

BAB 4

METODE PENELITIAN

Jumlah halaman pada bab ini disarankan antara 3 – 6 halaman.

4.1. Lokasi Penelitian

Penelitian yang didalami oleh penulis berlokasi di area supermall karawaci yang tepatnya berada di kantin basement merah & biru

4.2. Sarana Pendukung

Sarana pendukung yang digunakan dalam Sistem Informasi Pengelolaan Sewa Kios mall Berbasis web di kantin supermall karawaci ini adalah :

1. Hardware
 - a. Processor Intel i3220
 - b. VGA 1050TI
 - c. Harddisk 500GB
 - d. RAM 6GB
2. Software
 - a. OS Windows 10 64bit
 - b. Google Chrome
 - c. Sublime Text
 - d. Xampp
 - e. MySQL



4.3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitiannya, peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data untuk memastikan bahwa data itu adalah benar, teknik pengumpulan data tersebut sebagai berikut :

1. Wawancara

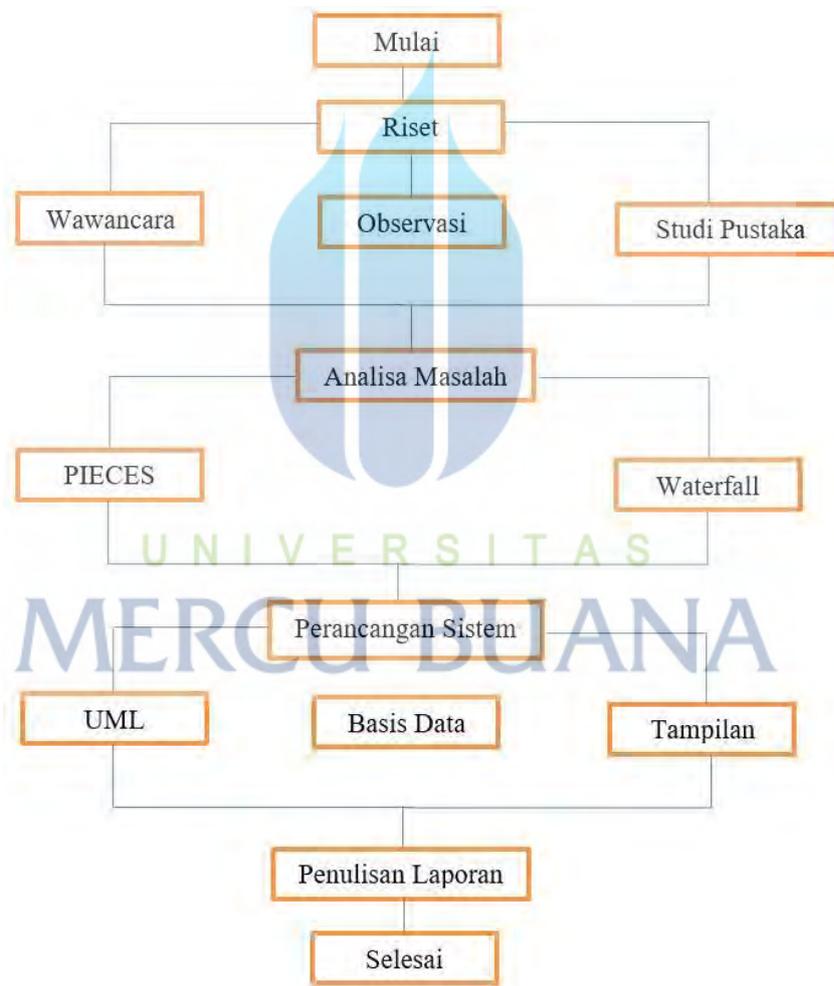
Adalah suatu cara mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau autoritas atau seorang ahli yang berwenang dalam suatu masalah. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan wawancara tidak

terstruktur dimana narasumber dapat dengan bebas menguraikan pendapatnya sendiri.

2. Observasi

Penulis mengumpulkan data dengan melihat langsung dalam suatu peninjauan ke lokasi penelitian dan melakukan pencatatan secara langsung untuk mengetahui hal – hal yang berkaitan dengan Perancangan Pengelolaan Sewa Kios Mall Berbais Web Di Kantin Biru & Merah Supermall Karawaci

4.4. Diagram Alir Penelitian



Gambar 4.1 Diagram Alir Penelitian

a. Wawancara

Pada tahap ini, penulis mewawancarai pengelola kantin tersebut dan bertanya kendala terkait penyewaan kios kantin tersebut.

b. Observasi

Pada tahap ini, penulis melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian di kantin supermall karawaci tersebut.

4.6 Analisa Masalah

Analisa permasalahan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis PIECES dan Waterfall.

1. Analisa PIECES

Sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Analisis PIECES sangat penting dilakukan sebelum mengembangkan sistem informasi karena dalam analisis ini akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama. Metode analisis PIECES menggunakan enam variabel evaluasi, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Performance (Kinerja)

Performance memiliki peranan yang sangat penting dalam *analisis pieces* karena digunakan untuk melihat apakah suatu proses atau prosedur yang ada masih mungkin ditingkatkan kinerjanya dan melihat sejauh mana serta seberapa handalkah suatu sistem informasi dalam berproses untuk menghasilkan tujuan yang diinginkan. Performance dapat diukur dari *throughput*, yaitu jumlah pekerjaan yang dapat dilakukan atau dihasilkan pada saat tertentu dan *respon time*, yaitu waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan serangkaian kegiatan untuk menghasilkan output tertentu.

b. Information (Informasi)

Untuk menilai apakah prosedur yang sudah ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang dihasilkan menjadi semakin baik. Informasi yang dihasilkan haruslah benar-benar mempunyai nilai yang berguna. Hal ini dapat

diukur dari output (keluaran) yaitu suatu sistem dalam memproduksi keluaran dan input (masukan) yaitu memasukkan suatu data yang kemudian diolah untuk menghasilkan informasi yang berguna/bermanfaat.

c. *Economic (Ekonomi)*

Untuk menilai apakah suatu prosedur yang sudah ada saat ini masih dapat ditingkatkan manfaatnya atau diturunkan biaya penyelenggaraannya.

d. *Control (Pengendalian)*

Untuk menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan sehingga kualitas pengendalian menjadi semakin baik dan kemampuannya untuk mendeteksi kesalahan/kecurangan menjadi semakin baik pula.

e. *Efficiency (Efisien)*

Untuk menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga tercapai peningkatan efisiensi operasi dan harus lebih unggul daripada sistem manual.

f. *Service (Layanan)*

Untuk menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih bisa ditingkatkan kemampuannya untuk mencapai peningkatan kualitas layanan.

4.7 Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisa masalah yang telah dilakukan sebelumnya. Proses perancangan sistem dalam penelitian ini menggunakan pemodelan sistem UML (*Unified Modelling Language*) seperti *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

1. UML (*Unified Modelling Language*)

Memberikan gambaran jalur pembuatan aplikasi untuk mempermudah programmer dalam membuat aplikasi nantinya yang berdasarkan hasil dari perancangan pengelolaan sewa kios mall ini.

2. Basis Data

Membuat rancangan basis data yang nantinya akan digunakan untuk acuan sebagai pembuatan fisik database yang berlandaskan perancangan yang telah dibuat oleh penulis agar memudahkan pembuatan database nantinya.

3. Perancangan Tampilan Aplikasi

Perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dalam perancangan sistem ada beberapa menu yang dirancang, diantaranya adalah:

- a. Menu Cara Dagang
- b. Menu Syarat Dagang
- c. Menu Tata Letak Kantin Biru
- d. Menu Tata Letak Kantin Merah
- e. Menu Data Penyewaan Kantin
- f. Menu Data Penyewa Kantin
- g. Informasi Layanan Kantin
- h. Menu Riwayat Transaksi
- i. Menu Penyewaan Kantin



UNIVERSITAS
MERCU BUANA