



BAB III

ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

© Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Arsliving merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang desain interior. *Workshop* Arsliving beralamat di Jl. Pd. Betung Raya no. 49, Tangerang Selatan. Sejak tahun 2008, Arsliving telah melayani pelanggan seperti *residential project* atau proyek perumahan dan apartemen. Layanan yang disediakan oleh Arsliving merupakan jasa pembuatan desain interior, melayani kostumisasi desain, dan penjualan beberapa jenis *furniture*.

Pemesanan jasa pada Arsliving dilakukan dengan menghubungi *admin* secara langsung. Proses pemesanan dimulai dari adanya permintaan pelanggan. Permintaan pelanggan dapat bervariasi. Ada pelanggan yang telah memiliki referensi sebelumnya, dan pelanggan yang memilih untuk menyerahkan proses desain kepada Arsliving. Setelah mengetahui apa yang menjadi kebutuhan dan keinginan dari pelanggan, maka dilakukan tahap-tahap selanjutnya hingga proses produksi dan pengerjaan. Sedangkan untuk pembelian *furniture* dilakukan secara langsung dengan mengunjungi *workshop* Arsliving.

B. Analisis Sistem yang Berjalan

Proses pemesanan jasa pada Arsliving dilakukan secara *manual*. Jasa yang disediakan oleh Arsliving dapat diterapkan pada perumahan maupun apartemen. Ketika pelanggan ingin menggunakan jasa dari Arsliving, hal pertama yang dilakukan adalah melakukan kontak terlebih dahulu dengan *admin* Arsliving melalui pesan singkat atau telepon. Melalui kontak tersebut, Arsliving akan mendapatkan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



informasi berupa interior apa saja yang dibutuhkan oleh pelanggan. Jenis barang yang disediakan oleh Arsliving terdiri dari 3 kategori, yaitu *custom furniture* yang dibuat berdasarkan kebutuhan pelanggan dan memiliki keunikan tersendiri, *loose furniture* yang merupakan barang yang diproduksi dalam jumlah banyak, dan *decoration stuff* yang merupakan aksesoris pelengkap dalam sebuah ruangan. Untuk pemesanan *loose furniture* dan *decoration stuff*, pelanggan akan menghubungi atau datang langsung ke *workshop* Arsliving untuk memilih produk mana yang diinginkan. Kemudian pesanan tersebut dicatat untuk selanjutnya dimasukkan ke proses pengiriman.

Sedangkan untuk pemesanan *custom furniture*, pelanggan harus bertemu secara langsung dengan pihak Arsliving untuk melakukan permintaan. Kemudian Arsliving akan meminta pelanggan untuk menjelaskan kebutuhan desain yang diinginkan berdasarkan referensi yang dimiliki oleh pelanggan tersebut. Untuk pelanggan yang belum memiliki referensi sama sekali untuk pesannya, Arsliving juga melayani jasa perancangan desain berdasarkan kebutuhan dari pelanggan. Setelah mengetahui kebutuhan dan keinginan dari pelanggan, Arsliving akan melakukan *technical visit* ke lapangan untuk mendapatkan ukuran yang sesuai dan memastikan keadaan di lapangan. Setelah itu, pihak Arsliving akan mengajukan *quotation* kepada pelanggan untuk barang-barang yang akan dibuat.

Ketika telah terjadi kesepakatan, pelanggan akan membayarkan uang muka sebesar 50% dari harga *project*. Tahap pembayaran tersebut merupakan titik awal untuk proses produksi. Proses produksi akan memakan waktu kurang lebih 21 hari. Setelah proses produksi selesai, maka barang-barang tersebut akan dikirimkan ke lapangan untuk proses instalasi atau pemasangan. Pengecekan akan dilakukan setelah proses instalasi selesai. Setelah semua sudah selesai dan dalam keadaan baik,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

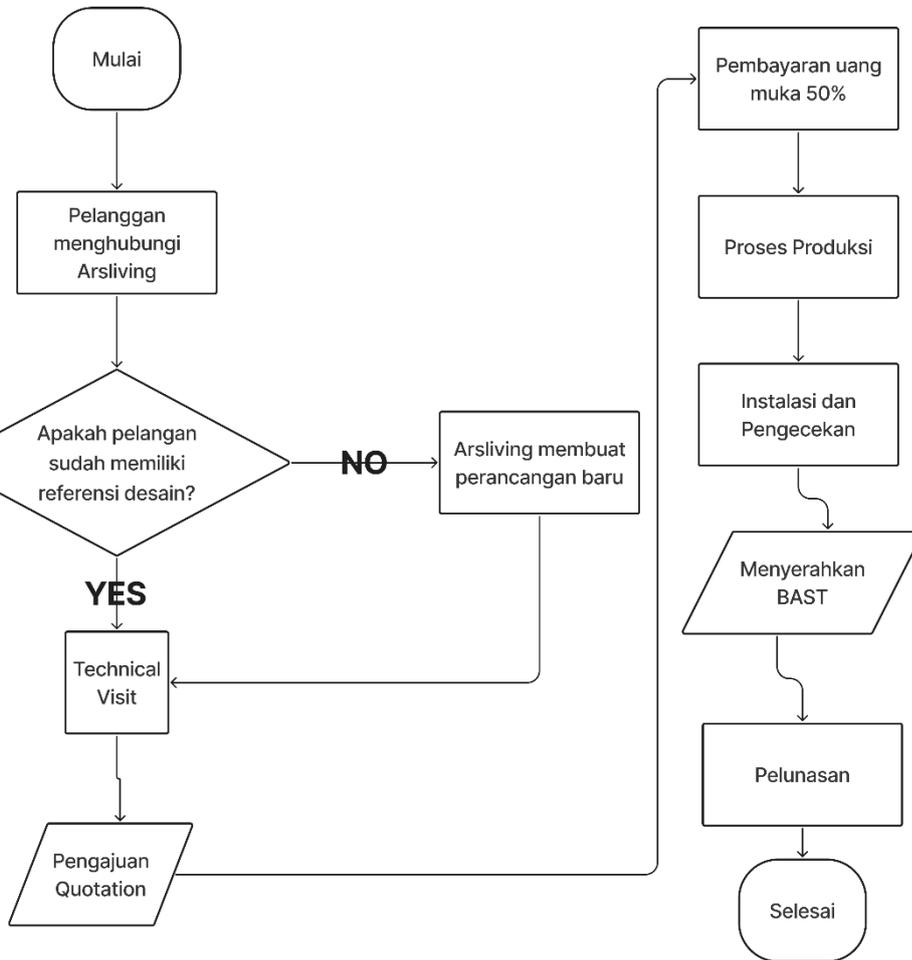


maka akan dilakukan serah terima dari pihak Arsliving kepada pelanggan dengan menyerahkan dokumen Berita Acara Serah Terima (BAST), dan akan dilanjutkan dengan pelunasan pembayaran oleh pelanggan. Proses-proses yang telah dijelaskan diatas dapat dilihat pada Gambar 3.1.

Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



Gambar 3.1

Flowchart Sistem Berjalan untuk Custom Furniture

Sumber: Olahan Penulis

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



C. Metodologi Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Metode yang digunakan oleh penulis untuk kebutuhan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data sekunder. Data-data tersebut diperoleh dari buku atau literatur, jurnal ilmiah, dan bacaan-bacaan lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

b. Wawancara

Penulis juga menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara tidak terstruktur. Proses wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan tanpa menggunakan pedoman yang tersusun secara sistematis kepada responden. Hasil dari proses wawancara tersebut merupakan informasi terkait proses bisnis yang dilakukan oleh perusahaan.

2. Teknik Analisis Data

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menarik kesimpulan sementara dari data yang telah didapatkan melalui wawancara, serta analisis studi yang telah dilakukan. Beberapa tahapan yang dilakukan oleh penulis antara lain

a. Reduksi Data

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyederhanakan data yang telah diperoleh dari pihak perusahaan. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa Arsliving

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



membutuhkan sebuah *web* sebagai media informasi untuk para pelanggan.

b. Penyajian Data

Data yang telah dipilih akan digunakan sebagai ide dari solusi untuk pembuatan *website* Arsliving.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan yang akan diperoleh adalah penyelesaian masalah dari Arsliving dengan memastikan solusi yang diberikan dapat bekerja dengan sesuai.

3. Metode Pengembangan

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan *waterfall* yang merupakan model pengembangan sistem yang bergerak maju pada setiap fasenya. Model pengembangan ini tidak dapat mengulang fase yang telah dilewati sebelumnya. Tahap-tahap yang ada pada metode ini antara lain:

a. *Requirements analysis and definition*

Pada tahap ini, penulis menentukan spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem melalui wawancara terhadap salah satu perwakilan dari Arsliving, yaitu Bapak Pieter. Melalui hasil wawancara tersebut, penulis mendapatkan beberapa hal yang nantinya akan dijadikan pertimbangan untuk fitur-fitur sistem.

b. *System and software design*

Setelah hasil wawancara diolah, maka penulis akan mendapatkan beberapa persyaratan untuk membentuk sistem secara



keseluruhan. Pada pengembangan kali ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database* untuk sistem yang akan dibuat.

c. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini, penulis akan melakukan implementasi dan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Untuk saat ini, sistem hanya akan berjalan pada *local host* dan belum ditampilkan pada domain internet. Pengujian juga akan dilakukan untuk melihat apakah sistem yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

d. *Integration and system testing*

Setelah mengalami proses implementasi dan pengujian, maka penulis akan mengirimkan sistem ini kepada pengguna untuk dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

e. *Operation and maintenance*

Tahap ini merupakan siklus yang terpanjang. Kegiatan operasi dan pemeliharaan sendiri akan dibutuhkan agar dapat menemukan kesalahan yang tidak terjadi pada siklus hidup. Rencana dari kegiatan pemeliharaan sendiri adalah setahun sekali.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.