

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam Penelitian ini Subjek penelitian dari penelitian ini merupakan SD Negeri 1 Pasir Kidul Purwokerto. Objek penelitian dari penelitian ini adalah pembuatan *Website* SDN 1 Pasir Kidul.

3.2. Alat dan Bahan Penelitian

Berikut adalah perangkat lunak dan perangkat keras yang dipakai untuk membuat game tersebut tertera tabel 3.1 dan tabel 3.2

3.2.1. Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang dipakai untuk pembuatan *Website* tertera pada table 3.1

Tabel 3. 1 Tabel Perangkat Lunak (Software) yang digunakan.

No	Nama Aplikasi	Versi	Kegunaan
1	Windows	11 PRO	Sebagai Sistem Operasi Laptop
2	XAMPP	3.3.0.0	Sebagai Aplikasi untuk mengatur data pada <i>PHPMyAdmin</i>
3	Sublime Text	4.1.2.6	Sebagai text editor untuk membuat atau mengedit Aplikasi / <i>Website</i>
4	PHPMyAdmin	4.9.10	Sebagai alat untuk mengelola <i>Database</i>

3.2.2. Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang dipakai untuk pembuatan *Website* tertera pada table 3.2

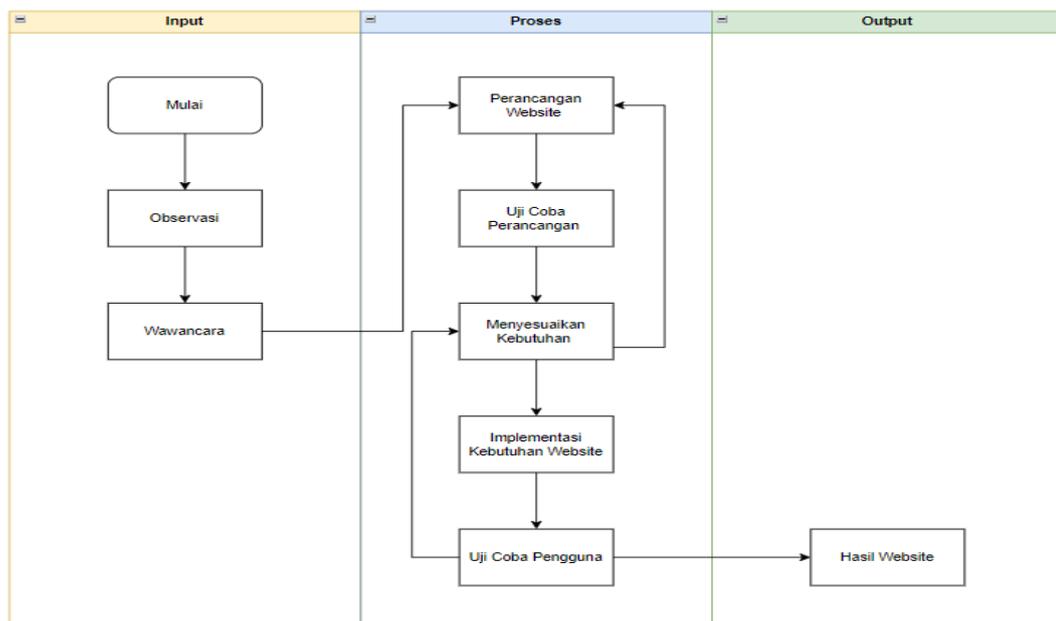
Tabel 3. 2 Tabel Perangkat Keras (Hardware) yang digunakan

No	Nama Perangkat	Spesifikasi	Kegunaan
1	Laptop	AMD Ryzen 5 4000 Series Processor 0.9-2.4 GHz,	Untuk membuat dan mendesain <i>Website</i> dan

No	Nama Perangkat	Spesifikasi	Kegunaan
		AMD Radeon Graphics, 8GB LPDDR4X RAM, 512GB M.2 NVMe™ PCIe® 3.0 SSD	sebagai penyimpanan <i>Database</i>
2	SmartPhone	Unisoc Tiger T612 (12 nm), 128GB 4GB RAM, Android 11, Realme UI 2.0	Untuk melakukan uji coba dalam akses menuju Website dan input data

3.3. Diagram Alir Penelitian / Proses Penelitian

Diagram alir penelitian atau Proses penelitian seperti digambar 3.1



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

3.3.1. Input

Dalam tahapan input ada beberapa aktivitas yaitu :

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui Objek penelitian yaitu SDN 1 Pasir Kidul yang beralamat di JL. Balai Desa, RT. 03 RW 01, Pasir Kidul Purwokerto Barat.

b. Wawancara

Wawancara merupakan bagian tanya jawab dengan anggota dari SDN 1 Pasir Kidul yaitu Bersama Kepala Sekolah SD tersebut untuk mendapatkan informasi mengenai Objek Penelitian.

3.3.2. Proses

Dalam tahapan proses ada beberapa aktivitas yaitu :

c. Perancangan *Website*

aktivitas perancangan memberikan gambaran tentang proyek yang ingin dikerjakan.

d. Uji Coba Perancangan

kegiatan ini adalah tentang uji coba *Website* dari mulai testing sampai pencarian bug *Website*

e. Menyesuaikan Kebutuhan

Setelah *Website* dibuat dilakukan penyesuaian dengan kebutuhan pengguna apakah ada tambahan atau fitur yang ditambahkan dari *Website* tersebut. Kemudian Kembali lagi ke perancangan prototype atau menuju ke implementasi *Website*.

f. Implementasi Kebutuhan *Website*

Implementasi dilakukan untuk menyesuaikan pembuatan *Website* dengan kebutuhan perancangan pada prototype dan kebutuhan pada pengguna. Semua proses dalam tahapan proses ini berkaitan dengan metode penelitian yang dipilih

g. Uji Coba Pengguna

Uji coba dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing* untuk memastikan fitur yang telah diimplementasikan ke *Website*, dengan pengecekan fitur antara pembuat dan pengguna tanpa melakukan pengecekan kepada pengaturan pada kode *PHP* dan hanya berfokus pada fitur yang ada pada *Website*.

3.3.3. Output

Output merupakan fase terakhir dari proses penelitian, yang pada fase tersebut dilakukan uji coba ke pengguna yaitu siswa SD Negri 1 Pasir Kidul dan menghasilkan output dari seluruh kegiatan fase

input dan proses. Hasil dari langkah ini adalah *Website* SD Negri 1 Pasir Kidul yang dapat diakses banyak pengguna secara online, admin dari sekolah bisa menambahkan data pada *Website* Tersebut.