

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Objek Penelitian

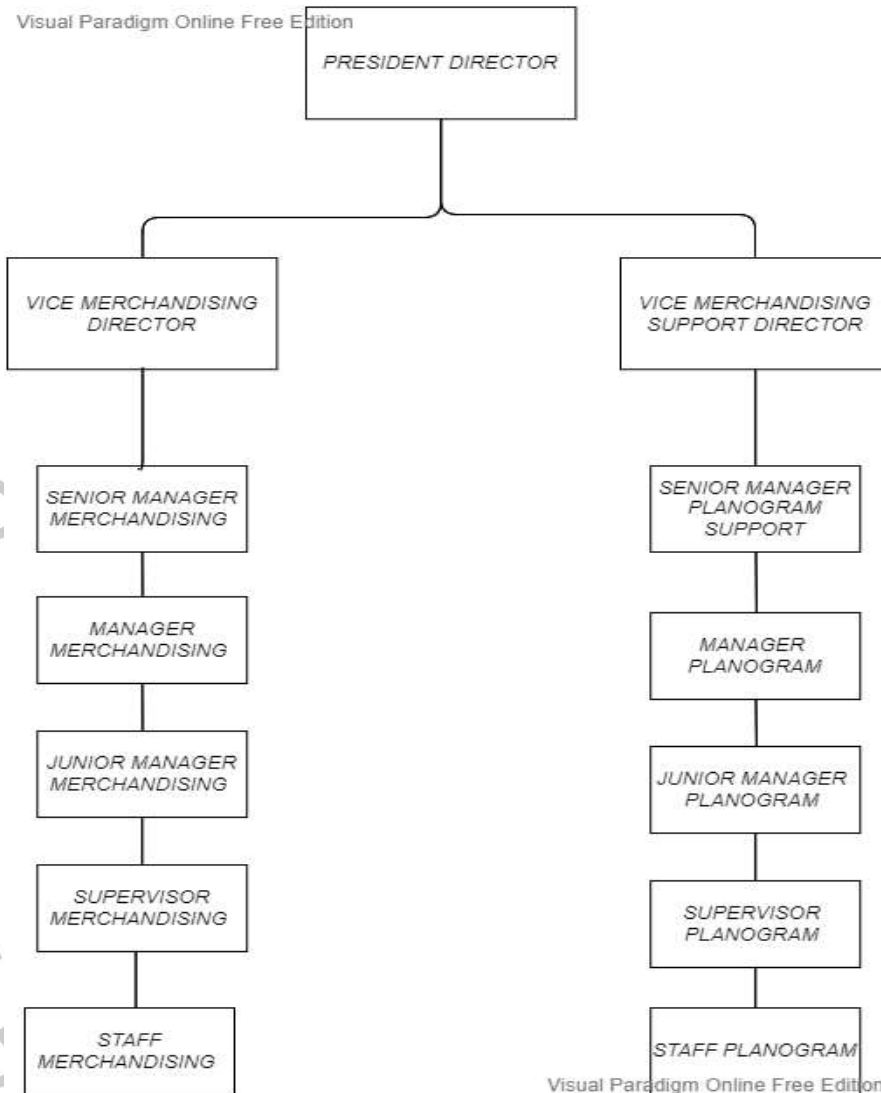
3.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan digunakan sebagai tempat penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan adalah PT. XYZ, sebuah area perkantoran di sekitar Jakarta Utara. Suwarna Al Muchtar (2015) menjelaskan bahwa lokasi penelitian merupakan tempat di mana mendapatkan informasi yang diperlukan dan di mana penelitian akan dilaksanakan. Penentuan tempat penelitian harus berdasarkan pada pertimbangan daya tarik, keistimewaan, dan kesesuaian dengan topik yang dipilih agar dapat menemukan temuan yang signifikan dan inovatif.

3.1.2 Objek Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada proses pendaftaran produk di PT XYZ, di Jakarta Utara. Perusahaan ini sudah berjalan sejak tahun 1990 dan merupakan salah satu anak perusahaan terkemuka di Indonesia. Objek penelitian ini melibatkan penggunaan metode OOP (*Object-Oriented Programming*) dalam bahasa pemrograman Dart dalam setiap proyek pengembangan perangkat lunak.

Susunan Organisasi Merchandising PT. XYZ MART



Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. XYZ (Dokumentasi Penulis)

Masing-masing posisi dan departemen dalam perusahaan memiliki tanggung jawab dan kewenangan mereka sendiri dalam menjalankan kegiatan bisnis perusahaan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berikut adalah daftar tanggung jawab dan kewenangan setiap bagian di PT. XYZ:

1. Presiden Direktur

Memiliki tanggung jawab dan wewenang adalah sebagai berikut:

- a) Menyelaraskan semua tanggung jawab wakil direktur di bawahnya.

- b) Mengarahkan dan mengendalikan perkembangan perusahaan.
 - c) Merancang dan memimpin strategi bisnis perusahaan.
 - d) Mengurus dan memonitor kinerja semua aktivitas operasional bisnis perusahaan.
2. Wakil Direktur *Merchandising*
Tanggung jawab dan wewenang adalah sebagai berikut:
- a) Mengatur semua tanggung jawab *senior manager* di bawahnya.
 - b) Menciptakan ikatan yang baik dengan pemasok.
 - c) Melakukan pencarian informasi pasar secara teratur dan rinci, khususnya di ruang rite.
 - d) Mengkaji calon pemasok yang merenovasi toko.
 - e) Pemeriksaan pemasok secara berkala.
 - f) Sampaikan klaim atau melakukan pengembalian produk yang tidak sesuai kepada pemasok.
 - g) Eksekusi tanggung jawab ini terus menjadi tanggung jawab departemen *Merchandising Support*.
3. *Manager Merchandising*
- a) Menyusun koordinasi tanggung jawab semua *junior manager merchandising* di bawahnya.
 - b) Mengurus stok barang-barang dagangan yang terdiri dari berbagai macam jenis produk.
 - c) Merekomendasikan produk baru dari pemasok.
 - d) Mengamati pergerakan penjualan produk.
 - e) Menginformasikan alokasi produk kepada cabang.
4. *Junior Manager Merchandising*
- a) Mengarahkan tanggung jawab semua *supervisor merchandising* di bawahnya.

- b) Menyalurkan usulan produk yang diajukan dari *manager merchandising* kepada *supervisor merchandising*.
 - c) Menyampaikan tanggal peluncuran produk.
 - d) Berpartisipasi dalam *meeting* produk.
5. *Supervisor Merchandising*
- a) Menyinkronkan dan berkerjasama dengan staf *merchandising* di bawahnya.
 - b) Mengedarkan usulan produk yang diajukan dari *junior manager merchandising* kepada staf *merchandising*.
 - c) Mengalokasikan tempat produk ke *Divisi Merchandising Support (Planogram Support)*.
6. *Staff Merchandising*
- a) Mengusulkan penawaran produk kepada *Divisi Merchandising Support (Planogram Support Product)*.
 - b) Mengusulkan lokasi produk kepada *Planogram Support Product*.
 - c) Mengajukan pendaftaran produk kepada *Planogram Support Regist*.
 - d) Melakukan pendaftaran barcode kepada *Unit Support*.
 - e) Bagian *Divisi Merchandising Support* memiliki tim *Planogram Support* yang akan mengurus pelaksanaan tanggung jawab tersebut.

Departemen Planogram Support atau *Merchandising Support* adalah bagian yang terintegrasi dalam *Divisi Merchandising*. Dalam struktur organisasi, peran *Planogram Support* adalah memastikan konsistensi di antara lokasi toko, mengalokasikan ruang rak yang sesuai, meningkatkan daya tarik visual penjualan, dan memberikan saran terkait penempatan produk.

3.2 Metode Penelitian

Dalam riset ini, peneliti mengadopsi pendekatan/metode deskriptif kualitatif. Metode ini mengandalkan data kualitatif yang diperoleh melalui interaksi langsung dengan responden yang diamati. Pendekatan investigasi

digunakan untuk mencatat atau merekam fakta-fakta secara tatap muka dalam wawancara terhadap narasumber yang diwawancarai.

Selain itu, dalam proses pengumpulan data, peneliti akan melakukan studi eksisting dengan mengamati sistem yang sudah ada menggunakan teknik peninjauan. Data-data yang diperoleh melalui observasi ini juga akan dicatat atau direkam sebagai bagian dari investigasi. Wawancara akan dilakukan dengan manajemen tingkat staff atau admin, termasuk *Clerk*, *Senior Clerk*. Sementara itu, pengamatan akan dilakukan di lokasi kerja yaitu di lantai-18 ruangan departemen *Merchandising Support* dibagian *Planogram Support*.

3.3 Metode Pengumpulan Data

- Hal ini melibatkan tahapan pengumpulan data, pendekatan metode lapangan digunakan seperti kegiatan wawancara, observasi, dan analisa kebutuhan menggunakan teknik Elisitasi.

3.3.1 Wawancara

Pada langkah ini, terjadi analisis kebutuhan dengan mengakses informasi melalui wawancara dan pengamatan terhadap staf dan lokasi terkait. Selanjutnya, informasi yang terkumpul akan diklasifikasikan menggunakan teknik Elisitasi. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan baru yang sesuai dengan kebutuhan pihak pengguna yang diharapkan dalam memproses pendaftaran produk melalui aplikasi *mobile*.

Berikut adalah hasil wawancara pertama dengan Bapak Apriason Subur sebagai staf dan Ibu Astrid Aurora sebagai *senior staf* pendaftaran produk baru dan produk *bypass* pada PT XYZ:

Tabel 3.1 Hasil Wawancara

Tanggal	Lokasi	Narasumber	Jabatan	Pengamat
17 April 2023	PT XYZ	Apriason	Staf	Andi Nata
17 April 2023	PT XYZ	Astrid	Senior Staf	Andi Nata

Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan dan jawaban

No.	Pertanyaan	Jawaban <i>Interview</i>
1.	Bagaimana proses pendaftaran produk saat ini?	Menggunakan website produk
2.	Apa kendala yang Anda hadapi dalam proses ini?	Kurang fleksibel pada saat pendaftaran dilakukan diluar kantor.
3.	Apa tujuan utama dalam pengembangan aplikasi ini?	Meningkatkan performa pada aplikasi, sehingga dapat digunakan secara maksimal dalam proses pendaftaran.
4.	Bagaimana Anda mengukur keberhasilan atau performa dalam proses pendaftaran produk?	Kami akan melihat peningkatan dalam waktu pemrosesan.
5.	Bagaimana harapan Anda terhadap kemudahan penggunaan dan antarmuka pengguna dalam aplikasi ini?	Kami mengharapkan antarmuka yang intuitif serta dapat digunakan kapan dan dimana saja (fleksibel) .

3.3.2 Observasi

Pengamatan dilakukan dengan mengobservasi langsung lokasi dan proses kerja di PT XYZ. Lokasi kerja yang diamati, yaitu Staf Pendaftaran Produk (*Staff Planogram Support*) di lantai 18. Berikut adalah hasil pengamatan dilakukan pada tanggal Senin, 24 April 2023 yang diperoleh:

Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan dan jawaban

Tempat	Staf	Pengamat	Waktu	Catatan/Hasil
Lantai 18	Apriason	Andi Nata	08:00 – 13:00	Menerima dan mengumpulkan penawaran produk dari <i>Merchandising</i> .
Lantai 18	Apriason	Andi Nata	08:00 – 13:00	Melakukan proses pendaftaran produk.
Lantai 18	Astrid	Andi Nata	08:00 – 13:00	Melakukan pengecekan hasil proses pendaftaran produk

3.4 Analisa Sistem Berjalan

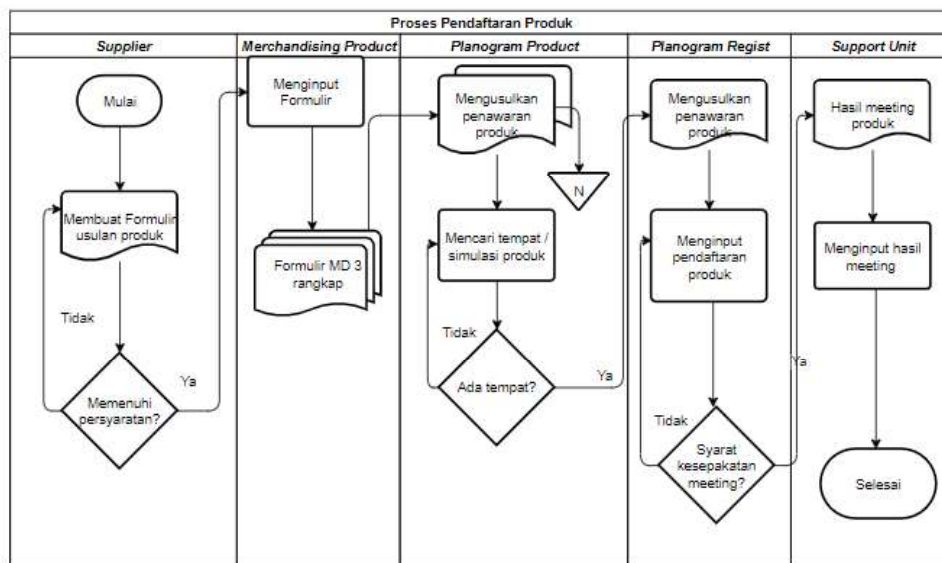
3.4.1 Umum

Proses pendaftaran produk di PT XYZ melibatkan pengumpulan data produk, pengarsipan dokumen, dan penyelesaian proses administrasi. Pada aplikasi proses pendaftaran produk di PT XYZ saat ini masih dalam perkembangan yang cukup baik, namun belum dapat memaksimalkan

performa pada prosesnya, sehingga dapat memakan banyak waktu yang tidak dapat dihindari.

3.4.2 Proses Bisnis Sistem Berjalan

Berikut adalah diagram alur yang menggambarkan proses bisnis di kantor lokasi penelitian dalam situasi pandemi, yang ditulis dalam *flow chart*:



Gambar 3.2 *Flow Chart* Proses Bisnis Berjalan (Dokumentasi Penulis)

Dalam alur proses dijelaskan bahwa usulan penawaran produk berasal dari supplier kemudian diberikan kepada merchandising, lalu setelah memenuhi kriteria atau syarat sebagai produk yang akan didaftarkan, maka merchandising akan mencari tempat. Ketika sudah mendapatkan space/tempat untuk produk tersebut, kemudian dokumen atau file diberikan kepada planogram regist/ staf pendaftaran produk proses penginputan produk dengan website dan tahap terakhir diberikan kepada tim support unit.

3.4.3 Evaluasi Sistem Berjalan

Dalam alur proses dijelaskan proses penginputan pendaftaran produk yang dilakukan staf / planogram *regist* yaitu melalui website yang hanya dapat dilakukan ditempat kerja, tetapi tidak dapat dilakukan diluar tempat

kerja. Oleh karena itu peneliti menemukan beberapa temuan masalah serta usulan untuk menyelesaikan permasalahan:

Tabel 3.4 Evaluasi Sistem Berjalan

No.	Temuan Masalah	Ide Perbaikan
1.	Keterbatasan aksesibilitas staf dalam penginputan produk. Mereka hanya dapat melakukannya di kantor, sehingga tidak fleksibel untuk menginputkan produk di luar jam kerja atau dari lokasi yang jauh.	Membangun aplikasi <i>mobile</i> yang memungkinkan staf untuk menginputkan produk secara praktis dan <i>real-time</i> dari perangkat mereka, seperti <i>smartphone</i> atau <i>tablet</i> .
2.	Keterlambatan dalam penginputan produk. Staf harus menunggu sampai mereka berada di kantor untuk menginputkan produk baru, yang mengakibatkan waktu pemrosesan dan penggunaan informasi terhambat.	Menggunakan sistem pemberitahuan dan pengingat otomatis yang mengingatkan staf untuk menginputkan produk secara tepat waktu.

3.5 Analisa Kebutuhan Sistem

3.5.1 Teknik Kebutuhan Elisitasi

Dibawah ini terdapat rencana pengembangan sistem yang telah disusun berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan penulis. Rencana ini mencakup fungsionalitas yang diusulkan berdasarkan ringkasan data elisitasi yang sesuai dengan kebutuhan. Rincian

rencana pengembangan sistem ini dapat ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Elistitasi Tahap 1

Tipe Sistem	Bahasan Pokok dari Wawancara dan Pengamatan
Fungsional	Dibutuhkan aplikasi pendaftaran produk untuk menginputkan produk baru secara praktis dan <i>real-time</i> di luar jam kerja atau dari lokasi yang jauh dari kantor.
Fungsional	Pengguna aplikasi dapat melihat data produk dan status produk.
Fungsional	Pengguna aplikasi dapat melihat data produk dari <i>divisi</i> dan departemen <i>merchandising</i> masing-masing .
Fungsional	Pengguna dapat mengelola proses pendaftaran produk.
Fungsional	Pengguna harus memiliki otorisasi (<i>Login</i>) dalam mengakses aplikasi
Fungsional	Halaman <i>Dashboard/Home</i> memiliki tampilan akses informasi produk
Fungsional	Pengguna dapat menampilkan tanggal produk berlaku.
Additional	Terdapat menu profile untuk mengetahui data pengguna aplikasi pendaftaran produk

Berikut ini adalah hasil Elisitasi tahap kedua yaitu mengklasifikasikan dan memisahkan rancangan yang akan disanggupi dengan metode MDI yang dapat ditampilkan pada tabel elisitasi tahap-2:

Tabel 3.6 Elisitasi Tahap 2

M = Mandatory, D = Desirable, I = Inessential

Tipe Sistem	Bahasan Pokok dari Wawancara dan Pengamatan	(M)	(D)	(I)
Fungsional	Dibutuhkan aplikasi pendaftaran produk untuk menginputkan produk baru secara praktis dan <i>real-time</i> di luar jam kerja atau dari lokasi yang jauh dari kantor.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Fungsional	Pengguna aplikasi dapat melihat data produk dan status produk.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Fungsional	Pengguna aplikasi dapat melihat data produk dari divisi dan departemen <i>merchandising</i> masing-masing .	<input checked="" type="checkbox"/>		
Fungsional	Pengguna dapat mengelola proses pendaftaran produk.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Fungsional	Pengguna harus memiliki otorisasi (<i>Login</i>) dalam mengakses aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/>		
Fungsional	Halaman <i>Dashboard/Home</i> memiliki tampilan akses informasi produk			<input checked="" type="checkbox"/>
Fungsional	Pengguna dapat menampilkan tanggal produk berlaku.		<input checked="" type="checkbox"/>	
Additional	Terdapat menu profile untuk mengetahui data pengguna aplikasi pendaftaran produk	<input checked="" type="checkbox"/>		

Berikut ini adalah hasil Elisitasi tahap ketiga yaitu mengklasifikasikan dan memisahkan rancangan yang akan disanggupi dengan metode MDI yang dapat ditampilkan dibawah ini.

Tabel 3.7 Elisitasi Tahap 3

L = *Low*, M = *Medium*, H= *High*

Tipe Sistem	Bahasan Pokok dari Wawancara dan Pengamatan	<i>Technical</i>			<i>Operasional</i>			<i>Economical</i>			
		L	M	H	L	M	H	L	M	H	
Fungsional	Dibutuhkan aplikasi Pendaftaran Produk Menginputkan produk baru secara praktis dan <i>real-time</i> di luar jam kerja atau dari lokasi yang jauh dari kantor		<input checked="" type="checkbox"/>					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
Fungsional	Dibutuhkan melihat Data Produk dan Status Melihat data produk dan status produk		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>	
Fungsional	Dapat melihat Data Produk dari <i>Divisi</i> dan Departemen <i>Merchandising</i> Melihat data produk dari divisi dan departemen		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>	

	<i>merchandising</i> masing-masing								
Fungsional	Dibutuhkan untuk mengelola Proses Pendaftaran Produk Mengelola proses pendaftaran produk		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
Fungsional	Otorisasi (<i>Login</i>) Otorisasi pengguna untuk mengakses aplikasi			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
Fungsional	Halaman Dashboard/Home Menampilkan akses informasi produk		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
Fungsional	Menampilkan Tanggal Produk Berlaku Menampilkan tanggal berlakunya produk		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
Fungsional	Menu Profile Mengetahui data pengguna aplikasi pendaftaran produk		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>

3.5.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

Berikut ini terkait informasi terperinci perangkat keras:

1. Intel(R) Core(TM) i3-10110U CPU @ 2.10GHz 2.59 GHz

2. RAM 8.00 GB (7.84 GB usable)
3. Total Hardisk 137GB
4. Monitor
5. Mouse dan Keyboard
6. Handphone (emulator)

3.5.3 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak sebagai berikut:

1. Sistem Operasi: Windows 10 Pro 64-bit
2. Android Studio untuk emulator menggunakan SDK platform Android 13.0 (Tiramisu)
3. Visual Studio Code sebagai Teks editor
4. Android Studio
5. Flutter sebagai framwork menggunakan bahasa dart