

BAB III

ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

A. Objek Penelitian

Objek penelitian yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian kali ini adalah PT. Kesehatan Era Digital atau Livera. Livera adalah perusahaan yang menjual produk minuman kesehatan yang berfokus pada penurunan berat badan dan juga peningkatan imunitas tubuh dari konsumennya.

Livera didirikan pada April tahun 2020, Livera merupakan usaha kecil dan menengah yang berfokus pada produk makanan dan minuman sehat di Indonesia. Dengan visi memperkenalkan gaya hidup sehat di kalangan masyarakat Indonesia, dimulai dari menciptakan produk *cold pressed juice* yang terjangkau. Sangat bersemangat untuk memiliki *startup* sendiri dan membangun ekosistem gaya hidup sehat. Livera menggunakan proses jual beli produk melalui internet atau *e-commerce*, yaitu Tokopedia, Blibli, Shopee, ataupun membeli langsung melalui WhatsApp.

Untuk layanan yang optimal, Livera juga memiliki aplikasi *website* yang dapat diakses untuk memudahkan para pengguna untuk melihat harga produk dan penawaran terbaik yang diberikan, dan juga Livera memiliki instagram untuk memikat para pelanggan, dengan adanya konten-konten ataupun promo tentang produk.



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institute of Business and Informatics Kwik Kian Gie

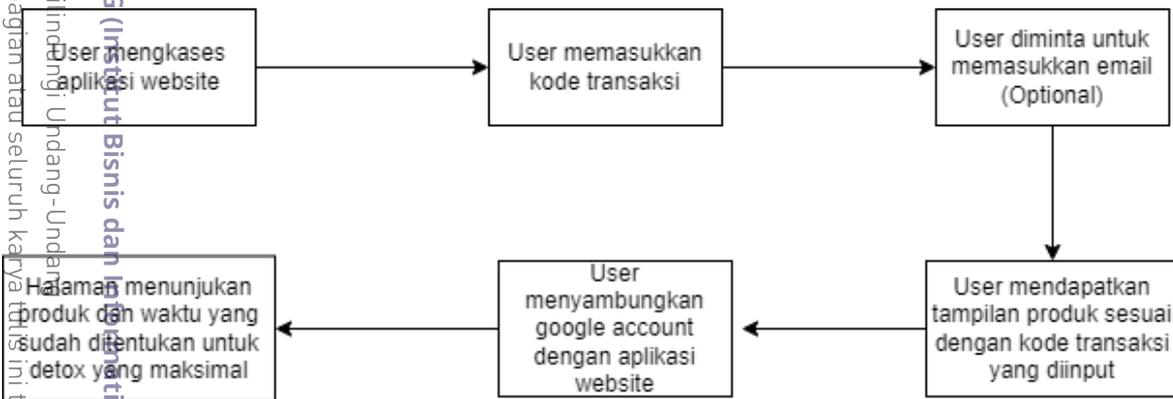


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



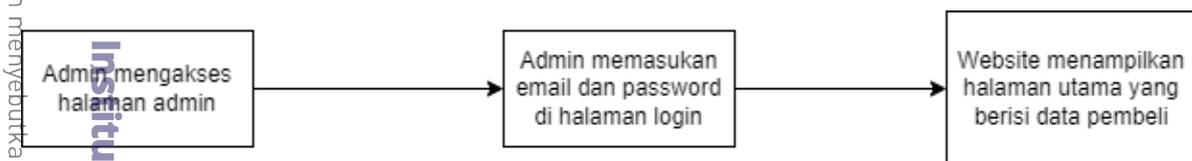
B. Analisis Sistem yang Berjalan

Aplikasi pengambilan data *customer* dan meningkatkan *customer experience* ini dimulai dengan *user* memasukkan kode transaksi. Lalu *user* memasukkan *email* untuk menghubungkan aplikasi dengan *google calendar*. Dilanjutkan dengan penampilan produk yang telah dibeli sesuai dengan kode transaksi. Setelah selesai dihubungkan, *user* dapat mengikuti petunjuk kapan produk harus diminum.



Gambar 3. 1

Sistem untuk *User Experience*



Gambar 3. 2

Sistem untuk *Admin Dashboard*

C. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini, menggunakan metode kualitatif dalam pengembangan aplikasi menjadi pilihan yang ideal, karena menurut peneliti, penelitian metode kualitatif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Milik dan Hak Paten 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.



sangatlah tepat karena pada penelitian yang baik, membutuhkan pengamatan yang mendalam terhadap objek penelitian. Dengan teknik ini, pengembang aplikasi dapat memperoleh informasi dan pemahaman mengenai performa aplikasi. Dengan demikian, pengembang dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerja aplikasi secara efektif.

2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode scrum, metode scrum merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang *responsive* dan berbasis metodologi agile yang mampu memberikan *value* dan manfaat yang terbaik terhadap suatu perangkat lunak yang akan dikembangkan. Metode scrum lebih berfokus pada manajemen proyek yang dimana keadaannya dalam perencanaan awalnya menyusahkan, komponennya belum begitu jelas sehingga menggunakan *feedback* berulang dalam mengontrol setiap fase atau prosesnya. Didalam scrum memiliki 3 role utama yaitu: *Product Owner*, *ScrumMaster*, dan *Development Team*. Yang dimaksud *Product Owner* (PO) atau pemilik produk, merupakan seorang profesional yang memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai produk yang akan dikembangkan. Sementara itu *scrum team* atau *development team* (tim pengembang), yang beranggotakan individu-individu yang mampu mengorganisasikan dirinya sendiri dan merupakan sebuah tim multifungsi dalam pengembangan suatu perangkat lunak. Kemudian yang dimaksud *ScrumMaster*, adalah orang yang bertanggung jawab untuk mengarahkan tim scrum bekerja menuju arah dan tujuan yang benar dan mengatasi semua rintangan dan halangan yang dapat mempengaruhi kinerja mereka dalam membuat suatu perangkat lunak.

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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.



No	Tahapan	Keterangan
1	<i>Backlog</i>	Tim <i>Development</i> dan <i>ScrumMaster</i> membuat daftar kebutuhan atau fitur-fitur yang diperlukan untuk aplikasi <i>website</i> .
2	<i>Sprint Planning</i>	Tim Scrum akan melakukan pertemuan untuk merencanakan <i>sprint</i> , melakukan <i>sprint goal</i> , dan memilih kartu atau lembar kerja dari <i>Backlog</i> yang akan dikerjakan selama <i>sprint</i> berjalan.
3	<i>Sprint</i>	Tim Scrum akan mengerjakan kartu atau lembar kerja dari <i>Backlog</i> selama periode waktu yang telah ditentukan.
4	<i>Scrum Meetings</i>	Aktivitas meeting harian yang dilakukan bersama Tim Scrum, yang dimana Tim Scrum saling berbagi informasi mengenai kemajuan pekerjaan, mengidentifikasi potensi masalah, dan memastikan bahwa Tim Scrum tetap fokus pada <i>Sprint Goal</i> .
5	<i>Sprint Review</i>	Aktivitas pertemuan di akhir setiap sprint, dimana Tim Scrum memperlihatkan hasil kerja yang telah diselesaikan selama sprint berlangsung kepada pemangku kepentingan, dan menerima umpan balik untuk perbaikan di masa yang akan datang.
6	<i>Sprint Retrospective</i>	Pertemuan di akhir setiap sprint, dimana Tim Scrum melakukan evaluasi kinerja masing-masing anggota tim dan membahas hal-hal yang telah mereka lakukan dengan baik serta yang perlu diperbaiki.

Tabel 3. 1

Tabel Metode Scrum pada penelitian

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.



3. Variabel Penelitian

Berikut beberapa variabel yang mempengaruhi aplikasi *livera experience*:

- a. Jumlah Produk
- b. Jumlah *User*
- c. Pengalaman Pelanggan

Berikut beberapa variabel yang mempengaruhi metode scrum pada aplikasi *livera experience*:

- a. Waktu Pengerjaan
- b. *Scrum Master*
- c. *Tasks Given*

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan sejumlah informasi yang bersumber dari informan yang diteliti agar peneliti dapat memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di kemudian hari. Informan yang akan diteliti adalah pembeli produk *livera*. Diantaranya adalah:

a. Observasi Non-Partisipan

Metode pengumpulan data observasi digunakan oleh peneliti karena informan yang diteliti jumlahnya tidak banyak. Dari observasi yang dilakukan peneliti akan mempelajari dilakukan atau tidaknya *website* pada *livera experience*, dan juga mengetahui produk apa saja yang informan suka melalui frekuensi pembelian informan dari riwayat transaksi. Metode

© 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.



observasi yang digunakan yaitu *non-participant observation* karena peneliti tidak ikut secara langsung dalam proses yang dilakukan oleh informan.

b. Studi Pustaka

Peneliti juga menerapkan teknik studi pustaka. Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data, wawasan dan informasi tambahan berupa buku, jurnal dan penelitian terdahulu yang diperlukan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mengumpulkan wawasan mengenai Metode Scrum, *Customer Experience*, dan *JavaScript*.

c. Wawancara Tidak Tersruktur

Peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur untuk mengumpulkan data dari pihak-pihak yang terkait. Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Victor Fernando yang menjabat sebagai *Co-Founder/CTO* di *Livera.id* dan sebagai *Scrum Master* pada proyek peneliti kali ini.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah melakukan pengumpulan data, data yang diperoleh akan membantu peneliti dalam melakukan perancangan sistem yang tepat bagi para pengguna. Teknik analisis data yang sesuai dengan pendekatan penelitian ini adalah kualitatif. Data kualitatif digambarkan dengan kata-kata ataupun dengan kalimat. Pengolahan dari data kualitatif ini dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Reduksi data

© 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.

Reduksi data merupakan tahapan mengetik kembali dalam bentuk uraian atau laporan terperinci, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, diberi susunan yang lebih sistematis supaya peneliti lebih mudah untuk menarik kesimpulan.

b. Penyajian data

Penyajian data dibatasi sebagai kumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan penyajian tersebut akan dapat dipahami apa yang harus dilakukan selanjutnya.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari suatu kegiatan konfigurasi yang utuh. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan mengalami perubahan apabila adanya bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal.

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