



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi.
4. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
5. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam hal ini tujuan dan kegunaannya adalah untuk membahas langkah-langkah apa saja yang akan dikerjakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan berbagai langkah kerja yang sistematis sehingga menemukan hasil yang maksimal. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode kualitatif, dimana metode kualitatif adalah cara penelitian yang digunakan untuk memahami pengalaman, pendapat, atau perasaan orang secara mendalam. Penelitian ini tidak fokus pada angka atau statistik, melainkan pada cerita, kata-kata dan deskripsi [18]. Peneliti mengumpulkan data dengan berbicara langsung (wawancara) kepada pengelola pasar, sekretaris desa dan beberapa pedagang, mengamati situasi (observasi), dan menganalisis dokumen.

3.1 Kerangka Penelitian

Setiap langkah-langkah apa yang dilakukan oleh peneliti dijelaskan, apa yang digunakan pada penelitian ini yang dirangkai kedalam kerangka penelitian yang terdiri atas identifikasi dan pengajuan judul, pengumpulan data dan analisis, pengembangan sistem, implementasi dan pengujian, dapat dilihat pada Gambar

3.1 Kerangka Penelitian dibawah ini :



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian

Gambar 3.1 diatas menggambarkan tentang kerangka penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dimulai dari identifikasi dan pengajuan judul hingga sampai ke pengujian.

3.1.1 Identifikasi Dan Pengajuan Judul

Berdasarkan observasi awal, pasar tradisional Desa Sungai Luar belum mengadopsi sistem administrasi yang terintegrasi, sehingga menyulitkan proses pengelolaan data pedagang, data lapak dan data transaksi keuangan secara efektif. Masalah ini memerlukan solusi berbasis teknologi yang dapat meningkatkan efisiensi administrasi, oleh karna itu peneliti mengambil judul Sistem Administrasi Pasar Tradisional Desa Sungai Luar Berbasis Website.

3.1.2 Pengumpulan Data Dan Analisis

Metode Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan studi literatur. Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis menggunakan metode PIECES (*performance, information, economic, control, efficiency, service*). Untuk metode pengumpulan data dapat dilihat dibawah ini:

1. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung di pasar tradisional Desa Sungai Luar sebagai langkah awal guna mengetahui permasalahan apa yang terjadi pada saat ini.

2. Wawancara

Pada metode ini, peneliti melakukan tanya jawab (wawancara) langsung kepada Pengelola Pasar, Sekretaris Desa dan beberapa pedagang. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi secara langsung untuk mengetahui proses administrasi yang sedang berjalan saat ini.

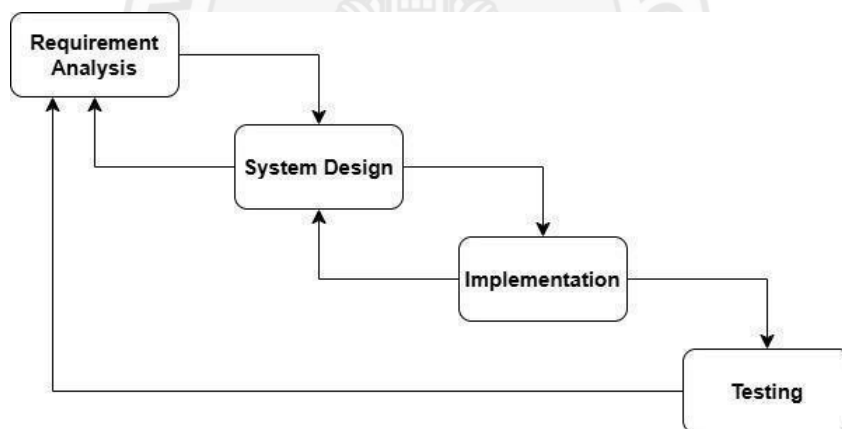
3. Studi Literatur

Pada metode ini, peneliti mencari sumber-sumber tulisan dan mempelajari referensi-referensi berupa jurnal dan buku yang berhubungan dengan penelitian ini, guna untuk melengkapi penelitian dan menambah informasi yang dibutuhkan.



3.1.3 Pengembangan Sistem

Model *Waterfall* adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang berurutan dan linear, dimulai dari analisis kebutuhan pengguna, kemudian berlanjut ke perencanaan, desain, implementasi dan akhirnya pengujian. Tahap-tahap ini dijalani secara berurutan dan tidak kembali ke tahap sebelumnya setelah tahap tersebut selesai. Model ini memberikan gambaran yang sistematis dan terstruktur tentang bagaimana sebuah sistem perangkat lunak dikembangkan, dengan fokus pada pengelolaan risiko dan pengendalian mutu dalam setiap tahapan. Berikut adalah gambar langkah-langkah atau tahapan dalam pengembangan sistem model *Waterfall*. dapat dilihat pada gambar 3.2 Tahapan model *Waterfall* dibawah ini:



Gambar 3. 2 Tahapan Model *Waterfall*

Gambar 3.2 diatas menggambarkan tentang tahapan model *waterfall* yang terdiri dari tahapan berurutan dari *Requirement Analysis*, *System Design*, *Implementation* dan *Testing* setiap tahapan harus diselesaikan sebelum melanjutkan ketahap berikutnya.





3.1.4 Implementasi

Pada tahap ini perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Dalam penelitian ini perancang membuat perangkat lunak berdasarkan dari analisis kebutuhan dan desain sistem yang diubah ke dalam perintah-perintah menggunakan Bahasa pemograman. Website ini dibuat menggunakan Bahasa pemograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan *framework codeigniter* serta menggunakan MySQL sebagai database dalam menjalankan website ini.

3.1.5 Pengujian

Setelah perangkat lunak dibangun, tahap selanjutnya yaitu pengujian. Tujuan dari pengujian tersebut adalah agar nantinya seseorang dapat mengetahui letak kesalahan yang mungkin dapat terjadi. Dan tahap pengujian ini akan menggunakan *functionality testing* dan *usability testing*.

1. Pengujian Fungsional (*Functionality Testing*)

Functionality testing adalah Pengujian perangkat lunak yang bertujuan untuk memastikan bahwa setiap fitur atau fungsi dari suatu sistem bekerja sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan [19].

2. Pengujian Pengguna (*Usability Testing*)

Usability testing adalah pengujian untuk mengukur seberapa puas pengguna dengan sistem tersebut [20].