

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer didapatkan melalui wawancara dengan kepala perpustakaan dan 4 staf perpustakaan.

3.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder didapatkan melalui jurnal maupun referensi yang berhubungan dengan topik Literasi kegiatan perpustakaan unika soegijapranata dengan game virtual reality berbasis Oculus Go.

3.3 Metode Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara

Teknik ini dilakukan dengan cara kepala perpustakaan dan staf perpustakaan mencoba game yang telah dibuat, kemudian akan diberikan beberapa pertanyaan yang berisi kuesioner berhubungan dengan apa yang telah dicoba oleh kepala perpustakaan dan staf perpustakaan.

3.3.2 Studi Kepustakaan

Teknik ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi seputar topik yang berhubungan melalui jurnal ilmiah, karya tulis, dan jurnal online.

3.4 Metodologi Penelitian

Proses penelitian diawali dengan pengembangan game literasi dilakukan dengan cara diskusi desain game dengan kepala perpustakaan serta programmer dengan menggambarkan model permainan secara kasar yang diinginkan oleh kepala

perpustakaan. Kemudian melalui hasil gambaran kasar serta diskusi tersebut dibuatlah kerangka atau rancangan game.

Setelah didapatkan bentuk game yang akan dibuat kemudian dilakukan coding dan pembuatan game menggunakan Unity 3D serta Bahasa C# dan PHP. Setelah pembuatan aplikasi selesai dibuat, dilakukan presentasi kepada kepala perpustakaan dan programmer untuk menyempurnakan game. Setelah game sudah stabil dan tidak memerlukan perbaikan lagi, maka game digunakan sebagai bahan penelitian. Berikut gambar 3.1 yang menggambarkan kerangka pengembangan game literasi perpustakaan Unika Soegijapranata.



Gambar 3.1 Kerangka pengembangan game literasi

3.5 Metode Pengujian

Pengujian dilakukan dengan mewawancarai serta menguji coba game kepada 4 staf perpustakaan dan kepala perpustakaan.