

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Tempat Dan Waktu**

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang lebih lengkap, jelas dan memudahkan penulis yang akan melaksanakan penelitian, Penelitian dilaksanakan di Kantor Desa Puser yang berlokasi di Jalan Puyang Padang No 001 Baturaja Kab. Ogan Komering Ulu, Prov Sumatera Selatan.

#### **3.2 Bahan Dan Alat**

Tabel 3.1 bahan dan alat

No	Perangkat	Alat dan bahan
1	Perangkat keras	Laptop <i>Asus Aspire 5</i>
		<i>Processor Intel core i3-1115G4</i>
		<i>RAM 12 GB</i>
		<i>Solid State Drive 512 GB</i>
		<i>System type 64-bit operating system</i>
2	Perangkat Lunak	<i>Adobe After effects 2019</i>
		<i>Adobe Illustrator cs5</i>
		<i>Adobe Photoshop cc6</i>
		<i>Adobe Media Encoder cc 2019</i>
		Sistem operasi <i>Windows 11</i>

### **3.3 Metode Pengumpulan Data**

Data atau informasi yang didapat untuk mengetahui hal-hal yang bersifat mendalam, serta menjadi sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Metode pengumpulan data ini adalah antara lain :

#### **3.3.1 Metode Observasi**

Dalam metode observasi ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pengambilan data yang diperlukan di kantor Desa Puser.

#### **3.3.2 Metode Wawancara**

Berkunjung ke pemerintah desa dan wakil ketua POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai sejarah Desa Puser dan sejarah Kubang Naga secara lengkap.

#### **3.3.3 Metode Studi Pustaka**

Mengumpulkan data dalam mencari referensi mengenai *motion graphic video* dari jurnal maupun karya tulis dari situs internet yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti penulis akan mendapatkan teori sehingga mudah dalam menganalisa permasalahan yang ada.

### **3.4 Cara Kerja**

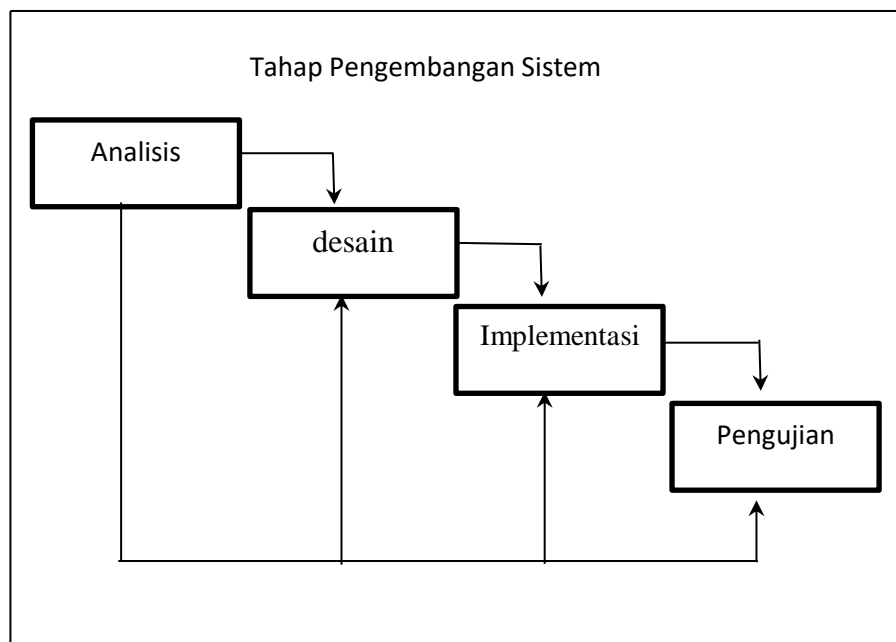
#### **3.4.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu langkah yang dilakukan dalam rangka untuk mengumpulkan data atau informasi dengan melakukan secara mendalam. Tujuan dilakukannya penelitian ini nantinya akan memberikan manfaat bagi penulis berupa pengetahuan ataupun mendapatkan informasi terbaru, dan juga ingin membuktikan atau melihat kebenaran dari pengetahuan yang baru atau telah ada sebelumnya.

Penelitian ini akan menggunakan metode *waterfall* untuk pengembangan dan pembuatan sistem . Adapun tahapan metode *waterfall* yaitu tahap analisis sampai ke tahap pengujian sistem. Berupaya akan menghasilkan produk yang baru supaya masyarakat luas bisa menerima.

### 3.4.2 Tahapan Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan sistem informasi wisata diterapkan dengan pengembangan model pengembangan *waterfall* pada sistem informasi wisata:



Gambar 3.1 Model Waterfall (Samiaji Sarosa, 2017)

#### 1. Analisis

Tahapan awal pada pengembangan sistem ini yaitu analisis kebutuhan, tujuan dilakukannya analisis adalah untuk mengumpulkan data apa saja yang diperlukan dalam perancangan *motion graphic video*. Penulis harus memahami informasi yang didapatkan, dan tampilan yang diperlukan. Di tahapan ini adapun yang dibutuhkan yaitu meliputi wawancara, survei, pengamatan



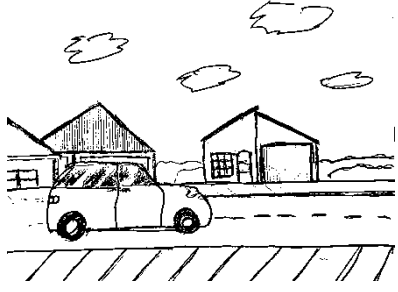
serta mencari *vector* di situs *freepik.com* untuk membuat *motion graphic* nantinya.



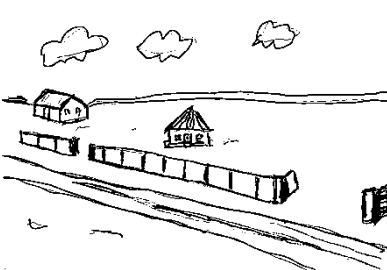
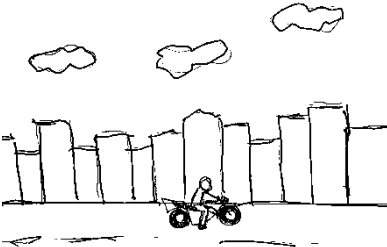
## 2. Desain


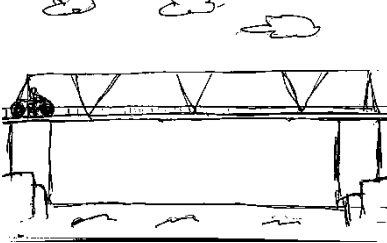
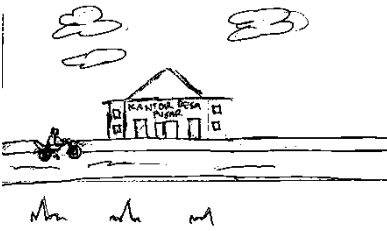
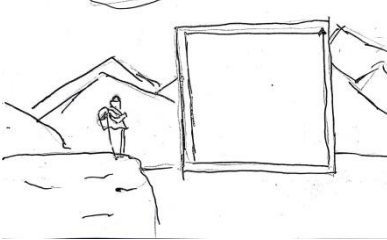
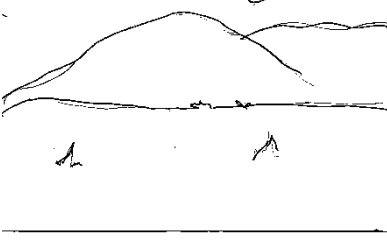
Di tahap desain ada gambaran berupa tampilan proses yang dapat dilakukan oleh sistem yang dikembangkan. gambaran yang dimaksud yaitu melihat dari apa yang dilakukan pada tahap analisis kebutuhan. Tujuan tahap ini adalah menyampaikan ilustrasi tampilan yang akan dibuat di *motion graphic video*. dalam proposal/skripsi ini, penulis ingin memberikan adanya Objek Wisata Kubang Naga yang ada di Desa Pusar. *Motion graphic video* akan berdurasi 6 menit. pada pembuatan *motion graphic video* akan menerapkan tema desain yang lebih minimalis.

Pembuatan *storyboard* ini akan diterapkan pada pembuatan animasi perancangan ini. Proses *storyboard* sendiri bermanfaat pada menunjukkan secara visual jalan cerita animasi dan penataan komponen/elemen visual. *Storyboard* ini pula bisa dijadikan menjadi urutan jalan cerita apa saja yang terdapat di animasi, beserta komposisi adegan.

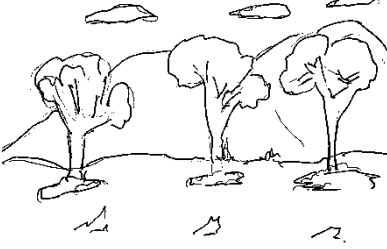
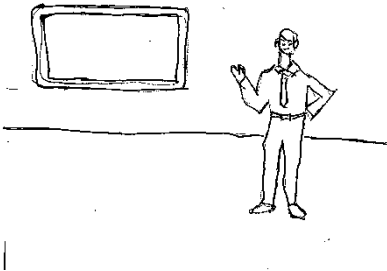
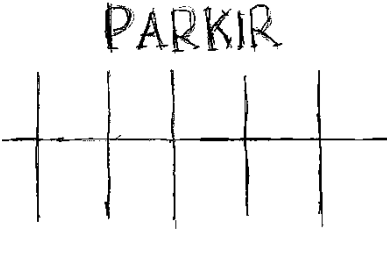
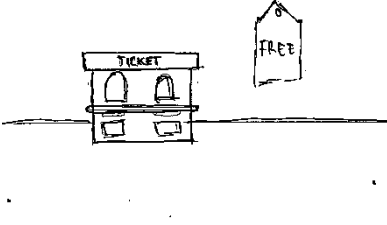
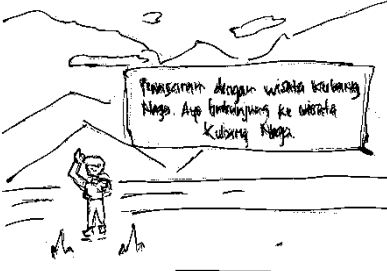
Tabel 3.2 Storyboard

Scane	Board	Durasi	Naskah
1		00:00:10	Intro dengan Lambang POKDARWIS
2		00:00:10	Google informasi Wisata Kubang Naga
	Kubang Naga ?	00:00:05	Tulisan Kubang Naga ?
4	Tempat apa sih ?	00:00:05	Tempat apa sih ?
5	Dimana ?	00:00:05	Dimana ?
6		00:00:15	Menampilkan lokasi wisata

7		00:01:00	<p>Dan profile singkat Desa Dusr</p> <p>Menceritakan penamaan Desa Pusr</p>
8		00:00:20	Menceritakan tradisi Desa Pusr
9		00:00:20	Memberitahu tentang wisata kubang naga
10		00:00:15	Menampilkan rute dari pusat kota ke desa pusr

11		00:00:07	Bertemu Masjid Desa Puser
12		00:00:18	Melewati Jembatan gantung
13		00:00:18	Bertemu kantor Desa
14		00:00:25	Menceritakan sampai di kaki bukit katung
15		00:00:30	Menceritakan sejarah kubang naga

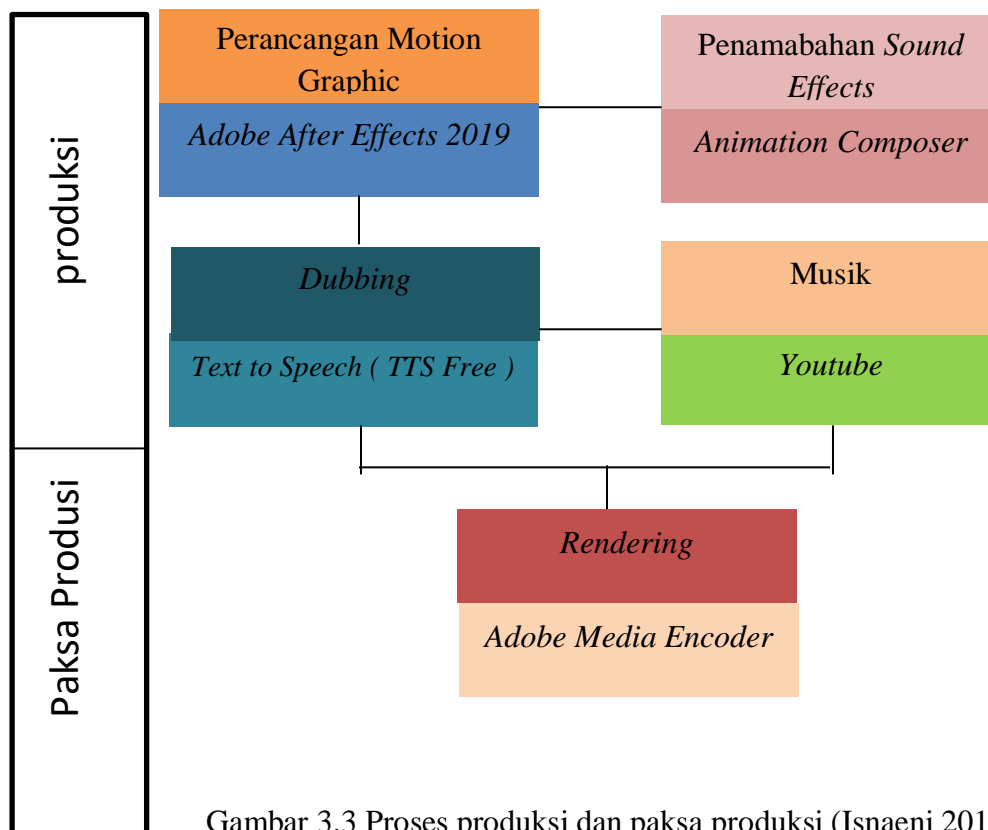


16		00:00:30	Kegiatan yang dilakukan di wisata Kubang Naga
17		00:00:20	Penghargaan Kepada wisata Kubang Naga
18		00:00:07	Area Parkir
19		00:00:12	Harga tiket
20		00:00:10	Penasaran dengan objek wisata Kubang Naga ayo berkunjung ke wisata Kubang Naga

21	 	00:00:07	Thanks To Allah Lambang Pemerintah Desa Pesar Dan POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata)
----	---	----------	---

### 3. Implementasi

Bagian ini dilakukannya proses produksi serta paksa produksi . di bagian produksi mencakup rencana perancangan *motion graphic*, penambahan sound effect, penambahan dubbing, penambahan musik dan rendering [4].”



Gambar 3.3 Proses produksi dan paksa produksi (Isnaeni 2019)

#### 4. Pengujian

##### a. Pengujian *blackbox*

“Pada tahap ini peneliti mengujikan hasil produk video yang telah selesai dibuat yang digunakan untuk menyampaikan informasi wisata Kubang Naga di Desa Pugar dengan pengujian.

Berikut rencana pengujiannya :

Tabel 3.3 pengujian *blackbox* (Bella Noviani Putri 2019)

NO	Komponen Yang di uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Gambar	<i>Motion graphic video mengeluarkan gambar atau tidak</i>	<i>Motion graphic video mengeluarkan gambar</i>	( ) Diterima ( ) Gagal
2	Animasi	<i>Motion graphic video mengeluarkan Animasi atau tidak</i>	<i>Motion graphic video mengeluarkan Animasi</i>	( ) Diterima ( ) Gagal
3	Musik	<i>Motion graphic video mengeluarkan suara Musik atau tidak</i>	<i>Motion graphic video mengeluarkan suara Musik</i>	( ) Diterima ( ) Gagal
4	<i>Dubbing</i>	<i>Motion graphic video mengeluarkan Dubbing atau tidak</i>	<i>Motion graphic video mengeluarkan Dubbing</i>	( ) Diterima ( ) Gagal
5	<i>Sound effect</i>	<i>Motion graphic video mengeluarkan Sound effect atau tidak</i>	<i>Motion graphic video mengeluarkan Sound effect</i>	( ) Diterima ( ) Gagal

b. *User Acceptance Testing* (UAT)

Untuk mengetahui tanggapan responden memakai pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) terhadap video Wisata Kubang Naga kepada 4 perangkat Desa Pugar dan wakil ketua POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata).

Kesimpulan dari penilaian pengguna terhadap Video Wisata Kubang Naga Berbasis *motion graphic* akan dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Y = P / Q * 100\%$$

Keterangan :

Y = Nilai *persentase*

P = Total jumlah skor yang diperoleh dari seluruh responden

Q = Jumlah skor ideal (kriterium), diasumsikan dengan bobot/skor tertinggi Total jumlah skor (P) didapat dari jumlah skor/bobot \* frekuensi pada masing masing jawaban. Bobot/skor pada kriteria jawaban dapat dilihat Tabel 3.2 Kriteria Bobot Jawaban [9].

Tabel 3.4 Kriteria Bobot Jawaban

Bobot	Kriteria Jawaban
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-ragu (RG)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Pengujian secara eksklusif dilakukan kepada 4 Perangkat Desa Puser serta wakil ketua POKDARWIS (kelompok Sadar Wisata), kuesioner ini bersifat terbuka. Tujuan ini untuk mengetahui sejauh mana kualitas asal video yang dibuat, apakah sesuai atau belum. informasi lapangan terdiri asal 5 pertanyaan berikut daftar pertanyaan :

Tabel 3.5 pengujian UAT (*User Acceptance Testing*) (Abdul Rauf 2016)

No	Pertanyaan	STS (1)	TS (2)	RG (3)	S (4)	SS (5)
1	Apakah <i>Motion graphic video</i> tentang wisata ini sudah <i>valid</i> ?					
2	Apakah Suaranya sudah jelas ?					
3	Apakah tampilanya sudah menarik ?					
4	Apakah <i>motion graphic video</i> mudah dipahami ?					
5	Apakah <i>motion graphic video</i> ini memudahkan dalam penyampaian informasi ke masyarakat ?					

Kemudian disimpulkan hasil yang dihitung menggunakan rumus di halaman sebelumnya. Setelah testing dilakukan dan mendapatkan beberapa revisi kemudian penulis melakukan perbaikan kembali pada video, setelah dirasa sudah sempurna hasil video sudah siap untuk disebarluaskan ke masyarakat luas melalui lewat media sosial lainya seperti Youtube, WhatsApp, Facebook dan lain-lain [8]