



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

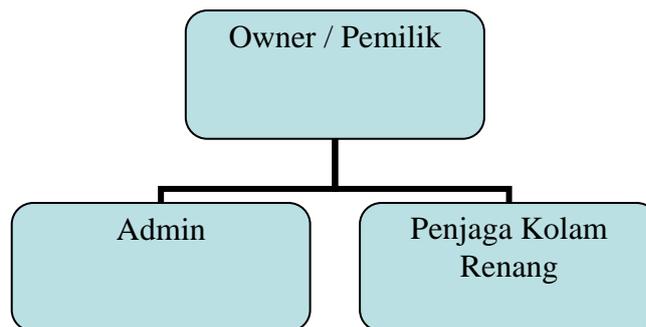
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Perusahaan

RCB *Water Park* merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di dalam bidang pariwisata kolam renang yang berada di Desa Cikopomayak, Jasinga, Bogor, Jawa Barat 16670.

3.2 Struktur Organisasi

Sebuah perusahaan/organisasi pasti memiliki sebuah struktur organisasi, karena dengan memiliki struktur maka kegiatan operasi akan berjalan lancar dan mudah. Berikut adalah struktur organisasi pada RCB *Water Park*:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

1. Pemilik/*Owner*

Tugas dan wewenang Pemilik/*Owner* sebagai berikut :

- a. Pemimpin tertinggi yang menetapkan langkah-langkah pokok dalam melaksanakan kebijakan di RCB *Water Park*.
- b. Memiliki wewenang sebagai pengambilan keputusan setiap kegiatan di RCB *Water Park*.
- c. Menerima dan mengevaluasi laporan dari bawahan.

2. Admin

Tugas dan wewenang Admin sebagai berikut:

- a. Menjual tiket masuk kepada pengunjung.
- b. Melakukan pencatatan penjualan tiket.

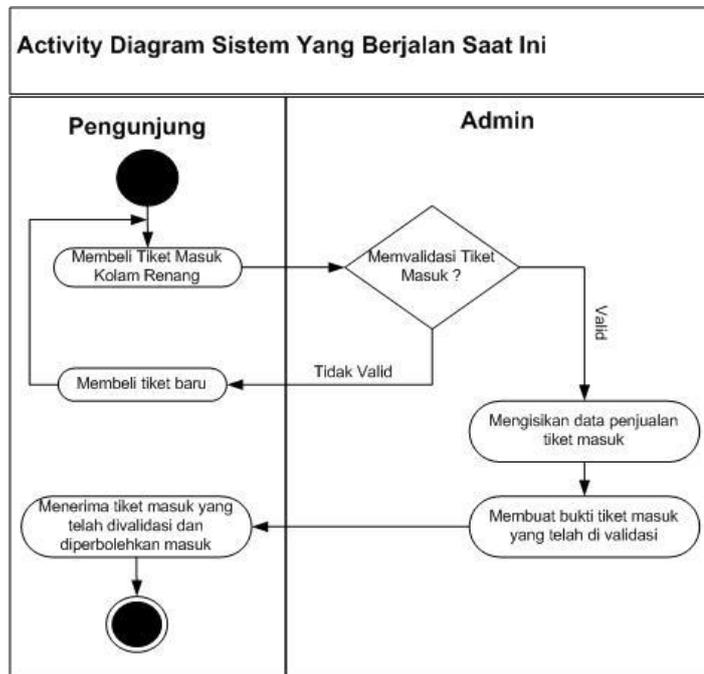
3. Penjaga Kolam Renang

Tugas dan wewenang penjaga kolam renang sebagai berikut:

- a. Menjaga keamanan pengunjung kolam renang.
- b. Menjaga kebersihan kolam renang.

3.3 Business Process Pada Perusahaan Saat Ini

Berikut ini merupakan *Activity Diagram* dari sistem penjualan tiket yang ada di RCB *Water Park* yang saat ini berjalan, dapat dilihat pada gambar 3.2:



Gambar 3.2 *Activity Diagram* Sistem Yang Sedang Berjalan

Keterangan pada *Business Process* diatas yaitu:

1. Pengunjung yang ingin memasuki area RCB *Water Park*, harus membeli tiket masuk kolam renang terlebih dahulu. Setelah itu tiket yang telah dibeli diberikan ke petugas admin, untuk di validasi.
2. Setelah itu petugas admin akan memvalidasi tiket yang telah di beli oleh pengunjung tersebut, Bila tiket yang dibeli tidak lulus validasi, maka pembeli tidak diperbolehkan masuk dan wajib membeli tiket masuk baru, tetapi bila tiket yang dibeli dinyatakan valid, maka pihak admin akan melakukan pengisian data penjualan dan membuat butki tiket masuk yang telah di validasi.

3. Pengunjung yang tiketnya lulus validasi, nanti akan mendapatkan bukti tiket masuk yang telah divalidasi dan selanjutnya pengunjung diperbolehkan masuk ke kolam renang *RCB Water Park*.

3.4 Kendala Sistem Saat Ini

Adapun kendala sistem yang saat ini berjalan di *RCB Water Park*, yaitu sebagai berikut di bawah ini:

1. Pembelian tiket masuk yang dilakukan di *RCB Water Park* masih dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi penumpukan pengunjung di loket pembelian tiket masuk.
2. Belum ada laporan pengunjung ke pihak pengelola *RCB Water Park*
3. Belum ada penyimpanan data pembelian yang aman, sehingga sering terjadi kesalahan dalam perhitungan oleh petugas *RCB Water Park*.

3.5 Metodologi Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan empat tahap siklus pengembangan model RAD (*Rapid Application Development*), yaitu fase perencanaan, fase analisis, fase perancangan, dan fase implementasi. Model RAD digunakan karena aplikasi yang dikembangkan merupakan aplikasi yang sederhana sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam proses pengembangannya.

3.5.1 Fase Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian tujuan aplikasi serta mengidentifikasi kebutuhan informasi yang ditimbulkan dari tujuan tersebut. Adapun tahap perencanaan yang dimaksud yaitu seperti membuat rancangan tampilan program, dan rancangan database

3.5.2 Fase Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis sistem yang saat ini telah berjalan dan analisis sistem yang akan dilakukan pada sistem yang baru. Adapun tahap analisis yang dilakukan yaitu meliputi pembuatan *activity diagram* sistem yang telah berjalan maupun sistem usulan, *use case diagram* sistem usulan, dan *sequence diagram* sistem usulan.

3.5.3 Fase Perancangan

Adapun fase perancangan yang akan dibuat sebagai berikut:

1. Perancangan Proses

Perancangan proses-proses yang akan terjadi di dalam sistem menggunakan diagram UML, yakni dengan membuat beberapa diagram seperti *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Activity Diagram*.

2. Perancangan Basis Data

Perancangan tabel-tabel yang digunakan untuk menyimpan data berupa data admin, data pelanggan, data penjualan, dan data informasi berita mengenai kegiatan di *RCB Water Park* untuk diimplementasikan ke dalam program yang akan dibuat.

3. Perancangan Antarmuka

Antarmuka memberikan fasilitas komunikasi antar pengguna, memberikan beragam fasilitas informasi, dan berbagai keterangan yang bertujuan untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan solusi dari permasalahan yang ada.

3.5.4 Fase Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan program terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan. Pembuatan program aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP Ver 5.4.7 dan MySQL Ver 3.5.2. dan server XAMPP.

Selain itu juga pada tahap ini akan dilakukan sebuah proses sebagai berikut:

1. Pengujian

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat, pada pengujian aplikasi ini peneliti menggunakan pengujian *black-box* yaitu suatu pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (Pressman, 2002:551).

2. Tanggapan Pengguna

Meminta tanggapan pengguna akan sistem yang telah dibuat kemudian melakukan pengevaluasian, sehingga diharapkan sistem yang dibuat dapat sesuai dengan keinginan pengguna.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian skripsi ini yaitu:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi ataupun pengamatan yang dilakukan yaitu di *RCB Water Park*.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara (*Interview*) merupakan proses tanya jawab secara langsung dengan pihak *RCB Water Park*. Teknik wawancara ini digunakan untuk mendapatkan data dan informasi yang berkaitan dengan proses penjualan tiket yang berjalan pada *RCB Water Park*.

Hasil serangkaian tanya jawab dan wawancara pada bagian-bagian yang berhubungan dengan masalah yang terkait, maka dilakukan wawancara kepada.

- 1) Nama dan jabatan: Rio Doni (*Admin RCB Water Park*).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan tersebut, didapatkan informasi mengenai:

- a. Tentang *RCB Water Park*.

Memuat tentang gambaran perusahaan.

- b. Proses penjualan tiket. Yaitu proses yang berkaitan dengan jual beli tiket, dan persyaratan masuk ke kolam renang *RCB Water Park*.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data yang bersumber dari berbagai buku maupun jurnal yang menjadi referensi, pedoman penulisan riset, penelitian, skripsi atau diklat yang menunjang pemecahan permasalahan yang tidak didapatkan dalam penelitian lainnya.

4. Kuesioner

Dalam metode ini akan memberikan sebuah tanya jawab seputar program yang dibuat dan sekaligus memberikan nilai terhadap hasil uji coba dari program yang telah dibuat tersebut.

3.7 Objek Penelitian

Adapun objek penelitian yang dilakukan yaitu proses penjualan tiket yang ada saat ini di RCB *Water Park*, yang berada di Desa Cikopomayak, Jasinga, Bogor, Jawa Barat 16670.

Hasil penelitian yang dilakukan sebagai parameter untuk membuat Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tiket Kolam Renang, yang mana nantinya sistem ini akan diimplementasikan di RCB *Water Park*.