

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipilih disini yaitu Metode Deskriptif. Metode ini digunakan dengan menggambarkan masalah yang sedang berlangsung pada objek penelitian. Metode ini dipilih karena merupakan metode yang mudah untuk digunakan serta dapat dilakukan observasi agar mendapatkan gambaran secara langsung. Nantinya metode ini akan dikembangkan dengan menggunakan Metode Pengembangan Sistem SDLC Waterfall.

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan pihak *user* yaitu Karang Taruna GMS 12 dilakukan agar dapat mengetahui masalah apa yang terjadi. Tahapan wawancara ini nantinya disimpulkan setelah dilakukannya observasi di lapangan untuk mengetahui lebih jelas masalah yang ada.

2. Observasi

Pada tahap observasi dilakukan pengamatan dalam beberapa kegiatan yang menjadi objek utama seperti proses pencatatan keuangan dan proses simpan pinjam barang.

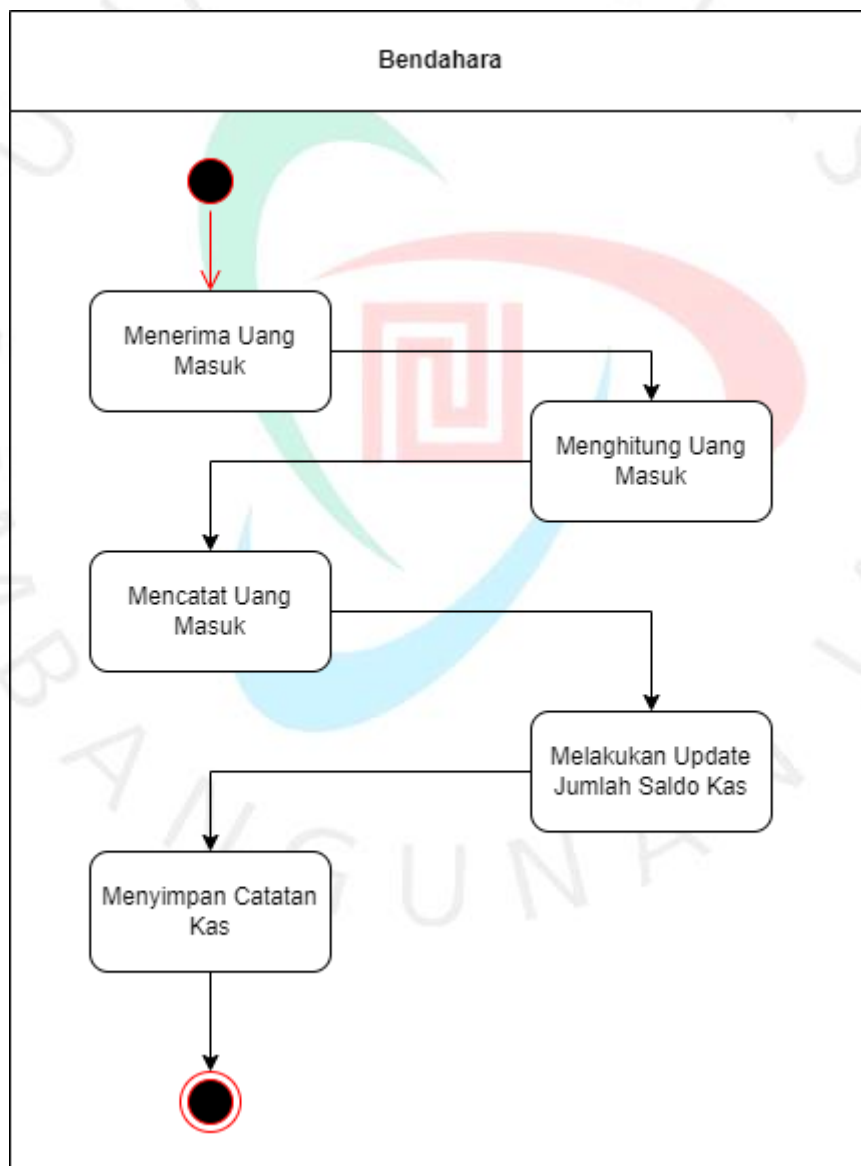
3.2 Objek Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan, objek yang menjadi bahan penelitian yaitu Karang Taruna GMS 12. Terdapat dua masalah yang akan dijadikan bahan dalam pemecahan masalah dalam penelitian yang dilakukan. Yang pertama yaitu masalah dalam pencatatan kas masuk dan keluar sehingga menyebabkan adanya selisih dalam catatan keuangan yang ada. Lalu yang

kedua yaitu aset organisasi yang tidak terdokumentasi dengan baik menyebabkan sering terjadinya kehilangan barang. Sistem peminjaman dan pengembalian barang yang tidak selalu tercatat yang menyebabkan aset tidak diketahui posisinya.

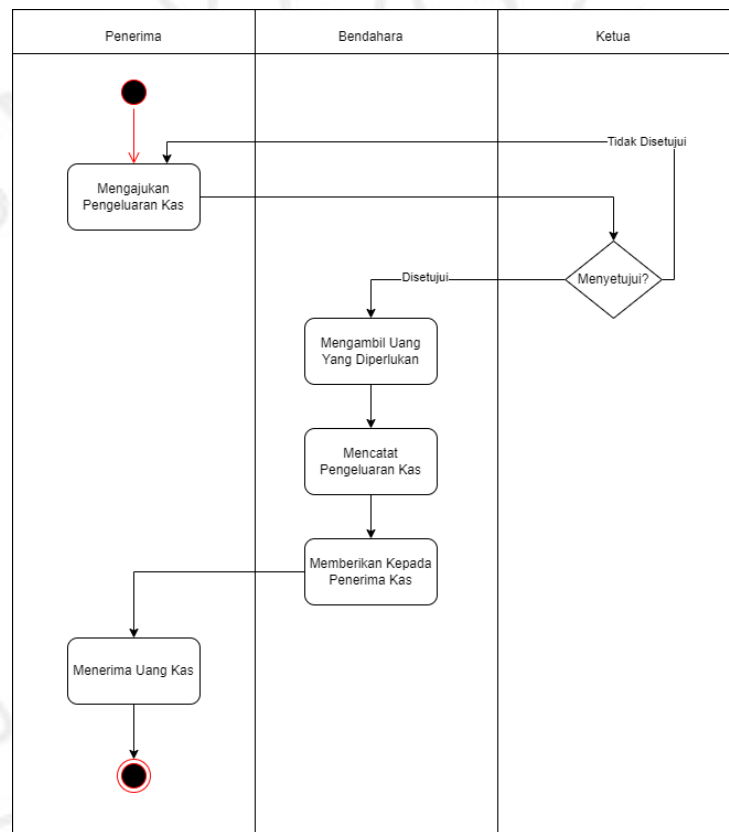
3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis proses bisnis merupakan suatu upaya dalam memahami alurs proses bisnis yang ada dalam suatu organisasi yang dilakukan dalam kesehariannya. Pada penelitian ini, alur proses bisnis yang ada akan digambarkan dalam bentuk *Activity Diagram* agar mudah dipahami.



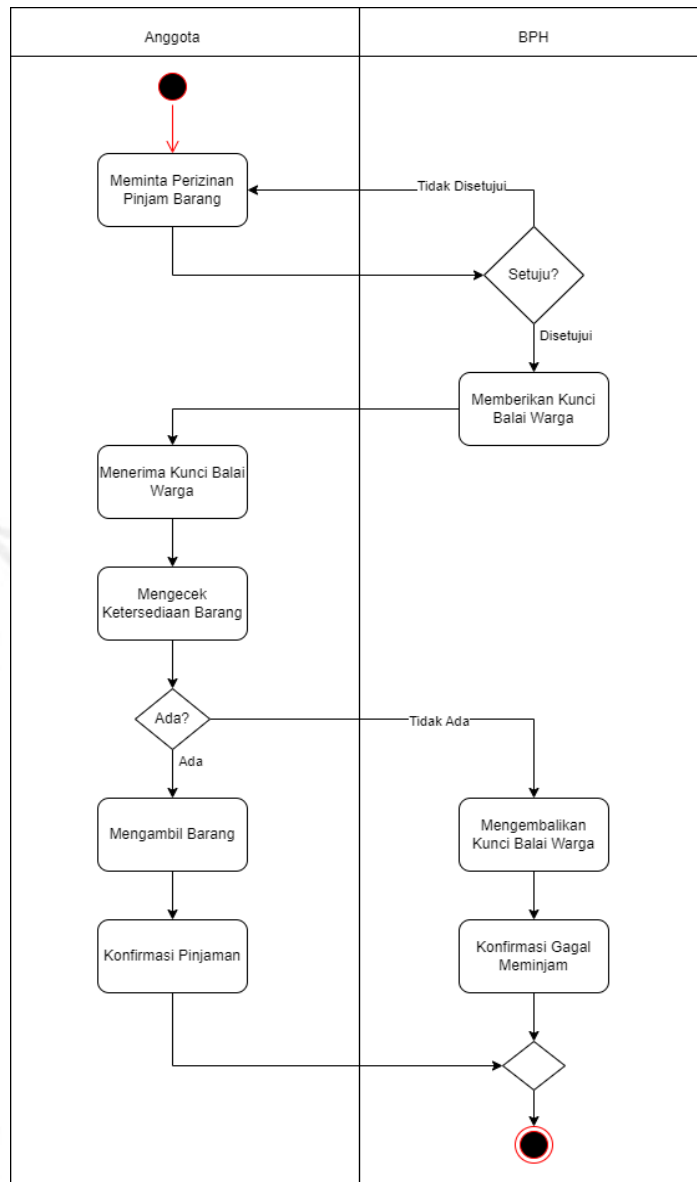
Gambar 3. 1 Activity Diagram Kas Masuk

Pada gambar 3.1, menggambarkan alur proses bisnis dari masuknya uang ke kas Karang Taruna GMS 12. Dari proses bisnis yang digambarkan, tidak adanya transparansi secara langsung terhadap BPH yang lain seperti Ketua, Wakil Ketua dan Sekretaris. Hal ini memicu terjadinya selisih paham apabila terjadi selisih pada saldo atau catatan keuangan yang ada. Sistes *tracking* yang tidak bisa dilihat setiap saat juga yang terkadang membuat BPH yang lain sulit untuk mempertimbangkan keuangan dengan perencanaan kegiatan.



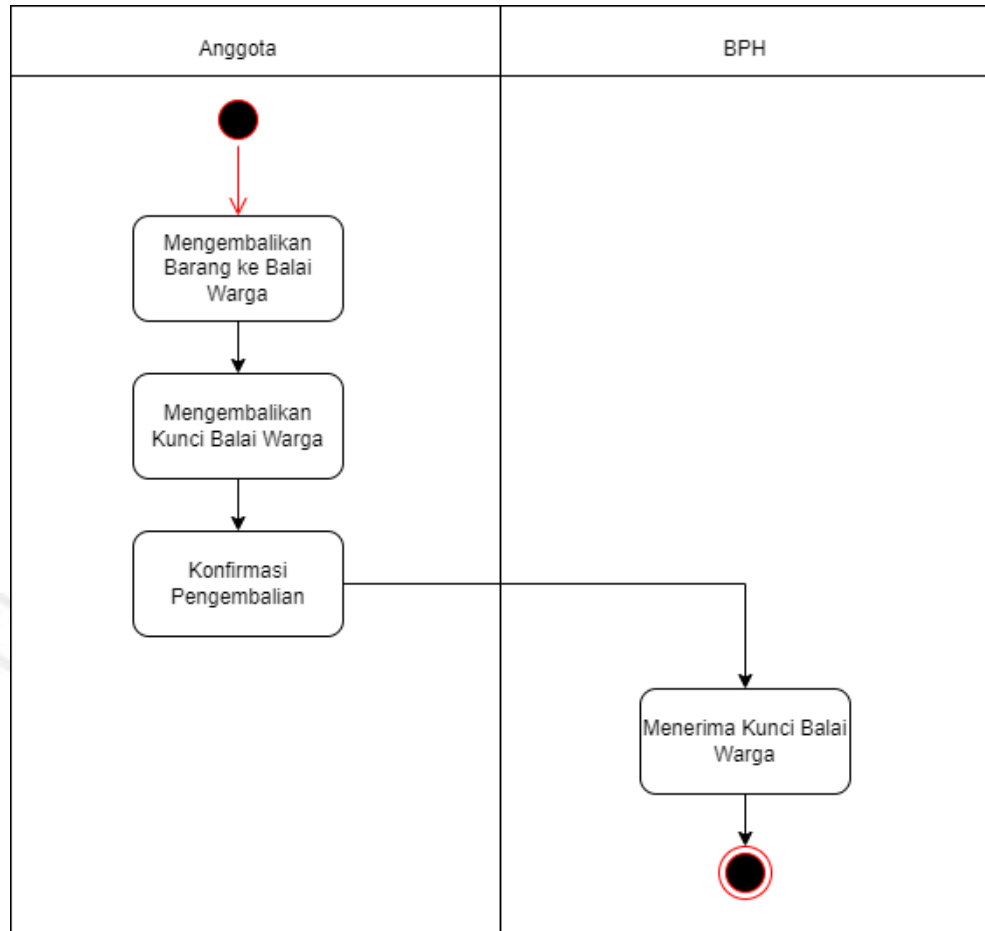
Gambar 3. 2 Activity Diagram Kas Keluar

Pada gambar gambar 3.2, merupakan alur proses bisnis dari proses keluarnya kas Karang Taruna GMS 12. Dari proses bisnis yang digambarkan, tidak adanya transparansi yang langsung dilakukan setelah adanya pengeluaran kas terhadap BPH lainnya. Serta *tracking* pengeluaran kas yang tidak bisa dilihat setiap saat juga menjadi titik lemah dari alur proses bisnis yang ada.



Gambar 3. 3 Activity Diagram Peminjaman Aset

Pada gambar 3.3, merupakan alur proses bisnis dari proses Peminjaman Aset Karang Taruna GMS 12. Dari alur proses bisnis yang digambarkan, tidak adanya dokumentasi terhadap peminjaman yang dilakukan, sehingga menyebabkan sering terjadinya hilang barang atau belum dikembalikannya barang.



Gambar 3. 4 Activity Diagram Pengembalian Aset

Dalam gambar 3.4, merupakan alur proses bisnis dari proses Pengembalian Aset Karang Taruna GMS 12. Dari alur proses bisnis yang digambarkan, tidak terdapatnya juga dokumentasi terhadap pengembalian aset. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi hilang barang atau belum kembalinya barang tidak tercatat dengan pasti.

3.4 Analisis Kebutuhan

Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti, kebutuhan sistem bisa dijabarkan melalui penyusunan elisitasi. Elisitasi sendiri merupakan cara untuk melakukan pengumpulan aktivitas dari sistem yang berjalan lalu menemukan kebutuhan yang kedepannya digunakan sebagai parameter sistem atau aplikasi yang akan dirancang atau dikembangkan. Elisitasi terdiri dari beberapa tahap, seperti elisitasi tahap 1, tahap 2, tahap 3, dan final. Berikut hasil penyusunan elisitasi yang dilakukan peneliti:

Elisitasi Tahap Final

Tabel 3.1 Elisitasi Tahap Akhir

Fungsional	
No.	Keterangan
1.	Aplikasi terdapat fitur Login
2.	Aplikasi terdapat fitur Logout
3.	Aplikasi dapat menampilkan Menu
4.	Aplikasi dapat menampilkan data keuangan
5.	Aplikasi dapat menampilkan data aset
6.	Aplikasi terdapat fitur pencarian
7.	Aplikasi terdapat fitur CRUD data keuangan
8.	Aplikasi terdapat fitur CRUD data aset
9.	Aplikasi terdapat fitur chat
10.	Pengurus dapat mengelola data aset
11.	Pengurus dapat mengelola peminjaman aset
12.	Pengurus dapat mengelola pengembalian aset
13.	Pengurus dapat mengelola data keuangan
14.	Pengurus dapat mengelola kas masuk
15.	Pengurus dapat mengelola kas keluar
16.	User dapat melakukan peminjaman aset
17.	User dapat melakukan pengembalian aset
18.	Admin dapat mengelola akun user
Non Fungsional	
No.	Keterangan
1.	User Friendly atau mudah digunakan
2.	Aplikasi memiliki tampilan yang responsive