

Bab III

Metodologi Penelitian

3.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer didapatkan dari para pemain yang telah selesai mencoba game “Indo Trivia” melalui metode kuesioner. Target responden merupakan anak SD sampai SMA Awal atau anak sekitar umur 6 – 16 tahun.

3.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder didapatkan dari buku, jurnal, atau artikel yang isinya berhubungan dengan game ini.

3.3 Metode Pengumpulan data

2.3.1. Studi Kepustakaan

Teknik pengumpulan data dengan cara mencari sumber informasi tertulis seputar topik yang berhubungan secara online

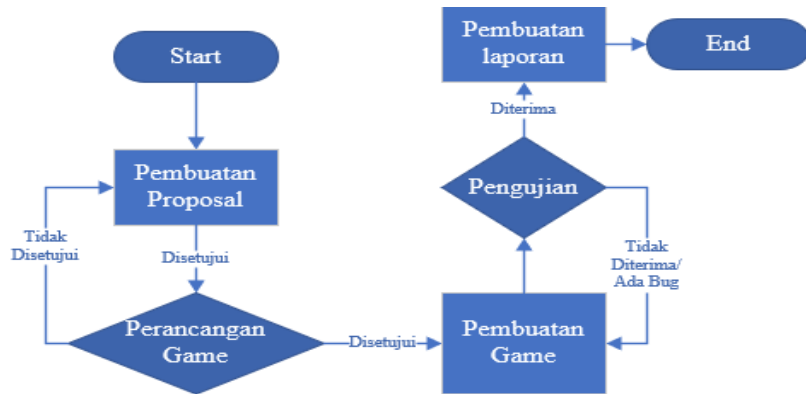
2.3.2. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden yang telah selesai mencoba game

3.4 Metode Pengembangan Game

Pengembangan game diawali dengan cara membuat rancangan game. Setelah rancangan selesai lalu memberikannya kepada dosen pembimbing. Jika rancangan yang ada telah disetujui, maka mulailah proses untuk pengembangan game.

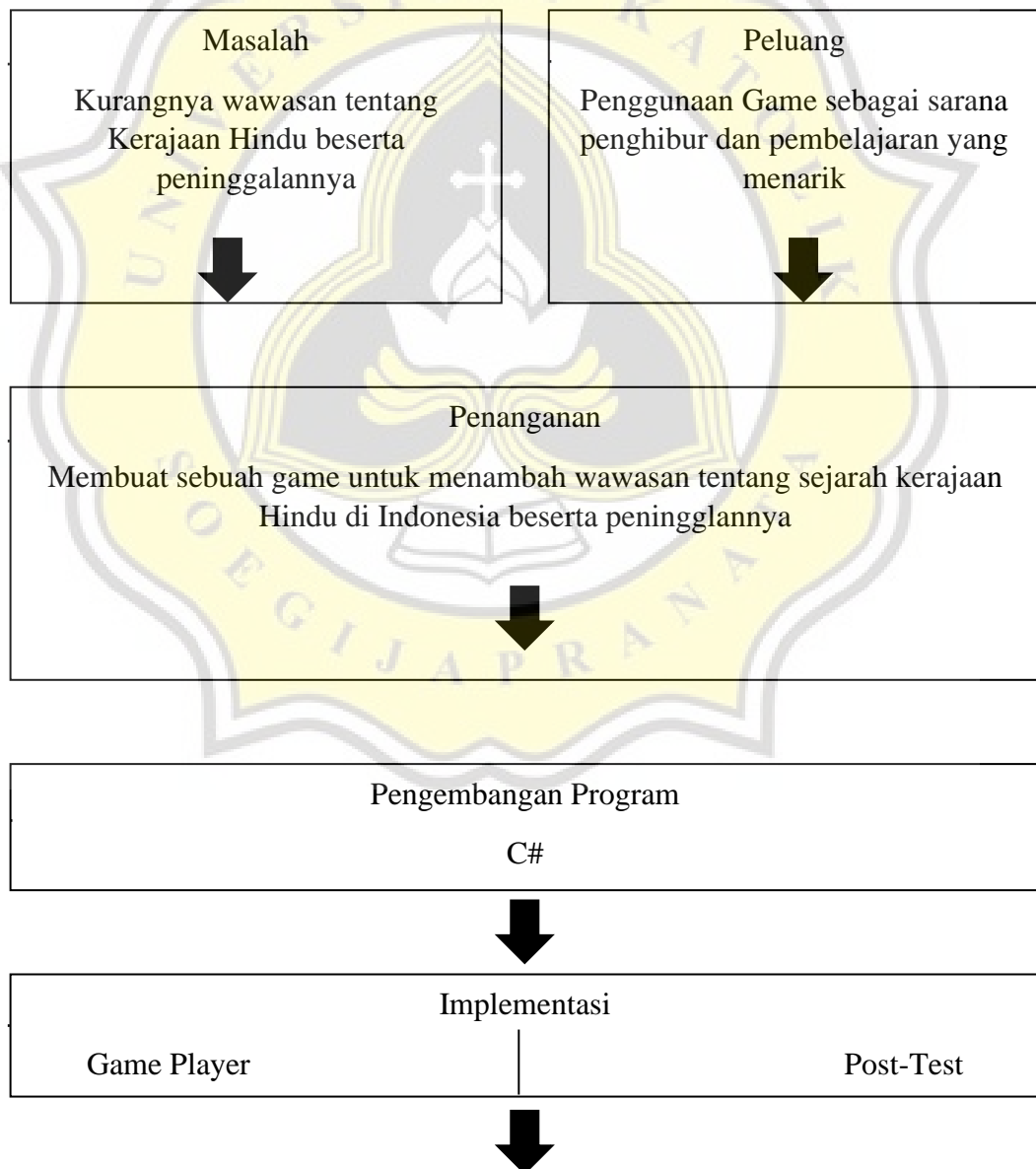
Proses pengembangan game akan diawali dari proses pencarian asset yang sesuai untuk game. Asset diambil dari unity asset store dan beberapa website yang terpercaya. Beberapa asset juga ada yang diedit sendiri untuk hasil yang diinginkan. Setelah suasana dalam game/1 stage/1 area telah jadi maka akan ada proses pengkodean. Untuk menjalankan sistem di dalam game. Setelah game jadi game akan di tes untuk mengetahui apakah ada bug/error di dalamnya. Setelah dirasa tidak ada bug/error, maka game akan diujikan kepada responden. Gambar 3.1 dibawah ini merupakan flowchart untuk pengembangan game.



Gambar 3.1: flowchart pengembangan game

3.5 Kerangka Masalah

Berikut adalah kerangka masalah dari penelitian ini,

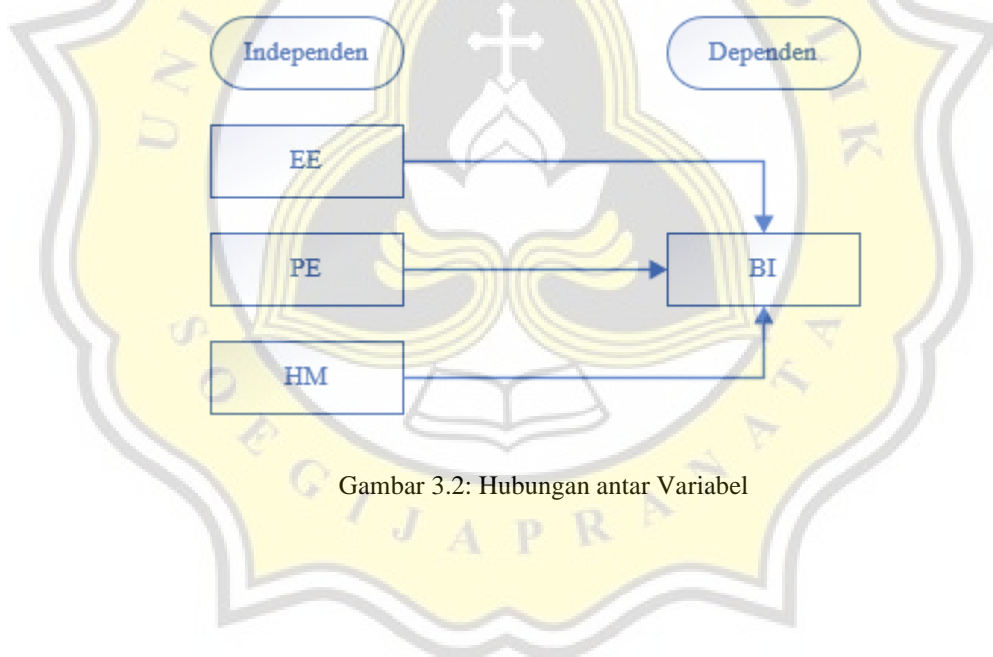


Hasil

Game “Indo Trivia” yang dapat digunakan untuk menambah wawasan serta media pembelajaran pemain tentang Sejarah Kerajaan Hindu beserta peninggalannya

3.6 Metode Pengujian game

Untuk game “Indo Trivia” ini akan dilakukan 3 macam jenis pengujian data yaitu uji Validitas, Reliabilitas dan Korelasi melalui 3 jenis uji ini akan dapat diketahui apakah hasil dari kuesioner valid dan dapat dipertanggungjawabkan atau tidak. Dalam pengujian ini, Variable EE (Effort Expectancy = kemudahan), PE (Performance Expectancy = kebergunaan), dan HM (Hedonic Motivation = kesenangan) akan dilihat apakah memiliki pengaruh yang kuat kepada Variable BI (Behavioral Intention = keinginan untuk terus menggunakan) atau tidak. Gambar dibawah ini merupakan hubungan antara ketiga variabel terhadap variable BI.



Gambar 3.2: Hubungan antar Variabel