**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

# 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

## 3.1.1 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian tugas akhir telah dilaksanakan mulai dari bulan Mei 2015 hingga Februari 2016. Rincian kegiatan dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut.

**Tabel 3.1 Waktu Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aktivitas |  |  |  | Waktu Pelaksanaan | | | |  |  |  |
| Mei 2015 | Juni  2015 | Juli  2015 | Agus 2015 | Sept 2015 | Okt 2015 | Nov 2015 | Des 2015 | Jan 2016 | Feb  2016 |
| Analisis |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Desain |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Coding* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| *Test* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pemeliharaan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 3.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian tugas akhir ini bertempat di beberapa toko komputer di Kota Kendari, di antaranya adalah:

1. Toko *Image Komputer*
2. Toko 37 Komputer
3. Erhan Komputer
4. Kreasi Komputer
5. Toko Mentari Komputer
6. UD. Kalam Hidup

# 3.2 Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dalam hal ini yaitu daftar harga laptop, spesifikasi laptop, dan kriteria-kriteria yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem

ini.

34

35

# 3.3 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dan mempelajari materi serta sumber-sumber data yang diperlukan untuk membangun sistem metode *Weighted Product* berdasarkan kriteria-kriteria yang telah diberikan.

1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan pemilik toko *Image Computer* dan toko Mentari Komputer untuk mendapatkan informasi seputar laptop yang paling banyak terjual dan spesifikasi atau kriteria yang sering ditanyakan calon pembeli.

# 3.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah metode *waterfall* yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. Analisis

Pada tahap analisis adalah tahap di mana peneliti menganalisis permasalahan yang ada yaitu kriteria-kriteria pemilihan laptop berdasarkan kebutuhan pembeli dan melakukan perhitungan.

1. Desain

Pada tahap desain merupakan tahap di mana peneliti merancang pembuatan tampilan awal atau *interface* dari aplikasi yang akan dibangun. Tampilan *interface* akan dirancang melalui data-data yang telah diperoleh pada saat tahap analisis.

1. *Coding*

Pada tahap *coding* yaitu menerjemahkan aplikasi ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan yaitu bahasa pemrograman PHP.

1. *Test*

Merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi SPK yang telah dibuat menjadi suatu sistem yang siap pakai dengan tujuan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan.

36

1. Pemeliharaan

Pada tahap pemeliharaan yaitu tahap di mana melakukan koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya sehingga dilakukan perbaikan, agar dapat menghasilkan sistem yang lebih baik dari sebelumnya.