

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data

3.1.1 Wawancara

Pengambilan data melalui wawancara dilakukan secara lisan langsung dari sumber datanya yaitu bagian kasir, pelayan, bagian dapur dan pelanggan langsung dicentral kuliner.

3.1.2 Survey/Observasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik *Observasi*. *Observasi* dilakukan dengan datang langsung ke lokasi/*central kuliner* untuk mengetahui proses pemesanan makanan dan minuman tersebut.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metodologi *waterfall* untuk digunakan pada pengembangan sistem. Adapun tahapan siklus hidup pengembangan sistem yang digunakan yaitu analisa kebutuhan, desain, penulisan kode program, pengujian akhir program, penerapan program dan pemeliharaan. Berikut penjelasan singkat mengenai siklus hidup pengembangan sistem yang digunakan.

a. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

b. Desain Sistem

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

c. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

d. Pengujian Program

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

e. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

