

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Tahapan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi atau Pengamatan

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan informasi melalui observasi dan pengamatan terhadap obyek-obyek wisata.

2. Metode Penelitian Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mencari *literatur* atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya.

3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi

prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam aplikasi web

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak dan pengujian perangkat lunak oleh responden.

4. Pengujian Perangkat Lunak Oleh Responden

Pengujian perangkat lunak oleh responden dilakukan dengan cara membagikan kuesioner kepada responden.

a. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data pengujian perangkat lunak yang meliputi uji fungsionalitas perangkat lunak dan uji konten perangkat lunak.

Sasaran responden yang digunakan dalam pengujian dipilih pada kalangan mahasiswa. Karena tidak adanya pengelompokan responden secara detail dalam pembagian kuesioner maka disusun sama dan dibagikan secara langsung tanpa membedakan darimana responden tersebut.