

BAB III

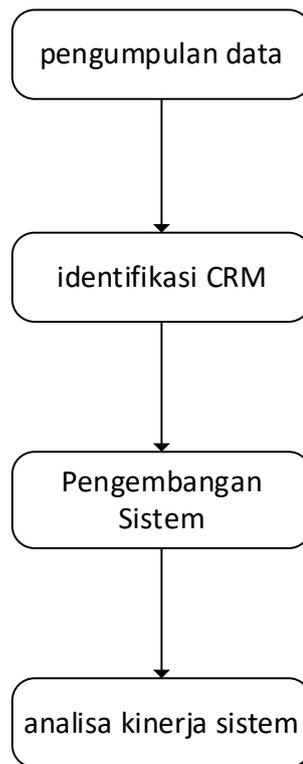
METODELOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Presdir *Coffee and Eatery* yang berlokasi di gerbang utama kawasan wisata, Jl. Situ Gede, Kec. Mangkubumi, Kota. Tasikmalaya, Jawa Barat 46181, Presdir *Coffee and Eatery* ini merupakan perusahaan *food and beverage* yang menyediakan makanan dan minuman seperti *moctail, coffe , freep, Milk shake* dan *Artisan Tea* , makanan ringan dan makanan berat, Presdir *Coffee and Eatery* ini sudah berdiri dari tahun 2021 pada tanggal dan bulan 12 September. Presdir *Coffee and Eatery* ini dipilih dalam penelitian karena terdapat hal-hal yang perlu diteliti dari permasalahan yang ada yaitu penyediaan informasi agar konsumen bisa lebih dekat dan penyediaan reservasi yang masih dilakukan dengan manual.

3.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa tahapan yang digunakan dengan pengumpulan data yang didalamnya terdapat studi literatur, observasi dan wawancara setelah dilakukan pengumpulan data tahap selanjutnya identifikasi CRM , pembangunan sistem dan Analisis kinerja sistem berikut penjelasan tahapan-tahapan pengumpulan data yang digunakan yang tertera pada gambar 3.1 :



Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian

3.2.1 Pengumpulan data

A. Studi Litelatur

Studi litelatur dilakukan dengan mengambil referensi dari buku, jurnal, internet dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian.

B. Observasi

observasi dalam penelitian ini dilakukan langsung di perusahaan sehingga dapat mengetahui sistem kerja yang sedang berjalan.

C. Wawancara

setelah tahapan pengamatan atau observasi wawancara Bersama pihak atau *manager* sekaligus owner Presdir *Coffee and Eatery* dilakukan

sesi tanya jawab sehingga mengetahui apa saja yang sedang dibutuhkan dan bagaimana keinginan pihak Presdir *Coffee and Eatery*.

3.2.2 Identifikasi CRM (*Customer Relationship Management*)

Data yang diperlukan pada penelitian ini berupa data yang akan ditampilkan pada sistem informasi yang akan dibangun seperti macam-macam produk, informasi yang akan disajikan, nama crew yang bekerja diperusahaan, dan semua yang diperlukan untuk pembangunan sistem, fitur reservasi dan sistem informasi dengan mengimplementasikan CRM (*Customer Relationship Management*).

3.2.3 Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam pembangunan sistem informasi Presdir *Coffee and Eatery* dengan menggunakan metode *agile*, kerangka kerja metode *agile* dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3. 2 Tahapan Metode Agile
(source : halloedukasi.com)

Pengembangan pada sistem informasi Presdir *Coffee and Eatery* dengan menggunakan metode *agile* yang dirumuskan pada tahun 2001 ini merupakan

metode yang baik untuk digunakan dalam pengembangan sistem informasi, berikut ini merupakan 6 tahapan dalam metode *agile* sebagai berikut :

1. *Plan* (Perencanaan)

Dalam tahap ini dilakukan Langkah pembangunan sistem informasi dan juga pihak perusahaan merancang apa saja yang dibutuhkan dalam suatu perangkat lunak, pada tahapan ini pihak Presdir *Coffee and Eatery* meminta untuk dibangun aplikasi sistem informasi yang dapat memudahkan untuk memberikan informasi untuk konsumen dengan fitur reservasi yang mudah di gunakan (*user friendly*).

2. Implementasi

Dari hasil perencanaan dengan pihak Presdir *Coffee and Eatery* didapatkan sistem informasi yang ingin di bangun seputar Presdir *Coffee and Eatery* yang berisikan sejarah, list makanan dan minuman yang tersedia , serta informasi – informasi seputar kopi yang *uptodate* dilengkapi dengan fitur reservasi untuk konsumen yang ingin reservasi, selain fitur reservasi pihak Presdir *Coffee and Eatery* ingin mencantumkan nama-nama *barista* dan *bartender* yang bekerja sehingga konsumen dapat lebih dekat dengan pihak Presdir *Coffee and Eatery*. Setelah disepakati tahapan selanjutnya dilakukan implementasi menggunakan *code editing* VSCode dan menggunakan *FrameWork* CodeIgneter.

3. test perangkat lunak

setelah implementasikan sistem dilakukan *testing* menggunakan *functional testing* dimana dilakukan proses pengujian terhadap fitur yang dibangun seperti halaman *login* untuk *admin* dan lainnya dengan pengujian menggunakan *blackbox*.

4. Dokumentasi

Pada tahapan selanjutnya dilakukan dokumentasi sehingga pengembangan selanjutnya bisa lebih mudah, dilakukan , dokumentasi dilakukan pada struktur *code*, diberikan penamaan *variable*, *consta* , *procedur* dan *function* yang jelas dan menunjukkan fungsinya dengan jelas.

2. *Deployment*

Tahapan selanjutnya *deployment* dimana coding yang sudah disusun dimasukan ke *server* dan distel agar dapat menghasilkan suatu halaman *web* dengan melakukan *host* pada *server* sehingga *web* dapat diakses oleh konsumen, pada sistem informasi yang dibangun bersama pihak Presdir *Coffee and Eatery* menggunakan *web server XAMPP* agar lebih mudah dalam pengoperasian dan dapat dijalankan secara *portable*.

3. pemeliharaan

setelah dibangunnya sistem informasi melalui tahapan-tahapan diatas dilakukan pemeliharaan ditunjukan agar tidak ada lagi *bug* yang mengganggu perangkat lunak.

Agar sistem informasi yang dibangun menggunakan metode *agile* berhasil maka 12 prinsip yang ditetapkan oleh *agile manifesto* ini harus diterapkan yaitu :

1. kepuasan konsumen adalah prioritas utama dengan produk yang berkelanjutan dan menghasilkan software yang cepat dan rutin.
2. Proses agile memanfaatkan perubahan walaupun terlambat dalam pengembangan perangkat lunak. *Agile* memanfaatkan perubahan untuk keuntungan kompetitif *client*.
3. Menghasilkan perangkat lunak yang bekerja secara rutin dari jangka waktu beberapa minggu, beberapa bulan dengan preferensi kepada jangka waktu yang lebih pendek.
4. Bagian bisnis dan *developer software* bekerja sama setiap hari selama proyek berlangsung.
5. Membangun proyek dilingkungan individual yang termotivasi sehingga dapat menyelesaikan proyek dengan baik
6. Metode yang paling efisien dan efektif untuk menyampaikan informasi dari dan dalam pengembang perangkat lunak adalah dengan komunikasi secara langsung
7. Perangkat lunak yang dapat bekerja dengan baik menjadi tolak ukur utama kemajuan proyek
8. Proses *agile* berfokus pada pengembangan berkelanjutan , dukungan yang stabil dari pihak bagian bisnis , pengembang dan pengguna diperlukan untuk menjaga hubungan baik yang berkesinambungan

9. Perhatian yang berkesinambungan terhadap keunggulan teknis dan rancangan yang baik meningkatkan *agility*.
10. Kesederhaan (memaksimalkan sumber daya yang tersedia) adalah hal yang amat penting.
11. Arsitektur, kebutuhan dan rancangan perangkat lunak terbaik muncul dari setiap bagian yang dapat mengorganisir diri sendiri.
12. Secara berkala, bagian pengembang berefleksi bagaimana menjadi lebih efektif, dan mencari cara untuk lebih efektif lagi dan segera melakukannya.

3.2.4 Analisa Kinerja Sistem Informasi

Analisa kinerja pada sistem informasi dilakukan dari hasil pengujian menggunakan *blackbox testing* yang berfokus pada fungsionalitas sistem yang dibangun.

