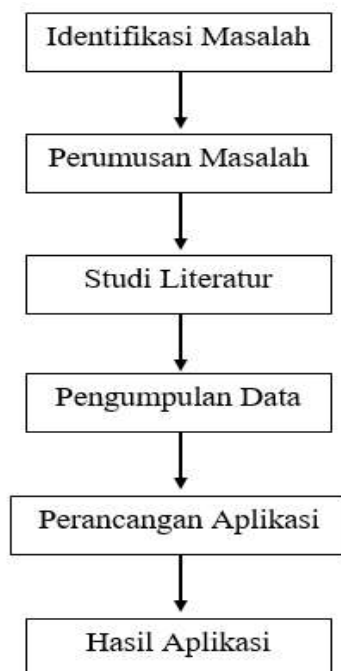


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Menurut (Mulyadi, 2012) Telusuri desain atau telusuri gambar untuk dipilih. Ada beberapa metode pencarian, ada desain pencarian di mana aplikasi akan dibuat sesuai dengan preferensi pengguna, dan ada juga langkah-langkah dalam proses desain aplikasi multimedia untuk menghadirkan *audiens* wisata di segmen tersebut Zona Moro berbasis Android, termasuk masalah identifikasi, perumusan masalah, penelitian dokumentasi, pengumpulan data, perancangan aplikasi dan hasil aplikasi.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Sumber: (Data Penelitian, 2022)

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada objek wisata dikecamatan moro masih menggunakan cara lama dan secara manual dalam mempromosikan objek-objek wisata tersebut dan pernah terjadinya salah informasi. Maka dari itu karna bisa mengakibatkan kesalahan pada pengurus wisata itu tersendiri.

2. Rumusan Masalah

Ada beberapa rumusan masalah yang telah terangkum dalam rumusan masalah, khususnya bagaimana merancang aplikasi multimedia untuk mengidentifikasi wisatawan di kecamatan Moro berbasis android untuk memudahkan komunikasi fakta perjalanan misinformasi dan visibilitas kepada wisatawan. status ketertarikan di aplikasi.

3. Studi Literatur

Ada beberapa komponen yang mendukung penelitian seperti, referensi buku, jurnal, dan buku-buku yang terkait tentang objek-objek pariwisata. Dan ada juga software pendukung pada perancangan aplikasi *multimedia* pengenalan objek wisata dikecamatan Moro berbasis android objek wisata ini seperti, Visual studio, Andorid Studio, java, dan adobe photoshop.

4. Pengumpulan Data

pada proses pengumpulan data tersebut melalui wawancara untuk mendapatkan data dan informasi yang kuat. Dengan langsung melakukan

wawancara dengan bapak Kurniawan selaku Kepala Desa di objek wisata Desa Jang Bahari.

5. Perancangan Aplikasi

Pada perancangan aplikasi tersebut ada beberapa perangkat lunak supaya terbentuknya sebuah aplikasi objek wisata berbentuk *multimedia* berbasis android yaitu, android studio yang sangat penting dalam pengembangan *android*, dan juga ada java untuk *software*.

6. Hasil

Setelah sudah melakukan pengujian, maka akan mendapatkan hasil proses akhir supaya dapat mengetahui hasil dari perancangan aplikasi multimedia pengenalan objek wisata di Kecamatan Moro berbasis android.

3.2 Pengumpulan Data

Pada saat pengumpulan data digunakan dua metode yaitu studi pustaka dan wawancara:

1. Studi Pustaka

Menurut (Haryadi et al., 2021) studi pustaka merupakan serangkaian beberapa metode dengan mengambil data dari bermacam sumber seperti jurnal, dan buku.

a. Buku Referensi

Buku referensi adalah buku yang digunakan untuk keperluan penelitian seperti penelitian Android dan pemrograman Java.

b. Jurnal Ilmiah

Jurnal ilmiah yang digunakan adalah jurnal yang sudah memiliki E- ISSN yang telah terindexs oleh SINTA dan *Google Scholer*.

2. Wawancara

Wawancara yang telah dilakukan dengan bapak Kurniawan selaku kepala Desa objek wisata desa jang bahari. Dari wawancara tersebut didapatkan bagaimana kegunaan perancangan aplikasi multimedia pengenalan objek wisata dikecamatan moro berbasis android.

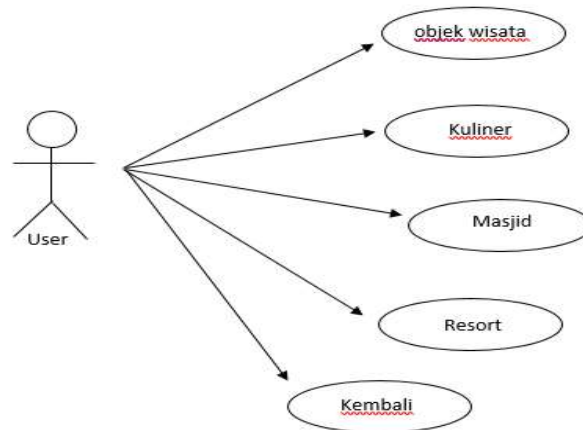
3.3 Metode Perancang Sistem

Dalam metode perancangan sistem selama penelitian dapat *digunakan Unified Modelling Language* yang meliputi *use case diagram, functional diagram, squasse diagram dan class diagram*.

3.3.1 Unified Modeling Language

Menurut (Yusran, 2020) *modeling language* menggambarkan perkembangan teknik program yang berorientasi objek. Desain perangkat lunak ULM mencakup beberapa komponen seperti *Class Diagram, Entity Relationship, Use Case Diagram, Entity Relationship Diagram*.

1. Use Case Diagram



Gambar 3 .2 Use case Diagram

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

Pada uraian gambar diatas use case diagram menjelaskan bagaimana sebuah aplikasi yang ingin dirancang dan diakses oleh user dengan fitur-fitur sebagai berikut:

a) User

User menjelaskan bahwa dimana user bertugas sebagai pengelola untuk objek wisata yang terdapat input objek wisata, kuliner, masjid dan *resort*.

b) Objek wisata

Ketika *user* telah membuka aplikasi objek wisata berbasis android maka *user* akan ditampilkan dimenu awal yaitu menu objek wisata. Disini *user* akan diberi informasi seputara objek wisata yang ada pada Kecamatan Moro dengan diperlihatkan gambar dan video serta penjelasannya dan ada jika

ingin mengetahui lebih lanjut ada terdapat nomor hp dan *gmail* pengurus objek wisata tersebut.

c) Kuliner

Menu kuliner yaitu menu yang berisi makanan khas Kecamatan Moro seperti pekdos, sempolet, kerupuk Moro dan otak-otak Moro yang diperlihatkan berupa gambar dan juga penjelasannya.

d) Masjid

Pada menu masjid akan diperlihatkan gambar masjid untuk sholat bagi para wisatawan dengan tujuan untuk mempermudah wisatawan mengetahui masjid terdekat.

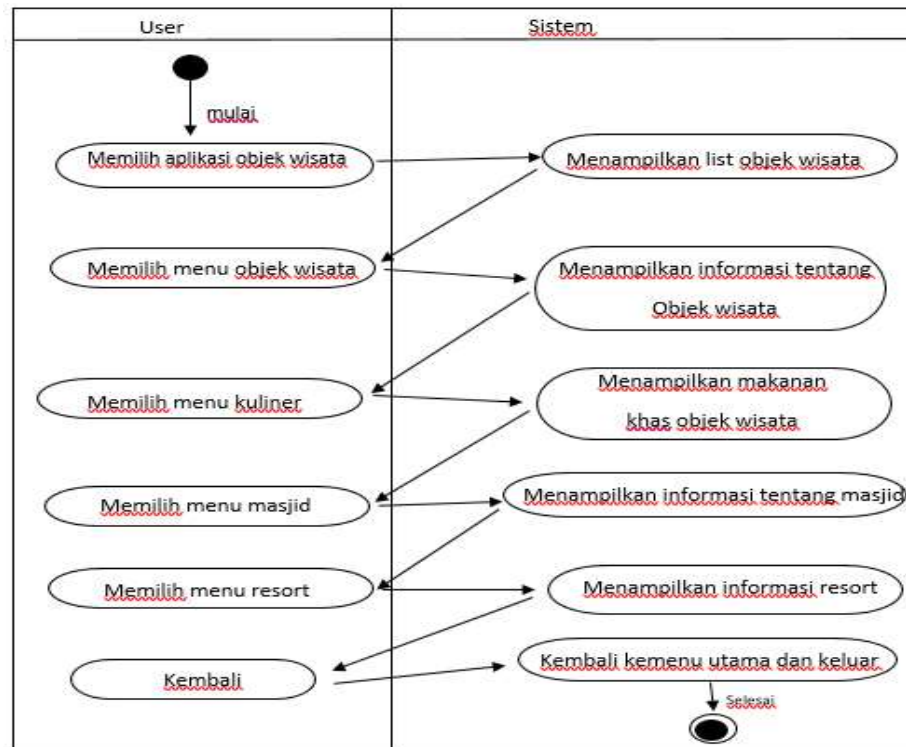
e) *Resort*

Menu *resort* memberikan informasi seputaran *resort* yang ada di sekitaran Kecamatan Moro berupa gambar dan penjelasan, bahkan terdapat nomor hp pegawai *resort* dan bisa memesan penginapan pada *resort* secara *online* melalui Traveloka.

f) Menu Kembali

Tombol kembali untuk keluar, berpindah ke menu yang lain dan untuk menutup aplikasi.

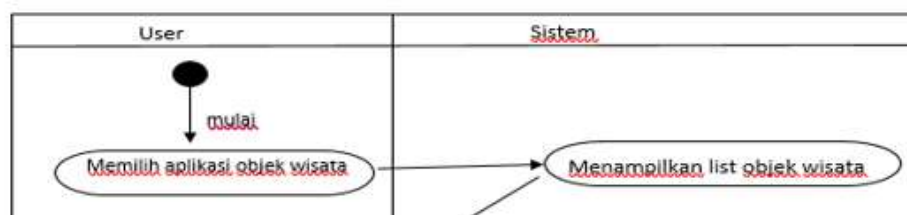
2. Activiti Diagram



Gambar 3.3 Activity diagram user

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

a. Menu awal objek wisata



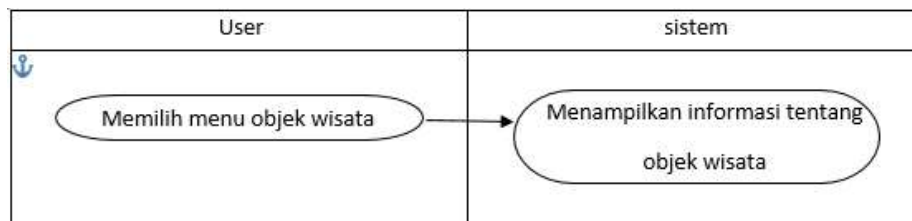
Gambar 3.4 menu awal objek wisata

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

Pada halaman menu awal objek tersebut menjelaskan:

- 1) Saat membuka aplikasi user akan ditampilkan menu awal objek wisata
- 2) Pada saat user memilih aplikasi objek wisata user akan dibawa ke manu awal maka sistem akan menampilkan list objek wisata.

b. Menu objek wisata



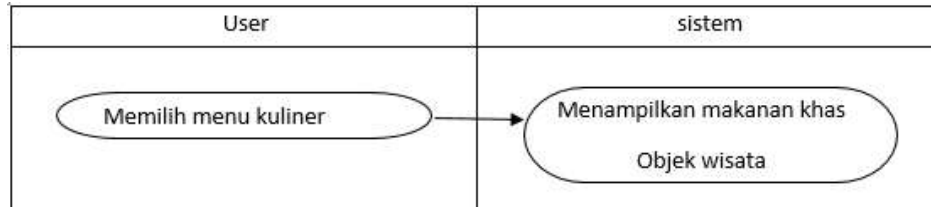
Gambar 3 5 menu objek wisata

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

Pada halaman menu objek wisata menjelaskan:

- 1) ketika user sudah dibawa ke tampilan list objek wisata maka user akan memilih menu objek wisata dan sistem akan menampilkan informasi tentang objek wisata

c. Menu kuliner

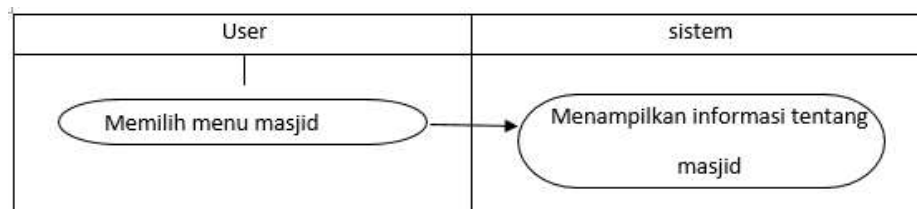


Gambar 3 .6 menu kuliner

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

- 1) Ketika user memilih menu kuliner maka sistem akan menampilkan gambar-gambar beserta penjelasan tentang makanan khas objek wisata yang ada.

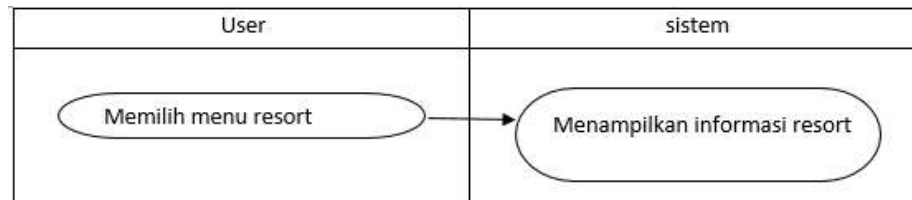
d. Menu masjid



Gambar 3. 7 menu masjid

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

- 1) Ketika user memilih menu masjid maka sistem akan menampilkan informasi tentang masjid yang ada disekitaran objek wisata.

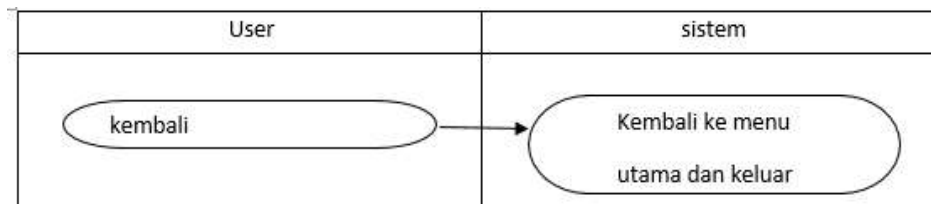
e. Menu *resort*

Gambar 3. 8 menu resort

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

- 1) User akan memilih menu *resort*
- 2) dan sistem akan menampilkan informasi tentang *resort* seperti gambar dan video.

f. Menu Kembali



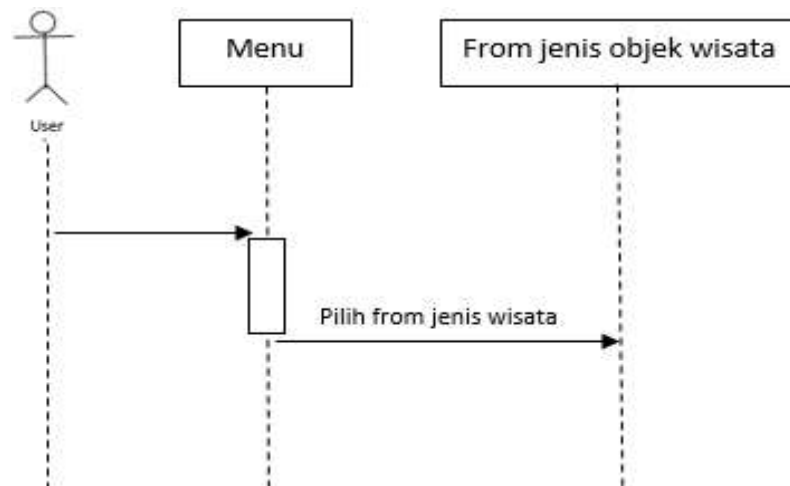
Gambar 3. 9 menu kembali

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

- 1) Jika user telah selesai maka user akan menekan tombol kembali
- 2) lalu sistem akan membawa ke menu utama dan user akan keluar.

3. Sequence Diagram

a. Menu aplikasi objek Wisata

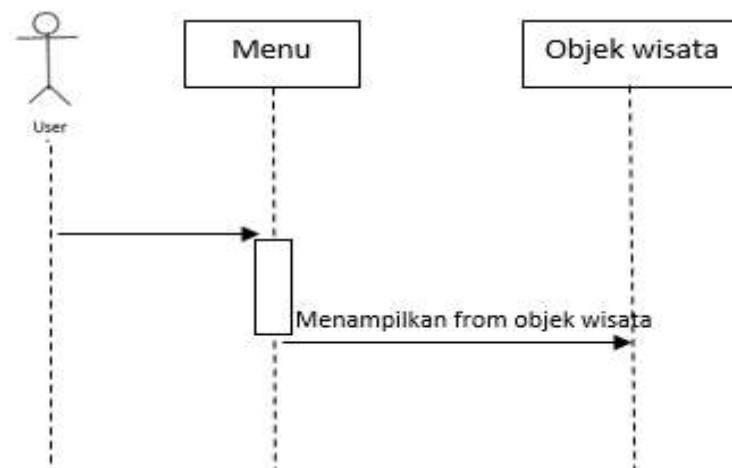


Gambar 3 .10 Sequence Diagram

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

- 1) User akan membuka aplikasi objek wisata
- 2) Lalu user akan dibawa ketampilan menu awal dan akan memilih jenis objek wisata mana yang akan dilihat.

b. Menu objek wisata

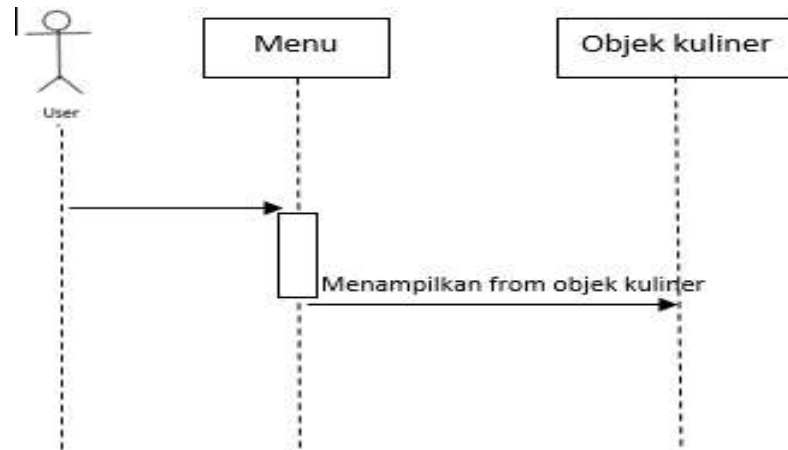


Gambar 3. 11 menu objek wisata

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

- 1) Pada menu objek wisata user akan ditampilkan informasi objek wisata yang ada di Kecamatan Moro dalam bentuk gambar dan video.
- 2) Dan user bisa melihat apa saja objek wisata yang ada di Kecamatan Moro.

c. Menu kuliner

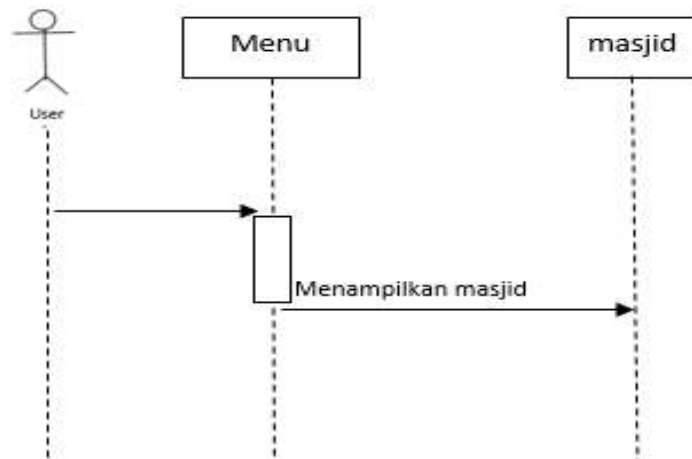


Gambar 3 .12 menu objek kuliner

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

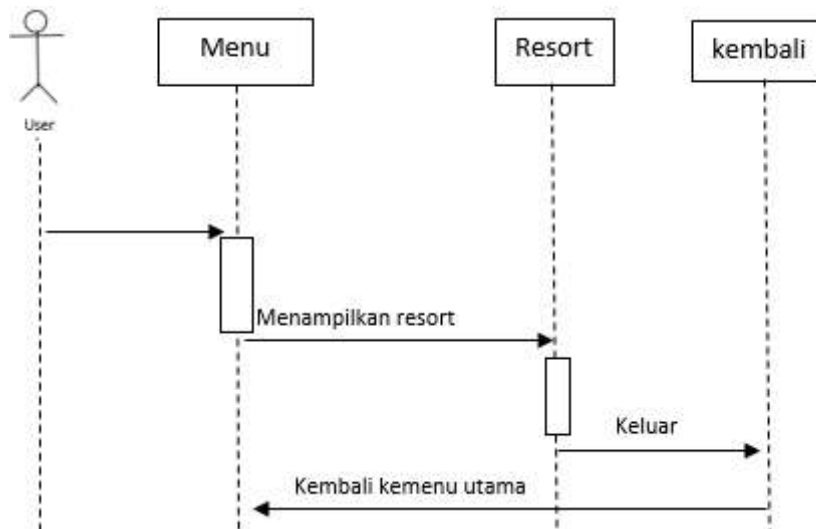
- 1) ketika user memilih menu objek kuliner maka akan ditampilkan from objek kuliner yang berisi gambar makanan khas objek wisata Kecamatan Moro.
- 2) Dan user akan mendapat informasi seputaran objek kuliner.

d. Masjid

**Gambar 3.13** masjid**Sumber :** (Data Penelitian, 2022)

- 1) Pada menu masjid ketika user menekan menu masjid maka akan muncul informasi tentang masjid yang ada yaitu berupa gambar.

e. Resort

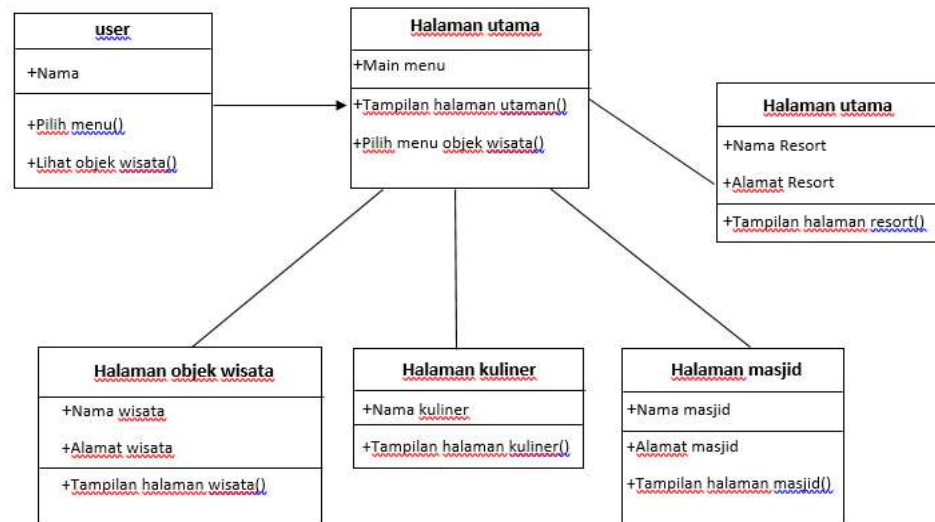


Gambar 3.14 Resort

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

- 1) Dimenu resort ketika user memilih menu resort makan akan muncul informasi tentang resort, seperti gambar dan video.
- 2) Lalu user bisa memilih kembali untuk kembali ke menu utama dan keluar dari aplikasi.

4. Class Diagram



Gambar 3. 15 Class Diagram

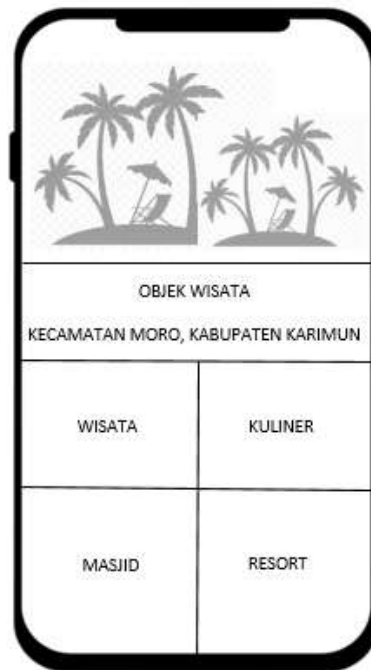
Sumber : (Data Penelitian, 2022)

3.3.2 Desain Rancangan (*Prototype*)

Menurut (Haryanta et al., 2017) perancangan atau desain merupakan dimana suatu pemrosesan aplikasi bermacam-macam teknik dan prinsip-prinsip untuk bertujuan mendefinisikan sebuah perangkat, proses atau suatu sistem secara cukup rinci untuk memungkinkan implementasinya.

A. Tampilan Awal Aplikasi Objek Wisata Kecamatan Moro

Saat tampilan beranda aplikasi terbuka, pengguna dibawa ke menu utama sebelum pindah ke halaman berikutnya.



Gambar 3 .16 Rancangan Tampilan Menu Objek Wisata

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

B. Rancangan Aplikasi wisata

Pada saat user menekan halaman wisata maka akan ditampilkan empat objek wisata beserta informasi dan akan ditampilkan video.



Gambar 3 .17 Rancangan Aplikasi halaman Wisata

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

C. Rancang aplikasi menu kuliner

Pada saat *user* mengklik menu kuliner maka akan muncul beberapa kuliner khas kecamatan moro.



Gambar 3 .18 Rancangan Aplikasi Halaman Menu Pulau Manda

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

D. Rancangan Aplikasi Menu Desa Jang Bahari

Ketika *user* mengklik halaman menu desa jang bahari maka akan muncul informasi dan video tentang seputara objek wisata jang bahari.



Gambar 3 19 Rancangan Aplikasi Menu Desa Jang

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

E. Rancangan Aplikasi pada Menu Terapung

Ketika *user* menekan halaman menu Terapung maka akan muncul informasi dan video tentang terapung.

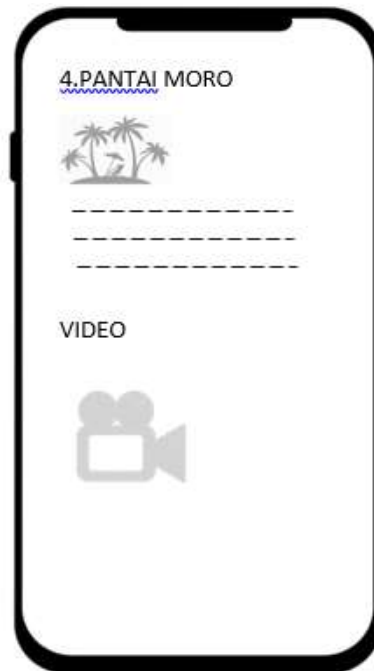


Gambar 3 .20 Rancangan Aplikasi Menu Terapung

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

F. Perancangan pada aplikasi menu pantai moro

Pada saat *user* menekan halaman pantai moro maka akan muncul informasi foto dan video seputaran tentang pantai moro.

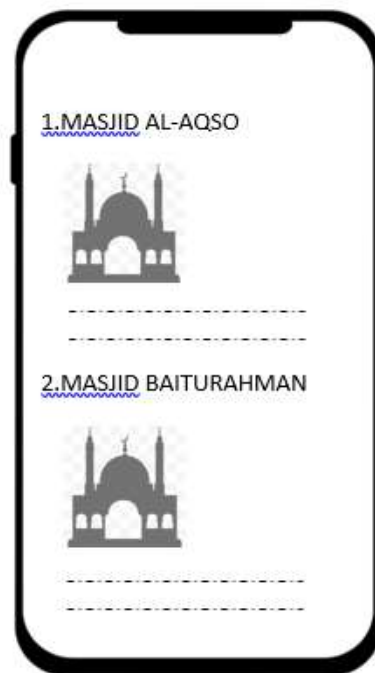


Gambar 3 .21 Rancangan Aplikasi Menu Pantai Moro

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

G. Perancang aplikasi menu masjid

pada saat *user* mengklik menu masjid maka akan ditampilkan beberapa masjid untuk beribadah bagi yang beragama islam.



Gambar 3 .22 Rancangan Aplikasi Menu Masjid

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

H. Perancang aplikasi menu halaman *resort*

Sama seperti sebelumnya ketika *user* akan membuka menu halaman resort maka user akan ditampilkan gambar dan video *resort* yang ada seperti contoh gambaran desain dibawah ini.



Gambar 3. 23 Rancangan Aplikasi Menu Halaman Resort

Sumber : (Data Penelitian, 2022)

3.4 Lokasi dan jadwal penelitian

Lokasi penelitian dan juga jadwal penelitian dilakukan di Desa Jang Bahari yang terletak di Kecamatan Moro Kabupaten Karimun. Supaya mempermudah penelitian maka diperlukan nomor hp 085264719532, gmail kbndesajang12@gmail.com, dan jadwal kegiatan dalam bentuk tabel peta sebagai berikut:



Jang
Kec. Moro, Kabupaten Karimun, Kepulauan Riau

Gambar 3. 24 Lokasi Penelitian

Sumber (Data Penelitian 2022)

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

Keterangan	Waktu Kegiatan																			
	September				Oktober				November				Desember				Januari			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul	■	■																		
Penyusunan BAB I			■	■																
Penyusunan BAB II					■	■	■	■												
Penyusunan BAB III									■	■	■	■								
Penyusunan BAB IV													■	■	■	■				
Penyusunan BAB I-V																	■	■	■	■
Pengumpulan Skripsi																				■

Sumber : (Data Penelitian, 2022)