

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah objek yang menjadi sasaran suatu penelitian, dan merupakan suatu himpunan elemen yang dapat berupa apa dan siapa yang akan diteliti [9]. Yang menjadi objek penelitian adalah pemain semua umur sebanyak 53 orang yang ingin belajar bahasa Jepang.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi yang akan digunakan untuk penelitian ini diambil menggunakan kuesioner yang saya sebarkan ke teman, keluarga, dan yang kemudian disebarakan lagi ke teman mereka. Terdapat 53 sampel yang terdiri dari 53 responden yang memiliki umur berkisar dari 12 tahun hingga 49 tahun.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

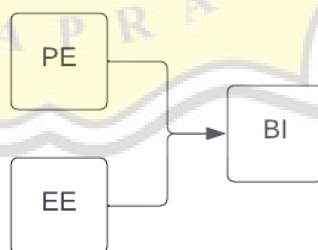
Studi kepustakaan adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik yang menjadi objek penelitian atau cerita yang disangkut ke dalam karya tulis non ilmiah [10]. Usaha ini adalah kegiatan seperti mempelajari berbagai buku atau hasil penelitian yang sejenis.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara memberi pernyataan atau pertanyaan ke responden untuk dijawab [11]. Kuesioner akan dibuat dan disebarakan menggunakan Google Form. Dalam kuesioner ini terdapat pertanyaan usia dan pendidikan tertinggi atau yang sedang ditempuh saat ini. Terdapat juga 3 variabel yang terdiri dari masing-masing 3 pernyataan. 3 variabel tersebut yaitu; PE (Performance Expectancy), EE (Effort Expectancy), dan BI (Behavioural Intentions).

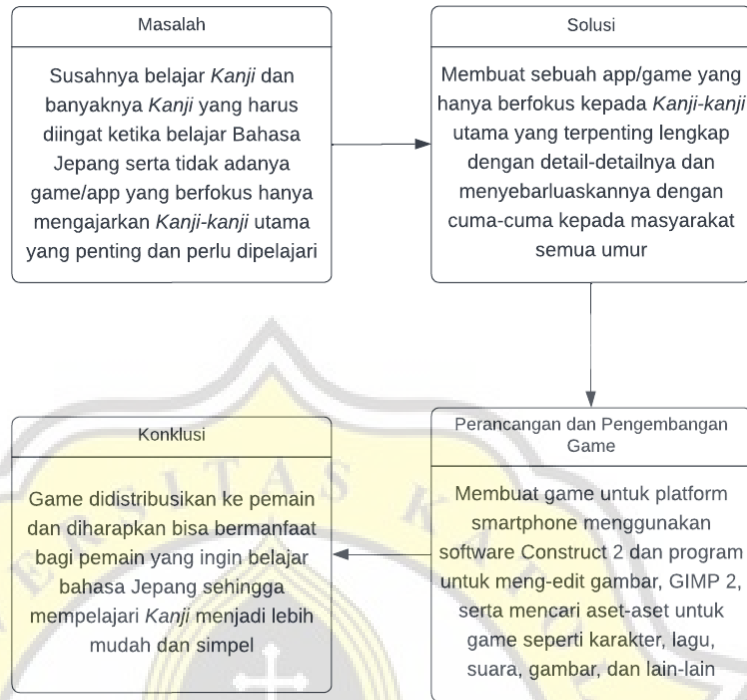
3. Uji Statistik

Menguji apakah data yang didapatkan dari responden-responden kuesioner merupakan data yang akurat dan bisa digunakan dalam penelitian atau tidak yang disebut dengan uji validasi dan uji reliabilitas [12]. Dalam kuesioner tersebut terdapat variabel PE yaitu kebergunaan aplikasi, dan EE yaitu kemudahan aplikasi. Kedua variabel tersebut merupakan variabel independent, dan variabel terakhir yaitu BI, intensi menggunakan aplikasi, adalah variabel yang dependent pada variabel lainnya. Oleh karena itu perlu juga adanya uji korelasi hubungan variabel PE dan EE ke BI.



Gambar 3.1 Bagan Korelasi

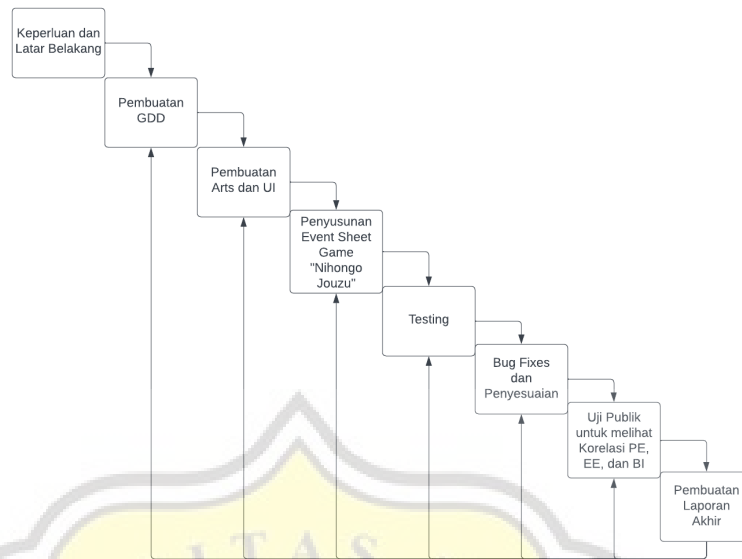
3.4 Kerangka Pikiran



Gambar 3.2 Kerangka Pikiran

3.5 Metode Penelitian

Menggunakan metode *Waterfall* bermulai dari tahap latar belakang dan perencanaan, Design dan pembuatan GDD (Game Design Document), proses pembuatan gamenya seperti *art* dan UI gamenya, lalu testing dan *finalizing/bug fixes*, dan terakhir memulai uji publik untuk melihat korelasi dan membuat laporan akhirnya. Metode ini disebut dengan *waterfall* karena harus melalui setiap tahap per tahap dan untuk mengerjakan tahap selanjutnya harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan [13].



Gambar 3.3 Metode Penelitian

Pertama adalah mencari keperluan dan latar belakang pembuatan game. Adanya kesulitan pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari *kanji* memotivasi pembuatan game dan penelitian ini. Lalu kedua pembuatan GDD yaitu Game Design Document, yang berisi rencana dan konsep awal sebuah game sebelum proses pengembangannya dilakukan.

Ketiga dan keempat adalah proses pembuatan/pengembangan gamenya, di proses ini aset-aset game seperti gambar, karakter, atau musik dan kode-kode untuk game dibuat. Proses kelima dan keenam adalah setelah game selesai dibuat, akan melalui proses *testing* yaitu pengecekan game apakah sudah benar semua dan tidak ada *bug*. Jika ada yang tidak sesuai atau ditemukannya suatu *bug* dan atau kerusakan akan diperbaiki di proses ini.

Ketujuh adalah proses pengujian publik untuk melihat korelasi variabel dalam penelitian ini, PE, EE, dan BI. Dan kedelapan, yang terakhir ketika semua sudah jadi dan selesai, laporan akhir penelitian pun ditulis.