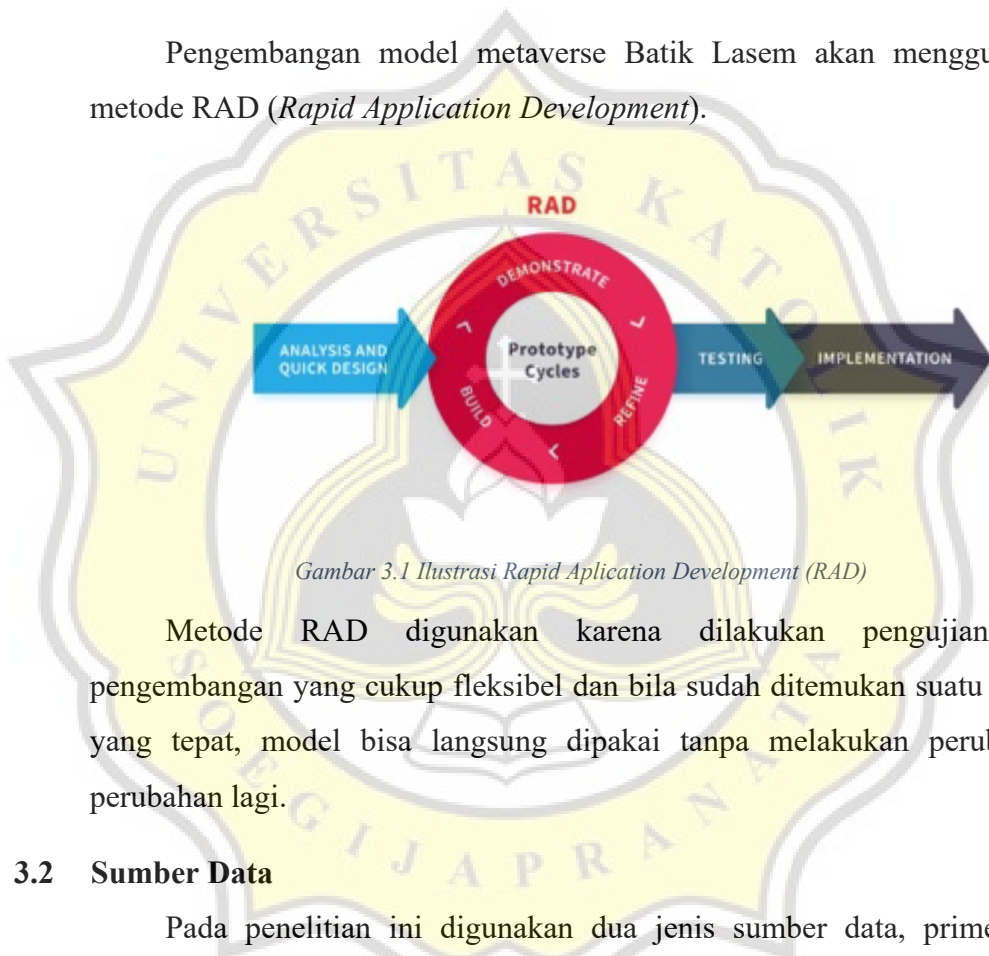


BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Model Metaverse

Model metaverse dikembangkan berdasarkan penelitian dari literatur, *Forum Group Discussion* (FGD) perajin Batik Lasem, serta wawancara ke pelaku usaha yang bersangkutan.

Pengembangan model metaverse Batik Lasem akan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*).

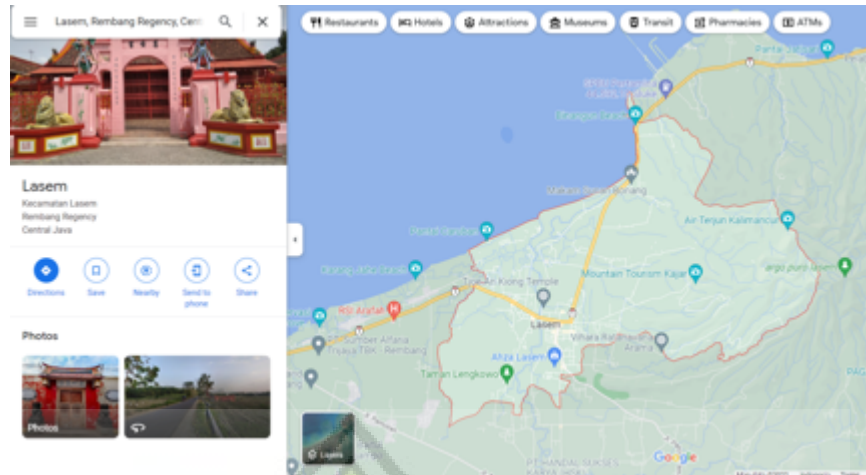


Gambar 3.1 Ilustrasi Rapid Application Development (RAD)

Metode RAD digunakan karena dilakukan pengujian dan pengembangan yang cukup fleksibel dan bila sudah ditemukan suatu model yang tepat, model bisa langsung dipakai tanpa melakukan perubahan-perubahan lagi.

3.2 Sumber Data

Pada penelitian ini digunakan dua jenis sumber data, primer dan sekunder. Data primer didapatkan dari *forum group discussion* dan wawancara ke para perajin dan pelaku usaha Batik Lasem. Data sekunder didapatkan dari studi literatur yang bersangkutan dengan penelitian.



Gambar 3.2 Peta Lokasi Lasem

Objek penelitian adalah perajin dan pelaku usaha Batik Lasem di Kecamatan Lasem, Kabupaten Rembang.

3.3 Alur Penelitian

3.3.1 Memilih model metaverse

Metaverse yang paling ideal untuk mengadakan sebuah pameran dengan koneksi ke website *e-commerce* adalah *Virtual Reality*. *Virtual Reality* dapat dibentuk sedemikian rupa sesuai dengan keinginan developer ruangan metaverse.

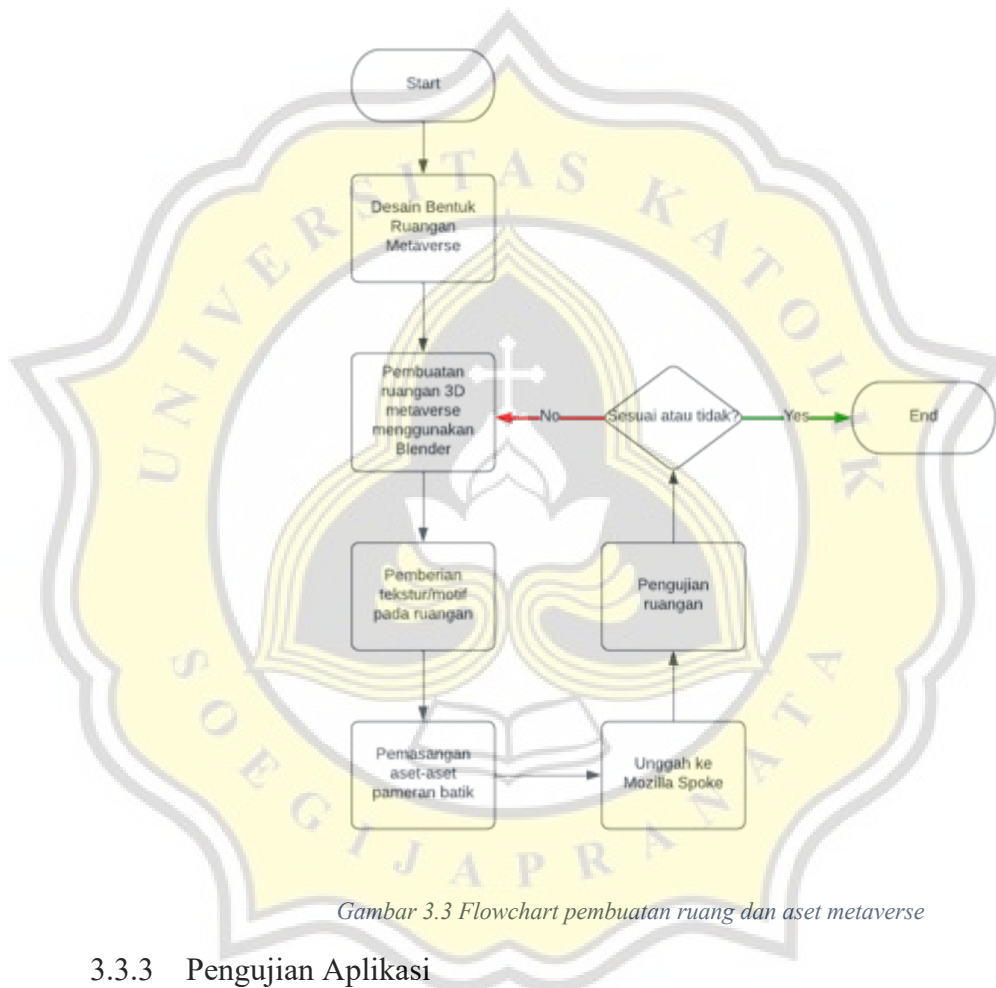
Melihat keinginan perajin Batik yang ingin membuat ruang pameran Batik di metaverse yang semirip mungkin dengan *showroom* masing-masing UMKM, dinilai tidak efisien dan kurang estetik. Rata-rata para perajin Menyusun kain dengan terlipat untuk memaksimalkan ruang *showroom* yang ada dan ketika ada pengunjung yang tertarik, kain tersebut dibuka dan ditunjukkan sepenuhnya. Animasi untuk membuka lipatan kain belum dapat dibuat di metaverse, sehingga dibutuhkan ruang yang cukup luas untuk dapat menampilkan kain-kain pameran dengan utuh.

3.3.2 Konstruksi ruang metaverse dan *e-commerce*

Ruang metaverse kemudian mulai dikonstruksi dengan menggunakan Blender untuk rangka ruangan. Aset-aset lain kemudian akan ditambahkan saat konstruksi di Spoke. Website *e-commerce*

dibuat dengan menggunakan plugin Woocommerce di Wordpress. Kegiatan konstruksi ruang metaverse dan website *e-commerce* dilakukan beberapa kali hingga menemukan model, bentuk, dan fungsi yang paling tepat bagi pameran Batik Lasem.

Alur pembuatan ruangan dan aset hingga jadi dan dapat digunakan di metaverse diilustrasikan di diagram alir Gambar 3.4 di bawah ini



Gambar 3.3 Flowchart pembuatan ruang dan aset metaverse

3.3.3 Pengujian Aplikasi

Model metaverse akan diuji dengan sistem *black box testing*, yaitu pengujian yang lebih fokus terhadap tampilan dan kinerja secara keseluruhan tanpa melihat *backend* atau struktur data yang digunakan untuk membangun ruang metaverse dan website *e-commerce* tersebut.

Gambar 3.5 mengilustrasikan bagaimana pengujian aplikasi dengan metode *black box testing*.



Gambar 3.4 Ilustrasi Black Box Testing

Pengujian juga dilakukan dengan wawancara terhadap pihak-pihak yang bersangkutan terhadap metaverse Batik Lasem ini, seperti pelaku usaha dan dinas terkait.

