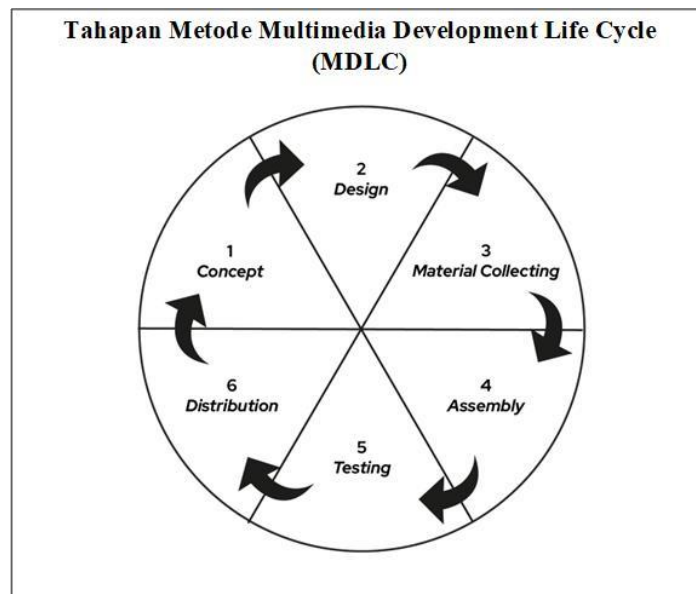


## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian seperti gambar 3.1 yaitu dimulai dari proses *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, hingga *distribution*.



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian  
Sumber : (Cahyaningsih, 2020)

Tahapan penelitian metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) adalah sebagai berikut :

##### 3.1.1. Concept

Tahapan pertama pada metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yaitu *concept*. Tahap pengonsepan (*Concept*) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan kepada siapa multimedia di tujukan (*audiens*

*identification*). Dalam penelitian ini tujuan dibuatnya aplikasi sebagai media pemasaran yang interaktif.

### **3.1.2. Design**

Tahapan kedua yaitu *design*. Perancangan (*design*) adalah tahap pembuatan spesifikasi meliputi arsitektur aplikasi, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Pada tahap ini, aplikasi akan didesain menggunakan *use case* diagram.

### **3.1.3. Material Collection**

Tahapan ketiga yaitu *material collection*. Pengumpulan materi (*material collection*) adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain seperti foto atau gambar, audio, dan lain-lain yang diperlukan pada tahap berikutnya.

### **3.1.4. Assembly**

Tahapan keempat yaitu *assembly*. *assembly* adalah tahap pembuatan aplikasi. Pada tahap ini semua material yang telah dikumpulkan kemudian diterapkan sesuai dengan struktur navigasi yang berasal dari tahap *design* dengan menggunakan aplikasi *Unity* dan bahasa pemrograman *C#*.

### **3.1.5. Testing**

Tahapan kelima yaitu *testing*. *Testing* adalah tahap pengujian aplikasi. Tahap ini memiliki 2 pengujian yaitu *alpha test* dan *beta test*.

*Alpha test* merupakan fase awal pengujian suatu perangkat lunak yang dilakukan oleh pengembang di lingkungan pengembangan sebelum perangkat lunak tersebut diberikan kepada tim pengujian independen. Tujuan dari *alpha*

*test* adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam perangkat lunak sebelum mencapai tahap uji coba beta.

Sedangkan *beta test* merupakan pengujian langsung pada lingkungan nyata melalui penyebaran kuesioner yang telah dihitung untuk menarik kesimpulan mengenai evaluasi terhadap aplikasi yang dibuat.

*Alpha test* menggunakan metode *black box*, sedangkan *beta test* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

### **3.1.6. Distribution**

Tahapan terakhir pada metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yaitu *distribution*. Pada tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan, kemudian didistribusikan kepada pengguna.

## **3.2. Profil Pengguna**

Aplikasi ARFurniture dirancang untuk berbagai kelompok pengguna yang berinteraksi dengan teknologi Augmented Reality untuk pengalaman belanja furniture yang lebih baik.

Karakteristik pengguna sebagai berikut :

1. Umur: Pengguna berkisar antara 25 hingga 60 tahun.
2. Teknologi: Pengguna memiliki pemahaman dasar hingga menengah tentang penggunaan smartphone dan aplikasi berbasis AR.
3. Pengalaman Belanja: Sebagian besar pengguna pernah mengalami belanja furniture secara online dan offline.

4. Lokasi: Pengguna tersebar di berbagai wilayah, dengan konsentrasi di daerah perkotaan.

### **3.3. Evaluasi Penelitian**

Evaluasi adalah memeriksa kesesuaian penelitian dengan tujuan penelitian. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah hasil rancangan dengan proses uji coba sesuai dengan permintaan.

### **3.4. Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan adalah tahapan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, apakah telah sesuai dengan apa yang direncanakan atau tidak sehingga bisa menjadi subjek penelitian lebih lanjut.