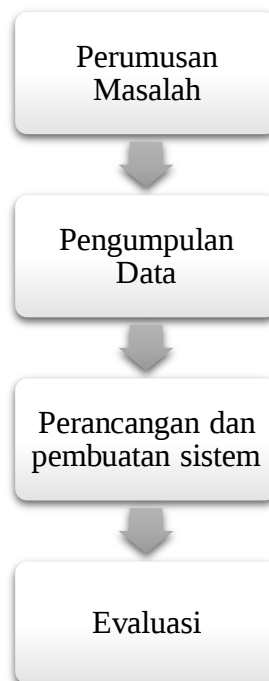


BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Kerangka pemikiran adalah bagian utama dari seluruh proses penelitian. Dimulai dengan identifikasi masalah, lalu pengumpulan data, lanjut pada tahap perancangan dan pembuatan sistem sehingga mendapatkan evaluasi, dan terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Kerangka pemikiran yang digunakan pada penelitian ini seperti pada ilustrasi grafik dibawah.



Gambar 3. 1 Tahapan Penyelesaian

3.1.1. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini dimulai dengan meninjau literatur dan penelitian sebelumnya yang sudah tercantum dibagian penelitian terdekat untuk mengidentifikasi celah yang belum terbahas. Peneliti juga mengunjungi berbagai *website* yang satu bidang dengan penelitian ini guna mendapatkan wawasan tambahan dan membandingkan pendekatan yang digunakan. Dengan langkah-

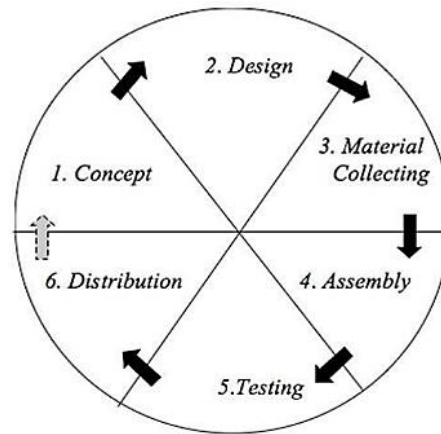
langkah ini, masalah penelitian dapat dirumuskan secara jelas dan berdasarkan bukti yang kuat.

3.1.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk mengolah suatu permasalahan yang ada pada objek penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi lingkungan, wawancara dan kajian pustaka agar mendapat gambaran umum mengenai masalah yang diteliti.

3.1.3. Perancangan dan Pembuatan Sistem

Penelitian ini menggunakan tahap pengembangan sistem dengan metode Luther. Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (pendistribusian). Metode luther dianggap paling tepat untuk penelitian yang dilakukan, karena pada metode Luther memaksimalkan konsep dan menyarankan untuk mempersiapkan terlebih dahulu elemen-elemen multimedia yang dibutuhkan (*material collecting*) untuk pengembangan sebelum dilakukan penggabungan keseluruhan.



Gambar 3. 2 Metode Luther

1. *Concept* (konsep) : Tahap *concept* (konsep) dilakukan untuk menganalisa penentuan maksud pengembangan produk, mendefinisikan tujuan, identifikasi pengguna, jenis produk multimedia yang dibuat dengan analisis konseptual dan analisis kebutuhan sistem.
2. *Design* (perancangan) : Tahap *design* (perancangan) berisi pembuatan spesifikasi arsitektur program yang akan dibuat, *interface*, struktur navigasi, dan elemen-elemen pendukung lainnya.
3. *Material Collecting* (pengumpulan bahan) : tahap *material collecting* (pengumpulan bahan) untuk pengembangan produk sistem penjualan konveksi dan sablon kaos yang terdiri dari text dan gambar. Pengumpulan material sebagian besar menggunakan *software* Adobe Photoshop.
4. *Assembly* (pembuatan) : Implementasi dari bahan-bahan yang telah melewati proses pengumpulan digabungkan menjadi satu dan diintegrasikan.
5. *Testing* (pengujian) : Pengujian aplikasi menggunakan Sistem *Usability Scale* untuk pengujian kepuasan terhadap pelaku industri dan untuk uji

kelayakan program menggunakan *Blackbox* agar dapat dipastikan semua fungsi berjalan dan siap untuk digunakan oleh *user*.

6. *Distribution* (Pendistribusian) : Setelah seluruh rangkaian perancangan dan pengembangan sistem dilakukan dan dinyatakan layak untuk disebarluaskan, selanjutnya aplikasi diproses dalam pembuatan aplikasi berbentuk web dan siap didistribusikan kepada masyarakat.

3.1.4 Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat kelebihan yang dapat dipertahankan dan kekurangan yang harus ditingkatkan lagi dari penelitian yang dibuat.