



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

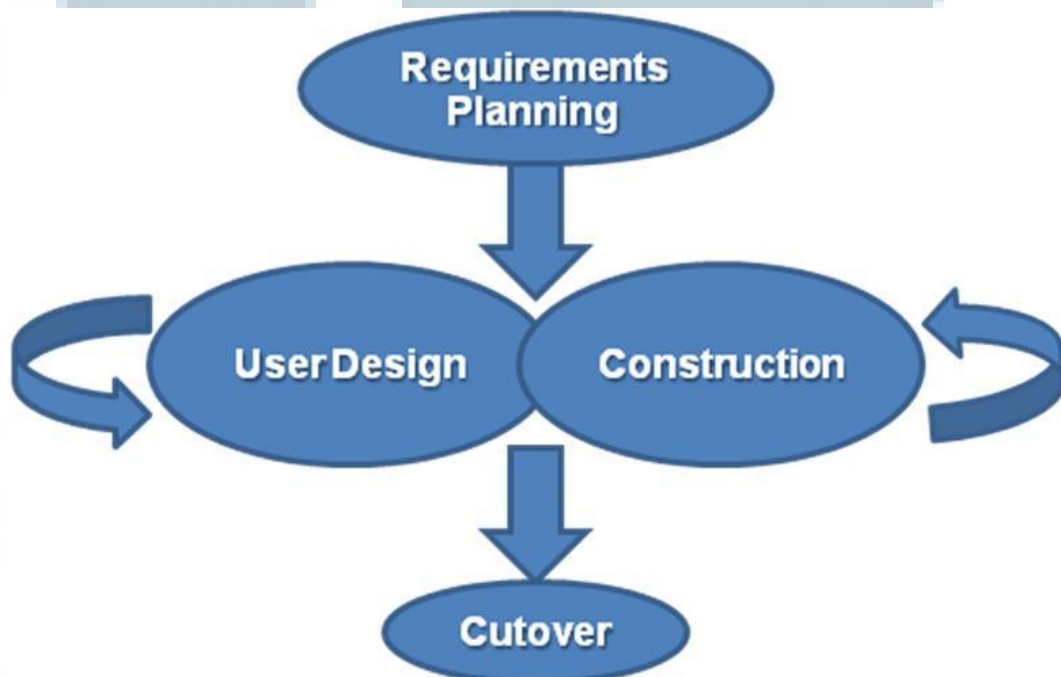
PT. X adalah sebuah perusahaan yang mempunyai beberapa sektor bisnis yang berada di bawah nya. Beberapa sektor bisnis tersebut meliputi bisnis makanan dan minuman, garmen, kontraktor dan *interior design*, serta meubel / *furniture*. Perusahaan ini baru memulai bisnis nya pada awal tahun 2013.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan studi kasus dengan objek *harvestmoo*. *Harvestmoo* merupakan sebuah kafe / restoran yang menjual produk minuman berbahan dasar susu murni dan dikombinasikan dengan *egg pudding* serta *topping* yang dapat disesuaikan dengan permintaan pelanggan. Dalam melakukan proses analisis dan pengumpulan *data*, penulis menetapkan tingkat manajer sebagai objek penelitian. Manajer bertugas untuk mengkoordinasi dan mengawasi aktivitas bisnis secara menyeluruh , serta mengambil keputusan yang berkaitan dengan rutinitas operasi perusahaan.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *rapid application development*. Metode ini merupakan metode pengembangan aplikasi yang menjadi alternatif dari metode pengembangan aplikasi *waterfall*. Pendekatan yang dipakai oleh penulis ialah pendekatan RAD oleh James Martin.

RAD terbagi dalam empat tahapan proses :



Gambar 3.1 RAD Model

Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/Rapid_application_development

1. *Requirements Planning phase*

Menggabungkan elemen tahapan analisis dan perencanaan sistem dari *System Development Life Cycle (SDLC)*. Pengguna, manajer dan staff IT berdiskusi dan menyetujui kebutuhan bisnis, cakupan *project*, batasan-batasan serta kebutuhan sistem. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak manajemen, maka tahap ini selesai.

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisa kebutuhan yang diinginkan oleh manajer dalam menentukan cakupan *project*, sistem yang digunakan saat ini, serta kebutuhan sistem. Analisa dilakukan dengan proses wawancara dan survei. Wawancara dilakukan kepada manajer PT. X . *Data* pertanyaan dan hasil wawancara dapat dilihat pada bagian lampiran.

2. *User design phase*

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisa yang merepresentasikan proses sistem, input, dan output. Tahap ini dilakukan secara interaktif yang dapat membantu dalam pemahaman akan gambaran sistem seperti apa yang akan memenuhi kriteria kebutuhan dari tahap sebelumnya.

3. *Construction phase*

Tahapan ini memfokuskan pada pengembangan aplikasi dan *program* yang menyerupai SDLC. Namun pada RAD, pengguna tetap ikut dalam pengembangan serta dapat memberikan saran atau perubahan sesuai dengan proses pengembangan yang berjalan.

Fase ini memiliki aktivitas pekerjaan seperti *programming*, pengembangan aplikasi, *coding*, integrasi bagian, serta *testing* sistem. Walaupun penulis tidak merancang aplikasi, namun perancangan proses transformasi dan analisis data tetap menjadi bagian dari fase implementasi *business intelligence* pada penelitian skripsi ini.

4. *Cutover phase*

Fase terakhir dari implementasi pengembangan aplikasi secara cepat. Termasuk di dalamnya konversi *data*, *testing*, perubahan dan penyesuaian terhadap sistem baru, dan pemberian *training* kepada *user*.

Pada tahap ini penulis mengimplementasikan *prototype* dari *tool Pentaho* ke komputer personal yang digunakan oleh jajaran direksi dan manajer perusahaan.

3.3. Cara Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan bertemu manajer dari PT. X untuk mendapatkan gambaran mengenai proses bisnis yang sedang berjalan saat ini. Kemudian, mengumpulkan informasi yang terkait dengan rutinitas dan perilaku pelanggan. Wawancara ini diharapkan dapat menghasilkan informasi mengenai hal-hal apa saja yang diinginkan pelanggan bila datang ke kafe / restoran.

2. Pengumpulan *data* penjualan

Proses pengumpulan dilakukan dengan menginput data dari laporan penjualan per minggu yang disiapkan oleh manajer toko. Jumlah pelanggan yang datang sangat berpengaruh pada penjualan. Selain itu, hal ini juga dilakukan untuk mengetahui karakteristik dan perilaku pelanggan ketika hendak berkunjung ke sebuah kafe, apa yang diinginkan oleh pelanggan tersebut, alasan memilih untuk datang berkunjung lagi ke tempat yang sama.

Hal tersebut yang bisa membuat para manajer mendapatkan sebuah *insight*. *Insight* merupakan sebuah kebenaran yang ada pada diri konsumen. *Insight* berasal dari kebenaran yang ada pada konsumen agar konsumen merasa dekat dengan produk yang ditawarkan karena sesuai dengan keinginan konsumen.

3.4. Cara Pengambilan Sampel

Cara yang digunakan untuk mengambil sampel oleh penulis ialah *Purposive Sampling*. Penarikan sampel secara purposif merupakan cara penarikan sampel yang dilakukan dengan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan penulis. Sampel yang digunakan adalah *data* penjualan yang masuk dan hasil pengamatan di lapangan. Contoh kriteria spesifik yang ditetapkan penulis seperti jenis pekerjaan (pelajar atau mahasiswa, karyawan, dosen), usia, jenis kelamin.

3.5. Cara Analisis Data

Cara yang digunakan penulis untuk menganalisis *data* ialah dengan melakukan pengamatan pada *data* penjualan per periode dan berdasarkan struktur penjualan serta analisis secara deskriptif. *Data* kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk grafik / *chart* sehingga presentase *data* yang diperoleh dapat terlihat dan dapat diuraikan secara deskriptif.

Setelah hasil wawancara dianalisis dan diolah, penulis akan membuat sebuah kesimpulan yang dijelaskan secara lisan.