

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive dan snowball*, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* dari pada generalisasi (Sugiyono, 2016:347).

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan pada PT. Buana Sriwijaya Sejahtera Palembang yang beralamat Jl. Mayor Ruslan No. 2000, Ilir Timur II, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Sebagai bahan pendukung bagi peneliti untuk mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Data yang dicari harus sesuai dengan tujuan peneliti. Beberapa metode yang digunakan yaitu :

3.3.1 Wawancara (*Interview*)

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab kepada Staff HRD.

3.3.2 Pengamatan (*Observasi*)

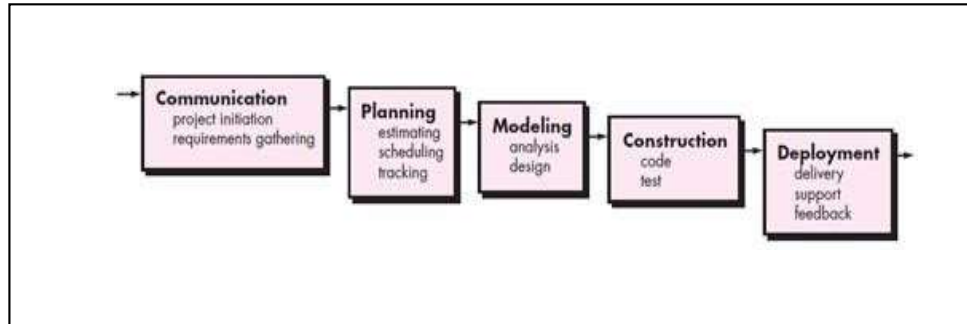
metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan maka penulis melakukan pengamatan langsung pada PT. Buana Sriwijaya Sejahtera Palembang.

3.3.3 Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pengembangan sistem ini adalah model waterfall. Menurut Roger S. Pressman (2010: 46) Model air terjun (waterfall) kadang dinamakan siklus hidup klasik (classic life cycle), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan, pemodelan, konstruksi, serta penyerahan sistem/perangkat lunak.



Gambar 3.1 Tahapan Waterfall

Keterangan Gambar :

a. *Communication*/Komunikasi

Pada tahapan ini model *Waterfall* guna mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada serta informasi lain yang diperlukan untuk pengembangan sistem. Hal ini mempertegas bahwa perancangan suatu sistem dengan menggunakan model *Waterfall* melakukan komunikasi kepada Manager HRD, dan Staff HRD agar dapat memenuhi keinginan dan harapan dari para pengguna.

b. *Planning*/Perencanaan

Pada tahapan ini dikerjakan dengan kegiatan penentuan sumberdaya, spesifikasi untuk pengembangan berdasarkan kebutuhan sistem dan tujuan berdasarkan pada hasil komunikasi yang dilakukan agar pengembangan dapat sesuai dengan yang diharapkan review.

c. *Modeling*/Pemodelan

Pada tahapan selanjutnya ialah representasi atau menggambarkan model sistem yang akan dikembangkan seperti proses dengan perancangan menggunakan *UML* relasi antar-entitas yang diperlukan, dan perancangan antarmuka dari sistem yang akan dikembangkan.

d. *Construction/Pembentukan*

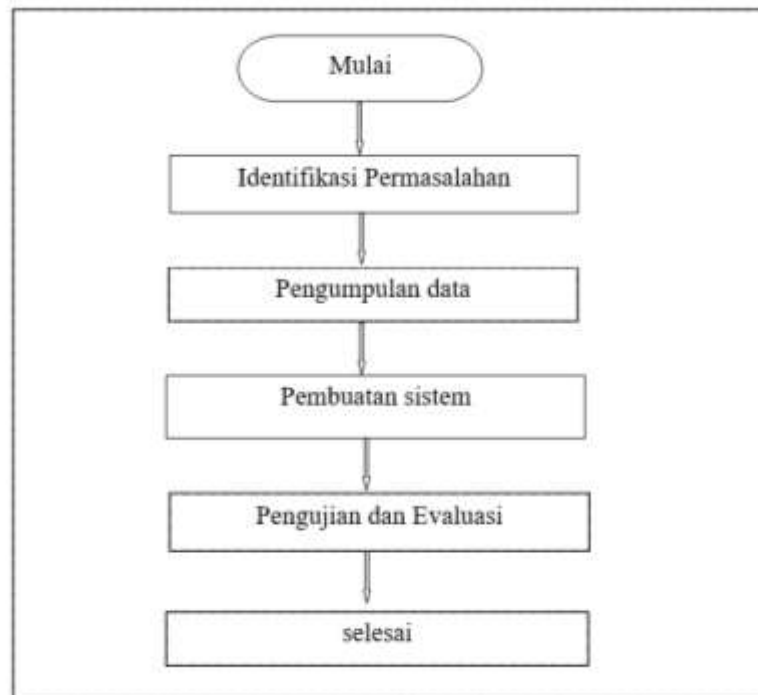
Pada tahapan ini digunakan untuk membangun, menguji-coba yang dikembangkan. Tahap pengkodean ini menggunakan bahasa pemrograman PHP. Proses instalasi dan penyajian *user-support* juga dilakukan agar sistem dapat berjalan dengan sesuai.

e. *Deployment delivery & feedback*

Sebelum melakukan penyerahan sistem. Sistem ini akan dilakukan pengujian. Metode pengujian yang digunakan pada pembangunan sistem ini yaitu dengan menggunakan metode Black-Box testing. Black-Box testing adalah pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dimana pengujian kotak hitam (Black-Box testing) berkaitan dengan pengujian yang dilakukan pada antarmuka perangkat lunak. Setelah pengujian selesai dilaksanakan tahap akhir dari metode pengembangan Model air terjun (waterfall) adalah penyerahan sistem. Setelah melakukan analisis, desain, pengkodean dan pengujian maka sistem yang sudah jadi akan diserahkan untuk bisa digunakan oleh user dan dilakukan pemeliharaan secara berkala.

3.5 Tahap Penelitian

Kerangka penelitian merupakan suatu bentuk kerangka berpikir yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam pemecahan masalah. Agar Penelitian ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan, perlu adanya kerangka penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan tahapan pada model *waterfall*. Berikut pada Gambar 3.2 merupakan kerangka penelitian dalam membangun sistem informasi pendataan karyawan.



Gambar 3.2 Kerangka Penelitian

Keterangan Gambar :

3.5.1 Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini akan diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada pada bagian *Human Resources Development* dan identifikasi kebutuhan informasi mendukung yang dilakukan menggunakan wawancara kepada pihak perusahaan yang nantinya akan terlibat didalam sistem hal ini dilakukan agar mendapat gambaran umum dalam pembuatan sistem berdasarkan wawancara yang dilakukan pada pihak PT Buana Sriwijaya Sejahtera saat ini memiliki permasalahan diantaranya penyusunan data karyawan yang hanya sekedar penyimpanan data tanpa memperhatikan susunan atau tahapan dalam proses penyimpanan data karyawan sehingga penyusunan data karyawan tersebut belum tersusun secara rapi sehingga pada saat proses pencarian data karyawan masih kesulitan karna data yang diolah belum tersusun secara rapi atau masih terkesan sembarangan, adapun

permasalahan lain yang ada pada saat ingin melakukan pencarian karyawan yang sedang melakukan pengambilan cuti serta ingin mengetahui karyawan yang sudah *resign* dalam pekerjaan masih kesulitan. Pengidentifikasian masalah ini terjadi selama masa interview / tanya jawab.

3.5.2 Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi untuk melakukan pengamatan dan analisa terhadap proses yang sedang berjalan pada PT. Buana Sriwijaya Sejahtera sehingga mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

3.5.3 pembuatan Sistem

Pada tahapan ini dilakukan proses pembuatan sistem merupakan tahapan yang dilaksanakan selanjutnya, pengkodean program dan melakukan pengujian terhadap Sistem Informasi yang dibuat untuk memastikan bahwa sistem sesuai dengan hasil analisa dan desain pada tahapan sebelumnya. Ketika sistem telah berjalan dengan sesuai maka dapat diimplementasikan pada sistem yang sesungguhnya.

3.5.4 Pengujian dan Evaluasi

Proses pengujian sistem secara internal dapat dilakukan baik itu secara verifikasi ataupun validasi data dan disesuaikan dengan yang ada dilakukan guna mengantisipasi seminimal mungkin pengujian yang gagal ketika dilakukan test oleh user. Metode pengujian yang diambil adalah metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa

memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.

3.6 Gambaran Umum

PT. Buana Sriwijaya Sejahtera berkembang menjadi PT. Buana Sriwijaya Sejahtera Group, yang merupakan gabungan dari perusahaan-perusahaan. PT. Buana Sriwijaya Sejahtera, dengan bisnis utamanya Kebun Kelapa Sawit dan industrinya, Hutan Tanaman Industri Karet dan industrinya. Bagian HRD yang tugas utamanya mengelola sumber daya manusia di perusahaan, mulai dari tugas perencanaan yang sering disebut perencanaan SDM, rekrutmen sering disebut Rekrutmen dan Seleksi, pengembangan sering disebut Pelatihan dan Pengembangan, Manajemen Kinerja sering disebut Performance Management, gaji sering disebut Kompensasi dan Benefit dan menumbuhkan hubungan kerja yang sering disebut sebagai Hubungan Industrial atau hubungan Industrial.

