

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru, karena popularitasnya belum lama, dinamakan metode *post positive stik* karena berlandaskan pada filsafat *post positivisme*. Metode ini disebut juga sebagai metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpolat), dan disebut sebagai metode interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Berdasarkan pengertian di atas maka teknik penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2018 sampai tanggal 06 Desember 2018.

3.2.2 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dan pengambilan data dilakukan pada organisasi Pencak Silat Persaudaraan Setia Hati Terate Cabang Palembang yang beralamat Jln. Tegal Binangun Rt. 26, No. 1517 Plaju Darat Palembang.

3.3 Alat dan Bahan

3.3.1 Alat

Penelitian ini menggunakan komputer dengan memanfaatkan *Hardware* dan *Software* untuk membangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Pencak Silat Persaudaraan Setia Hati Terate Cabang Palembang baik itu kebutuhan berupa kebutuhan perangkat keras maupun perangkat lunak, Berikut adalah kebutuhan alat yang dibutuhkan:

Tabel 3.1 Spesifikasi Kebutuhan Minimum Perangkat Lunak

No	Nama Perangkat	Spesifikasi
1	Sistem operasi <i>Windows 7 Ultimate</i>	32 bit
2	Xampp versi 3.2.2	Standar
3	Bahasa pemograman PHP	-
4	<i>Mozilla Firefox</i>	<i>Web browser</i>
5	<i>Database MySql</i>	<i>Storage</i>
6	Web Server Dreamweaver/Notepad++	Web Server
7	Modem/Wifi	Standar

Tabel 3.2 Spesifikasi Kebutuhan Minimum Perangkat Keras

No.	Nama Perangkat	Spesifikasi
1	Laptop Acer	Intel® Celeron® 2955U @ 1.40GHz 1.40 GHz
2	Memory	2,00 GB (1,88 GB usable)
3	Harddisk	500 GB
4	Mouse dan Keyboard	Standar
5	Printer	Standar

3.3.2 Bahan

Bahan penelitian yang akan digunakan oleh peneliti mencakup hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Bahan-bahan penelitian tersebut antara lain:

1. Proses pendataan kegiatan yang berjalan di pencak silat Persaudaraan Setia Hati Terate Cabang Palembang,
2. Hasil komparasi dan observasi terhadap organisasi yang telah mengimplementasikan sistem pengelolaan alur kerja.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik pengambilan data yang peneliti lakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pengamatan langsung terhadap alur proses yang sedang berjalan pada Organisasi Pencak Silat Persaudaraan Setia Hati Terate kota Palembang untuk memperoleh informasi yang nantinya akan diolah kedalam sistem informasi pengelolaan.

2. Wawancara

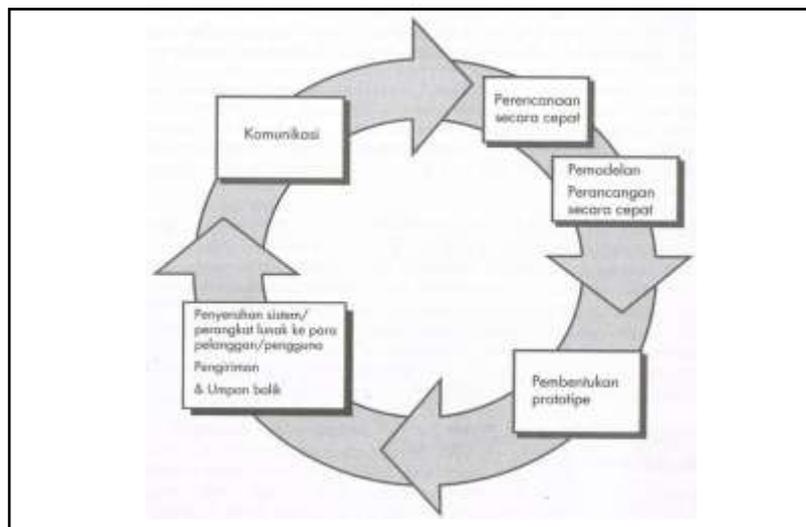
Kegiatan wawancara dilakukan dengan Kepala dan staff, pengurus di Pencak Silat Persaudaraan Setia Hati Terate Cabang Kota Palembang beserta pihak-pihak yang terlibat didalamnya.

3. Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dari sumber – sumber lain seperti buku, jurnal dan hasil penelitian yang berkaitan dengan permasalahan.

3.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode Prototype merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna (Pressman, 2012: 50). Adapun model pengembangan *Prototype* digambarkan pada **Gambar 3.1**.



(Sumber: Roger S. Pressman, 2012:50)

Gambar 3.1 *Prototype Model*

Model *Prototype* merupakan salah satu model dalam SDLC yang mempunyai ciri khas sebagai model proses evolusioner. *Prototype Model* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. *Prototype* sendiri bertujuan agar pengguna dapat memahami alur proses sistem dengan tampilan dan simulasi yang terlihat siap digunakan. Berikut ini penjelasan mengenai tahapan pada metode pengembangan yang digunakan, yaitu:

1. Komunikasi, Tahapan awal dari model *prototype* guna mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, serta informasi-informasi lain yang diperlukan untuk pengembangan sistem.
2. Perencanaan, Tahapan ini dikerjakan dengan kegiatan penentuan sumberdaya, spesifikasi untuk pengembangan berdasarkan kebutuhan sistem, dan tujuan berdasarkan pada hasil komunikasi yang dilakukan agar pengembangan dapat sesuai dengan yang diharapkan review”
3. Pemodelan, Tahapan selanjutnya ialah representasi atau menggambarkan model sistem yang akan dikembangkan seperti proses dengan perancangan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam Bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)..
4. Konstruksi, Tahapan ini digunakan untuk membangun, menguji-coba sistem yang dikembangkan. Proses instalasi dan penyediaan *user-support* juga dilakukan agar sistem dapat berjalan dengan sesuai.

5. Penyerahan, Tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan.