



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Tahapan Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis melalui berbagai tahap, yaitu :

##### **3.1.1 Tahapan Penelitian**

Tahap studi pustaka adalah tahap dimana penulis mencari dan mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti dari buku, artikel dan jurnal – jurnal yang didapatkan melalui internet dan perusahaan. Sumber – sumber yang penulis dapatkan menjadi acuan untuk penulis dalam melakukan penelitian ini.

##### **3.1.2 Perancangan dan Analisis**

Dalam merancang sistem informasi ini penulis menggunakan metode *waterfall*, karena metode ini mengharuskan dilakukan secara bertahap dan berurutan. Dalam proses ini tidak diperbolehkan ada satu proses pun yang terlewat.

## **3.2 Objek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan oleh penulis pada sebuah komunitas yaitu Futsaling.com. Penelitian ini terkait dengan pengembangan sistem informasi berbasis web yaitu Futsaling.com.

### **3.2.1 Sejarah Futsaling.com**

Bermula dari tugas matakuliah Inovasi Teknologi Informasi yang mengharuskan mahasiswa untuk membuat sebuah project inovasi, lalu kelompok kami memutuskan untuk membuat sebuah forum komunitas yang diberi nama Futsaling.com. Ide ini muncul karena sulitnya pemain-pemain yang ingin bermain futsal, dikarenakan jadwal yang berbeda-beda.

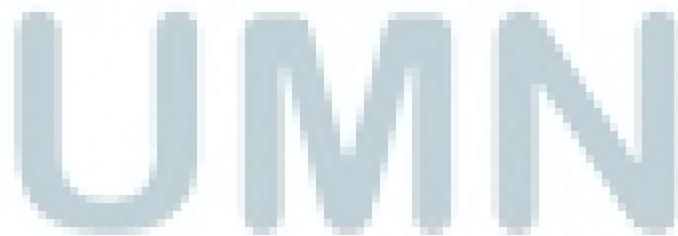
## **3.3 Rencana Kegiatan**

Dalam membuat penelitian ini penulis membuat sebuah rencana kegiatan yang terperinci, gunanya supaya semua dikerjakan tepat pada waktunya. Penulis membaginya dalam 4 tahap yaitu:

UMMN

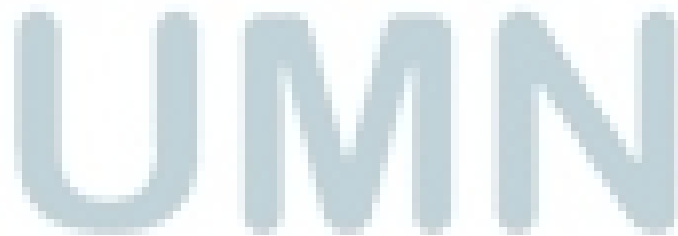
Tabel 3.1 Rencana Kegiatan Tahap 1

Tahap 1																															
No	Kegiatan	Sep-14																													
		Minggu 1					Minggu 2					Minggu 3					Minggu 4														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Analisis Kebutuhan																														
2	Design Sistem																														
3	Pembuatan Website																														
4	Pengujian Website																														
5	Launching Website																														
6	Pembuatan User Manual																														
7	Pembuatan Laporan																														
8	Pemeliharaan Website																														



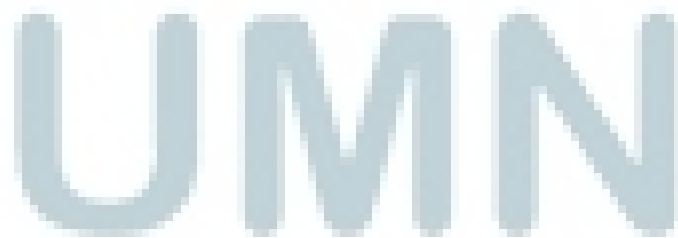
Tabel 3.2 Rencana Kegiatan Tahap 2

Tahap 2																																					
No	Kegiatan	Okt-14																																			
		Minggu 1							Minggu 2							Minggu 3							Minggu 4														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
1	Analisis Kebutuhan																																				
2	Design Sistem																																				
3	Pembuatan Website																																				
4	Pengujian Website																																				
5	Launching Website																																				
6	Pembuatan User Manual																																				
7	Pembuatan Laporan																																				
8	Pemeliharaan Website																																				



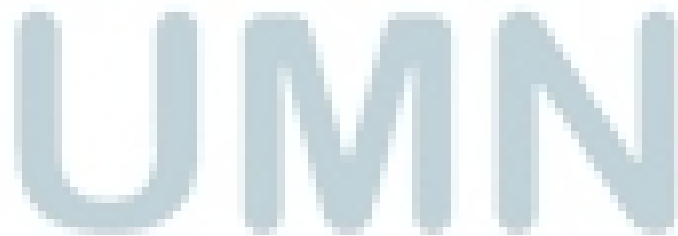
Tabel 3.3 Rencana Kegiatan Tahap 3

Tahap 3																														
No	Kegiatan	Nop-14																												
		Minggu 1							Minggu 2							Minggu 3							Minggu 4							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
1	Analisis Kebutuhan																													
2	Design Sistem																													
3	Pembuatan Website																													
4	Pengujian Website																													
5	Launching Website																													
6	Pembuatan User Manual																													
7	Pembuatan Laporan																													
8	Pemeliharaan Website																													



Tabel 3.4 Rencana Kegiatan Tahap 4

		Tahap 4																																		
No	Kegiatan	Des-14																															Durasi			
		Minggu 1							Minggu 2							Minggu 3							Minggu 4													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
1	Analisis Kebutuhan																																			26 Hari
2	Design Sistem																																			29 Hari
3	Pembuatan Website																																			60 Hari
4	Pengujian Website																																			11 Hari
5	Launching Website																																			7 Hari
6	Pembuatan User Manual																																			10 Hari
7	Pembuatan Laporan																																			81 Hari
8	Pemeliharaan Website																																			∞

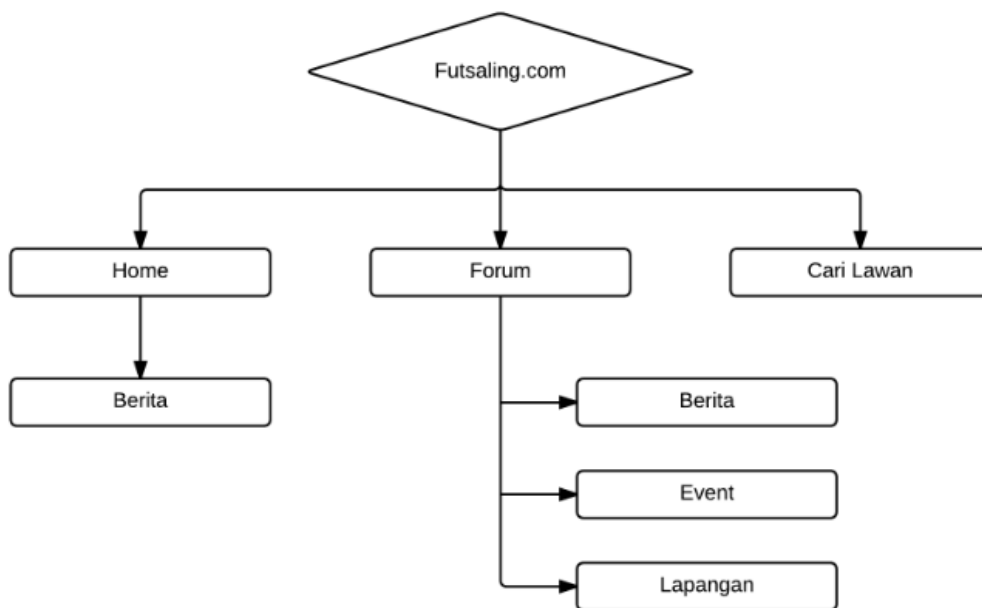


Tabel 3.5 Rencana Kegiatan Keseluruhan

Rencana Kegiatan			
No	Kegiatan	Tanggal	Durasi
1	Analisis Kebutuhan	5 September 2014 - 30 September 2014	26 Hari
2	Design Sistem	19 September 2014 - 17 Oktober 2014	29 Hari
3	Pembuatan Website	2 Oktober 2014 - 30 Nopember 2014	60 Hari
4	Pengujian Website	20 Nopember 2014 - 30 Nopember 2014	11 Hari
5	Launching Website	6 Desember 2014 - 12 Desember 2014	7 Hari
6	Pembuatan User Manual	26 Nopember 2014 - 5 Desember 2014	10 Hari
7	Pembuatan Laporan	18 September 2014 - 7 Desember 2014	81 Hari
8	Pemeliharaan Website	∞	∞
TOTAL		103 Hari	

UMN





Gambar 3.6 Site map Futsaling.com

### 3.4 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode *Waterfall*, dan memiliki tahapan-tahapan yaitu:



Gambar 3.6 Tahapan-tahapan Penelitian

### 3.4.1 Analisis Kebutuhan

Dalam pembuatan Futsaling.com ini penulis melakukan analisis kebutuhan menggunakan beberapa cara yaitu :

- Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah metode yang digunakan dengan cara mengumpulkan berbagai sumber informasi diantaranya didapat melalui buku, karya tulis, jurnal, dan artikel-artikel yang didapat dari internet.

- Wawancara

Wawancara adalah metode yang penulis gunakan untuk memperoleh informasi-informasi yang terkait dengan permasalahan yang sering dialami para pecinta futsal. Metode ini sangat efektif untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya dari para pecinta futsal, sehingga diharapkan semua kebutuhan para pecinta futsal bisa di penuhi.

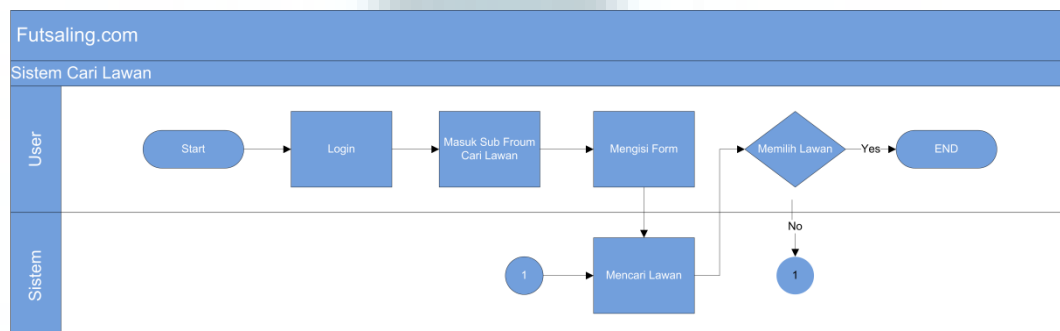
UMMN

### 3.4.2 Desain Sistem

Pada tahap ini semua kebutuhan yang sudah dikumpulkan dari proses sebelumnya akan dikumpulkan dan dijadikan satu dalam bentuk dokumen, pada tahap ini juga penulis menentukan proses sistem yang akan berjalan pada futsaling.com.

#### 3.4.2.1 Sistem Cari Lawan

Forum Futsaling.com berbeda dengan forum pada umumnya dikarenakan adanya sebuah sistem yang diberi nama “Sistem Cari Lawan”, dimana sistem ini akan mempermudah bagi setiap tim yang ingin mencari lawan tanding. Sistem kerjanya pertama salah satu user atau perwakilan tim akan masuk ke sebuah sub forum yang diberi nama “Cari Lawan” nanti user akan mengisi sebuah form sebelum mendapatkan lawan tanding. Proses untuk mencari lawan sebagai berikut



Gambar 3.7 Proses Keseluruhan Sistem Cari Lawan

### **3.4.3 Pembuatan Website**

Pembuatan website dibuat dengan menggunakan CMS, dikarenakan untuk menyingkat waktu, sehingga programmer tidak harus membuat website Futsaling.com dari awal. Penulis menggunakan jasa programmer dikarenakan adanya fungsi tambahan khusus di dalam Futsaling.com yaitu fungsi cari lawan, dimana para pecinta futsal bisa mencari lawan dengan mudah.

### **3.4.4 Pengujian Website**

Sebelum website di launching penulis akan melakukan pengujian pada website tersebut, pengujian ini diuji oleh para pecinta futsal yang dipilih secara acak yang nantinya hasil dari testing ini akan dijadikan refrensi untuk melakukan perbaikan jika ditemukan masalah-masalah pada website Futsaling.com sebelum dilaunching.

### **3.4.5 Pemeliharaan Website**

Setelah website tersebut selesai tentunya nanti mengalami perubahan-perubahan yang baru, sehingga website ini nantinya akan dilakukan pemeliharaan setiap bulannya.