

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

3.1.1 Profil Perusahaan

Dalam penyusunan skripsi ini, saya melakukan penelitian secara langsung di lokasi penelitian yaitu Anami Coffee Shop. PT. Anami Bakti Pertiwi merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang kedai kopi di Kota Bogor yang beralamatkan di Jalan Ahmad Yani No. 15 Kecamatan Tanah Sareal.



Gambar 3.1 Logo Perusahaan PT. Anami Bakti Pertiwi

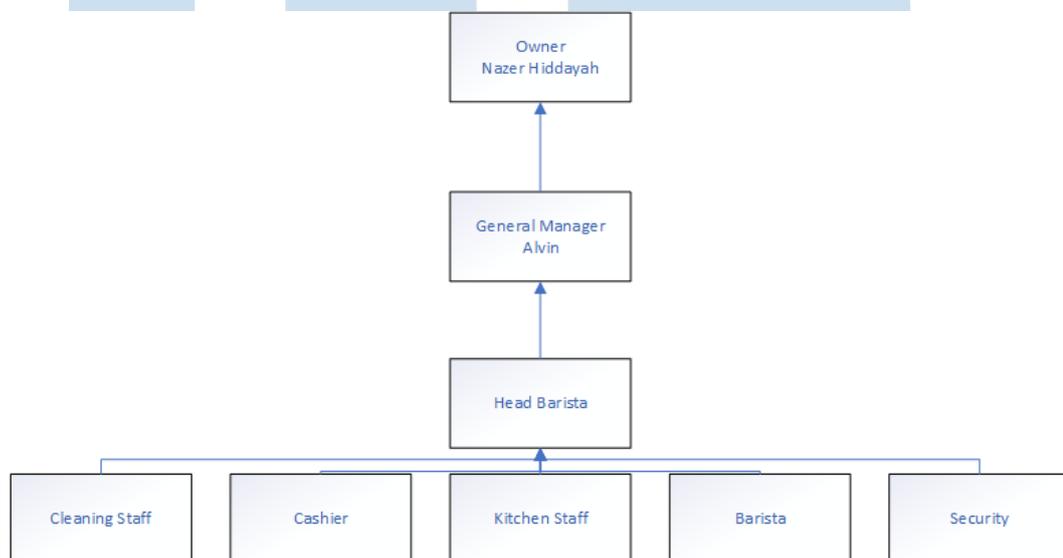
PT. Anami Bakti Pertiwi berdiri sejak tahun 2021 oleh tiga orang, secara Umum PT. Anami Bakti Pertiwi adalah perusahaan yang bergerak dibidang kedai kopi dengan nama lain Anami Coffee Shop. Kedai kopi adalah tempat dimana orang bisa datang untuk menikmati segelas kopi dan berbagai minuman lainnya. Selain menawarkan berbagai jenis kopi, kedai kopi juga sering menyediakan makanan ringan atau dessert. Selain itu, kedai kopi menjadi tempat favorit Sebagian banyak orang untuk berkumpul dan menghabiskan waktunya.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengimplementasi sistem *Enterprise Resource Planning (ERP)* modul *accounting* yang berbasis *website* di PT. Anami Bakti Pertiwi.

3.1.2 Visi dan Misi

Visi dari PT. Anami Bakti Pertiwi adalah menjadi coffee shop pilihan utama yang menawarkan pengalaman menikmati kopi berkualitas, suasana nyaman, dan pelayanan ramah, serta menjadi bagian dari komunitas pecinta kopi di setiap kota.

Misinya adalah menyajikan kopi berkualitas tinggi dari biji pilihan, menciptakan suasana nyaman bagi pelanggan, dan memberikan pelayanan ramah serta profesional.



Gambar 3.2 Struktur Organisasi PT. Anami Bakti Pertiwi

3.1.3 Struktur organisasi

Struktur organisasi coffee shop yang ditampilkan pada Gambar 3.2 di atas menunjukkan hierarki yang terstruktur dengan jelas, di mana *Owner* memegang tanggung jawab tertinggi dalam pengambilan keputusan strategis dan pengawasan keseluruhan operasional perusahaan. Di bawahnya, *Manager* bertanggung jawab mengelola kegiatan operasional harian dan memastikan semua fungsi berjalan sesuai dengan tujuan bisnis. *Head Barista* memimpin tim *barista* serta memastikan kualitas produk dan pelayanan tetap terjaga. Di level operasional, terdapat *Cleaning Staff* yang menjaga kebersihan, *Cashier* yang menangani transaksi keuangan, *Kitchen Staff* yang menyiapkan makanan, dan *Barista* yang menyajikan minuman. Selain itu, *Security* berperan dalam

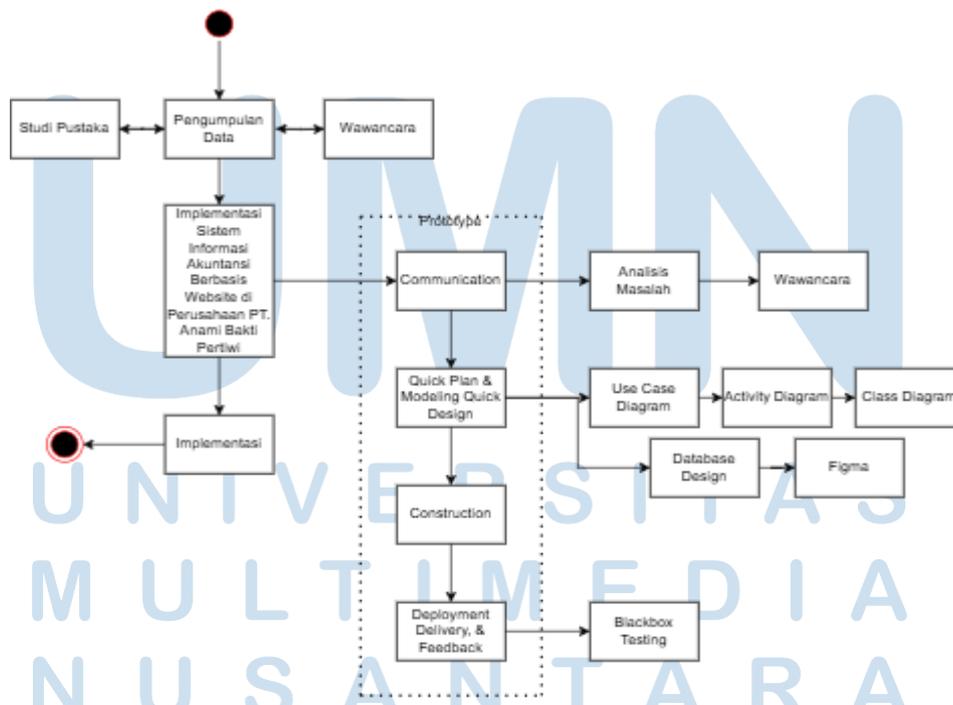
menjaga keamanan *coffee shop*. Struktur ini dirancang agar setiap fungsi dalam perusahaan dapat berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan tugas dan tanggung jawab masing-masing.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pemilihan metode kualitatif didasarkan pada sifatnya yang lebih mendalam dan mampu memfasilitasi penggalian informasi serta perancangan sistem. Informasi dikumpulkan melalui wawancara dengan karyawan perusahaan. Data yang diperoleh akan digunakan untuk merancang sistem yang sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan perusahaan. Selain itu, metode kualitatif dipilih karena objek penelitian ini tidak berupa angka atau data statistik yang biasanya lebih cocok dianalisis dengan metode kuantitatif.

3.2.1 Alur Penelitian

Alur penelitian yang akan diterapkan dalam studi ini didasarkan pada perbandingan dua metode yang paling sering digunakan dalam perancangan sistem informasi berbasis *web*, yaitu *SDLC Prototype* dan *RAD*.



Gambar 3.3 Kerangka Berpikir

Berikut adalah Tabel 3.1 di bawah ini yang menunjukkan perbandingan antara kedua metode tersebut.

Tabel 3. 1 Perbandingan *Prototype* dan *RAD*

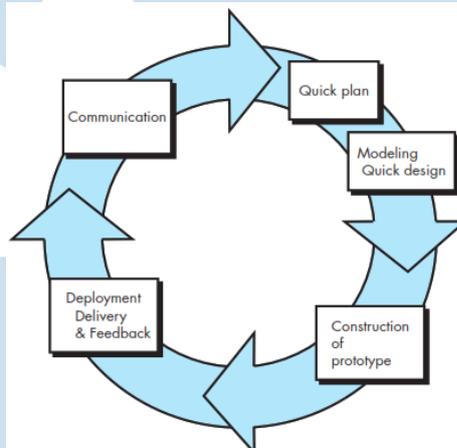
Aspek	<i>Prototype</i>	<i>RAD</i>
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - Menghasilkan model awal yang cepat diuji oleh pengguna untuk memahami kebutuhan dengan lebih baik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan aplikasi lengkap dalam waktu singkat dengan fokus pada fungsionalitas utama.
Pendekatan	<ul style="list-style-type: none"> - Prototipe diperbaiki berdasarkan umpan balik pengguna. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tahapan yang lebih terstruktur: melibatkan kebutuhan pengguna, desain, konstruksi, dan implementasi cepat.
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> - Mempermudah identifikasi kebutuhan pengguna sejak tahap awal. - Mengurangi risiko kesalahan karena perubahan dapat dilakukan di tengah proses pengembangan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cocok untuk proyek yang membutuhkan waktu cepat. - Fokus pada aplikasi yang berfungsi penuh dan dapat langsung diimplementasikan.
Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> - Membutuhkan waktu lebih lama karena ada tahap pembuatan prototipe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak cocok jika kebutuhan pengguna tidak jelas sejak awal.
Kebutuhan Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> - Sangat fleksibel untuk kebutuhan pengguna yang sering berubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lebih cocok untuk kebutuhan yang sudah jelas sejak awal.

Aspek	<i>Prototype</i>	<i>RAD</i>
Efisiensi Waktu	- Proses iteratif dapat memperpanjang waktu pengembangan.	- Lebih efisien untuk proyek dengan tenggat waktu ketat.

Dari tabel 3.1 di atas yang lebih cocok digunakan untuk penelitian ini adalah *prototype*, karena pengguna dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan prototipe, sehingga lebih mudah untuk menyampaikan kebutuhan dan ekspektasi secara jelas. Dengan memvisualisasikan desain dan fungsionalitas *website* melalui prototipe, risiko kesalahan atau ketidakpuasan pengguna terhadap produk akhir dapat diminimalisir.

Berikut adalah alur penelitian berdasarkan metode *prototype*:

1. *Communication*



Gambar 3.4 Metode *Prototyping*

Pada tahap pertama, komunikasi antara tim pengembang dan pengguna dilakukan untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Pengguna atau pemangku kepentingan utama menjadi sumber informasi untuk menentukan masalah yang ada serta fungsi-fungsi yang diharapkan dari sistem baru. Komunikasi ini dapat dilakukan melalui wawancara, survei, atau diskusi kelompok. Tujuan utama dari tahap ini adalah memastikan bahwa pengembang memiliki pemahaman yang jelas

tentang harapan pengguna, sehingga sistem yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mereka. Tahap ini sangat penting untuk menghindari kesalahpahaman dalam proses pengembangan selanjutnya.

2. *Quick Plan and Modeling Quick Design*

Setelah kebutuhan sistem teridentifikasi, tim pengembang melakukan perencanaan cepat dan pemodelan awal. Proses ini mencakup pembuatan desain sederhana yang menggambarkan struktur dasar dari sistem yang akan dikembangkan. Desain ini biasanya berupa *wireframe* atau *mockup* yang menggambarkan tampilan serta alur utama sistem. Pada tahap ini, pengembang dan pengguna dapat berdiskusi kembali untuk memvalidasi desain awal sebelum masuk ke tahap pengembangan lebih lanjut. Tahap ini penting untuk memberikan gambaran umum tentang bagaimana sistem akan berfungsi dan memastikan bahwa desain sesuai dengan ekspektasi pengguna.

3. *Construction of Prototyping*

Tahap ini merupakan tahap pembangunan prototipe awal dari sistem yang telah dirancang. Tim pengembang mulai mengembangkan prototipe dengan menerapkan fitur-fitur dasar yang diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Prototipe ini belum menjadi produk final, tetapi cukup untuk mengilustrasikan fungsi utama dan alur kerja sistem. Selama tahap ini, pengguna sering kali dilibatkan untuk memberikan umpan balik secara langsung, sehingga pengembang dapat memastikan bahwa prototipe berjalan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Tahap ini memungkinkan adanya penyesuaian dan perbaikan sebelum sistem dikembangkan lebih lanjut.

4. *Deployment Delivery and Feedback*

Pada tahap akhir, prototipe yang sudah dikembangkan diimplementasikan dan diuji oleh pengguna menggunakan metode *Blackbox Testing*. Umpan balik dari pengguna sangat penting pada tahap ini, karena masukan tersebut akan digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sistem. Proses pengujian ini memastikan bahwa semua fitur yang dikembangkan

berjalan dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Setelah uji coba selesai, tim pengembang melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik tersebut, dan sistem disiapkan untuk implementasi secara penuh. Tahap ini merupakan siklus yang berulang hingga sistem benar-benar siap digunakan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian ini. Riset Manajemen Akuntansi Perusahaan bergantung pada wawancara untuk memperoleh informasi khusus perusahaan dari karyawan perusahaan, seperti yang ada di PT. Anami Bakti Pertiwi tentang keuangan pada perusahaan tersebut. Hal ini dilakukan agar masalah dapat diperbaiki dan terus sejalan dengan kebutuhan bisnis. Kegiatan wawancara dilakukan pada tanggal 20 Februari 2024 menggunakan platform *LINE* pada pukul 14.30 dengan Bapak Alvin selaku Manager.

3.3.2 Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari jurnal-jurnal tentang analisis dan desain sistem, *Accounting Management* modul, dan pemrograman yang mendukung subjek yang akan dieksplorasi dalam penelitian ini.

3.4 Tools

Proses pembuatan sistem aplikasi berbasis web ini, hardware yang digunakan oleh adalah *PC Desktop* yang dapat digunakan sebagai *minimal requirements* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. CPU : *Intel Core i5 – 12400F*

2. RAM : *16GB DDR4 3200MHz*

3. GPU : *AMD Radeon 6700 XT 12GB*

4. OS : *Windows 11 64-Bit*

5. Storage : 1TB SSD NVMe M.2 + 3TB HDD Seagate

Untuk software yang dipakai dalam membuat sistem aplikasi berbasis web antara lain:

1. *XAMPP*, digunakan sebagai server lokal yang menyediakan lingkungan pengembangan berbasis PHP dan MySQL. Dengan XAMPP, penulis dapat mengelola database dan menjalankan aplikasi secara offline sebelum diimplementasikan ke server produksi.

2. *Visual Studio Code*, editor teks yang digunakan untuk menulis dan mengedit kode program. Perangkat lunak ini dipilih karena mendukung berbagai ekstensi yang mempermudah proses debugging dan pengembangan.

3. *Google Chrome*, digunakan untuk menguji aplikasi dalam berbagai kondisi browser. Dengan Google Chrome, pengujian dapat dilakukan untuk memastikan kompatibilitas dan responsivitas sistem.

