BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian untuk mencari seluruh informasi yang tergolong didalam melakukan permohonan ijin untuk mengambil video di suatu kegiatan atau pengurus yang melakukan kegiatan tersebut/yang tahu tentang kegiatan setiap ada kegiatan. Waktu penelitian dimulai dari bulan juli 2019.

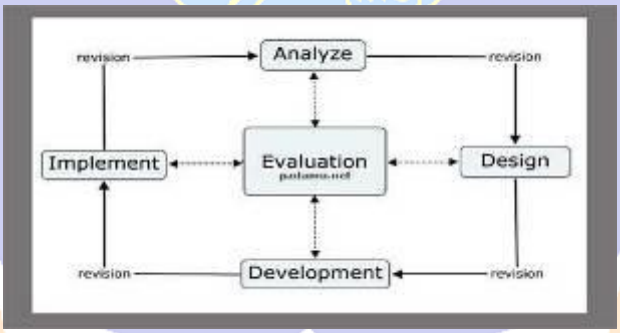
3.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupkan salah satu tahapan sangat penting dari pengembangan sebuah Video Pariwisata. Data yang diperoleh akan diolah sehingga membentuk sebuah informasi yang nantinya akan berguna untuk keperluan *user*. Dalam pengembangan Video Promosi Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal Bali pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan metode kajian pustaka. Data yang diperoleh dari metode ini, akan digunakan untuk pengembangan media informasi video pariwisata untuk selanjutnya. Disini kita dapat melakukan kegiatan ini dengan 2 cara mencari data yaitu dengan cara sekunder dan primer. Data Primer adalah data yang diproleh secara langsung dari tempat yang akan di teliti sedangkan Data Sekunder adalah sekunder Data diproleh lembaga Instansi. Pengumpulan ini juga dapat diperoleh dari 3 cara yaitu dengan cara melakukan metode observasi yaitu dengan cara

mengumpulkan tahap-tahapan pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan pencatatan dan pengmatan yang dilakukan secara sistematis yang dapat di terjunkan ke sebuah dalam suatu pengamatan. Wawancara adalah pengumpulan data/mencari data yang fakta dengan cara melakukan mewawancarai orang yang mengetahui kegiatan tersebut. Dan *study literature* adalah melakukan pencarian data-data yang ada di internet.

3.3 Tahap Perencanaan Video

Pembuatan Media Informasi *Video* Promosi Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal Bali mengikuti desain ADDIE. Diagam ini sebuah desain pembelajaran yang memiliki sifat lebih generik. ADDIE adalah *Analysis, Designd, Development, Implementation, Evalutions*. Berikut adalah Tabel Model Design ADDIE dapat dilihat pada tabel 3.1.



Gambar 3.1 Model Design ADDIE
(sumber :*ADMIN PADAMU*/2016/*Desain Pembelajaran Model ADDIE)*
https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie

3.3.1 Analisis

Analisis merupakan proses tahapan awal dari pengembangan media informasi video pariwisata ini. Pada tahap adalah menentukan kinerja yang ada sebuah kasus dalam pengerjaan yang telah dilalui atau tidak. Editing video yang digunakan, aplikasi editing video yang digunakan. Proses pengumpulan data dengan metode kajian pustaka yaitu mengkaji buku-buku tentang Video Promosi Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal Balidan Tugas Akhir yang pernah dikembangkan tentang Video Promosi Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal Bali. Buku-buku yang digunakan dalam proses pengumpulan data ini bersumber dari artikel – artikel. Data yang dihasilkan dari proses pengumpulan data yang merupakan dari data yang sudah ada.

3.3.2 Design

Tahap design dapat terkait dengan penetuan dan ketentuan saran-saran, sebuah koten dan analisis yang dapat terkait dengan media pembelajaran dan rencana pemilihan sebuah media. Design juga dapat dilakukan secara spesifik.

3.3.3 Pengembangan

Proses pengembangan ini dapat dilakukan dengan perincian serta integrasi teknologi yang dilakukan untuk dapat mencapai tujuan dari program sendiri

yang dimana akan mencangkup materi, media, dan perencanaannya. Pada *fase* ini kita dapat memodifikasi bahan ajaran yang telah di rencanakan.

3.3.4 Implementasi

Proses ini dapat menjalankan program yang sudah di sediakan serta melihat hasil yang sudah digunakan sebuah data yang di dapat akan digunakan untuk melakukan proses-proses perbaikan selanjutnya.

3.3.5 Evaluasi

Pada *fase* ini kita dapat melakukan perbaikan untuk mendapat *system* yang lebih baik dengan cara kita mengolah data yang sudah disiapkan dari proses/*fase* yang sebelumnya.