

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah para rehabilitasi NAPZA, Kementerian Sosial, dan BRSKPN SATRIA Baturraden atau SENTRA SATRIA DI BATURRADEN. Sedangkan objek penelitian ini adalah *website e-learning* untuk rehabilitasi NAPZA.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

3.2.1 Alat

a. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

- 1) Laptop Acer Nitro 5
- 2) RAM 8 GB
- 3) HDD 1 TB
- 4) *Graphics* AMD Radeon RX 460 X

b. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

- 1) Visual Studio Code
- 2) Laravel 8
- 3) Browser Google Chrome
- 4) Livewire
- 5) XAMPP

3.2.2 Bahan

Bahan yang penulis gunakan dalam pelaksanaan penelitian menggunakan beberapa teknik yang dilakukan, di antaranya:

a. Sumber data primer

Pengumpulan sumber data dengan cara wawancara, digunakan untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang diperlukan, dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber.

b. Sumber Data Sekunder

1) Studi Literatur

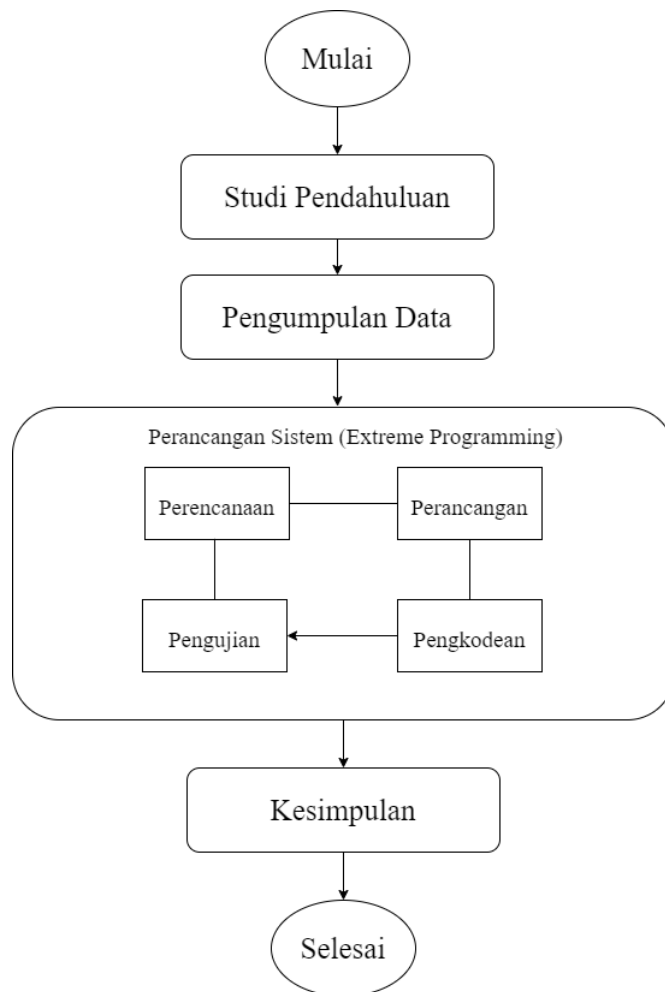
Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur dokumen dan bacaan untuk mendapatkan gambaran tentang masalah yang diteliti.

2) Studi Pustaka

Pengumpulan data dari jurnal yang sesuai dengan tema permasalahan, misalnya buku seputar *e-learning*, *website*, pemrograman *website*, metode *Extreme Programming*.

3.3 Diagram Alir Penelitian

Berikut ini merupakan diagram alir dari tahapan-tahapan dari penelitian yang akan dilakukan, seperti gambar berikut:



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

3.3.1 Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan ini berisi penentuan masalah, pencarian dan pengkajian literatur yang berhubungan dengan penerapan teknologi informasi *e-learning* berbasis *website*. Peneliti juga melakukan literatur mengenai pemanfaatan teknologi berbasis *website* ini dalam media penyampaian informasi. Peneliti melakukan studi penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan hal tersebut yang akan dijadikan sebagai acuan terhadap penelitian ini.

3.3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan data hasil diskusi dengan pihak Kementerian Sosial untuk mendapatkan masukan tentang penelitian yang akan dilakukan. Peneliti melakukan diskusi *online* menggunakan *Google Meet*.

3.3.3 Perancangan Sistem

Pada tahapan ini penulis merancang dan membangun *website* menggunakan metode *Extreme Programming*. Tahapan pengembangan dengan metode *Extreme Programming* adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dan menentukan konsep, fitur yang diberikan di dalam aplikasi tersebut.

b. Perancangan (*Design*)

Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan pemodelan sistem berdasarkan hasil analisa kebutuhan yang didapatkan, Kemudian diterjemahkan menjadi diagram visual dengan pemodelan UML(*Unified Modelling Language*) menggunakan *use case diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram*.

c. Pengkodean (*Coding*)

Pada tahap ini penulis akan mengkodekan sistem menggunakan *framework* Laravel dan untuk *database* menggunakan MySQL.

d. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini hasil dari pengkodean sistem yang sudah dibuat akan

diuji dengan menggunakan metode *blackbox testing*.

3.3.1 Kesimpulan

Tahap terakhir adalah laporan akhir yang berupa hasil rancangan, hasil pembangunan *website*, hasil *testing*, kesimpulan dan saran dari proses-proses yang sudah dijalankan.