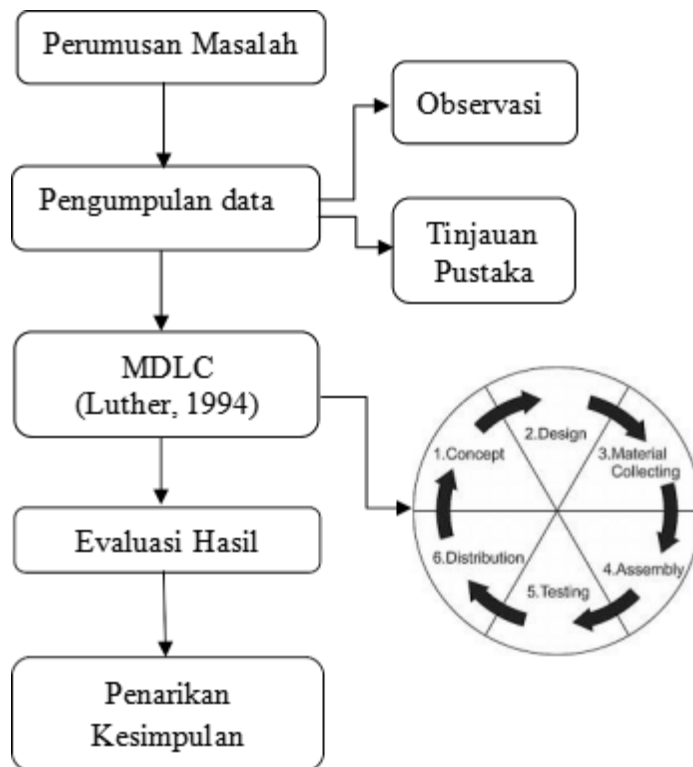


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian

Metode penelitian *virtual tour* 360 terdiri dari beberapa tahapan yang dimulai dari tahap perumusan masalah, pengumpulan data, perancangan serta pengembangan produk multimedia, evaluasi hasil dan penarikan kesimpulan. Lebih jelasnya pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian Virtual Tour 360 ini ada beberapa tahapan diantaranya perumusan masalah, pengumpulan data,

pemecahan masalah, perancangan serta pengembangan produk multimedia, evaluasi hasil, penarikan kesimpulan dan untuk rincian dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perumusan Masalah yang dilakukan dengan cara observasi dan tinjauan pustaka.
2. Pengumpulan Data dilakukan dengan cara observasi yang dilakukan merupakan analisis permasalahan lingkungan sekitar, selanjutnya analisis aplikasi yang sudah ada untuk dianalisis kelebihan serta kekurangan sehingga dapat menjadi solusi pembuatan aplikasi yang baru. Serta tinjauan pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari referensi lain seperti pada survey paper, jurnal penelitian yang berkaitan dengan permasalahan untuk mendukung penelitian yang dilakukan.
3. Perancangan serta pengembangan produk multimedia menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang digunakan adalah versi Luther, 1994. Untuk membuat suatu produk multimedia dengan menggunakan metode ini harus melalui enam tahapan yang dilakukan secara berurutan. Berikut enam tahapan metode Luther (1994):
 - a. Concept atau pengonsepan adalah tahap untuk menentukan tujuan dibuatnya Virtual Tour 360. Sasaran yang dituju dalam aplikasi ini adalah wisatawan yang ingin berkunjung atau masyarakat umum yang belum mengenal objek wisata Curug Cimanintin.
 - b. Design atau perancangan adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur video, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk pembuatan aplikasi virtual tour. Spesifikasi dibuat serinci mungkin

sehingga tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan virtual tour pada tahap awal masih akan sering mengalami perubahan bahan atau pengurangan bagian video, ataupun yang lainnya. Tahap ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan objek multimedia dan tautan ke scene lain dan flowchart atau bagan alir untuk menggambarkan aliran dari satu scene ke scene yang lain.

- c. Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain, video, foto, informasi lokasi, dan objek yang akan dijadikan penelitian yang diperoleh melalui peliputan di lapangan.
- d. Assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design seperti storyboard, flowchart, dan struktur navigasi.
- e. Testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap assembly atau pembuatan dengan menjalankan aplikasi program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut alpha test (pengujian alpha) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir untuk mendapatkan feedback.

- f. Distribution pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan, jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi pada aplikasi akan dilakukan. Tahap ini juga disebut tahap evaluasi untuk mengembangkan produk yang sudah jadi supaya menjadi produk yang lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.
4. Metode Wawancara dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa wawancara untuk mendukung data angket lebih efektif. Teknik ini digunakan untuk mengkaji data yang didapatkan setelah mengadakan observasi lapangan. Teknik wawancara ini dilakukan pada responden yaitu Pengelola dan Pengunjung Curug Cimanintin di Salopa Kabupaten Tasikmalaya.
5. Evaluasi Hasil merupakan tahapan evaluasi dari tujuan pembuatan serta pengembangan virtual tour 360 objek wisata Curug Cimanintin yang telah dibuat, tahap ini akan dibahas lebih rinci pada bab IV.
6. Penarikan Kesimpulan merupakan tahapan penarikan kesimpulan dari pembuatan serta pengembangan virtual tour 360 objek wisata Curug Cimanintin yang telah dibuat, tahap ini akan dibahas lebih rinci pada bab V.