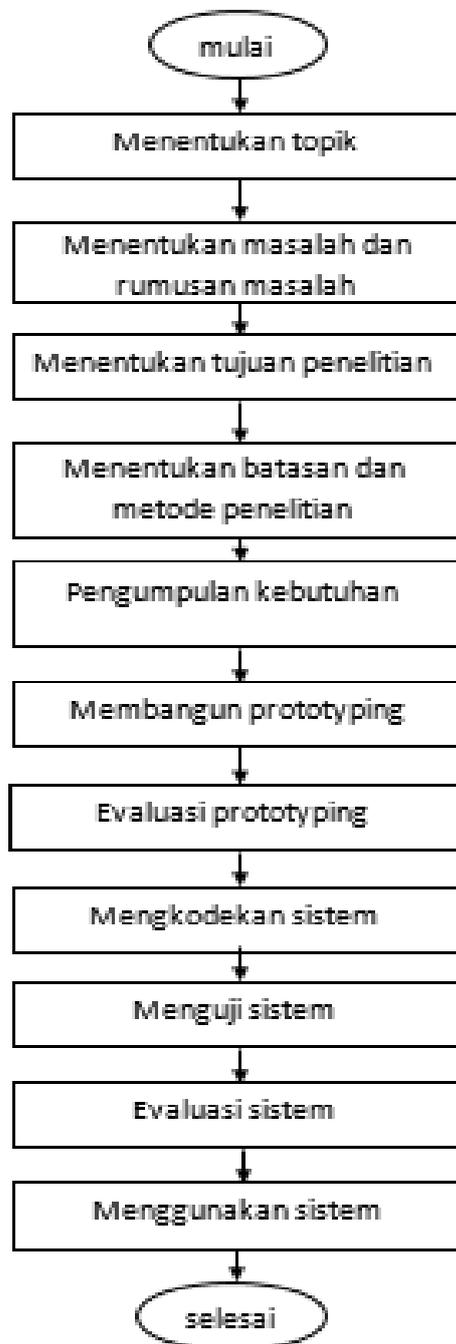


BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian



Gambar 3. 1. Rancangan Penelitian

3.1.1 Menentukan Topik

Tahapan ini merupakan tahapan awal dimulainya penulis untuk melakukan penelitian. Pada tahapan ini penulis berupaya menggali informasi dari berbagai sumber seperti jurnal, artikel, dan akademisi untuk menemukan suatu topik masalah yang aktual, praktis dan sesuai dengan kompetensi penulis guna dilakukannya penelitian untuk memecahkan masalah tersebut.

3.1.2 Menentukan Masalah Dan Rumusan Masalah

Setelah menemukan topik penelitian, penulis mulai menentukan masalah apa yang ada pada topik penelitian lalu kemudian membuat rumusan masalah penelitian. Pada topik penelitian ini, ditemukan sebuah masalah bahwa banyak umat islam pada umumnya, tidak mengetahui tentang ilmu tauhid, maka dari masalah tersebut di carilah solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. rumusan masalah adalah pertanyaan yang timbul dari sebuah penelitian tertentu.

3.1.3 Menentukan Tujuan Penelitian

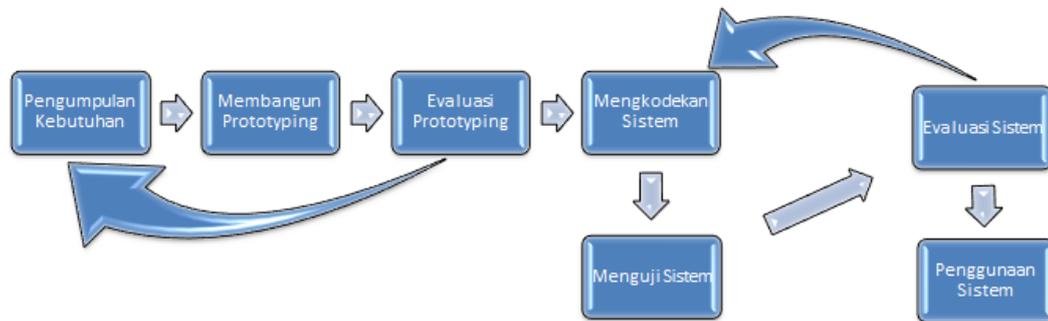
Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menyatakan adanya sebuah hasil dari penelitian tertentu, sesuatu yang akan didapat setelah penelitian selesai, baik untuk penulis atau bagi lembaga terkait.

3.1.4 Menentukan Batasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atau upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar sehingga penelitian itu lebih bisa fokus untuk dilakukan.

3.2 Metodologi penelitian

Metodologi penelitian adalah gambaran langkah-langkah yang ditempuh dalam menjalankan penelitian, metode penelitian yang digunakan adalah metode *Prototype*



Gambar 3. 2. Metode Prototype

https://sites.google.com/a/student.unsika.ac.id/metode_penelitian_redisuhendri113/tugas-1-1-5-metode-rpl/prototyping-model

Metode prototype adalah sebuah metode pengembangan sistem atau software yang relatif mudah dan tidak banyak memakan biaya seperti metode-metode yang lain. Perbedaan antara metode prototype dengan metode tradisional adalah developer dan user dapat memantau jalannya proses sebuah pengembangan aplikasi maupun software. Ada beberapa tujuh tahapan dalam metode prototype sebagai berikut:

3.2.1 Pengumpulan kebutuhan

Developer dan user bekerjasama mengenai semua kebutuhan pada sistem yang akan dibuat. Pada pembuatan kitab *Tsamrotul Yani'ah* ini, bahan yang perlu dipersiapkan adalah data kitab *Tsamrotul Yani'ah*.

3.2.2 Membangun prototyping

Pada tahap ini developer akan merancang aplikasi secara garis besar yang nanti akan disajikan pada user untuk dinilai apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai yang user butuhkan.

3.2.3 Evaluasi prototyping

User melakukan penilaian terhadap prototype yang dibuat oleh developer, apakah prototype yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan user.

3.2.4 Mengkodekan sistem

Pada tahap ini developer melakukan pengkodean sistem terhadap rancangan prototype yang sudah disetujui antara user dan developer.

3.2.5 Menguji sistem

Setelah semua rancangan dibuat dan menjadi sebuah aplikasi yang utuh, aplikasi yang dibuat harus melalui pengujian terlebih dahulu. Pengujian bias dilakukan dengan menggunakan White Box, Black Box dan lain-lain.

3.2.6 Evaluasi sistem

User melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang sudah dibuat, apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Jika sesuai maka langkah 3.2.7 dilakukan, jika tidak sesuai maka akan mengulangi langkah 3.2.4 dan 3.2.5.

3.2.7 Penggunaan sistem

Aplikasi yang sudah dibuat dan diuji siap untuk digunakan oleh user.

