

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Subyek dan Obyek Penelitian

3.1.1. Subjek Penelitian

Subjek yang akan dilakukan peneliti sebagai pengamatan dan perancangan aplikasi pencatatan transaksi keuangan dilaksanakan di UMKM *Think Top Drink*, adapun proses pengumpulan informasi dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pemilik atau pemilik dan karyawan.

3.1.2. Objek Penelitian

Membangun aplikasi pencatatan transaksi keuangan yang akan dilakukan menjadi *object* penelitian di Jl. Pasir Gadung Kp. Pasir Jaya, Kecamatan Cikupa, Pasir Jaya, Tangerang - Banten, UMKM *Think Top Drink*.

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

3.2.1. Bahan

Penulis memanfaatkan hasil wawancara dengan Bapak Muhamad Fauzi, S.E., pemilik *outlet Think Top Drink*, dan karyawan.

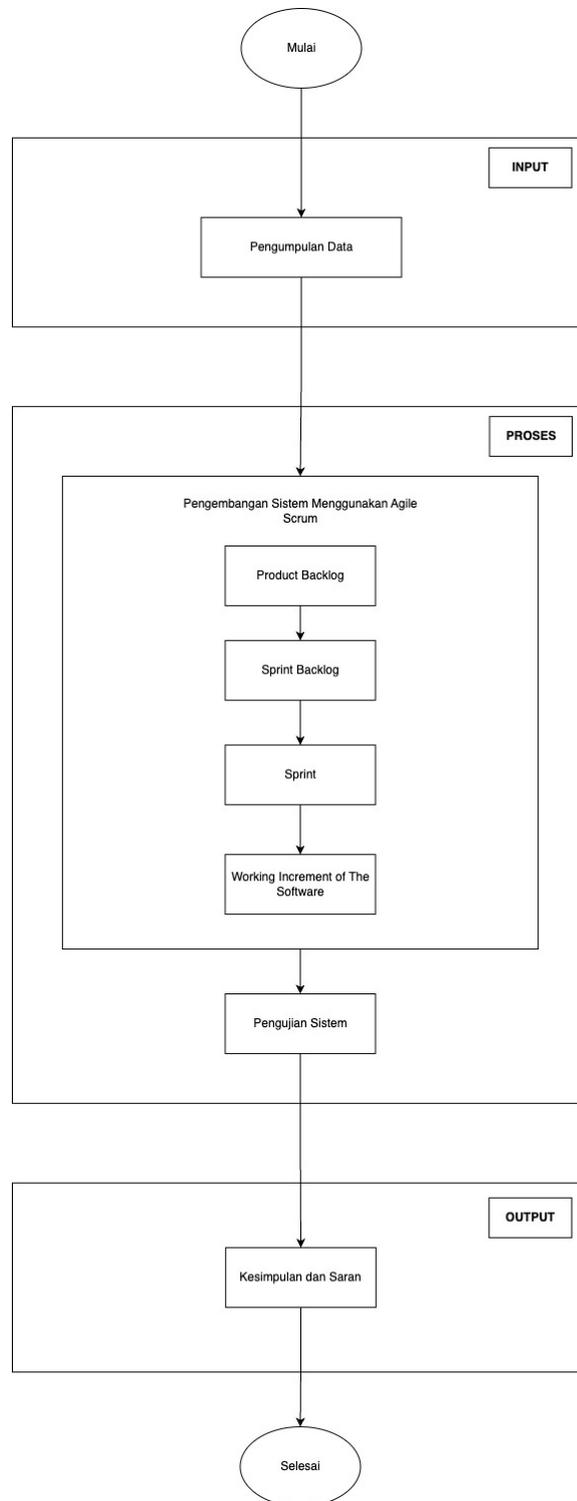
3.2.2. Perangkat Keras

Spesifikasi laptop Macbook Air memiliki RAM 8GB dan prosesor semikonduktor MI.

3.2.3. Perangkat Lunak

1. Sistem operasi *macOS Bigsur*.
2. *Microsoft Office 365 (Word, excel, powerpoint)*
3. *StarUML*
4. *Text editor Visual Studio Code*
5. *DBeaver*
6. *Firefox Developer Edition*

3.3. Diagram Alir Penelitian/Proses Penelitian



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian.

3.3.1. Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, ada dua jenis cara untuk mengumpulkan informasi tangan pertama dan tangan kedua. Fakta utama digunakan dalam karya ini untuk mengumpulkan data sebagai sumber datanya, karena data primer diperoleh melalui wawancara, observasi, dan metode kualitatif lainnya [27]. Berikut merupakan teknik pengumpulan data peneliti:

1. Studi Pustaka

Dengan teknik studi literatur, peneliti mengkaji dan mengumpulkan teori-teori tentang topik yang kita bicarakan untuk mendapatkan informasi tertulis terkait penelitian [27].

2. Studi Lapangan

Peneliti memanfaatkan metode ini dengan mendatangi langsung untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk pengembangan sistem. Teknik yang digunakan adalah berbasis wawancara. Peneliti langsung melakukan wawancara kepada *owner* dari UMKM *Think Top Drink* untuk mendapatkan informasi dan masukan untuk penelitian ini [27].

3.3.2. *The Agile – Scrum Methodologies*

1. *Product Backlog* adalah daftar berurutan dari semua persyaratan sistem dan produk yang disediakan klien. *Product Backlog* terdiri dari fungsi yang akan ditambahkan ke sistem dan berapa lama waktu yang dibutuhkan. *Product Backlog* ini terkadang diubah untuk mencerminkan perubahan pada produk sehingga produk yang tepat dapat dibuat. Mengelola *Product Backlog* adalah tanggung jawab Pemilik Produk.
2. *Sprint Backlog* adalah daftar hal-hal dari *Product Backlog* yang dianggap paling penting oleh tim *Scrum*. Selama sesi, pekerjaan dilakukan pada daftar ini. Peneliti dan pelaku usaha melakukan pekerjaan *sprint backlog* pada tahap ini agar pengembangan sistem

informasi ini memenuhi tujuan sprint dan memastikan penyempurnaan dan peningkatan yang berkelanjutan.

3. *Sprint* adalah periode waktu dengan durasi satu bulan atau kurang. Panjang iterasi tidak berubah saat produk dibuat. Tujuan sprint adalah menyelesaikan suatu tugas (*Sprint Objective*).
4. *Working Increment of The Software* adalah batu loncatan konkret menuju Sasaran Produk. Setiap *increment* adalah tambahan untuk semua *increment* sebelumnya dan diverifikasi secara menyeluruh, memastikan bahwa semua *increment* bekerja sama. Untuk memberikan nilai, *Increment* harus dapat digunakan.

3.3.3. Pengujian sistem

Uji coba *black-box* adalah sejenis pengujian perangkat lunak yang melihat bagaimana program bekerja. Pengguna memasukkan *input* ke sistem selama pengujian, dan sistem kemudian menghasilkan *output*. Keluaran akan menentukan apakah sistem yang telah selesai memenuhi persyaratan fungsional.

3.3.4. Kesimpulan dan Saran

Studi ini mengarah pada metode untuk melacak pencatatan transaksi keuangan berbentuk *website* yang dapat digunakan dengan mudah oleh pemilik UMKM *Think Top Drink*. Serta, pemberian saran terkait dalam pengembangan sistem untuk menyempurnakan sistem pada kekurangan sebuah sistem diciptakan oleh proses ini.