegang tanggung jawab penuh atas segala desain grafis di dalam *website* dan bertugas sebagai editor video.

d) Chief Finance

Bertugas dalam mengelola arus keuangan dari perusahaan memberikan informasi atas pengeluaran dan penerimaan perusahaan secara berkala kepada Chairman dan memberikan *advise* tentang hal yang perlu dibeli ataupun tidak.

e) Chief Editor

Bertugas memberikan arahan tema atau topik dan tugas tentang sektor atau target pasar mana yang dikerjakan serta memeriksa laporan dari para editor dan jurnalis.

f) Editor

Bertugas memeriksa laporan artikel dari para jurnalis serta membantu membuat artikel yang bukan bersifat lansiran atau translasi dari web luar namun buatan sendiri.

g) Jurnalis

Bertugas membuat artikel yang lebih cenderung ke arah translasi berita dari *website* luar ke bahasa Indonesia serta meliput *event* dari setiap acara atau festival *game*.

h) Chief Marketing

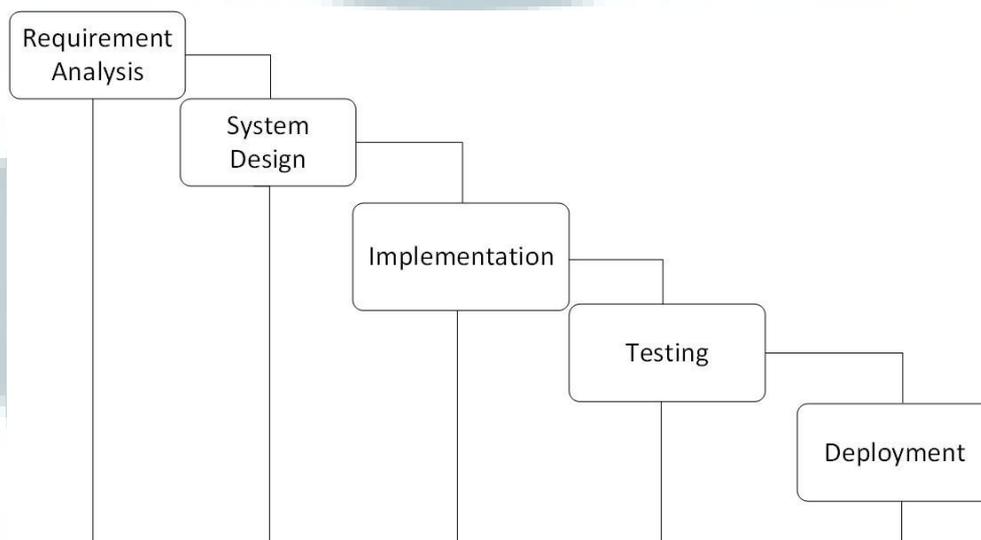
Bertugas menawarkan jasa dari INIGAME.COM ke para klien serta melobi para klien yang hendak akan memasang iklan di *website* dan menerima lobi kerja sama atau *partnership* yang hendak bekerja sama dengan INIGAME.COM.

i) Strategy Analyst

Bertugas memberikan rencana kerja dari target pasar yang akan dituju. Strategy Analyst bertanggung jawab akan kesuksesan dari metode pemasaran dan *marketing* yang dilakukan oleh INIGAME.COM.

3.3. Metodologi Penelitian

Metode yang dipergunakan penulis dalam menghadapi masalah yang terjadi sampai dengan pembuatan sistem adalah metode *Waterfall*. *Waterfall* merupakan metode pengembangan sistem yang memiliki tahapan yang tersusun sedemikian rupa, sehingga mempermudah dalam pengembangan suatu sistem.



Gambar 3.3 Waterfall Diagram

Keunggulan metodologi *Waterfall* membuat penulis memilih metode ini dalam pengembangan sistem ini, Berikut alasan dipilihnya metodologi *Waterfall*.

1. Kualitas sistem yang dihasilkan akan lebih baik karena dalam penerapannya telah melalui proses yang secara bertahap sehingga tidak hanya terfokus pada tahapan tertentu.
2. Merupakan salah satu metodologi yang banyak dipakai dan terkenal oleh kalangan industri *software* sehingga tingkat kelayakan dan kepercayaan dari hasil metodologi dapat dipercaya.
3. Dokumentasi pada setiap pengembangan sistem yang dibangun sangat baik dan terorganisir sehingga pada setiap fase yang diselesaikan memiliki dokumen atas setiap aktifitas yang dijalankan.
4. Kemudahan dalam melakukan penggunaan dan penggunaan dari metodologi *Waterfall*.
5. Pada proses pelaksanaan setiap sistem yang dikerjakan dapat dengan mudah diukur dan ditentukan *milestones* yang ingin atau harus dicapai.

UMMN

Berdasarkan *Waterfall model*, pada pengembangan sistem yang telah disesuaikan penulis, maka terdapat langkah-langkah berikut yang akan dilakukan.

1. *Requirements Analysis*

Pada tahap ini penulis akan mengumpulkan informasi seputar hal yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem *voucher game online* dan merancang desain proses bisnis. Informasi didapatkan melalui studi pustaka dalam mencari persyaratan dan kebutuhan dalam membangun suatu *platform voucher* dan observasi fitur *platform* yang dimiliki oleh *competitor* di industri *game* baik lokal dan internasional.

2. *System Design*

Setelah mendapatkan informasi dan proses bisnis yang dibutuhkan maka akan dimulai perancangan *program database*.

Pada proses desain *program database* dilakukan dengan membuat analisa dari struktur *database* yang diperlukan pada setiap fungsi yang akan dibuat.

3. *Implementation*

Pada pengembangan selanjutnya, hasil dari analisa proses bisnis dan program *database* akan digabungkan untuk memulai tahapan *desain user interface*.

4. *Testing*

Ketika aplikasi telah selesai dibuat maka akan memasuki tahapan *Testing* melalui pengujian dari UAT untuk mengetahui permasalahan yang terjadi agar dapat diperbaiki.

Selain memperbaiki terjadinya kesalahan yang terjadi, pada tahapan *Testing* juga akan menguji berjalannya aplikasi di sistem *online* dan di integrasikan ke *website*.

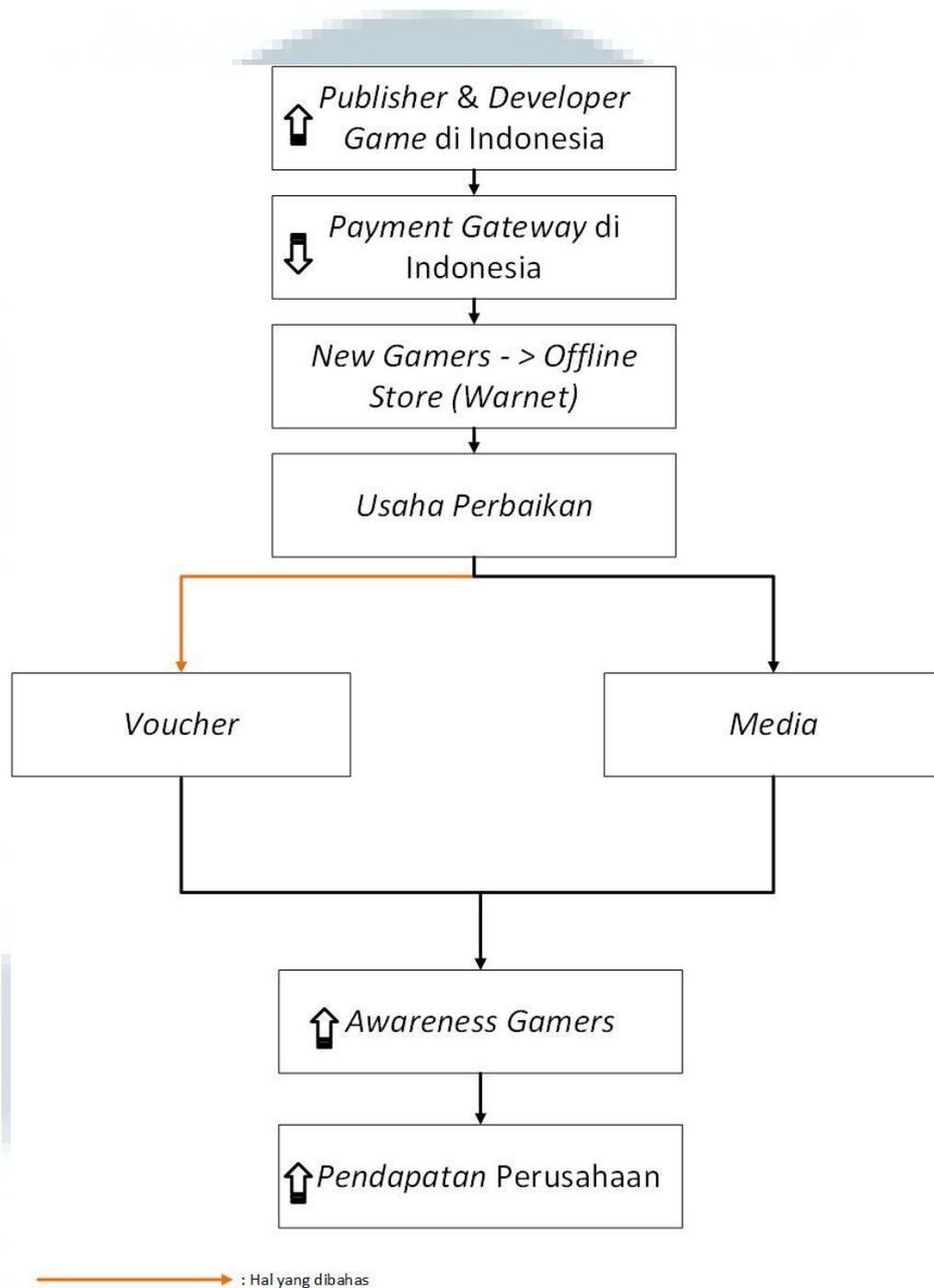
5. *Deployment*

Setelah melewati tahapan *Testing*, maka aplikasi *prototype voucher game online* siap untuk dirilis *online*.



3.6. Kerangka Pemikiran

Untuk membantu dalam pemahaman penulisan maka penulis membuat kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 3.4. Kerangka Pemikiran.