

BAB I METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini di Balai Desa Sukajadi Blambangan, Kecamatan Buay Runjung, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan dari Bulan November 2024 sampai dengan Bulan Juli 2025.

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Juli	
1.	Perancangan Judul												
2.	Penelitian												
3.	Pembuatan Proposal												
4.	Seminar Proposal												
5.	Pembuatan <i>Website</i>												
6.	Penyusunan Skripsi												
7.	<u>Ujian Akhir</u>												

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

1.2 Bahan dan Alat Penelitian

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan *Company Profile* ini adalah Laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

Processor :Intel®Celeron®N4000

Memory : 4 GB

Harddisk : 500 HDD

Monitor : 14.00

b. Perangkat Lunak (*Software*)

1. Sistem Operasi : Windows 10
2. *Visual Studio Code (VSCOD)*
3. *Xampp*
4. *Web editor : Bootstrap Framework*
5. *Web browser : Google Chrome*
6. *Database Server : MySQL*
7. *Remote Database : PHPMyAdmin*

1.3 Teknik Pengumpulan Data

Studi lapangan umumnya digunakan sebagai sarana penelitian lebih lanjut dan mendalam. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data melalui studi lapangan dilakukan dengan teknik:

a. Observasi

Observasi ialah melakukan pengamatan langsung menggunakan indra penglihatan terhadap kondisi, situasi, proses kegiatan yang terjadi ditempat penelitian berlangsung, selain itu peneliti juga melakukan pengamatan dan mendengarkan secermat mungkin, terutama mengamati bagaimana masalah penelitian di lapangan. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis secara cermat tentang apa yang telah diamati.

b. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang akan digunakan pada tahap terakhir setelah *Company Profile* berbasis *Website* berhasil di buat dan digunakan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen yang telah diperoleh kemudian dianalisis (diurai), dibandingkan dan dipadukan (sintesis) membentuk satu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh.

d. Wawancara

Wawancara yaitu tanya jawab secara terbuka dan langsung kepada responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Dalam konteks ini, wawancara dilakukan secara langsung di lokasi tertentu, seperti wawancara dengan Kepala Desa Sukajadi Blambangan yaitu **Ibuk Endang Suerti** dan pemekar Desa Blambangan **Bapak Maulana Hasanudin**. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menyesuaikan pertanyaan secara *real-time* sesuai dengan jawaban yang diberikan, sehingga data yang diperoleh lebih detail dan kontekstual. Wawancara langsung juga membangun hubungan yang lebih personal antara peneliti dan narasumber, meningkatkan keakuratan dan kejujuran data yang disampaikan.

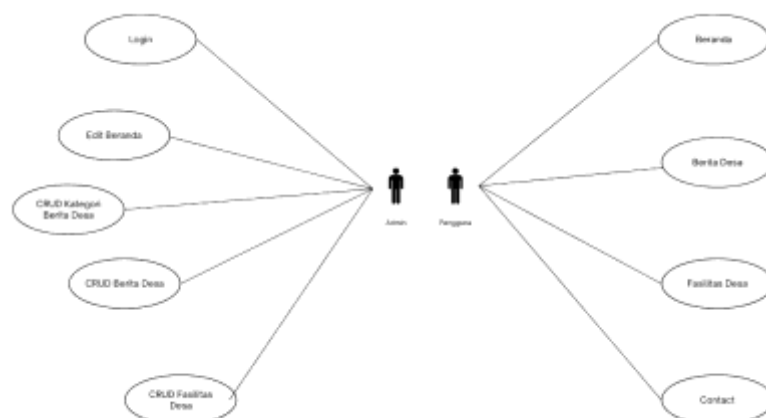
1.4 Analisa Sistem

Pengembangan sistem peneliti menggunakan metode *SDLC* (*System Development Life Cycle*). *SDLC* merupakan proses yang digunakan pada pembuatan *project* pada instansi maupun industri. *SDLC* menggambarkan

pengembangan sistem dengan proses yang beraturan yaitu pengumpulan data, analisis, *desain*, pengkodean, dan pengujian. Perencanaan struktur data dan pemodelan sistem dilakukan pada tahap ini dengan memanfaatkan *Unified Modeling Language (UML)*, yang mencakup diagram *use case* dan diagram kelas. Dengan penggunaan *UML* bertujuan agar aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan.

1. Use Case Diagram

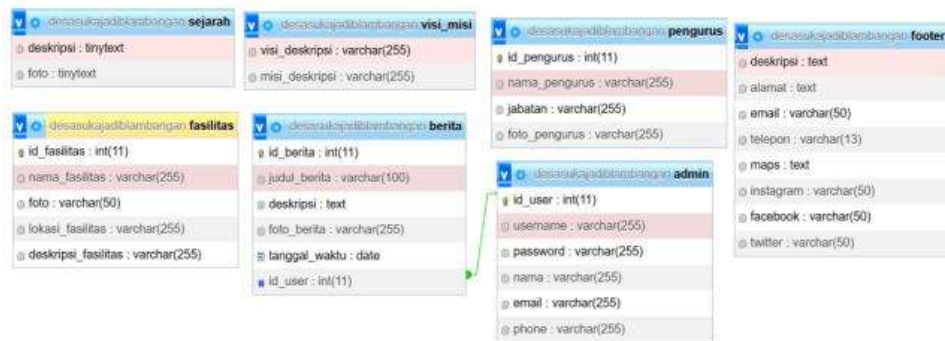
Use Case Diagram Company Profile Desa Sukajadi Blambangan Kecamatan Buay Runjung ini memiliki 2 aktor yaitu admin dan pengguna. Aktor pada admin harus melakukan *Login* terlebih dahulu sebelum dapat melakukan proses input, setelah berhasil *Login* maka *Website* akan menampilkan sistem sesuai dengan hak akses admin, sedangkan aktor pada pengguna tidak perlu melakukan *Login* dan langsung dapat melihat tampilan pada *Company Profile* Desa Sukajadi Blambangan Kecamatan Buay Runjung. Berikut gambar *use case diagram*:



Gambar 3. 1 *Use Case Diagram Company Profile* Desa

2. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem berdasarkan entitas dan hubungan antar entitas tersebut. Berikut gambar class diagram :



Gambar 3. 2 Class Diagram

1.4.1 Perancangan Database

1. Perancangan Tabel Login Admin

Tabel 3. 2 Perancangan Tabel Halaman Login Admin

Nama Field	Tipe Data	Field Size
id_user	int	auto_increment
username	varchar	255
password	varchar	255
nama	varchar	255
email	varchar	255
phone	varchar	255

2. Perancangan Tabel Pengurus

Tabel 3. 3 Perancangan Tabel HalamanPengurus

Nama Field	Tipe Data	Field Size
id_pengurus	int	auto_increment
nama_pengurus	varchar	255
jabatan	varchar	255
foto_pengurus	varchar	255

3. Perancangan Tabel Sejarah Desa

Tabel 3. 4 Perancangan Tabel Sejarah Desa

Nama Field	Tipe Data	Field Size
deskripsi	tinytext	-
foto	tinytext	-

4. Perancangan Tabel Visi Misi Desa

Tabel 3. 5 Perancangan Tabel Visi Misi Desa

Nama Field	Tipe Data	Field Size
visi_deskripsi	varchar	255
misi_deskripsi	varchar	255

5. Perancangan Tabel Berita Desa

Tabel 3. 6 Perancangan Tabel Berita Desa

Nama Field	Tipe Data	Field Size
id_berita	int	auto_increment
judul_berita	varchar	100
deskripsi	text	-
foto_berita	varchar	255
tanggal_waktu	date	-
id_user	int	11

6. Perancangan Tabel Fasilitas Desa

Tabel 3. 7 Perancangan Tabel Fasilitas Desa

Nama Field	Tipe Data	Field Size
id_fasilitas	int	auto_increment
nama_fasilitas	varchar	255
foto	varchar	50
lokasi_fasilitas	varchar	255
deskripsi_fasilitas	varchar	255

7. Perancangan Tabel *Footer*Tabel 3. 8 Perancangan Tabel *Footer*

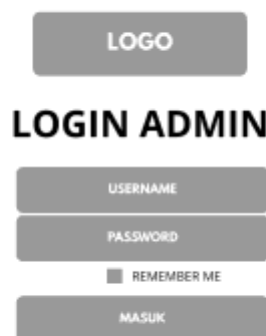
Nama Field	Tipe Data	Field Size
deskripsi	text	-

alamat	text	-
email	varchar	50
telepon	varchar	13
Instagram	varchar	50
Facebook	varchar	50
twitter	varchar	50

1.4.2 Perancangan *Interface* (antarmuka)

a. Tampilan Halaman *Login Website Admin*

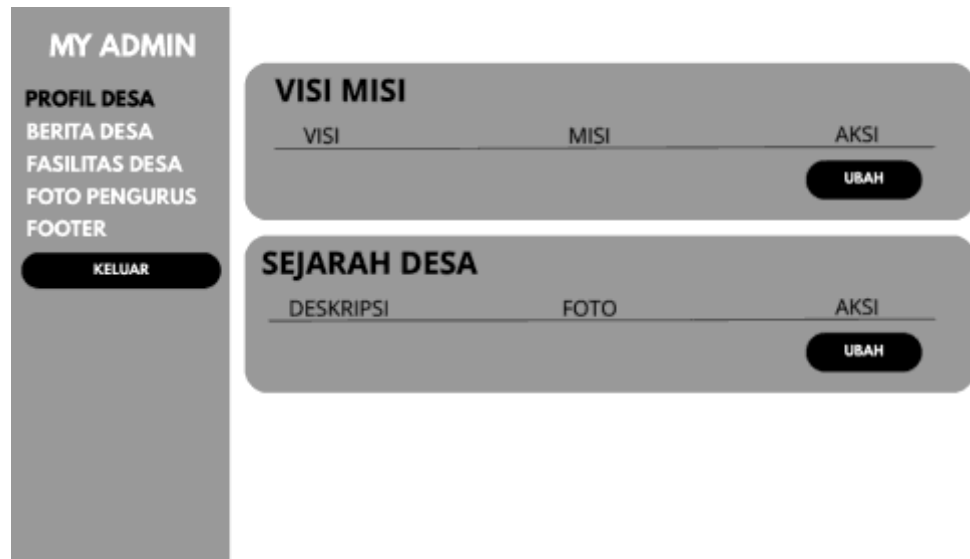
Tampilan halaman *Login* adalah halaman tempat admin memasukkan *username* dan *password* untuk mendapatkan akses ke sistem.



The image shows a vertical stack of UI elements for an admin login page. At the top is a grey rounded rectangle labeled 'LOGO'. Below it is the text 'LOGIN ADMIN' in bold. This is followed by three stacked grey rounded rectangles: the first is labeled 'USERNAME', the second is labeled 'PASSWORD', and the third is labeled 'REMEMBER ME' with a small square checkbox to its left. At the bottom is a grey rounded rectangle labeled 'MASUK'.

Gambar 3. 3 Tampilan Halaman *Login Admin*

b. Tampilan Halaman Profil Desa Admin



Gambar 3. 4 Tampilan Halaman Profil Desa Admin

c. Tampilan Halaman Berita Desa Admin



Gambar 3. 5 Tampilan Halaman Berita Desa Admin

d. Tampilan Halaman Fasilitas Desa Admin

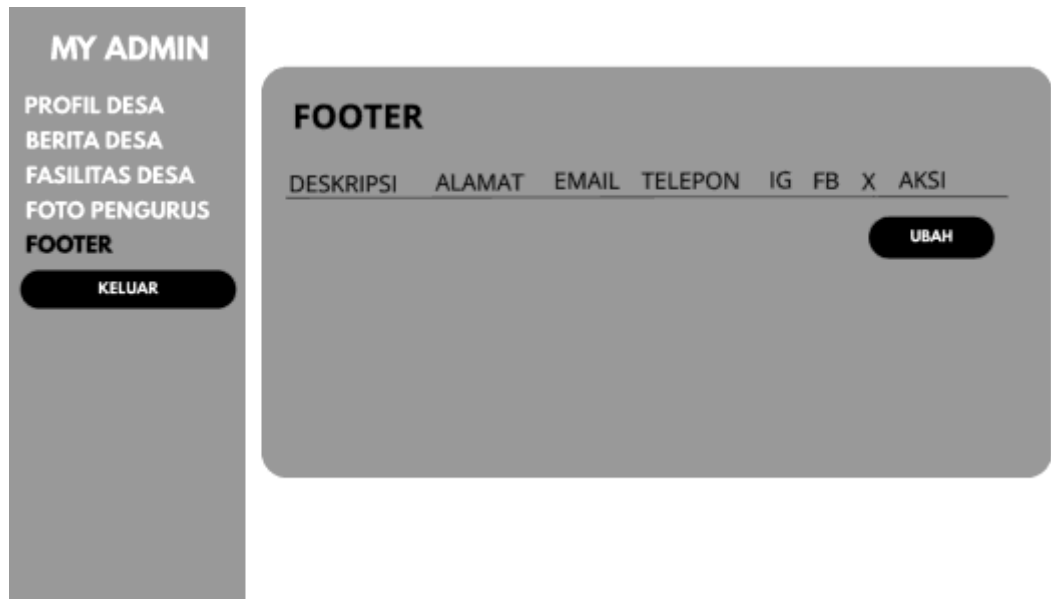


Gambar 3. 6 Tampilan Halaman Fasilitas Desa Admin

e. Tampilan Halaman Foto Pengurus Admin



Gambar 3. 7 Tampilan Halaman Foto Pengurus Admin

f. Tampilan Halaman *Footer* AdminGambar 3. 8 Tampilan Halaman *Footer* Admin

g. Tampilan Halaman Beranda Pengguna



Gambar 3. 9 Tampilan Halaman Beranda Pengguna

h. Tampilan Halaman Profil Desa Pengguna



Gambar 3. 10 Tampilan Halaman Profil Desa Pengguna

i. Tampilan Halaman Berita Desa Pengguna



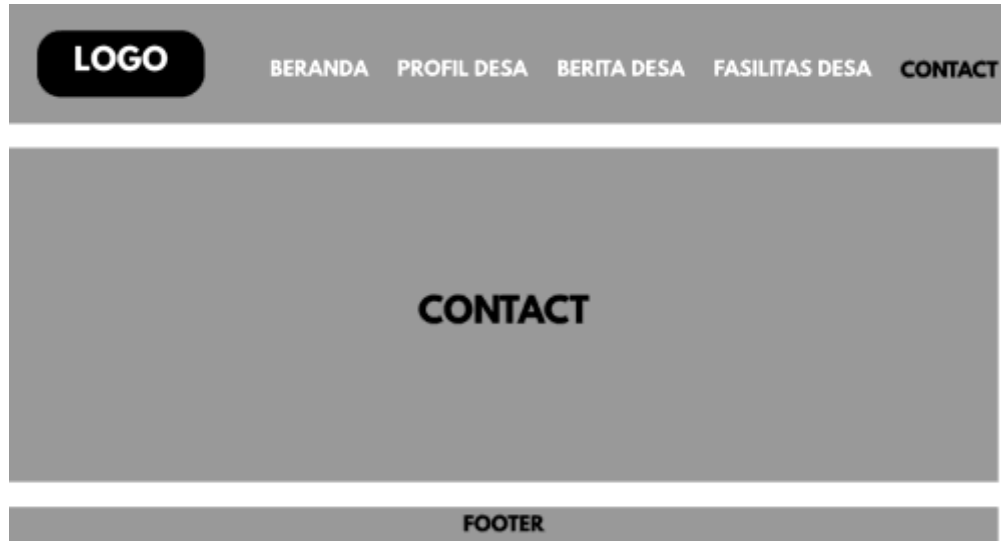
Gambar 3. 11 Tampilan Halaman Berita Desa Pengguna

j. Tampilan Halaman Fasilitas Desa Pengguna



Gambar 3. 12 Tampilan Halaman Fasilitas Desa Pengguna

k. Tampilan Halaman Contact Pengguna



Gambar 3. 13 Tampilan Halaman Contact Pengguna

1.5 Pengkodean

Pada Proses ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan dengan mengubah kebutuhan yang berbentuk konsep menjadi sebuah *Website* dengan pengkodean atau dibuat menjadi coding, setelah dilakukan pengembangan dari konsep tampilan desain dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*.

1.6 Pengujian

Pada tahap pengujian sistem, digunakan metode *blackbox* untuk menilai apakah sistem yang telah dikembangkan berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. *Blackbox Testing* merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang mana penguji mengevaluasi fungsi-fungsi sistem. Fokus utama dari pendekatan ini terletak pada pemberian *input* dan pengamatan *output* yang dihasilkan, guna memastikan sistem beroperasi sebagaimana mestinya.

Berikut adalah sistem yang akan diuji :

Tabel 3. 9 Pengujian Sistem Menggunakan *Blackbox*

NO	Komponen Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Ditampilkan	Keterangan
1	<i>Login Admin</i>	Admin dapat masuk ke dalam sistem administrator menggunakan akun yang valid.	Sistem menampilkan halaman dashboard administrator.	Belum diuji
2	Manajemen Menu Admin	Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus semua menu di sistem administrator.	Sistem memungkinkan admin melakukan operasi <i>CRUD</i> (<i>Create, Read, Update, Delete</i>) pada menu.	Belum diuji

3	Halaman Beranda (Pegguna)	Pegguna dapat melihat informasi umum desa seperti sambutan kepala desa dan profil singkat.	Sistem menampilkan informasi umum desa di halaman beranda.	Belum diuji
4	Halaman Visi Misi dan Sejarah Desa(Pegguna)	Pegguna dapat mengakses dan membaca visi, misi, dan sejarah desa.	Sistem menampilkan informasi visi, misi, dan sejarah dengan benar.	Belum diuji
5	Halaman Berita Desa(Pegguna)	Pegguna dapat melihat berita dan pengumuman desa.	Sistem menampilkan daftar berita yang dipublikasikan oleh admin.	Belum diuji
6	Halaman Fasilitas Desa(Pegguna)	Pegguna dapat melihat dan mengakses informasi mengenai fasilitas desa seperti sekolah, balai desa, dll.	Sistem menampilkan informasi fasilitas desa.	Belum diuji
7	Halaman Kontak Desa(Pegguna)	Pegguna dapat melihat alamat, nomor handphone, dan email desa.	Sistem menampilkan informasi kontak desa dengan lengkap.	Belum diuji