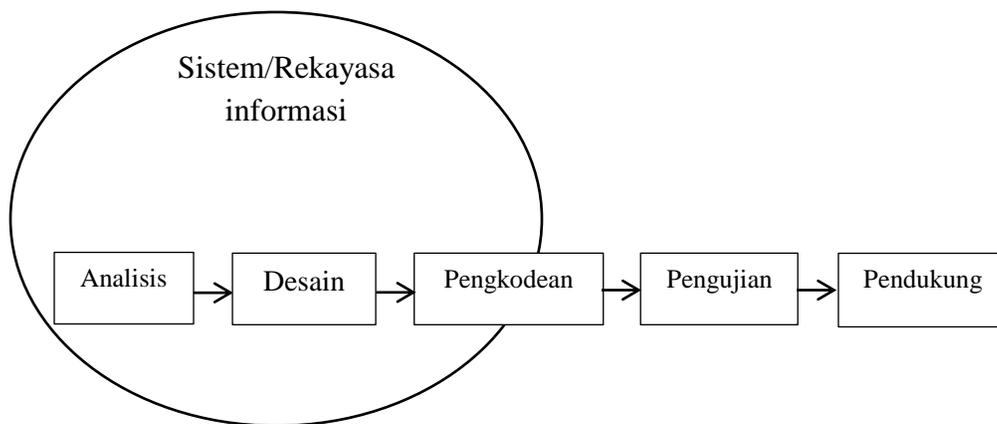


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penulisan proposal ini menggunakan metode waterfall. Adapun tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode penelitian dengan waterfall menggunakan analisis dan desain terstruktur. Waterfall merupakan teknik pengembangan sistem yang saling berhubungan antara proses satu dengan proses lainnya. Proses-proses tersebut akan dijelaskan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Metode Pengembangan sistem Waterfall

1. Analisis

Tahapan ini adalah proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan yang dibutuhkan oleh *user* dan perangkat lunak yang digunakan untuk pemenuhan kebutuhan tersebut.

Dari tahap analisis yang telah dilakukan, analisis tersebut menghasilkan beberapa kendala pada sistem informasi wisata lampung walk yang masih berjalan, yaitu:

- a. Proses booking tempat yang masih konvensional yakni pelanggan datang langsung ke lampung walk untuk booking tempat seperti sport center.

- b. Penyimpanan daftar booking tempat yang telah diisi oleh pelanggan masih berupa buku tamu.
- c. Keamanan dan kurang terjamin, karena masih tersimpan dalam bentuk buku tamu.
- d. Pelanggan kurang mengetahui ada apa saja yang ada di lampung walk, dan tidak mengetahui promo apa saja yang ada di lampung walk.
- e. Di lampung walk sudah memiliki website tetapi website tersebut tidak pernah dikelola dengan baik.

Dari analisa diatas, penulis mendapatkan gambaran mengenai sistem informasi booking dan promosi apa saja yang sedang diakan oleh pihak lampung walk yang akan dirancang dengan perangkat lunak yang dibutuhkan.

2. Desain

Tahap ini lebih menekankan pada tahap desain sistem secara menyeluruh, desain sistem dilakukan untuk menindaklanjuti tahap sebelumnya dan sebagai acuan pembuatan program. Pada fase ini penulis melakukan perancangan arsitektur menggunakan Document Flowchart, Data Flow Diagram, desain input dan output, rancangan database, rancangan kamus data, dan pengkodeaan. Hal tersebut dilakukan untuk menciptakan gambaran desain sistem mulai dari halaman awal (home), login, sampai dengan halaman mendapatkan keterangan nomor booking.

3. Pengkodean

Hasil dari tahapan adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada fase ini penulis melakukan pengkodean menggunakan bahasa pemrograman PHP, serta perangkat lunak MySQL, Xampp, dan Adobe Dreamweaver.

4. Pengujian

Pada tahap pengujian ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem informasi pada wisata lampung walk sudah berjalan sesuai dengan perencanaan, mulai dari tahapan awal pada

menu *Home* sampai dengan pelanggan mendapatkan keterangan jadwal, harga, dan mendapatkan nomor booking sesuai yang di booking oleh pelanggan.

5. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

Tahapan pendukung atau pemeliharaan dalam mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

3.2 Metode Pengumpulan Data

a. Teknik Pengamatan (*observation*)

Teknik pengamatan (*observation*) adalah teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Objek dalam pengamatan ini adalah marketing lampung walk. Yang beralamatkan di Jalan Urip Sumoharjo No.61, Wayhalim Permai, WayHalim Bandar Lampung.

Setelah melakukan pengamatan dibulan Maret, peneliti memperoleh informasi dari proses pengumpulan hingga menginput data secara konvensional yang saat ini berjalan. Dan terdapat beberapa kendala diantaranya, dari sudut pandang pelanggan terdapat kesulitan untuk membooking fasilitas yang ada di lampung walk salah satu nya adalah sport center. Pelanggan yang ingin membooking salah satu sport center terdapat kendala terkait dengan tidak mengetahui jadwal lapangan mana saja yang sedang digunakan oleh pelanggan lainnya.. Hal ini menyebabkan banyak pelanggan yang kecewa dan memutuskan untuk mencari tempat yang lain.

Penggunaan informasi booking yang masih menggunakan buku tamu juga tidak berjalan dengan baik dan menyebabkan beberapa pemborosan dengan penggunaan buku untuk pelanggan yang menuliskan urutan booking mereka.

b. Teknik Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau tanya jawab langsung dengan

narasumber yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas. Dalam hal ini pertanyaan diajukan secara langsung kepada Dea Trisna Ananda sebagai marketing di Lampung Walk. Tanya jawab ini dilakukan beberapa kali selama proses penelitian berlangsung. Pertanyaan yang diajukan meliputi proses booking, dan bagaimana proses promosi yang ada di Lampung Walk.

c. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara membaca, mengutip, dan mengumpulkan teori-teori dari buku-buku, jurnal, internet serta mempelajari referensi dokumen dan catatan lain yang mendukung proses penelitian.

3.3 Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak

Untuk Penerapan Strategi Customer Relationship Management (CRM) Pada Sistem Informasi Wisata Lampung Walk Berbasis Web, terdapat beberapa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan yaitu :

3.3.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Rapat adalah satu unit Laptop *Acer Aspire 4352* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Processor: A6-5200 (2.0 GHz) AMD Quad-Core
2. Memory RAM : 2 GB
3. Keyboard dan mouse standar.

3.3.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini adalah :
Sistem Operasi

1. Microsoft Windows 7

2. Microsoft Visio 2005
3. Bahasa Pemrograman PHP
4. MySQL
5. Xampp
6. Adobe Dreamweaver CS6
7. Browser Mozilla Firefox / Chrome.
8. PDF