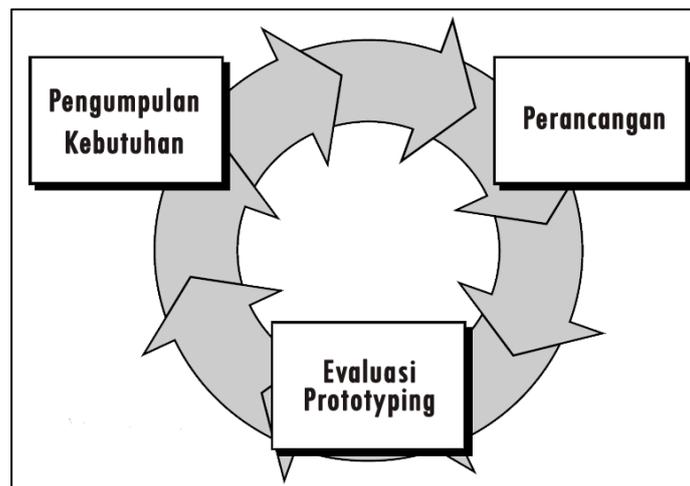


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipakai untuk perancangan sistem adalah dengan menggunakan metode *Prototype*. Dimana pada metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, pengembang bertemu dengan pengguna dan mengidentifikasi objektif keseluruhan dari perangkat lunak. Tahap-tahap rekayasa *software* dalam *prototype model* adalah sebagai berikut :



3.1.1 Pengumpulan kebutuhan

Developer dan klien bertemu untuk menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Detail kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan. Selanjutnya peneliti akan melakukan analisis terhadap data apa saja yang dibutuhkan, seperti analisis terhadap sistem yang berjalan, analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras.

3.1.2 Perancangan sistem

Perancangan dilakukan dengan cepat dan rancangan mewakili semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*. Dalam tahap ini peneliti akan membangun sebuah versi *prototype* yang dirancang kembali dimana masalah-masalah tersebut diselesaikan

3.1.3 Evaluasi *prototype*

Pada tahap ini, calon pengguna mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*. *Software* yang sudah jadi dijalankan dan akan dilakukan perbaikan apabila kurang memuaskan. Perbaikan termasuk dalam memperbaiki kesalahan/kerusakan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

3.2 Studi Lapangan (*Field Research*)

Studi lapangan merupakan metode pengumpulan data untuk memperoleh sumber data dan informasi dengan melakukan pengamatan secara langsung. Studi lapangan dilakukan pada Unit Kegiatan Mahasiswa Darmajaya Computer & Film Club (UKM DCFC) IBI Darmajaya. Adapun metode pengumpulan data pada saat studi lapangan sebagai berikut :

a. Wawancara

Metode wawancara dilakukan secara langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait masalah sistem pembelajaran kepada para wartawan kampus di UKM DCFC IBI Darmajaya.

b. Kuisisioner atau Angket

Penulis mengajukan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Kuisisioner ini ditujukan kepada wartawan - wartawan kampus pemula, baik yang berasal dari IBI Darmajaya, ataupun mahasiswa – mahasiswa di sekitar Bandar Lampung.

c. Pengamatan Langsung

Data–data yang meliputi materi dalam mata pelajaran dan sistem pembelajaran. Penulis memperoleh data dengan melakukan pengamatan secara langsung dengan mendatangi UKM DCFC IBI Darmajaya

3.2.1 Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dari hasil olahan orang lain yang berupa dokumen, buku pustaka, jurnal, dengan membaca berbagai bahan penulisan, mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penulisan dan khususnya penelitian yang berkaitan dalam pengembangan media pembelajaran Ilmu Jurnalistik.

3.2.2 Internet

Pengumpulan data melalui media internet dilakukan penulis untuk melengkapai data-data yang dirasa perlu ditambahkan dalam media pembelajaran ini seperti audio, video, teks, dan lain-lain.

3.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

3.3.1 Perencanaan Sistem

Perencanaan sistem yang harus dipersiapkan meliputi :

1. Melakukan pengumpulan data dengan melakukan studi lapangan, studi pustaka maupun internet serta melakukan pengamatan langsung di lokasi penelitian dalam sistem pembelajaran pada Wartawan Kampus UKM DCFC IBI Darmajaya
2. Menganalisi sistem yang akan dibuat, siapa yang menggunakan dan aktifitas apa yang terjadi didalam sistem. Secara garis besar sistem yang akan dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6* dan *Adobe photoshop CS6* sebagai editor gambar.
3. Menentukan desain dan isi konten yang akan dimasukkan dalam aplikasi, menentukan target pengguna media pembelajaran. Media pembelajaran

Ilmu Jurnalistik ini ditunjukkan kepada para wartawan kampus, baik mahasiswa IBI Darmajaya maupun mahasiswa di institusi lain yang ingin mempelajari tentang Ilmu Jurnalistik

3.3.2 Kebutuhan *Hardware and Software*

Adapun kebutuhan *hardware* dan *software* yang digunakan penulis dalam pembuatan media pembelajaran Ilmu Jurnalistik sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran dan untuk menjalankan *software* sebagai berikut:

- a) Processor Intel Core i3-4005U, 1,7GHz
- b) Harddisk 500 GB
- c) RAM 2GB
- d) Monitor standar
- e) Keyboard standar
- f) Mouse

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran sebagai berikut :

- a) Sistem operasi *Windows 10*.
- b) *Adobe Flash Profesional CS6 (Action Script 3.0)*
- c) *Adobe Photoshop CS6*