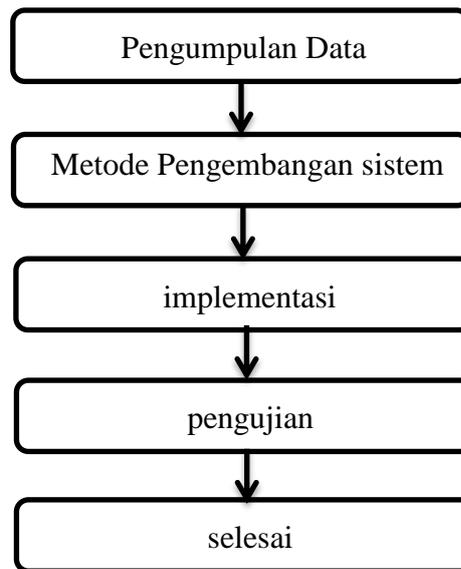


## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode penelitian

konsep atau gambaran dari penelitian yang akan dilakukan. Penjabaran dapat dilihat pada gambar diagram 3.1



**Gambar 3 1 Alur Metode Penelitian**

##### 3.1.1 Metode pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu:

###### a. Wawancara / Interview

Berdasarkan hasil wawancara serta data pendukung yang dilakukan oleh petugas kelurahan diperoleh permasalahan dalam penyampaian informasi dan pengolahan data penduduk yaitu proses permohonan surat masih dilakukan secara manual pada kantor kelurahan, proses tersebut berdampak pada kinerja yang kurang optimal, seperti terjadinya antrian ketika menunggu permohonan divalidasi dan proses rekap yang dilakukan secara

berulang. Dampak lain dari pengolahan data yang dilakukan yaitu rentannya kehilangan atau kerusakan data serta penumpukan data. Informasi yang disampaikan oleh pihak kelurahan menggunakan media sosial masih dirasa kurang efektif dari segi penyebaran informasi yang dikhawatirkan akan disalahgunakan. Belum tersedianya proses pengaduan kepada pihak kelurahan terkait lingkungan, keamanan maupun bantuan mengakibatkan banyak masyarakat yang enggan untuk melaporakan kepada pihak kelurahan. Tidak hanya itu kurangnya pengenalan terhadap produk UMKM dan pariwisata desa Sehingga penerapan teknolgi harus lebih dipentingkan untuk memberikan informasi secara akurat.

#### **b. Studi Pustaka**

Peneliti melakukan studi literatur dengan menggunakan buku-buku, penelitian sebelumnya serta jurnal yang berhubungan dengan topik *smart village* dan masalah dalam penelitian ini dengan cara membaca serta mengutip yang digunakan untuk mendukung proses penelitian ini.

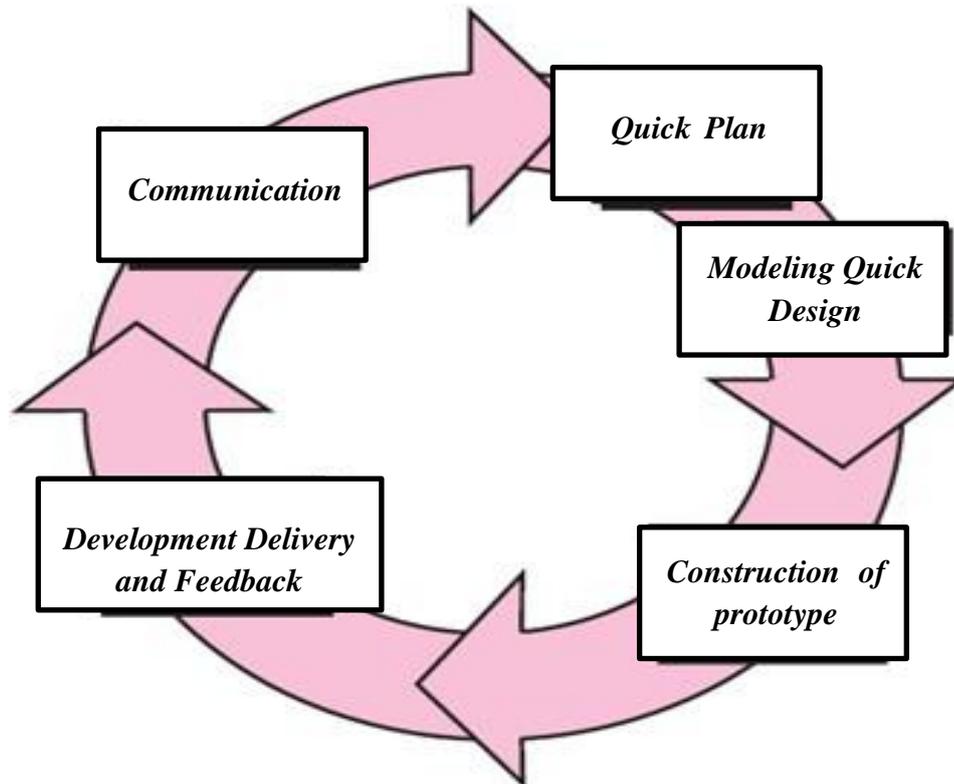
#### **3.1.2 Metode Pengembangan Sistem**

Dalam pengembangan system menggunakan pemodelan *Prototype* diperlukan proses pembuatan model sederhana yang memungkinkan pengguna memahami suatu program dan melakukan pengujian awal. Prototipe memberikan fasilitas bagi pengembang dan pengguna untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan sehingga pengembang dapat lebih mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuatnya.

Tahapan-tahapan dalam metode Prototype :

1. Komunikasi (*Communication*) : pengumpulan data awal, yaitu komunikasi dengan klien dan *user* untuk menentukan kebutuhan.
2. Perencanaan Cepat (*Quick Plan*) : pembuaan perencanaan analisis terhadap kebutuhan pengguna.
3. Pemodelan Perancangan Cepat (*Modeling Quick Design*) : membuat rancangan desain program.
4. Pembentukan *Prototype* (*Construction of prototype*) : pembuatan aplikasi berdasarkan dari pemodelan desain yang telah dibuat.

5. Penyerahan Sistem dan Umpan Balik (*Development Delivery and Feedback*) : memproduksi perangkat ssecara benar sehinga dapat digunakan oleh pengguna.



Gambar 3. 2 Tahapan-tahapan Metode Prototyp

### 3.2 Pengumpulan Kebutuhan

pengumpulan persyaratan untuk pengembangan sistem, penilaian kebutuhan awal diperlukan dan menganalisis ide atau gagasan membangun atau mengembangkan sistem. Analisis untuk mengetahui komponen apa saja yang ada dalam sistem saat ini berjalan, dapat berupa perangkat keras, perangkat lunak, pengguna jaringan dan sistem tingkat pengguna akhir sistem. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan informasi yang dibutuhkan pengguna akhir yang mencakup biaya dan manfaat dari sistem yang dibangun atau dikembangkan. Analisis kebutuhan sistem mendefinisikan dalam bentuk :

1. Input Sistem
2. Basis data yang digunakan

3. Proses yang berjalan dalam sistem

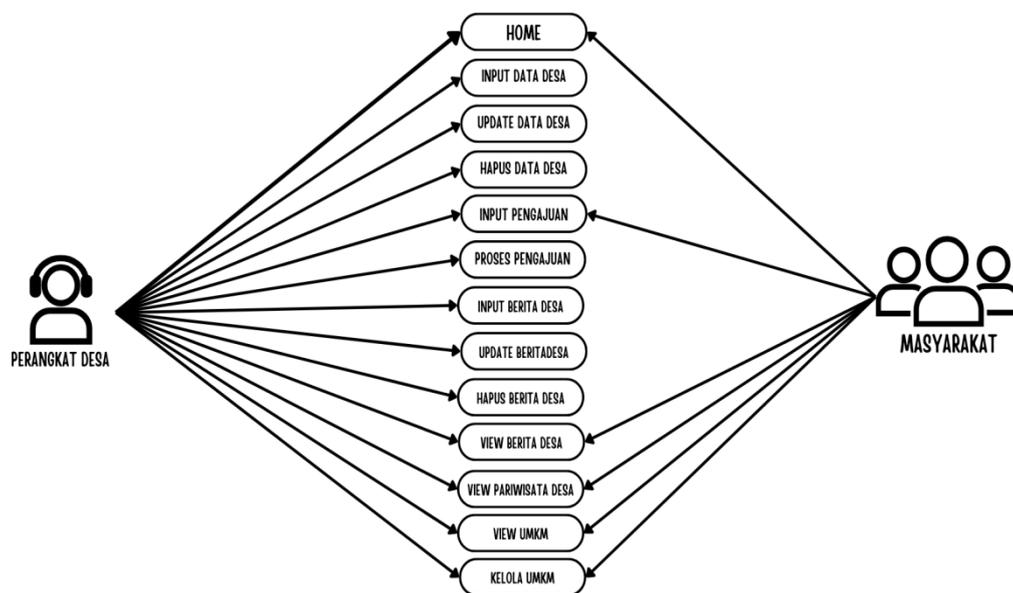
4. Output Sistem

### 3.3 Proses Desain

Dalam desain sistem terdapat perancangan relasi dan skema basisdata, Sebuah relasional skema basisdata biasanya dikembangkan dari sebuah domain Class Diagram Setiap Class diidentifikasi secara terpisah. Desain diperlukan dengan tujuan bagaimana sistem akan memenuhi tujuannya untuk diciptakan. Perancangan sistem terdiri dari kegiatan-kegiatan dalam perancangan yang hasilnya adalah sebuah spesifikasi dari sistem. Bagian dari desain sistem dapat berupa konsep desain antarmuka, proses, dan data dengan tujuan menghasilkan spesifikasi sistem yang sesuai dengan kebutuhan.

### 3.4 Use Case Diagram

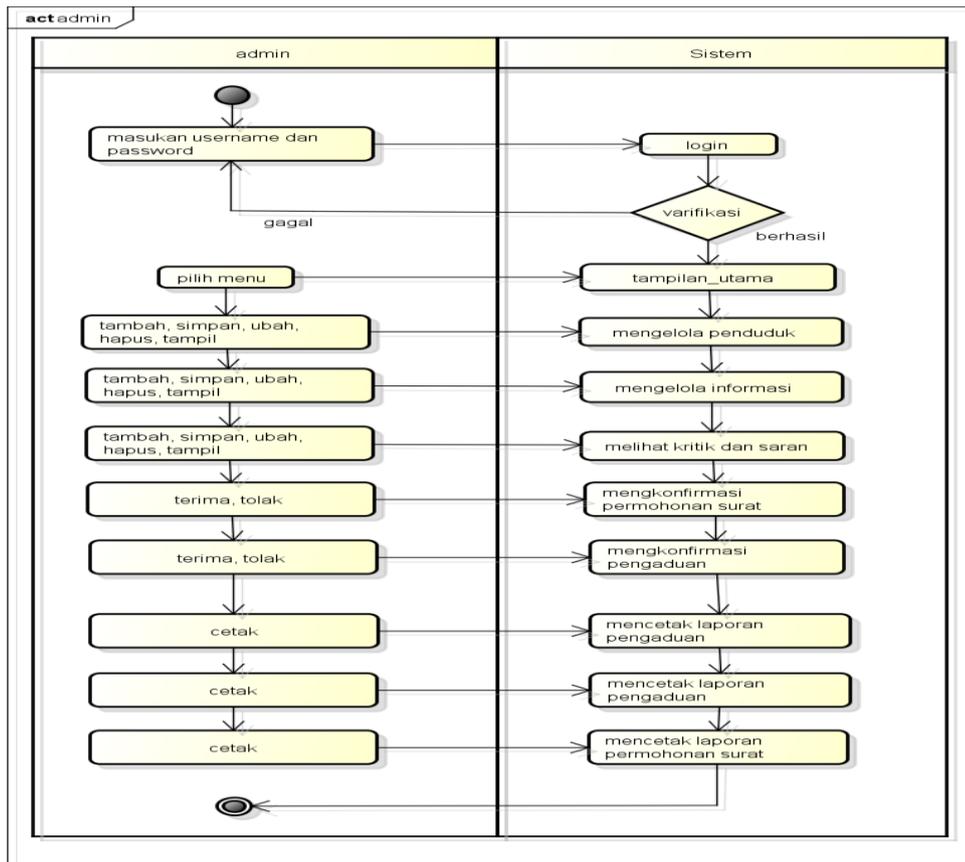
Use case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat



Gambar 3 3 use case diagram

### 3.5 Activity Diagram

Activity diagram atau Diagram aktivitas menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.



Gambar 3 4 Activity diagram

ed by Astah

### 3.6 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini akan memfokuskan pada penggunaan strategi pemasaran digital yang melibatkan situs web sebagai alat utama untuk mempromosikan destinasi pariwisata dan produk UMKM. Tujuannya adalah untuk memahami dampak strategi pemasaran digital terhadap pemulihan sektor pariwisata pasca pandemi dan juga untuk memberdayakan UMKM dalam menghadapi tantangan dan peluang yang ada dalam lingkungan bisnis digital yang semakin berkembang.