

## BAB III

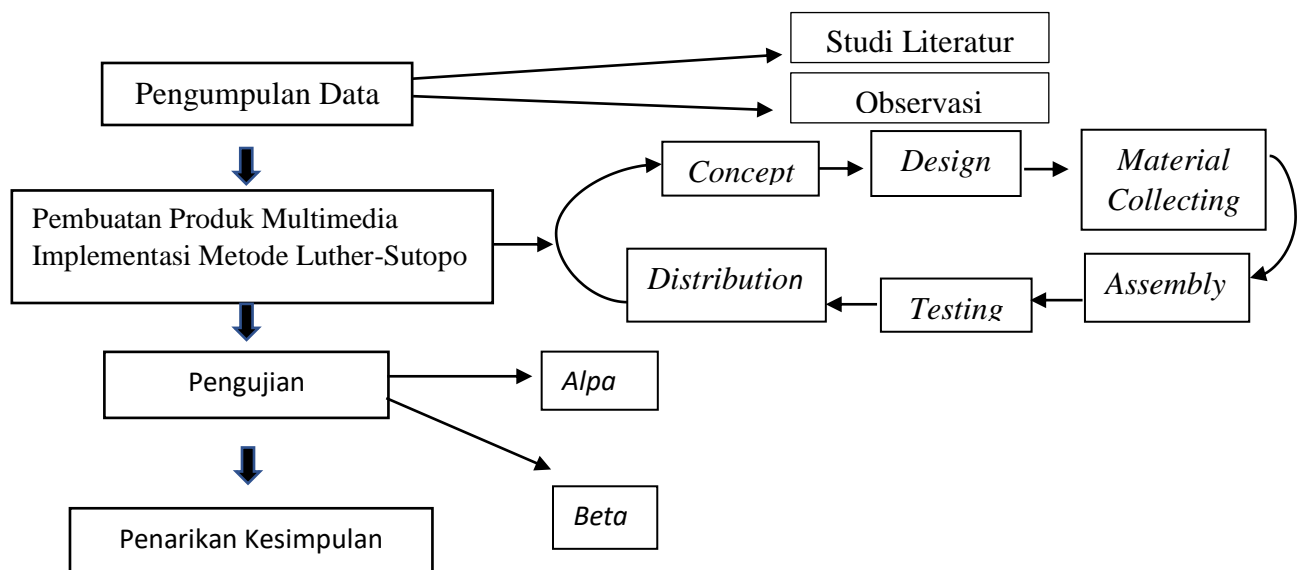
### METODOLOGI

#### 3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian berisikan tentang aplikasi katalog *Nail art*. Aplikasi ini yang bertujuan untuk memudahkan pelanggan dalam memilih layanan jasa *Nail art* serta meningkatkan layanan jasa guna untuk dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi pelanggan dengan menggabungkan *Augmented Reality* dan *Speech Recognition* berbasis marker pada platform android.

#### 3.2 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yaitu kesatuan metode untuk memecahkan masalah secara logis dan sistematis serta dukungan dari data-data yang valid (Rahman, Hidayat, and Shofa 2020). Alur yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kerangka penelitian yang dapat dilihat pada gambar 3.1:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan data dan bahan yang mendukung dan digunakan dalam penelitian. Pada pengumpulan data ini menggunakan beberapa cara sehingga akan didapatkan hasil yang lebih tepat kepada hal yang dibutuhkan oleh penelitian ini. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur

Studi literatur adalah cara pengumpulan data dengan memanfaatkan media dan sumber yang ada, seperti buku, jurnal, internet, dengan tujuan untuk menciptakan hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan.

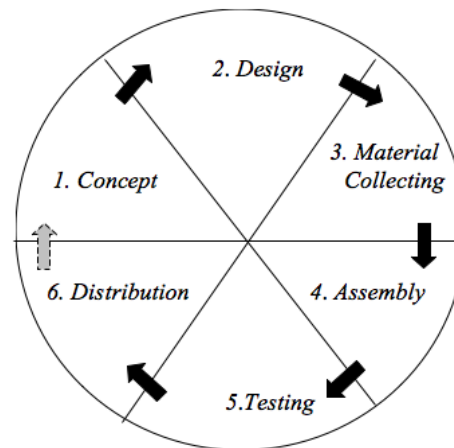
#### 2. Observasi

Observasi adalah peninjauan langsung terhadap pembahasan permasalahan yang diambil. Dilakukan dengan cara mengamati dari aplikasi-aplikasi-aplikasi sejenis yang di*Download* dari *Googleplay Store*. Cara ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran atau fakta yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini untuk melakukan observasi peneliti mendatangi fatma collection salon yang bertempat di Jalan Mohamad Hatta No,10 Neglasari, Kec. Cipedes, Tasikmalaya, Jawa Barat. Peneliti melakukan observasi drngan melihat *Nail art* seperti apa saja yang dimiliki oleh fatma collection. Peneliti melihat tiga jenis *Nail art*, yaitu *Nail art* bermotif, nailart gliter, dan *Nail art* gel.

### 3.3 Pembuatan Produk Multimedia

Metodologi penelitian yaitu kesatuan metode untuk memecahkan masalah secara logis dan sistematis serta dukungan dari data-data yang valid.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metodologi *Luther-Sutopo*.



*Gambar 3.2 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia*

*Menurut Luther-Sutopo.*

Gambar tersebut menggambarkan kerangka penelitian yang dilakukan, gambaran tentang langkah-langkah dari penelitian ini. Yaitu mulai dari *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*.

#### 1. Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini untuk menentukan tujuan, identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, latihan, pendidikan dan lain-lain), dan spesifikasi umum.

#### 2. Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur objek, dan kebutuhan material proyek, seperti struktur navigasi, diagram transisi, perancangan tampilan, *Storyboard* dan lain-lain. Tahapan ini juga mempengaruhi terhadap tahapan selanjutnya dari pembuatan produk multimedia.

### 3. Tahap Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Tahapan ini adalah tahapan untuk pengumpulan bahan yang dibutuhkan pada aplikasi yaitu elemen – elemen multimedia yang terdiri dari gambar, audio, text, animasi, dan interaktiviti, tahapan ini dilakukan secara paralel dengan tahap Assembly. Bahan – bahan seperti gambar dan animasi dibuat oleh sendiri dengan menggunakan aplikasi adobe photoshop.

Pembuatan audio dilakukan pencarian terlebih dahulu melalui buku, artikel, dan media lainya setelah mendapatkan materi lalu di lakukan pencarian di internet. Bahan - bahan dari Material Collection yang dibutuhkan seperti :

- a. Gambar 2 dimensi Profesi.
- b. Audio untuk background.
- c. Text untuk penjelasan aplikasi
- d. Objek *Nail art* 3D
- e. Desain background untuk aplikasi

### 4. Tahap Pemasangan Elemen Multimedia (Assembly)

Tahap ini adalah tahapan dimana seluruh elemen – elemen multimedia yang telah di kumpulkan akan di satukan dengan menggunakan aplikasi Unity sehingga menjadi sebuah aplikasi yang diharapkan, tahapan ini akan di bahas lebih rinci pada bab VI (empat).

### 5. Tahap pengujian (*Testing*)

Tahapan ini adalah tahapan pengujian aplikasi yang di lakukan dengan metode balckbox, tahapan ini akan di bahas lebih rinci pada bab VI (empat).

### 6. Tahap distribusi (Distribuition)

Tahapan ini adalah tahapan akhir dari pembuatan aplikasi multimedia, yaitu distribusi yang akan dilakukan dengan mendistribusikan aplikasi berbasis android kedalam handphone, tahapan ini akan di bahas lebih rinci pada bab VI (empat)

### **3.4 Sample dan Populasi**

#### **Pengambilan Sampel Acak Sederhana (Simple Random Sampling)**

Pengambilan sampel acak sederhana disebut juga Simple Random Sampling. teknik penarikan sampel menggunakan cara ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian. Populasi yang diambil adalah 48 orang pada pelanggan Fatma collection salon yang akan dijadikan responden untuk mendapatkan data tentang penelitian tersebut lewat kuesioner.

#### **3.4.1 Kriteria Penilaian**

Desain pertanyaan pada kuesioner dengan pendekatan V.I.S.U.A..L.S. Bahan yang terkumpul disajikan di bahasa yang sederhana dan komunikatif dilengkapi oleh komponen multimedia lainnya dengan memperhatikan konsep V.I.S.U.A..L.S (Azim, Hidayat, and Rachman 2019) Beberapa hal yang akan dinilai pada penelitian tersebut ialah useful, informasi terhadap pengguna, dan penggunaan navigasi. Maka kriteria penilaian akan mengacu pada konsep dibawah, yaitu:

1. *Visible* atau mudah dilihat, yaitu materi yang disajikan adalah terlihat jelas secara visual, tingkat keterbacaan yang tinggi, resolusi tinggi atau ketajaman gambar, mengandung satu berarti.

2. *Interesting* yaitu isi pesan sesuai dengan kebutuhan pengguna, tampilan yang baik dan menarik sehingga menciptakan rasa ingin tahu, dan mencoba untuk menjaga komunikasi dan interaksi belajar.
3. *Simple* yaitu pesan yang terfokus, pemilihan kata, huruf, gambar tidak mengubah arti pesan, bahasa dan penampilan langsung.
4. *Useful* yang sesuai dengan kebutuhan para audiens dan tujuan pembelajaran dan pembelajaran hasil yang diinginkan.
5. *Accurate* yaitu isi pesan memiliki hak artinya, sesuai dengan kebutuhan, pengirimannya adalah akurat, berdasarkan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.
6. *Legitimate* yaitu isi pesan tersebut benar, diatur secara logis, mengikuti aturan ilmiah, dan masuk akal.
7. *Structure* atau terstruktur, yaitu serangkaian pesan disampaikan secara sistematis, logis dan mudah urutan dipahami.

### **3.4.2 Butir Kuisisioner**

Butir kuisisioner akan diambil masing-masing 2 pertanyaan berdasarkan konsep V.I.S.U.A.L.S, yang nantinya ketika semua pertanyaan tersebut digabungkan akan menghasilkan 10 pertanyaan yang mewakili tiap-tiap penilaian fungsi.

### **3.4.3 Klasifikasi Hasil Kuisisioner**

Klasifikasi pada hasil kuisisioner menggunakan skala likert, dimana akan ada rentang hasil dari skala tersebut yang terbagi menjadi menjadi 5 dengan

bobotnya, yaitu: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1), yang setelah itu akan dijumlahkan tiap poin nya dengan rumus  $P = \frac{S}{Skor\ Ideal} \times 100\%$  untuk mendapatkan hasil persentase dari tiap nomor pertanyaan dan rumus  $PK = \frac{\Sigma \text{ presentase pernyataan sample}}{\Sigma \text{ presentase keseluruhan}}$ , untuk mendapatkan hasil keseluruhan.

#### 3.4.4 Penarikan Kesimpulan

Adanya hasil dari penelitian tersebut, maka perlunya ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang ditarik meliputi tahap-tahap yang telah dilakukan, apakah aplikasi ini dapat meningkatkan jasa *Nail art* pada Fatma collection salon, selain dari itu hasil dari penelitian yang berupa aplikasi pun perlunya ditarik kesimpulan tentang bagaimana aplikasi bekerja, ketepatan terhadap pengguna, kekurangan yang perlu diperbaiki juga berbagai kekurangan lainnya yang harus diperbaiki dari penelitian tersebut.

