BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

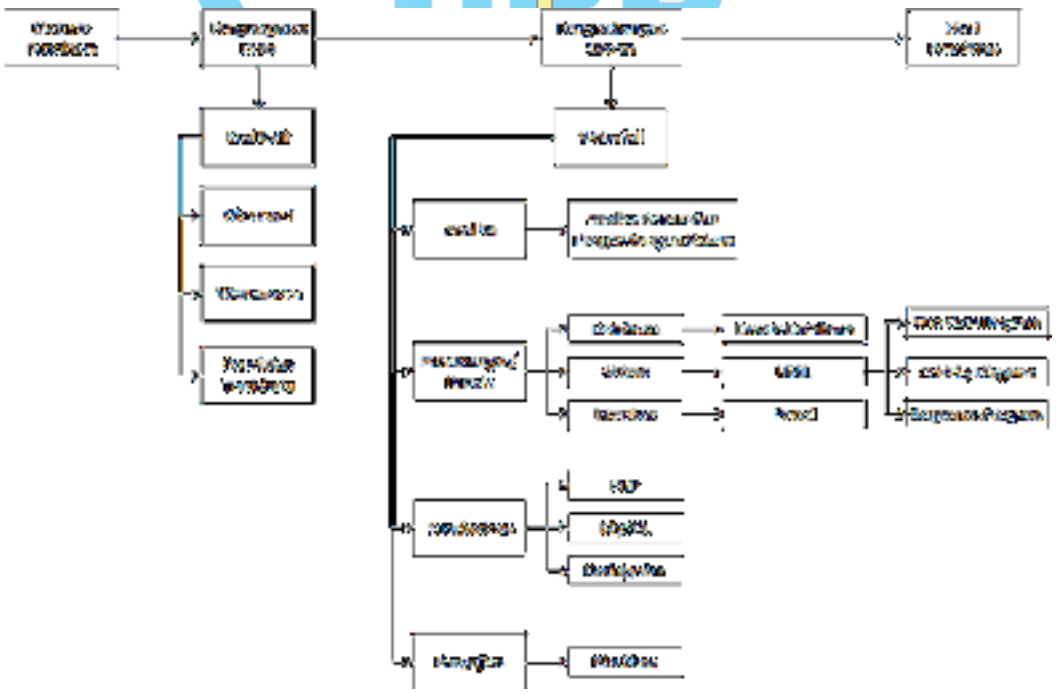
3.1 Objek Penelitian

Pada penelitian ini, penulis memakai metode waterfall menggunakan penelitian terdahulu menjadi acuan. Metode *waterfall* mengacu pada model pengembangan sistem informsi yang sistematis dan berurutan yang menggunakan tujuan tidak konsisten dalam setiap fase pengembangan.

Identifikasi persoalan dilakukan secara langsung menggunakan pada objek yang ingin diteliti agar mengetahui permasalahan yang ada dilingkungan sekitar menggunakan kerangka penelitian serta teori menjadi penunjang.

3.2 Prosedur Penelitian

prosedur penelitian dilakukan di produksi lumbung petani jamur merang, buat mengetahui proses penjualan serta pembelian yang ada menggunakan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan ketika terjadi proses usaha. prosedur penelitian terdiri beberapa tahap proses penelitian.



Gambar. 3.1. Diagram alur

3.2.1 Pengumpulan Data

Menggunakan metode kualitatif

Pengumpulan data menggunakan tiga metode sebagai berikut :

1. Observasi

   Bertujuan buat mengumpulkan data dan fakta yang bermanfaat buat membantu pada melakukan penelitian. Data dan fakta berdari menurut buku, karya ilmiah, dll.

2. Wawancara

   Penulis melakukan wawancara di pemilik Lumbung jamur Merang untuk menerima data-data yang diperlukan pada merancang perangkat lunak e-commerce fungi merang berbasis website.

3. Penelitian Terdahulu

   Merupakan aktivitas melakukan perbandingan untuk menemukan ide ataupun gagasan terbaru untuk penelitian serta mendukung penelitian yang berlangsung. Penelitian terdahulu berupa buku, jurnal dan artikel baik media cetak maupun digital.

3.2.2 Pengembangan Sistem

Metode yang penyusun pakai buat memilih pembuatan aplikasi proses bisnis jamur merang artinya metode waterfall. dari Sholikhah, Sairan serta Syamsiah (2017:47) waterfall adalah model biasa yang secara inheren 23 berurutan ketika merancang aplikasi. Sedangkan dari Sukamto & Shalahuddin (2018) waterfall mempunyai pengertian yakni model yang menyediakan pendekatan sekuensial atau sekuensial untuk aliran hidup aplikasi, dimulai dengan analisis, desain, pengkodean, dan pengujian.

Adapun tahap pada metode waterfall menjadi berikut:

1. Analisa

   Pada tahap ini, dilakukannya analisis berupa pengumpulan data, identifikasi masalahdan merekomendasikan solusi pada penelitian terkait

2. Desain

   Tahap ini dilakukannya perancangan berupa flow map menjadi alur sistem yg berjalan.

3. Pengkodean

Desain perlu diubah sebagai program perangkat lunak. Hasil dan fase ini adalah program komputer yang mengikuti desain yang dibuat pada fase ini.

4. Pengujian

Dilakukan pengujian buat mengetahui berfungsi atau tidaknya sistem yang sudah dirancang.

5 Pemeliharaan

Merupakan tahap melakukan pemeliharaan serta perbaikan disistem yang mengalami *error* saat sistem digunakan.