

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat Waktu dan Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Puskesmas Ajibarang 1 Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober sampai bulan Januari 2020.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat diperlihatkan penggunaannya melalui wawancara, pengamatan, dokumentasi, dan lainnya. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data :

1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit (Guritno, 2011). Wawancara merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi, wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individu.

Pada penelitian ini wawancara dilakukan tanya jawab langsung dengan staff Puskesmas Ajibarang 1.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental (Sugiyono, 2009). Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan langsung di Puskesmas Ajibarang 1, guna mendapatkan data tentang hasil Pemantauan Status Gizi (PSG) Baduta 0-23 Bulan.

3. Studi Pustaka

Menurut (Sugiyono, 2016) studi pustaka merupakan studi yang berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan penelitian, selain itu studi pustaka sangat penting dalam melakukan suatu penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur penelitian. Studi pustaka yaitu metode yang dilakukan dengan cara mencari artikel-artikel, buku referensi dan informasi di internet dan dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data sebagai salah satu referensi dalam penelitian ini.

C. Alat dan Bahan Penelitian

1. Alat

a. Spesifikasi komputer yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1) Prosesor : *Intel(R) Core(TM) i3-4150*

2) Memory : *4GB RAM*

- 3) Graphic Card : *NVIDIA Geforce 2GB*
- 4) Layar : *14'' Full HD display*
- 5) Storage : *500GB HD*

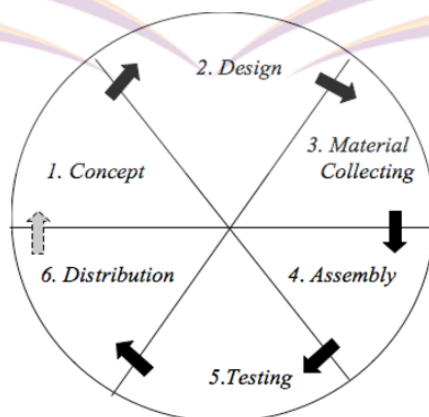
b. Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam penelitian adalah :

- 1) *Adobe Premiere Pro*
- 2) *Adobe Animate*
- 3) *Corel Draw X7*
- 4) *Adobe Audition*

2. Bahan Penelitian

Bahan penelitian yang digunakan merupakan bahan yang berasal dari puskesmas Ajibarang 1 dan telah didiskusikan dengan pihak Puskesmas sesuai dengan arahan dari Puskesmas Ajibarang 1.

D. Konsep Penelitian



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia (Binanto, 2010)

Berikut adalah penjelasan dari gambar 3.2 :

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain. Selain itu, tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target, dan lainlain. Output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan-perubahan lain. Tahap ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap

scene. dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain dan bagan alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu scene ke scene lain.

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

4. *Assembly*

Assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.

5. *Testing*

Testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan video dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini disebut tahap pengujian black box dimana pengujianya dilakukan dengan melihat kesesuaian antara masukan dengan keluaran.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan .Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

