

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ketiga ini, akan dibahas alat bahan dan tahapan metodologi yang dilakukan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini diterapkan beberapa tahapan penelitian. Tahapan penelitian tersebut terdiri dari pengumpulan data, desain gamifikasi, desain *mockup* dan purwarupa, pengujian purwarupa dan evaluasi hasil pengujian. Penjelasan lebih detail mengenai alat dan bahan, serta tahapan penelitian tersebut dapat dilihat pada sub bab berikut.

#### **3.1 Alat dan Bahan**

Alat dan bahan dalam penelitian ini meliputi 2 bagian, yaitu:

1. Kebutuhan Hardware
  - a. Perangkat laptop
  - b. Perangkat smartphone
2. Kebutuhan Software
  - a. Sistem operasi Windows 10
  - b. Adobe XD
  - c. Adobe Illustrator
  - d. Balsamic Mockup

#### **3.2 Tahapan Penelitian**

Tahapan penelitian ini terdiri dari lima bagian, yaitu pengumpulan data, analisa kebutuhan desain antar muka, desain *mockup* dan pembuatan purwarupa,

pengujian purwarupa, dan evaluasi desain. Berikut aktifitas-aktifitas dari tahapan penelitian dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3** Tahapan Penelitian

Tahapan	Penelitian	Aktifitas
1	Pengumpulan data.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studi literatur.</li> <li>• Mengidentifikasi karakteristik desa wisata.</li> </ul>
2	Desain Gamifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan elemen gamifikasi dan penerapannya dalam desain.</li> </ul>
3	Desain <i>mockup</i> dan purwarupa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain <i>mockup</i> aplikasi.</li> <li>• Desain purwarupa.</li> </ul>

Tabel 3 diatas berisi tentang aktifitas yang dilakukan selama penelitian. Penjelasan yang lebih detail akan dibahas pada sub bab selanjutnya. Diagram alur penelitian ini merupakan diagram yang menampilkan alur penelitian secara keseluruhan.

### 3.2.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap, yaitu studi literatur, studi lapangan dan kuesioner desain. Studi literatur dilakukan dengan cara mencari literatur-literatur yang dapat mendukung penelitian. Literatur yang dicari berupa jurnal penelitian internasional, paper prosiding, dan dokumen tesis. Adapula kata kunci pencarian yang digunakan, antara lain adalah *gamifikasi*, *gamifikasi tourism*, *tourism village*, *rural tourism*, dan *mobile design*. Studi lapangan dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung ke beberapa desa wisata yang ada. Hal tersebut dilakukan agar karakteristik dari tiap desa wisata dapat diketahui dan juga agar elemen desain gamifikasi dapat ditentukan. Analisa karakteristik tersebut

dilakukan dalam dua aktifitas, yaitu mengidentifikasi karakteristik desa wisata dan mengidentifikasi kebutuhan desain dari hasil kuesioner. Pedoman analisa yang dibutuhkan dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4** Pedoman Analisa

<b>Kebutuhan</b>	<b>Pedoman analisa</b>
Karakteristik desa wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdasarkan jenis layanan wisata.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdasarkan permasalahan desa wisata.</li> </ul>
Kebutuhan desain dari hasil analisis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk desain apa yang paling cocok. Analisis elemen aplikasi apa yang dapat ditambahkan.</li> </ul>

### **3.2.2 Desain Gamifikasi**

Tahapan ini dilakukan untuk menentukan elemen gamifikasi yang sesuai dengan fokus penelitian ini. Pemilihan game elemen gamifikasi pada tahap ini ditentukan dari referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya dan disesuaikan dengan karakteristik desa wisata yang diteliti. Referensi yang diambil merupakan penelitian gamifikasi yang membahas tentang gamifikasi pada pariwisata. Referensi yang dipilih juga dilihat dari penerapan gamifikasi pada lingkungan pariwisatanya.

### **3.2.3 Desain *Mockup* dan Pembuatan Purwarupa**

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini akan dibuat desain aplikasi, yang mencakup desain *mockup* dan desain purwarupa. Desain *mockup* akan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan disesuaikan dengan elemen desain gamifikasi yang

dibutuhkan. Setelah desain *mockup* selesai dibuat, maka desain purwarupa akan dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe XD.

