

## **BAB III**

### **TAHAP PELAKSANAAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

Pelaksanaan tugas akhir ini membahas terkait dengan perancangan aplikasi berbasis *website* untuk administrasi repositori yang dipergunakan untuk pelaksanaan desain grafis yang terjadi di PT. Aira Mitra Media, perusahaan yang bergerak pada bidang *Profesional Exhibition Organizer* dan Acara Digital (*Digital Event*), berlokasi di Jakarta Timur.

#### **3.2 Metode Penelitian dan Pengumpulan Data**

##### **3.2.1. Metode Penelitian**

Penulisan Tugas Akhir dengan judul "RANCANG BANGUN APLIKASI ADMINISTRASI REPOSITORI UNTUK PELAKSANAAN DESAIN GRAFIS DI PT. AIRA MITRA MEDIA" ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pada penggunaan metode tersebut, dilakukan beragam tahapan yang memiliki tujuan untuk menggambarkan, memahami, dan merumuskan suatu permasalahan dengan situasi yang diperoleh dari data-data kualitatif. Sehingga dengan tahapan tersebut dapat menghasilkan suatu langkah untuk menemukan solusi atau jalan keluar dari permasalahan dan kesulitan yang terjadi yang dapat menjadi pertimbangan oleh perusahaan pada proses pelaksanaannya.

##### **3.2.2. Metode Pengumpulan Data**

Upaya pengumpulan data, merupakan langkah strategi guna mendapatkan informasi terkait dengan penelitian ini. Metode yang diterapkan untuk pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa teknik berikut:

### 1. Observasi

Pengumpulan data dengan teknik observasi ini merupakan proses pengamatan pada kegiatan yang terjadi di lapangan secara aktual. Selain itu, penulis juga terlibat langsung pada proses pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media untuk memperoleh data guna pelaksanaan analisa.

### 2. Wawancara

Pelaksanaan tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban-jawaban dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan kebutuhan penelitian terhadap sejumlah pelaksana yang terlibat dalam pengerjaan desain grafis sebagai informan. Adapun hasil wawancara pada penelitian ini terdapat pada lembar lampiran.

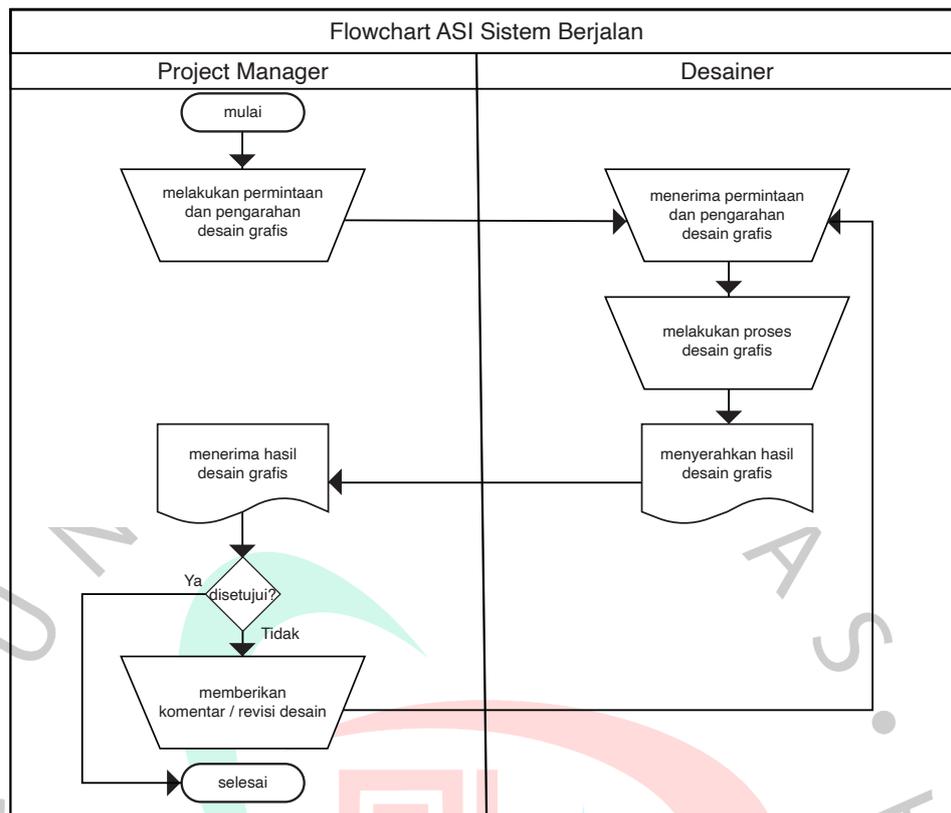
### 3. Studi Literatur

Proses pengumpulan informasi pada studi literatur ini, dilakukan dengan eksplorasi terhadap referensi yang berhubungan dengan permasalahan pada penelitian ini.

## 3.3 Analisis Sistem Berjalan

Proses pelaksanaan pembuatan desain grafis dimulai dengan permintaan dan pengarahan desain yang diminta. Setelah itu desainer akan membuat rancangan desain sesuai dengan permintaan dan arahan. Adanya revisi perbaikan turut mewarnai proses pembuatan desain. Lalu desainer akan melakukan pengerjaan desain Kembali sesuai dengan revisi yang diminta. Hingga akhirnya desain sesuai, maka desain dapat disetujui. Seluruh proses pembuatan desain dilakukan dengan komunikasi secara tatap muka, atau memanfaatkan sistem teknologi komunikasi. Adapun sistem teknologi komunikasi yang digunakan memakai layanan aplikasi WhatsApp. Hal ini mengakibatkan minimnya dokumentasi yang terekam pada administrasi perusahaan dan menyebabkan data-data rentan dan berisiko pada kehilangan.

Dari uraian sistem dan prosedur tersebut, berikut *flowchart* sistem dan prosedur yang berjalan yang digambarkan pada tabel berikut :



Gambar 3.1 *Flowchart* Sistem dan Prosedur berjalan  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

### 3.4 Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis)

Pengumpulan informasi dan analisa kebutuhan diperlukan sebagai langkah indentifikasi kepada hal-hal yang diperlukan dalam perancangan aplikasi administrasi repositori ini. Analisa kebutuhan pada penelitian ini, terbagi menjadi dua kebutuhan yang berbeda, yakni kebutuhan fungsional dan juga kebutuhan non-fungsional.

Kebutuhan Fungsional ialah suatu keperluan yang secara umum dibutuhkan oleh sistem guna berjalannya proses pengolahan data. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti akan mencari informasi untuk kebutuhan fungsional sistem informasi administrasi repositori pada proses alur desain grafis di PT. Aira Mitra Media, melibatkan beberapa *stakeholder* (pemangku kepentingan) dari pengguna sistem informasi,

antara lain yakni seorang *project manager* dan juga desainer yang melakukan aktivitas desain grafis.

Adapun kebutuhan setelahnya merupakan kebutuhan non-fungsional yang di mana kebutuhan ini memprioritaskan kepada aset perilaku yang terdapat pada tangan sistem. Pada kebutuhan ini memerhatikan kemudahan penggunaan sistem (*usability*), kemudahan pengaksesan sistem (*portability*), kehandalan sistem (*reliability*), dan dukungan dalam penggunaan perangkat lunak/sistem (*supportability*). Untuk itu, dibuat pembagian hak akses dengan posisi level yang menyesuaikan pada perusahaan seperti berikut :

Tabel 3.1 Persyaratan Kebutuhan Pengguna

No.	Pengguna ( <i>User</i> )	Kebutuhan
1.	Pengguna level <i>project manager</i>	Akses permintaan pembuatan desain
		Penentuan revisi
		Persetujuan hasil proyek
		Akses Riwayat hasil desain
2.	Pengguna level <i>designer</i>	Akses permintaan pembuatan desain
		Menjalankan revisi
		Akses Riwayat hasil desain

(Sumber : Dokumentasi Penulis)