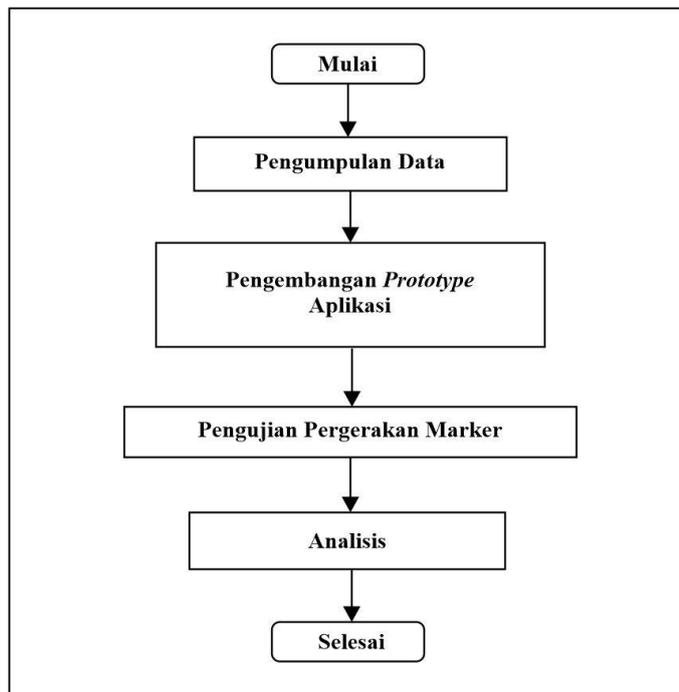


BAB III

METODOLOGI

3.1 Bagan Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini, dimulai dengan pengumpulan data, pengembangan *prototype* aplikasi dan analisis. Diagram alur penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Pemecahan Masalah

Tahap selanjutnya menganalisa dari data-data yang telah dikumpulkan, kemudian menentukan tentang apa yang harus dikerjakan oleh sistem serta karakter dan spesifikasi yang harus dimiliki oleh sistem.

3.2.2 Pembuatan *Prototype* Aplikasi

Aplikasi dalam penelitian ini dibuat untuk membantu proses analisis, oleh karena itu pengembangan aplikasi tidak dilakukan secara rinci tetapi hanya fungsi utama dari *augmented reality*. Berikut tahapan proses pengembangannya:

1. *Design*

Design atau perancangan adalah tahapan yang menjelaskan berbagai alur proses pada pengembangan *prototype aplikasi* yang akan dibuat. Pemodelan tersebut di deskripsikan dengan menggunakan *flowchart*, struktur navigasi dan *storyboard*.

2. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain, gambar 3D, dan objek yang akan dijadikan penelitian.

3. *Assembly*

Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*, bagan alir (*flowchart*).

3.3 Pengujian Pergerakan *Marker*

Pengujian ini berfokus pada pengujian pergerakan *marker* terhadap stabilitas objek 3D pada *augmented reality* untuk mendapatkan hasil dan data yang akan dilakukan analisis terhadap hasil tersebut.

3.4 Hasil Penelitian

Hasil dari beberapa proses mulai dari pengumpulan data, analisis masalah, pengembangan *prototype aplikasi* sampai pengujian dan mendapatkan hasil, kemudian dikelompokkan hingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan keseluruhan rangkaian metode peneliti.