

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET ACARA MUSIK BERBASIS WEB (Studi Kasus : Cikampek Gigs)

TUGAS AKHIR

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

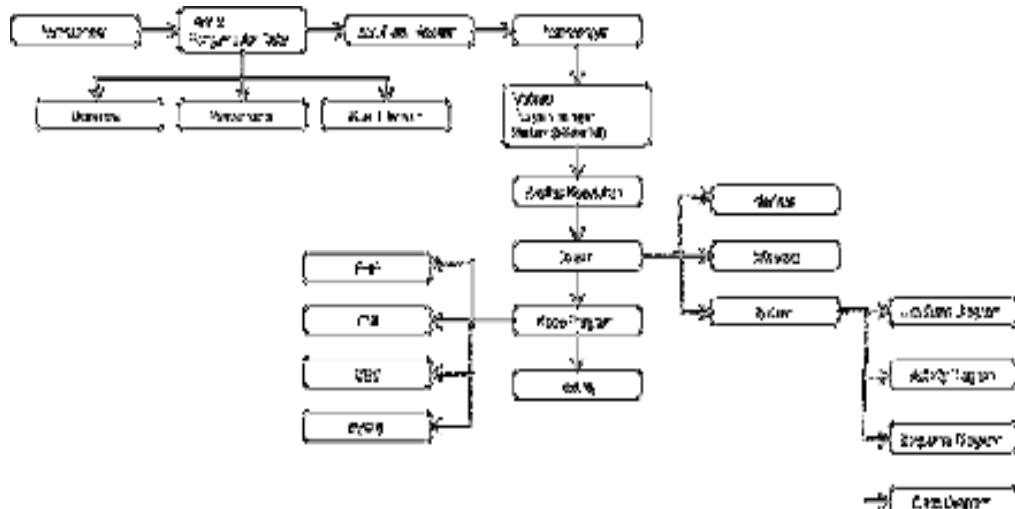
3.1 Metodologi Penelitian

Pada Penelitian ini penulis memakai metode SDLC, metode ini merupakan tahapan membuat dan mengubah model hingga metodologi yang dipakai dalam pengembangan sistem.

Model System Development Life Cycle (SDLC) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model waterfall. Model Waterfall adalah pendekatan sekuensial atau sekuensial terhadap kehidupan perangkat lunak, dimulai dengan tahapan analisis, desain, pengkodean, pengujian dan dukungan.. Kelebihan dari model Waterfall ini yaitu memiliki proses yang berurut sehingga dapat mengembangkan sistem sesuai dengan kebutuhan.

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis melakukan beberapa tahapanyaitu perencanaan, teknik pengumpulan data, identifikasi masalah, metode pengembangan sistem, dan penarikan kesimpulan.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian



3.2.1 Perencanaan

Perencanaan merupakan proses pertama di penelitian ini, pada tahap ini penulis menentukan tujuan penelitian, lokasi penelitian, dan rancangan penelitian. Dengan adanya tahap perencanaan ini diharapkan penelitian ini sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini penulis melakukan tahap pengumpulan yang diperlukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Adapun teknik pengumpulan data yang dibutuhkan oleh penulis diantaranya :

1. Observasi

Observasi yaitu teknik untuk mengumpulkan data dengan cara terjun langsung melihat kondisi dari acara musik yang akan diteliti yaitu acara musik Cikampek Gigs.

2. Wawancara

Wawancara yaitu salah satu cara pengumpulan data untuk bisa dapat informasi yang dibutuhkan, maka dari itu dilakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak Cikampek Gigs.

3. Studi Literatur

Studi Literatur yaitu teknik mengumpulkan data dengan menggunakan beberapa macam literatur yang sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti. Sumber literatur yang diambil yaitu seperti buku keilmuan, jurnal dan bahan materi materi yang dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini.

3.2.3 Identifikasi Masalah

Proses ini merupakan tahapan untuk mengidentifikasi terkait masalah – masalah yang di dapatkan dari tahapan sebelumnya. Hasil di tahapan ini akan dipakai untuk proses merancang sistem supaya sesuai dengan kebutuhan.

3.2.4 Perancangan

Pada tahap ini penulis mulai memasuki tahap untuk merancang sebuah sistem, tahap ini dilakukan sesuai dengan hasil yang didapat pada tahap identifikasi masalah yang hasilnya akan dijadikan sebagai landasan untuk

menganalisa kebutuhan sistem yang akan dibuat. Tahap perancangan ini menggunakan Model Pengembangan Sistem Waterfall.

Adapun tahap-tahap perancangan sebuah sistem dengan menggunakan model pengembangan waterfall yaitu :

1. Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan adalah proses dalam menentukan kebutuhan yang akan diimplementasikan kedalam sebuah sistem yang dibuat.

2. Desain Sistem

Desain sistem merupakan tahap pemodelan untuk merancang sebuah sistem yang akan dibuat. Pemodelan sistem ini akan dijabarkan dalam bentuk Usecase Diagram, Activity Diagram, Class Diagram dan Sequence Diagram.

3. Kode Program

Kode Program merupakan tahap untuk merancang sebuah sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan seperti php, css dan MySQL untuk database.

4. Testing

Testing merupakan tahap untuk menguji sistem yang telah dibuat, untuk mengetahui fungsi dari setiap fitur sistem, Pengujian dilakukan dengan menggunakan blackbox.

