

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Sumber Data**

##### **3.1.1 Sumber Data Primer**

Sumber data primer diambil dari kuisisioner setidaknya 50 (lima puluh) responden pada masyarakat Indonesia tak terbatas lokasinya karena bisa dilakukan secara online. Untuk lebih spesifiknya dilakukan kepada Mahasiswa aktif, Sarjana dan SMA/SMK yang memiliki ponsel genggam Android dan sudah mencoba memainkan Kaganga Games.

##### **3.1.2 Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder diambil dan didapatkan dari 13 jurnal ataupun referensi yang berada di internet dengan topik yang berhubungan dengan perancangan game dan penelitian.

#### **3.2 Teknik Pengumpulan Data**

##### **3.2.1 Angket atau Kuisisioner**

Teknik ini dilakukan dengan cara membuat angket pada google form dan disebarakan media sosial agar bisa terjangkau oleh masyarakat Indonesia yang memiliki link untuk mengakses form tersebut. Pada survei Kaganga Games menggunakan penilaian dengan teknik skala *Likert* dengan skala 1 (satu) yang menyatakan sangat tidak setuju sampai dengan 5 (lima) yang menyatakan sangat setuju.

##### **3.2.2 Studi Kepustakaan**

Teknik pengumpulan data melalui sumber informasi tertulis, contohnya teks-teks yang ada pada jurnal-jurnal ilmiah, karya tulis, dan jurnal online. Jurnal online didapat melalui internet salah satunya melalui SISFORMA yang merupakan situs jurnal Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Unika Soegijapranata.

### **3.3 Analisa Kebutuhan Sistem**

Analisa dalam perangkat apa yang diperlukan untuk melakukan penelitian diperlukan agar tidak terjadi kesalahan teknis. Sehingga mengukur tingkat kebutuhan dari perangkat lunak dan perangkat keras juga diperlukan guna mengetahui seberapa besar sumber daya yang dibutuhkan untuk mengembangkan game yang telah disusun. Jika perangkat keras dan perangkat lunak yang dimiliki tidak memenuhi maka tentu saja menghambat proses penelitian.

### **3.4 Pengujian**

#### **3.4.1 Pengujian Aplikasi**

Agar mendapatkan data yang valid, maka diperlukan pengujian pada game ini. Metode yang digunakan untuk melakukan pengujian game adalah dengan menyebarkan kuisioner dan link download game untuk melakukan pengujian game tersebut. Game yang sudah dibuild disebar dengan mengunggah di *Google Play store* dan *Google Drive* kemudian *link* untuk mendownloadnya disebar kepada para *tester*.

#### **3.4.2 Pengujian Kuisioner**

Metode pengujian kuisioner yang akan diterapkan adalah melakukan uji validitas, uji reliabilitas serta uji korelasi demi mendapatkan hasil yang

valid dan sudah diisi oleh para responden yang telah memainkan Kaganga Games.

### **3.5 Saran Pengguna**

Disaat menyebarkan kuesioner peneliti juga menyediakan kolom saran terhadap Kaganga Games agar peneliti dapat mengetahui apa yang perlu dikembangkan lagi terhadap game Kaganga Games. Karena para pengisi kuesioner sudah memainkan untuk menilai tentu saja setiap pengguna memiliki pandangan yang berbeda dan perlu dikembangkan. Terdapat saran-saran yang kedepannya akan menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan game ini agar dapat terus menjadi lebih baik. Saran yang sudah terkumpul ada seperti letak tombol yang kurang sesuai dengan posisi jari pemain, sistem pada level yang harus dikembangkan lagi dan saat ini untuk saran ini sudah diperbaiki dengan menambahkan sistem kunci sehingga pemain harus menyelesaikan satu persatu level game yang ada.