

BAB III

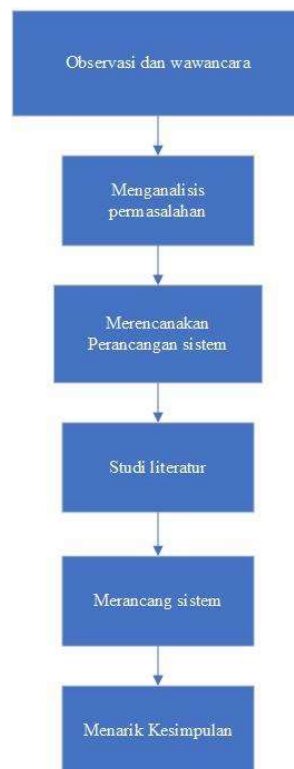
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang di lakukan pada riset ini ialah:

1. Melaksanakana observation serta wawancara guna menemu kan kesulitan yang akan diteliti. Untuk tahap observasi peneliti me lihat langsung dan memperhatikan prosesproses pekerjaan yangterjadi diantique salon dan pelaminan dan mencatat atau merangkum halhal yang penting dan melakukan wawancara kepada owner dengan berbagai pertanyaan yang peneliti siapkan serta melakukan wawancara kepada orang yang pernah memakai jasa dari antique salon dan pelaminan sehingga peneliti dapat menemukan masalah yang harus diselesaikan.
2. Menganalisis dari permasalahan yang *ditemukan*. Setelah menemukan masalah tahap selanjutnya adalah menganalisis dari datadata yang peneliti kumpulkan dan menentukan sistem untuk pemecahan masalah yang didapatkan.
3. Merencanakan perancangan sistem berdasarkan hasil dari analisis yang *ditemukan*. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan interface secara konsep dan database yang sesuai dari datadata yang peneliti rangkum.
4. Melaksanakan study liter atur menggunakan metode baca jurnal sebagai referensi dan buku guna memahammi tentang perancangan website.

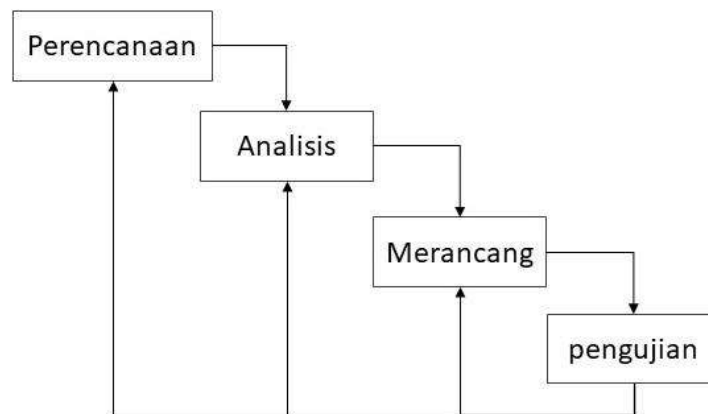
5. Dimulai dari mencari penelitian serupa, mempelajari tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan mengembangkan menjadi suatu sistem yang pas untuk antique salon dan pelaminan. Serta mengambil referensi dari bukubuku dan komunitas di internet.
6. Merancang sistem berbasis website. Dimulai dari perancangan interface, database, koding dan pengujian sistem.
7. Menarik simpulan dari hasil riset. Dari hasil sistem yang sudah peneliti rancang dan peneliti menulis simpulan dari riset yang sudah peneliti selesaikan.



Gambar 3. 1 Disain Penelitian

Agar proses perancangan berjalan sesuai yang diharapkan maka peneliti merancang sistem menggunakan metode SDLC (*SoftwareDevelopmentLifeCycle*) dengan model *waterfall*. Karena metode *waterfall* merupakan cara yang lebih terstruktur serta tidak memiliki banyak resiko dan biaya untuk pemula yang baru merancang sistem serta terdapat banyak contoh model *waterfall* di penelitian-penelitian perancangan sistem sebelumnya.

Adapun tahapannya terlihat pada gambar dibawah:



Gambar 3. 2 Model Waterfall

Penjelasan dari tahap dari perancangan sistem yaitu:

1. Perencanaan

Bahwa proses ini peneliti melaksanakan *plannings* ataupun menetapkan konsep, *platform*, dan keperluan software dan hardware *system* yang pas guna menyiapkan kesulitan yang diteliti. peneliti melaksanakan *plannings system* dan melihat berbagai referensi yang ada di journal serta internet guna memantapkan konsep awal & peneliti memilih berbasis website. meskipun pada jaman saat ini manusia paling banyak memakai smartphone androids ataupun IOS tetapi

dengan *platform mobile* memungkinkan lebih efektif untuk pelanggan tetapi paling tidak efektif untuk admin yang mana *system* ini dibuat di tuju untuk memudahkan pekerjaan admin namun tetap laman website tetap dapat diakses pada *smartphone*.

2. Analisis

Menetapkan fitur-fitur, *event*, dan file yang diperlukan yang ada di dalam *system* yang hendak dirancang supaya sesuai dengan keperluan guna menyiapkan kesulitan yang ditemukan di *antique salon dan pelaminan*. Peneliti melaksanakan pengawasan dari alur serta proses dari pekerjaan yang dilakukan owner *antique salon dan pelaminan* serta merangkumnya, tahap selanjutnya ialah penetapan fitur dan bagaimana memberi interface yang *user-friendly* supaya menghemat pengeluaran pelatihannya.

3. Merancang sistem

Pada step ini peneliti melaksanakan *design system, database, user interface* serta melaksanakan pengkodean pada *system* yang hendak dirancang. Pada step perancangan peneliti lebih dulu mendesain *interface* yang sesuai dengan hasil analisis di mulai dari laman utama *website (landingpage)* sampai selesai, selanjutnya peneliti melaksanakan desain table yang ada di dalam *database* yang mana data datanya di cocokkan dengan hasil analisis serta menggambar konsep alur dari table, step terakhir yaitu pengkodean supaya *system* yang di desain bisa berjalan sesuai dengan hasil analisis dengan melihat referensi & *solving* di internet jika ada kendala pada saat pengkodean.

4. Pengujian

Sesudah prograam ataupun web site sudah siap dibuat, Pada step ini peneliti melaksanakan uji ter hadap fungssi darifitur-fitur *system* yang sudah di rancang apa kah telah ber jalan sesuaidengan keperluan dengancara mensi mulasikan proses perkerjaan *step-by-step* di mulai dari registrasi sampai selesai & men catat hal-hal yang jikalau masihada *problem* yangharus di perbaiki. Sesudah diperbaiki maka peneliti melaksanakan uji ulang supaya *system* yang di berikan lebihbaik serta nyaaman untk di gunakan.

3.2 Objek Penelitian

Adapun obyek dari riset perancangan *system information event organizer* berbasis web yaitu *Antique Salon dan Pelaminan* batam.

3.2.1 Sejarah Perusahaan

Antique Salon dan Pelaminan merupakan organisasi yang bergerak di bidang tata rias penganten yang beralamat di Kota Batam, Batu Aji. Antique Salon dan Pelaminan awalnya adalah sebuah salon yang sifatnya hanya sebagai salon untuk acara pesta pernikahan dan penyewaan baju pernikahan saja yang mulai berjalan pada tahun 2002. Pada bulan November tahun 2003 barulah Antique Salon dan Pelaminan merambah ke Pelaminan dan dekorasi sebagaimana dunia event organizer.

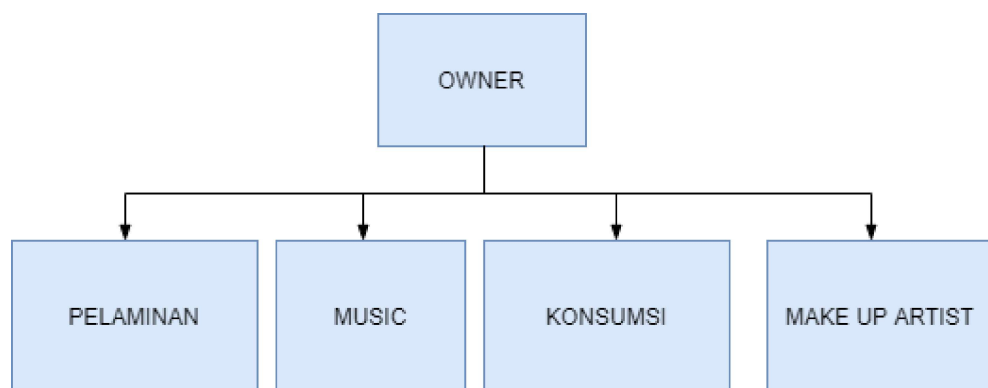
3.2.2 Visi dan Misi

1. Visi

Menjaadi perusahaan event organizer paling terpecercaya serta selalu memberikan nilai yang lebih kepada pelanggan.

2. Misi
 - a. menciptakan produk jasa yang berorientasi kepada pelanggan, dalam rangka memberikan layanan yang prima.
 - b. Menawarkan ide-ide kreatif serta konsep-konsep sederhana yang inovatif namun berkualitas tinggi kepada para pelanggan.

3.2.3 Struktur Organisasi



3.3 Analisa SWOT Program

3.3.1 *Strength* (kekuatan)

Kekuatan dari sistem lama yang ada di Antique salon dan pelaminan adalah:

1. Aplikasi yang digunakan untuk membantu pekerjaan yaitu mudah didapatkan dan hampir setiap orang sangat familiar yaitu Microsoft Word dan Excel.
2. Dokumen penting yang tersimpan aman dari gangguan *cybercrime* karena data tidak tersimpan ke dalam sistem internet.

3.3.2 Weakness

Kelemahan dari sistem lama yang ada di Antique salon dan pelaminan adalah:

1. Media pemasaran masih menggunakan metode word of mouth sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk ketahui masyarakat luas

3.3.3 Opportunities

1. Tidak membutuhkan biaya pemeliharaan sistem secara khusus atau maintenance.
2. sistem yang sedang berjalan dapat dengan mudah di atur karena menggunakan pengaturan secara manual.

3.3.4 Threat

1. Bencana alam yang suatu saat bisa saja terjadi seperti gempa, tsunami atau banjir, dan kebakaran.
2. Kebocoran data penting *customer* oleh karyawan yang tidak memiliki wewenang.

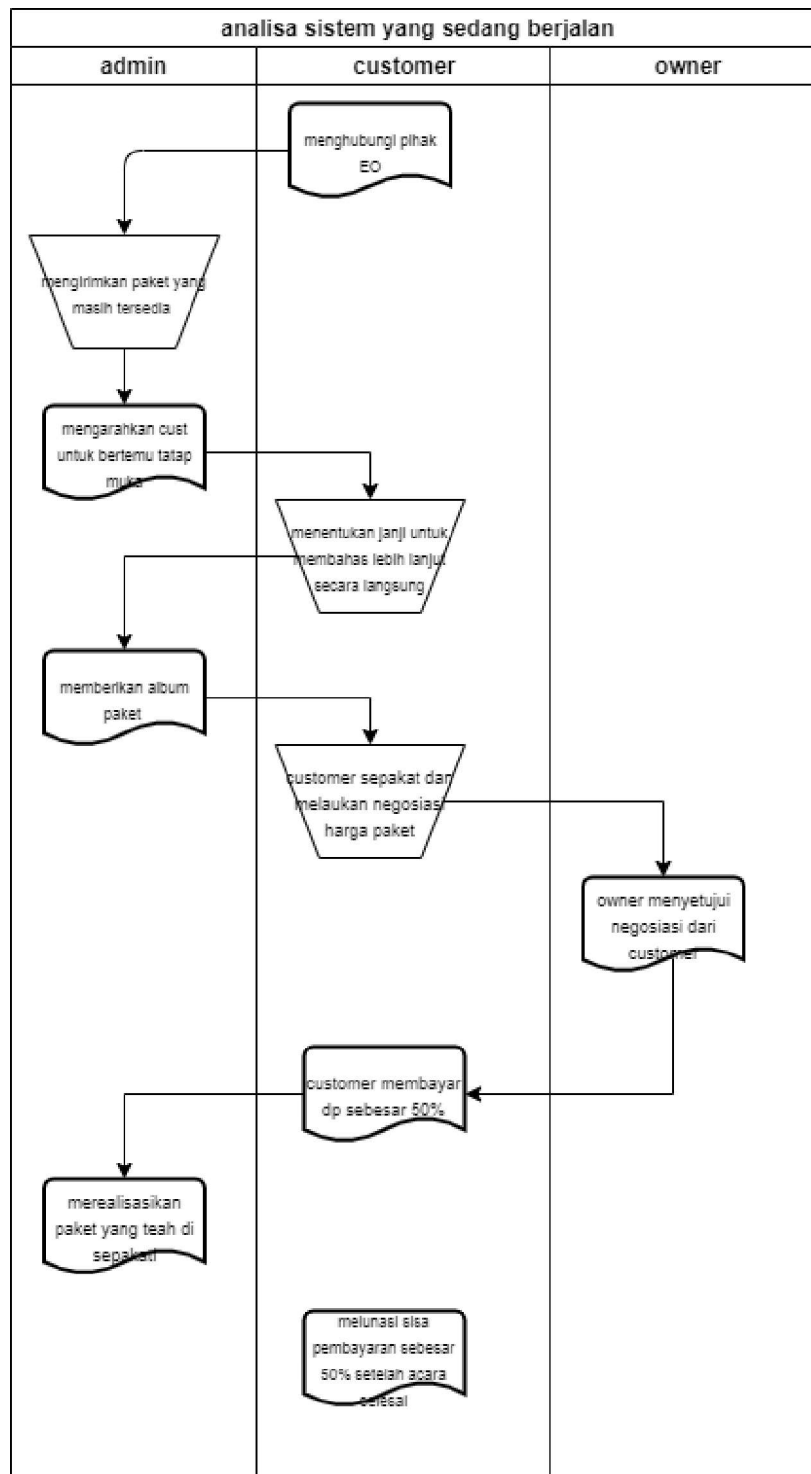
3.4 Analisis Sistem Yang Seddang Berjalan

Pada step ini adalah tahap bagaimana *system* sebuah pekerjaan dilakukan yangmasih digunakan hingga saat ini. Analisa sistem yang sedang berjalan pada antique salon dan pelaminan yaitu:

1. *Event Organizer* melakukan promosi melalui media *social*.
2. *Customer* atau pelanggan melihat melalui *media social* dikarenakan *Event Organizer* sudah memposting menu paket dan jasa yang tersedia

3. *Customer* atau pelanggan yang tertarik dapat menghubungi Event Organizer melalui Chat
4. *Customer* atau pelanggan chatting dengan event organizer untuk menanyakan ketersediaan jasa yang di tawarkan. Kemudian event organizer mengarahkan untuk berjumpa
5. *Customer* atau pelanggan membuat janji muntuk bertemu dan membahas secara langsung
6. Setibanya *customer* di lokasi, *customer* kebingungan dan masih harus memilah milih baju yang di inginkan dan diarahkan untuk melihat album dan menu paket yang tersedia. Jika *customer* atau pelanggan tertarik dengan *item* jasa yang ditawarkan, *customer* dapat melakukan pemesanan dan kemudian melakukan negosiasi mengenai harga serta jadwal acara *customer* dan kebutuhan acara lainnya sesuai dengan permintaan *customer* yang disepakati.
7. *Customer* atau pelanggan bersepakat dengan harga yang sudah diputuskan dan jadwal lainnya bersama dengan event organizer dan kemudian *customer* melakukan dp 50% sebagai tanda jadi, dan sisanya harus dilunasi paling lambat di saat tenda di bongkar setelah acara selesai.

3.5 Aliran Sistem yang Sedang Berjalan



3.6 Permasalahan yang Sedang Dihadapi

1. *Customer*/pelanggan tidak mendapatkan informasi rinci terkait rincian apa saja yang terdapat dalam *item item* dan paket pernikahan
2. *Customer* masih harus datang kelokasi untuk memilih-milih *item*, baju dan dekorasi yang sesuai mereka inginkan dari hal tersebut kadang sangat membuang waktu apabila tidak terdapat sesuai dengan keinginan *customer* maka *customer* masih harus mencari EO lain.
3. Penyebaran dengan sosmed seperti facebook & instagram kurang efektif dikarenakan tidak semua orang menggunakan sosmed yang sama.

3.7 Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis dari penelitian ini maka peneliti mengusulkan sebuah sistem informasi *event organizer* dimaksudkan untuk menyelesaikan masalahmasalah tersebut. Adapun usulanusulan nya adalah sebagai berikut:

1. *Display item*, paket acara dan pernikahan serta tidak lupa pula dicantumkan juga detail dari *item-item*, paket acara dan pernikahan yang akan membantu *customer* dalam memilih sesuai dengan yang mereka inginkan.
2. Pada halaman awal sistem informasi evernt organizer siapapun dapat melihat berbagai informasi dari *item* dan paket yang disediakan.