

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Objek dan Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu pemilik usaha Toko Kesih yang akan dilakukan tanya jawab untuk memperoleh data yang diperlukan pada penelitian kali ini. Objek pada penelitian ini adalah pembuatan sistem kasir, gudang dan laporan Toko Kesih yang berbasis *web* yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Lokasi penelitian ini dilakukan di toko yang beralamat di Desa Bobotsari RT 002 RW 001, Kecamatan Bobotsari, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah.

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

Dalam tahapan perancangan penelitian pembuatan website toko kesih, diperlukan alat dan bahan, alat dibagi menjadi dua bagian yaitu peralatan utama dan tambahan. Berikut adalah beberapa alat dan bahan penelitian:

3.2.1. Peralatan Utama

a. Perangkat Keras

Tabel 3.1 Perangkat Keras

Perangkat Keras	Kegunaan
Laptop ASUS Vivobook 14 <i>inch X407UF</i>	Untuk menulis laporan tugas akhir dan membuat <i>website</i> toko kesih.
<i>Processor</i> Intel® Core i5- 8250U CPU @ 1.60GHz	Sebagai otak dari laptop, memproses data.
<i>RAM</i> 4.00 GB	Penyimpanan sementara yang diproses oleh <i>processor</i> .
<i>SSD</i> 512 GB	Penyimpanan data dokumen dan <i>website</i> .

Pada Tabel 3.1 adalah perangkat keras untuk membuat *website* Toko Kesih, laptop yang digunakan Asus menggunakan *intel core i5* dengan *RAM* 4 GB dan penyimpanan data *SSD* 512 GB.

b. Perangkat Lunak

Tabel 3.2 Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Kegunaan
64-bit Windows 10	Perangkat yang dapat melakukan tugas mengontrol dan mengatur perangkat keras.
Google Chrome	Perangkat lunak sebagai sarana mengakses <i>world wide web</i> .
<i>Visual studio code</i>	Perangkat lunak sebagai pembuat dari <i>website</i> .
<i>Xampp</i>	<i>web server</i> yang digunakan untuk mengembangkan dan merancang situs <i>website</i> pada <i>server</i> lokal.

Pada Tabel 3.2 merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *website*, menggunakan windows 10 *software*nya, untuk uji *website* menggunakan google chrome, untuk mengedit *website* menggunakan *Visual Studio Code*, *xampp* digunakan untuk *web server* dan *database server*.

3.2.2. Peralatan Tambahan

Tabel 3.3 Peralatan Tambahan

Peralatan Tambahan	Kegunaan
<i>Handphone POCO M series</i>	Wawancara dan mencatat kebutuhan konsumen.

Untuk peralatan tambahan Tabel 3.3 pada penelitian kali ini menggunakan *handphone* sebagai alat untuk menulis percakapan antara peneliti dengan pemilik toko sebagai narasumber agar mendapat informasi pembuatan *website* toko kesih.

3.2.3. Bahan Penelitian

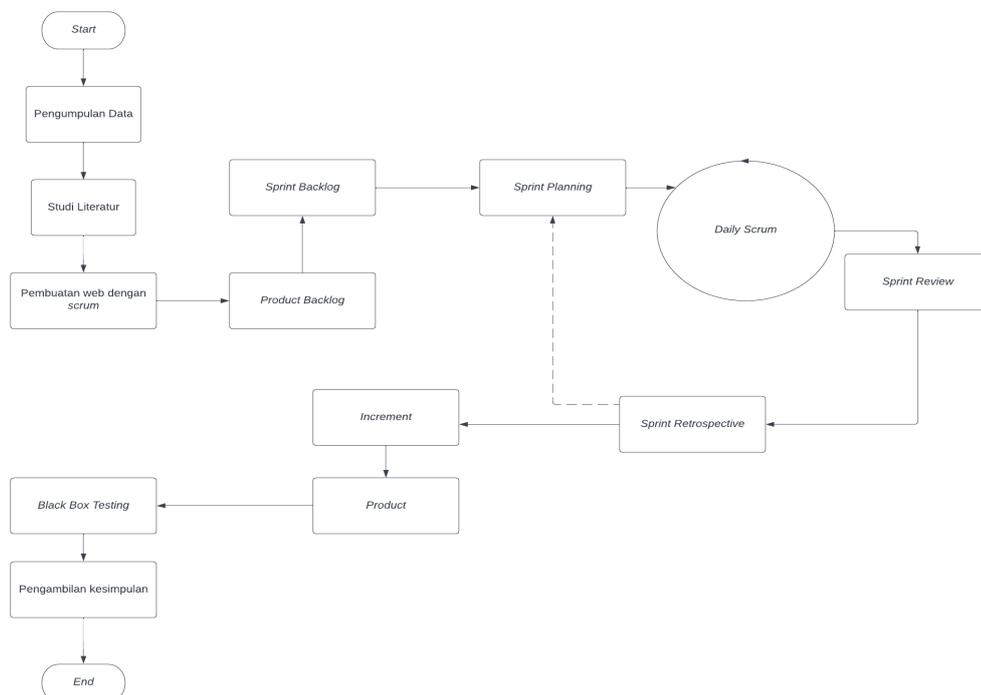
Bahan penelitian *website* toko kesih berupa data kesimpulan wawancara dan observasi tempat, data tersebut yakni :

1. Alir penjualan toko Kesih.
2. *Input* data penjualan.

3. Bukti pembelian.
4. Alir pembelian produk.
5. Cara menginput data produk yang dibeli dari distributor.

3.3. Diagram Alir Penelitian

Diagram alir pada skripsi ini seperti berikut :



Gambar 3.1 Alir Penelitian

Gambar 3.1 merupakan detail aliran penelitian membuat website toko. Tahapan diagram alir pada skripsi kali ini diawali dengan pengumpulan data dan diakhiri dengan pengambilan keputusan. Detail tahapannya seperti berikut:

3.3.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dibutuhkan tidak hanya diambil dari referensi dari internet, buku, laporan, akan tetapi juga melalui observasi dan wawancara dengan pihak pemilik usaha, yang mana dari hasil observasi dapat diperoleh data-data yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan seperti mengetahui kerugian yang didapat oleh pemilik karena ketidaktahuan harga

oleh karyawannya, dan juga menumpuknya laporan penjualan. Untuk pengumpulan data melalui wawancara dilakukan bersama pemilik usaha secara langsung sebagai narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih lengkap dari usahanya tersebut. Hasil dari pengumpulan data ini terdapat pada **Lampiran I**.

3.3.2. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan jurnal sesuai dengan data yang dibutuhkan. Pada penelitian ini, penulis memilih studi literatur untuk pemahaman terhadap literatur-literatur, buku, atau hasil penelitian sebelumnya, internet, dan catatan-catatan yang memiliki kemiripan dalam pembuatan aplikasi ini.

3.3.3. Pembuatan *Web* dengan *Scrum*

Metode pengembangan sistem yang dilakukan yaitu menggunakan metode *scrum*. Semua langkah yang dilakukan pada metode pembuatan *web* kali ini dilakukan oleh tiap *role* yang sudah dibagikan, yang dimana metode *scrum* dijalankan oleh *team*. Langkah langkah untuk membuat *scrum* ialah

3.3.3.1. *Product Backlog*

Pertama dilakukan pada *product backlog* adalah wawancara dengan pemilik toko, hasil yang ditangkap dari pengumpulan data tersebut yaitu menghasilkan fitur-fitur *website* yang harus ada untuk menangani masalah pada toko kesih, *product backlog* pada toko kesih diantaranya merancang fitur transaksi produk, *login* dan *logout* akun, pendaftaran akun, pengaturan akun, tambah produk, daftar produk, daftar barang kadaluarsa, tambah barang kadaluarsa, *invoice*, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan barang kadaluarsa, cetak laporan penjualan, cetak laporan pembelian, cetak laporan barang kadaluarsa, cetak *invoice*. Untuk foto toko kesih ada pada **Lampiran II**.

3.3.3.2. *Sprint Backlog*

Sprint backlog, *Sprint* yang pertama untuk pembuatan dalam *website* Toko Kesih itu mengerjakan fitur *login*, *logout*, pengaturan akun dan *register* akun. Setelah itu *sprint* yang kedua membuat daftar produk, tambah produk, dan daftar barang kadaluarsa. *Sprint* ketiga transaksi produk, Invoice, cetak *invoice*. *Sprint* keempat membuat laporan penjualan, laporan pembelian, laporan barang kadaluarsa, cetak laporan penjualan, cetak laporan pembelian, cetak laporan barang kadaluarsa.

3.3.3.3. *Sprint Planning*

Tahap ini merencanakan *time line* untuk *daily scrum* yang dibutuhkan untuk membuat fitur-fitur.

3.3.3.4. *Daily Scrum*

Daily Scrum mengerjakan pekerjaan target fitur perminggunya sesuai dengan fitur yang sedang dikerjakan. Untuk mengerjakan sistem dikerjakan pada tahap ini.

3.3.3.5. *Sprint Review*

Jika di *Daily Scrum* selesai dalam satu minggu akan ada lihat ulang dalam fitur yang dikerjakan apakah ada yang kurang atau ada yang salah dalam pengerjaan selama *sprint*.

3.3.3.6. *Sprint Retrospective*

Ketika satu fitur sudah dikerjakan maka tinggal lanjut untuk menentukan fitur yang dikerjakan pada tahap *sprint* selanjutnya, jika pada *sprint* ada yang belum selesai maka akan mengerjakan pada bagian yang belum selesai dikerjakan. Jika sudah selesai semua bagian maka lanjut ke *Increment Product*.

3.3.3.7. *Increment Product*

Hasil jadi dari *web* Toko Kesih yang sudah dibuat yang menggunakan proses pembuatan metode *scrum*.