

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah Toko Oleh-Oleh Ekasari yang berada di Sokaraja, Kabupaten Banyumas. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah konsumen Toko Oleh-Oleh Ekasari yang berdomisili diluar Banyumas.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Berikut deskripsi perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

3.2.1 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *ecommerce* dijelaskan pada tabel 3.1 berikut

Tabel 3. 1 : Tabel Perangkat Lunak

No	Nama Aplikasi	Versi	Kegunaan
1	Visual Studio Code	2022.3	Perangkat lunak untuk membuat database aplikasi <i>ecommerce</i> berbasis laravel
2	PHPmyAdmin		Pengolahan Database
3	Android Studio	Flamingo	Perangkat lunak membuat aplikasi

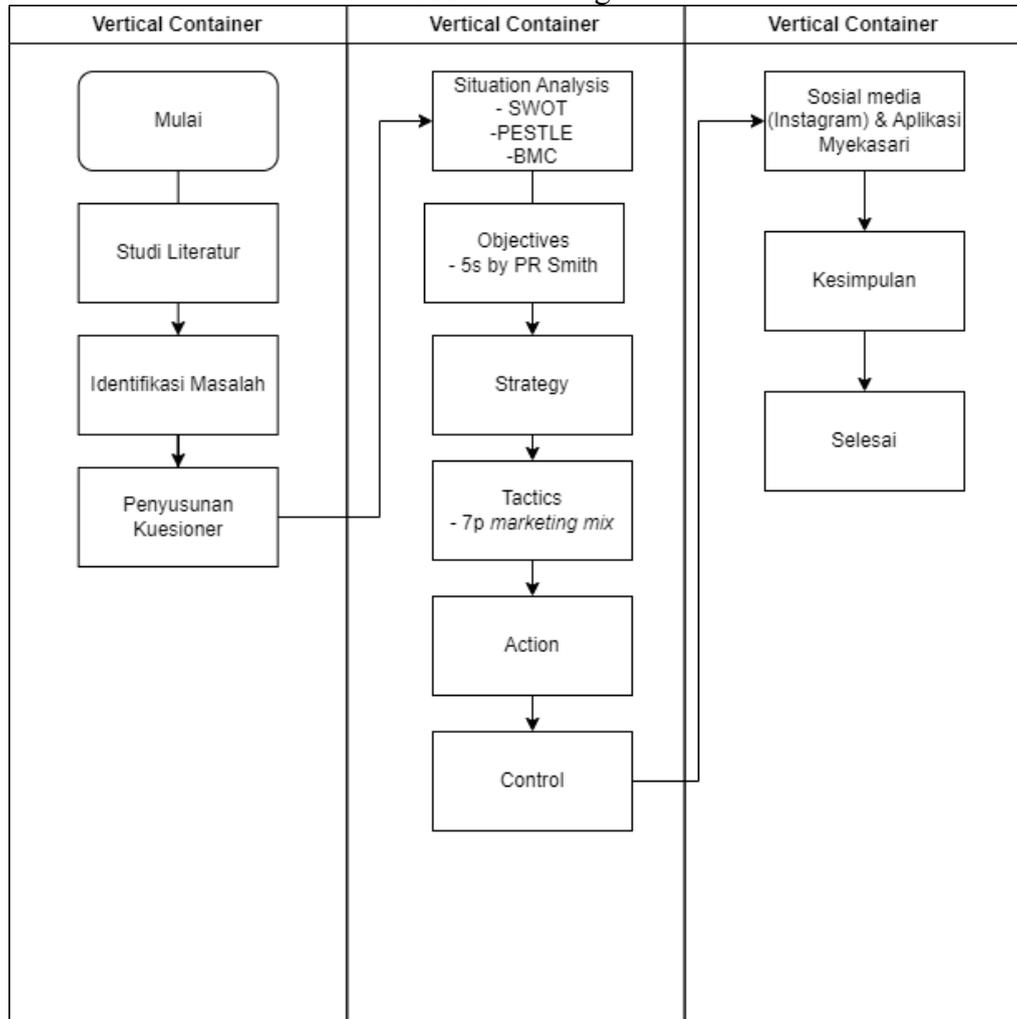
3.2.2 Perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yaitu satu perangkat Laptop sebagai alat untuk melakukan coding dan perangkat android untuk melakukan testing aplikasi

3.3 Diagram Alir Penelitian / Proses Penelitian

Diagram alir penelitian dijelaskan dalam tabel 3.3 berikut :

Tabel 3. 2 : Diagram Alir Penelitian



3.3.1 Identifikasi Masalah

Masalah yang diteliti yaitu mengenai pemesanan produk Toko Ekasari oleh konsumen dari luar kota hal tersebut dikarenakan belum adanya media atau aplikasi yang dapat digunakan bagi konsumen untuk memesan dan membeli produk oleh-oleh Toko Ekasari selain itu pemasaran yang dilakukan masih konvensional melalui jemput bola pelanggan pada tempat wisata di wilayah Banyumas. Gambar 3.1 menggambarkan *workflow* pada Toko Ekasari.

3.3.2 Studi Literatur

Pembuatan aplikasi dan penyusunan kuesioner bagi calon pengguna aplikasi e-commerce dalam memberi masukan fitur apa saja yang ada pada aplikasi e-commerce menggunakan referensi dari jurnal yang telah dijelaskan pada tabel 2.1. Kuesioner yang disusun berdasarkan metode SOSTAC.

3.3.3 Penyusunan Kuesioner

Penelitian ini dilakukan pembagian kuesioner kepada konsumen dengan tujuan untuk menentukan fitur apa yang akan diterapkan pada aplikasi e-commerce. Pertanyaan pada kuesioner berdasarkan metode SOSTAC. Responden dari kuesioner ini merupakan calon pengguna aplikasi.

3.3.4 Situation Analysis (Analisa Situasi)

Tahap pertama dalam analisa menggunakan metode SOSTAC, tahapan menganalisa situasi. Terdapat beberapa kerangka kerja yang digunakan diantaranya SWOT yang bertujuan mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman lalu terdapat analisa PESTLE yaitu untuk mengidentifikasi perubahan yang memiliki potensi merusak ekosistem bisnis dan memberikan saran terhadap perusahaan terkait pembuatan suatu produk dan analisa menggunakan BMC (Business Model Canvas).

3.3.5 Objectives

Menerapkan kerangka kerja 5s by PR SMITH, 5s terdiri dari 5 komponen yaitu Sell, Serve, Sizzle, Speak dan Save. Sell merupakan penjualan, serve pelayanan, sizzle nilai tambah, speak merupakan bagaimana berkomunikasi dengan konsumen dan save yaitu menghemat biaya

3.3.6 Strategy

Tahapan mengenai langkah seperti apa yang diterapkan untuk mencapai objektif yang telah ditentukan.

3.3.7 Tactics

Penerapan tactics menggunakan model 7ps marketing mix, menganalisa mulai dari product, price, promotion, place, people, process dan physical evidence.

3.3.8 Action

Tahap pengimplementasian dari keseluruhan tahap sebelumnya, implementasi yang diterapkan yaitu pembuatan akun sosial media instagram Toko Eka Sari serta pembuatan aplikasi My Ekasari.

3.3.9 Control

Tahap terakhir dari rangkaian SOSTAC, tahapan melakukan monitoring dan evaluasi terkait aksi yang sebelumnya telah diimplementasikan.

3.3.10 Sosial Media & Aplikasi

Pembuatan sosial media dengan tujuan mempromosikan dan menjangkau konsumen lebih luas serta pembuatan sistem aplikasi My Ekasari yang bertujuan memudahkan konsumen dalam membeli produk Eka Sari secara online.

3.3.11 Kesimpulan

Kesimpulan akan memaparkan hasil dari penerapan metode SOSTAC dan hasil dari penerapan sistem aplikasi Myekasari.

3.4 Hipotesis Penelitian

Toko Oleh-Oleh Ekasari merupakan suatu tempat yang menjual produk oleh-oleh Khas Banyumas dengan Gethuk Goreng sebagai produk utamanya. Penjualan Ekasari masih mengandalkan pemasaran “jemput bola” melalui tempat-tempat wisata di daerah Banyumas. *Ecommerce* yang akan dibuat dapat membantu menjangkau konsumen diluar Banyumas dan sebagai media Untuk melakukan untuk melakukan pembelian secara *online*.