

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1. Metode pengumpulan data

Penyusun penelitian ini, diperlukan data – data informasi yang relatif lengkap sebagai bahan yang mendukung kebenaran materi pembahasan sehingga dilakukan pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Studi Pustaka digunakan untuk mencari sumber-sumber data yang diperlukan dalam penelitian yang biasa diperoleh dari membaca dan mengutip beberapa referensi serta jurnal penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu usaha secara sistematis, untuk mengumpulkan informasi yang kita butuhkan, yaitu dengan cara memberikan pertanyaan – pertanyaan kepada penikmat atau pelaku kesenian di bandar lampung yang dapat dijadikan sumber data relevan dengan penelitian. Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang akurat dan lengkap, untuk menyusun sistem agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat penikmat kesenian. Berikut hasil wawancara pada pelaku seni di bandar lampung dengan pertanyaan “bagaimana pameran hari ini dan seniman dilampung”:

1. Diki setiawan mengatakan “pameran dibandar lampung masih menggunakan metode konvensional, sehingga pengunjung menjadi terbatas”.
2. Fajar ferdiyansah mengatakan “dibandar lampung masih kurang nya media informasi tentang kesenian”.
3. M.khoirul alvin mengatakan “seniman dibandar lampung masih banyak yang belum terekspose jadi sulit untuk memajang karya nya”.
4. Sekar arum “pameran sulit dijangkau untuk beberapa daerah dikarena gallery seni yang jauh”.

c. Observasi

Dalam mengumpulkan data penelitian ini, penulis melakukan observasi untuk memperoleh data dan informasi dengan melakukan peninjauan pengamatan secara langsung ke beberapa pameran yang digelar di Bandar Lampung. Hasil observasi sebagai berikut:

1. pameran bebas ruang hampa
2. pameran Lampung *street art*
3. pameran *metaphoria*

3.2 Analisa Kebutuhan Alat dan Bahan Penelitian

Alat penelitian merupakan bentuk pendukung dalam penelitian yang terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras sebagai berikut :

1. *Processor intel core i7*
2. *RAM 8 gb*

Perangkat lunak minimum yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi *Online Art Exhibition Dan E-Gallery* berbasis *website* di Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

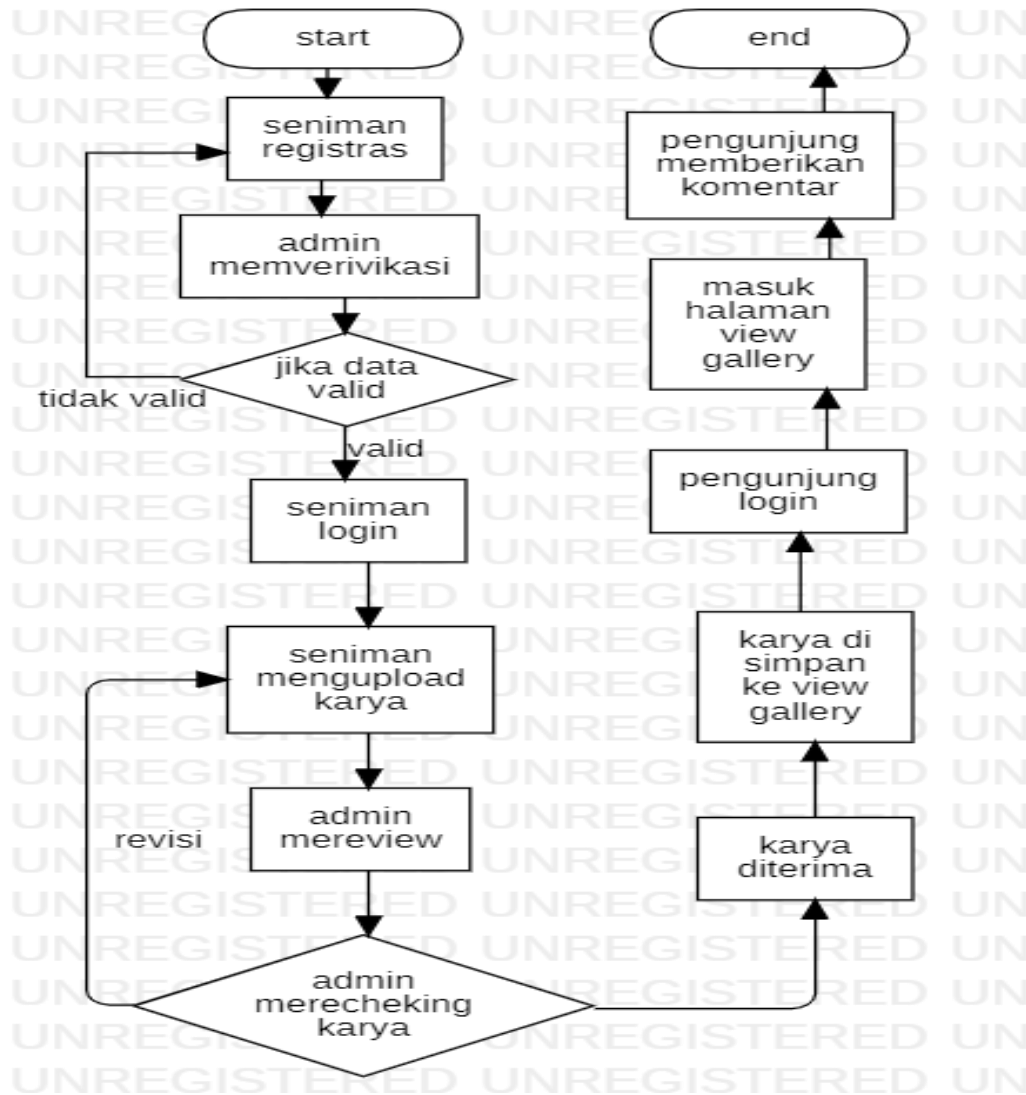
1. *Visual Studio Code*
2. Bahasa Pemrograman *PHP*
3. *MySQL Data Base*

3.3 Membangun Mocukup/Perancangan Sistem

Perancangan dilakukan dengan menggunakan *diagram Unified Modelling Language* yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram* yang akan mendeskripsikan proses suatu interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat, dengan membuat perancangan tersebut akan mempermudah mendefinisikan proses bisnis yang akan dibuat nantinya dan juga dengan membuat perancangan sistem ini diharapkan lebih efektif dan efisien untuk pembaca memahami alur dari proses sistem yang ingin dibuat.

3.3.1 Analisa sistem yang berjalan

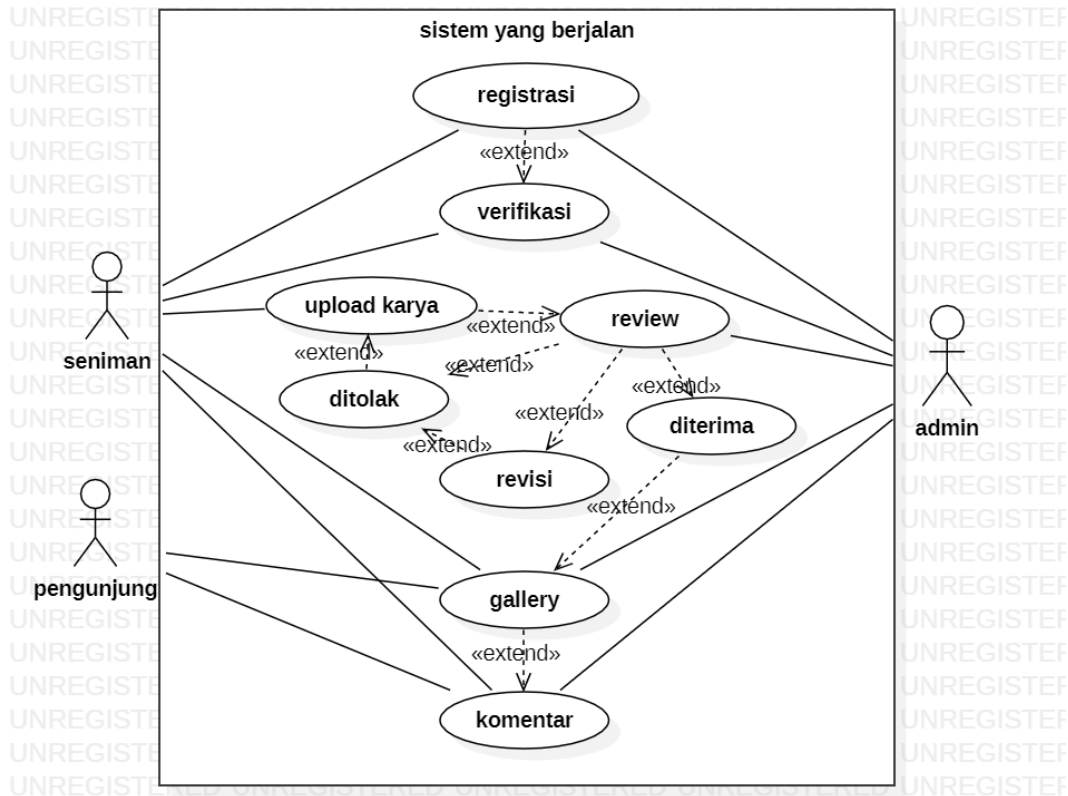
Analisis sistem yang berjalan digambarkan dalam bentuk bagan alur dokumen menggunakan *flowchart*, sehingga dapat dipahami permasalahan sesuai alur mulai hingga selesai, berikut adalah analisis sistem berjalan pada Gambar 3.1:



Gambar 3. 1 Analisa sistem berjalan yang diajukan

3.3.2 Use Case Diagram

Use case diagram berjalan merupakan pemodelan untuk menggambarkan alur sistem berjalan atau proses bisnis pada sistem yang akan dibangun, proses bisnis tersebut dapat dilihat pada Gambar



Gambar 3. 2 Use Case Diagram User Yang diajukan

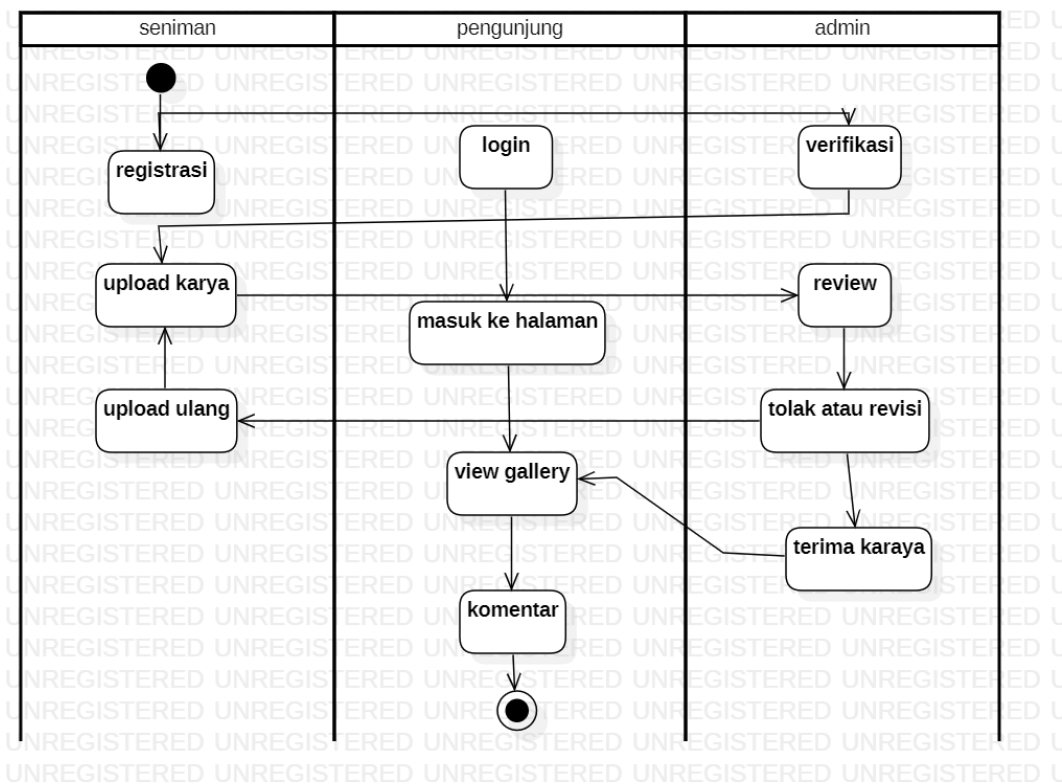
Tabel 3. 1 Penjelasan Use Case Diagram

No	User	Penjelasan
1.	Admin	Use case diagram pada admin menunjukkan proses verifikasi user seniman, review karya seniman dan mengelola gallery
2.	Seniman	Use case diagram pada admin menunjukkan proses registrasi, upload karya yang akan di pamerkan serta menikmati gallery

3.	pengunjung	<i>Use case diagram</i> pada pengunjung menunjukan user hanya bisa melihat <i>gallery</i>
----	------------	---

3.3.3 Activity Diagram

Adapun desain sistem yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Activity diagram* seperti pada gambar



Gambar 3. 3 *Activity Diagram*

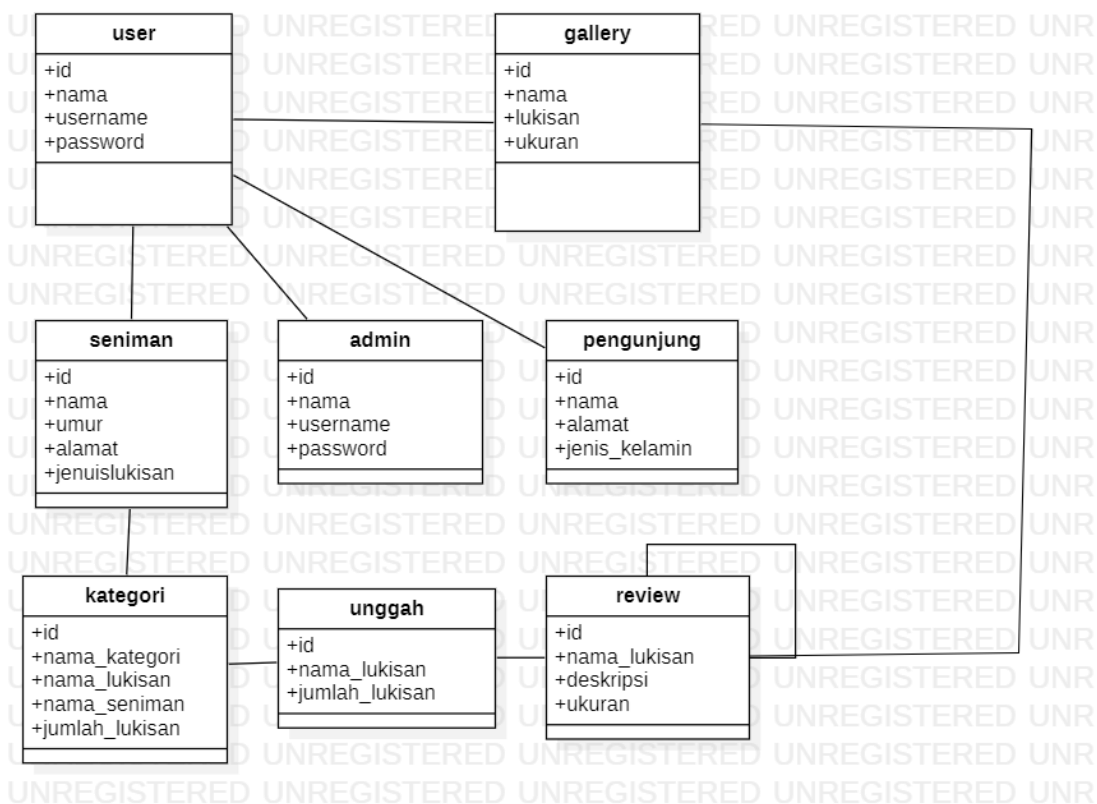
Tabel 3. 2 *Penjelasan Activity Diagram*

No	User	Penjelasan
1.	Admin	<i>Activity diagram</i> pada admin menunjukan proses verifikasi user seniman, <i>review</i> karya seniman dan mengelola gallery

2.	Seniman	<i>Activity diagram</i> pada admin menunjukkan proses registrasi, upload karya yang akan di pameran serta menikmati gallery
3.	Pengunjung	<i>Activity diagram</i> pada pengunjung menunjukan user hanya bisa melihat <i>gallery</i>

3.3.4 Class Diagram

Adapun desain sistem yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan rancangan *class diagram* yang saling terhubung yang terdapat 13 *class* yang saling terkait, berikut ini adalah *class diagram* pada



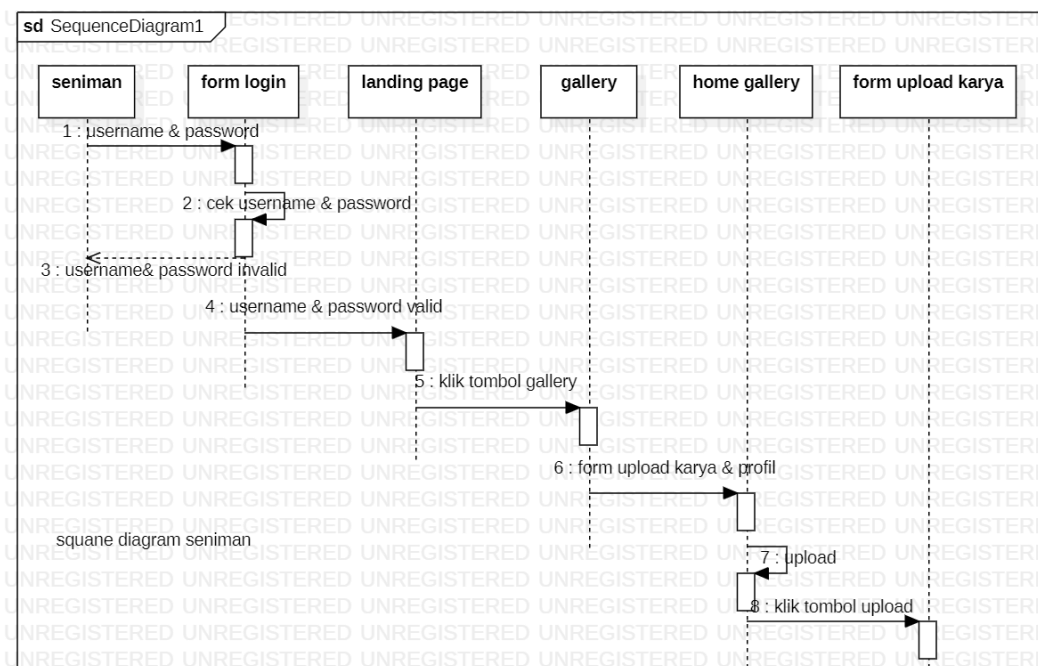
Gambar 3. 4 *Class Diagram*

Tabel 3. 3 Penjelasan class diagram

No	User	Penjelasan
1.	Admin	Class diagram pada admin menunjukan beberapa attribute id, username, email, dan password.
2.	Seniman	Class diagram pada seniman menunjukan beberpa attribute id, username, email, dan password.
3.	pengunjung	Class diagram pada pengunjung menunjukan beberapa attribute yang berhubungan depan gallery

3.3.5 Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan bagian dari uml yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara objek. Berikut implementasi sequence diagram :



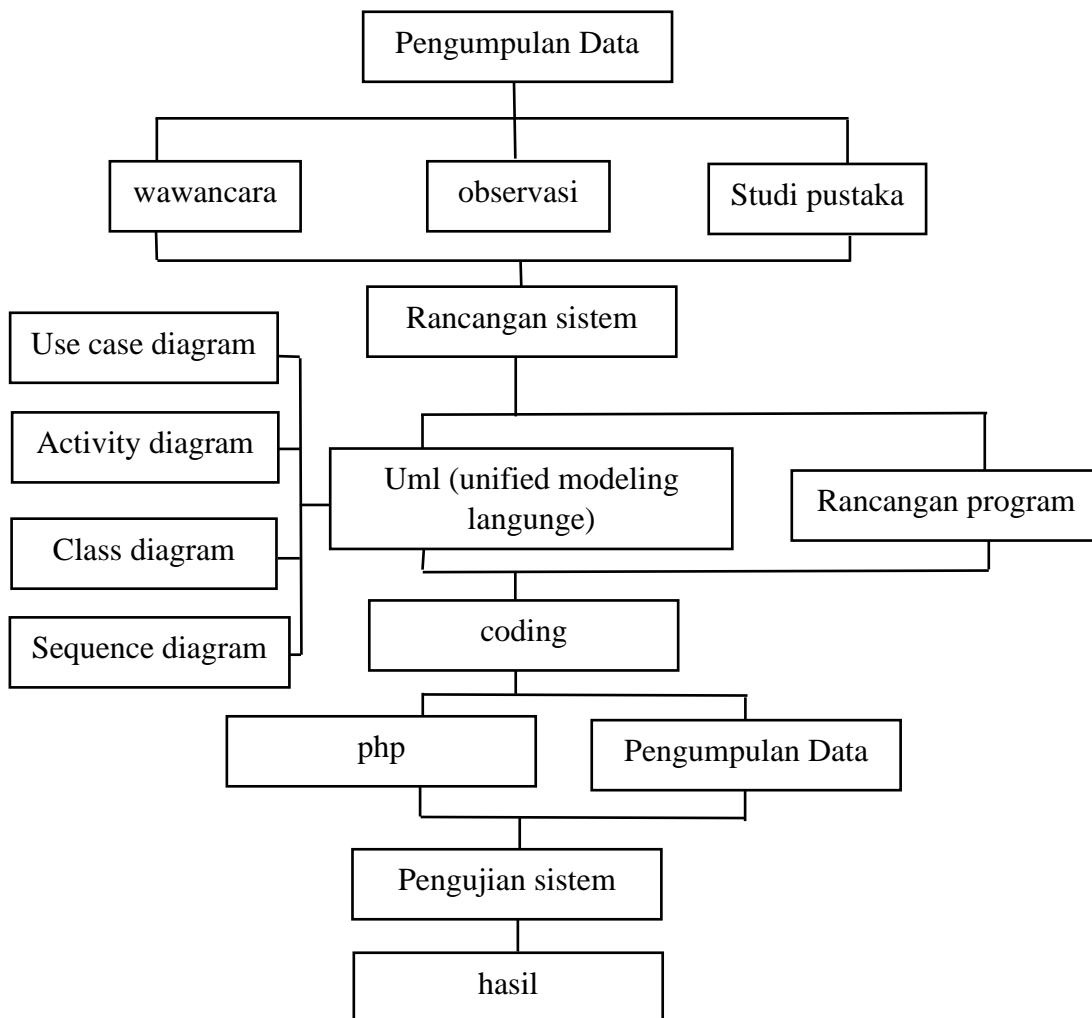
Gambar 3. 5 Squence Diagram

Tabel 3. 4 Penjelasan *sequence diagram*

1.	Seniman	Pada <i>sequence diagram</i> menunjukan proses user seniman untuk uploada karya
----	---------	---

3.4 Kerangka Penelitian

Untuk memberikan panduan atau acuan dalam menyusun penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja (metode RUP) yang lebih rinci dan jelas dalam tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerjanya sebagai berikut :



Gambar 3. 6 Kerangka kerja

3.4.1 Kerangka Kerja

1. pengumpulan data

pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode dengan cara sebagai berikut:

a. wawancara

wawancara dilakukan dengan cara dialog pada seniman di bandar lampung untuk memperoleh informasi yang bisa menjadi referensi skripsi.

b. observasi

observasi dilakukan dengan cara medatangi beberapa pameran dilampung untuk melihat bagai mana situasi kesenian di lampung yang akan menjadi referensi skripsi.

c. studi pustaka

studi pustaka dilakukan dengan cara membaca referensi jurnal yang berkaitan dengan skripsi.

2. rancangan system

tahapan ini adalah untuk mendesain dan merancangan system yang akan dibuat, ada pun tahapanya sebagai berikut :

a. uml (unified modeling language) melakukan desain pada

- Use case diagram
- Activity diagram
- Class diagram
- Sequence diagram

b. Rancangan program

Melakukan rancangan pada desain dan data yang sudah dikumpulkan dengan cara membuat program coding dengan Bahasa pemrograman php

c. Pengujian system

Melakukan pengujian system yang sudah di rancangan agar system dapat berjalan dengan baik.

Proses terakhir yaitu implementasi system yang sudah dibuat.

3.5 Kamus Data

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ada beberapa kebutuhan *system* dan database yang akan digunakan untuk menyimpan semua aktifitas yang dilakukan untuk melakukan . Adapun kebutuhan tabel yang digunakan untuk membangun sistem.

3.5.1 Tabel *User*

Field Name	Type	Size	Description
Id	Varchar	20	Id
username	Varchar	255	Username
Name	Varchar	255	Name
Email	Varchar	255	Email
Email_verified_at	Timestamp		Email_verified_at
Password	Varchar	255	Password
Notlp	Varchar	255	Notlp
alamat	Varchar	2000	Alamat
Remember_token	Varchar	100	Remember token
Created_at	Timestamp		Created_at
Upload_at	Timestamp		Upload_at
Is_admin	Tinyint		Is_admin

Tabel 3. 5 Kamus Data *User*

3.5.2 Tabel *Art Gallery*

Field Name	Type	Size	Description
Id	Bigint	20	id
Categori_id	Bigint	20	Category_id
User_id	Bigint	20	User_id
Title	Varchar	255	Title
Slug	Varchar	255	Slug
Image	Varchar	255	Image
Excerpt	Text		Excerpt
Body	Text		Body
Publish_at	Timestamp		Publish_at
Created_at	Timestamp		Created_at
Upload_at	Timestamp		Upload_at

Tabel 3. 6 Kamus Data *Art Gallery*

3.5.3 Tabel *Art category*

Field Name	Type	Size	Description
Id	int	11	id
<i>name</i>	varchar	50	<i>user name</i>
Slug	varchar	255	password
Created_at	varchar	255	nama art
Upload_at	varchar	50	Jenis art

Tabel 3. 7 Kamus Data *Art Category*

3.6 Waktu dan Tempat Penelitian

3.6.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dimulai pada bulan Awal bulan Mei 2023 sampai dengan bulan Juli 2023.

3.6.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian bertempat di Bandar Lampung, mengambil sampel penelitian dikesenian bandar lampung.

3.6.3 Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian proposal skripsi ini dapat dilihat berdasarkan tabel 3.6 berikut:

Tabel 3. 8 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Tahun 2022/2023															
		Mei				Juni				Juli				Agustus			
1	Observasi dan Pengumpulan Data	■	■	■	■												
2	Analisis Kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■	■								
3	Desain Sistem					■	■	■	■								
4	Implementasi Sistem / Pengkodean Sistem					■	■	■	■	■	■	■	■				

5	Seminar Proposal																		
6	Testing / Pengujian Sistem																		
7	Sidang Akhir Skripsi																		

Keterangan: Warna biru: Telah dilakukan, Warna merah: Akan dilakukan