

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode scrum terdiri atas tujuh tahapan, yaitu :

a. Buat Tim *Scrum*

Untuk melakukan proses *scrum* yang efektif, penting untuk memilih anggota tim yang tepat.

pada tahapan ini penulis membetuk tim yang mempunyai kompetensi dalam monitoring kinerja marchandiser.

b. Tunjuk *Scrum Master*

Setelah menentukan siapa saja anggota tim untuk proses Scrum, jangan lupa tunjuk juga seseorang untuk bertanggung jawab sebagai *scrum master*.

pada tahapan ini penulis menentukan *scrum master* dari tim yaitu penulis sendiri dimana *scrum master* mempunyai tanggung jawab untuk keberhasilan penelitian.

c. Tentukan Jangka Waktu Proses

pada tahapan ini seluruh tim melakukan *meeting* untuk menentukan jangka waktu proses yang dilakukan dalam penelitian ini.

d. Tunjuk *Product Owner*

pada tahapan ini tim menunjuk *product owner* yaitu supervisor marchandiser PT Artaboga Cemerlang

e. Buat *Product Backlog*

Product backlog adalah bagian penting dari tahapan metode *scrum*. Dalam *product backlog*, ada semua kebutuhan dari *userstory* yang diharapkan selesai dari suatu proyek. Semakin penting suatu *userstory*, posisinya semakin tinggi di daftar *backlog*.

f. Mulai *Sprint*

Tahap selanjutnya bagi tim *scrum* adalah mulai melakukan *sprint*. Kegiatan yang dimulai sebagai tahap pertama dari metode *scrum* pada titik ini adalah mengerjakan hal pertama di *backlog*. Sebuah tim harus mengadakan *sprint meeting* dan mulai mengerjakan proyeknya.

b. Akhiri *Sprint*

Setelah suatu proyek selesai, tahap selanjutnya dalam metode *scrum* adalah menutup *sprint* tersebut dan memulai yang baru. Perlu dilakukan evaluasi dari proses *sprint* yang sudah selesai agar proses kerja bisa lebih efektif di waktu mendatang.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Penyusunan penelitian ini tentu membutuhkan berbagai keterangan-keterangan lengkap dari data bantuan program keluarga harapan, baik lisan maupun tulisan. Peneliti mengumpulkan data-data tersebut dengan berbagai metode, yaitu:

1. Teknik Wawancara (*Interview*)

Peneliti mengadakan wawancara atau *interview* secara langsung kepada Marchandiser PT. Artaboga mengenai monitoring kinerja marchandiser pada PT Artaboga Cemerlang, dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan data yang diperlukan dalam membuat proposal.

2. Pengamatan (*Observation*)

Peneliti menganalisa langsung di PT Artaboga Cemerlang untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menunjang pembuatan proposal

3. Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan referensi dan SOP (Standar Operasional Perusahaan) Perusahaan untuk menunjang dalam pembuatan proposal.

4. Dokumentasi (*Documentation*)

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari dan membaca hasil laporan kinerja marchandiser PT Artaboga Cemerlang yang berhubungan dengan data yang diperlukan dalam penulisan proposal

3.3 Kebutuhan Pengembang Sistem

Berikut adalah kebutuhan pengembang sistem yang dilakukan:

a) Perangkat Keras (*Hardware*)

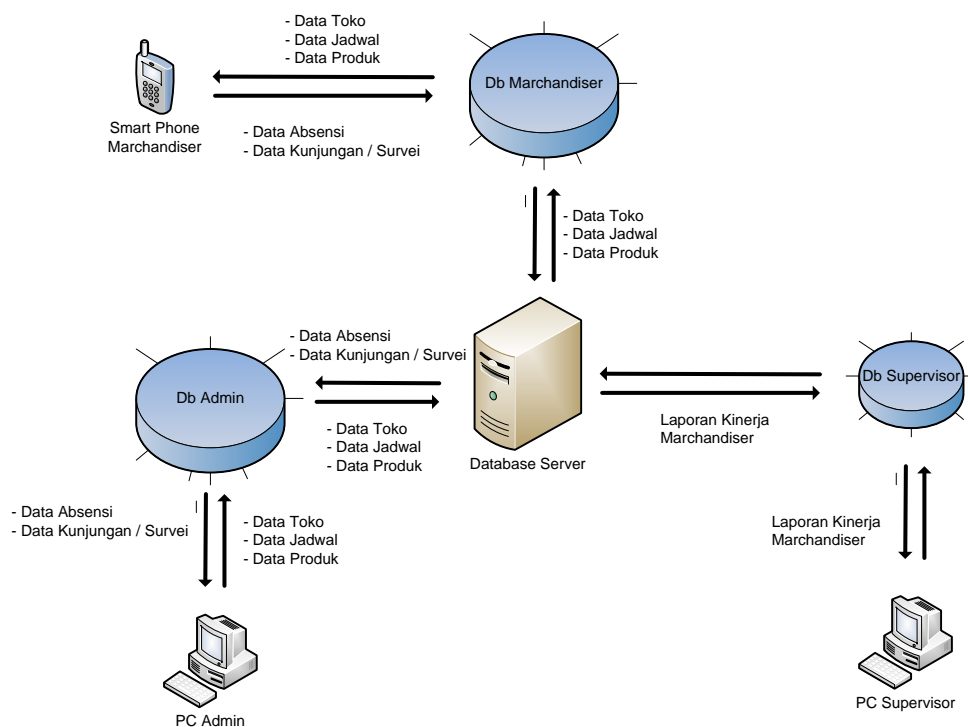
1. Processor IntelCore i3
2. Memory 2 GB
3. Hardisk 320 GB
4. Graphic Intel GMA HD

b) Perangkat Lunak (*Software*)

1. Windows XP Profesional Edition atau Windows 7 Ultimate
2. Xampp (Apache Webserver)
3. Dreamweaver sebagai software pembuatan aplikasi
4. MySQL sebagai manajemen basis data.

3.4 Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem merupakan gambaran sistem monitoring kinerja merchandiser yang dijelaskan pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.1 Arsitektur Sistem

Tabel 3.1 Tabel Penjelasan Sistem Monitoring Kinerja Marchandiser

Aktor	Aktivitas
Admin	Input Data Produk
	Input Data Toko
	Input Data Jadwal
	Lihat Data Kunjungan
	Lihat Data Absensi
	Cetak Laporan
Marchandiser	Input Absensi
	Input Data Kunjungan
	Lihat Jadwal
Supervisor	Cetak Laporan

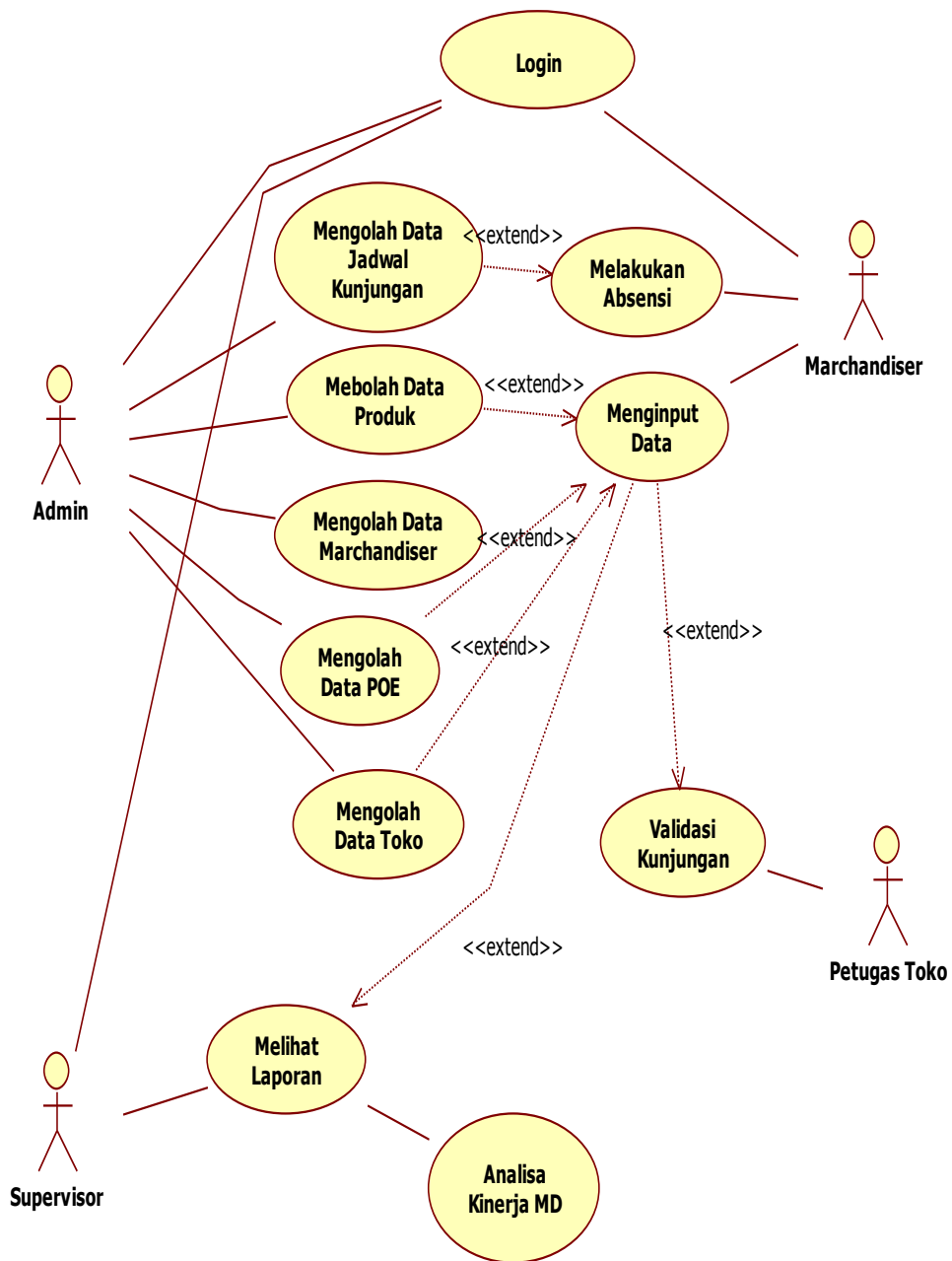
Penjelasan gambar arsitektur sistem dimana admin mengolah data seperti data marchandiser, data toko, data jadwal dan data produk yang harus disurvei oleh marchandiser kemudian data-data tersebut disimpan pada db server untuk bisa di akses oleh marchandiser. kemudian marchandiser melihat jadwal kunjungan, melakukan absensi dan survei ke toko yang sudah terdaftar di jadwal kunjungan setelah itu mengisi data survei produk pada form kunjungan setelah selesai mengisi data kunjungan disimpan pada dbserver. kemudian supervisor bisa melihat data hasil kinerja marchandiser dan melakukan penilaian kinerja marchandiser.

3.5 Sistem Yang Diusulkan

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan sistem yang akan dibuat seperti use case, activity diagram, class diagram dan rancangan interface sistem.

a. use case

Use case adalah gambaran sistem yang diusulkan untuk rancang bangun sistem informasi monitoring kinerja merchandiser dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



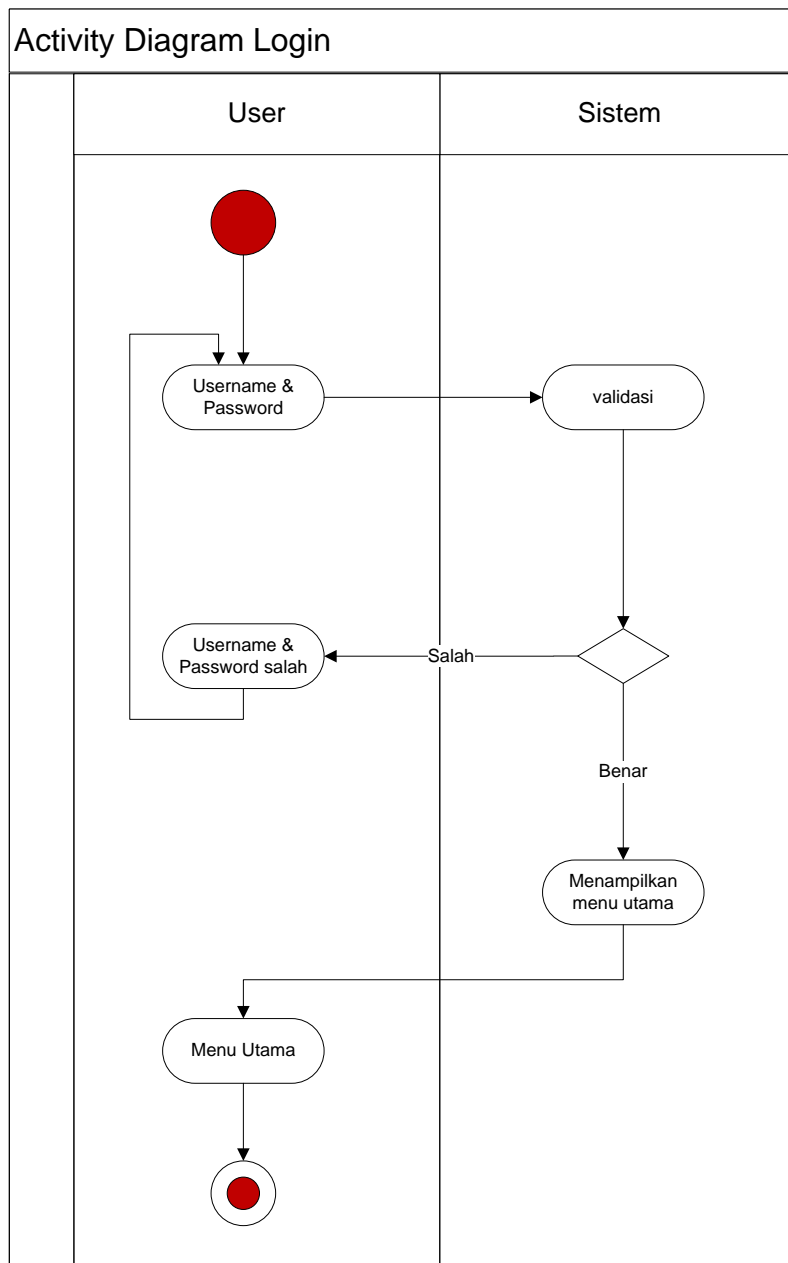
Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem Informasi Monitoring Kinerja Merchandiser

b. Activity Diagram

1. *Activity Diagram Login*

Activity Diagram login sistem yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. User memasukan username dan password
2. Sistem akan memvalidasi, jika benar sistem akan menampilkan menu utama jika salah menampilkan informasi dan password salah dan user memasukan kembali username dan password.

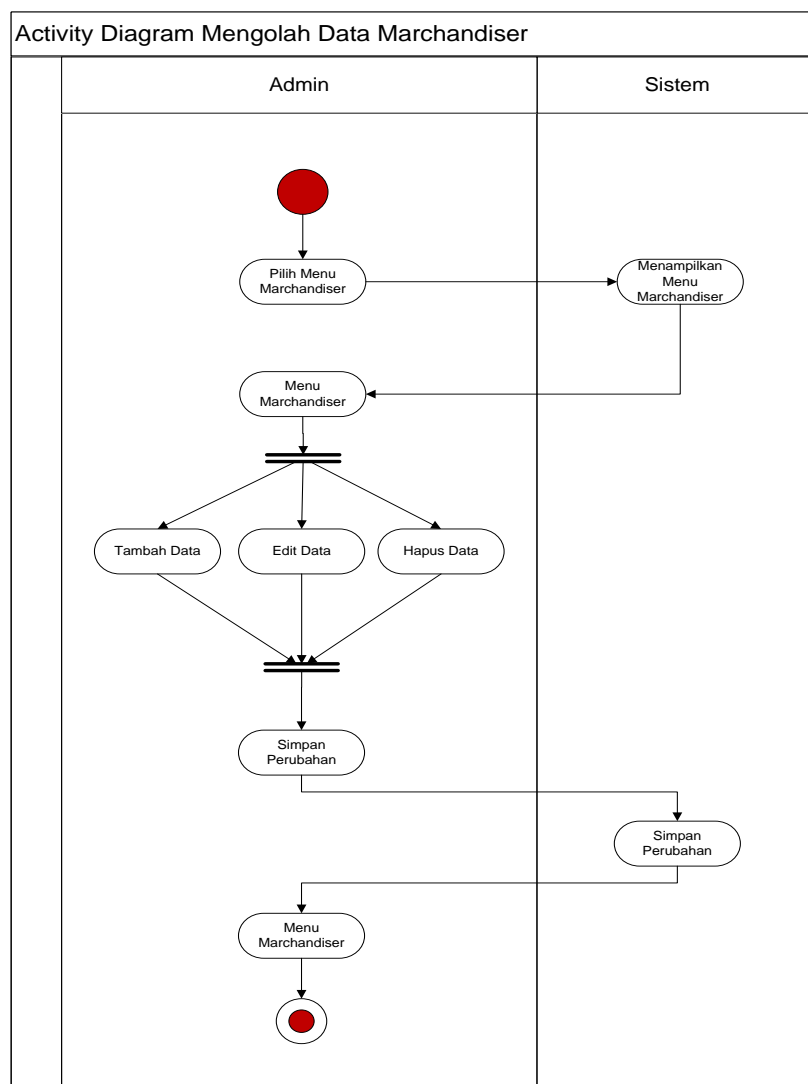


Gambar 3.4 *Activity Diagram Login*

2. Activity Diagram Mengolah Data Marchandiser

Pada diagram *activity* mengolah data Marchandiser, admin dapat melakukan perubahan data baik itu tambah, edit ataupun hapus data yang ada.

1. Admin memilih menu Marchandiser
2. Sistem akan menampilkan data Marchandiser
3. Kemudian admin bisa melakukan tambah data, edit data atau menghapus data Marchandiser
4. Setelah itu sistem akan menyimpan perubahan dan kembali menampilkan data Marchandiser

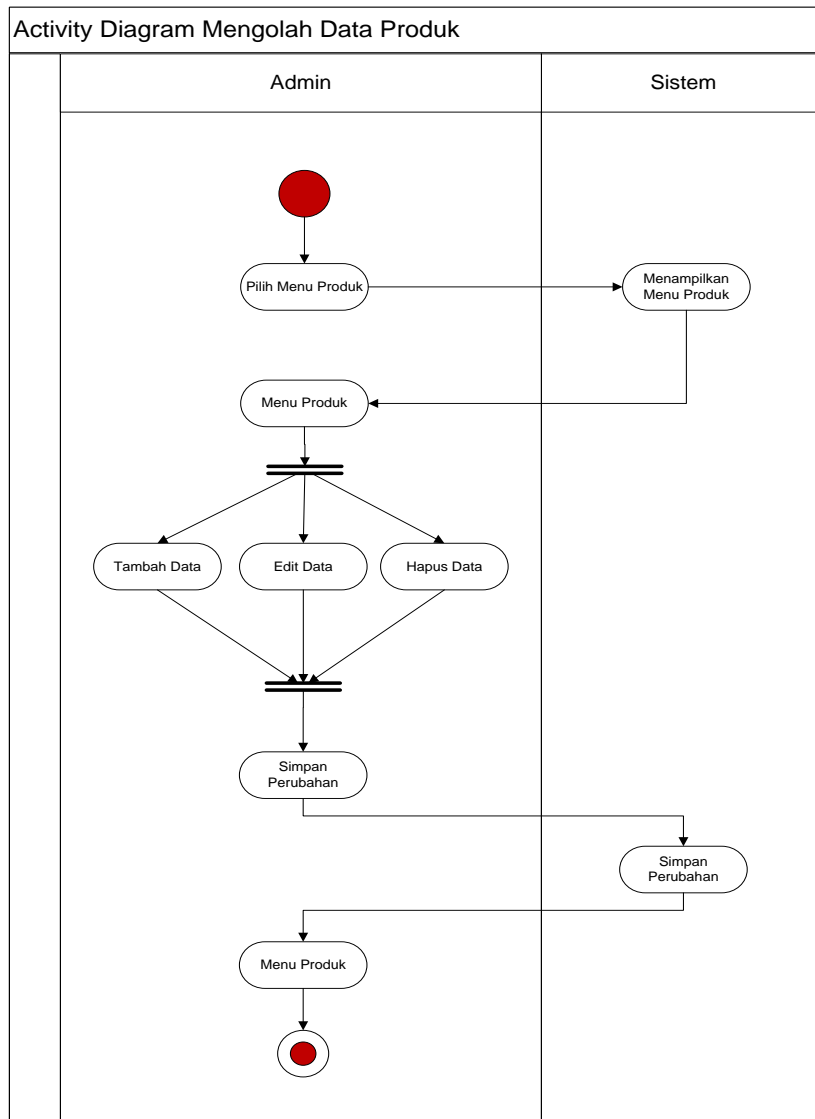


Gambar 3.5 Activity Diagram Mengolah Data Marchandiser

3. Activity Diagram Mengolah Data Produk

Pada diagram *activity* mengolah data Produk, admin dapat melakukan perubahan data baik itu tambah, edit ataupun hapus data yang ada.

1. Admin memilih menu Produk
2. Sistem akan menampilkan data Produk
3. Kemudian admin bisa melakukan tambah data, edit data atau menghapus data Produk
4. Setelah itu sistem akan menyimpan perubahan dan kembali menampilkan data Produk

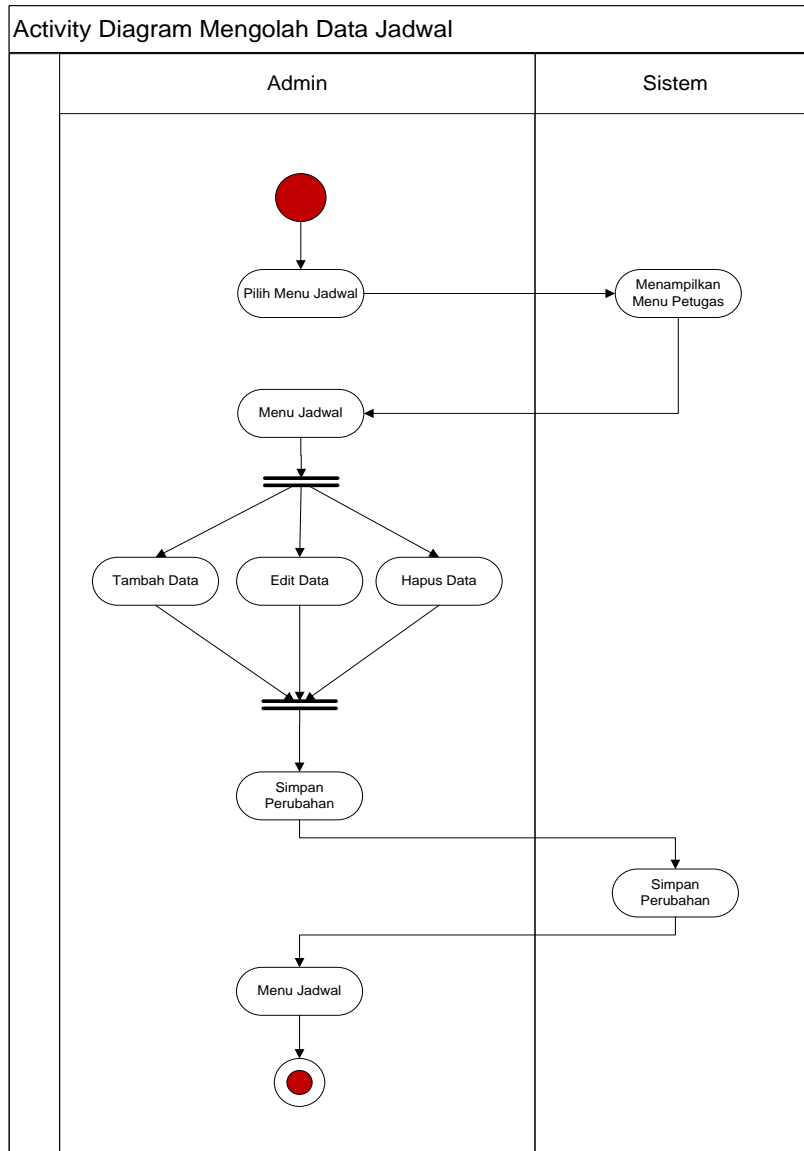


Gambar 3.6 *Activity Diagram* Mengolah Data Produk

4. *Activity Diagram* Mengolah Data Jadwal

Pada diagram *activity* mengolah data Jadwal, admin dapat melakukan perubahan data baik itu tambah, edit ataupun hapus data yang ada.

1. Admin memilih menu Jadwal
2. Sistem akan menampilkan data Jadwal
3. Kemudian admin bisa melakukan tambah data, edit data atau menghapus data Jadwal
4. Setelah itu sistem akan menyimpan perubahan dan kembali menampilkan data Jadwal



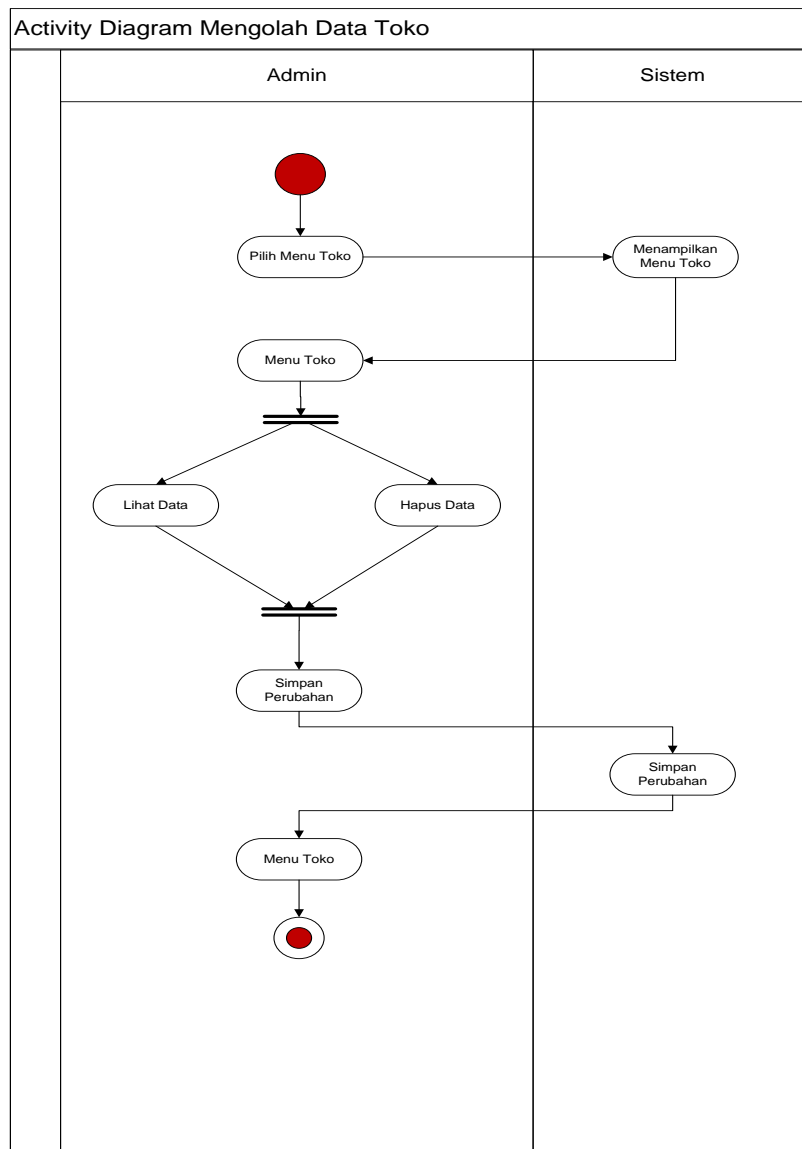
Gambar 3.7 Activity Diagram Mengolah Data Jadwal

5. Activity Diagram Mengolah Data Toko

Pada diagram *activity* mengolah data Toko, admin dapat melakukan perubahan data baik itu edit ataupun hapus data yang ada.

1. Admin memilih menu Toko
2. Sistem akan menampilkan data Toko
3. Kemudian admin bisa melakukan lihat data atau menghapus data Toko

4. Setelah itu sistem akan menyimpan perubahan dan kembali menampilkan data Toko

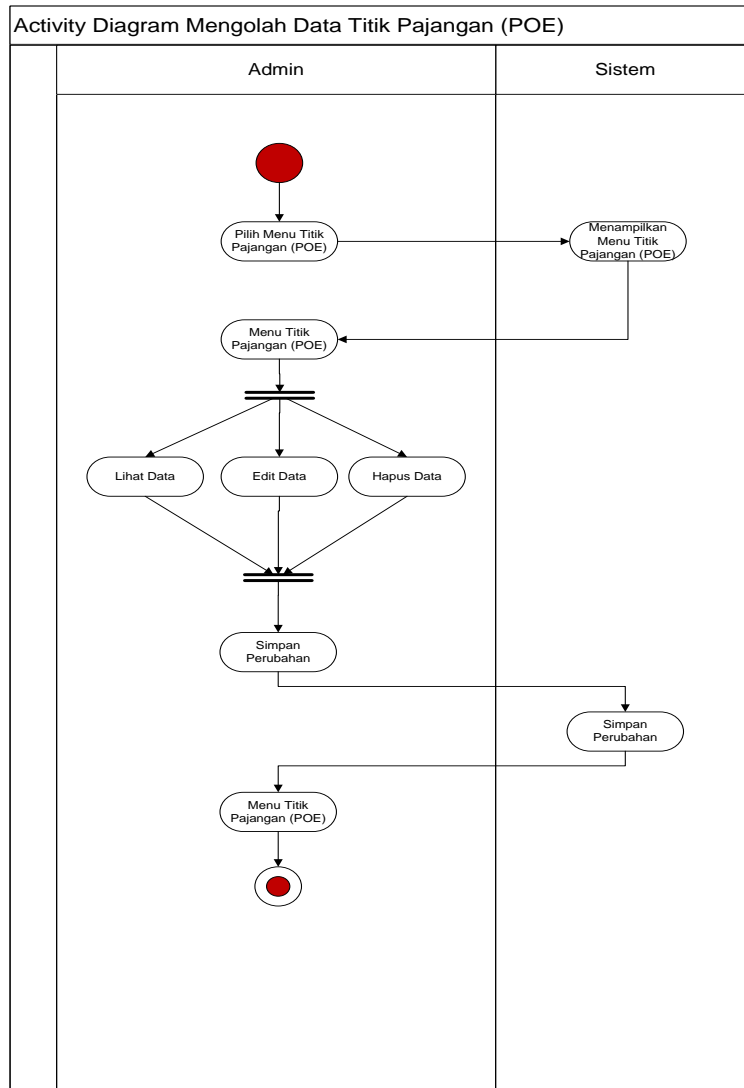


Gambar 3.8 Activity Diagram Mengolah Data Toko

6. Activity Diagram Mengolah Data Titik Pajangan (POE)

Pada diagram *activity* mengolah data Titik Pajangan (POE), admin dapat melakukan perubahan data baik itu ubah ataupun hapus data yang ada.

1. Admin memilih menu Titik Pajangan (POE)
2. Sistem akan menampilkan data Titik Pajangan (POE)
3. Kemudian admin bisa melakukan lihat data, edit data atau menghapus data Titik Pajangan (POE)
4. Setelah itu sistem akan menyimpan perubahan dan kembali menampilkan data Titik Pajangan (POE)

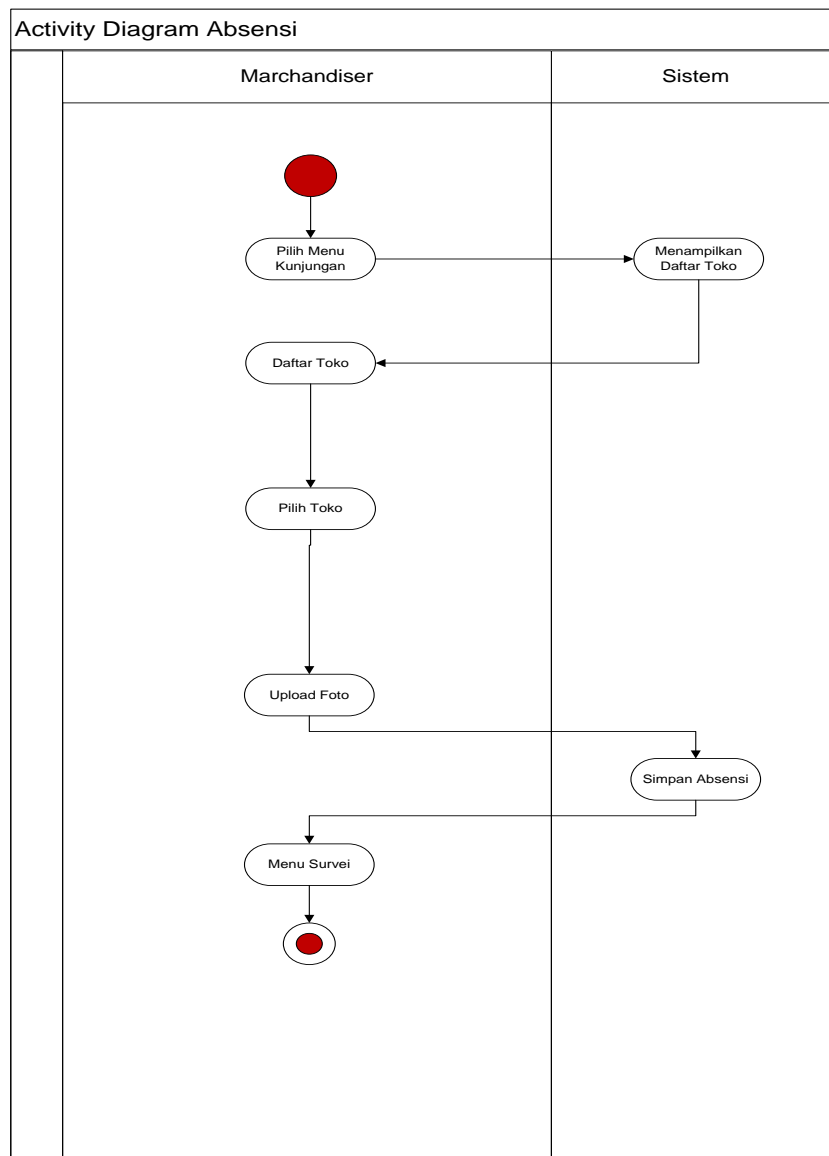


Gambar 3.9 ActivityDiagram Mengolah Data Titik Pajangan (POE)

7. Activity Diagram Melakukan Absensi

Pada diagram *activity* Absensi, merchandiser dapat melakukan perubahan data baik itu ubah ataupun hapus data yang ada.

1. Merchandiser memilih menu kunjungan
2. Sistem akan menampilkan daftar toko sesuai jadwal
3. Kemudian merchandiser memilih toko yang akan disurvei
4. Setelah itu sistem akan menampilkan form absensi
5. Kemudian merchandiser mengupload foto toko sebagai bukti kunjungan ke toko tersebut

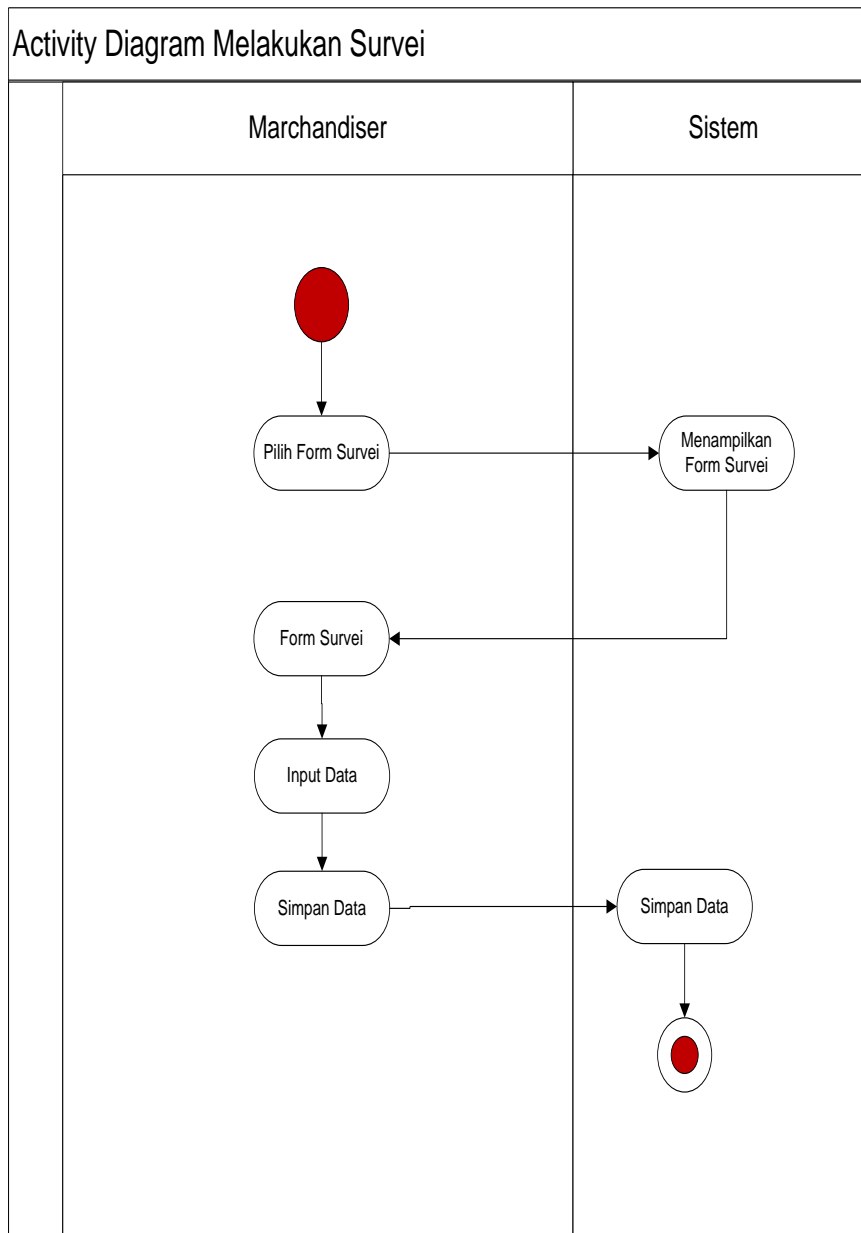


Gambar 3.10 *Activity Diagram Absensi*

8. *Activity Diagram* Melakukan Survei

Pada diagram *activity* Survei produk, merchandiser dapat menginput data produk pada toko pelanggan.

1. Merchandiser memilih menu survei
2. Sistem akan menampilkan form input data produk
3. Kemudian merchandiser menginput data pajangan produk sesuai titik pajangan

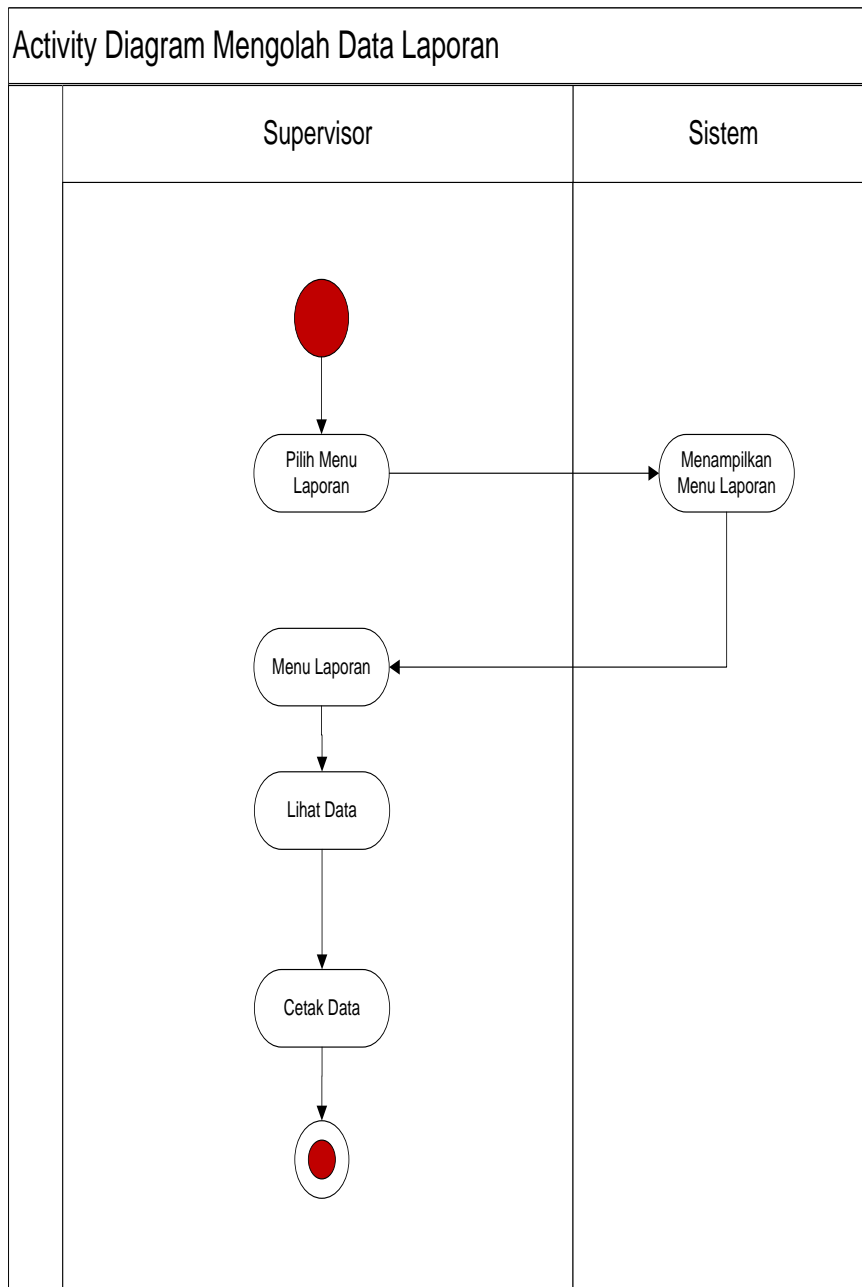


Gambar 3.11 Activity Diagram Melakukan Survei

9. Activity Diagram Mengolah Laporan

Pada diagram *activity* mengolah laporan, Supervisor Marchandiser dapat melihat laporan hasil kinerja marchandiser kemudian mencetak laporan sebagai arsip.

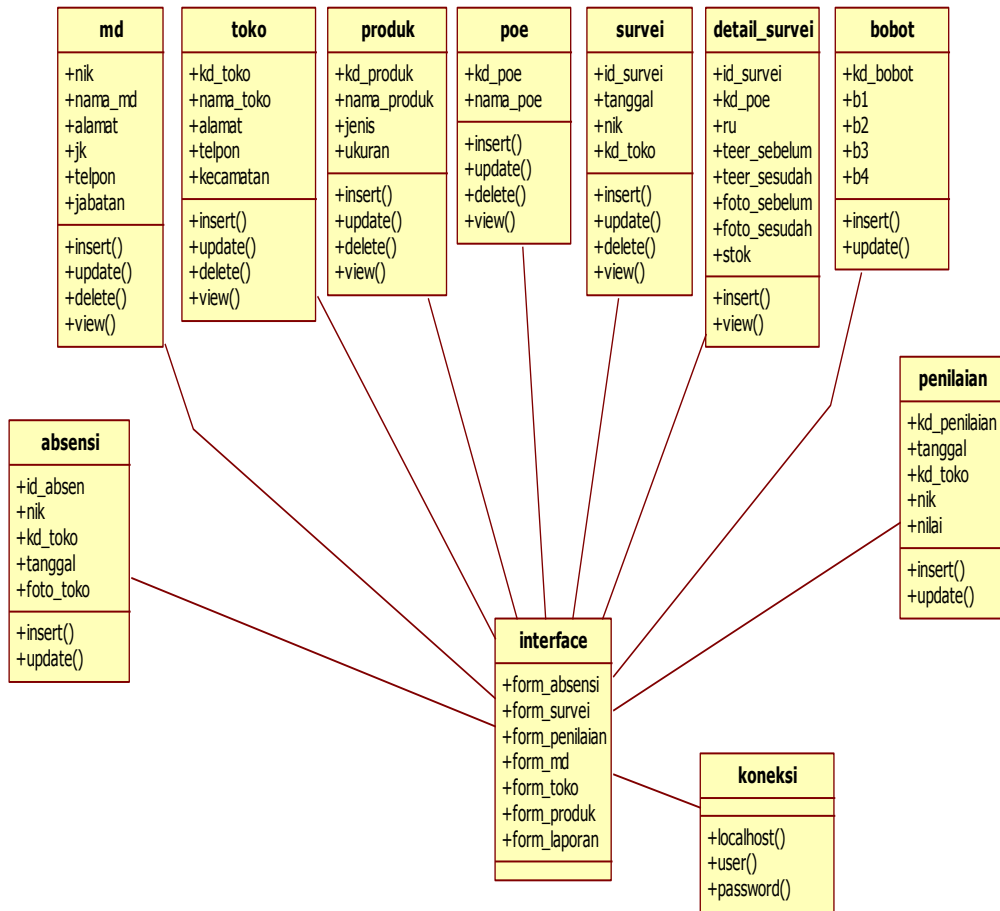
1. Supervisor memilih menu laporan
2. Sistem akan menampilkan data laporan
3. Kemudian supervisor bisa melihat data dan mencetak laporan



Gambar 3.12 *Activity Diagram* Mengolah Data Laporan

c. Class Diagram

class diagram pada perancangan sistem informasi monitoring kinerja merchandiser



Gambar 3.13 Class Diagram

3.9 Rancangan Antar Muka (Interface) Program

1. Rancangan Form Login

Rancangan *form* Login ini dimana *user* dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem. Rancangan *form* ini terdiri dari *input* User Name, password:

The image shows a login form window with a title bar labeled 'Title'. Inside the window, the text 'PT Artaboga Cemerlang' is centered. Below this, there are two input fields: 'Username' and 'Password'. A 'Login' button is positioned below the password field.

Gambar Error! No text of specified style in document..14 : Rancangan Form Login

2. Rancangan *Form Home*

Rancangan *form Home* ini adalah *form* yang pertama kali dijalankan oleh program

The image shows a home dashboard window with a title bar labeled 'Title'. The header contains 'PT Artaboga Cemerlang'. On the left side, there is a sidebar with a list of navigation links: [Dashboard](#), [Data Produk](#), [Data Marchandiser](#), [Data Toko](#), [Data Jadwal](#), [Data Titik Pemajangan](#), [Robot Penilaian](#), [Data Survei](#), and [Laporan](#). The main content area contains four buttons labeled 'Dashboard', 'Produk', 'Marchandiser', and 'Toko' arranged horizontally.

Gambar Error! No text of specified style in document..15: Rancangan Form Home

3. Rancangan Form Mengolah Data Marchandiser

Rancangan *form* mengolah data marchandiser ini dimana *user* dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem.

Title
PT Artabaga Cemerlang

Dashboard
Data Produk
Data Marchandiser
Data Toko
Data Jadwal
Data Titik Pemajangan
Bobot Penilaian
Data Survei
Laporan

Tabel Marchandiser

Tambah Data

No	No KTP	Nama Marchandiser	Alamat	Telpon	Jabatan	Jenis Kelamin	Ak

Gambar Error! No text of specified style in document..**26** : Rancangan Form Data Marchandiser

4. Rancangan Form Data Produk

Rancangan *form* data Produk ini dimana *user* dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem.

Title
PT Artabaga Cemerlang

Dashboard
Data Produk
Data Marchandiser
Data Toko
Data Jadwal
Data Titik Pemajangan
Bobot Penilaian
Data Survei
Laporan

Tabel Produk

Tambah Data

No	Kode Produk	Nama Produk	Jenis	Ukuran	Aksi

Gambar Error! No text of specified style in document..**37** : Rancangan Form Data Produk

5. Rancangan Form Data Toko

Rancangan form data toko ini dimana *user* dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem.

The screenshot shows a web application interface for PT Artaboga Cemerlang. On the left is a navigation menu with links: Dashboard, Data Produk, Data Merchandiser, Data Toko, Data Jadwal, Data Titik Pemajangan, Bobot Penilaian, Data Survei, and Laporan. The main content area is titled 'Tabel Toko' and contains a table with 7 columns: No, Kode, Nama Toko, Alamat, Telpon, Kecamatan, and Aksi. There are 4 empty rows in the table. A 'Tambah Data' button is located above the table.

No	Kode	Nama Toko	Alamat	Telpon	Kecamatan	Aksi

Gambar Error! No text of specified style in document..48 : Rancangan Form Toko

6. Rancangan Form Data Titik Pemajangan

Rancangan form data titik pemajangan ini dimana *user* dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem.

The screenshot shows a web application interface for PT Artaboga Cemerlang. On the left is a navigation menu with links: Dashboard, Data Produk, Data Merchandiser, Data Toko, Data Jadwal, Data Titik Pemajangan, Bobot Penilaian, Data Survei, and Laporan. The main content area is titled 'Tabel Titik Pemajangan Produk' and contains a table with 3 columns: No, Titik Pemajangan Produk, and Aksi. There are 4 empty rows in the table. A 'Tambah Data' button is located above the table.

No	Titik Pemajangan Produk	Aksi

Gambar Error! No text of specified style in document..59 : Rancangan Form Data Titik Pemajangan

7. Rancangan Form Jadwal Kunjungan

Rancangan form jadwal kunjungan ini dimana *user* dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem.

Title

PT Artabaga Cemerlang

- [Dashboard](#)
- [Data Produk](#)
- [Data Marchandiser](#)
- [Data Toko](#)
- [Data Jadwal](#)
- [Data Titik Pemajangan](#)
- [Bobot Penilaian](#)
- [Data Survei](#)
- [Laporan](#)

Jadwal Kunjungan

No	No KTP	Nama Marchandiser	Alamat	Telpn	Jabatan	Jenis Kelamin	Aksi
							Lihat Jadwal
							Lihat Jadwal
							Lihat Jadwal
							Lihat Jadwal

Gambar Error! No text of specified style in document..20 : Rancangan Form Jadwal Kunjungan

8. Rancangan Form Laporan Kinerja Marchandiser

Rancangan form laporan kinerja marchandiser ini dimana *user* dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem.

Title

PT Artabaga Cemerlang

- [Dashboard](#)
- [Data Produk](#)
- [Data Marchandiser](#)
- [Data Toko](#)
- [Data Jadwal](#)
- [Data Titik Pemajangan](#)
- [Bobot Penilaian](#)
- [Data Survei](#)
- [Laporan](#)

Laporan Kinerja Marchandiser

Periode:

s.d:

No	Nama Marchandiser	Jumlah Kunjungan	Jumlah Teer	Jumlah Pemajangan	Aksi

Gambar Error! No text of specified style in document..21 : Rancangan Form Laporan Kinerja Marchandiser