

BAB IV METODOLOGI

4.1 Rancangan Penelitian

Metodologi penelitian bertujuan menggambarkan kegiatan yang akan dilaksanakan selama penelitian (Iskandar & Hidayat, 2015). Dalam pembuatan website *company profile* di Toko Ikiru, penulis menggunakan metode penelitian terapan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi dan menguji kemampuan suatu teori yang diterapkan untuk menyelesaikan suatu masalah (Irawan, 2017). Diharapkan dengan adanya website ini dapat memberikan informasi yang jelas kepada calon konsumen.

4.2 Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa teknik untuk mencari informasi yang terkait dengan perusahaan yaitu:

4.2.1 Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menanyakan langsung kepada responden oleh pewawancara, dan mencatat atau merekam jawaban responden (Nugroho & Sasongko, 2017). Hasil dari wawancara dengan pihak perusahaan yaitu informasi jenis produk penjualan dan tampilan website yang diinginkan untuk mengimplementasikan website *company profile* perusahaan. Pihak perusahaan dalam proses wawancara ini adalah Pak Eng Huat selaku pemilik usaha dari Toko Ikiru.

Ketika wawancara terdapat beberapa pertanyaan yang akan diajukan sebagai berikut:

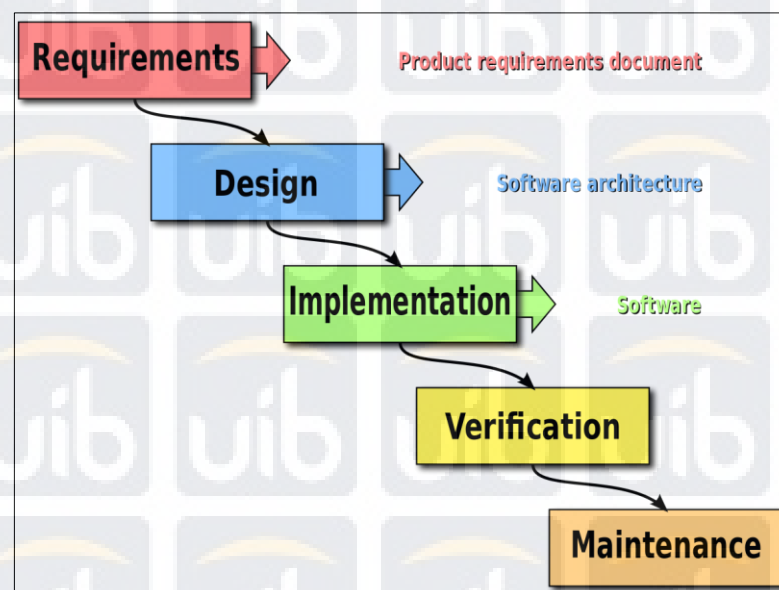
1. Siapa target utama perusahaan untuk website profil perusahaan ini?
2. Apa yang perusahaan inginkan untuk dapat dilakukan di website profil perusahaan tersebut?
3. Bagaimana tampilan design yang diinginkan perusahaan?
4. Berapa batas biaya yang perusahaan inginkan untuk membayar hosting?
5. Kapan perusahaan ingin website profil perusahaan ini dijalankan?

4.2.2 Studi Pustaka

Teknik studi pustaka merupakan sebuah teknik mengumpulkan data dengan cara mencari dan mempelajari referensi-referensi dari buku dan jurnal yang berhubungan dengan profil perusahaan berbasis website.

4.3 Proses Perancangan

Perancangan website profil perusahaan di Toko Ikiru menggunakan sistem pengembangan SDLC dengan model waterfall. Model waterfall dibagi menjadi lima fase yaitu *requirement analysis*, *design*, *coding*, *testing* dan *maintenance* (Alshamrani & Bahattab, 2015). Model waterfall dapat dilihat di Gambar 3.



Gambar 3 Model Waterfall

4.3.1 Requirement

Uraian tentang perilaku sistem yang akan dikembangkan yang biasanya didapatkan dari klien. Oleh karena itu, *developer* dan *client* akan melakukan kesepakatan untuk spesifikasi dan fitur aplikasi. Selanjutnya akan dianalisa dan kemudian menyiapkan dokumentasi yang dapat memudahkan dalam proses pengembangan.

4.3.2 Design

Informasi informasi dari fase sebelumnya akan menentukan perangkat lunak yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Seperti penentuan desain algoritma, desain arsitektur, desain diagram logis, definisi struktur data dan skema database.

4.3.3 Coding

Pada fase ini akan merubah yang sudah di desain menjadi sebuah perangkat lunak.

4.3.4 Testing

Fase dimana pengecekan aplikasi dilakukan dan pengujian nyata untuk memenuhi keinginan, juga dimana bug dan *error* ditemukan dan juga perbaikan dan penyempurnaan dilakukan.

4.3.5 Maintenance

Setelah aplikasi dirilis, ada kemungkinan perlu untuk perbaikan, perubahan, dan penyempurnaan. Jadi fase ini adalah proses mengurus masalah seperti itu.

