

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Subyek dan Objek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah pelanggan pada PT. Tapian Godang Tua dan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah PT. Tapian Godang Tua.

#### **3.2 Alat dan Bahan penelitian**

Beberapa alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 3.2.1 Hardware

1. *Device name : DESKTOP-U10S1A9*
2. *Processor : AMD Ryzen 5 3500U with Radeon Vega Mobile Gfx 2.10 GHz*
3. *Installed Ram : 8 GB (5,95 GB usable)*
4. *System type : 64-bit operating system, x64-based processor*

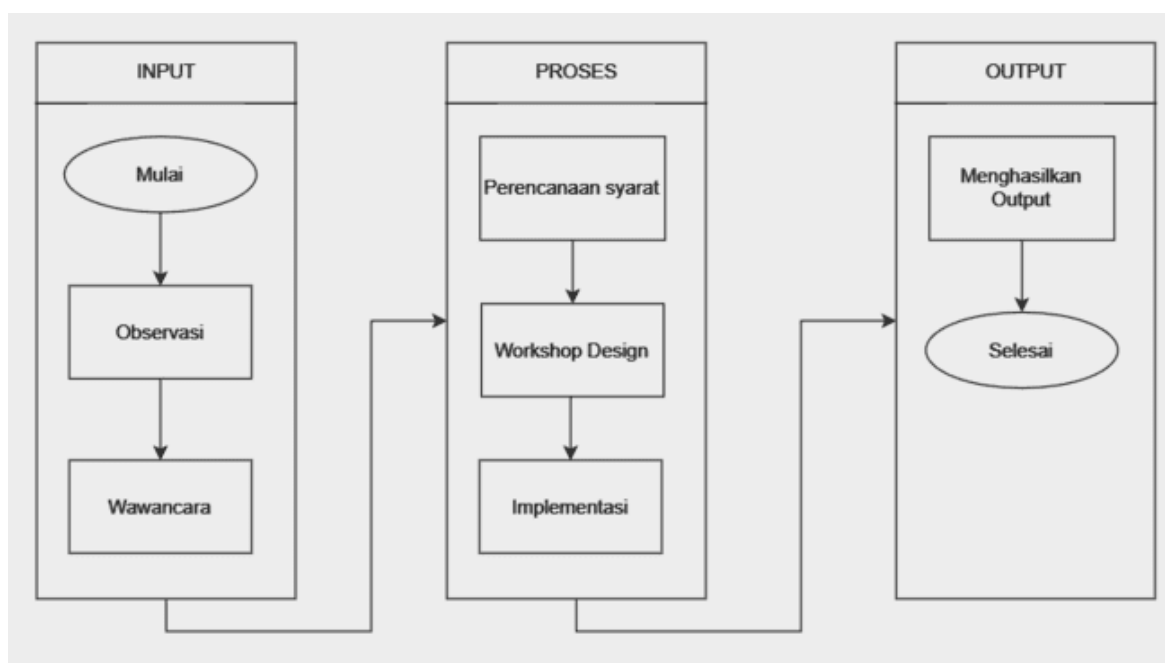
##### 3.2.2 Software

Beberapa *software* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Sublime Text*
2. *CSS*
3. *XAMPP*
4. *Star UML*

### 3.3 Diagram Alir Peneliian

Melihat pada metode penelitian ini, berikut alur ataupun proses dari penelitian ini yang dapat dilihat dari gambar 3.1 yang dimana pada gambar tersebut terdapat 3 tahapan dalam alur penelitian yang sedang dilakukan yaitu tahap input, proses dan output :



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

Pada gambar diagram alir diatas memiliki beberapa penjelasan seperti berikut :

#### 3.3.1 Observasi

Observasi yang merupakan aktivitas kunjungan secara langsung ke lokasi penelitian yang berada di PT. Tapian Godang Tua yang beralamat di Jl. Raya Cilincing No.29,Cilincing, Kec. Cilincing- Jakarta Utara. Observasi dilakukan karena observasi bertujuan dalam mendapatkan sebuah kesimpulan mengenai obyek yang diamati. Observasi juga bertujuan untuk menggambarkan sebuah obyek dan segala hal yang berhubungan dengan obyek yang dikaji. observasi dilakukan

dengan cara yang sistematis, terstruktur, dan mempunyai prosedur. Agar dalam penerapannya, observasi dapat berjalan dengan baik.

### 3.3.2 Wawancara

Kemudian dilanjutkan dengan aktivitas wawancara yang merupakan kegiatan tanya jawab dengan pengurus PT. Tapian Godang Tua agar mendapatkan informasi seputar PT. Tapian Godang Tua. Hasil wawancara yang berisi jawaban dari responden, digunakan sebagai data untuk menganalisis kerangka acuan dalam menjawab pertanyaan penelitian atau menyelesaikan permasalahan penelitian. Peneliti menanyakan apa saja informasi apa saja yang akan ditampilkan pada website PT. Tapian Godang Tua.

### 3.3.3 Perencanaan syarat

Pada tahapan perencanaan syarat merupakan tahapan aktivitas pengguna dan peneliti bertemu untuk mengidentifikasi tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Pada tahapan perencanaan syarat peneliti melakukan pertemuan dengan perusahaan dimana perusahaan akan memberikan kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh admin dan pengunjung yang akan dimasukkan ke dalam *website*. Orientasi dalam fase ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan. Meskipun teknologi informasi dan sistem bisa mengarahkan sebagian dari sistem yang diajukan, fokusnya akan selalu tetap pada upaya pencapaian tujuan-tujuan perusahaan.

### 3.3.4 *Workshop design*

Aktivitas *workshop design* merupakan fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Peneliti dapat bekerja membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. *Workshop design* ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selama *workshop design* RAD,

pengguna merespon *prototype* yang ada dan peneliti memperbaiki desain yang dirancang berdasarkan respon dari pengguna. Pada tahapan *workshop design* peneliti mengerjakan diagram dari *website* dan juga desain dari *website* yang akan dibuat dan memberikan hasil desain ke perusahaan agar dapat dikoreksi.

### 3.3.5 Implementasi

. Aktivitas implementasi merupakan tahapan dimana peneliti menerapkan desain dari suatu sistem yang telah disetujui pada tahapan sebelumnya. Sebelum sistem diterapkan, terlebih dahulu dilakukan proses pengujian terhadap program untuk mendeteksi kesalahan yang ada pada *website* yang dikembangkan. Pada tahap ini perusahaan dapat memberikan tanggapan akan *website* yang sudah dibuat dan memberikan persetujuan mengenai *website* tersebut. Pada tahapan implementasi ini peneliti mengerjakan *website* yang akan dibuat untuk perusahaan.

### 3.3.6 Output

Pada tahap *output* ini adalah tahapan akhir dari alur penelitian dimana pada tahapan ini menghasilkan output dari semua aktivitas yang terdapat pada tahapan *input* dan proses. *Output* dari tahapan ini berupa sebuah *website* untuk PT. Tapian Godang Tua yang dapat diakses oleh banyak orang secara online tanpa harus datang langsung ke PT. Tapian Godang Tua. *Website* diuji menggunakan *Blacbox testing* merupakan pengujian pada fungsionalitas atau kegunaan dari suatu software. Pengujian ini juga sangat penting agar bisa menemukan gangguan atau bug dalam suatu *website* sebelum dirilis secara resmi. Pengujian juga dilakukan menggunakan SUS ( *System Usability Scale* ) untuk menguji kegunaan *website* oleh para pengguna.