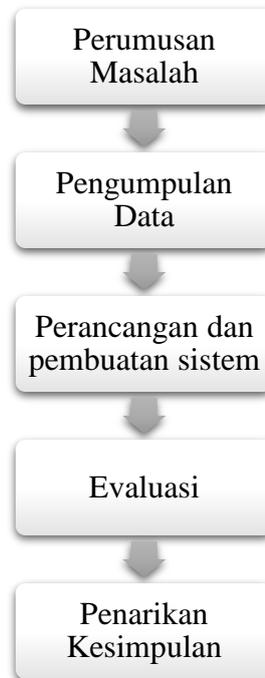


BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah bagian utama dari seluruh proses penelitian. Dimulai dengan identifikasi masalah, lalu pengumpulan data, lanjut pada tahap perancangan dan pembuatan sistem sehingga mendapatkan evaluasi, dan terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Kerangka pemikiran yang digunakan pada penelitian ini seperti pada ilustrasi grafik dibawah.



Gambar 1 Metode Penelitian

3.1.1. Perumusan Masalah

Perumusan bertujuan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan yang ada, dilakukan dengan cara observasi lingkungan dan kajian pustaka agar mendapat gambaran umum mengenai masalah yang diteliti.

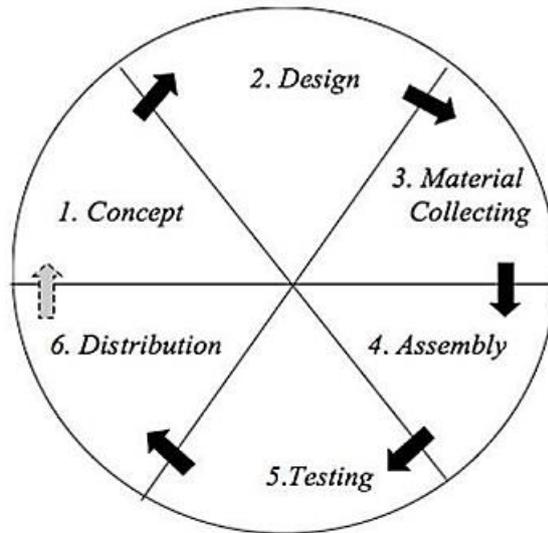
1. Observasi lingkungan : observasi dilakukan menggunakan panca indera agar mendapatkan data-data informasi berupa angka, teks, gambar, dan lain-lain sebagai bukti konkret dan selanjutnya dapat dianalisis.
2. Kajian Pustaka : Kajian pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mengkaji referensi dalam menunjang penguatan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian seperti informasi/berita pada laman resmi Bank Indonesia dan jurnal penelitian yang berkaitan dengan permasalahan untuk mendukung penelitian yang dilakukan.

2.1.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data ialah kegiatan untuk mendapatkan data di lapangan yang digunakan dalam rangka mencapai tujuan penelitian dan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Perumusan masalah yang telah di analisis pada tahap sebelumnya akan mendapatkan validitas dengan data-data yang didapatkan.

2.1.3. Perancangan dan Pembuatan Sistem

Penelitian ini menggunakan tahap pengembangan sistem dengan metode MDLC (*Multimedia Life Cycle*). Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept*(pengonsepan), *design*(perancangan), *material collecting*(pengumpulan bahan), *assembly*(pembuatan), *testing*(pengujian), *distribution*(pendistribusian) [15].



Gambar 2 *Multimedia Development Life Cycle* [15]

1. Konsep (*Concept*) : Tahap konsep (*concept*) dilakukan untuk menganalisa penentuan maksud pengembangan produk, mendefinisikan tujuan, dan sasaran sistem dengan cara observasi lingkungan, kajian pustaka, hingga pengisian kuesioner.
2. Perancangan (*Design*) : Tahap perancangan (*design*) berisi pembuatan spesifikasi arsitektur program yang akan dibuat, *interface*, struktur navigasi, dan elemen-elemen pendukung lainnya.
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*) : Sebelum masuk pada tahap pembuatan (*assembly*), pada tahap ini bahan-bahan yang akan digunakan seperti teks, gambar, materi sejarah tokoh pahlawan dan informasi tentang tari tradisional, pemandangan Indonesia, dan floral Indonesia dikumpulkan.
4. Pembuatan (*Assembly*) : Implementasi dari bahan-bahan yang telah melewati proses pengumpulan digabungkan menjadi satu dan diintegrasikan.
5. Pengujian (*Testing*) : Pengujian menggunakan System Usability Scale untuk uji kelayakan program agar dapat dipastikan siap untuk digunakan oleh *user*.

6. Distribusi (*Distribution*) : Setelah seluruh rangkaian perancangan dan pengembangan sistem dilakukan dan dinyatakan layak untuk disebarluaskan, selanjutnya aplikasi diproses dalam pembuatan aplikasi berbentuk apk dan siap didistribusikan kepada masyarakat.

2.1.4. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat kelebihan yang dapat dipertahankan dan kekurangan yang harus ditingkatkan lagi dari penelitian yang dibuat. Tahap ini merupakan tahap evaluasi dari tujuan penelitian dan akan dibahas lebih lanjut pada bab selanjutnya.

2.1.5. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan digunakan untuk memberikan informasi kepada pembaca agar dapat mengetahui hasil akhir secara cepat dari penelitian yang dilakukan.