

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, mengolah data dan menganalisa data dengan perantara teknik tertentu. Agar dalam penyusunan laporan skripsi tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dan dalam menyusun laporan skripsi ini penulis melakukan peninjauan langsung dan menganalisa kepada obyek yang akan menjadi bahan untuk kelengkapan penyusunan laporan skripsi adapun data yang dibutuhkan berasal dari :

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis mengambil lokasi di Jazz Studio Musik Jl. Pinang No. 01 Cemani Sukoharjo.

3.1.2 Sumber Data.

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data:

1. Primer

Yaitu data yang diperoleh langsung dari obyek penelitian di Jazz Studio Musik. Data yang diperoleh oleh penulis antara lain adalah : data profil studio, data layanan studio, dan data-data lainnya.

2. Sekunder

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung, melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa data yang diperoleh berupa arsip, file-file, foto-foto, brosur, buku panduan, serta data-data *browsing* melalui internet.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu :

3.2.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai objek yang akan diteliti dengan cara mengamati langsung ke tempat objek penelitian di Jazz Studio Musik Jl. Pinang No. 01 Cemani Sukoharjo.

3.2.2 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yang dilakukan oleh penulis dengan mencari sumber yang terkait dengan pemrograman web terutama yang menggunakan database MySQL dari buku *analog* maupun *digital*.

3.2.3 Metode Interview

Cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan Bapak Diki Jangkarbumi selaku manager dan Bapak Johan bagian operasional.

3.2.4 Metode Sampling

Mengambil beberapa contoh data yang berhubungan dengan objek penelitian yang akan digunakan sebagai contoh dalam analisis.

3.3 Metode Perancangan Sistem

3.3.1 Desai Input

Desain input dipergunakan untuk menjelaskan tata letak dialog layar secara terinci. Sedang yang dimaksud dalam desain ini adalah desain tampilan yang nantinya akan digunakan untuk menginput data-data dalam Sistem informasi Jazz Studio Musik.

3.3.2 Desain Output

Output adalah produk dari sistem informasi yang dapat berupa hasil media kertas, hasil media lunak, dan hasil dari suatu proses yang akan digunakan oleh proses lain yang tersimpan pada suatu media seperti tape, disk atau lainnya. Sedangkan output yang dimaksud dalam desain ini adalah output yang berupa tampilan informasi di web.

3.3.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan yang dilakukan untuk membuat sebuah rancangan program berdasarkan *input* dan *output* yang diinginkan. Merupakan catatan prosedur dan formulir-formulir sehingga relevan antara teori dan kenyataan selanjutnya digunakan untuk pembuatan model dan program komputer yang menyangkut hal-hal penetapan *input* dan *output*, diantaranya :

1. Diagram Konteks (Contexts Diagram)

Digunakan untuk menggambarkan sistem Informasi pada Studio Jazz Studio Musik yang digambarkan secara global atau keseluruhan.

2. Hierarchy Input Process Output (HIPO)

Digunakan untuk mempersiapkan penggambaran diagram arus data dari sistem Informasi pada Studio Jazz Studio Musik untuk menuju level-level lebih bawah.

3. Diagram Arus Data

Diagram alir data (DAD) atau Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

- 3.3.4 Implementasi Sistem

Setelah pembuatan perancangan sistem maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasi hasil perancangan ke dalam program (PHP dan MySQL).

- 3.3.5 Evaluasi Sistem

Evaluasi merupakan langkah setelah media periklanan diimplementasikan untuk mengetahui kesalahan atau *trouble* yang

mungkin terjadi, sampai dipastikan sistem berjalan dengan sempurna.

3.4 Analisa Kebutuhan

3.4.1 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras merupakan suatu system utama dari sebuah system computer secara fisik yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait yang terdiri dari masukan, proses, dan keluaran.

Dalam hal ini penulis menggunakan software pendukung untuk membuat aplikasi web nya. Diantaranya dengan menggunakan Sistem Operasi windows XP, dreamweaver MX8 kemudian databasenya menggunakan XAMPP dan Photo Shop CS3. Untuk mendukung kinerja dari software tersebut diperlukan spesifikasi perangkat keras yang penulis gunakan untuk membuat sistem Informasi pada Studio Jazz Studio Musik adalah sebagai berikut :

- Processor Intel Pentium IV 2.8 GHz
- Mainbord tipe INTEL
- RAM tipe VISIPRO 512 DDR II MB
- Piranti simpanan Harddisk berkapasitas 80 GB
- Piranti masukan berupa keyboard dan mouse
- Piranti keluaran berupa Monitor Samsung 15"
- Printer Canon IP1700

3.4.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak merupakan salah satu pendukung dalam pembuatan Sistem sistem Informasi pada Studio Jazz Studio Musik ini. Perangkat lunak ini merupakan sekumpulan perintah untuk menjalankan perangkat keras. Perangkat lunak terdiri dari system operasi dan bahasa pemrograman aplikasi. Perangkat lunak yang penulis gunakan untuk membuat dan mengoperasikan sistem Informasi pada Studio Jazz Studio Musik ini adalah :

- Sistem Operasi Windows Xp Profesional
- Perangkat lunak Micromedia Dreamweaver 8
- Perangkat lunak Microsoft XAMPP
- Photo Shop CS3