

BAB III

ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

A. Objek Penelitian

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

Livera didirikan pada bulan 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. Dalam penjualan online, pelanggan dapat membeli produk melalui situs web toko online, aplikasi *mobile*, atau platform e-commerce lainnya seperti Tokopedia, Shopee, BliBli atau membeli langsung melalui aplikasi 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.

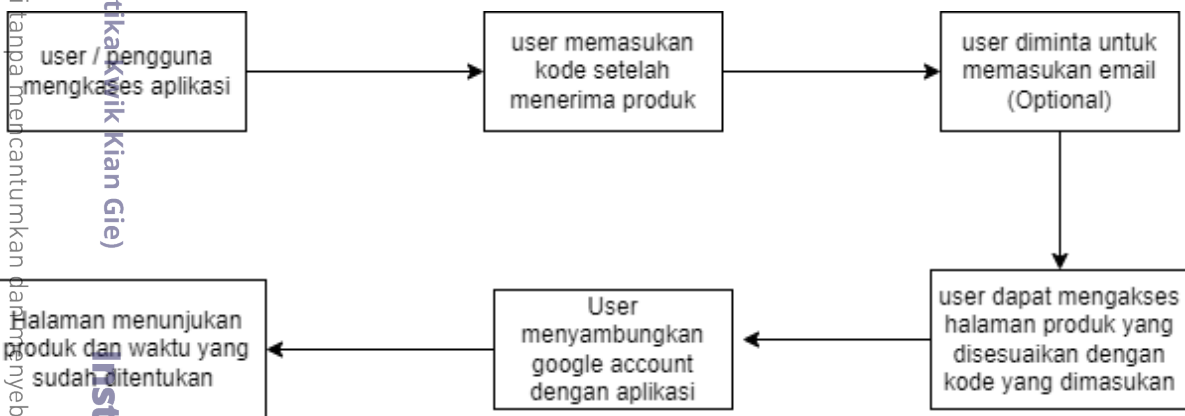




B. Analisis Sistem Yang Berjalan

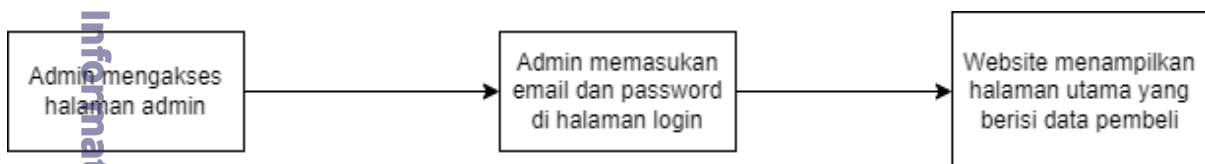
Apresiasi yang berfokus pada meningkatkan *customer experience* ini dimulai dengan pembeli memasukkan kode transaksi lalu akan muncul halaman *input email* untuk pengguna yang sifatnya opsional. Dilanjutkan dengan penampilan produk yang telah dibeli sesuai dengan kode transaksi. Lalu pengguna akan menyambungkan akun gmail dengan aplikasi untuk dihubungkan dengan *google calendar*. Setelah selesai dihubungkan, pengguna dapat melihat produk sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Untuk aplikasi *Livera Admin Dashboard*, admin dapat memasukkan *email* dan *password* untuk mengakses halaman utama yang berisikan data pembeli.

Di bawah ini adalah beberapa gambaran dari sistem yang berjalan:



Gambar 3. 1

Gambaran Sistem Aplikasi *Livera Experience*



Gambar 3. 2

Gambaran Sistem Aplikasi *Livera Admin Dashboard*



C. Metodologi Penelitian



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. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, menggunakan metode kualitatif dalam pengembangan aplikasi menjadi pilihan yang ideal. Menurut peneliti, penelitian metode kualitatif sangat cocok dikarenakan dalam penelitian yang baik, perlu dilakukan pengamatan secara mendalam terhadap objek penelitian. Metode ini dapat membantu pengembang aplikasi untuk memperoleh data dan wawasan tentang kinerja aplikasi. Hal ini memungkinkan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan fungsionalitas aplikasi.

2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *scrum*, metode *scrum* merupakan metode pengembangan perangkat sistem responsif yang mampu memberikan nilai dan manfaat yang baik terhadap suatu perangkat lunak yang akan dikembangkan. Didalam *scrum* memiliki 3 role utama yaitu: *product owner*, *scrum master*, dan *development team*.

Scrum master adalah orang yang bertanggung jawab untuk mengarahkan tim menuju arah dan tujuan yang benar. *Product Owner* merupakan seorang profesional yang memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai produk yang akan dikembangkan. Sedangkan *scrum team* atau tim *development* adalah tim yang beranggotakan individu-individu yang mampu mengorganisasikan dirinya sendiri dan merupakan sebuah tim multifungsi daalam pengembangan suatu perangkat lunak.

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.

Metode pengembangan *Scrum* ini memiliki beberapa tahapan, yang peneliti

C)jabarkan dalam tabel berikut:

No	Langkah	Penjelasan
1	<i>Backlog</i>	Tim <i>development</i> dan <i>scrum master</i> membuat daftar kebutuhan atau fitur produk yang harus dibuat.
2	<i>Sprint Planning</i>	Tim <i>Scrum</i> akan melakukan pertemuan untuk merencanakan <i>sprint</i> , melakukan <i>sprint goal</i> , dan memilih item-item dari <i>Product Backlog</i> yang akan dikerjakan selama <i>sprint</i>
3	<i>Sprint</i>	Tim <i>Scrum</i> akan mengerjakan item-item dari <i>Product Backlog</i> selama periode waktu tertentu yang disebut <i>sprint</i> .
4	<i>Scrum Meetings</i>	Aktivitas <i>scrum meetings</i> merupakan <i>meeting</i> rutin atau pertemuan rutin yang dilakukan setiap beberapa hari untuk mengevaluasi apa yang sedang dikerjakan, kendala yang ada, dan target penyelesaian tugas selanjutnya.
5	<i>Sprint Review/ Demo</i>	Tim <i>Scrum</i> meninjau hasil pekerjaan yang telah diselesaikan selama <i>sprint</i> . Memberikan peningkatan perangkat lunak kepada <i>scrum master</i> yang telah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



		diimplementasikan dapat ditunjukkan dan dievaluasi oleh <i>scrum master</i> .
6	<i>Sprint Retrospective</i>	Pada setiap <i>sprint</i> yang berakhir, akan dilakukan <i>sprint retrospective</i> . Semua anggota tim diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan evaluasi mengenai kinerja selama menerapkan <i>scrum</i> .

Tabel 3. 1

Tahapan Metode *Scrum* pada penelitian ini

3. Variabel Penelitian

Berikut beberapa variabel yang mempengaruhi aplikasi *livera experience*:

- a. Jumlah Produk.
- b. Jumlah Pengguna.
- c. Pengalaman Pelanggan.

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

- a. Waktu Pengerjaan.
- b. *Scrum Team*.
- c. Tugas atau *Tasks* yang diberikan.

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.



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 dikemudian hari. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa metode dengan tujuan mendapatkan data yang valid dan akurat. Diantaranya adalah:

a. Observasi Non-Partisipan

Peneliti melakukan pengumpulan data melalui pengamatan secara tidak langsung pada Livera terkait dengan proses pembuatan aplikasi yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan. Demi mengetahui objek penelitian saat ini, peneliti melakukan *Focus Group Discussion* dengan salah satu pendiri Livera.

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 Terstruktur

Peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur untuk mengumpulkan data dari pihak-pihak yang terkait. pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada Bapak

© 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.

Victor Fernando yang menjabat sebagai *CTO* dan salah satu pendiri *Livera* dan sebagai *Scrum Master* pada proyek yang dirancang 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

Reduksi data merupakan tahapan untuk menyetik 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.

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.

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.