

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Objek penelitian

Objek yang diteliti dari penelitian ini dilakukan di 9 startup yang dimana *HR* atau *Project manager* dari sebuah *Startup* dapat mengenali anggotanya dengan melakukan *assesment* kepribadian yang menggunakan indikator dari *MBTI*. Dengan mengenali *personality* seseorang secara tepat dengan *assesment* kepribadian ini, *HR* atau *Project manager Startup* ini dapat membuat *Teamwork* yang baik dan akan memotivasi pekerjanya untuk bekerja lebih nyaman dan *enjoy* dan akan lebih produktif.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Metode Pengembangan Sistem

Tabel 3.1 Perbandingan Metode WATERFALL, RAD, Prototype [17]

	<i>Waterfall</i>	<i>RAD</i>	<i>Prototype</i>
Kelebihan	- Pada <i>waterfall</i> tahapan pemrosesannya itu tetap, mudah untuk di aplikasikan. - <i>Waterfall</i> sangat cocok untuk produk (<i>system /program</i>) yang sudah memiliki kebutuhan yang pasti. - Metode <i>waterfall</i> biasanya menghasilkan hasil yang sempurna.	- Metode <i>RAD</i> memiliki kelebihan lebih efektif dari metode <i>waterfall</i> dan sequential linear dalam memenuhi kebutuhan yang diminta oleh <i>user</i>. - Metode <i>RAD</i> sangat cocok untuk dilakukan dalam pengerjaan sebuah proyek yang memiliki deadline waktu yang singkat.	- Metode <i>Prototype</i> memiliki keunggulan dalam hal kebutuhan <i>user</i> yang dapat mudah di wujudkan. - Metode <i>Prototype</i> dapat mempersingkat waktu pengerjaan. - Metode <i>Prototype</i> hemat biaya. - Metode <i>Prototype</i> implementasinya lebih mudah di laksanakan.

	<i>Waterfall</i>	<i>RAD</i>	<i>Prototype</i>
Kelebihan		- Metode <i>RAD</i> sangat fleksibel dalam hal penggantian kebutuhan mendadak oleh <i>user</i> karena pengerjaan <i>RAD</i> memiliki siklus berulang jadi tidak akan mengganggu proses <i>RAD</i>.	

	<i>Waterfall</i>	<i>RAD</i>	<i>Prototype</i>
Kekurangan	- Projek dari <i>waterfall</i> sebenarnya jarang mengikuti alur yang sudah di tentukan di awal, pengerjaanya sering berantakan. - Pembagian pada metode <i>waterfall</i> di saat pengerjaan tidak fleksibel karena komitmen harus dilakukan pada.	- Metode <i>RAD</i> harus memiliki komitmen di awal oleh <i>user</i> terhadap kebutuhan yang di minta agar tidak mempengaruhi masa waktu pengerjaan yang pendek, kalau tidak ada komitmen di awal projek <i>RAD</i> dapat gagal. - Metode <i>RAD</i> hanya sangat cocok untuk projek yang membuat aplikasinya.	- Proses analisisnya dan perancanganya terlalu singkat. - Metode ini tidak fleksibel. - Hasilnya hanya berupa <i>Prototype</i> bukan aplikasi yang sempurna.

Berdasarkan tabel perbandingan di atas antara metode *waterfall*, *RAD*, *Prototype*, saya memilih metode *RAD* dalam penerapan sistem yang akan di buat. Alasan memilih menggunakan metode *RAD* karena dalam pembuatan sistem ini karena beberapa *step* dapat di lakukan bersamaan (*System design* dan *Development*). Jadi sangat cocok di lakukan dengan waktu yang singkat. Dan berikut adalah step dari *RAD*:

a. *Requirements planning*

Jadi di tahap ini sangatlah penting karena menentukan sekali keberhasilan dari suatu projek. Di tahap ini akan melakukan perencanaan pembuatan aplikasi penentuan kepribadian menggunakan indikator dari *MBTI* lalu membuat saran untuk pembuatan team buildingnya

b. *Design System*

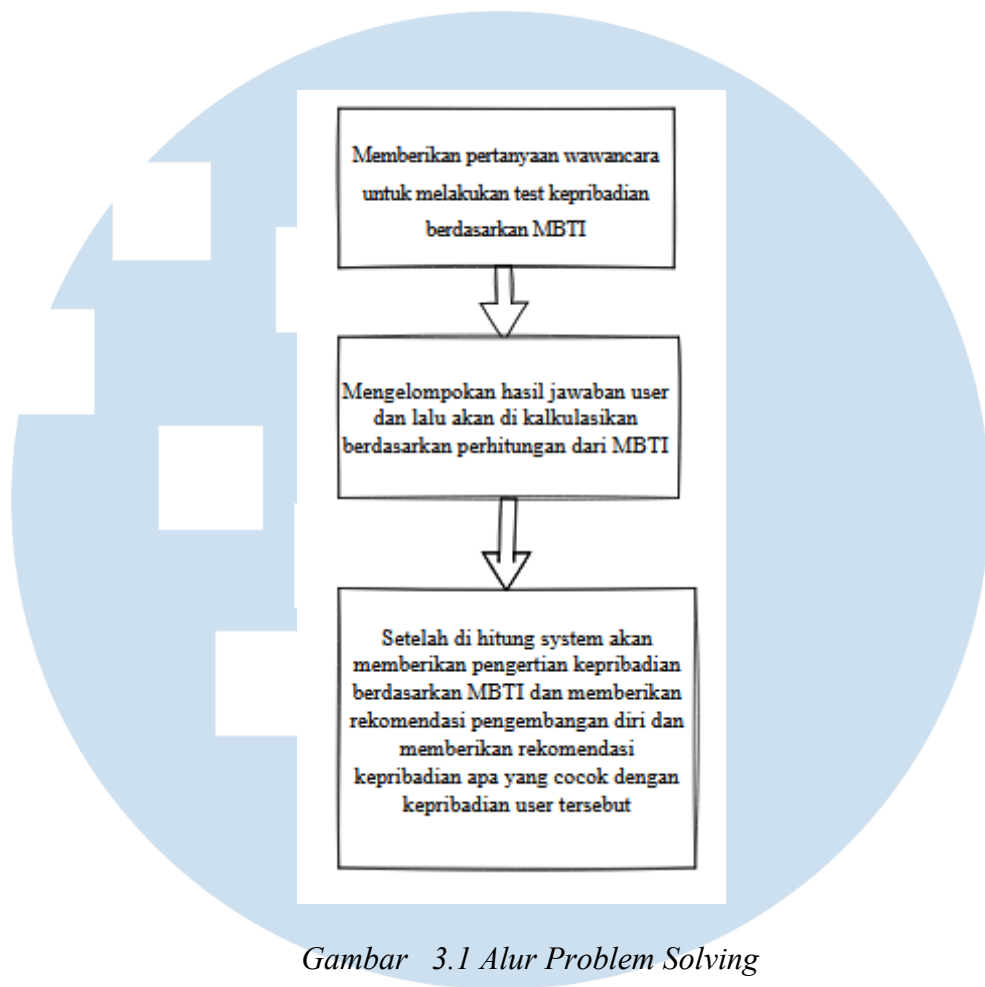
Di tahap ini akan di lakukan pembuatan atau perancangan *usecase* diagram, *activity* diagram, dan *class* diagram yang akan langsung di perlihatkan untuk mengetahui apakah sudah sesuai apa belum dengan kemauan *user* itu sendiri.

c. *Implementation*

Di tahap ini akan mulai mengerjakan aplikasi *Mobile* menggunakan tools android studio dengan bahasa pemograman java yang sesuai dengan semua case yang telah di setuju *user* di tahap *user design*. Dan juga akan di lakukan uji coba atau *testing* terhadap aplikasi penentu kepribadian berdasarkan *MBTI* dan rekomendasi untuk membentuk sebuah team yang baik. Testing akan di lakukan oleh beberapa *HR* atau *Project manager* maupun karyawan dari *Startup* itu sendiri, dan setelah itu akan dilakukan perbaikan dan akan diulang terus menerus hingga kemauan *user* terpenuhi.

3.2.2 *Problem Solving*

Penelitian yang dilakukan melakukan *test* kepribadian sesuai dari pertanyaan – pertanyaan yang akan di berikan kepada *user* dan setelah hasil kepribadiannya sudah di ketahui akan memberikan pengertian dari kepribadian tersebut dan akan memberikan rekomendasi cara memperlakukan sesuai kepribadian tersebut. dan berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan:



Gambar 3.1 Alur Problem Solving

3.3 Variabel penelitian

Dalam penelitian ini, variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel adalah:

- Independen = indikator kepribadian dari *MBTI* (INTJ, INTP, ENTJ, ENTP, INFJ, INFP, ENFP, ENFJ, ISTJ, ISFJ, ESFJ, ESTJ, ISTP, ISFP, ESTP, ESFP).
- dependen = *INTROVERT*, *EKSTROVERT*, *SENSING*, *INTUITION*, *FEELING*, *THINKING*, *JUDGING*, *PERCEIVING*.

3.4 Teknik Pengumpulan data

Data yang di peroleh di dalam penelitian ini di dapatkan dengan cara:

- *Studi Pustaka*
Pengambilan data di lakukan dengan mengobservasi dari beberapa sumber yang berkaitan dengan penelitian ini, contohnya seperti buku, artikel atau jurnal yang berkaitan.
- *Interview*
Penulis mengikuti workshop dan melakukan interview terhadap Ibu Nuniek Tirta Sari sebagai expert *MBTI* itu sendiri.

3.5 Teknik pengambilan sample

Dalam penelitian ini menggunakan Teknik pengambilan sampel acak sederhana atau simple random sampling yang mengambil 44 responden secara acak dari 9 startup. Responden dalam penelitian ini merupakan *HR*, ketua tim atau sebuah divisi maupun karyawan.

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA