

METODE PENELITIAN

Fenty Kurnia Oktorina, ST., M.Sc

Tata Tulis Laporan : Struktur Bab 3

PERANCANGAN DAN ANALISA SISTEM

MULTIMEDIA

A. Objek Penelitian

Yang harus dibahas:

- Pengantar (2-3 baris)
- Informasi secara umum tentang objek penelitian (sifat lingkungan, struktur, fungsi, prosedur, cara kerja dan hal lain yang dianggap perlu untuk diketahui)
- Jenis multimedia yang akan dibuat

Yang perlu diketahui:

- Merupakan ringkasan dari latar belakang
- Maksimal 1 halaman, idealnya $\frac{3}{4}$ halaman

Contoh 1 Objek Penelitian

Pada saat ini banyak Indonesia merupakan salah satu konsumen dan produsen sawit terbesar didunia. Hampir separuh penghasilan sawit dunia di sumbangkan oleh Indonesia. Dibalik berpengaruhnya Indonesia pada penghasilan sawit dunia masyarakat banyak yang tidak mengetahui tentang bagaimana sawit itu tumbuh. Sumber informasi yang ada ialah buku yang dibuat untuk mengenal kelapa sawit, adapun penggunaan buku juga tidak berpengaruh karena kebiasaan dari masyarakat yang malas untuk membaca. Maka dari dibuatlah solusi agar masyarakat bisa mengetahui tentang kelapa sawit tanpa harus membeli dan membaca buku yaitu dengan cara memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini, maka dari itu penulis ingin membuat solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat sekarang dengan cara pembuatan animasi 3D pengenalan kelapa sawit mulai dari bibit sampai pemanenan agar masyarakat bisa tahu tentang proses tumbuhnya kelapa sawit sehingga masyarakat yang tidak berminat untuk membaca bisa mengetahui informasi dengan cara menonton saja.

Uraian tentang objek yang diteliti

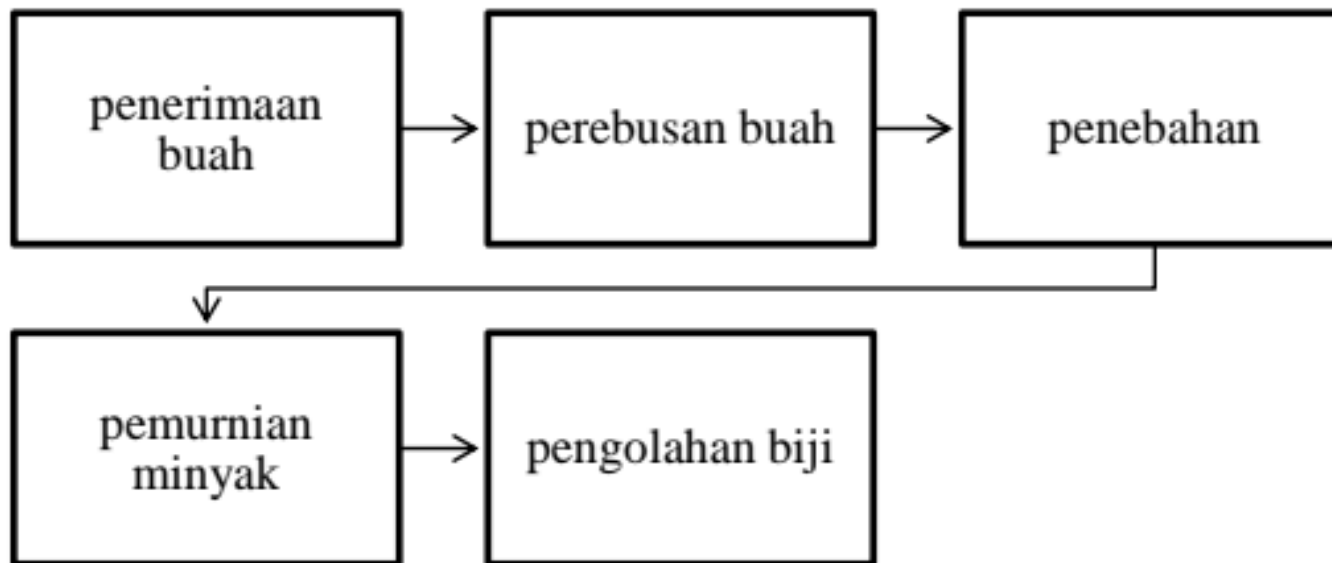
Solusi??

Pembahasan Contoh 1

- Uraian tentang objek yang diteliti terlalu umum dan luas
- Pembahasan objek penelitian cukup panjang namun kurang tepat sasaran
- Tidak perlu ada solusi
- Tidak ada informasi tentang multimedia yang akan dibuat.

A. Proses Pengolahan Kelapa Sawit Menjadi CPO

Pada pembuatan animasi tentang pengolahan kelapa sawit dimana untuk mendapatkan CPO itu melewati beberapa tahapan yaitu proses penerimaan buah, pernyotiran buah, perebusan buah, penebahan, pemurnian minyak, dan proses pengolahan biji.



Uraian tentang objek yang diteliti

Pembahasan Contoh 2

Evaluasi:

- Tidak ada pengantar
- Pembahasan objek penelitian sudah cukup baik, namun tidak dilengkapi dengan keterangan-keterangan tambahan terkait dengan diagram yang diberikan.
- Tidak ada informasi tentang multimedia yang akan dibuat.

Saran

- Berikan keterangan bagan yang ditampilkan
- Tambahkan informasi tentang jenis multimedia yang akan dibuat

B. Kebutuhan Sistem

- Perangkat Lunak

Defenisikan software yang digunakan, lengkap dengan versinya

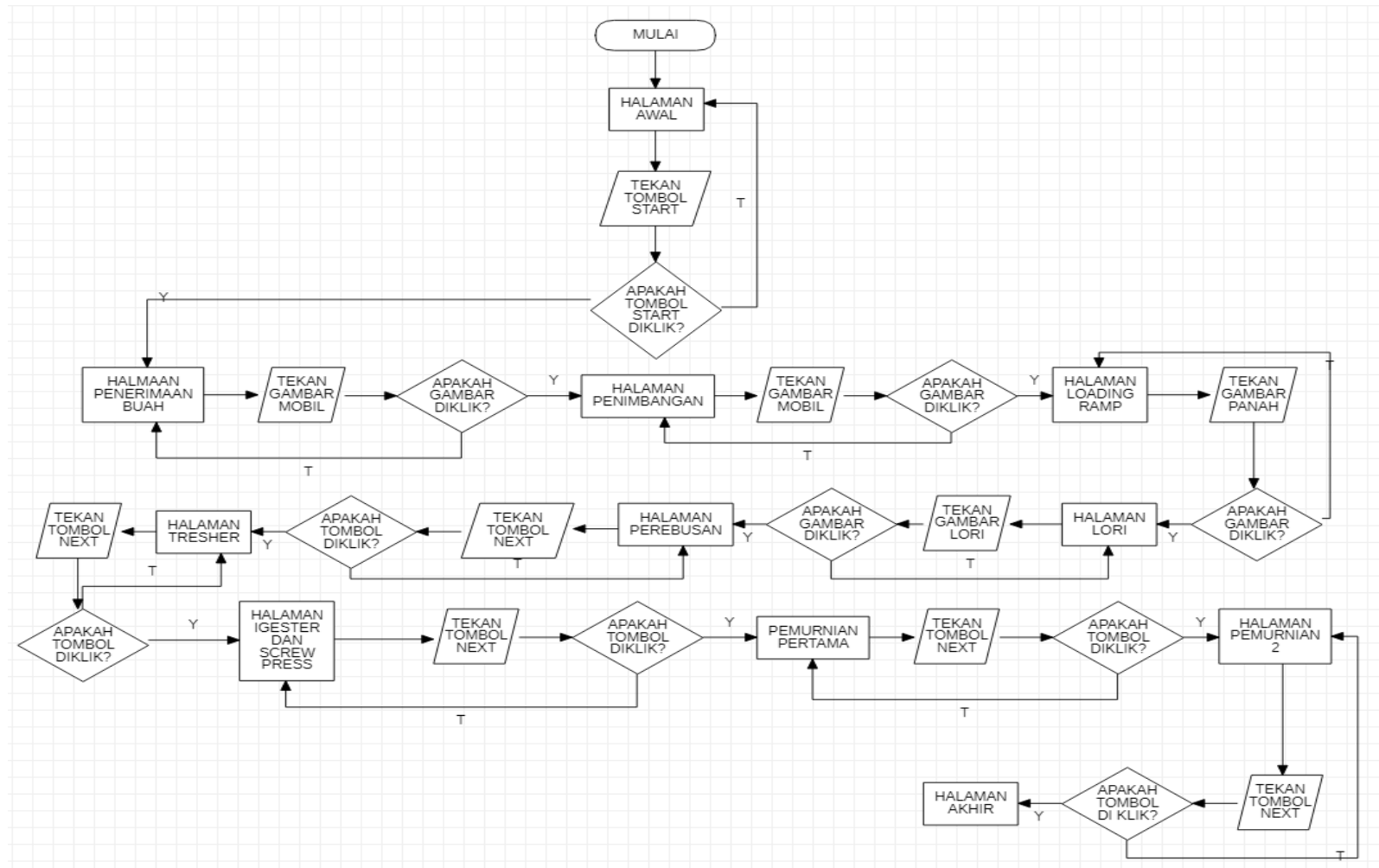
- Perangkat Keras

- ✓ Defenisikan Perangkat yang digunakan saat membangun multimedia
- ✓ Defenisikan Perangkat yang digunakan untuk mengakses multimedia

C. Konsep Cerita

D. Perancangan Flowchart

Flowchart harus dapat menjelaskan alur kerja dari multimedia yang dibuat, dari awal aplikasi dijalankan hingga aplikasi selesai



D. Perancangan Objek

Setiap objek yang digunakan pada aplikasi harus didefenisikan dalam sebuah tabel yang terdiri dari kode objek, nama objek dan keterangan /gambar. Pendefenisian objek boleh dalam bentuk teks atau gambar.

Contoh:

Kode	Nama Objek	Keterangan / Gambar
M1	Mobil Hitam	Objek ini berfungsi sebagai sarana transportasi untuk mengelilingi tempat wisata
G1	Gedung Museum	

D. Perancangan Audio

Setiap audio yang digunakan pada aplikasi harus didefenisikan dalam sebuah tabel yang terdiri dari kode audio, nama file, jenis file dan durasi.

Contoh:

Kode	Nama File	Jenis File	Durasi
V1	Kokok Ayam	MP3	5 detik
A1	Gemericik Air	AAC	3 detik

D. Perancangan Kontrol

Bagian ini membahas tentang penggunaan keyboard/mouse untuk menjalankan aplikasi (maju, Mundur, depan, belakang, atas, bawah, perpindahan antar objek dan lain sebagainya).

Contoh:

Fasilitas Kontrol	Tombol	Fungsi
Keyboard	Panah Atas	Bergerak maju
	Panah Bawah	Bergerak mundur
Joystick	Panah Atas	Bergerak maju
	Panah Bawah	Bergerak mundur

Perancangan Storyboard

- Storyboard berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan multimedia
- Storyboard berisi bahan-bahan yang digunakan untuk membuat multimedia
- Storyboard tidak memiliki standar format yang tetap.
- Untuk laporan tugas akhir Storyboard terdiri dari:
 - Nomor
 - Scene
 - Narasi
 - Objek yang digunakan
 - Audio yang digunakan
 - Teks yang digunakan

Contoh Storyboard

Scene	Nama Scene	Estimasi Waktu	Narasi			Penggunaan Objek	Kode Audio	Teks	
1	Halaman Utama	2 Detik	Pada scene ini	menampilkan judul dari Media Interaktif dan tombol untuk melanjutkan ke Scene selanjutnya.		O1, M1,	V1	Media Interaktif	
2	Penerimaan Buah	3 Detik	Pada Scene ini akan	menampilkan gambar mobil truk yang akan berangkat ke pabrik kelapa sawit.		T1, P2	V3	Pabrik Kelapa Sawit	

Keterangan : Kode objek dan kode audio berasal dari tabel di perancangan objek dan perancangan audio