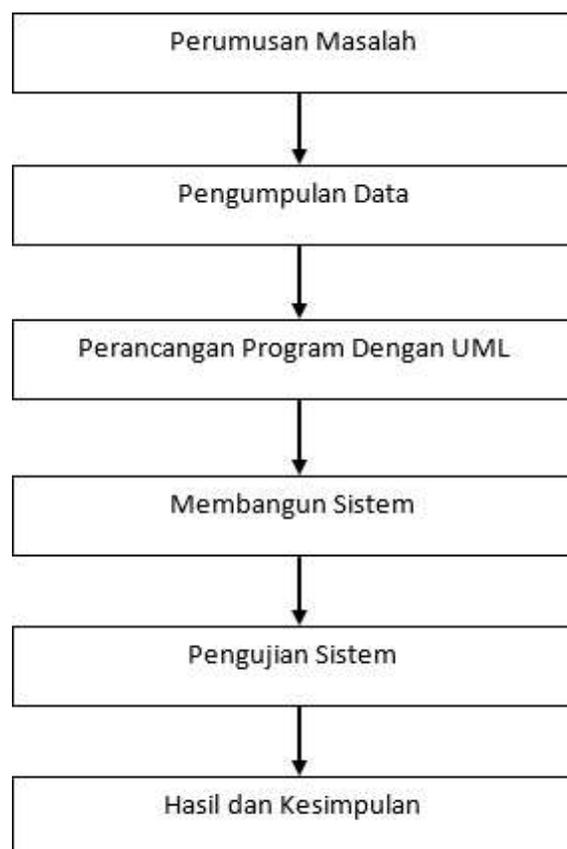


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Disain Penelitian

Dalam penelitian ini, sistem penelitian ini merupakan dasar dari pembuatan sistem komputer yang dirancang untuk membangun sistem informasi pengelolaan wisata Pulau Ranoh berbasis *website*. Berikut adalah alur desain penelitian yang akan peneliti bangun sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Desain Penelitian

Sumber: Peneliti (2023)

Alur desain penelitian pada pembuatan sistem ini adalah:

1. Perumusan Masalah

Peneliti merumuskan pertanyaan berdasarkan uraian detail permasalahan yang dihadapi di wilayah studi dan melakukan penelitian langsung di lokasi studi yaitu Pulau Ranoh.

2. Proses Pencarian Data

Peneliti mengumpulkan data dari lokasi penelitian melalui *survey*.

3. Merancang UML

Dari data yang terkumpul, peneliti merancang model UML untuk membuat sistem informasi berdasarkan website Pengelolaan Wisata Pulau Ranoh, dan peneliti Pulau Ranoh menggunakan *charts*, diagram aktivitas, Itu akan diedit dengan grafik penampang dan diagram kelas.

4. Membangun Sistem

Peneliti membuat dan menerapkan sistem informasi berdasarkan tujuan tertentu untuk memecahkan masalah tertentu di daerah penelitian.

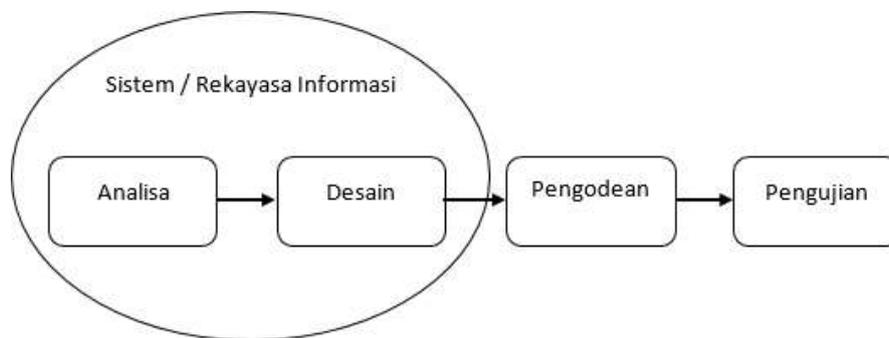
5. Pengujian Sistem

Setelah menyelesaikan proses ini, peneliti menguji sistem untuk memahami kesalahan dan kesalahan pada sistem.

6. Hasil dan Kesimpulan

Dengan memeriksa sistem informasi manajemen pariwisata berbasis web Renault, peneliti dapat mengidentifikasi temuan penelitian dan menarik kesimpulan dari penelitian empiris.

Dalam membangun sistem informasi pengelolaan wisata Pulau Ranoh berbasis *website* ini dilakukan dengan menggunakan kerangka kerja SDLC yang mencakup pendekatan air terjun, di mana model ini untuk analisis, pengembangan, dan kemudian pengkodean dan pengujian selama program atau siklus hidup, tahapan atau fase. Di bawah ini adalah gambaran dari model air terjun:



Gambar 3.2 Model *Waterfall*

Sumber: Peneliti (2023)

Langkah-langkah yang terlibat dalam mengembangkan model air terjun dari sistem SDLC adalah sebagai berikut:

1. Analisa

Peneliti akan dapat mengetahui bagaimana penerapan metode tersebut pada program yang relevan, sistem periklanan berbasis web Wisata Pulau Ranoh, mengetahui hasil proses, dan mengatasi kendala selama perancangan website untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Desain

Peneliti mempelajari interaksi antara pengguna dengan sistem dan menjelaskan struktur model sistem dengan menggunakan diagram sistem,

3.3 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah analisis yang mempertimbangkan kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*). Di bawah ini adalah analisis SWOT dari proses konstruksi:

Tabel 3.1 Analisa SWOT

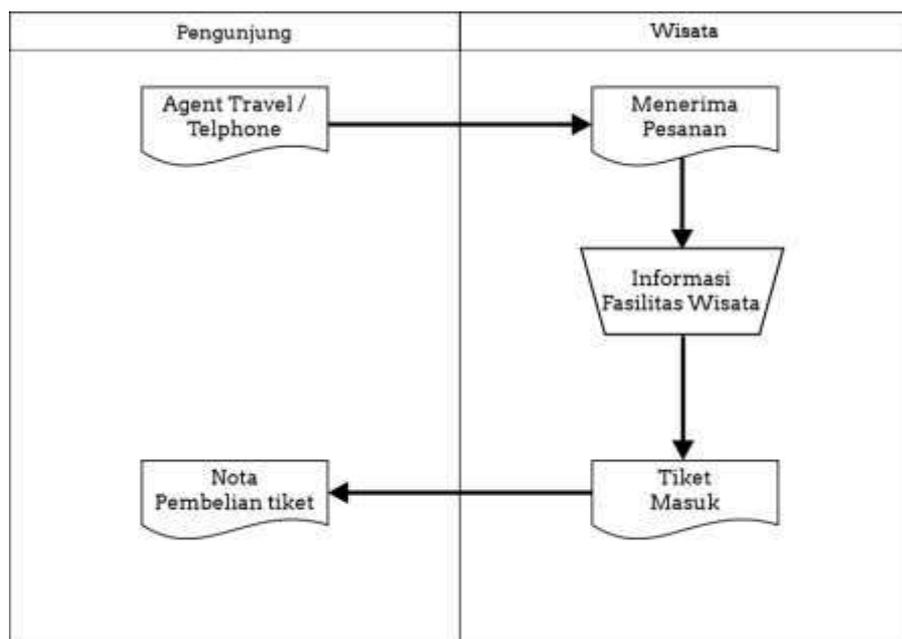
	<i>Strenght</i>	<i>Weakness</i>
	Pulau Ranoh merupakan salah satu destinasi wisata pantai yang diminati.	Belum ada sistem pengelolaan operasional wisata guna meningkatkan pengunjung.
<i>Opputurnity</i>	Strategi S-O	Strategi W-O
Menjadi salah satu tempat wisata berbasis digital dengan menerapkan sistem informasi pengolahan yang baik	Membangun sistem informasi pengolahan wisata pulau Ranoh dengan biaya yang cukup murah dan pemeliharaan sistem yang tidak mahal	Membangun sistem informasi pengolahan data wisata pulau Ranoh agar lebih efisien dan efektif dalam proses pengolahan data
<i>Threat</i>	Strategi S-T	Strategi W-T
Banyak tempat wisata pantai lainnya di daerah pulau tersebut yang sudah memiliki	Membuat sebuah sistem informasi yang <i>friendly</i> dan menyediakan informasi di <i>website</i> yang	Membangun sistem informasi pengolahan data wisata pulau Ranoh yang dapat di akses

wisatawan yang bagus serta sistem yang baik	dibangun mengenai seluruh fasilitas Pulau Ranoh.	dimana saja, akan tetapi tetap memiliki tingkat kelemahan.
---	--	--

3.4 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Saat ini para pengunjung atau calon wisatawan untuk memesan paket wisata yang ada dengan cara menelpon bagian administrasi untuk melakukan pesanan dan ada juga yang melalui agen travel yang sudah bekerja sama.

3.5 Alirasn Sistem Informasi yang Sedang Berjalan



Gambar 3.4 Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan

3.6 Permasalahan yang Sedang Dihadapi

1. Dalam proses pemesanan calon wisata masih melalui manual yaitu dengan cara mengirim pesan ke WA atau ke agnet *travel* dan dicatat kedalam buku administrasi.

2. Data dalam buku mengemudi mudah hilang dan mudah dimanipulasi.
3. Banyak menggunakan media kertas sebagai pencatatan administrasi.

3.7 Usulan Sistem Informasi

Dalam ditemukannya masalah transaksi pemesanan dan operasional yang membuat wisatawan dan karyawan Pulau Ranoh harus berhati-hati dalam pemesanan sistem. Maka dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis *web* untuk memudahkan dalam kegiatan pemesanan tersebut.