BAB III

METODE PENELITIAN

2.2 Populasi dan Sampel

a. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah wisatawan domestik dari seluruh wilayah di Indonesia

b. Sampel yang diambil untuk penelitian ini berjumlah 40 wisatawan domestik perwakilan dari berbagai wilayah di Indonesia yang berusia di atas 17 tahun.

2.3 Metode Pengumpulan Data

2.3.9 Studi Pustaka atau Dokumen

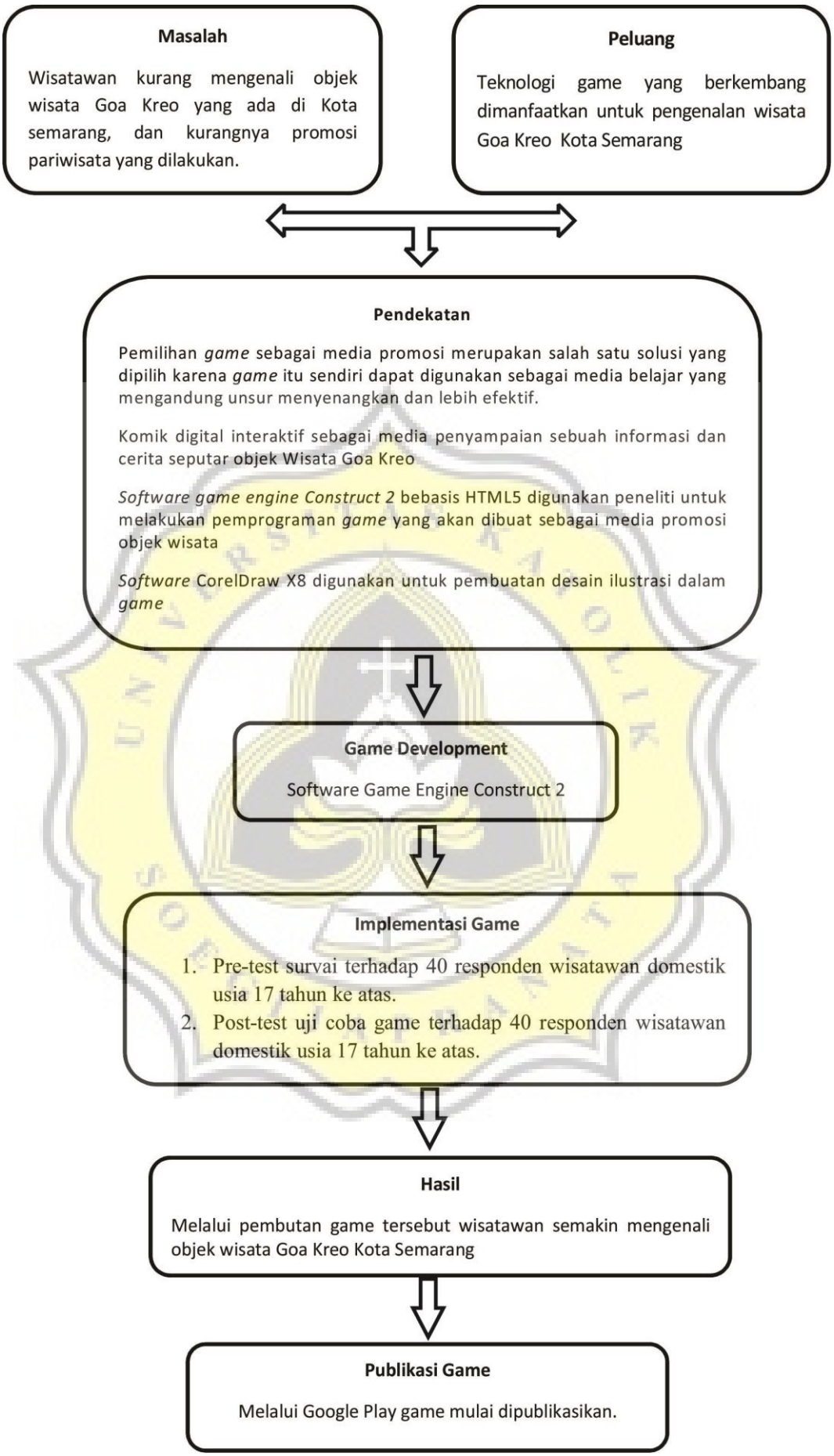
Studi pustaka atau dokumen yang dimaksudkan di sini adalah mempelajari berbagai kasus atau masalah yang sudah ada terlebih dahulu yang berkesinambungan dengan tema yang diangkat dalam penelitian ini. Dengan mempelajari studi pustaka atau dokumen diharapkan peneliti mendaptkan tambahan data sebagai pendukung. Selain itu tujuan dari dilakukanya studi pustaka itu sendiri untuk membantu memecahkan permasalahan dengan adanya solusi - solusi yang didapat. Metode pengumpulan data dengan studi pustaka atau dokumen dilakukan dengan mempelajari melalui buku, catatan harian, foto, surat, hasil rapat, jurnal dan sebagainya.

3.2.2 Kuesioner atau Angket

Pengumpulan data responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner. Dalam pengumpulan data ini terdapat 2 bagian yaitu *pre-test* dan *post-test*, tahap awal yang dilakukan yaitu penyebaran kuesioner *pre-test* dan selanjutnya kuesioner *post-test.* Kuesioner *pre-test* yaitu pengumpulan data awal sebelum *game* dibuat untuk membuktikan bahwa permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini benar adanya. Sedangkan untuk kuesioner *post-test* pengumpulan data setelah *game* sudah selesai dibuat dan diuji cobakan kepada responden dengan tujuan untuk mengetahui apakah *game* yang dibuat dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan sebuah alur dari pemikiran (yang berisikan mengenai cara, model dan langkah – langkah) untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam penelitian ini [28]. Berikut kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini :



Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran

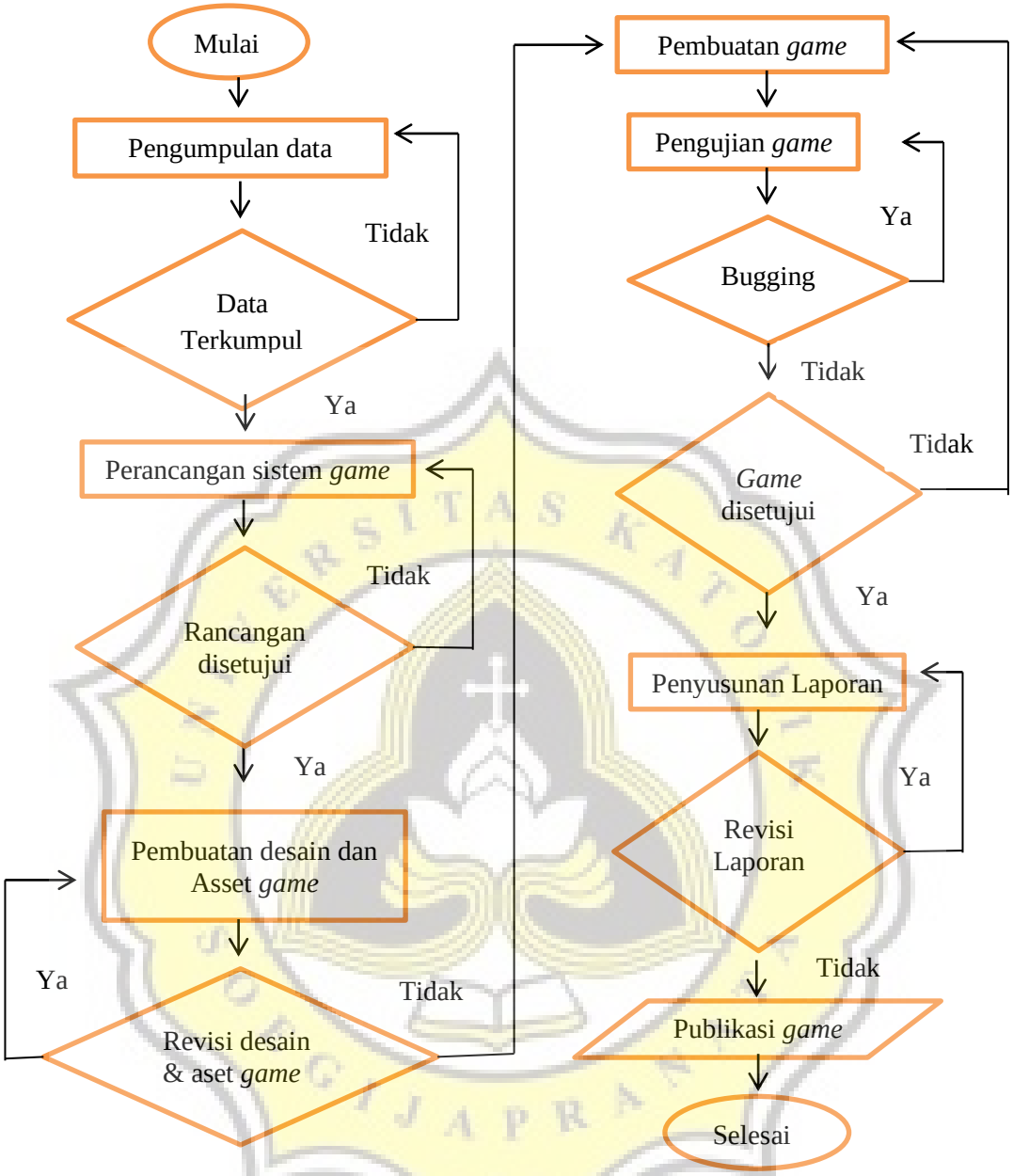
2.5 Metode Pengembangan *Game*

Untuk mempermudah pengembang dalam membuat sebuah *game* yang terstruktur maka pengembang *game* memerlukan sebuah metode perancangan bagi *game* yang akan dibuat.

Langkah pertama yang harus adalah pengumpulan data yang digunakan untuk mendukung permasalahan yang diangkat pada penelitian ini. Pengembang dapat melakukan pengumpulan data dengan dua cara, yang pertama mencari referensi dari jurnal dan buku yang sekiranya membahas permasalahan yang sama dengan penelitian ini, selanjutnya pengembang juga bisa mengumpulkan data dengan cara penyebaran kuesioner kepada responden.

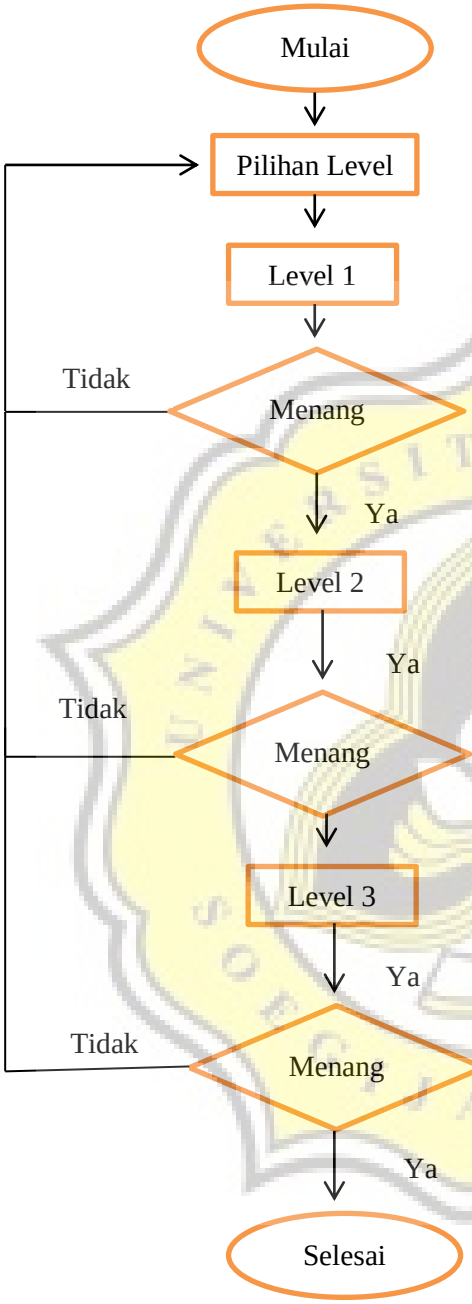
Setelah pengembang selesai dalam langkah pengumpulan data maka langkah selanjutnya adalah merancang *gameplay* serta sistem pada *game*. *Game* yang akan dibuat pada penelitian ini adalah *game* yang bertujuan untuk mengenalkan serta memberikan informasi seputar Wisata Goa Kreo. Selanjutnya pengembang memulai melakukan pembuatan *asset* yang akan digunakan dalam pembuatan *game* antara lain seperti desain *background*, karakter pada *game* dan desain lain yang dibutuhkan. Selanjutnya setelah seluruh *asset* sudah siap maka pengembang memulai logika pada *game*. Tahap terkahir dalam metode pengembangan *game* adalah melakukan uji coba terhadap *game* tersebut, apabila *game* tersebut tidak ditemukan *bugging* dan sukses dimainkan, maka *game* tersebut memasuki proses publikasi. Namun jika masih terdapat *bugging* pada *game* tersebut pengembang harus memperbaiki ulang *game* tersebut.

2.5.9 *Flowchart* penelitian pada susunan laporan skripsi



Gambar 3.2 Flowchart penelitian pada susunan laporan skripsi

2.5.10 Flowchart perancangan sistem *game*



Gambar 3.3 Flowchart perancangan sistem *game*