

bAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan dengan masalah yang berjalan hasil pengamatan yang dilakukan yaitu proses pemasaran tempat wisata di Kabupaten Pesisir Barat masih dilakukan secara manual.

b. Wawancara/ *Interview*

Adalah suatu kegiatan tanya jawab dengan Dinas Pariwisata khususnya di Kabupaten Pesisir Barat dengan melakukan wawancara :

1. Apasaja objek wisata yang ada pada Kabupaten Pesisir Barat ?
2. Bagaimana proses penginformasian atau pemasaran yang dilakukan?
3. Adakah pengelola tempat pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat ?
4. Adakah web yang telah memberikan informasi seputar pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat ?

c. Studi Pustaka

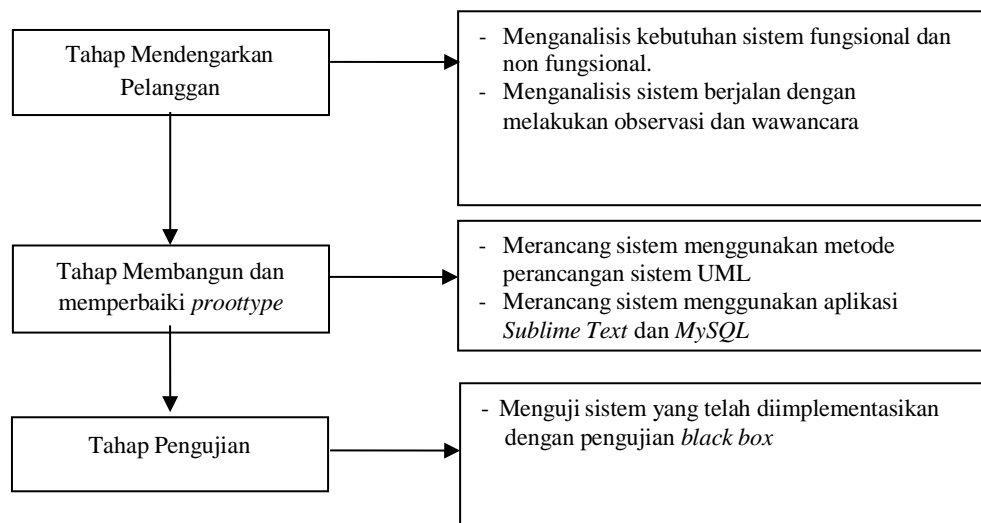
Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan bahan rujukan dari buku-buku, dan jurnal mengenai sistem *tour guide* pariwisata.

d. Dokumentasi

Pada tahapan ini peneliti mendapatkan dokumen berupa wawancara, foto-foto, dan laporan.

3.1.2 Metode Pengembangan Sistem

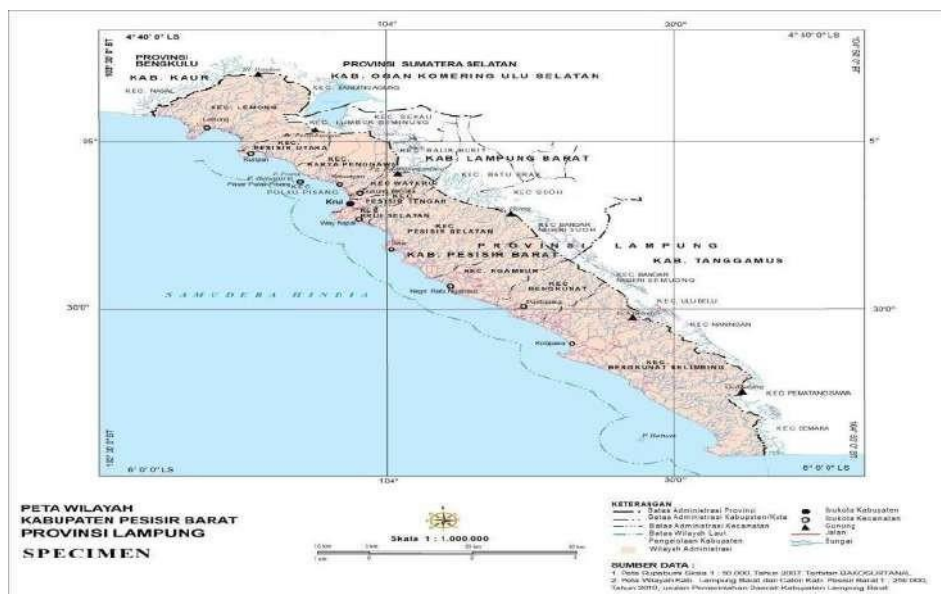
Dalam pengembangan system menggunakan pemodelan *prootype* diperlukan sebagai panduan dalam proses pengerjaan proposal skripsi agar tahapan pengerjaan proposal skripsi dapat berjalan secara terarah dan sistematis. Berikut gambar tahapan *waterfall* yang diajukan penulis dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan

3.1.3 Objek Penelitian

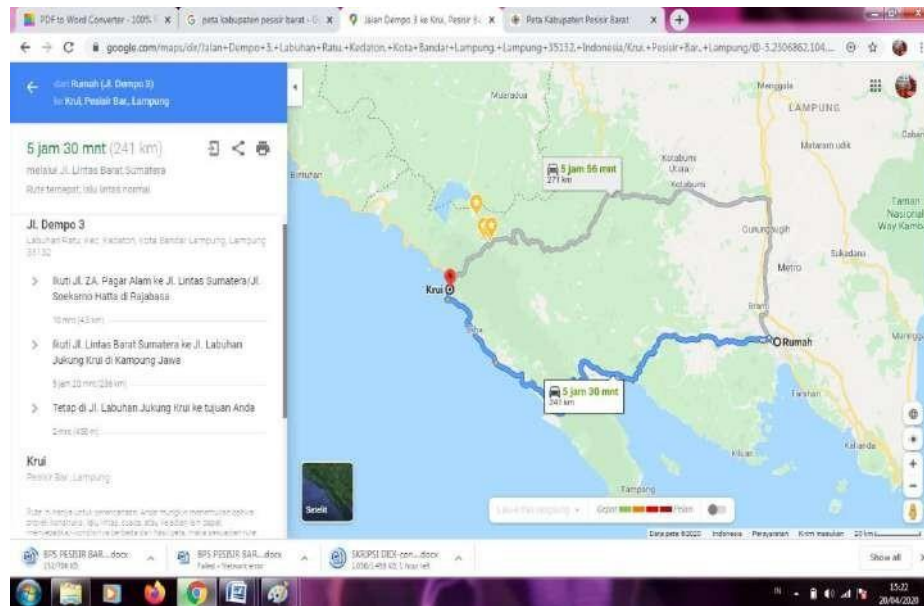
Berikut ini adalah peta lokasi Kabupaten Pesisir Barat dapat dilihat pada Gambar 3.2 dibawah ini ;



Gambar 3.2 Peta Administrasi Kabupaten Pesisir Barat tahun 2017 Kabupaten Pesisir Barat secara geografis terletak pada posisi koordinat $4^{\circ} 40' - 6^{\circ} 0' \text{ LS}$ dan $103^{\circ} 30' - 104^{\circ} 50' \text{ BT}$. Wilayah Kabupaten Pesisir Barat memiliki luas $2.907,23 \text{ km}^2$ atau $8,39\%$ dari Luas Wilayah Provinsi Lampung. Secara administratif terdiri dari 11 kecamatan dengan 116 pekon dan 2 kelurahan. Berbatasan langsung dengan beberapa wilayah, yaitu:

1. Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan Provinsi Sumatera Selatan dan Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu di sebelah Utara.
2. Kabupaten Lampung Barat dan Kabupaten Tanggamus di sebelah Timur.
3. Samudera Hindia di sebelah Barat dan Selatan.

Wilayah kecamatan yang memiliki jumlah penduduk terbanyak adalah kecamatan Bengkuntan Belimbing sebesar 24.041 jiwa dengan kepadatan penduduk 25 jiwa/km^2 dan wilayah yang memiliki jumlah penduduk terkecil adalah kecamatan Pulau Pisang sebesar 1.415 jiwa dengan kepadatan penduduk 32 jiwa/km^2 .



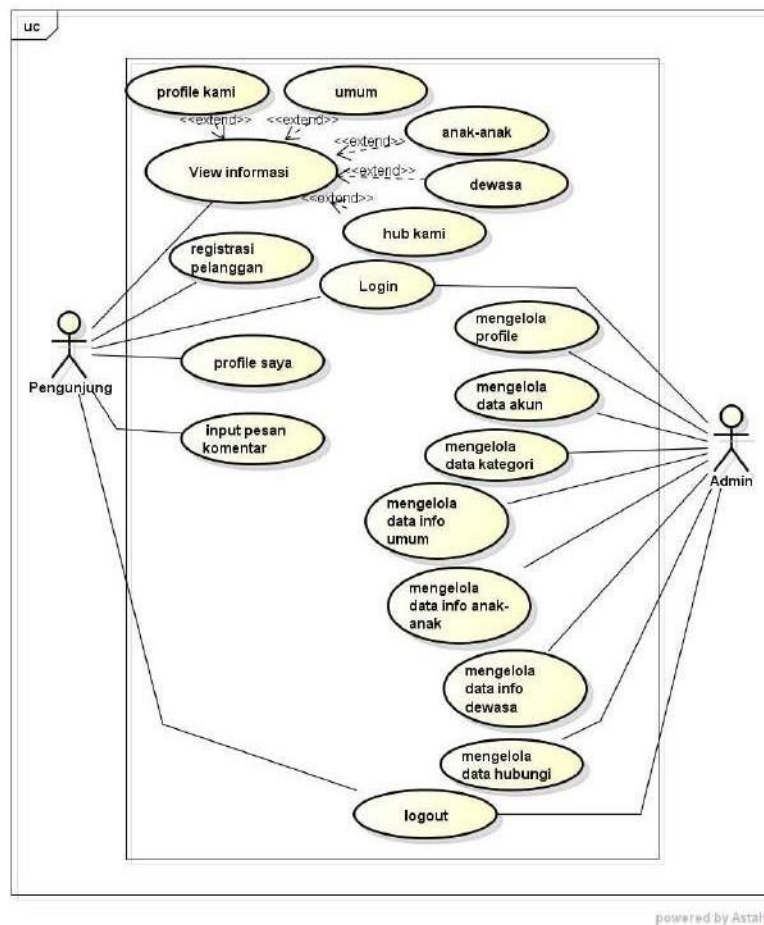
Gambar 3.3 Google Map Pesisir Barat

3.1.4 Gambaran Umum Sistem Yang Diajukan

Aplikasi yang akan dikembangkan akan mendukung tugas-tugas dan tanggung jawab yang ditangani oleh admin. Berikut adalah tugas-tugas utama dalam aplikasi sistem pendukung keputusan penentuan kenaikan jabatan:

A. *Usecase Diagram*

Use case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Adapun gambar *Usecase* diagram dapat dilihat pada gambar 3.2:



Gambar 3.2 Usecase Diagram

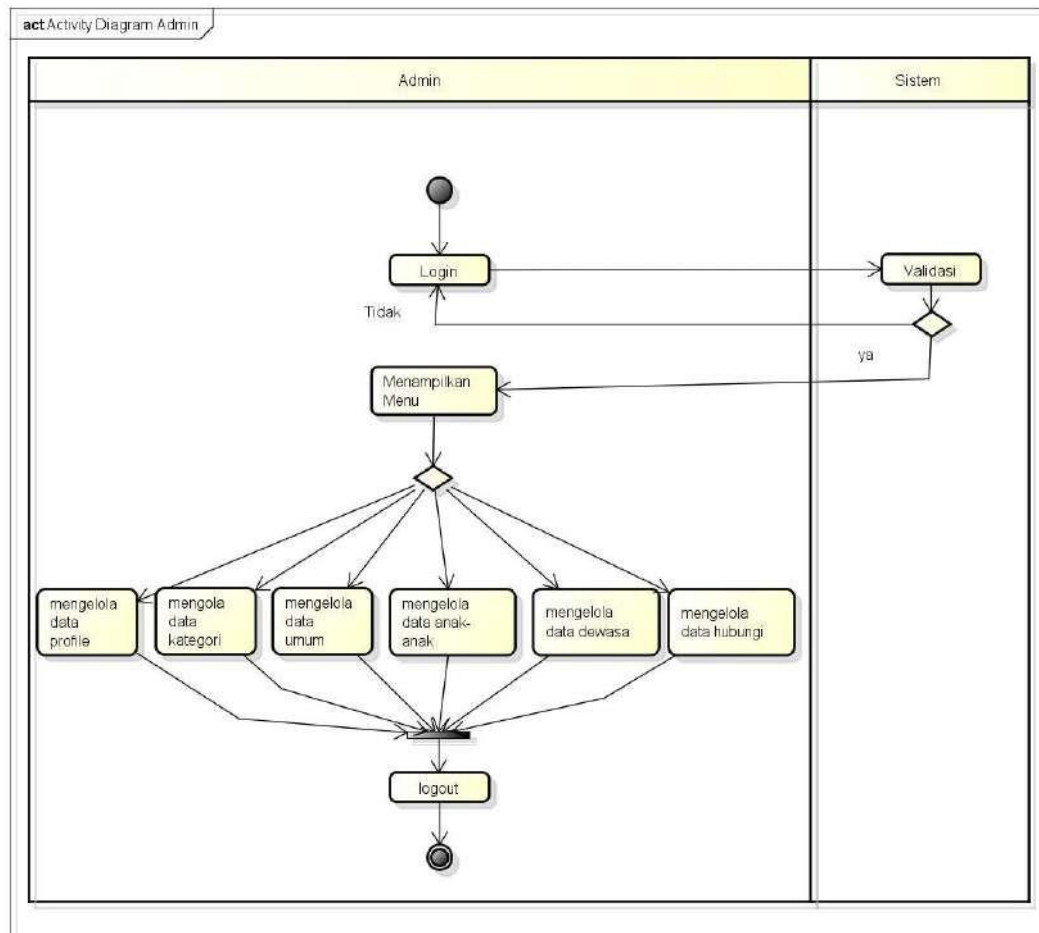
Berikut pendefinisian sistem media promosi pariwisata. Dapat dilihat pada tabel 3.1 :

Tabel 3.1 Skenario Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Pihak yang memiliki hak akses untuk pengolahan data profile, kategori, data umum, dewasa, anak-anak, dan hubungi
2	Pengunjung	Pihak yang memiliki hak akses untuk melihat informasi, login melakukan edit profile, dan dapat melakukan komentar

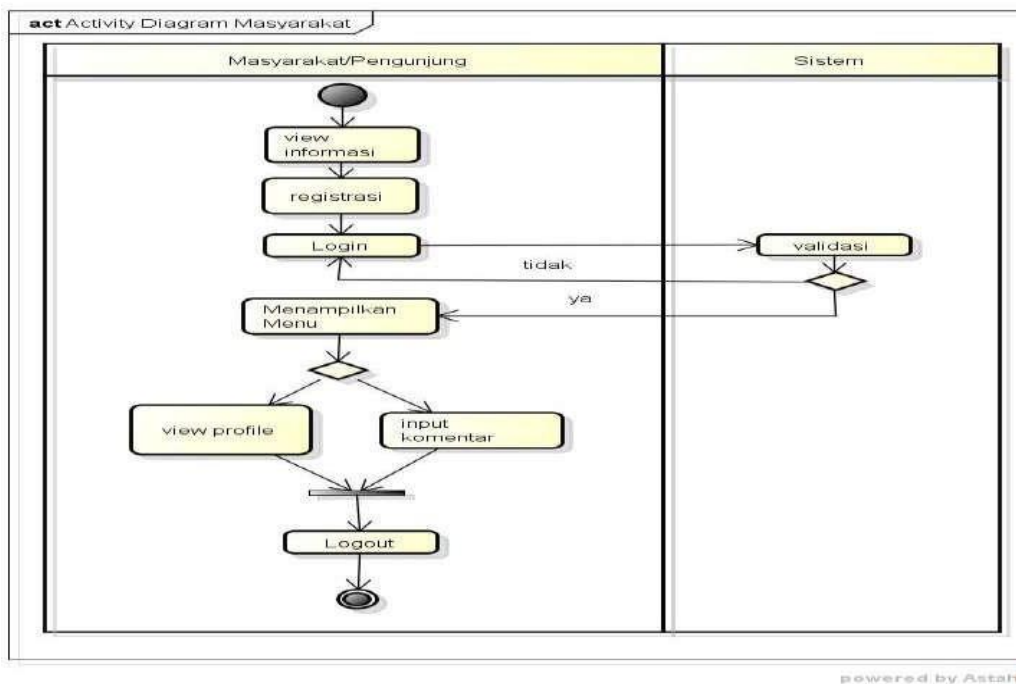
B. Activity Diagram

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.



powered by Astah

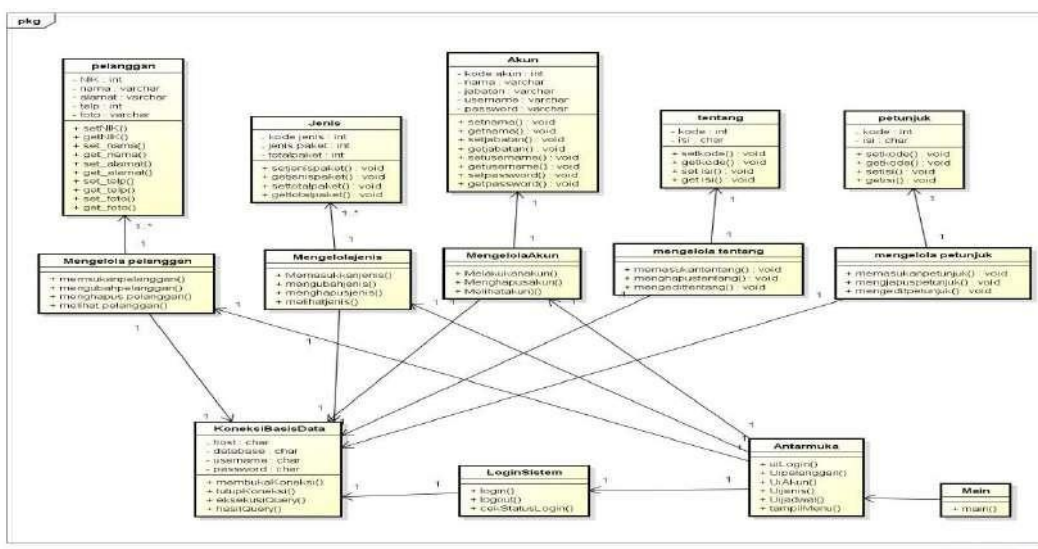
Gambar 3.3 Activity Diagram Admin



Gambar 3.4 Activity Diagram Pengunjung

C. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



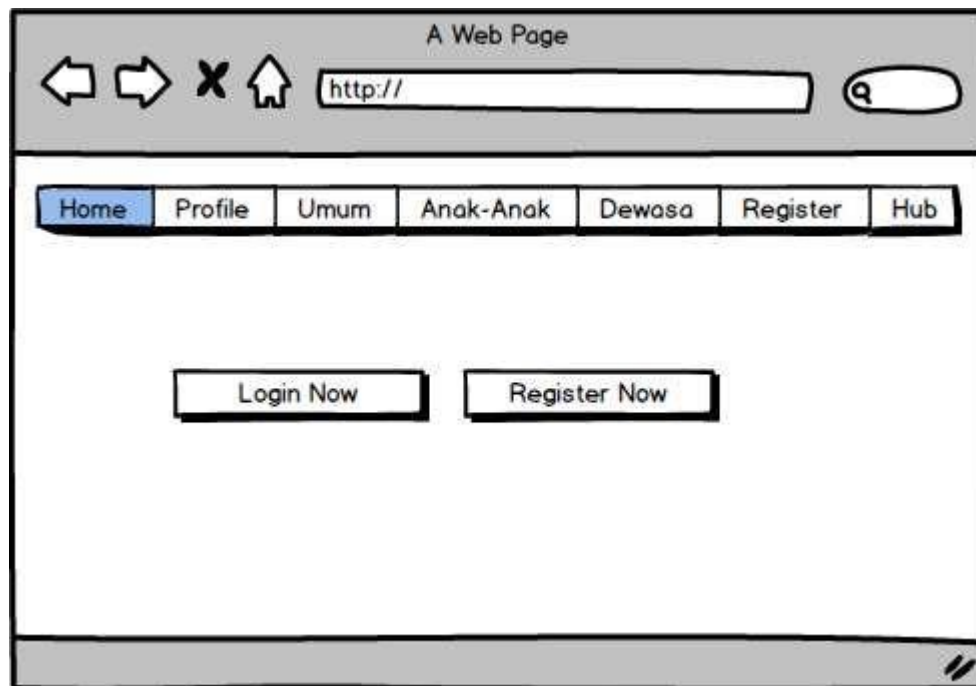
Gambar 3.5 Class Diagram

3.1.4 Desain Program

Desain program merupakan penggambaran sistem yang akan dibangun seperti input dan output dari sistem yang dibangun, berikut ini adalah rancangan tampilan sistem:

A. Tampilan Menu Utama

Pada halaman menu utama dalam *website* ini merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam *website* untuk melihat informasi yang ditawarkan. Adapun tampilannya sebagai berikut:

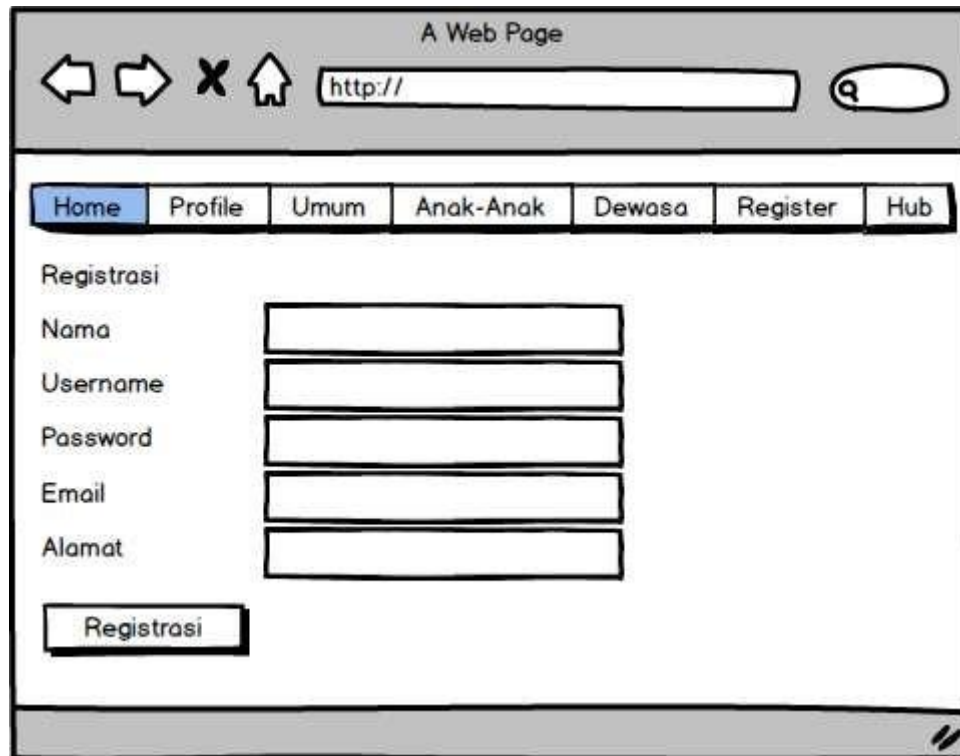


Gambar 3.6 Form Menu Utama

B. Tampilan Menu Pendaftaran

Form pendaftaran digunakan untuk pelanggan memiliki hak akses sehingga pelanggan harus melakukan pendaftaran kedalam sistem terlebih dahulu. Menu pelanggan ini untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran pemesanan yang tertera dalam sistem. Pelanggan bisa langsung mengisi data diri yang telah disediakan melalui *form* pendaftaran dengan syarat dan ketentuan yang berlaku di dalam *form* pendaftaran. Pada *form* pendaftaran ini terdapat inputan data yang harus diisi yaitu nama, username, password, jenis kelamin, no telp, dan alamat setelah itu silahkan klik tombol registrasi. Jika data tidak lengkap maka tidak

dapat melakukan proses selanjutnya dan jika sukses maka akan dapat melakukan proses login sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut pilihan menu pendaftaran untuk menjadi member.



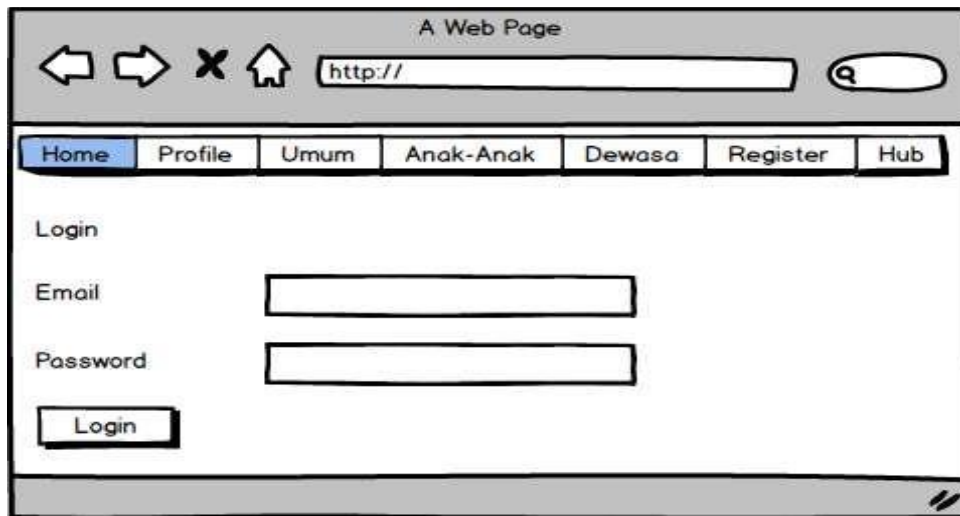
The image shows a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "http://". The browser's navigation buttons (back, forward, stop, home) are visible. Below the address bar is a horizontal menu with the following items: Home (highlighted), Profile, Umum, Anak-Anak, Dewasa, Register, and Hub. The main content area displays a registration form with the following fields: Registrasi, Nama, Username, Password, Email, and Alamat. Each field is followed by a text input box. At the bottom of the form is a button labeled "Registrasi".

Gambar 3.7 Tampilan Menu Pendaftaran

C. Tampilan yang Diakses Pengunjung

1) Tampilan Menu *Login* Pengunjung

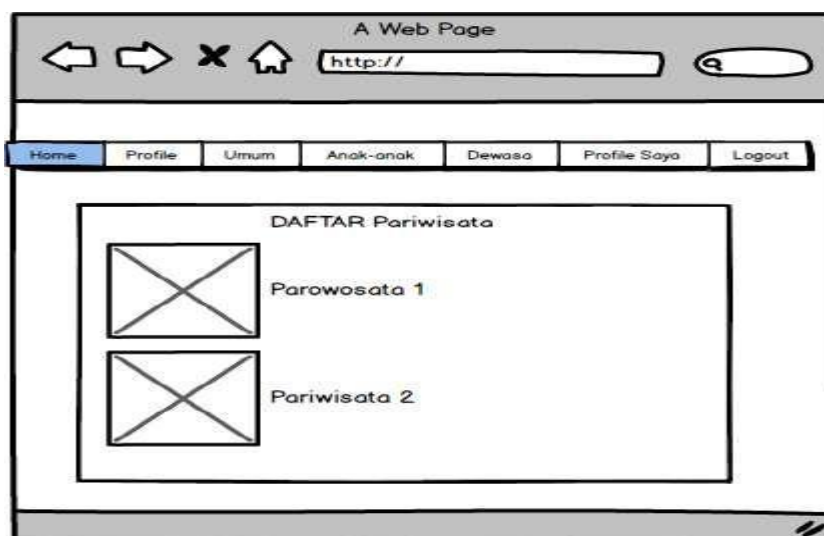
Menu *login* adalah tampilan untuk masuk kedalam sistem disini pengunjung dapat memasukkan *username* dan *password* yang dilakukan pada penginputan data pendaftaran ataupun yang sudah terdaftar. Tombol *login* digunakan untuk masuk kedalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3.8 Tampilan Menu *Login* Pengunjung

2) Tampilan Menu Utama Pengunjung

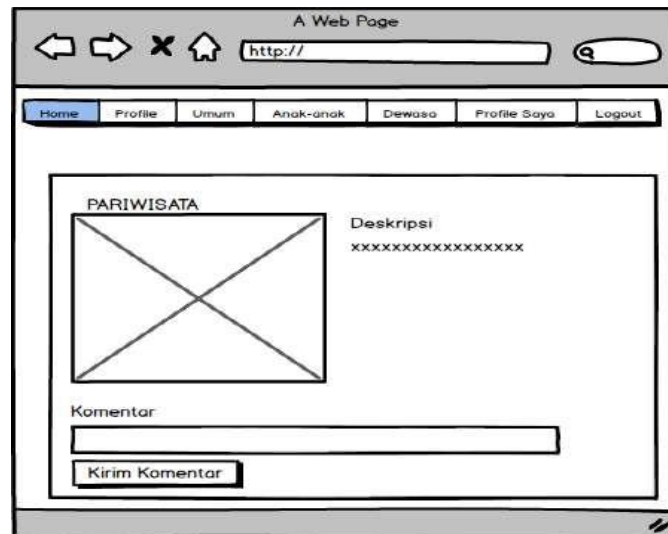
Pada halaman menu utama pengunjung merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam sistem untuk melihat informasi yang ditawarkan khusus untuk pelanggan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3.9 Tampilan Menu Utama Pengunjung

3) Tampilan Menu Komentar

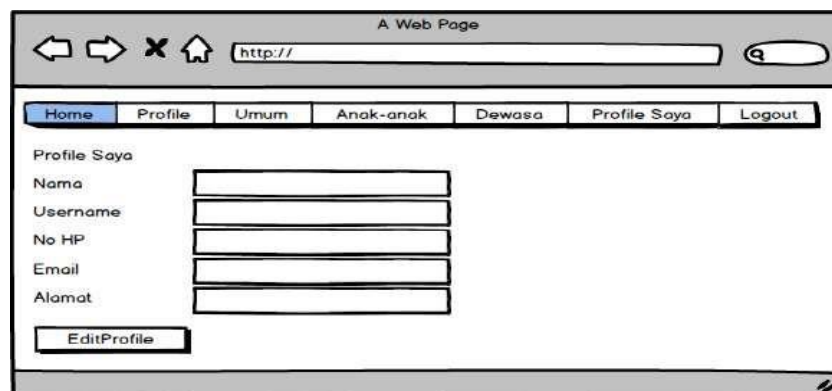
Menu komentar adalah tampilan yang menampilkan tampilan untuk melakukan komentar pariwisata. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3.10 Tampilan Menu Komentar

4) Tampilan Menu Edit Profile

Menu edit profile adalah tampilan yang dapat mengubah identitas pelanggan. Pada menu ini terdapat inputan nama, username, no HP, email, dan alamat yang dapat diubah dengan mengklik tombol edit *profile*. Adapun tampilannya sebagai berikut:



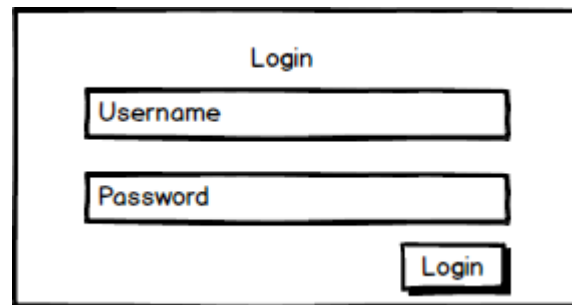
Gambar 3.11 Tampilan Menu Edit Profile

D. Tampilan yang Diakses Admin

1) Tampilan Form *Login* Admin

Menu login adalah hak akses admin untuk masuk kedalam sistem disini pelanggan dapat memasukkan *email* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Menu

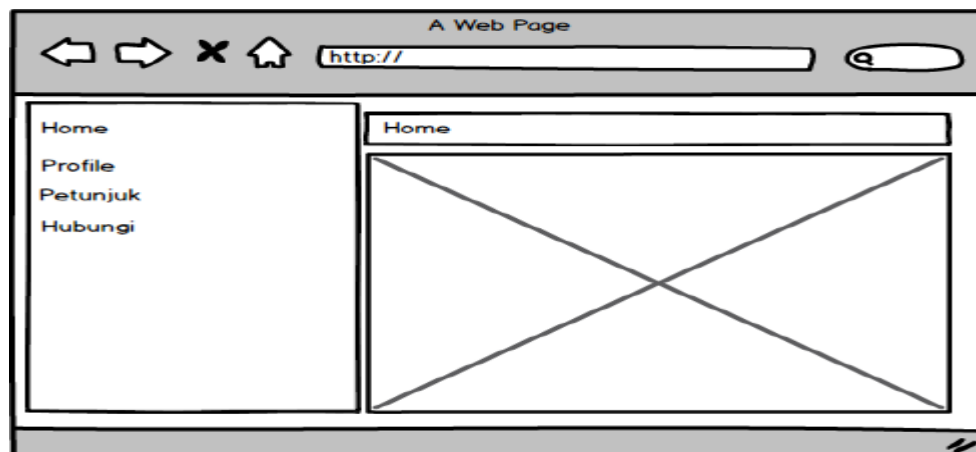
login ini terdapat tombol *login* yang nantinya akan masuk kedalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3.12 Tampilan Form *Login* Admin

2) Tampilan Menu Utama Admin

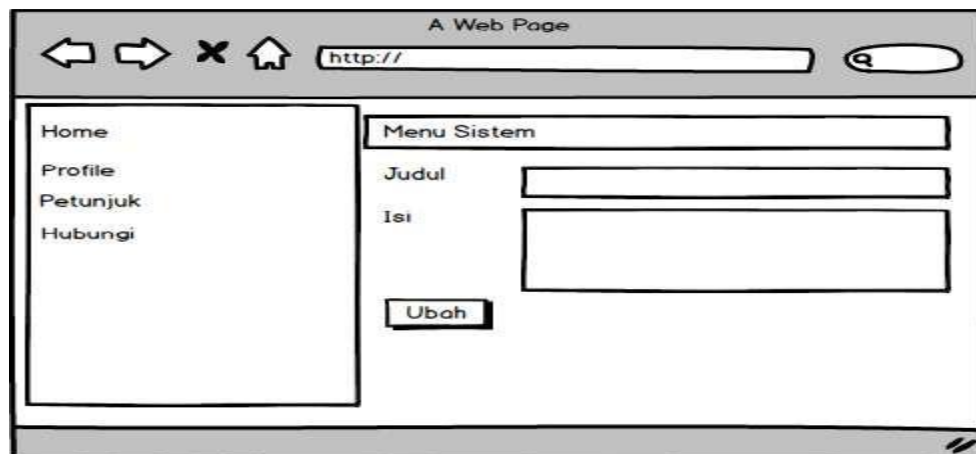
Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program dimenu admin. Didalam menu admin terdapat menu tentang, petunjuk, data gallery, data pelanggan, paket, pesanan, dan laporan pendapatan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3.13 Tampilan Menu Utama Admin

3) Tampilan Menu Profile Aplikasi

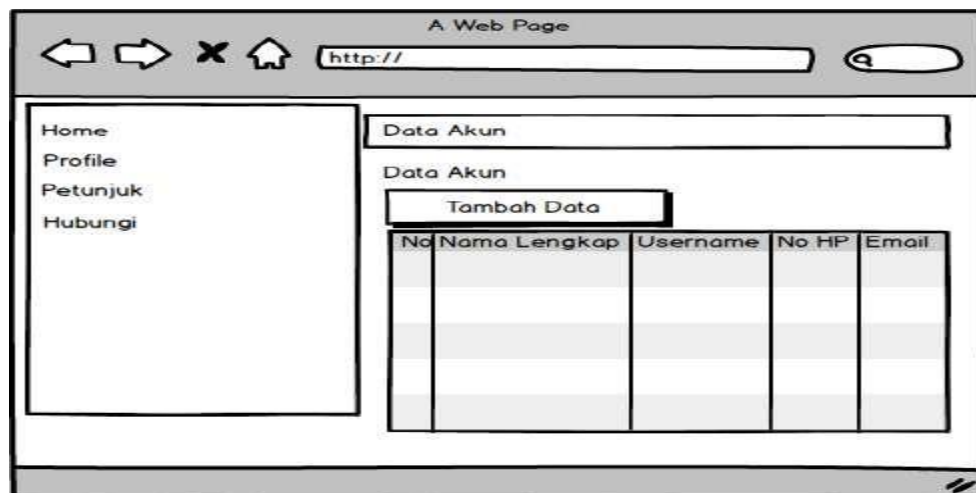
Tampilan menu data profile digunakan untuk mengubah data profile. Pada menu ini terdapat inputan field judul dan isi jika ingin mengubah silahkan mengklik tombol ubah. Adapun tampilan menu tentang sebagai berikut:



Gambar 3.14 Tampilan Menu Profile

4) Tampilan Menu Akun

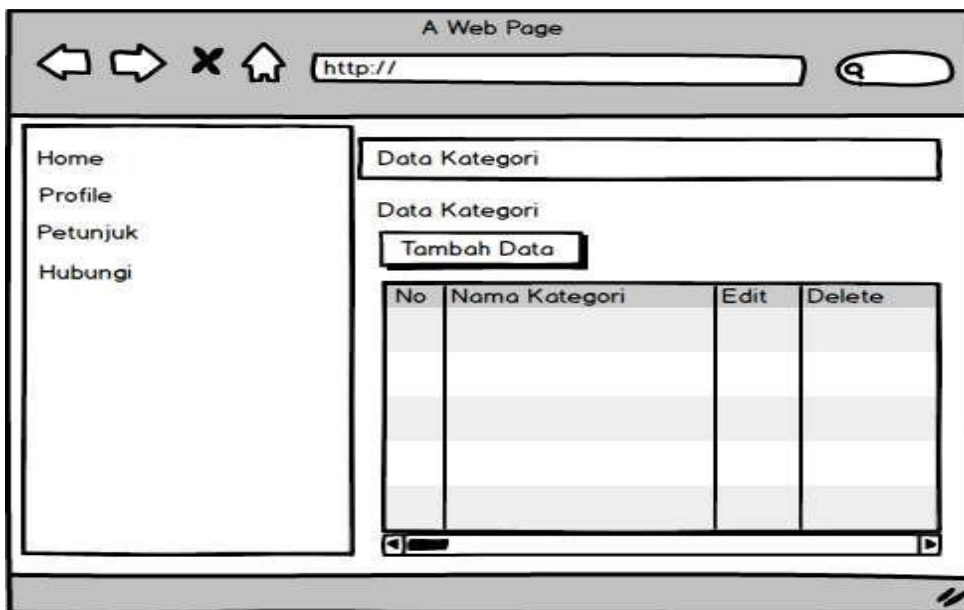
Tampilan menu data akun digunakan untuk menambah data akun. Pada menu akun ini terdapat tombol tambah untuk menambah data akun dan terdapat inputan field. Adapun tampilan menu input data akun sebagai berikut:



Gambar 3.15 Tampilan Menu Akun

5) Tampilan Menu Kategori

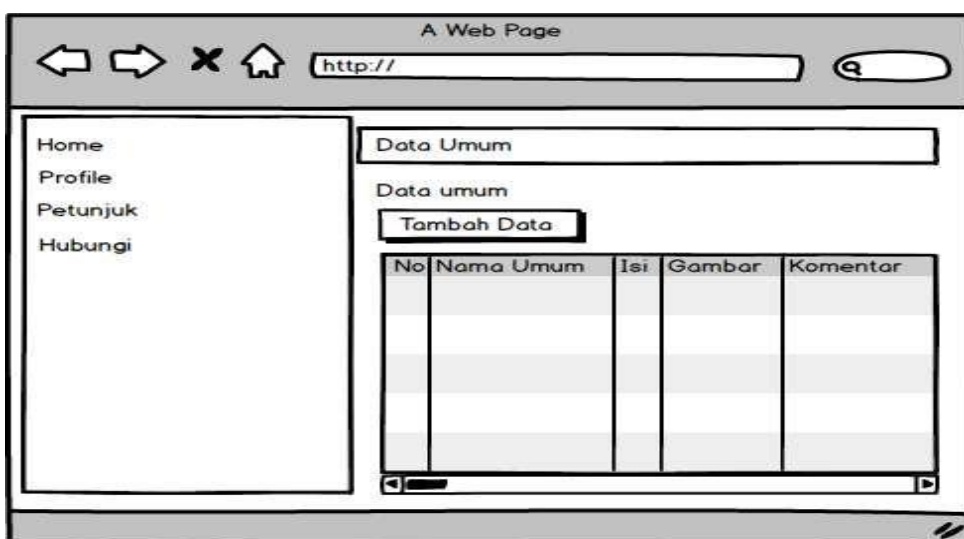
Tampilan menu data kategori digunakan untuk mengelola data kategori. Adapun tampilan menu kategori sebagai berikut:



Gambar 3.16 Tampilan Menu Kategori

6) Tampilan Menu Umum

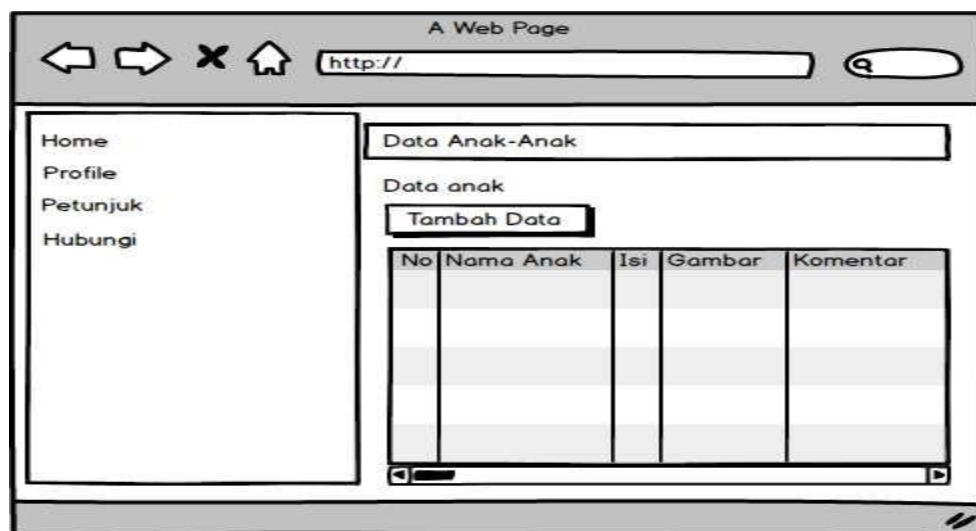
Tampilan menu data paket digunakan untuk menambah data paket umum . Pada menu ini untuk melakukan proses pendaftaran paket yang akan muncul pada tampilan menu utama pelanggan. Pada menu paket ini terdapat tombol tambah untuk menambah data paket dan terdapat inputan field seperti nama paket, kategori, dan harga serta terdapat menu edit dan hapus untuk melakukan penghapusan data paket. Adapun tampilan menu input data paket sebagai berikut:



Gambar 3.17 Tampilan Menu Umum

7) Tampilan Menu Anak-anak

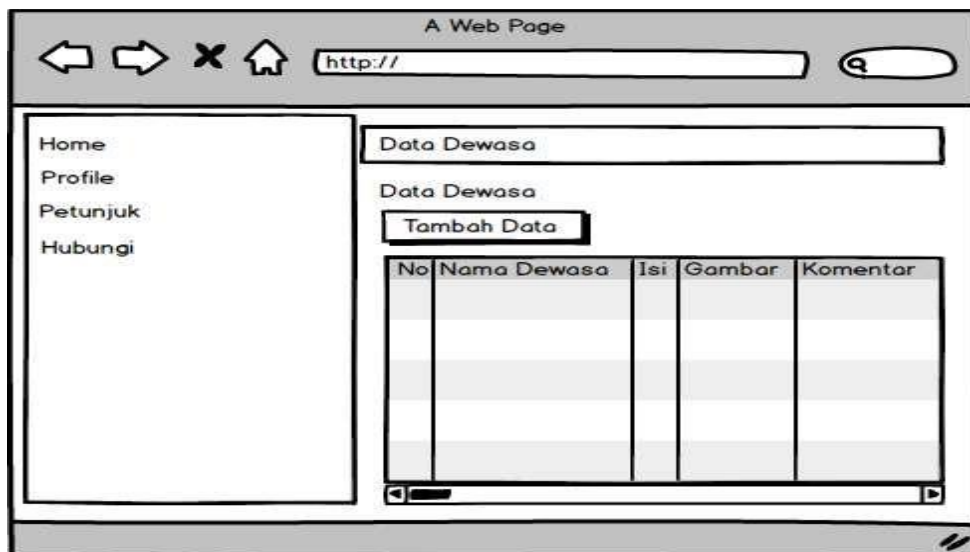
Tampilan menu data paket digunakan untuk menambah data paket anak-anak. Pada menu ini untuk melakukan proses pendaftaran paket yang akan muncul pada tampilan menu utama pelanggan. Pada menu paket ini terdapat tombol tambah untuk menambah data paket dan terdapat inputan field seperti nama paket, kategori, dan harga serta terdapat menu edit dan hapus untuk melakukan penghapusan data paket. Adapun tampilan menu input data paket sebagai berikut:



Gambar 3.18 Tampilan Menu Anak-Anak

8) Tampilan Menu Dewasa

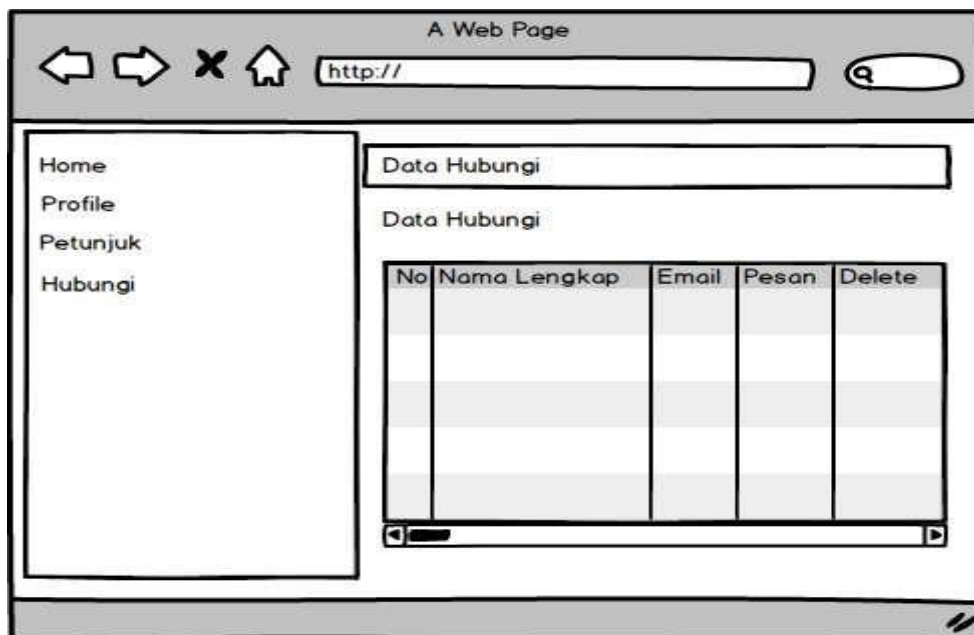
Tampilan menu data paket digunakan untuk menambah data paket dewasa . Pada menu ini untuk melakukan proses pendaftaran paket yang akan muncul pada tampilan menu utama pelanggan. Pada menu paket ini terdapat tombol tambah untuk menambah data paket dan terdapat inputan field seperti nama paket, kategori, dan harga serta terdapat menu edit dan hapus untuk melakukan penghapusan data paket. Adapun tampilan menu input data paket sebagai berikut:



Gambar 3.19 Tampilan Menu Dewasa

9) Tampilan Menu Hubungi

Tampilan menu hubungi digunakan untuk menambah data mengedit data hubungi pengguna sistem. Adapun tampilan menu input data paket sebagai berikut:



Gambar 3.20 Tampilan Menu Hubungi

3.1.5 Pengujian Sistem *Black Box*

Sistem yang dibangun akan diuji menggunakan metode pengujian *Black Box*. *Black box* testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitamnya. Sama seperti pengujian *black box*, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interface*), fungsionalitasnya tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui *input* dan *output*).

Kelebihan *Black Box* Testing

1. Dapat memilih subset test secara efektif dan efisien.
2. Dapat menemukan cacat.
3. Memaksimalkan *testing investment*.

