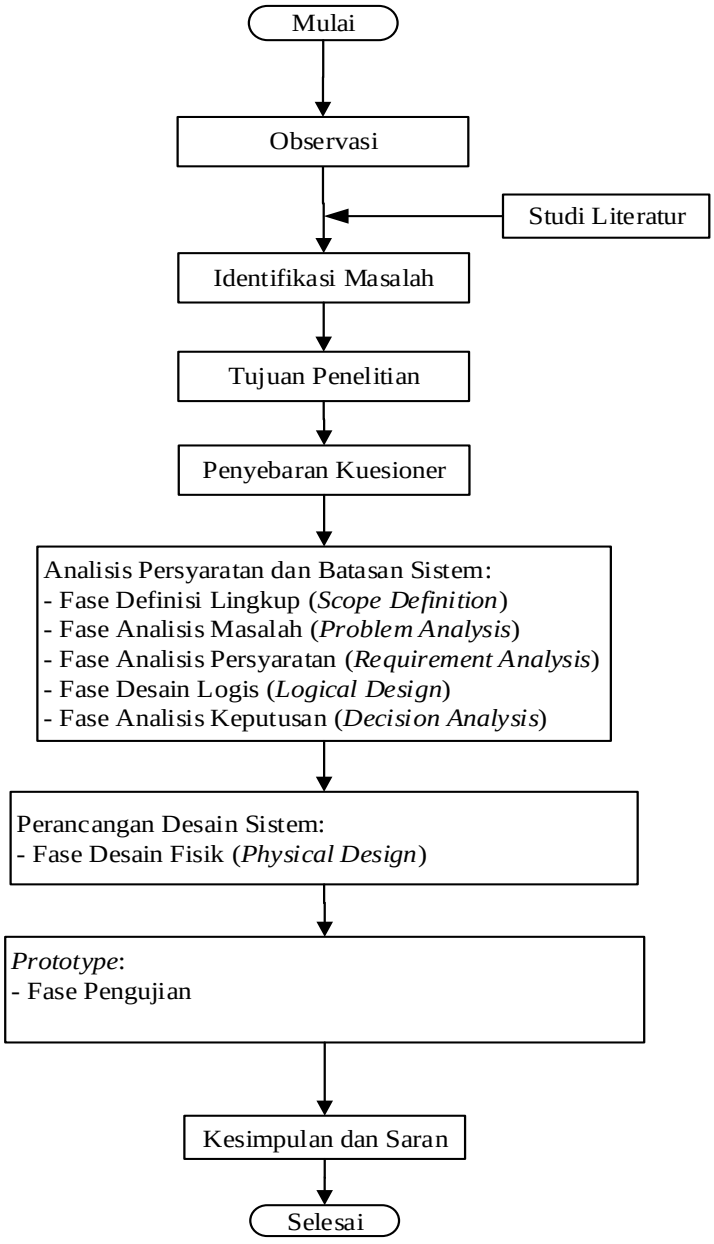
Bab 3
Metodologi Pemecahan Masalah

3.1. *Flow Chart* Pemecahan Masalah

Dibawah ini merupakan *flow chart* pemecahan masalah dalam suatu perencanaan perancangan suatu sistem.



Gambar 3.1. *Flow Chart* Pemecahan Masalah

3.2. Langkah-langkah Pemecahan Masalah

Langkah-langkah dalam pemecahan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi perusahaan merupakan proses awal yang dilakukan peneliti di perusahaan dalam menyusun laporan tugas akhir. Pada observasi perusahan peneliti melihat langsung ke kondisi *real* perusahaan dan menanyakan pertanyaan yang berkaitan dengan keperluan penyusunan tugas akhir hingga peneliti dapat menemukan masalah yang terdapat pada perusahaan.

   Pada observasi perusahaan pertama-tama peneliti datang langsung keperusahaan berdasarkan surat balasan yang peneliti terima dari perusahaan. Pada saat di perusahaan peneliti didampingi oleh manager pemasaran PT Dunia Pustaka Jaya Bandung dan peneliti bertanya tentang perusahaan sampai peneliti menemukan masalah yang terjadi di perusahan. Peneliti lalu mengajukan permasalahan yang peneliti temukan kepada manager pemasaran setelah permasalahan disetujui oleh manajer pemasaran PT Dunia Pustaka Jaya lalu peneliti menyusun laporan tugas akhir.

2. Identifikasi Masalah

   Identifikasi Masalah merupakan proses penyerdehanaan masalah yang rumit dan kompleks, dirumuskan menjadi masalah yang dapat diteliti atau dicari alternatif pemecahannya. Identifikasi masalah yang didapat berdasarkan latar belakang yang dibuat sebagai berikut:

   Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka identifikasi masalah penelitian ini adalah bagaimana menganalisis kebutuhan dan merancang aplikasi *website* penjualan buku di PT Dunia Pustaka Jaya?

   Perancangan aplikasi *website* ini akan disesuaikan dengan kebutuhan dari konsumen agar isi dan fitur dari aplikasi *website* yang akan dibuat dapat mengakomodir kebutuhan konsumen tersebut.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dari pengguna yang akan menggunakan aplikasi *website* penjualan buku.
2. Membuat *website* penjualan buku untuk memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu.

4. Penyebaran Kuesioner

Penyebarkan kuesioner dilakukan minimal kepada 60 responden. Pada penelitian ini kuesioner diberikan kepada 60 responden konsumen dan admin PT Dunia Pustaka Jaya.

5. Analisis Persyaratan dan Batasan Sistem

Dalam menganalisis sistem yang akan peneliti buat ialah dengan menggunakan metode FAST yang dimana metode ini dimulai dari pengumpulan berbagai kebutuhan yang diperlukan untuk membuat aplikasi berbasis *website* ini, yang akan digunakan untuk pemasaran online di PT Dunia Pustaka Jaya. Dalam menggunakan metode FAST ada beberapa langkah analisis dari beberapa fase yaitu:

a) Fase Definisi Ruang Lingkup (*Scope Definition*)

Fase ini merupakan fase identifikasi masalah serta mendefinisikan ruang lingkup dari penerapan aplikasi seperti pada lingkungan pengguna aplikasi tersebut serta menggunakan batasan-batasan yang ada pada aplikasi *website* tersebut.

b) Fase Analisis Masalah (*Problem Analysis*)

Dalam fase analisis masalah perlu adanya suatu pemecahan masalah yang akan dipecahkan dalam pembuatan sistem tersebut, serta dalam fase ini diperlukan kelengkapan analisis masalah batasan yang lebih lengkap.

c) Fase Analisis Persyaratan (*Requirement Analysis*)

Didalam Fase analisis persaratan ini adanya pendataan fitur serta layanan apa saja ang diinginkan dan dibutuhkan oleh pengguna tentunya pada aplikasi *website* penjualan buku tersebut.

d) Fase Desain Logis (*Logical Design*)

Fase desain logis ini menggambarkan suatu permodelan system yang akan dibuat yang dimana telah mendapat hasil dari fase-fase sebelumna.

e) Fase Analisis Keputusan (*Decision Analysis*)

Pada Fase ini dibutuhkannya analisis keputusan terhadap pengguna, tentunya berdasarkan alternatif yang telah muncul dari kebutuhan pengguna, serta didalam fase analisis keputusan ini, peneliti memastikan software apa yang akan di pakai untuk membuat aplikasi *website* tersebut.

6. Perancangan Desain Sistem

Perancangan desain sistem ini dilakukan apabila peneliti sudah mengetahui apa-apa yang akan di rancang pada suatu *website* tersebut.

7. Prototype

Tahap *Prototype* dan pengujian aplikasi ialah diamana fase pengujian sangat dibutuhkan. Karena dengan tahap pengujian aplikasi yang telah dibuat akan diuji coba pada beberapa hasil apa-apa yang dibutuhkan konsumen.

8. Kesimpulan dan Saran

Melakukan penarikan kesimpulan penelitian secara keseluruhan berdasarkan analisis hasil pengolahan data, beserta saran-saran yang berhubungan dengan penelitian.