

BAB 3

METODE PENELITIAN

2.1 Sumber Data

Di dalam penelitian “Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN)” ini sumber data primernya adalah para wisatawan luar semarang yang akan berkunjung ke kota lama semarang.

2.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Dari banyaknya pengunjung diri luar kota semarang, maka akan diambil sampel dengan minimal 30 orang.

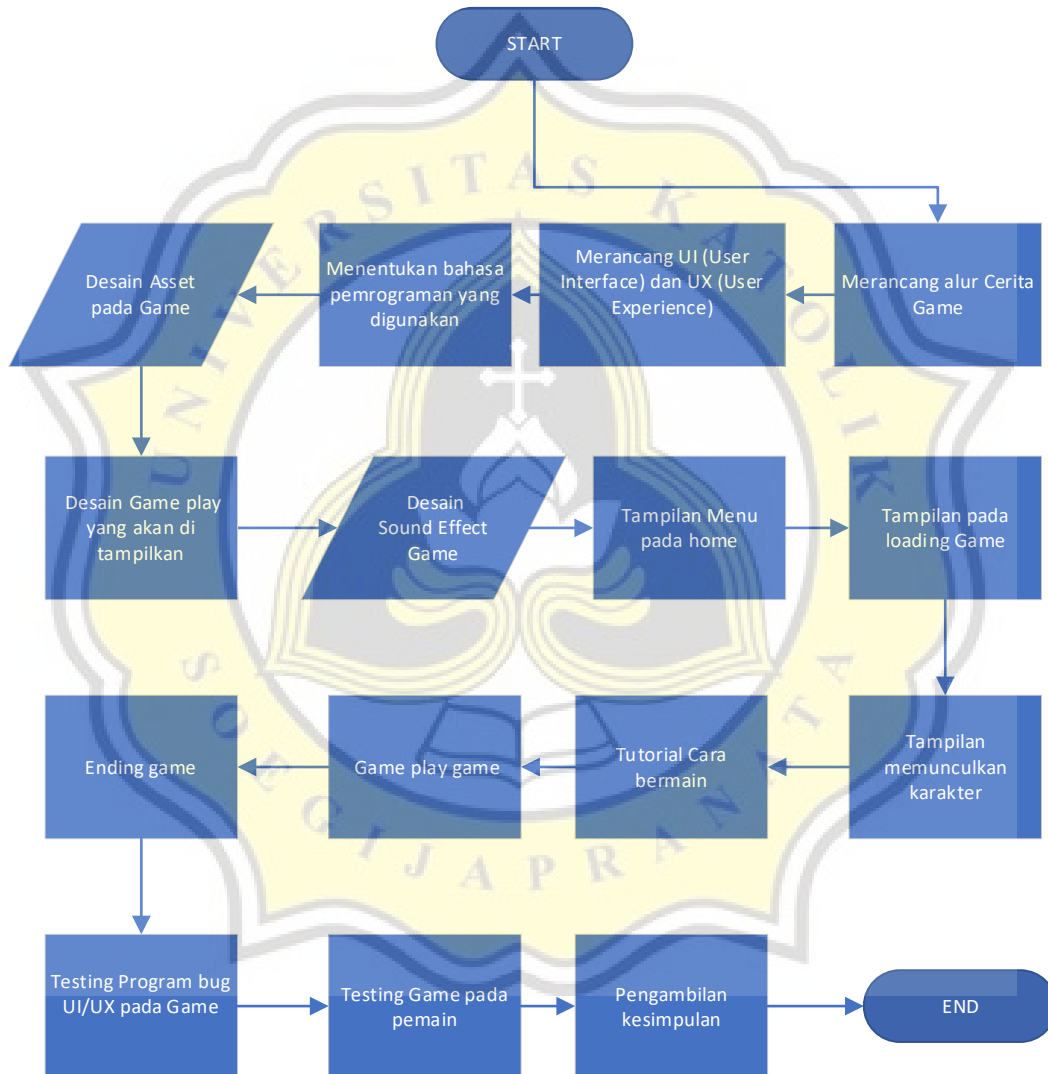
2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini ada dua, yaitu:

- Angket atau Kuesioner, alat pengumpul data dalam bentuk serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban. Kuesioner diberikan kepada wisatawan luar yang akan berkunjung ke kota lama semarang.
- Observasi, dilakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai pariwisata yang ada di kota lama semarang.

2.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alur Pembuatan Game

- Merancang alur Cerita Game
- Merancang UI (User Interface) dan UX (User Experience)
- Menentukan bahasa pemrograman yang digunakan
- Membuat Desain Asset pada Game
- Membuat Desain Game play yang akan di tampilkan
- Membuat Desain Sound Effect Game
- Membuat Tampilan Menu pada home
- Membuat Tampilan pada loading Game
- Membuat tampilan memunculkan karakter
- Membuat Tutorial Cara bermain
- Membuat Game play game
- Membuat Ending game
- Testing program bug UI/UX pada game
- Testing Game pada pemain
- Pengambilan kesimpulan