

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan data

3.1.1 Metode Pengumpulan data

Pada tugas akhir yang dibuat ini penulis menggunakan beberapa metode untuk menunjang pembuatan tugas akhir sebagai berikut:

1. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan adalah dengan mengunjungi kantor UD.Matahari Jaya dan meminta data-data yang berkaitan secara langsung kepada pihak UD.Matahari Jaya, diantaranya data barang genting kaca beserta harga untuk diimplementasikan kedalam website.

2. Wawancara

Wawancara merupakan jenis pengumpulan data dengan cara tanya jawab, dengan wawancara seputar masalah yang berhubungan tentang penjualan barang dan pemasaran. Wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada pemilik toko, beberapa karyawan dan konsumen pada UD.Matahari Jaya.

3. Studi Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari jurnal dan buku-buku literature yang berhubungan dengan masalah yang diteliti sebagai landasan teori. Studi kepustakaan yang dilakukan penulis dengan mencari referensi sebagai pendukung serta buku yang sesuai dengan penelitian yang dibuat.

3.1.2 Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata-kata yang berwujud pernyataan-pernyataan verbal, bukan dalam bentuk angka. Data kualitatif yang dilakukan penulis yaitu menganalisa kuesioner yang sudah dilakukan.

Contoh: Tingkat kepuasan perusahaan dalam transaksi pemasaran produk genteng kaca UD.Matahari jaya, (sangat puas, puas, tidak puas).

b. Data Kuantitatif

Merupakan data yang bisa diselidiki secara langsung dan dihitung dengan menggunakan alat ukur sederhana. Data kuantitatif yang dilakukan penulis yaitu mengolah data barang yang ada dan diimplementasikan.

Contoh: Bisa dihitung jumlah barang yang harus dikirim dan dipasarkan oleh UD.Matahari Jaya.

2. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

a. Data Primer

Data yang didapatkan secara langsung dari objek yang diteliti atau yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan objek penelitian.

Conto: Data primer tersebut adalah, data yang didapat dari wawancara dan pengamatan pada UD.Matahari Jaya .

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh secara tidak langsung yang dapat berupa catatan, laporan-laporan tertulis, dokumen dan makalah serta daftar pustaka. Data sekunder pada UD.Matahari Jaya diperoleh melalui catatan laporan-laporan yang ada.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam hal ini menggunakan metode pengembangan system dengan model *Waterfall*. Model ini untuk memudahkan pengguna memberikan gambaran kepada programmer dalam pengembangan *web* selanjutnya. Tahap *Waterfall* sebagai berikut:

1. ***System engineering***

Adalah proses melakukan pengumpulan data dan penetapan kebutuhan semua elemen sistem. Data yang dikumpulkan seperti data barang dan harga, sehingga mendapat hasil kebutuhan sistem yang akan diimplementasikan.

2. ***Requirements analisis***

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak, fungsi promosi dan interfacing. Hasil analisis digunakan untuk implementasikan sehingga website yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan pihak UD.Matahari Jaya.

3. **Design**

Design berarti merancang sistem yang akan dibuat sebelum diimplementasikan. Rancangan sistem yang sudah jadi berbentuk website dengan disambungkan domain, informasi untuk perangkat lunak, fungsi dan interfacing. Website rancang sesuai dengan kebutuhan dan permintaan UD.Matahari Jaya.

4. **Coding (implementasi)**

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Coding menggunakan templete dan *Adobe Dreamweaver* yang terkoneksi dan dapat diakses secara umum.

5. **Testing(pengujian)**

Kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat apakah sudah benar atau belum di uji dengan cara manual. Jika testing sudah benar maka program boleh digunakan. Testing dilakukan dengan menggunakan

Black Box sehingga detail dari implementasi program dapat terlihat tahapan awal hingga akhir dan transaksi menu yang dibuat dapat digunakan.

6. Maintenance (perawatan)

Mengenai perangkat lunak yang sudah selesai supaya dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang terdapat menyebabkan kerusakan. Website yang dibuat harus dijaga dengan cara mengganti password secara teratur, memberi pengamanan dari hacker agar tidak dapat disalahgunakan.