



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 Objek Penelitian

Dalam Bagian ini diuraikan profil perusahaan, yaitu meliputi lokasi perusahaan, fasilitas, serta visi dan misi Summarecon Digital Serpong.

3.1.1 Profil Perusahaan

Summarecon Digital Center, Pusat IT & Gadget Pertama di Gading Serpong PT. Summarecon Agung Tbk pada tanggal 30 Juni 2014 pukul 11.00 WIB telah resmi membuka Summarecon Digital Center (SDC) yang berlokasi di Scientia Garden, kawasan terpadu “*Smart and Green Environment*” di Summarecon Serpong yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang seperti Universitas Multimedia Nusantara, Surya *Research dan Education Center*, Surya *University*, Apartement Scientia Residences, serta beberapa fasilitas di Scientia Square diantaranya Summarecon Digital Center, Garden Walk & Food Village, Scientia Convention Center dan Scientia Square Park. Peresmian SDC dilakukan oleh Bupati Kabupaten Tangerang, Ahmed Zaki Iskandar dan Direktur Summarecon, Soegianto Nagaria yang didampingi oleh jajaran direksi dan

komisaris PT Summarecon Agung Tbk. Prosesi peresmian dilakukan dengan penandatanganan prasasti oleh Bupati Kabupaten Tangerang.

SDC merupakan pusat niaga digital yang menyediakan segala kebutuhan teknologi informatika seperti beragam peralatan komputer, *gadget*, dan juga teknologi *mobile* lainnya. SDC Serpong memiliki luas area 32.395.21 m², yang terdiri dari 3 lantai dan 1 *basement*. Dengan lokasi yang strategis di tengah kawasan Summarecon Serpong. SDC sangat mudah diakses dan memiliki pasar yang potensial karena dikelilingi oleh kawasan hunian, pendidikan dan komersial terpadu yang berkembang dengan cepat. Seluruhnya akan terisi oleh 101 toko dan 240 *counter* yang menyediakan beragam jenis *hardware* dan *software* komputer, *smartphone*, *camera*, *camcorder* dan kebutuhan teknologi lainnya. Beberapa *tenant* telah bergabung diantaranya The Market, Lenovo Smartphone, Samsung, Asus, iBox, Sony, Epson, Body Pack, LG Concept Store, Garmin, Hewlett Packard, Capdase, Oppo, Nakamichi serta ratusan *counter* lainnya.

SDC Serpong dirancang untuk memberikan kemudahan bagi para konsumen saat berbelanja dan mencari segala kebutuhannya, hal ini diwujudkan dengan pengaturan tata letak *tenant* yang dirancang dengan *modern* namun *simple*, bersih, dan rapih. Kehadiran Summarecon Digital Center (SDC) ini diharapkan mampu menyempurnakan dan melengkapi kebutuhan masyarakat akan produk *digital* dan teknologi informasi terkini. Pembangunan SDC juga menjadi perwujudan visi dan misi Summarecon dalam mengembangkan kawasan Summarecon Serpong agar menjadi

kawasan yang bernilai, sekaligus meningkatkan kualitas perputaran bisnis di wilayah ini ”. demikian diungkapkan oleh Adrianto P. Adhi, Presiden Direktur Summarecon.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Summarecon sebagai salah satu pengembang properti terbesar di Indonesia memiliki visi, misi, dan beberapa nilai yang dijunjung dalam perusahaan. Berikut adalah visi yang ingin diwujudkan : “Menjadi *Crown Jewel* di antara pengembang properti di Indonesia yang secara berkelanjutan memberikan nilai ekonomi yang optimal kepada pelanggan, karyawan, pemegang saham dan pemangku berkepentingan lainnya, serta juga berperan dalam menjaga lingkungan dan menjalankan tanggung jawab sosial.”

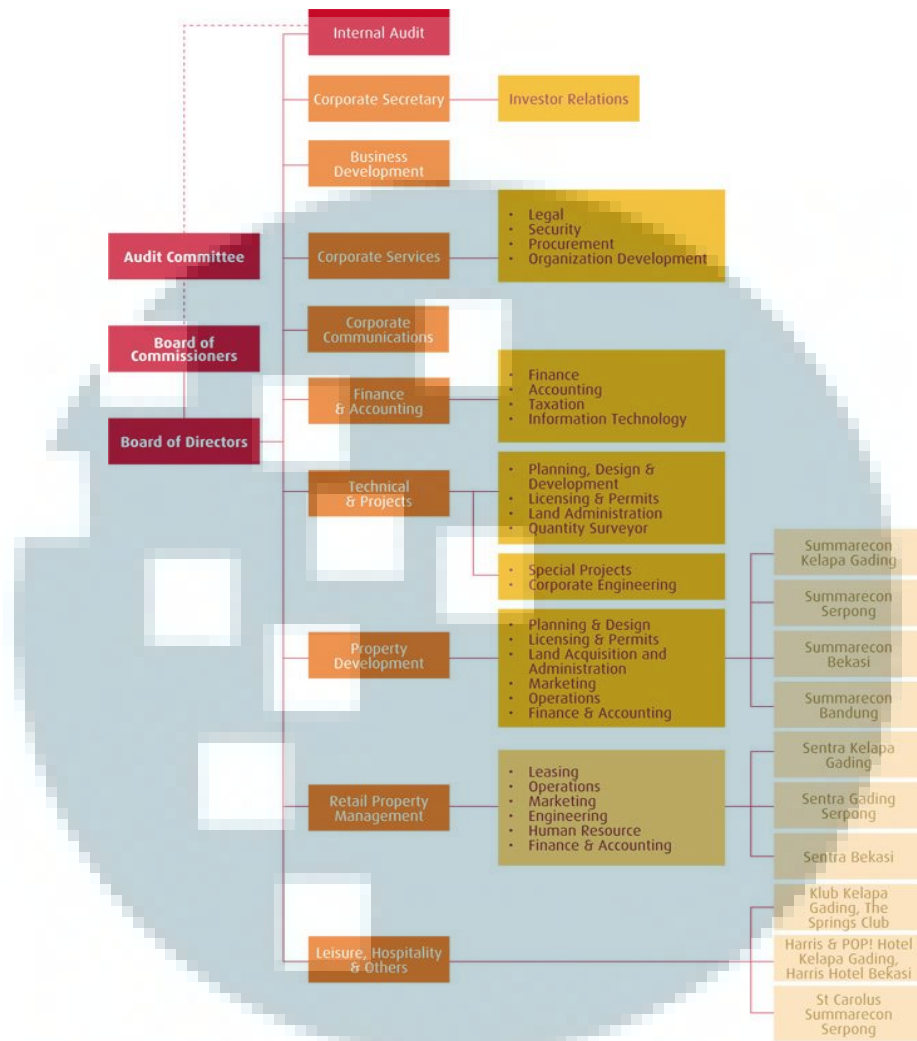
Selain itu, ada pula misi yang ingin diwujudkan oleh Summarecon Agung Tbk secara bertahap namun pasti dalam mengembangkan perusahaannya, yakni

1. Mengembangkan kawasan Summarecon Kelapa Gading, Summarecon Serpong, dan Summarecon Bekasi menjadi semakin lengkap dan bernilai, serta mengembangkan kawasan baru dengan semangat inovasi.
2. Memberikan pelayanan terbaik dan terpadu kepada konsumen melalui sistem yang tepat dan ditingkatkan secara terus menerus.

3. Fokus pada pengembangan dan pengelolaan perumahan, apartemen, dan pusat perbelanjaan yang semakin ramah lingkungan.
4. Bekerjasama dengan partner strategis dengan menerapkan prinsip tata kelola perusahaan yang baik dan profesional.
5. Fokus dalam pengembangan Sumber Daya Manusia yang berkualitas, sejahtera serta sesuai dengan nilai budaya perusahaan.
6. Meningkatkan pendapatan dan keuntungan perusahaan sesuai target tahun 2010-2015.

UMMN

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan PT Summarecon Agung Tbk.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT Summarecon Agung Tbk.

U M N

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis adalah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) *Waterfall*.

Metode SDLC *Waterfall* dipilih oleh penulis karena memiliki proses yang urut dari mulai analisis hingga *maintenance*, setiap proses memiliki spesifikasinya sendiri sehingga sebuah sistem dapat dikembangkan sesuai dengan apa yang dikehendaki (tepat sasaran), dan juga proses *development* lebih teratur karena dikerjakan secara bertahap.

Mengapa penulis memilih untuk menggunakan metode SDLC *Waterfall* dibandingkan dengan SDLC RAD (*Rapid Application Development*) dapat dilihat di Tabel 3.1.

UMMN

Tabel 3.1 Kelebihan dan Kekurangan SDLC *Waterfall* Dengan RAD

	Kelebihan	Kekurangan
Waterfall	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah dimengerti, mudah digunakan, • <i>Requirement</i> dari sistem bersifat stabil, • Baik dalam manajemen kontrol, • Bekerja dengan baik ketika kualitas lebih diutamakan dibandingkan dengan biaya dan jadwal (<i>deadline</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Semua kebutuhan sistem harus diketahui terlebih dahulu, • Penyesuaian dari setiap fase ke fase lainnya dapat dikatakan statis (tidak fleksible) • Tidak menunjukkan prinsip "<i>Problem Solving</i>" dalam Pengembangan Perangkat Lunak dikarenakan fase yang harus berurut. • Integrasi sekaligus di akhir sistem. • Membutuhkan waktu yang cukup lama (walaupun proyeknya tidak terlalu besar).
RAD	<ul style="list-style-type: none"> • <i>User</i> dapat melihat secara langsung perkembangan sistem seiring dengan permintaannya, • <i>Developer</i> belajar langsung mengenai kebutuhan sistem dari <i>customer/user</i>, • Hasil produk yang lebih akurat (lebih sesuai dengan permintaan <i>user</i>), • Desain sistem lebih fleksibel, • Interaktif dengan adanya simulasi <i>prototype</i>, • Jika <i>customer</i> sudah "puas", <i>prototype</i> dibuat menjadi sistem secara sempurna untuk dijadikan '<i>Final Product</i>'. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proses bisa jadi berlanjut terus menerus tanpa henti (mengikuti keinginan <i>customer</i>), • Bisa jadi <i>customer</i> malah menginginkan <i>prototype</i> sistem dikirim, • Reputasi yang buruk sebagai sebuah metode yang bersifat "<i>Quick-and-Dirty</i>". • Kemungkinan perawatan secara keseluruhan bisa saja terabaikan. • Pengembangan yang berlebihan untuk <i>prototype</i>.

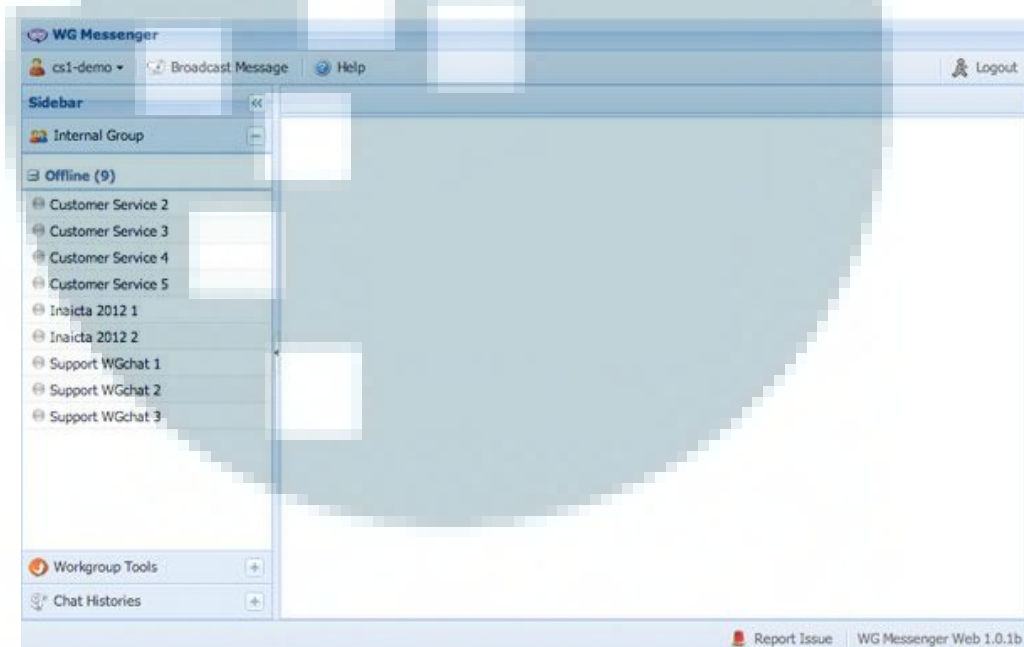
3.2.1 Analisis Kebutuhan (*Requirement Analysis*)

Pada tahap pengumpulan *requirements* ini penulis mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan di dalam *live messenger*, penulis melakukan survei dengan melakukan wawancara terstruktur dan mengajukan *mockup* gambar kepada satu orang yaitu asisten *manager public relations*

Summarecon Mal Serpong selaku penanggung jawab konten Summarecon Digital Center.

3.2.3 Desain Sistem (*System Design*)

Perancangan pada aplikasi *live messenger* penulis terlebih dahulu membuat *mock up* berbentuk gambar, *flowchart*, ERD, dan DFD untuk memberikan gambaran *live messenger* yang ingin dibuat. Penulis memiliki pembandingan desain sistem yaitu *wgchat*. *Wgchat* memiliki desain sistem seperti Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Desain Wgchat

Pada Gambar 3.2 merupakan desain sistem dari *Wgchat*, penulis membuat dan merancang *live messenger* untuk Summarecon Digital Center tertuju pada *Wgchat* sebagai pembandingan desain sistem yang dibuat oleh penulis.

3.2.4 Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi penulis mengimplementasikan rancangan dari tahap-tahap sebelumnya dan melakukan uji coba terhadap *live messenger* yang telah dibuat. letak *live messenger* yang akan di implementasikan bila disetujui oleh pihak *IT* pusat seperti Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Letak *Live Messenger*

3.2.5 Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini, penulis akan menguji aplikasi *live messenger* pada laptop, dan memberikan percobaan pada *admin* dan juga *user* untuk melakukan komunikasi menggunakan fitur *chatting live messenger*. Setelah *admin* dan *user* telah menggunakan fitur *live messenger*, penulis melakukan UAT (*User Acceptance Test*) kepada *admin* dan *user*.

Pada tahap ini, penulis akan menguji aplikasi pada laptop terlebih dahulu yang sudah ditentukan sebelumnya, dan memberikan percobaan pada *admin* dan juga *user* untuk melakukan *chatting*.

3.2.6 Penyebaran (*Deployment*)

Merupakan tahap dimana aplikasi telah berhasil di ujicoba dan telah dipergunakan oleh banyak orang. Penelitian tidak sampai fase ini apabila dari pihak *IT* Pusat belum memperbolehkan *Live Messenger* ini digunakan.

3.2.7 Pemeliharaan (*Maintenance*)

Merupakan tahap dimana pengguna telah menggunakan aplikasi dan melakukan perbaikan apabila terdapat masalah. Penelitian tidak sampai fase ini apabila dari pihak *IT* Pusat belum memperbolehkan *Live Messenger* ini digunakan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data adalah dengan wawancara terstruktur kepada asisten *manager public relations* Summarecon Mal Serpong selaku penanggung jawab konten di *website* Summarecon Digital Center untuk mengumpulkan *user requirement* dengan mengajukan 2 pertanyaan sebagai berikut:

1. Mengapa membutuhkan *live messenger*?
2. Fitur apa saja yang diperlukan didalam *live messenger* tersebut?