

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada Universitas Baturaja Jl. Ratu Penghulu No.2301, Karang Sari, Baturaja, Tj. Baru, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan 32115

3.2 Metode Pengambilan Data

Adapun metode pengambilan data yang dilakukan dengan berbagai metode sebagai berikut :

1. Pengamatan (*Observe*)

Adalah melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang menjadi sumber penelitian yaitu Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja dalam memperkenalkan profil Fakultas kepada masyarakat yaitu melalui media spanduk, web, dan, majalah dinding yang ada pada Fakultas Teknik dan Komputer sehingga masih belum efektif dan efisien untuk pelayanan informasi secara luas kepada masyarakat. Oleh karena itu diperlukan pembuatan aplikasi company profile berformat *Application Package File* APK yang akan mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja melalui perangkat android.

2. Wawancara (*Interview*)

Adalah proses melakukan tanya jawab secara lisan dengan ahli dengan kaitan penelitian yang dikerjakan. Daftar tanya jawab terlampir. Wawancara ini dilakukan

bersama Dekan Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja yaitu Bapak Ir. Ferry Desromi, MT beserta jajaran staf TU dan lainnya yg berada di lingkungan Fakultas Teknik dan Komputer.

3. Kepustakaan (*Librarian*)

Adalah mencari sumber data dan informasi melalui sumber-sumber referensi yang ada dan relevan.

3.3 Bahan dan Alat

Untuk *spesifikasi* bahan yang digunakan sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - a. Acer One 14 Z476 Intel Core Ram 4 HDD 1TB
 - b. Samsung Galaxy Note 10 256GB
 - c. Stylus S Pen Samsung Galaxy Note 10
 - d. Mouse Delux
 - e. Keyboard Standar
2. Perangkat Lunak (*Software*)
 - a. Adobe Animate 2022
 - b. Adobe Illustrator CS6
 - c. Canva
 - d. Microsoft Word 2007

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan perangkat menggunakan Metode *Waterfall* secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian".

3.5 Metode Analisis

a. Analisis sistem yang diusulkan

Dalam rancangan sistem yang diusulkan yaitu user membuka aplikasi kemudian sistem akan menampilkan menu utama yang berisikan petunjuk, *profile*, galeri, dan juga kontak. Jika user memilih *profile* maka diarahkan menuju keprofil yang berisikan tentang sejarah visi dan isi struktur dan juga program studi. Jika user ingin kembali ke menu utama akan ada tombol untuk menuju kembali ke menu utama.

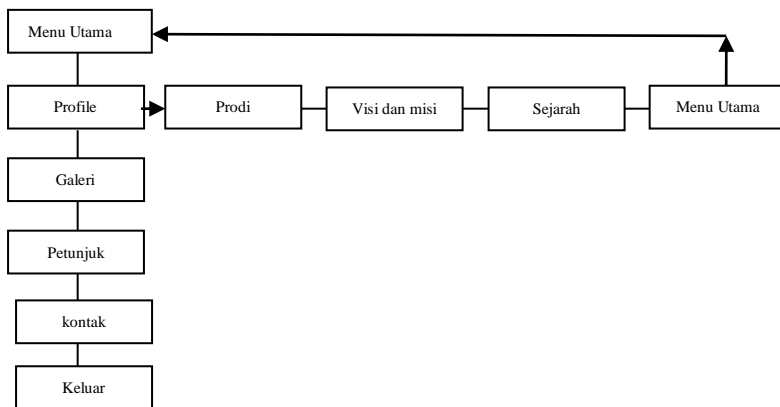
b. Analisis Karakteristik Pengguna

Analisis karakteristik pengguna dilakukan untuk melihat sikap pengguna terhadap *Company Profile*. Secara umum analisis karakteristik pengguna dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan pemakai. Hal tersebut dilakukan agar dalam merancang media informasi yang dilakukan dapat membuat pengguna mudah untuk lebih mengetahui *company profile* tersebut.

3.6 Rancangan Desain

3.6.1 Rancangan Desain Menu

Adapun rancangan desain menu pada aplikasi *Company profile* pada Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja, terdapat menu utama, *profile*, galeri, kontak, link, sejarah, visi dan misi, kemudian struktur dijelaskan pada gambar sebagai berikut :




Gambar 3.1 Rancang Desain Menu

3.6.2 *Interface* Menu Splash Screen

Rancang desain *Interface* menu pembuka pada program adalah sebagai berikut :

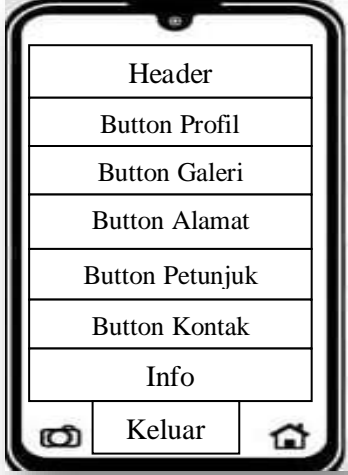
Table 3.1 Menu Pembuka Aplikasi

Rancangan Aplikasi	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama terdapat logo sebuah perusahaan yang di letak pada bagian depan. 2. Berisikan teks pembuka aplikasi sebagai kalimat pembuka perusahaan

3.6.3 Interface Menu Utama

Rancang desain *Interface* menu utama pada program adalah sebagai berikut :


Table 3.2 Menu Utama Aplikasi

Rancangan Aplikasi	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none">1. Pertama <i>Header/Imageview</i> untuk logo perusahaan.2. Tombol menu menggunakan <i>button</i> pada tampilan menu.3. Serta menu info dan juga keluar menggunakan (<i>button</i>).

3.6.4 Interface Profil

Rancang desain *Interface* menu Profil pada program adalah sebagai berikut :

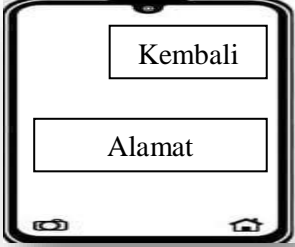
Table 3.3 Menu Utama Profil

Rancangan Aplikasi	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="792 436 1214 548">1. Pertama <i>Header/Imageview</i> untuk tema perusahaan.<li data-bbox="792 583 1214 695">2. Tombol menu menggunakan <i>button</i> pada tampilan menu.<li data-bbox="792 730 1214 905">3. Serta <i>Button</i> Menu Utama untuk kembali ke menu utama

3.6.5 Interface Alamat

Rancang desain *Interface* menu alamat pada program adalah sebagai berikut :

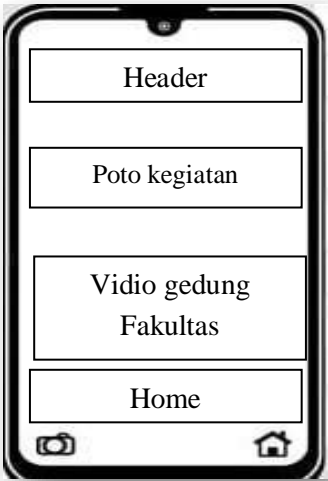
Table 3.4 Menu Alamat

Rancangan Aplikasi	Keterangan
	Alamat Universitas Baturaja

3.6.6 Interface Galeri

Rancang desain *Interface* menu galeri pada program adalah sebagai berikut :


Table 3.5 Menu Galeri

Rancangan Aplikasi	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none">1. Pertama <i>Header/Imageview</i> untuk tema perusahaan.2. Tombol menu menggunakan <i>button</i> pada tampilan menu.3. Serta <i>Button</i> Menu Utama untuk kembali ke menu utama

3.6.7 Interface Petunjuk

Rancang desain *Interface* menu petunjuk pada program adalah sebagai berikut :

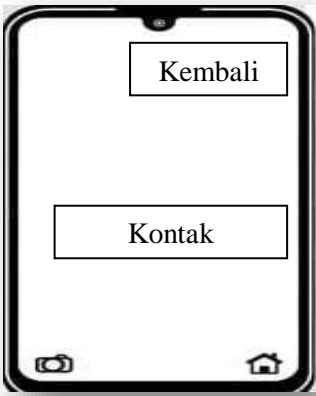
Table 3.6 Menu Petunjuk

Rancangan Aplikasi	Keterangan
	Petunjuk Aplikasi Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja

3.6.8 Interface Kontak

Rancang desain *Interface* menu kontak pada program adalah sebagai berikut :


Table 3.7 Menu Kontak

Rancangan Aplikasi	Keterangan
	Informasi kontak terkait nomor telpon, <i>email</i> Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja

3.6.9 Interface Keluar

Rancang desain *Interface* menu keluar pada program adalah sebagai berikut :

Table 3.8 Menu Keluar

Rancangan Aplikasi	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none">1. Terdapat <i>icon</i> instansi2. Selanjutnya teks <i>Textview</i> pertanyaan3. Kemudian (<i>button</i>) tombol Ya keluar dari aplikasi dan Tidak untuk kembali ke menu utama

3.7 Metode Pengujian

3.7.1 User Acceptance Testing (UAT)

Pengujian interaksi antara end-user dan sistem secara langsung yang berfungsi untuk memverifikasi bahwa fitur telah berjalan sesuai dengan kebutuhan user tersebut. Pengujian UAT termasuk fase terakhir dalam proses pengujian pada sistem, yang dimana sistem telah selesai melalui tahap pengembangan. UAT menjadi salah satu rangkaian pengujian final dari perangkat lunak dan dilakukan sebelum dikembangkan dan diluncurkan[15].

