

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang digunakan mahasiswa dalam penelitian ini, sebagai berikut:

##### 3.1.1. Lokasi Penelitian

Adapun tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian yaitu di PT Haidan Pratama Putra yang beralamat di Jl. Rhama Raya Villa Gardena 1 Blok G No.05 RT.04 RW.011 Karya Baru Alang-Alang Lebar Palembang.

##### 3.1.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu yang digunakan penulis saat penelitian dimulai pada tanggal 01 Oktober 2017 s/d 30 Oktober 2017.

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

No.	URAIAN	OKT				NOV				DES				JAN
		Minggu Ke-												
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
1.	Identifikasi Kebutuhan													
2.	Membuat <i>Prototype</i>													
3.	Menguji <i>Prototype</i>													
4.	Pengkodean Sistem													
5.	Pengujian Sistem													

### **3.2. Jenis Pengumpulan Data**

Jenis-jenis data yang dikumpulkan secara langsung terdiri dari dua jenis, yaitu:

#### **3.2.1. Data Primer**

Menurut Adi (2015:12), Data primer adalah data yang diperoleh peneliti sendiri dari subjek/objek yang diteliti melalui pengamatan, wawancara atau eksperimen. Penulis mengumpulkan data melalui wawancara langsung dengan staf administrasi PT Haidan Pratama Putra yang bertujuan untuk mengetahui data yang akan dibutuhkan.

#### **3.2.2. Data Sekunder**

Menurut Eko (2015:89), Data Sekunder adalah data yang diperoleh dengan cara mengkaji berbagai literature dan hasil penelitian yang terkait. Keuntungan data sekunder ialah sudah tersedia, ekonomis, dan cepat didapat. Data yang diperoleh dari PT Haidan Pratama Putra adalah data barang yang disewakan, data kontrak kerja, data penangihan serta pembayaran barang, dan data mitra.

### **3.3 Metode Pengembangan Sistem**

Metode yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Penyewaan Barang pada PT Haidan Pratama putra Berbasis web menggunakan metode *prototype*. Berikut tahapan-tahapan dalam metode *prototyping* yang dilaksanakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

### **3.3.1 Identifikasi Kebutuhan Pemakai**

Tahap ini adalah tahap awal yaitu melakukan komunikasi dengan admin *warehouse* untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan untuk membangun sistem, kebutuhan ini berupa data mitra, data penyewaan, data barang, data pembayaran.

### **3.3.2. Membangun Prototyping**

Setelah mendapatkan data dari berbagai sumber, langkah selanjutnya membangun *prototyping* awal, sebagai gambar sistem yang akan dibangun seperti DFD, ERD, *Flowchart* dan Desain Aplikasi.

### **3.3.3. Menguji Prototyping**

Setelah membangun *prototyping*, maka gambaran sistem yang akan dibangun dievaluasi dengan tujuan mendapatkan saran dan masukan dari pemakai. Jika pada tahap ini masih ada revisi maka harus dilakukan perbaikan dengan melakukan konsultasi terhadap *prototype* yang dibuat dengan admin *warehouse*.

### **3.3.4. Pengkodean Sistem**

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati dan diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman yang sesuai yaitu PHP dan database menggunakan *MySQL*.

### **3.3.5. Pengujian Sistem**

Setelah selesai dibangun dengan pemrograman, selanjutnya dilakukan proses pengujian sistem, dilakukan oleh admin.