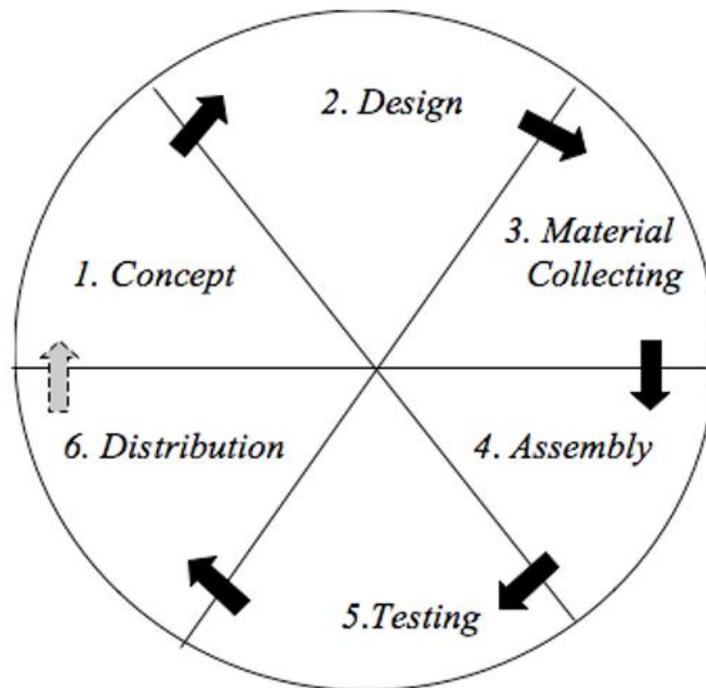


## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Luther-Sutopo, yaitu metode pengembangan multimedia yang dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu Konsep (Concept), Perancangan (Design), Pengumpulan Bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengujian (Testing), dan Pendistribusian (Distribution) Seperti yang digambarkan pada gambar berikut :



Gambar 3. 1 Diagram Tahapan Metodologi Penelitian

### **3.2. Konsep**

Tahap pengonsepan ini peneliti menentukan konsep, tujuan, target pengguna, dan lain lain.

### **3.3. Perancangan**

Tahap perancangan dijelaskan tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, dan tampilan. Tahap yang dilakukan yaitu membuat perancangan desain antarmuka aplikasi.

### **3.4. Pengumpulan Bahan**

Tahap pengumpulan bahan yang digunakan adalah Studi Literatur dan Observasi (Pengamatan Lapangan).

### **3.5. Pembuatan**

Tahap pembuatan merupakan tahapan Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, flowchart, atau struktur navigasi. Tahap pembuatan seluruh objek berdasarkan konsep yang akan segera dirancang dan diimplementasikan adalah bagian dari tahapan penelitian multimedia.

### **3.6. Pengujian**

Setelah sistem informasi dibuat akan dilanjutkan dengan pengujian aplikasi menggunakan cara *black box*. Metode tes ini di desain berlaku untuk semua tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, pengujian fungsional, sistem, penerimaan. Metode ini bagus dan sering digunakan lebih dulu pada pengujian perangkat lunak apapun (Kumar, Singh, & Dwivedi, 2015) untuk melihat apakah sistem berjalan dengan baik atau tidak.

Selanjutnya setelah game selesai dibuat, tahap berikutnya adalah distribusi. Tahapan distribusi adalah tahapan untuk membuat master file. Master file didistribusikan kepada user dengan dokumentasi produk dan user manual (Binanto, 2010). Tahap distribusi adalah tahapan untuk memberikan akses kepada pengguna untuk memakai game yang telah dibuat. Pada tahap distribusi juga dilakukan pemasaran terhadap aplikasi yang telah dibuat.

