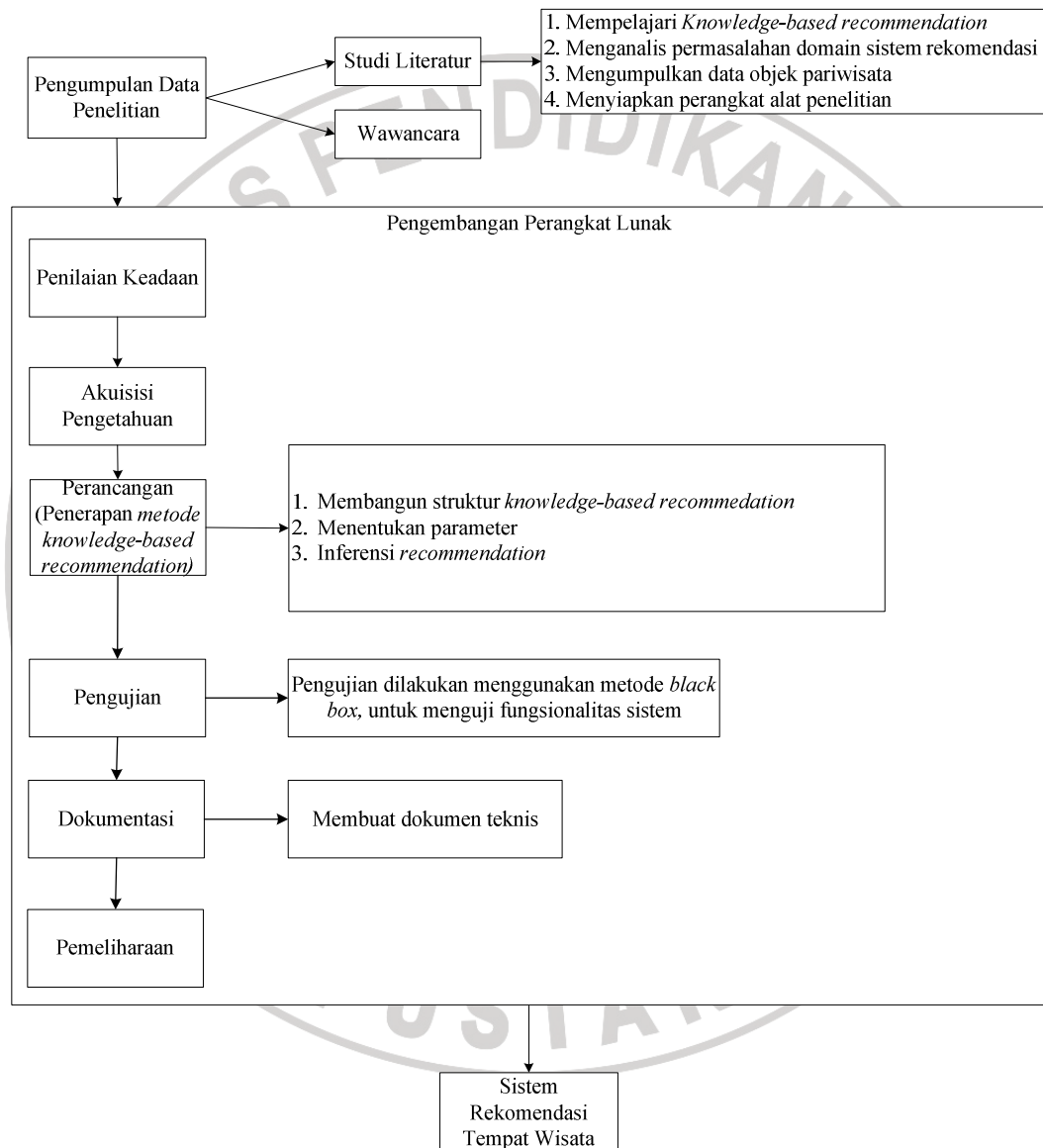


## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Desain Penelitian



Gambar 3.1 Desain Penelitian

## 3.2 Alat dan Bahan Penelitian

### 3.2.1 Alat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa perangkat keras dan perangkat lunak, diantaranya yaitu:

1. Perangkat keras
  - a. Processor Core 2™ duo 2,0 GHz
  - b. RAM 2 GB
  - c. VGA Onboard Intel® 965 Express Chipset Family 384Mb
  - d. Harddisk 200 GB
2. Perangkat lunak
  - a. XAMPP (PhpMyadmin, Apache, Mysql) 1.6.4
  - b. *Text editor* (Adobe Dreamweaver CS4)
  - c. *Web browser* (Google Chrome, Mozilla firefox)
3. Sistem Operasi

Sistem operasi yang digunakan adalah Microsoft Windows 7 Ultimate 32-bit.

### 3.2.2 Bahan Penelitian

Data yang menjadi *input* sistem adalah kondisi / fakta yang dialami *user*. *User* terlebih dahulu mendaftarkan diri dengan mengisi data pribadi, selanjutnya *user* akan mendapatkan hak akses memasuki sistem kemudian diberikan beberapa pertanyaan oleh sistem, lalu *user* mengisinya

sesuai dengan kondisi / fakta yang dialami. Sedangkan output dari sistem adalah kesimpulan rekomendasi tempat wisata di kota Bandung sesuai karakteristik yang diinputkan oleh *user*.

### **3.2. Metode Penelitian**

Seperti yang telah digambarkan pada desain penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak adalah sebagai berikut:

#### **3.3.1 Metode Pengumpulan Data**

##### **1. Studi Literatur**

Yaitu dengan melakukan studi mengenai sistem pakar, metode *Knowledge-based Recommendation, tools* yang akan digunakan, dan tempat wisata di Kota Bandung melalui literatur-literatur seperti buku, jurnal, dan sumber ilmiah lain seperti halaman web, artikel, dan dokumen teks yang berhubungan.

##### **2. Wawancara**

Yaitu dengan melakukan wawancara kepada pakar pariwisata di PT.TAMA PUTERA WISATA, kepada sdr.Reza Novaldy untuk memperoleh data dan informasi serta pengetahuan yang diperlukan untuk penelitian dan pembangunan perangkat lunak.

### 3.3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan sistem pakar (*Expert System Development Life Cycle*) merupakan konsep dasar dalam perancangan dan pengembangan sistem pakar.

Tahapan-tahapan dari ESDLC adalah:

1. Penilaian Keadaan
  - a. Mengidentifikasi masalah.
  - b. Mendefinisikan tujuan umum dan ruang lingkup sistem.
  - c. Memvalidasi kesesuaian sistem pakar dengan masalah.
2. Akuisisi Pengetahuan
  - a. Menentukan sumber pengetahuan.
  - b. Mendapatkan pengetahuan yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.
  - c. Mempelajari, menambah, dan mengatur pengetahuan.
3. Perancangan
  - a. Mendefinisikan struktur sistem, pengaturan sistem, dan metode yang akan digunakan untuk pengambilan kesimpulan.
  - b. Memilih bahasa pemrograman yang digunakan.
  - c. Membangun konsep rancangan sistem.
4. Pengujian
  - a. Melakukan pengujian sistem yang telah dibangun.
  - b. Memodifikasi pengetahuan sistem.

5. Dokumentasi

- a. Membuat diagram dan *user dictionary* dalam sebuah dokumen teknis sebagai panduan bagi *user*.

6. Pemeliharaan

- a. Memelihara sistem.
- b. Memperbaharui pengetahuan sistem.

