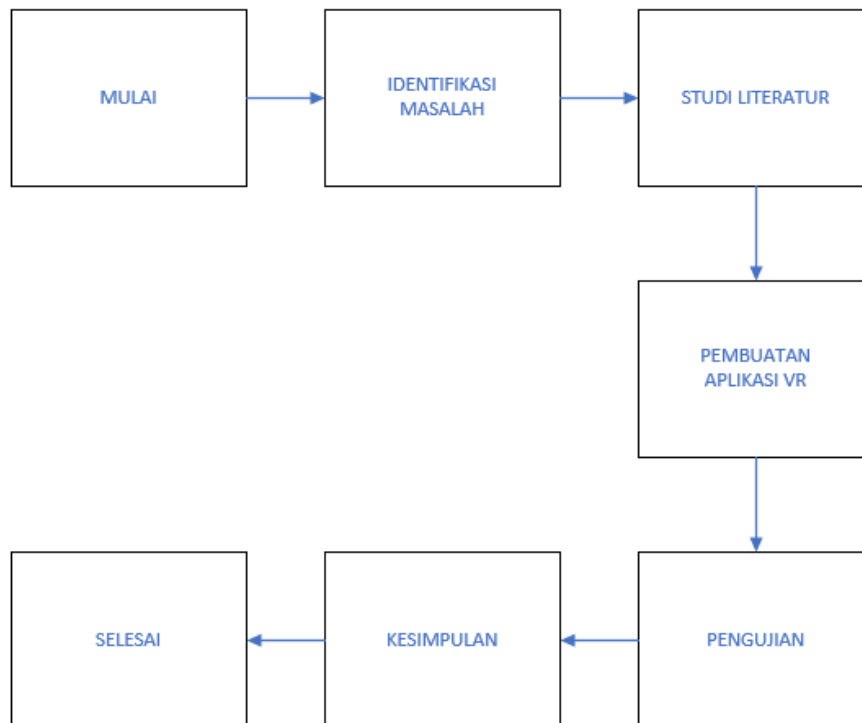


## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Pada bab ini membahas tentang metode dan tahapan serta proses penelitian yang akan di laksanakan, Adapun tahapan dan metode yang digunakan dalam proses penelitian yaitu identifikasi atau rumusan masalah, studi literatur, pembuatan aplikasi Archophobia, pengujian, dan penarikan kesimpulan.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

### **3.1.1 Identifikasi Masalah**

Pada tahap identifikasi masalah dilakukan penetapan objek pada penelitian yang akan di lakukan, menentukan atau memilih orang yang memiliki Acrophobia sebagai objek yang dapat menghasilkan sebuah produk multimedia yang dapat mengatasi masalah orang yang menderita Acrophobia dapat mengurangi penyakitnya tersebut

### **3.1.2 Studi Literatur**

Setelah mengidentifikasi masalah dilakukan Studi Literatur, pada tahap ini mengumpulkan referensi, data terkait masalah yang sudah di tentukan dan mencari cara untuk menyelesaikan masalah tersebut.

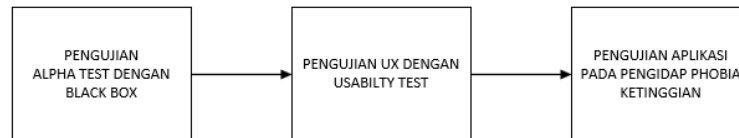
### **3.1.3 Pembuatan Aplikasi Virtual Reality**

Pada tahap ini pembuatan aplikasi untuk Virtual Reality harus memiliki konsep yang sesuai dengan masalah yang telah di tentukan. Konsep pembuatan video menggunakan konsep *Point Over View (POV)*, dimana pengguna nanti dapat merasakan suasana yg sama dengan yang aktor/pelaku dalam video tersebut. Kemudia di rubah atau di rubah kedalam rekayasa 3D.

### **3.1.4 Evaluasi Penelitian**

Pada tahap ini, pengujian dilakukan agar mengetahui capaian penelitian dan kekurangan dari penelitian, dengan cara mulai dari pengujian menggunakan metode Black Box Alpha test, kemudian pengujian prototype dan aplikasi menggunakan metode User Experience Usability Test dan terakhir pengujian aplikasi terhadap pengidap phobia ketinggian. Pengujian ini berguna untuk

memastikan apasaja yang diperlukan pada aplikasi sudah terpenuhi dan juga memastikan metode exposure based therapy yang di terapkan pada aplikasi sudah tepat



Gambar 3.2 Alur Pengujian

### 3.1.5 Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, maka perlu ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang di lakukan. Kesimpulan yang ditarik meliputi tahapan-tahapan yang telah di lakukan pada penelitian, selain itu hasil dari aplikasi perlu ditarik kesimpulan tentang bagaimana aplikasi itu berkerja, ketepatan pengguna, dan juga kekurangan lainnya yang harus diperbaiki dari penelitian tersebut

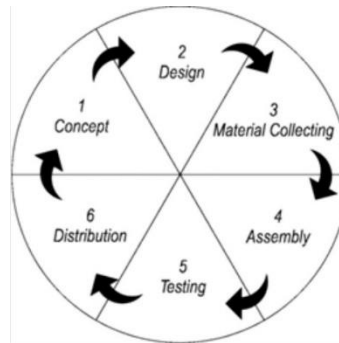
## 3.2 Metode Penelitian

### 3.2.1 Metode pengambilan data

Pada tahap ini dilakukukan pengumpulan data dari studi literatur, Dimana metode ini dilakukan pengumpulan data dari referensi buku, dokumen, internet dan sumber data yang lain. Tahap ini mempelajari konsep dan materi-materi yang di butuhkan untuk perancangan dan implementasi yang berkaitan dengan penelitian ini.

### 3.2.2 Metode Pengembangan MDLC

Pada tahap ini penelitian menerapkan metode penelitian pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Berikut tahapan dari metode pengembangan MDLC :



Gambar 3. 3 Metode MDLC

#### a. Konsep (Concept)

Tahap ini dimulai dengan menentukan objek dari penelitian ini, kemudian mencari kebutuhan data seperti melakukan wawancara, atau referensi terkait penelitian, dan penentuan level ketinggian yaitu rendah, sedang, tinggi, yang nantinya akan di implementasikan pada penelitian ini.

#### b. Perancangan (Design)

Perancangan yaitu spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur objek, dan kebutuhan material proyek, seperti perancangan struktur navigasi, perancangan diagram transisi, perancangan tampilan dan lain-lain.

c. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti denah, pengambilan foto, pengumpulan audio dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

d. Pembuatan (Assembly)

Pembuatan merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan didasarkan pada storyboard, flowchart dan diagram-diagram yang berasal dari tahap design.

e. Pengujian (Testing)

Tahap pengujian dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan.

f. Distribusi (Distribution)

Distribusi merupakan tahap dimana aplikasi multimedia ini akan digandakan dengan menggunakan build application atau media penyimpanan lainnya.

