

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis mencari bahan-bahan pustaka yang berhubungan dengan prototype, visual, desain media informasi, dll. Analisa masalah yang terdiri dari studi literature, bertujuan untuk mempelajari kebutuhan dari masyarakat, selanjutnya dengan cara melakukan wawancara kepada pihak Silverpink Store.

3.2 Studi Pustaka

Pada metode ini penulis melakukan pencarian sumber referensi jurnal yang berhubungan dengan relevan dengan masalah pada penelitian. Pembelajaran dari berbagai macam literatur dan dokumen sangat menunjang pengerjaan dan membantu guna kelancaran Tugas Akhir Skripsi ini.

3.3 Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi ini menggunakan prosedur pengembangan program multimedia augmented reality sebagai media simulasi jilbab virtual pada silverpink store.

Berikut tahapan-tahapan dari prosedur pengembangan aplikasi augmented sebagai media simulasi jilbab virtual :

1. Merancang Ide Konsep Aplikasi

Langkah awal membangun aplikasi ini adalah merancang konsep dari aplikasi. Pada langkah ini ditentukan cara interaksi pengguna dengan jilbab serta bagaimana menjawab rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya.

2. Skenario / Alur Materi

Setelah tema dan konsep ditemukan, kemudian membuat skenario atau membuat alur cerita. Alur cerita dibuat dari materi tentang penggunaan aplikasi jilbab virtual silverpink store.

3. Membuat Sketsa Model Objek Jilbab

Setelah alur cerita ditentukan kemudian membuat sketsa atau rancangan model jilbab-jilbab yang akan dijadikan sebagai objek simulasi.

4. *Storyboard*

Pada tahap ini merupakan penyusunan sketsa gambar dan teks secara berurutan setiap halaman aplikasi sesuai dengan skenario atau alur.

5. *Modelling*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan objek 2D sesuai sketsa / rancangan sebelumnya. Pembuatan objek 2D dirancang dengan menggunakan software adobe photoshop dan unity 3D untuk desain aplikasi.

6. Aplikasi AR

Setelah objek 2D selesai dibuat kemudian di *export / render* kedalam aplikasi AR (Unity 3D). Pada tahap ini menggunakan *software* Unity 3D 5.3.3f1.

7. Testing

Pada langkah ini dilakukan uji coba aplikasi AR setelah di *export / render*. Jika masih terdapat error, akan dilakukan perbaikan dan dilakukan testing lagi sampai tidak terdapat error pada program.

8. Hasil

Setelah melalui uji *testing* kemudian aplikasi AR siap digunakan, aplikasi tersebut di uji coba dengan menggunakan smartphone android yang didukung kamera depan.

9. Pengujian *Black Box*

Pengujian berikutnya adalah pengujian dengan metode *black box*. Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dieksekusi pada perangkat lunak di cek apakah sudah sesuai dengan yang di harapkan.

10. Pengujian Kelayakan Sistem

Merupakan pengujian yang menentukan layak tidaknya suatu aplikasi diterjunkan. Data hasil analisa diperoleh dari angket yang diberikan kepada responden dan dihitung dengan metode skala likert.