

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

3.1.1 Profil Toko Thrifting ReyBarbek

Dalam penelitian ini Toko penjualan pakaian bekas ReyBarbek menjadi objek penelitian yang dipilih. Toko penjualan pakaian bekas ReyBarbek atau *Thrifting Store* ReyBarbek yang berlokasi di Pamulang merupakan sebuah usaha kecil perseorangan yang berdiri tahun 2021. Seperti pada umumnya usaha penjualan pakaian, toko ReyBarbek juga menjual berbagai macam pakaian seperti *t-shirt*, *crewneck*, *hoodie*, *short pants*, *long pants*, dan sebagainya dengan berbagai merk ternama yang beragam. Perbedaan dari toko ReyBarbek dan usaha penjualan pakaian pada umumnya adalah toko ReyBarbek hanya menjual pakaian bekas yang didapatkan langsung dari distributor yang telah dipilih sebelumnya.

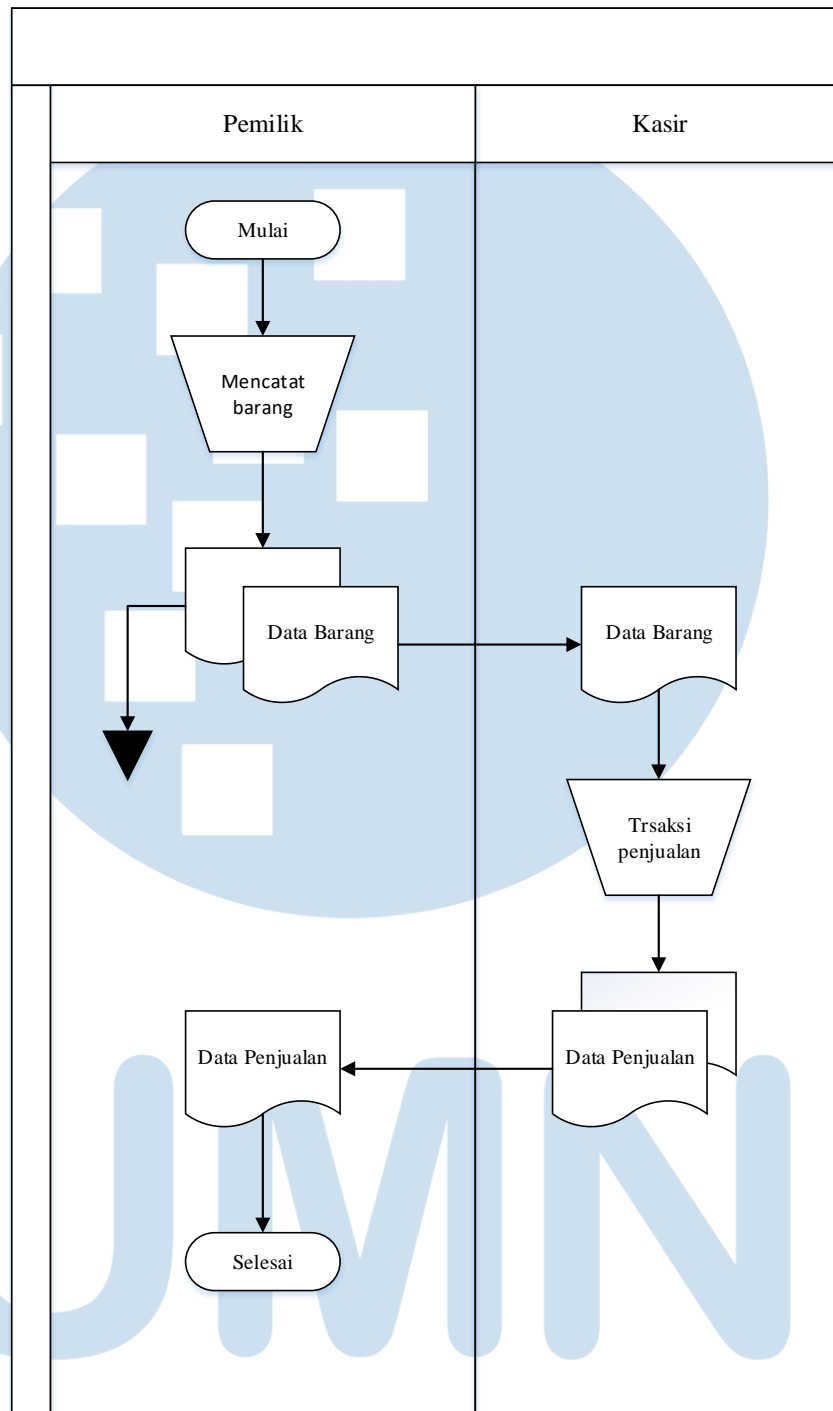
3.1.2 Visi dan Misi Toko Thrifting ReyBarbek

Didirikannya *Thrifting ReyBarbek* ini tidak terlepas dari visi dan misi yang telah disusun, adapun Visi dari perusahaan ini adalah “Menjadi toko *thrifting store* "ReyBarbek" yang dapat menjadikan customer memiliki fashion yang kece tanpa harus merogoh budget yang mahal”, sedangkan misi dari perusahaan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjungjung tinggi kepuasan pelanggan
2. Selalu menyediakan pakaian dengan trend yang berjalan saat ini
3. Menyediakan pakaian dengan brand berkkelas dengan harga murah
4. Menjadi tempat usaha yang dapat menginspirasi orang lain.

3.1.3 Proses Bisnis Berjalan Toko Thrifting ReyBarbek

Adapun proses bisnis yang berjalan pada Toko ReyBarbek adalah sebagai berikut:

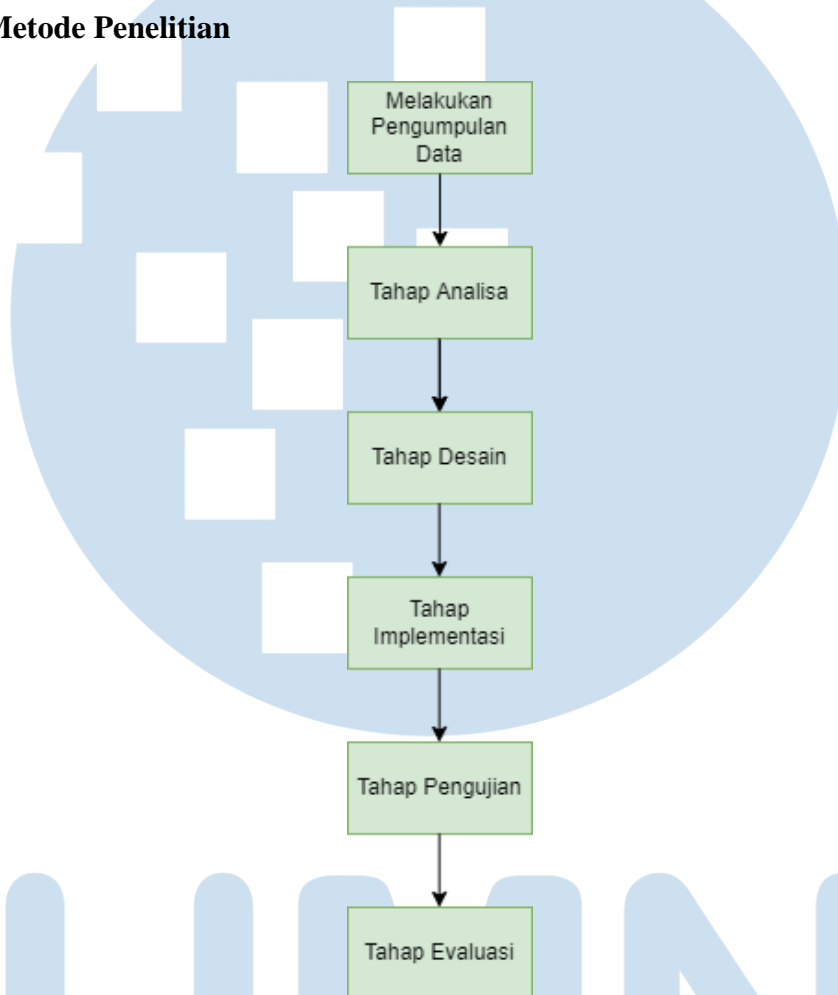


Gambar 3. 1 Proses Bisnis Berjalan Toko ReyBarbek

Gambar 3.1 menjelaskan bagaimana proses bisnis yang berjalan pada toko ReyBarbek yang diawali dengan pemilik toko melakukan pencatatan barang yang masuk, setelah pencatatan barang telah dilakukan terdapat hasil yang didapatkan yaitu data barang. Kemudian data pencatatan dikirim ke bagian kasir dan disimpan sebagai arsip. Kemudian data barang yang didapat

oleh kasir selanjutnya dapat digunakan untuk melakukan pencatatan transaksi yang menghasilkan data penjualan. Langkah terakhir adalah data penjualan yang didapat kemudian diserahkan kepada pemilik toko.

3.2 Metode Penelitian



Gambar 3. 2 Tahapan Metode Penelitian

Gambar 3.2 merupakan tahapan dalam metode penelitian yang dilakukan. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai tahap metode penelitian, yaitu:

1. Melakukan Pengumpulan Data

- Tahapan: Pengumpulan data
- Input: Melakukan wawancara dengan pemilik toko.
- Proses: Mencatat wawancara
- Output: Kebutuhan pengguna

2. Tahap Analisa

- Tahapan: Melakukan analisa

- Input: Kebutuhan pengguna
 - Proses: Menganalisa untuk mengetahui apa saja yang harus ada dalam sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna
 - Output: Daftar menu
3. Tahap Desain
- Tahapan: Melakukan desain
 - Input: Daftar Menu
 - Proses: Membuat desain *prototype* yang akan dibangun
 - Output: Tampilan *prototype* yang akan dibangun
4. Tahap Implementasi
- Tahapan: Melakukan implementasi
 - Input: Tampilan *prototype* yang telah dibangun
 - Proses: Melakukan implementasi dengan melakukan coding
 - Output: Program yang telah dibangun
5. Tahap Pengujian
- Tahapan: Melakukan pengujian
 - Input: Program yang telah dibangun
 - Proses: Melakukan pengujian dengan cara melakukan *test* terhadap setiap fungsi yang ada
 - Output: Hasil pengujian
6. Tahap Evaluasi
- Tahapan: Melakukan evaluasi
 - Input: Hasil pengujian
 - Proses: Melakukan evaluasi terhadap hasil pengujian yang dilakukan jika terdapat *error*, maka akan dilakukan perbaikan.
 - Output: Hasil evaluasi

3.2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara dan pengamatan secara langsung. Metode tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari pemilik toko ReyBarbek secara langsung. Berdasarkan hasil informasi dari wawancara yang telah

dilakukan, maka akan dibuatkan sebuah *prototype* pencatatan dan penjualan untuk membantu dalam menjalankan bisnis usahanya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pemilik toko maka di dapat kebutuhan pengguna sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Tabel Kebutuhan Pengguna

No	Kebutuhan Pengguna
1	Pemilik toko menginginkan aplikasi yang dapat menginput barang
2	Sistem bisa menginput kategori berdasarkan barang
3	Sistem dapat merekap hasil penjualan barang
4	Sistem dapat mencatat transaksi penjualan barang

3.2.1.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai referensi mulai dari buku, internet, jurnal, atau artikel yang relevan untuk digunakan dalam membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi pada saat penelitian berlangsung dan menemukan metode yang tepat untuk pengembangan sistem. Metode *prototyping* menjadi pilihan dalam penelitian ini.

3.2.1.2 Observasi atau Survei Langsung

Metode penelitian wawancara dengan pemilik toko yaitu Reyhan Nico Fernaldy dan pengamatan secara langsung pada toko ReyBarbek menjadi pilihan dalam penelitian ini. Metode tersebut digunakan untuk mengetahui situasi, kondisi, dan kebutuhan yang kedepannya akan dilakukan pengembangan sistem pada toko ReyBarbek.

3.2.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam melakukan pengembangan sistem terdapat beberapa model yang dapat digunakan yaitu model *Waterfall* dan *Prototyping*. Model *waterfall* memiliki tahapan proses yang berurutan sehingga sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya, tahap sebelumnya harus sudah dapat

dipastikan selesai tanpa adanya evaluasi ulang [43]. Untuk model *prototyping* pengguna diperbolehkan untuk melihat proses pengembangan sistem berjalan semestinya [43]. Pada dasarnya dalam model *waterfall* dan *prototyping* memiliki kesamaan yaitu kedua model memiliki tahapan proses yang berurutan hingga mencapai tahap akhir [44]. Tetapi untuk metode *prototyping* jika sudah berada pada proses tahap akhir dan menurut pengguna sistem yang dibuat belum sesuai dengan yang dibutuhkan, maka dapat dilakukan evaluasi ulang pada sistem [45].

Setelah mengetahui tentang penjabaran antara metode pengembangan sistem antara model *waterfall* dan *prototyping*. Maka disimpulkan dalam penelitian kali ini akan menggunakan model *prototyping* karena dapat membantu pengguna diperbolehkan untuk melihat bagaimana proses pengembangan sistem berjalan semestinya dan dapat melakukan evaluasi meskipun proses pengembangan sistem sudah mencapai tahap akhir.

Berikut ini merupakan tahapan dalam menggunakan model *prototyping*:

3.2.2.1 Tahap Analisa

Setelah melakukan tahap analisa dengan wawancara dengan pemilik langsung dari toko ReyBarbek dan pengamatan secara langsung di toko ReyBarbek. Hasil yang diperoleh adalah pemilik toko membutuhkan suatu aplikasi pencatatan dan penjualan berbasis *website*.

3.2.2.2 Tahap Desain

Selanjutnya melakukan tahap desain dari informasi yang didapatkan sebelumnya berdasarkan wawancara dan pengamatan secara langsung, pihak pengguna memutuskan untuk menggunakan model *prototyping* sebagai metode pengembangan sistem. Model *prototyping* menjadi pilihan agar pengguna dapat melihat proses dalam pembuatan *prototyping* berjalan. Setelah proses perancangan *prototyping* telah mencapai tahap akhir, pengguna dibutuhkan untuk

memberikan masukan dan saran terhadap perancangan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui *prototyping* yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan dari pengguna. Apabila *prototyping* yang dibangun belum memenuhi kebutuhan dari pengguna, maka akan dilakukan evaluasi sebelum dilakukan pembangunan sistem hingga keinginan pengguna terpenuhi.

3.2.2.3 Tahap Implementasi

Tahap implementasi dapat dimulai ketika perancangan *prototyping* sudah disetujui oleh pihak pengguna. Kemudian akan dimulai pembangunan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP disertai dengan CodeIgniter sebagai *framework* dan MySQL sebagai databasenya.

PHP menjadi alasan dipilih sebagai bahasa pemrograman karena PHP sendiri sangat support dengan sistem berbasis web, dan PHP juga bisa *mutli-platform*, artinya dapat berjalan lancar di berbagai sistem operasi. Sedangkan *Database* MySQL menjadi pilihan karena MySQL dapat terintegrasi dengan baik pada pemrograman PHP.

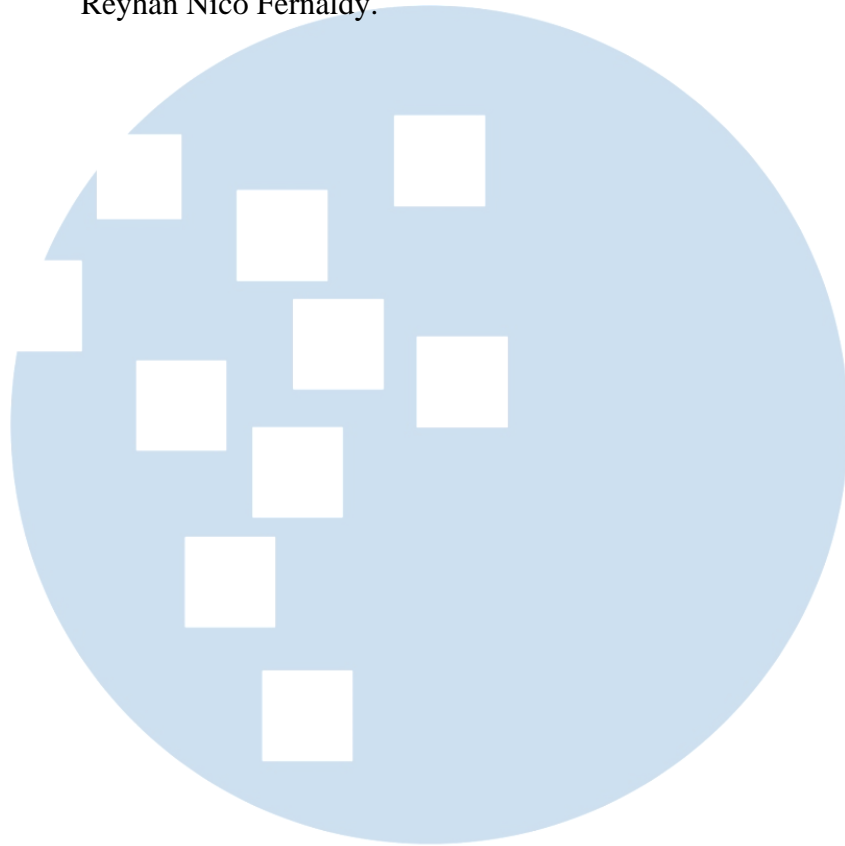
3.2.2.4 Tahap Pengujian

Setelah sistem sudah selesai dibangun, maka pengguna akan melakukan pengujian untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan atau masih ada beberapa fitur yang kurang ataupun fitur yang masih memiliki kesalahan atau *error*. Pada tahapan pengujian ini menggunakan teknik *Black Box Testing*. *Black Box Testing* dipilih karena pada pengujian tersebut dilakukan berdasarkan sudut pandang pengguna, hal itu memudahkan untuk memeriksa jika ada inkonsistensi pada perangkat lunak.

3.2.2.5 Tahap Evaluasi

Pada tahap akhir yaitu tahap evaluasi dimana pada tahapan ini apabila ada fitur yang tidak sesuai ataupun yang *error* maka akan segera dilakukan perbaikan. Tahap evaluasi menggunakan UAT (*User*

Acceptance Test) dilakukan oleh selaku pemilik toko ReyBarbek yaitu Reyhan Nico Fernaldy.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA