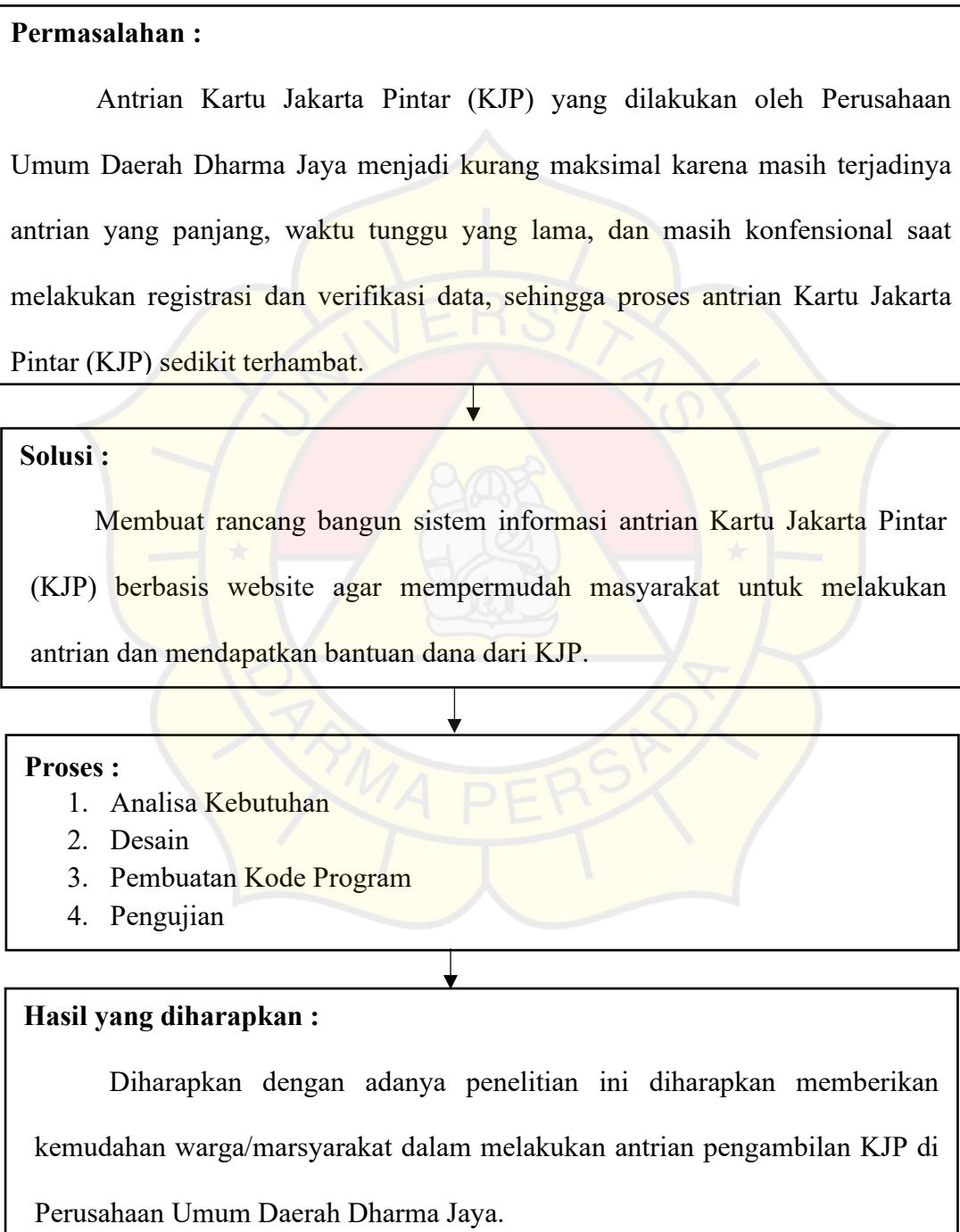


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran dalam penulisan ini, adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Kerangka Pemikiran

3.2. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.2.1. Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan cara mengamati proses antrian KJP yang ada di Perumda Dharma Jaya untuk mengetahui secara langsung masalah yang terjadi.

3.2.2. Wawancara

Penelitian ini dilakukan dengan cara bertanya dan mendengarkan langsung dari karyawan perumda dharma jaya yang bekerja dibagian KJP.

3.2.3. Studi Pustaka

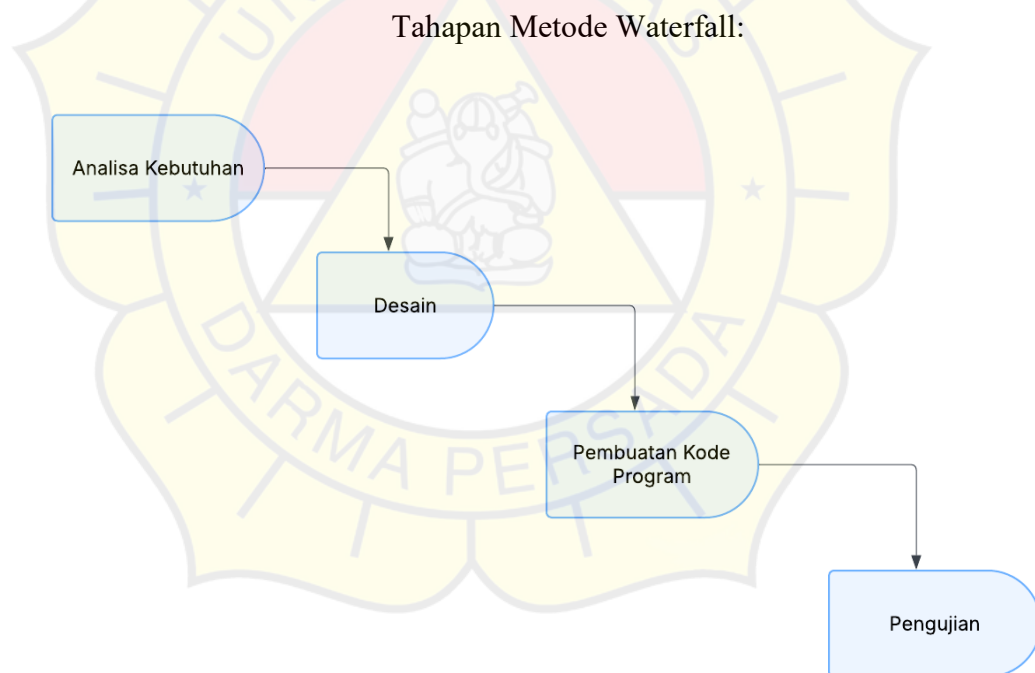
Metode ini merupakan kegiatan yang penting dan tidak bisa dipisah agar peneliti dapat mencari pengetahuan dan informasi terkait penelitian yang sedang dilakukan seperti teori, pendapat, pengertian, dan kesimpulan yang sudah dilakukan peneliti lain.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

3.3.1 Metode *Waterfall*

pengembangan lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode waterfall merupakan pendekatan SLDC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak.

Metode ini diterapkan dengan cara yang sistematis, mulai dari analisis, desain, koding, pengujian/verifikasi, dan perawatan. Disebut waterfall (Air Terjun) karena langkah demi langkah harus diselesaikan satu per satu, sehingga tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya.



Gambar 3. 1 Metode Waterfall

1. Analisa Kebutuhan

Analisa pada sistem dilakukan secara insentif untuk mencari jawaban atas pertanyaan apa saja kebutuhan yang diperlukan. Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi pada Karyawan Perusahaan Umum Daerah Dharma Jaya, lalu mengidentifikasi agar dapat dipahami kebutuhan seperti apa yang diperlukan yaitu data kjp, nomor antrian dan sistem yang berjalan saat ini mengenai pembagian antrian bansos KJP.

2. Desain

Pada tahap ini sistem antarmuka berbasis web yang digunakan oleh penerima manfaat untuk pendaftaran antrian yang dilakukan oleh Perusahaan Umum Daerah Dharma Jaya menggunakan *use case*, *activity diagram*, dan ERD.

3. Pembuatan Kode Program

Tahapan ini merupakan penerapan dari proses analisa dan desain. Hasil dari tahapan ini adalah program yang sudah sesuai dengan desain yang sudah ditentukan sebelumnya, yang dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan perangkat lunak yaitu Mysql.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan pada rancangan sistem ini adalah sturktural fungsional dan validasi.

3.4. Waktu & Tempat Penelitian

Analisa waktu penelitian dilakukan pada saat program kerja praktek pada:

Waktu : Oktober 2024 – Januari 2025

Tempat : Jl. Raya Penggilingan No.25, RT.7/RW.8, Penggilingan, Kec. Cakung,
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13940

3.5. Alat & Bahan Penelitian

3.5.1. Alat Penelitian

Spesifikasi sistem komputer pada bagian ini menjelaskan tentang alat bantu atau sarana yang digunakan agar sistem yang nantinya akan dibuat bisa beroperasi secara normal sebagaimana mestinya. Sehingga dapat dicapai hasil yang sesuai dengan apa yang telah diharapkan dan ditetapkan sebelumnya.

Spesifikasi sistem komputer ini terdiri dari dua bagian: perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Masing-masing sarana pendukung ini harus dapat bekerja sama dengan baik dan membantu sistem berjalan dengan lancar, terutama program aplikasi yang digunakan.

1. Adapun standar perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Processor: 7535HS

Memori: 16,0 GB (15,3 GB usable)

Adapun standar perangkat lunak yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi Windows 11
- b. Visual Studio Code
- c. Chrome web browser
- d. Enterprise Architect

e. Xampp

3.5.2 Bahan Penelitian

Pada penelitian ini bahan penelitian yang digunakan berupa dokumentasi yang didapat dari karyawan Perusahaan Umum Daerah Dharma Jaya:

1. Data peserta KJP yang hadir saat pengambilan bansos dan berapa bansos yang dikeluarkan sehari.
2. Jadwal melayani pengambilan bansos di Perusahaan Umum Daerah Dharma Jaya.
3. Data barang bantuan sosial apa saja yang tersedia di Perusahaan Umum Daerah Dharma Jaya.

