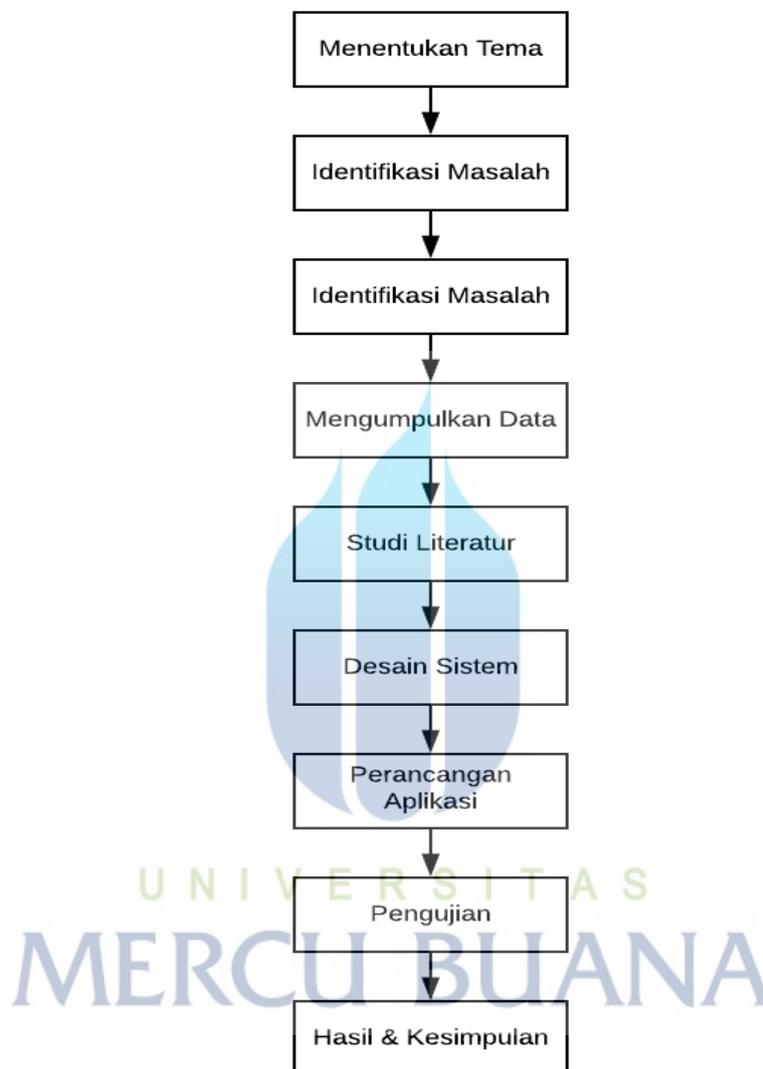


BAGIAN 4 TAHAPAN EKSPERIMEN



Gambar 4.1.Tahapan Eksperimen

Tahapan penelitian pada perancangan aplikasi Sewa Gedung Serbaguna ini yaitu:

1. Menentukan Tema, tahapan pertama yaitu mencari tema apa yang sesuai untuk diangkat untuk dijadikan topik permasalahan.
2. Identifikasi Masalah, dalam memonitoring serta memperhitungkan produktivitas karyawan pada contact center merupakan suatu permasalahan

yang cukup sulit untuk dijalankan secara bersamaan dengan proses yang terstruktur dan hasil yang akurat dikarenakan sebelumnya pada contact center PT.XYZ tidak ada sistem yang memperhatikan mengenai hal ini. Banyaknya aktivitas diluar pekerjaan yang dilakukan secara berulang maupun bersamaan dengan operator satu dan operator lainnya. Sehingga produktivitas pada contact center PT.XYZ tidak dapat diperhitungkan dengan akurat serta fatalnya menjadi kebiasaan baru para operator dalam penyalahgunaan waktu diluar produktivitas pada jam kerja. Untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut diperlukan aplikasi yang mencatat seluruh aktivitas operator baik produktif maupun non produktif dan menyajikan informasi dan durasi secara detil.

3. Mengumpulkan data, pada tahap ini penulis mengumpulkan data operator/operator yang ada di PT.XYZ.
4. Studi Literatur, pada tahap ini penulis melakukan kajian Pustaka dari jurnal, E-book, makalah dan website yang berkaitan dengan penelitian untuk referensi mengenai konsep dan algoritma yang dapat di implementasikan dalam perancangan aplikasi perhitungan produktivitas karyawan pada contact center PT.XYZ.
5. Desain sistem, pada tahap ini penulis membuat desain flow dan konsep aplikasi melalui diagram UML seperti usecase diagram, activity, classdiagram, serta membuat desain untuk user interface aplikasi yang akan dirancang.
6. Perancangan aplikasi, pada tahap ini penulis mulai mengimplementasikan desain sistem yang sudah dibuat menjadi sebuah aplikasi berbasis android yang dikembangkan melalui Bahasa pemrograman PHP menggunakan framework Laravel. Dan untuk database menggunakan Mysql.
7. Pengujian atau testing, pada tahap ini dilakukan proses pengujian menggunakan metode blackbox. Dalam tahap pengujian blackbox ini dibuat beberapa scenario test yaitu positif test dan negative test, apakah output yang dihasilkan dari aplikasi yang dirancang sudah sesuai dengan ekspektasi scenario yang sudah ditentukan atau belum.