



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Project **GadingSerpongSpot.com** bermula dari adanya suatu lomba Bisnis Incubator yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan SkyStar Ventures yang ditujukan untuk semua civitas academica Universitas Multimedia Nusantara. Ide awal digagas oleh **Johan Setiawan**, seorang dosen Sistem Informasi di Universitas Multimedia Nusantara dan juga pemerhati marketing dan teknologi informasi.

Ide awal diperoleh beliau setelah dalam pengamatannya berbulan-bulan memperhatikan cara pebisnis melakukan pemasaran, ternyata melakukan hal yang berulang-ulang tetapi kurang efektif, seperti penggunaan brosur-brosur di mal yang dibagikan kepada pengunjung yang lewat didalam mal, bahkan terkadang diberikan di pintu masuk parkir mal. Selain itu ada juga pebisnis lain yang cukup besar seringkali membuat kumpulan brosur seperti retailer kecil AlfaMart, IndoMart ataupun retailer besar seperti Hypermart, Carrefour, Farmer dan sejenisnya. Untuk retailer elektronik seperti Electronic Solutions maupun Electronic City seringkali memasang iklan di koran nasional seperti Kompas, yang efektifitas dari pemasangan iklan tersebut

meragukan. Mereka tetap melakukannya karena itu merupakan satu-satunya cara untuk menggiring konsumen ke toko mereka.

Ide kemudian berkembang lebih lanjut setelah melihat Majalah Kawasan yang ada seperti InfoGading, Media Kawasan dan SMS Blast serta mengikuti seminar yang dilakukan oleh Google Indonesia di Gedung Indosat. Gagasan tersebut kemudian dibicarakan dengan Wira Munggana, seorang dosen Sistem Informasi, dan Johan kemudian mengangkat **Wira Munggana** sebagai Co-Founder. Untuk memperkuat team dalam melakukan pemrograman, Johan kemudian bertemu dengan **Sigit Surendra**, dosen Sistem Informasi juga yang kemudian diangkat sebagai IT Development Director.

Karena ide bisnis yang diangkat terkait juga dengan e-Magazine, maka kemudian Johan bertemu dengan **Mohammad Rizaldi**, dosen Program Studi DKV untuk mendisain e-Magazinenya dan mengangkat beliau menjadi Creative Director. Terakhir, untuk mengisi konten dari e-Magazine yang mau dibuat, Johan kemudian menghubungi **Indiwan Seto**, dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, yang kemudian diangkat sebagai Content Director, karena beliau mempunyai pengalaman untuk menangani reporter.

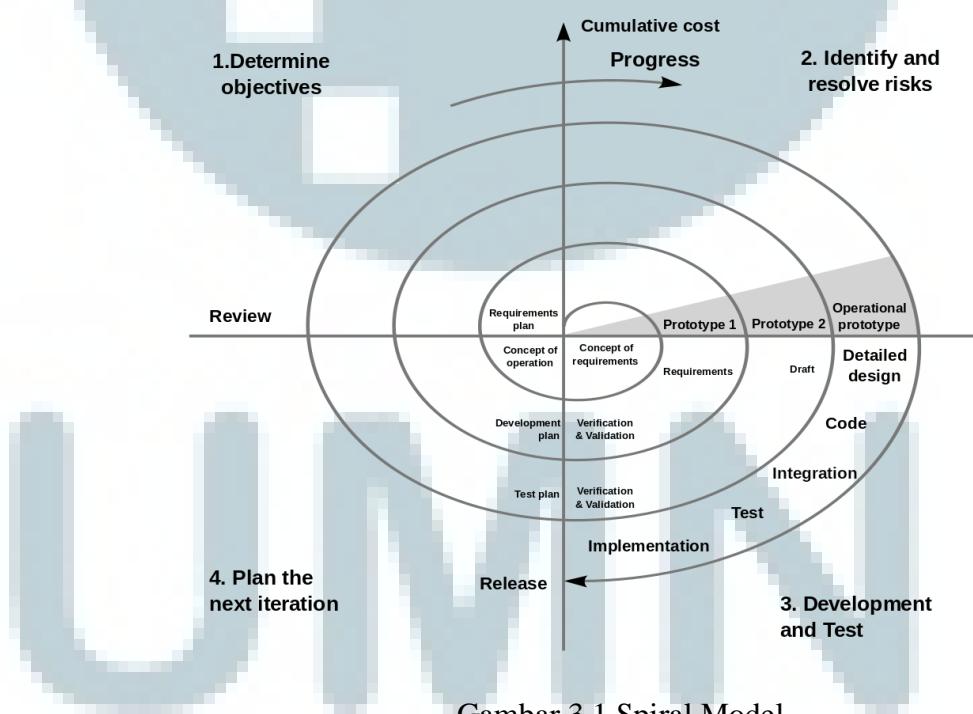
Dari ide dasar untuk kawasan GadingSerpong, kemudian anggota team mengusulkan agar daerah-daerah lainnya disekitar GadingSerpong juga dijadikan ide bisnis selanjutnya. Hari itu juga

setelah melakukan meeting yang pertama, maka dibelilah domain GadingSerpongSpot.com, KarawaciSpot.com, BintaroSpot.com serta AlamSuteraSpot.com.

Beberapa hari kemudian, ide nama untuk menaungi semua area yang akan dijadikan bisnis kemudian dipilih. Namanya adalah RajaSpot, kemudian domain RajaSpot pun dibeli. Team kamipun kami beri nama **Team RajaSpot**. Hasil lomba menempatkan kami sebagai juara ke 3, sehingga kami berhak untuk mendapatkan pelatihan dan bimbingan di SkyStar Ventures.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan tugas akhirnya yaitu dengan menggunakan metode spiral, metode spiral merupakan proses pengulangan step pengembangan sistem sebanyak mungkin agar dapat menghasilkan sesuai yang diharapkan. Model spiral membutuhkan hubungan antar pengembang dengan user karena akan banyak mengikutsertakan user dalam setiap proses pengembangan aplikasi karena akan sering terjadinya proses pengulangan.



Gambar 3.1 Spiral Model

(sumber : Wikipedia.com)

Setiap putaran yang terjadi akan menghasilkan sebuah prototype yang akan digunakan untuk diujikan sebagai milestone project, project yang pertama yaitu untuk menyelesaikan modul registrasi, mapping, dan review pembahasan metode disini hanya membahas putaran pertama mengingat bahwa batasan masalah hanya sampai pada ketiga modul tersebut dalam milestone pertama.

3.2.1 Determine Objective

Penentuan tujuan dari proyek Gading Serpong Spot ini berdasarkan observasinya mengenai perilaku masyarakat di sekitar Gading Serpong yang nantinya akan dilakukan dengan *survey*. Dalam tahap ini akan ditentukan *platform* apa yang sesuai untuk pembuatan aplikasi.

3.2.2 Identify and Resolve Risks

Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi masalah yang ditemukan sebelumnya untuk menghasilkan solusi. Karena kebutuhan sistem harus dianalisis secara menyeluruh untuk memperoleh informasi yang menghasilkan solusi

3.2.3 Development and Test

Dalam membuat aplikasi penulis banyak melakukan diskusi dengan *mobile development director* mengenai arsitektur aplikasi. Dalam perancangan *User Interface*-nya penulis melakukan penyesuaian rancangan dari yang disetujui bersama menjadi rancangan yang sesuai, penulis juga banyak melakukan pencarian solusi melalui Google.

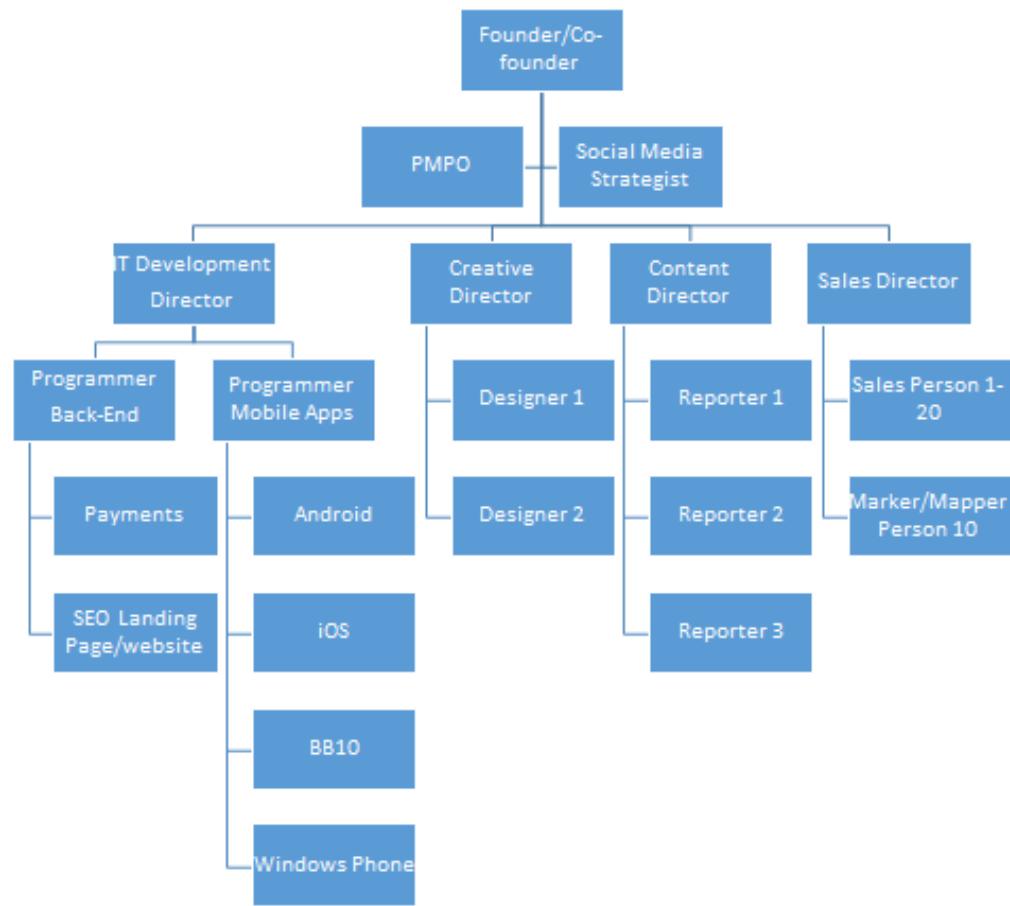
3.2.4 Plan the next iteration

Pengembangan aplikasi mobile Gading Serpong Spot pada penelitian ini hanya merupakan iterasi pertama dalam proses pengembangannya. Aplikasi ini nantinya akan terus dikembangkan sesuai dengan proyeksi iterasi kedepannya, adapun iterasi berikutnya ditentukan oleh beberapa requirement aplikasi yang belum terpenuhi dalam kurun waktu penulisan penelitian ini beserta hasil survey yang dilakukan peneliti kepada tester. Saran-saran tester akan dipertimbangkan sebagai iterasi pada tahap pengembangan selanjutnya.

3.3 Struktur Perusahaan



UMN



U
M
N

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik untuk melakukan pengumpulan data-data yang dilakukan dengan cara komunikasi dengan sumber data dengan cara melakukan sesi Tanya jawab.

3.4.2 Studi Literatur

Merupakan sebuah metode dengan cara melakukan pengumpulan data dari mendalami suatu buku maupun jurnal. Penulis melakukan studi ini dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ditemui dalam proses pembuatan system, terutama dalam bagian coding.

3.5 Spesifikasi Teknis Penelitian

- Laptop Asus N46VZ Intel® Core™ i5-3210M CPU @ 2.50GHz (4cpus), ~2.5GHz; RAM 8.00 GB ;Windows 8.1 Single Language

64-bit Peneliti sudah menguasai dengan sangat baik perangkat laptop yang digunakan dalam penelitian ini, baik perangkat hardware maupun perangkat software yang ada. Peneliti akan menggunakan laptop ini selama penelitian berlangsung.