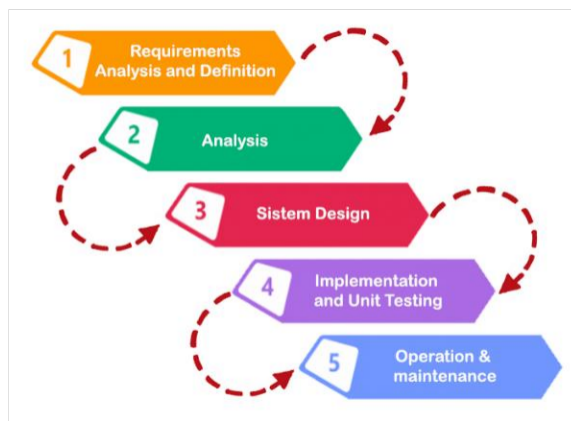


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Prosedur Penelitian

Salah satu metodologi untuk merancang sistem-sistem perangkat lunak adalah Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model *waterfall*. Metode Penelitian memuat beberapa hal yaitu:



Gambar 3. 1 Metode waterfall

3.1.1 *Requirements Analysis and Definition*

Langkah awal dalam melakukan penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data, kemudian membaca jurnal yang relevan untuk persiapan pembuatan *website*.

3.1.2 Analisis

Data yang diperoleh dianalisis untuk mengidentifikasi masalah yang ada, kemudian disusun pernyataan yang mengarah pada masalah tersebut untuk dicari solusi melalui observasi. Observasi dilakukan di Toko Atiq. Selanjutnya, data yang diperoleh disusun dan dianalisis

untuk membuat *website voucher game*.

3.1.3 Sistem Design

Pada tahap ini, desain sistem dibuat menggunakan *Figma*. Tujuannya adalah merancang arsitektur sistem secara keseluruhan dan memahami masalah berdasarkan analisis yang diperlukan. Selain itu, tahap ini memudahkan proses pembuatan desain *website*.

3.1.4 Implementasi

Pada tahap implementasi, produk dirilis di *Google*. Sebelum rilis, dilakukan *unit testing* dengan metode *black box* berdasarkan spesifikasi kebutuhan tanpa analisis kode. Setelah pengujian selesai, *website* dirilis. Pengguna dapat menggunakan *website* untuk *top up game online* dan memberikan komentar jika ada masalah.

3.1.5 Operation & maintenance

Pada tahap pemeliharaan, sistem akan diperbaiki secara berkala untuk menjaga performa aplikasi dan memastikan sistem tetap berjalan dengan baik saat digunakan oleh pengguna.

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Observasi

Melakukan observasi dengan melihat dan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap toko Atiq. Observasi dilakukan secara mendalam untuk mengetahui secara rinci keadaan toko. Hasil observasi menunjukkan bahwa penjualan di toko Atiq masih dilakukan secara manual, dimana pelanggan harus mengunjungi toko secara langsung. Produk yang dijual antara lain berupa *voucher game online* seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG*, dan lain-lain.



Gambar 3. 2 Toko Atiq

3.2.2 Wawancara

Wawancara dengan pihak Toko Atiq yaitu Pak Khanif Abu Bakar selaku pemilik toko. Berikut beberapa pertanyaannya :

1. Apa jenis-jenis voucher game online yang tersedia di toko Anda?
2. Bagaimana proses pembelian *voucher game online* di toko Anda, apakah melalui kasir fisik atau ada sistem pembelian online?
3. Apakah berkenan jika dibuatkan sebuah sistem pembelian online

untuk mengelola produk yang tersedia?

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai masalah yang terjadi saat proses transaksi dengan pelanggan. Selanjutnya, dilakukan penawaran kepada pihak Toko Atiq mengenai inovasi *website* yang dapat mengelola produk yang tersedia sehingga mempermudah pelanggan untuk melihat daftar produk yang ada.

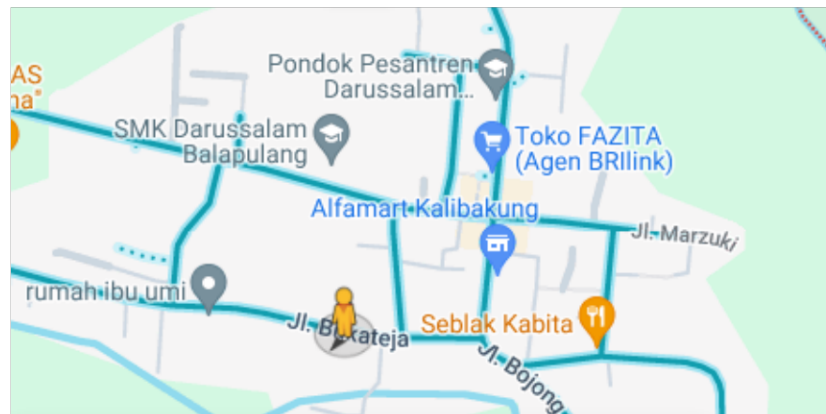


Gambar 3. 3 Wawancara Pihak Toko

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Toko Atiq, Jl. Bukateja, Kalibakung, Kec. Balapulang, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah 52464



Gambar 3. 4 Peta Lokasi Tempat Penelitian

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 29 Februari 2024. Hal ini dilaksanakan pada saat penelitian untuk pengajuan laporan Tugas Akhir.