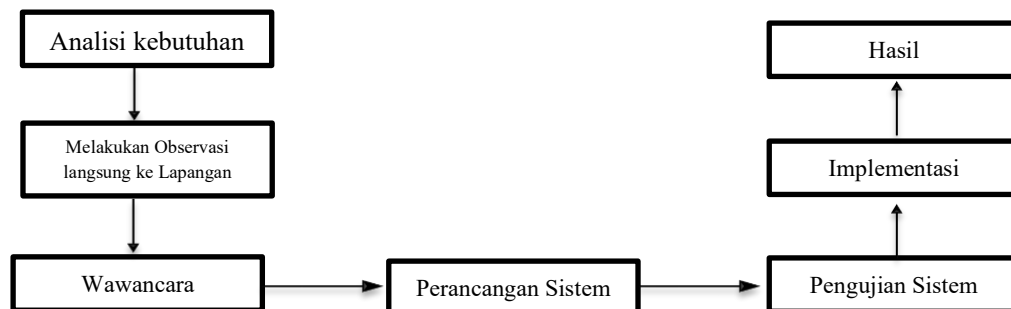


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Rahmawati (2020), metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang menekankan pada pemahaman mendalam mengenai fenomena sosial atau perilaku manusia dalam konteks tertentu. Metode ini mengutamakan proses pengumpulan data yang bersifat deskriptif, dengan data utama berupa kata-kata, tindakan, serta hasil interaksi subjek yang diteliti. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menggali pemahaman yang lebih komprehensif mengenai situasi yang sedang dikaji, melalui pendekatan yang tidak terbatas pada angka atau statistik (Rahmawati, 2020). Berikut gambar struktur tahapan penelitian yang dibuat oleh penulis dalam melakukan penelitian :



Gambar 3. 1 Struktur Tahapan Penelitian

3.2 Metode Pengumpulan Data

Penulis dalam penelitiannya menggunakan 3 metode untuk mengumpulkan data, yaitu wawancara, studi literatur, serta observasi,

3.2.1 Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik utama dalam pengumpulan data, yang melibatkan percakapan antara pewawancara dan informan untuk mengumpulkan informasi mendalam yang relevan dengan penelitian. Metode ini dapat dilakukan secara tatap muka, melalui telepon, atau dengan aplikasi video call, tergantung pada kebutuhan dan aksesibilitas partisipan. Jenis wawancara meliputi terstruktur, semi-terstruktur, dan tidak terstruktur, masing-masing dengan kelebihan yang disesuaikan dengan kedalaman data yang diinginkan.

Menurut Kriyantono (2020), wawancara mendalam, misalnya, dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang komprehensif dan memungkinkan informan berbicara lebih bebas. Dalam penelitian ini, wawancara mendalam dapat membantu mengungkap perspektif mendalam dari pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Aceh Selatan serta masyarakat sebagai wisatawan lokal

3.2.2 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang menjadi fokus penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengamati kejadian atau perilaku secara nyata di lapangan, sehingga data yang diperoleh lebih autentik dan relevan dengan konteks penelitian. Observasi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti observasi partisipatif (peneliti terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati) atau

observasi non-partisipatif (peneliti hanya mengamati tanpa ikut terlibat) (Kriyantono, 2020). Observasi yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengumpulkan data-data berupa objek wisata, situs cagar budaya dan lainnya.

Observasi ini dilaksanakan pada:

Tempat : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh Waktu : 13 Maret 2024 s/d 13 Juni 2024

Alamat : Jl. Tgk Chik Kuta Karang No 03 Banda Aceh, Banda Aceh, Provinsi Aceh.

3.2.3 Testing

Pada bagian ini, peneliti dapat melakukan pengujian terhadap fitur atau prototipe website yang dikembangkan. Pengujian ini bertujuan untuk mengukur kinerja teknis dari website, aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan kemampuan website dalam menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

Beberapa aspek yang akan diuji dalam tahap ini meliputi:

1. Kecepatan Akses: Menguji waktu loading website, baik di perangkat desktop maupun mobile.
2. Fungsionalitas: Memastikan bahwa semua fitur yang ada di website berfungsi dengan baik, seperti peta interaktif, galeri foto, informasi tentang destinasi wisata, dll.
3. Desain dan Navigasi: Menguji apakah desain website memudahkan pengguna dalam menavigasi informasi.

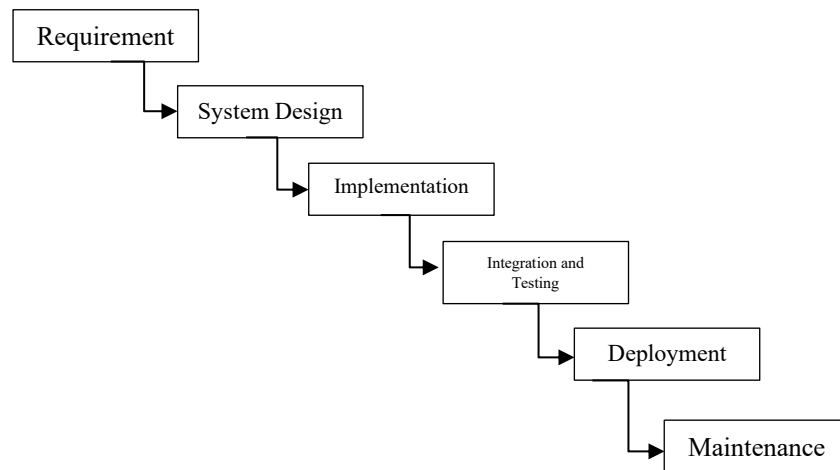
4. Responsivitas: Memastikan bahwa website dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat dan ukuran layar.

Testing ini dapat dilakukan dengan pengujian oleh pengguna langsung atau feedback dari pengunjung, baik yang berasal dari pelaku pariwisata, masyarakat lokal, maupun wisatawan.

3.3 Metode Perancangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle) siklus hidup pengembangan sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem – sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem informasi. Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep SDLC mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak. Metodologi-metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses pengembangan perangkat lunak. Dengan model atau paradigma model air terjun (waterfall), model ini terstruktur dan bersifat linear.

Model Waterfall adalah salah satu model pengembangan perangkat lunak yang paling klasik dan banyak digunakan dalam berbagai proyek pengembangan sistem informasi. Model ini dikenal dengan pendekatan yang linear dan berurutan, di mana setiap tahapan pengembangan sistem harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, adapun gambarannya seperti yang ditampilkan pada gambar 3.3



Gambar 3. 3 Metode Waterfall

Berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan dalam metode Waterfall:

1. Requirement (Kebutuhan Sistem) Tahap ini adalah langkah awal di mana kebutuhan dari sistem yang akan dibangun diidentifikasi dan didefinisikan secara jelas. Semua kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari pengguna dikumpulkan melalui proses seperti wawancara, observasi, atau studi dokumen. Hasil dari tahap ini adalah spesifikasi kebutuhan yang menjadi acuan untuk tahap-tahap berikutnya.
2. System Design (Perancangan Sistem) Setelah semua kebutuhan sistem dikumpulkan, tahap ini berfokus pada pembuatan desain sistem. Desain mencakup arsitektur sistem, antarmuka pengguna, desain basis data, serta alur proses yang akan dilakukan oleh sistem. Pada tahap ini, gambaran teknis dan spesifikasi dari sistem yang akan dibangun dirumuskan agar pengembang dapat mulai bekerja pada implementasinya.

3. **Implementation (Implementasi)** Pada tahap implementasi, sistem yang telah dirancang mulai diwujudkan dalam bentuk kode program. Pengembang perangkat lunak menulis program sesuai dengan spesifikasi yang dihasilkan dari tahap desain. Pada tahap ini, fungsi-fungsi dasar dan fitur-fitur yang dibutuhkan mulai dibangun hingga sistem siap untuk diuji.
4. **Integration and Testing (Pengujian dan Integrasi)** Setelah implementasi selesai, sistem akan diuji untuk memastikan bahwa semua komponen berfungsi sebagaimana mestinya.
5. **Deployment (Penerapan)** Setelah pengujian dilakukan dan sistem dinyatakan siap, sistem akan diterapkan ke lingkungan kerja atau diinstal pada perangkat pengguna. Pada tahap ini, sistem mulai digunakan oleh pengguna dan dijalankan sesuai dengan fungsi yang telah dirancang.
6. **Maintenance (Pemeliharaan)** Setelah sistem diimplementasikan dan mulai digunakan, tahap pemeliharaan dilakukan untuk memastikan sistem tetap berjalan dengan baik. Tahap ini mencakup perbaikan bug yang mungkin ditemukan setelah sistem digunakan, serta penambahan fitur atau peningkatan sistem yang diperlukan seiring dengan waktu.

3.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan untuk mengidentifikasi dan menyusun langkah-langkah yang diperlukan dalam pengembangan sistem informasi berbasis web untuk promosi destinasi wisata dan budaya Aceh Selatan. Perancangan ini mencakup desain fungsional, teknis, dan visual dari sistem.

3.4.1 Desain Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem dirancang dengan pendekatan berbasis web yang mencakup tiga lapisan utama:

1. Lapisan Presentasi (Presentation Layer):

- Menyediakan antarmuka pengguna yang ramah dan intuitif.
- Dibangun menggunakan teknologi PHP, HTML, CSS, dan JavaScript untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

2. Lapisan Logika Aplikasi (Application Logic Layer):

- Berfungsi untuk menangani logika bisnis dan proses aplikasi.
- Dibangun dengan bahasa pemrograman seperti PHP atau framework berbasis PHP seperti Laravel.

3. Lapisan Data (Data Layer):

- Mengelola penyimpanan data menggunakan basis data MySQL.
- Mendukung pengelolaan data destinasi wisata, budaya, pengguna, dan data lainnya.

3.4.2 Komponen Utama Sistem

1. Modul Admin:

- Fitur pengelolaan data destinasi wisata dan budaya (tambah, edit, hapus).
- Manajemen pengguna.
- Pembuatan laporan statistik pengunjung.

2. Modul Pengguna:

- Pencarian destinasi wisata berdasarkan kategori.
- Informasi lengkap mengenai destinasi, seperti deskripsi, lokasi, dan foto.
- Peta interaktif untuk memudahkan navigasi.

3. Keamanan Sistem:

- Enkripsi data menggunakan protokol HTTPS.
- Sistem autentikasi pengguna dengan login berbasis token.

3.5 Data Flowchart

3.5.1 DFD Level 0

Diagram DFD Level 0 menggambarkan alur data utama dalam sistem:

- Pengguna melakukan pencarian informasi destinasi wisata.
- Sistem memberikan data destinasi berdasarkan permintaan pengguna.
- Admin mengelola data melalui modul admin.

3.5.2 DFD Level 1

1. Proses Pencarian Destinasi Wisata:

- Pengguna memasukkan kata kunci destinasi.
- Sistem menampilkan hasil pencarian dari basis data.

2. Proses Pengelolaan Data oleh Admin:

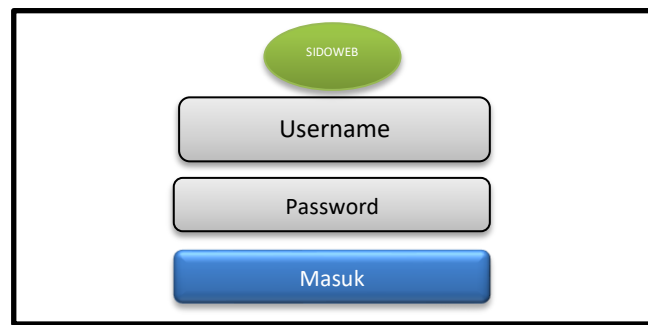
- Admin mengelola data destinasi, budaya, dan laporan melalui antarmuka admin.
- Data diperbarui di basis data.

3.6 Design

3.6.1 Halaman Login

Desain halaman login dibuat sederhana dan responsif, dengan komponen berikut:

- Input untuk username dan password.
- Tombol "Login".



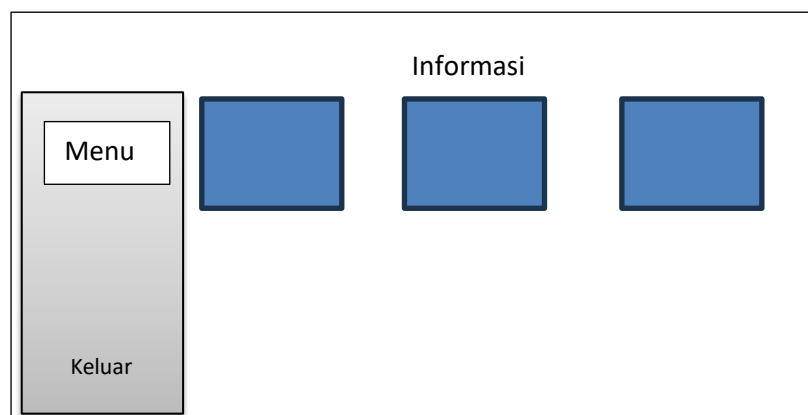
The login form is enclosed in a black rectangular border. At the top center is a green oval button labeled "SIDOWEB". Below it are three stacked rectangular buttons: a light gray button labeled "Username", a light gray button labeled "Password", and a blue button labeled "Masuk".

Gambar 3. 2 form login

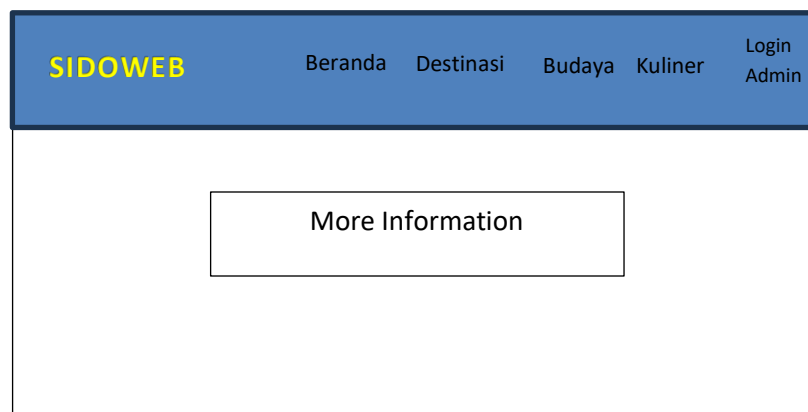
3.6.2 Dashboard Admin

Tampilan dashboard admin dirancang dengan panel navigasi yang mencakup:

- Menu manajemen data destinasi.
- Menu manajemen data budaya.
- Statistik jumlah pengunjung dan aktivitas pengguna.



Gambar 3. 3 Dashbord admin

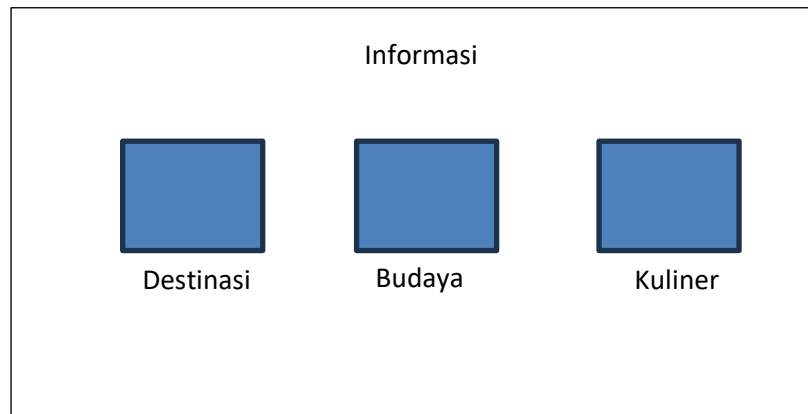


Gambar 3. 4 Dashbord User

3.6.3 Halaman Utama Pengguna

Halaman utama pengguna menampilkan:

- Informasi singkat mengenai destinasi unggulan.
- Menu navigasi ke kategori destinasi (pantai, budaya, kuliner, dll).



Gambar 3. 5 Tampilan Utama