

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tempat Penelitian

Tempat Penelitian dilakukan diberbagai tempat wisata pantai yang ada dilampung.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, peneliti mengumpulkan data. Data ini akan digunakan selama proses merancang dan membangun sistem yang diperlukan. Untuk mendapatkan data yang relevan, peneliti menggunakan observasi, dan penelitian literatur berikut:

1. Observasi

Pengamatan secara langsung ke lapangan digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi untuk mempelajari sistem wisata pantai di Lampung. Ini memudahkan proses pengumpulan data awal dan memberikan gambaran yang jelas tentang masalah yang diteliti.

2. Studi Literatur

Studi pustaka adalah proses pengumpulan data yang melibatkan beberapa sumber, seperti artikel penelitian, buku-buku ilmiah, dan situs web yang relevan. Ini dimaksudkan untuk memudahkan masyarakat untuk memilih tempat wisata pantai yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.

3.3. Teknik Pengembangan dengan Metode SCRUM

Metode yang digunakan adalah SCRUM. Tujuan dari metode ini adalah untuk menemukan strategi pengembangan terhadap sistem informasi wisata pantai provinsi lampung dengan metode SCRUM.

1. Tahap Sprint Planning

Mengidentifikasi fitur dasar web, seperti tampilan utama pantai, informasi fasilitas yang diberikan, jarak yang ditempuh, akan

membantu dalam membuat rencana sprint pertama. Membuat backlog tugas termasuk pengumpulan data awal tentang destinasi wisata pantai, pengembangan kerangka awal antarmuka pengguna web. Perencanaan penjadwalan penelitian dan perancangan sistem baru dilakukan pada tahap ini setelah mengumpulkan daftar kebutuhan produk backlog yang menjadi daftar prioritas kebutuhan sistem. Setelah penulis membuat perencanaan sprint, mereka dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

2. Tahap The Sprint

Selama periode sprint yang ditentukan, memulai proses pengembangan web, termasuk pembuatan fitur utama seperti halaman utama informasi tentang wisata pantai dan untuk setiap destinasi menampilkan detail yang mencakup fasilitas pendukung seperti area parkir, toilet, tempat makan, penyewaan peralatan, hingga spot foto ikonik yang ditata secara jelas dan terstruktur. Hal ini bertujuan untuk membantu pengunjung merencanakan kunjungan mereka dengan lebih efektif dan nyaman. Dari analisis penulis, kebutuhan sistem informasi dapat diketahui bahwa sistem informasi penjadwalan dan pengolahan nilai dibangun dengan tujuan utama untuk memfasilitasi proses pendataan kebutuhan. sistem informasi dirancang untuk mengelola data pengunjung secara komprehensif, meliputi data pemesanan, ulasan, serta preferensi pengguna.

3. Tahap Daily Scrum

Melakukan bimbingan untuk membahas kemajuan dan masalah dalam pengembangan web seperti Masalah teknis, seperti bug pada fitur pencarian atau tampilan antarmuka pengguna, menilai dan menyesuaikan tugas untuk mencapai tujuan sprint sesuai dengan kemampuan peneliti, dan membuat pembaruan backlog tugas berdasarkan kendala dan input yang diterima.

4. Tahap Sprint Review

Memeriksa hasil sprint untuk memastikan apakah sesuai dengan tujuan. Uji semua fitur yang dibuat untuk menjamin kelancaran operasional dan keakuratan data. Demonstrasikan web kepada pengguna potensial untuk mendapatkan umpan balik. Berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik, tambahkan atau perbarui backlog untuk sprint berikutnya.

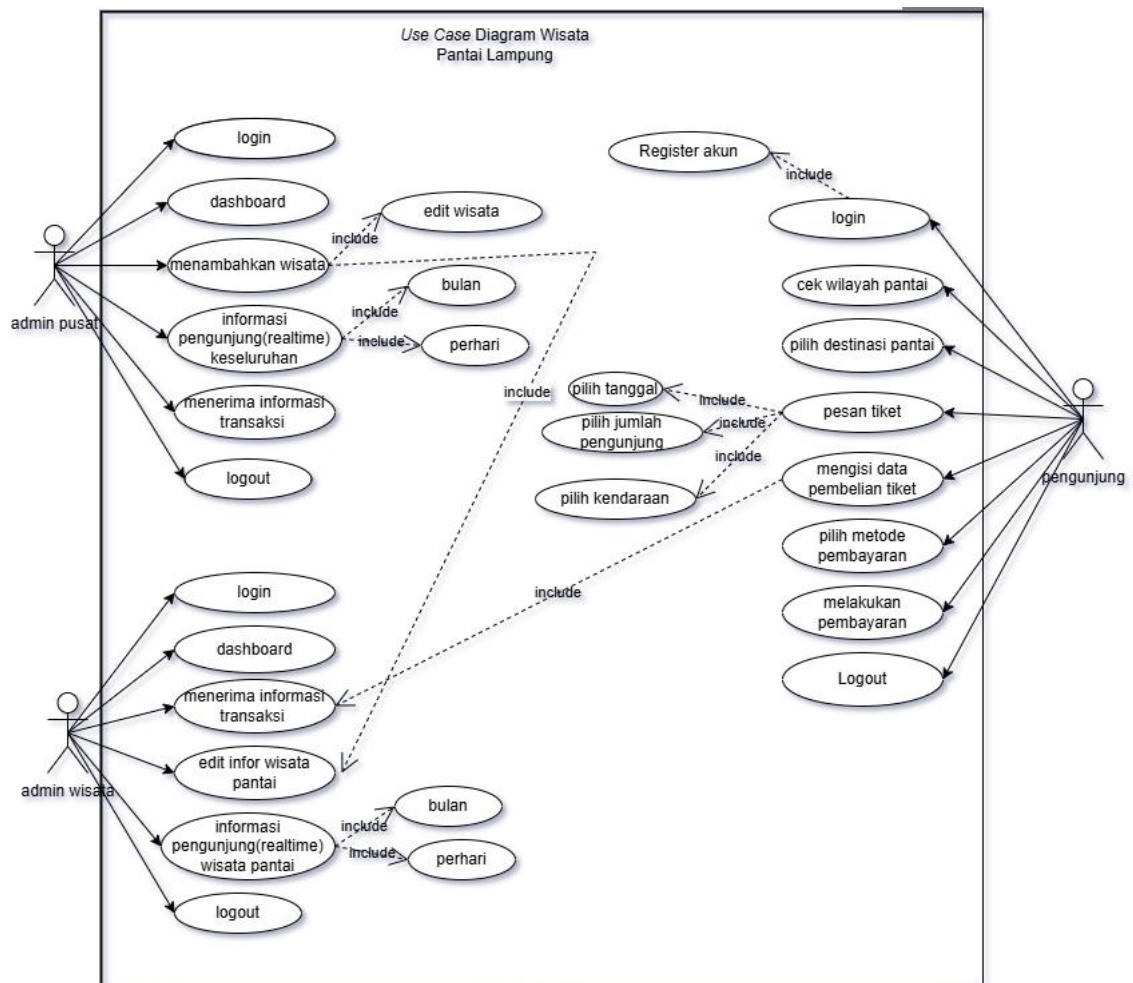
Menilai proses pengembangan dalam sprint yang sudah berjalan untuk mengetahui keunggulan dan kekurangannya. Metode kerja yang efektif dalam mencapai tujuan sprint. Identifikasi area yang memerlukan perbaikan untuk sprint berikutnya, seperti daily scrum sehari-hari atau kebutuhan lebih banyak dokumentasi. Untuk menjaga produktivitas dan efisiensi, buat rencana peningkatan proses untuk sprint berikutnya. Setelah sprint pertama selesai dan evaluasi selesai, proses diulang dengan penyesuaian yang sesuai dengan backlog yang telah diupdate.

3.4. **Gambar Sistem Yang Diusulkan**

Pada tahap ini, sebuah bentuk pemodelan dan perancangan ditampilkan, yang dapat dilihat saat interaksi antara sistem dan pengguna terjadi. Spesifikasi perancangan sistem dibuat menggunakan *Unified Modelling Language* (UML), yang menggunakan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* dengan menggunakan metode scrum yang kemudian akan diimplementasikan dalam bentuk website.

3.4.1 ***Use Case Diagram***

Use Case Diagram bertugas menunjukkan bagaimana satu atau lebih aktor berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibangun. Gambar berikut menunjukkan diagram tugas tersebut:



Gambar 3.1 Use Case Diagram

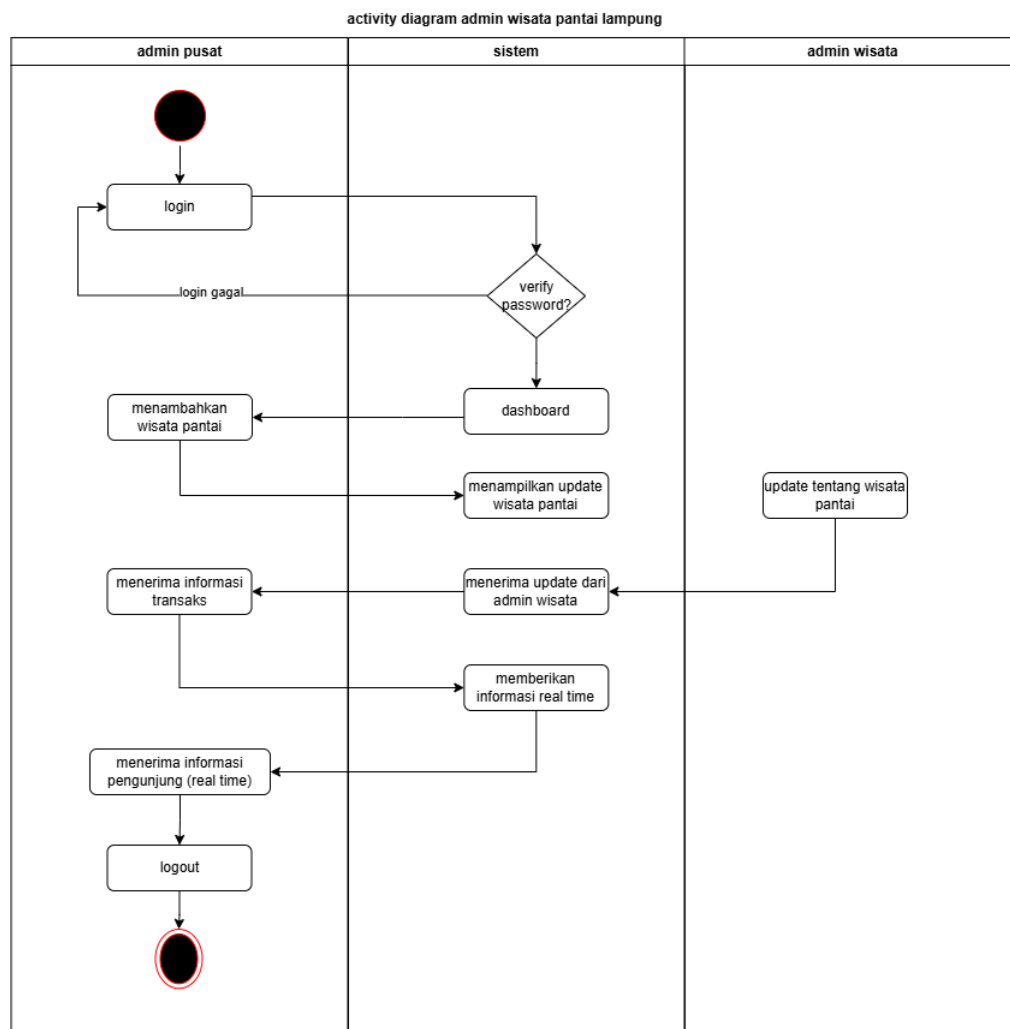
3.4.2 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan aliran kerja, atau aktivitas, atau proses bisnis dari sebuah sistem atau proses bisnis dari masing-masing aktor yang berinteraksi dengan sistem. Activity Diagram menunjukkan alur tindakan sistem, percabangan yang mungkin terjadi, dan alur sistem yang dimulai dari awal hingga selesai. yang akan menampilkan beberapa menu pilihan, Berikut adalah beberapa diagram aktivitas website:

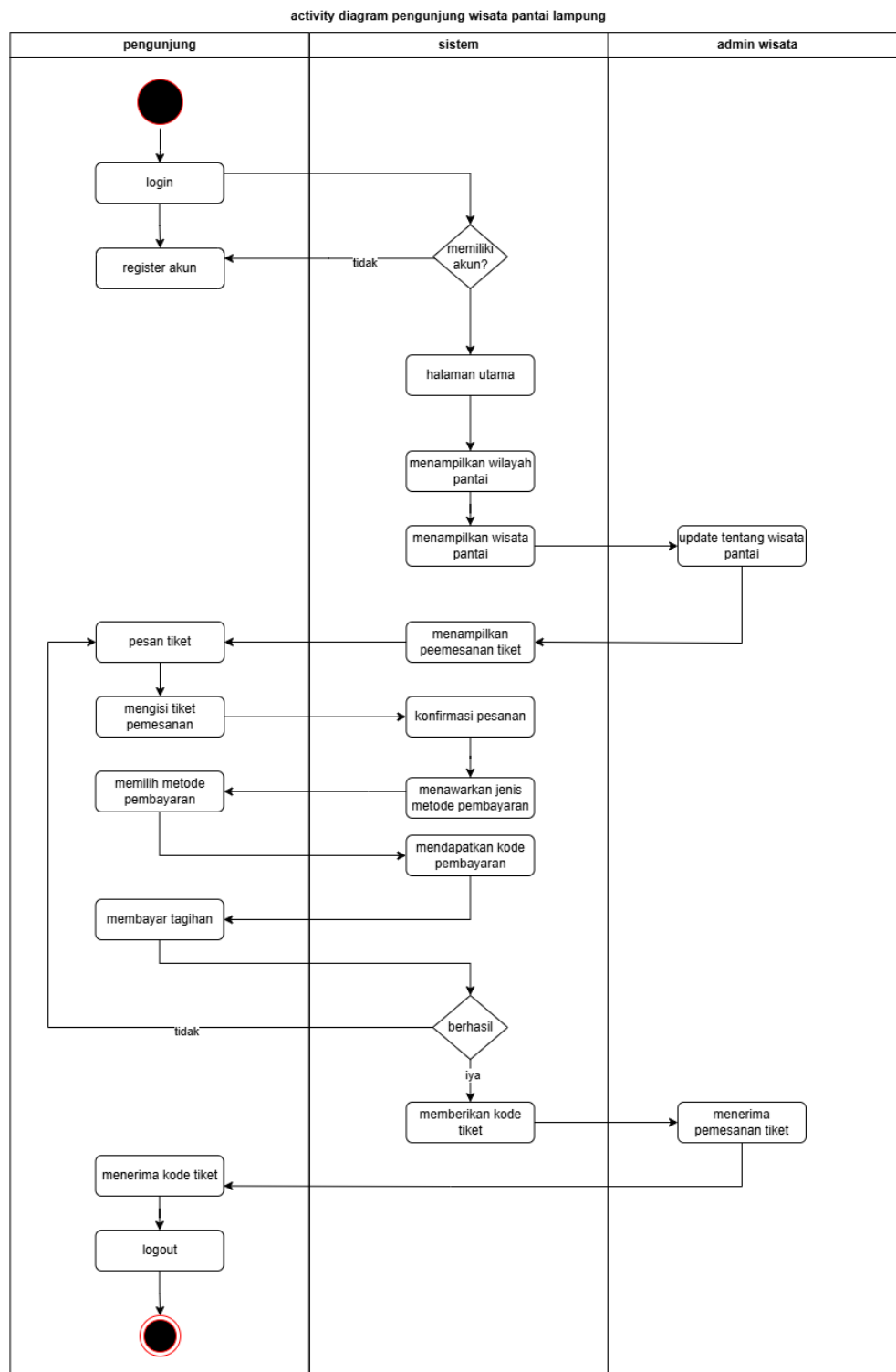
1. Activity Diagram Admin ini terdapat admin pusat dan admin wisata menjelaskan proses aliran kerja dengan menampilkan tampilan utama dalam sistem, mengelola objek wisata pantai,

mengelola kategori wisata pantai, kelola galeri dan kelola pemesanan tiket masuk ke wisata pantai. Dan untuk activity Diagram Admin bisa dilihat di gambar 3.2.

2. *Activity* diagram pengunjung menjelaskan proses aliran kerja dengan menampilkan tampilan login, melihat pilihan wilayah wisata pantai, melihat pilihan wisata pantai, memesan tiket wisata pantai, dan melakukan pembayaran agar mendapatkan kode tiket. Dan untuk *activity* diagram pengunjung bisa dilihat di gambar 3.3.



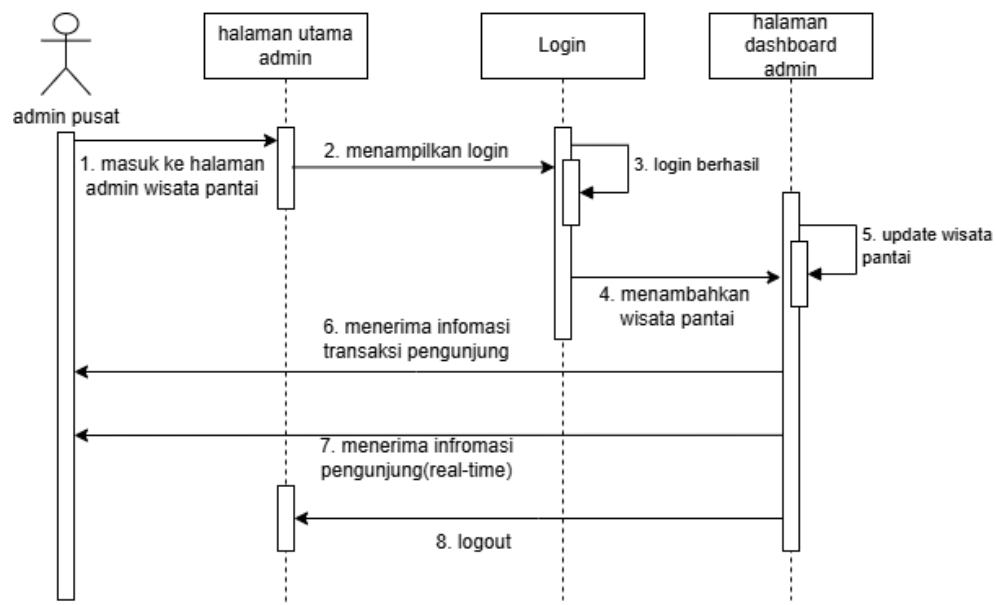
Gambar 3 2 Activity Diagram Admin



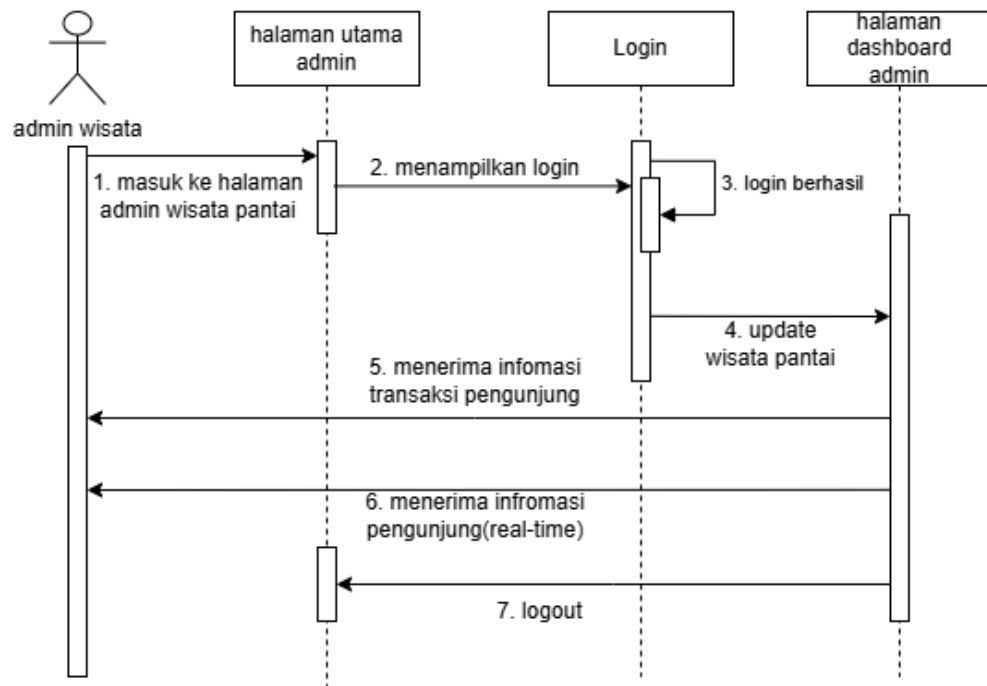
Gambar 3.3 Activity Diagram Pengunjung

3.4.3 Sequence Diagram

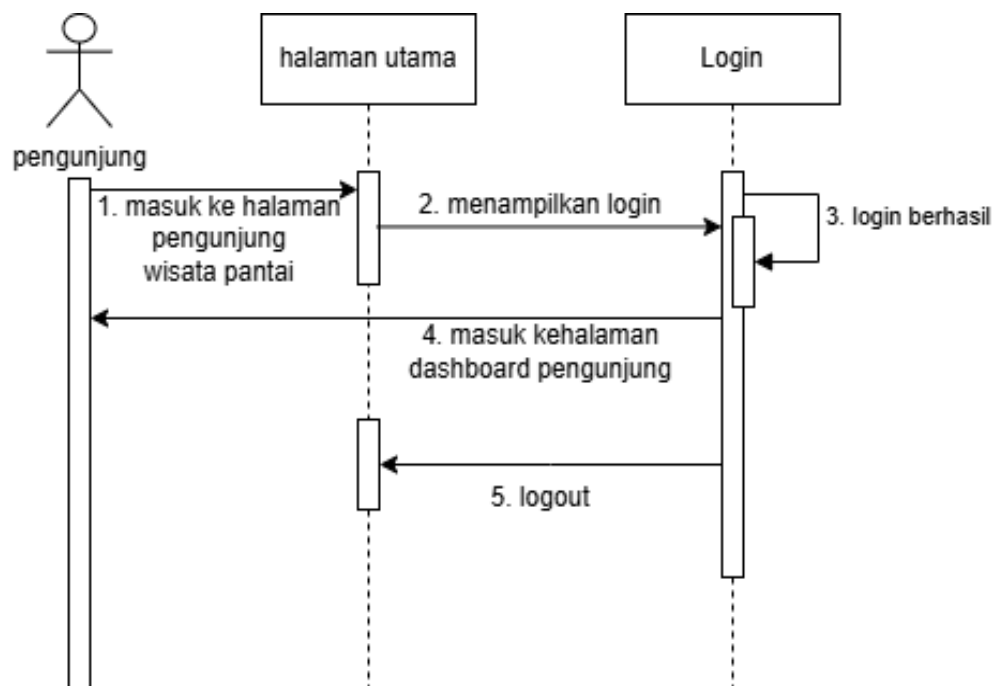
Sequence diagram pemesanan tiket melalui internet wisata pantai lampung menunjukkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan yang berfungsi untuk menyelesaikan sebuah *use case* atau operasi. Oleh karena itu, Anda harus tahu semua objek yang terlibat dalam sebuah *use case* sebelum dapat membuat *sequence* diagram, diagram urutan terdiri dari urutan waktu (konsep). Ini terlihat pada gambar berikut:



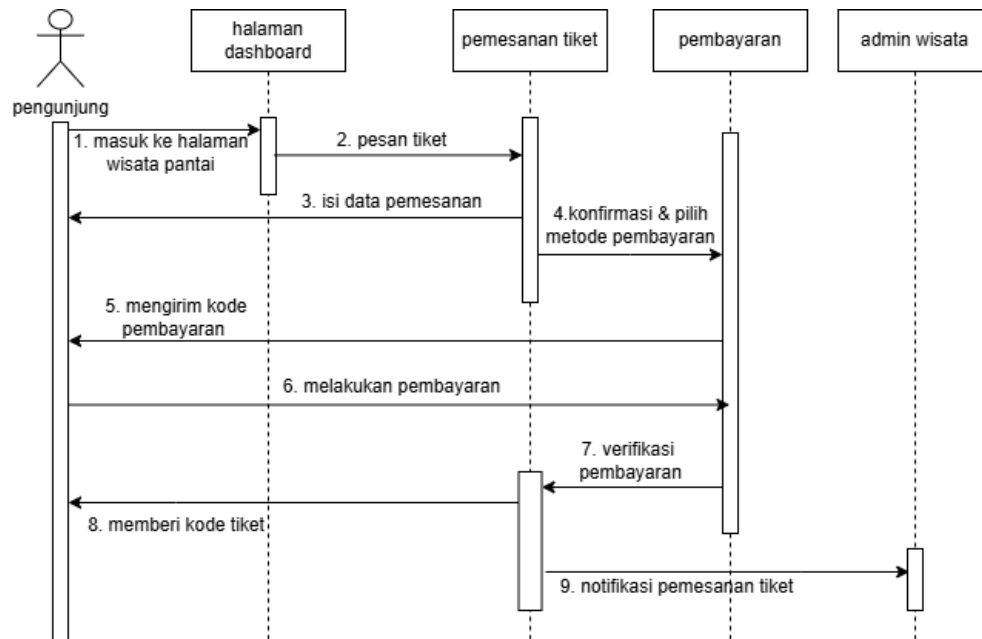
Gambar 3 4 *Sequence Diagram Login Admin Pusat*



Gambar 3.5 Sequence Diagram Login Admin Wisata



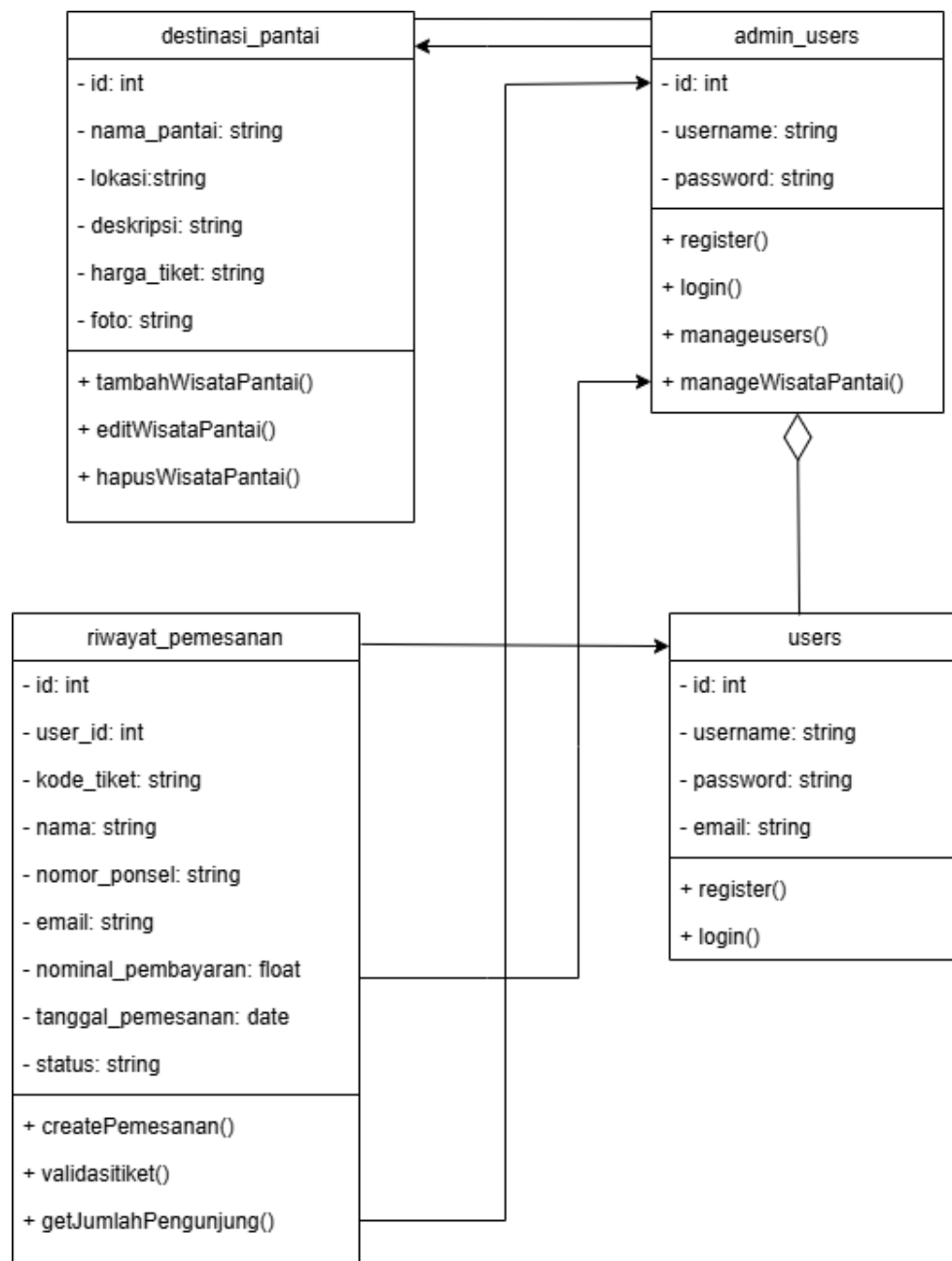
Gambar 3.6 Login Pengunjung



Gambar 3.7 Halaman Pemesanan Tiket

3.4.4 Class Diagram

Struktur sistem digambarkan dengan class diagram, yang mendefinisikan kelas yang akan digunakan untuk membangun sistem. Aspek, metode, dan operasi adalah komponen dari kelompok.



Gambar 3.8 Class Diagram