



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian:

Pada Gambaran Umum terhadap Metode penelitian yang dilakukan yaitu dengan cara meneliti suatu objek pada aplikasi atau website UMKM hingga memfasilitasi UMKM dibidang masyarakat. Tahapan pada penelitian tersebut terdiri dari analisa data, desain, hingga mengidentifikasi suatu permasalahan. Penelitian BKM (badan keswadayaan masyarakat) inilah yang memberikan fasilitas UMKM terhadap kalangan masyarakat. Lalu cara penelitian tersebut dilakukan seperti gambar berikut:

3.1.1 Tujuan penelitian:

Pada Tujuan Penelitian terhadap Gamifikasi Apptrecreative terhadap E-marketplace UMKM yang ada pada Tokopedia yang berdasarkan dari latar belakang adalah bertujuan untuk melihat apakah setiap para pengguna E-Marketplace termasuk Tokopedia



Gambar 3.1 Salah satu Tampilan Tokopedia.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

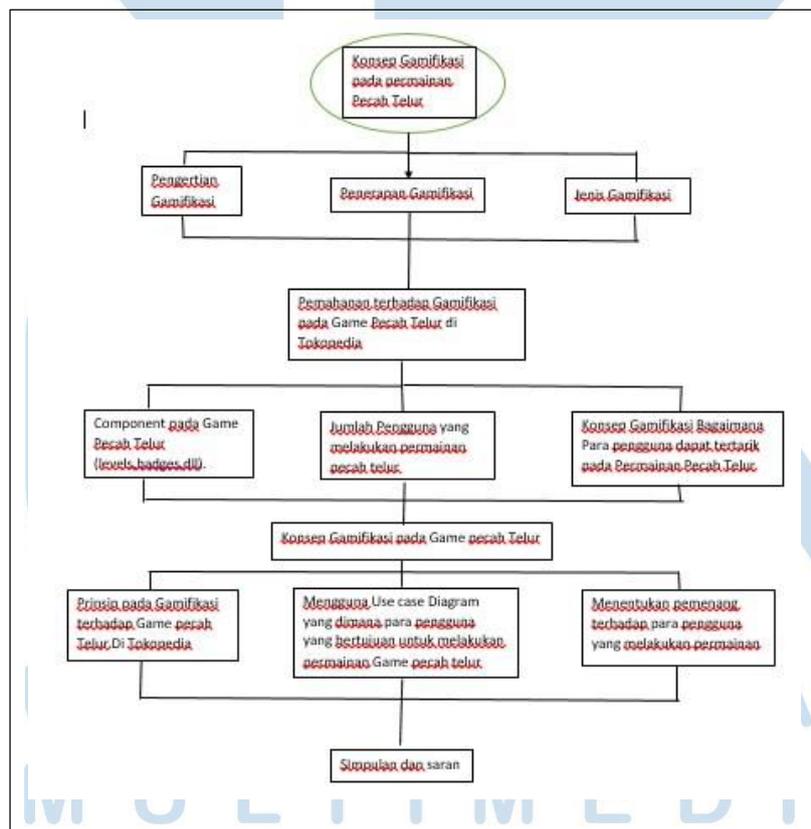


Gambar 3.2.2 Logo Tokopedia.

3.2 Metode Penelitian:

Tujuan metode penelitian dengan Gamifikasi apperactive adalah untuk meneliti salah satu objek yang digunakan adalah dengan meneliti system UMKM. penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

3.2.1 Kerangka Berfikir:



Gambar 3.3.2 Kerangka Berfikir.

Pada gambar di atas yang menunjukkan salah satu kerangka berfikir yang dibuat untuk melakukan permainan Gamifikasi yaitu Permainan Game pecah telur pada Tokopedia yang dimana Konsep tersebut dapat menarik para pengguna atau

Customer.yang dimana awalnya kerangka berfikir dimulai bagaimana cara pengguna taua Customer dapat melakukan permainan Gamifikasi pada Game pecah telur diTokopedia hingga bagaimana para pengguna atau customer bisa menang dan berhak mendapatkan reward bagi para pengguna yang telah memenangkan permainan Gamifikasi pada game pecah telur dan reward tersebut yang nantinya digunakan untuk melakukan perbelanjaan produk yang ada di tokopedia.

3.3 Variabel Penelitian:

Dari segi Variabel untuk penelitian adalah dengan cara melakukan pengumpulan terhadap suatu variabel.berdasarkan pada suatu hipotesis yang telah dilakukan perumusan adalah sebagai berikut:

1. terjadinya pengaruh secara positif maupun secara signifikan terhadap kualitas permainan Gamifikasi terhadap layanan E-marketplace atau E-commerce yang ada didalam intensi terhadap Game Pecah Telur yang ada di dalam Tokopedia.
2. adanya pengaruh yang positif maupun secara signifikan terhadap kualitas pelayanan permainan Gamifikasi secara online terhadap kepuasan oleh para pengguna atau participant yang ada didalam Tokopedia.
3. adanya pengaruh yang baik terhadap kepuasan para pengguna atau participant terhadap pengguna permainan Gamifikasi yaitu permainan Game pecah Telur yang dilakukan oleh para pengguna Tokopedia.
4. terjadinya pengaruh yang secara signifikan terhadap para pengguna atau Participant yang melakukan permainan Gamifikasi yaitu Game pecah telur yang dilakukan jual atau beli oleh para pengguna di dalam Tokopedia.

3.4 Teknik Pengumpulan Data:

Pada Teknik Pengumpulan Data terhadap Gamifikasi Appreciative E-marketplace UMKM yang ada didalam Tokopedia adalah dengan cara melihat permainan Gamifikasi yaitu Game pecah Telur yang ada didalam aplikasi Tokopedia, Kategori Produk hingga Pelapak apa saja yang ada di Tokopedia.dari Teknik pengumpulan data yang saya lakukan adalah sebagai berikut:

3.4.1 Wawancara:

Teknik yang Pertama dilakukan adalah dengan cara melakukan wawancara kepada para pengguna secara langsung terlebih dahulu.hal tersebut dilakukan agar para pengguna Tokopedia terutama pada penggunaan system Gamifikasi pada Game pecah Telur yang ada di Tokopedia dapat terlihat dengan jelas seperti pada contohnya kapan dan berapa lama para pengguna menggunakan Gamifikasi yang ada di E-marketplace-UMKM Tokopedia.

3.4.2 Observasi:

Pada melakukan observasi dapat melihat hasil dari para pengguna yang melakukan perbelanjaan, jenis produk atau barang yang dibeli hingga jumlah barang atau produk yang dibeli oleh para pengguna pada E-marketplace UMKM di Tokopedia.pada saat melakukan observasi memang harus melihat apakah para pengguna Tokopedia yang pada saat ini menggunakan Tokopedia yang bertujuan untuk produk apakah yang dibeli oleh para pengguna, jenis dan produk apa yang biasanya dibeli oleh para pengguna hingga berapa jumlah produk yang dibeli oleh para pengguna.

3.4.3 Studi Pustaka

Tujuan untuk melakukan studi pustaka adalah untuk mencari beberapa referensi yang dimana nantinya akan dilakukan penelitian.studi pustaka yang dilakukan yaitu dengan cara melakukan pencarian artikel, jurnal atau buku, literature, serta melihat beberapa laporan yang memiliki kaitan atau hubungan dengan masalah yang dapat dipecahkan termasuk masalah pada Gamifikasi Appreciative terhadap E-marketplace UMKM didalam Tokopedia.

3.5 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada aplikasi Tokopedia adalah dengan cara Melihat Ke dalam aplikasi Tokopedia secara langsung.tujuan tersebut dilakukan untuk mengetahui aplikasi Tokopedia.lalu dengan cara melakukan wawancara yang bertujuan untuk mengetahui yaitu Gamifikasi yang terlibat dalam permainan Game pecah Telur yang ada pada aplikasi Tokopedia termasuk mewawancarai bagaimana para pengguna dapat mengikuti pernmmainan gamifikasi seperti Games pecah telur di Tokopedia.hingga transaksi yang dilakukan di Tokopedia.selain itu yang dilakukan untuk pengambilan sampel adalah dengan cara mengisi Kuisisioner.beda hal dengan mewawancarai secara langsung.dengan melakukan pengisian lewat kuisisioner.para pengguna dapat mengisi secara online atau tidak langsung.pengisian kuisisioner yang bertujuan untuk melihat hasil survey.seperti berapa lama para pengguna menggunakan Tokopedia termasuk melakukan jual-beli hingga transaksi.

3.5.1 Pembuatan Tabel:

Proses pembuatan tabel yang bertujuan untuk melakukan penelitian terhadap proses pengerjaan Skripsi atau tugas akhir yang dilaksanakan yang ada pada gambar dibawah ini:

Teknik pengumpulan Data	
Studi Pustaka	Studi Pustaka Dapat dilakukan yang bertujuan untuk mencari beberapa referensi yang akan dilakukan proses pembuatan tugas akhir

Wawancara	Pada Proses Wawancara yang bertujuan untuk mengambil atau mengetahui informasi terhadap para pengguna dan bertanya seberapa Lama pengguna tersebut menggunakan Emarketplace UMKM Tokopedia
Kuisisioner	Pada Proses pengisian kuisisioner yang bertujuan untuk melihat hasil survey terhadap para pengguna seberapa Lama pengguna maupun jumlah atau produk yang di beli oleh para pengguna E-marketplace UMKM Tokopedia

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang merupakan salah satu langkah maupun teknik yang dapat melakukan pengumpulan, penyeleksian hingga dapat melakukan pengubahan data menjadi suatu atau beberapa informasi.pada umumnya analisis data dapat diterapkan kepada institusi terhadap pendidikan saja, akan tetapi ada juga suatu profesi yang khusus untuk melakukan teknik pada pengkajian data setiap hari.seperti penerapan teknik analisis data pada E-marketplace UMKM pada Tokopedia, dimana hal tersebut yang dapat mengumpulkan data dari para pengguna misalnya data dari jumlah para pembeli hingga data dari para pengguna.namun cara melakukan teknik analisis data adalah sebagai berikut:

3.6.1 Pengumpulan Data(Collecting Data):

Dalam teknik pengumpulan pada data yang nantinya akan bertujuan untuk melihat hasil dari data yang akan dilakukan penelitian terhadap para pengguna di E-marketplace UMKM yang ada di Tokopedia seperti jumlah para pengguna, produk atau barang yang sering di beli oleh para pengguna hingga jumlah produk yang dibeli oleh para pengguna. metode tersebut dapat dilakukan dengan cara yaitu melakukan wawancara secara langsung kepada para pengguna.

3.7 Rules Gammification:

Supaya Proses Gamifikasi dapat berjalan dengan lancar maka hal tersebut sangat diperlukan dari salah satu rules atau biasanya disebut dengan aturan. proses tersebut yang nantinya akan digunakan untuk melakukan tahap pengaturan terhadap system. supaya permainan gamifikasi dapat membuat para pengguna tertarik

:

