

BAB 3

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah kerangka teoritis yang digunakan penulis untuk menganalisis, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi dan merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan dalam pengumpulan, pengolahan dan penganalisaan data dengan cara-cara ilmiah.

3.1 Obyek Penelitian

Obyek penelitian merupakan tempat dimana dilaksanakannya penelitian. Obyek penelitian dalam penyusunan penelitian ini adalah pada paguyuban Kurnia Jati Blora yang beralamat di desa Jiken kabupaten Blora, Jawa Tengah.

3.2 Sumber Data

1. Data Primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari obyek penelitian, yaitu berupa wawancara langsung pemilik usaha Kurnia Jati Blora tentang prosedur penjualan produk.
2. Data Sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung. Yaitu diperoleh dari sumber data lain sebagai pelengkap data primer, seperti buku, internet dan informasi di luar sumber data langsung.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini yaitu :

1. Studi pustaka merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari karangan ilmiah dan buku-buku yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas, baik dari media cetak maupun *internet* yang relevan dalam pembahasan ini dan buku-buku yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas.

2. Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan kepada pihak-pihak yang bersangkutan. Proses wawancara dilakukan secara langsung, dengan jalan pewawancara memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar sistem kepada responden, dan responden kemudian memberikan jawaban yang berkaitan dengan pertanyaan kepada pewawancara.

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Rekayasa dan analisis sistem dibutuhkan karena perangkat lunak selalu menjadi bagian dari sebuah sistem yang lebih besar. Hal ini dimulai dengan melakukan penyusunan terhadap kebutuhan-kebutuhan dari semua elemen sistem dan mengalokasikan suatu ke dalam pembentukan perangkat lunak.

1. *Customer Communication* merupakan komunikasi dalam hal ini terutama terkonsentrasi pada dua hal, analisa bisnis dan perumusan. Analisa bisnis akan mendefinisikan hal-hal apa saja yang akan termuat di dalam aplikasi *web*, misalnya pengguna *web* yang akan dibangun, perubahan potensial dalam lingkungan bisnis, integrasi antara *web* yang akan dibangun dengan situasi bisnis perusahaan, maupun *database* perusahaan. Perumusan adalah pengumpulan informasi tentang hal-hal yang akan dimuat dalam *web* yang melibatkan semua calon pengguna.
2. *Planning* yaitu tahap penggabungan *requirement* (kebutuhan) dan informasi dari *user* dan perencanaan teknis serta menanggapi respon (tanggapan) dari *user*. Perencanaan teknis dilakukan dengan mengidentifikasi perangkat lunak maupun perangkat keras apa saja yang dibutuhkan. Perencanaan proyek pengembangan aplikasi *web* kemudian ditentukan, perencanaan akan terdiri dari pendefinisian pekerjaan dan target waktu atas pekerjaan maupun *sub* pekerjaan yang ditentukan tersebut.
3. *Modelling* yaitu tujuan dari aktivitas ini untuk menjelaskan hal-hal apa saja yang memang diperlukan / dibutuhkan pada aplikasi yang akan dibangun dan solusi

yang ditawarkan yang diharapkan dapat menjawab apa yang tersirat dari hasil-hasil analisa dan pengumpulan data.

4. *Construction* pembangunan aplikasi *web* memadukan antara perkembangan teknologi dengan *tools* pengembangan *web* yang telah dan mengimplementasikan perancangan sistem ke situasi nyata. Mulai berurusan dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (pengkodean/*coding*) dan selanjutnya tahap pengujian (*testing*).
5. *Deployment* aplikasi *web* diciptakan untuk dapat berguna bagi kebutuhan pekerjaan, dapat dioperasikan oleh *end-user*, dan kemudian dilakukan evaluasi secara berkala, memberi masukan-masukan kepada tim pengembang dan apabila diperlukan akan dilakukan modifikasi pada aplikasi *web* tersebut.

3.5 Kerangka Pikir

Perumusan Masalah		
<p>Bagaimana membangun sistem informasi penjualan yang dapat membantu Kurnia Jati Blora dalam menjalankan kegiatan usahanya dalam memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi produk dan pembelian secara online serta memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam mengembangkan usahanya.</p>		
Tujuan		
<p>Membantu proses kegiatan penjualan pada Kurnia Jati Blora dan memudahkan calon pembeli dalam proses pemesanan dan transaksi produk secara online dalam melakukan transaksi jual beli, memperluas area wilayah penjualan dan melayani penjualan selama 24 jam serta meminimalkan biaya operasional dan investasi.</p>		
Eksperimen/Analisa		
<p>Tools:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adobe Dreamweaver 2. MySql 3. Xampp 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data Pelanggan 2. Data Produk 3. Data Toko 4. Data Harga 5. Data Pemilik 	<p>Metode Web Engineering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Costumer Communication 2. Planning 3. Modelling 4. Construction 5. Deployment
Pengujian Dan Validasi Hasil		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengujian komponen-komponen aplikasi menggunakan black box testing. 2. Integration testing <ol style="list-style-type: none"> a. Pengujian kelompok komponen-komponen yang terintegrasi dengan sub sistem b. Dilakukan oleh tim penguji yang independent c. Pengujian berdasarkan spesifikasi sistem 		
Hasil		
<p>Menghasilkan aplikasi penjualan bagi Kurnia Jati Blora.</p>		

