

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan cara atau teknik yang dilakukan dalam memperoleh data pada kegiatan penelitian. Pada sub ini akan di jelaskan metode pengumpulan data yang meliputi: 1) metode pengumpulan data yang digunakan , dan 2) sumber data.

Pada proses pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Studi pustaka

Tujuan dilakukanya studi pustaka adalah untuk menemukan teori-teori pendukung yang telah terbukti berhasil melakukan pengembangan sistem untuk dijadikan referensi dalam penelitian.

2. Wawancara (interview)

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dimana peneliti melontarkan pertanyaan-pertanyaan untuk di jawab oleh narasumber seperti pada pihak pengelola wisata.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data dan informasi mengenai sistem yang akan dikembangkan secara detail dan akurat. Selain itu, melalui observasi juga akan memperoleh gambaran langsung terhadap alur kerja sistem atau aktivitas sistem yang sedang berjalan secara jelas.

#### **3.2 Sumber Data**

Sumber data dapat diartikan dari mana asal data yang diperoleh. Pada penelitian ini diperoleh data yang bersumber melalui:

1. *Person*, yaitu sumber data berupa orang (Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Pringsewu) yang dapat memberikan informasi data berupa wisata apa

saja yang terdaftar di dinas pariwisata kabupaten Pringsewu, dan opini serta pendapat mengenai permasalahan yang dibahas pada penelitian ini melalui wawancara.

2. *Place*, yaitu sumber data berupa tempat penelitian yaitu Dinas Pariwisata Kabupaten Pringsewu yang menyajikan data berupa kelengkapan data-data wisata yang terdaftar di dinas pariwisata kabupaten pringsewu dan mengunjungi objek wisata secara langsung guna mendapatkan data informasi berupa foto ataupun video.
3. *Paper*, yaitu sumber data berupa karcis tiket masuk wisata, brosur promosi wisata serta daftar rincian kunjungan destinasi wisata kabupaten pringsewu pada tahun 2017.

### **3.3 Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah waterfall adapun tahapan yang digunakan adalah :

#### **1. Fase Planning**

Pada tahap *planning* saya membuat rancangan *control* kerja atau penjadwalan sistem yang akan dibangun yang mencakup apa akan dikerjakan nantinya dan estimasi waktu yang diperlukan untuk membangun sistem ini. (Gambar terdapat di lampiran)

#### **2. Fase Analisis**

Pada tahap *analisis* saya mencari informasi guna melengkapi sistem yang akan dibangun, informasi bisa didapatkan melalui :

- (Observasi)

Saya mendatangi langsung lokasi wisata tersebut dan mengamati apa saja proses atau aktivitas yang terjadi didalam wisata tersebut.

- Pemberkasan

Pada tahap pemberkasan, mengumpulkan berkas, berkas berupa karcis tiket masuk wisata, tiket biaya parkir, tiket biaya wahana yang ada di dalam wisata tersebut.

- Survey

Pada tahap *survey*, mendatangi beberapa wisata secara langsung untuk mengetahui alamat wisata, hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa alamat wisata tersebut benar. *Survey* juga dilakukan untuk melihat kondisi wisata secara langsung dan mengambil beberapa foto untuk kebutuhan dokumentasi.

Daftar wisata yang terdata di Dinas Pariwisata Pringsewu

1. Kecamatan pringsewu

- Talang Indah Bukit Pongonan
- Bukit BLT (belitar)
- Bukit PJR (panjerejo)
- Pendopo Pringsewu
- Paris Kolam Renang
- Kolam Renang Grojogan Sewu
- Kolam Renang Sarinongko
- Rest Area Pringsewu
- Goa Bunda Maria
- Makam KH.Ghalib

2. Gading Rejo

- Telaga Gupit Tegal Sari Gading Rejo
- Kolam Renang Tirto Asri

3. Kecamatan Sukoharjo

- Telaga Ngudi Rukun

- Interview

Pada tahap *interview*, melakukan wawancara kepada dinas pariwisata pringsewu. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data-data wisata yang terdaftar di dinas pariwisata. Data hasil wawancara ini akan digunakan untuk melengkapi data sistem yang dibangun.

- a. Sistem promosi yang berjalan
  - Dinas pariwisata mempromosi wisata di pringsewu menggunakan brosur/pamflet lalu disebar ke masyarakat.
  - Lalu masyarakat mendapatkan informasi wisata melalui brosur/pamflet tersebut.



**Gambar 3.1** Tampilan brosur promosi wisata

(Sumber : Disporpar Kabupaten Pringsewu)

- b. Jumlah pengunjung wisata yang sering dikunjungi pada tahun 2017 :

**Tabel 3.1** Jumlah kunjungan wisata tahun 2017

No	Nama Destinasi	Jumlah Kunjungan Wisata	
		Dalam Kabupaten	Luar Kabupaten
1.	Talang Indah	19.434	3.542

2.	Telaga Gupit	8.307	2.193
3.	Gua Bunda Maria	4.380	7.300
4.	Pendopo Pringsewu	10.950	5.110
5.	Telaga Ngudi Rukun	15.330	7.665
Total jumlah pengunjung		58.401	25.810

(Sumber : Disporpar Kabupaten Pringsewu)

### 3. Fase Desain

Membuat model sistem yang akan dibangun agar sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan. Pada fase desain sistem ini berupa mendesain tampilan *interface* seperti tampilan *dashboard* awal sistem, tampilan *home* wisata dan lainnya. Lalu merancang alur proses, merancang *database* dan relasi antar *table*, mendesain logo sistem, dan menentukan *background*, warna, font, dan lainnya.

### 4. Fase Implementasi

Fase implementasi adalah proses pengodean atau pengkodean, aplikasi yang digunakan *Android Studio*, mengambil data peta dari *Google Maps API*, lalu database menggunakan *Database Web Server* dan menggunakan sistem operasi *Windows 10*.

Minimal spesifikasi perangkat keras yang digunakan sebagai berikut :

- 1) *Processor Inter Core i3-4005U, 1,7GHz*
- 2) *Hardisk 500GB*
- 3) *RAM 4GB*
- 4) *Monitor Standar*
- 5) *Keyboard standar*
- 6) *Mouse*
- 7) *Smartphone*

### 5. Fase Penggunaan

Pada fase ini sistem yang telah dibangun akan terus digunakan selama sistem ini masih memenuhi kebutuhan pengguna. Jika sistem sudah usang atau sudah tidak memenuhi kebutuhan, maka akan dilakukan pengembangan sistem.

### 3.4 Alat dan Bahan

Adapun kebutuhan *hardware*, *software* dan bahan penelitian yang digunakan penulis dalam pembuatan sistem informasi pariwisata dikabupaten pringsewu berbasis *Android* sebagai berikut :

#### 3.4.1 Alat

Alat dalam perancangan sistem ini dibagi menjadi 2, yaitu : perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*).

##### A. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan sistem informasi pariwisata dan untuk menjalankan *software* sebagai berikut:

- 1) Processor Intel Core i3-4005U, 1,7GHz
- 2) Hardisk 500 GB
- 3) RAM 4 GB
- 4) Monitor Standar
- 5) Keyboard Standar
- 6) Mouse
- 7) Smartphone

##### B. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sisten informasi pariwisata sebagai berikut :

- 1) *Operating Sistem Windows 10*
- 2) *Adobe Photoshop CS6*
- 3) *Android Studio*
- 4) *Google Maps API*
- 5) *Microsoft Word*
- 6) *Database Master Web*
- 7) *Star UML*
- 8) *Balsamiq Mackups 3*

### **3.4.2 Bahan penelitian**

Lokasi yang dijadikan bahan penelitian adalah Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata (DISPORPAR) Kabupaten Pringsewu.