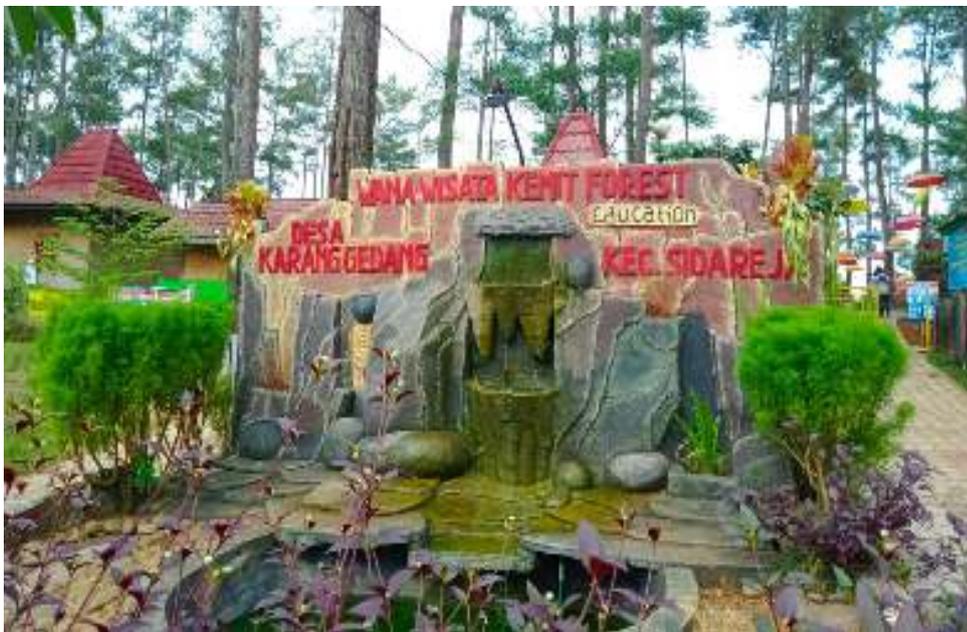


BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah Wisata Kemit *Forest Education*. Wisata ini terletak di jalan Srikaya desa Karanggedang kecamatan Sidareja di kabupaten Cilacap. Wisata ini menyuguhkan pemandangan yang indah dengan beberapa spot berfoto dan wahana bermain. Penelitian yang dilakukan pada Kemit *Forest Education* berlangsung sejak tanggal 17 November 2020. Penelitian membahas tentang sistem pemesanan tiket.



Gambar 3. 1 Wisata Kemit *Forest Education*

3.2. Struktur Organisasi Kepengurusan

Wisata Kemit Forest Education ini menggunakan struktur organisasi model tripartite yaitu terdiri dari 3 pihak. Pihak pertama dalam struktur organisasi adalah Perhutani Kesatuan Pemangku Hutan (KPH) Banyumas Barat sebagai pemilik lahan wisata Kemit Forest Education. Pihak kedua adalah Lembaga Masyarakat Desa Hutan Girimulya sebagai pengelola fasilitas publik. Pihak ketiga adalah CV Masterbee sebagai pengelola wahana permainan yang ada di Kemit Forest Education.

3.3. Alat dan Bahan Penelitian

Kebutuhan alat dan bahan penelitian merupakan komponen yang penting untuk melakukan sebuah penelitian. Dalam penelitian ini juga menggunakan alat dan bahan yang sangat penting untuk proses penyelesaiannya. Penelitian ini menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) sebagai berikut.

a. Perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan untuk penelitian ini adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Spesifikasi perangkat keras

Spesifikasi Perangkat Keras	
Nama Komputer	LAPTOP-CCRQTCB5
Sistem Operasi	Windows 10 Home Single Language 64-bit
Processor	Intel® Core™ i5-8265U CPU @1.60GHZ
RAM	8 GB

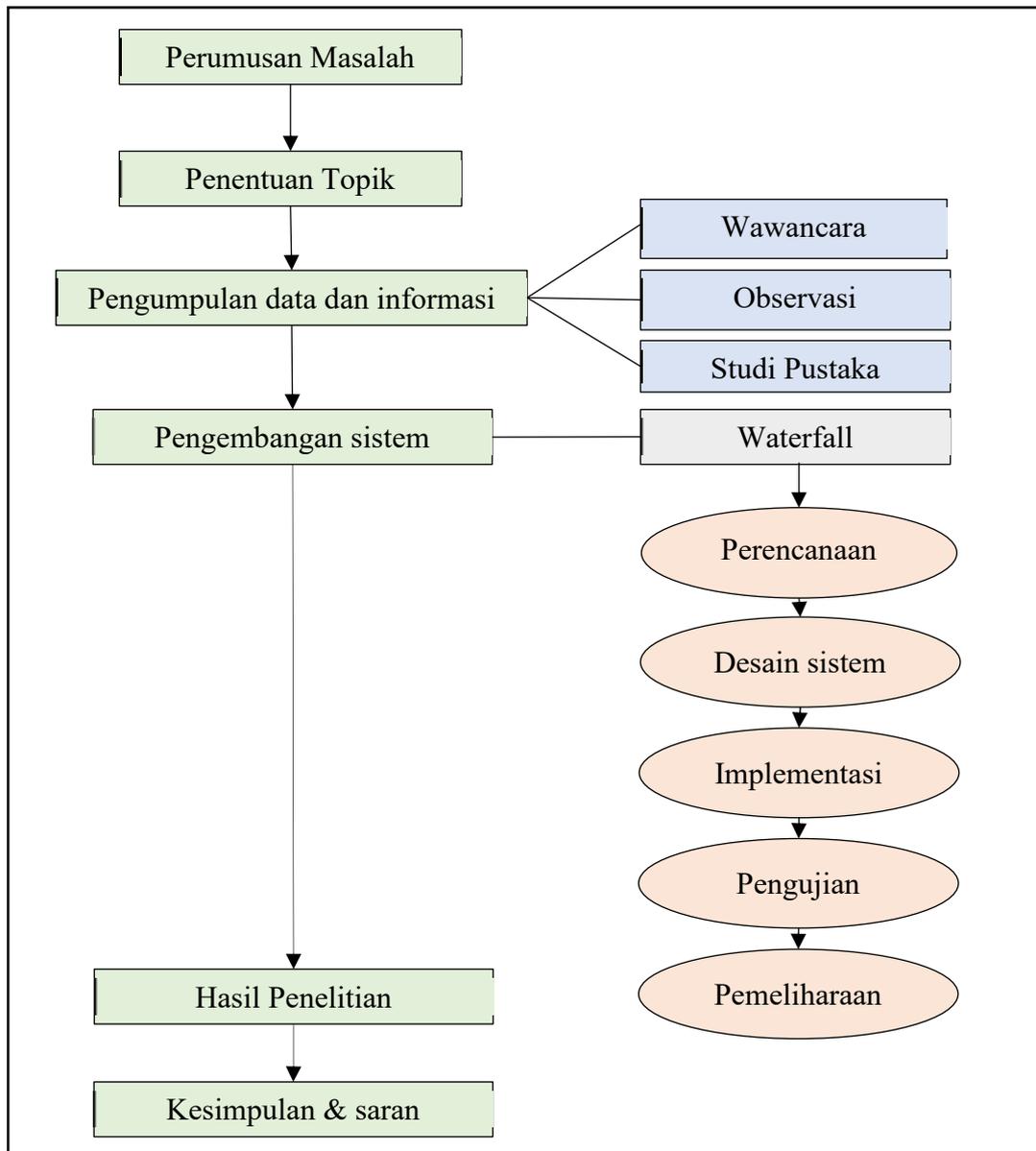
b. Perangkat lunak

Perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk mengerjakan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Visual studio code
- 2) Microsoft edge
- 3) Xampp versi 3.2.4
- 4) Pencil versi 3.0.4
- 5) Astah community
- 6) Codeigniter

3.4. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa prosedur untuk pengambilan data dan pengembangan sistem berdasarkan dengan metode yang diterapkan. Berikut ini adalah diagram alur yang berisi tahapan – tahapan dalam penelitian.



Gambar 3. 2 Diagram alur penelitian

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian harus dilakukan dengan benar, sehingga dapat memperoleh data yang valid untuk mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data merupakan bentuk pembuktian dari hipotesis yang muncul. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tahapan sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara yaitu pengumpulan data yang dilaksanakan secara langsung atau tatap muka melalui tanya jawab dengan petugas yang ada di wisata Kemit Forest. Peneliti telah melakukan wawancara dengan pihak pengelola wisata untuk mendapatkan data dan informasi. Beberapa data dan informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut.

- a. Kemit *Forest Education* belum memiliki *website* untuk pembelian tiket.
- b. Pembelian tiket dilakukan pengunjung saat sudah dilokasi dengan datang ke loket.
- c. Pengunjung melihat daftar wahana pada *banner* yang ada di depan loket.
- d. Media penyebaran informasi masih kurang

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian. Hasil dari observasi tersebut yaitu mendapat informasi bahwa jumlah pengunjung setiap harinya berkisar antara 150 – 200 orang. Di bawah ini adalah tiket masuk dalam bentuk cetak yang dibeli dari loket.



Gambar 3. 3 Tiket masuk wisata

Gambar 3.3 adalah gambar tiket masuk wisata Kemit *Forest Education*. Pengunjung yang datang harus membeli tiket masuk terlebih dahulu pada loket. Tiket masuk tersebut ada dua macam yaitu tiket masuk biasa dan tiket masuk untuk wahana rumah hobbit, wahana *sky bridge*, dan wahana *outbond*. Masing – masing

tiket seharga Rp 5.000 dan dijual menjadi satu paket sehingga pengunjung membayar Rp 10.000 per orang.



Gambar 3. 4 Daftar wahana berfoto

Gambar 3.4 adalah berbagai macam wahana untuk berfoto yang tersedia di wisata Kemit Forest Education. Harga tiket dari masing – masing wahana mulai dari Rp 15.000 - Rp 20.000. Terdapat beberapa wahana yang menyediakan gratis jasa foto seperti yang tertera pada daftar wahana. Pengunjung yang ingin menikmati wahana permainan, bisa membeli tiket wahana yang dijual di loket.



Gambar 3. 5 Daftar wahana bermain

Gambar 3.5 merupakan daftar wahana bermain yang tersedia di Kemit Forest Education. Wahana permainan memiliki harga tiket yang berbeda yaitu kisaran Rp 5.000 – Rp 20.000. Berikut ini merupakan daftar wahana dan harga tiket yang ada pada Kemit Forest Education.

Tabel 3. 2 Daftar wahana permainan

No	Nama Wahana	Harga Tiket
1	<i>Caffe geong</i>	Rp 15.000
2	Ayunan single	Rp 15.000
3	Ayunan double	Rp 15.000
4	De lounge	Rp 15.000
5	Camphouse	Rp 15.000
6	Sepeda single	Rp 15.000
7	Sepeda double	Rp 20.000
8	Playground	Rp 20.000
9	Karpet aladin	Rp 15.000
10	Paralayang spot	Rp 15.000
11	Sarang burung	Rp 15.000
12	Swing shakers	Rp 15.000
13	Sectengle trampoline	Rp 15.000
14	Terapi ikan	Rp 20.000
15	Angry bird	Rp 15.000
16	Paint ball shooting target	Rp 15.000
17	Panah	Rp 15.000
18	Flying fox	Rp 20.000
19	Tangkap ikan	Rp 10.000
20	Kereta anak	Rp 5.000
21	Outbond	Rp 20.000
22	Pesawat putar	Rp 10.000

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka yaitu pengumpulan data yang tidak diacukan langsung kepada objek penelitian, tetapi dilakukan dengan mempelajari literatur yang terkait dan dapat dijadikan sebagai referensi penelitian.

3.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *waterfall* yaitu pengembangan sistem dilakukan secara berurutan sesuai siklus pengembangan yang ada. Tahapan metode *waterfall* dimulai dari tahap perencanaan, pemodelan, penerapan, pengujian dan pemeliharaan. Pada metode *waterfall* setiap spesifikasi dan tujuan sistem harus dijelaskan secara rinci dari tahap awal sampai tahap akhir. Berikut ini merupakan alur pengembangan sistem model *waterfall*. Adapun tahap-tahap dalam metode *waterfall* antara lain :

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data – data yang diperlukan untuk sebagai bahan untuk membangun sebuah sistem. Hasil analisis dari tahap ini berupa data spesifikasi kebutuhan *user*, kebutuhan perangkat lunak, serta kebutuhan perangkat keras yang diperlukan dalam pengembangan sistem.

2. Desain sistem

Dalam tahap ini akan dilakukan sebuah perancangan *interface*, perancangan kebutuhan input, dan pembuatan *database* sesuai dengan analisis kebutuhan yang ada. kemudian hasil dari desain sistem ini akan dijadikan sebagai landasan pembuatan *coding* pada tahap implementasi.

3. Implementasi

Tahap pembuatan aplikasi atau implementasi ini dilakukan dengan menyesuaikan dokumen yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pembuatan aplikasi pada penelitian ini menggunakan bahasa php untuk menerjemahkan perintah sehingga dapat dipahami oleh komputer dan *database* yang digunakan adalah mysql.

4. Pengujian

Tahap ini yaitu tahap mengintegrasikan sistem dan melakukan uji kelayakan sistem yang telah dibuat, untuk mengetahui sistem berjalan dengan benar atau ada yang perlu diperbaiki. Pengujian akan dilakukan dengan metode *black box* untuk membuktikan kelancaran program yang dibangun

5. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan ini untuk memastikan sistem dapat berjalan baik, memperbaiki sistem jika terjadi *error* , dan meningkatkan kinerja sistem. Pemeliharaan akan dilakukan secara rutin sehingga pembenahan sistem segera diselesaikan.

