

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Tahap-tahap penelitian yang dilakukan untuk mengetahui respon konsumen terhadap produk *board game* adalah sebagai berikut :

3.1. Identifikasi Masalah

Board game dapat menjadi permainan edukasi yang menyenangkan. *Board game* dapat menggabungkan kegiatan bermain, belajar, dan berkomunikasi dalam satu media permainan. Dilihat dari manfaat bermain *board game* yang sangat baik untuk melatih perkembangan otak, kemampuan bersosialisasi, pembentukan karakter anak serta dapat *board game* menjadi permainan edukasi keluarga. Dalam membuat usaha baru produk *board game* diperlukan peningkatan daya saing terhadap kompetitor produk sejenis. Dengan melakukan identifikasi masalah maka dapat dibentuk rencana untuk mendesain ulang *board game* agar konsumen dapat tertarik dengan permainan tersebut. Dengan riset pasar maka dapat diketahui potensi dan minat pasar terhadap produk *board game*.

3.2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan sumber referensi yang dibutuhkan mengenai metode serta teori-teori yang dapat mendukung penelitian. Informasi-informasi yang didapatkan dapat digunakan sebagai landasan teori dalam melakukan riset penelitian. Studi literatur yang digunakan didapat dari penelitian-penelitian terdahulu, jurnal penelitian, buku literatur atau *handbook* dan artikel-artikel yang berhubungan dengan riset pasar serta teori-teori yang terkait dengan materi penelitian yang dilakukan.

3.3. Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan oleh penulis adalah melihat peluang penjualan permainan anak, melihat kompetisi dari industri permainan anak serta desain yang ditawarkan oleh kompetitor lain. Dengan dilakukan studi lapangan maka dapat diketahui tingkat kompetisi dari kompetitor sejenis. Dengan mengidentifikasi permainan anak, maka dapat diperoleh tanggapan pasar mengenai produk-produk

mainan anak. Studi lapangan dilakukan sebagai penelitian pendahuluan sebelum nantinya dilakukan pengumpulan data dan penyebaran kuesioner.

3.4. Menetapkan Target Konsumen

Dari hasil identifikasi yang dilakukan, dapat ditetapkan target konsumen yang diinginkan. Dilakukan dengan menggunakan Lembar Kerja 1. Penetapan target konsumen dilakukan agar dalam melakukan penelitian tidak salah sasaran. Penelitian dilakukan terhadap pembeli yang potensial untuk membeli produk yang ditawarkan.

3.5. Penentuan Atribut Produk dengan Analisis Konjoin

3.5.1. Penentuan Atribut Produk

Penentuan atribut dilakukan dengan tujuan agar faktor yang ingin diketahui dapat diketahui tingkat ketertarikannya sehingga nantinya produk yang dibuat sesuai dengan keinginan pasar. Terdapat dua atribut yang digunakan yaitu jumlah permainan dan jumlah pemain dalam satu produk.

3.5.2. Penyusunan Kuesioner dengan Menentukan Kombinasi Atribut

Setelah pemilihan atribut dan level atribut yang digunakan, langkah selanjutnya adalah menyusun kombinasi atribut. Nantinya responden akan mengisi pilihan kombinasi atribut dengan menggunakan rangking pada tabel kombinasi atribut produk. Hasil kuesioner nantinya akan diolah untuk mengetahui atribut produk yang paling diinginkan oleh konsumen.

3.5.3. Penyebaran Kuesioner

Penelitian mengenai atribut produk dilakukan dengan menyebar kuesioner kepada responden. Penyebaran kuesioner berada di wilayah Sleman Yogyakarta. Kuesioner berisikan pertanyaan mengenai atribut produk *board game*. Periode pengambilan data dilakukan pada bulan Mei 2017.

3.5.4. Pengolahan Data

Pengolahan data menggunakan SPSS 24 dengan metode analisis konjoin. Data kuesioner yang didapat kemudian dianalisis sebagai konsep awal produk.

3.6. Penentuan Jenis Permainan

Setelah hasil kuesioner didapat, langkah selanjutnya adalah penentuan jenis permainan dalam produk. Proses penentuan jenis permainan dilakukan oleh tenaga ahli.

3.7. Pembuatan Prototipe Produk

Pembuatan prototipe produk berdasarkan dari hasil kuesioner penentuan atribut dengan jenis permainan yang telah ditentukan. Produk dibuat dengan menggunakan material kayu.

3.8. Perencanaan Kuesioner Riset Pasar Menggunakan Lembar Kerja

3.8.1. Menetapkan Hipotesis

Setelah dilakukannya identifikasi masalah, studi pustaka, studi lapangan, penentuan atribut *board game*, dan penentuan jenis permainan, langkah selanjutnya yaitu menetapkan hipotesis awal sebagai dasar melakukan riset pasar dengan menggunakan Lembar Kerja 2. Hipotesis adalah suatu dugaan dan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang diteliti. Hipotesis digunakan sebagai dasar dalam melakukan riset yang kemudian hipotesis tersebut akan diuji kebenarannya.

3.8.2. Menyusun Pertanyaan Dasar

Berdasarkan ketidaktahuan dan keraguan setelah ditetapkannya hipotesis, maka dibuat pertanyaan-pertanyaan dasar dengan menggunakan Lembar Kerja 2. Pertanyaan dasar nantinya akan dijawab dengan menggunakan data sekunder yang akan diperoleh pada tahap selanjutnya. Pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab nantinya akan digunakan sebagai dasar dalam penyusunan kuesioner.

3.8.3. Mencari Data Sekunder

Tahap pencarian data sekunder dapat mendukung proses riset. Data sekunder juga digunakan untuk menguji hipotesis awal. Data sekunder yang dibutuhkan yaitu data statistik demografi penduduk, data kompetitor, data legal, dan lain sebagainya. Data sekunder dapat diperoleh melalui proses pencarian pada dinas terkait, proses

wawancara, website resmi, dan lain sebagainya. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan Lembar Kerja 3.

3.8.4. Menyusun Pertanyaan Tambahan

Setelah dilakukan pencarian data sekunder, kemudian data sekunder dianalisis untuk menjawab pertanyaan dasar yang telah dibuat jika masih terdapat pertanyaan tambahan. Langkah selanjutnya yaitu menyusun pertanyaan tambahan jika masih terdapat pertanyaan untuk data sekunder dengan menggunakan Lembar Kerja 4. Pertanyaan tambahan dapat dimasukkan dalam kuesioner atau dapat dipakai sebagai dasar melakukan survei lanjutan.

3.8.5. Memeriksa Hipotesis

Tahap memeriksa hipotesis menggunakan Lembar Kerja 5. Proses pemeriksaan hipotesis dilakukan agar dapat diketahui bahwa hipotesis yang ditetapkan masih sesuai atau tidak. Jika hipotesis awal masih sesuai maka hipotesis dapat digunakan sampai dengan tahap akhir proses riset. Jika hipotesis tidak sesuai dengan data sekunder maka perlu ditetapkan hipotesis baru yang akan digunakan dalam proses riset. Hipotesis inilah yang nantinya akan diuji dengan data primer.

3.8.6. Penjabarkan Kompetensi Bisnis

Penjabaran kompetensi bisnis dilakukan untuk dapat mengetahui mengenai kelebihan dan kekurangan dari bisnis yang akan dirisetkan dengan menggunakan Lembar Kerja 6. Dengan mengenal bisnis yang akan dibuat maka dalam proses riset dapat memberi penjelasan yang baik dan rinci kepada responden terhadap produk yang ditawarkan.

3.8.7. Penjabaran Kompetisi

Penjabaran kompetisi berisi mengenai tingkat kompetisi bisnis dari produk yang telah ada sebelumnya. Tingkat kompetisi dijabarkan dengan menggunakan Lembar Kerja 7. Data ini nantinya memberikan gambaran mengenai kondisi persaingan usaha produk *board game*.

3.8.8. Pendataan Kompetitor

Pendataan terhadap kompetitor-kompetitor bisnis yang sudah ada perlu dilakukan. Pendataan meliputi strategi dari kompetitor-kompetitor tersebut dalam menawarkan produk mereka. Pendataan kompetitor menggunakan Lembar Kerja 8. Dengan melakukan pendataan kompetitor maka dapat ditentukan posisi dari bisnis yang akan dilakukan dan menetapkan strategi yang digunakan nantinya.

3.8.9. Penyusunan Kuesioner

Kuesioner yang disusun harus sesuai dengan tujuan penelitian dan hal-hal yang ingin didapatkan dari riset. Pertanyaan-pertanyaan kuesioner disusun berdasarkan pertanyaan dasar dan pertanyaan tambahan dari data sekunder.

3.9. Penyebaran Kuesioner

Dalam menyebarkan kuesioner, responden yang dipilih adalah masyarakat di Yogyakarta tepatnya di Kabupaten Sleman. Proses penyebaran kuesioner nantinya akan menghasilkan data primer. Data inilah yang nantinya akan diolah dan dianalisis.

3.10. Pengolahan Data Kuesioner Riset Pasar

Setelah hasil kuesioner terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah tahap pengolahan data. Tahap pengolahan data meliputi penataan data, pengklasifikasian data, dan langkah terakhir adalah tabulasi data.

3.11. Analisis Data

Data yang didapatkan kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil analisis yang dibutuhkan. Analisis data menggunakan metode tren, similaritas, kontadiksi, dan *odd groupings*.

3.12. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang sebelumnya telah diuji menggunakan data sekunder, selanjutnya akan diuji kembali menggunakan data primer yang diperoleh. Dari uji hipotesis akan dilihat apakah hipotesis tersebut masih valid atau tidak. Jika hasil hipotesis masih

valid, maka hipotesis dapat digunakan pada akhir proses riset. Jika hasil hipotesis tidak valid maka perlu ditetapkan hipotesis baru pada proses riset pasar.

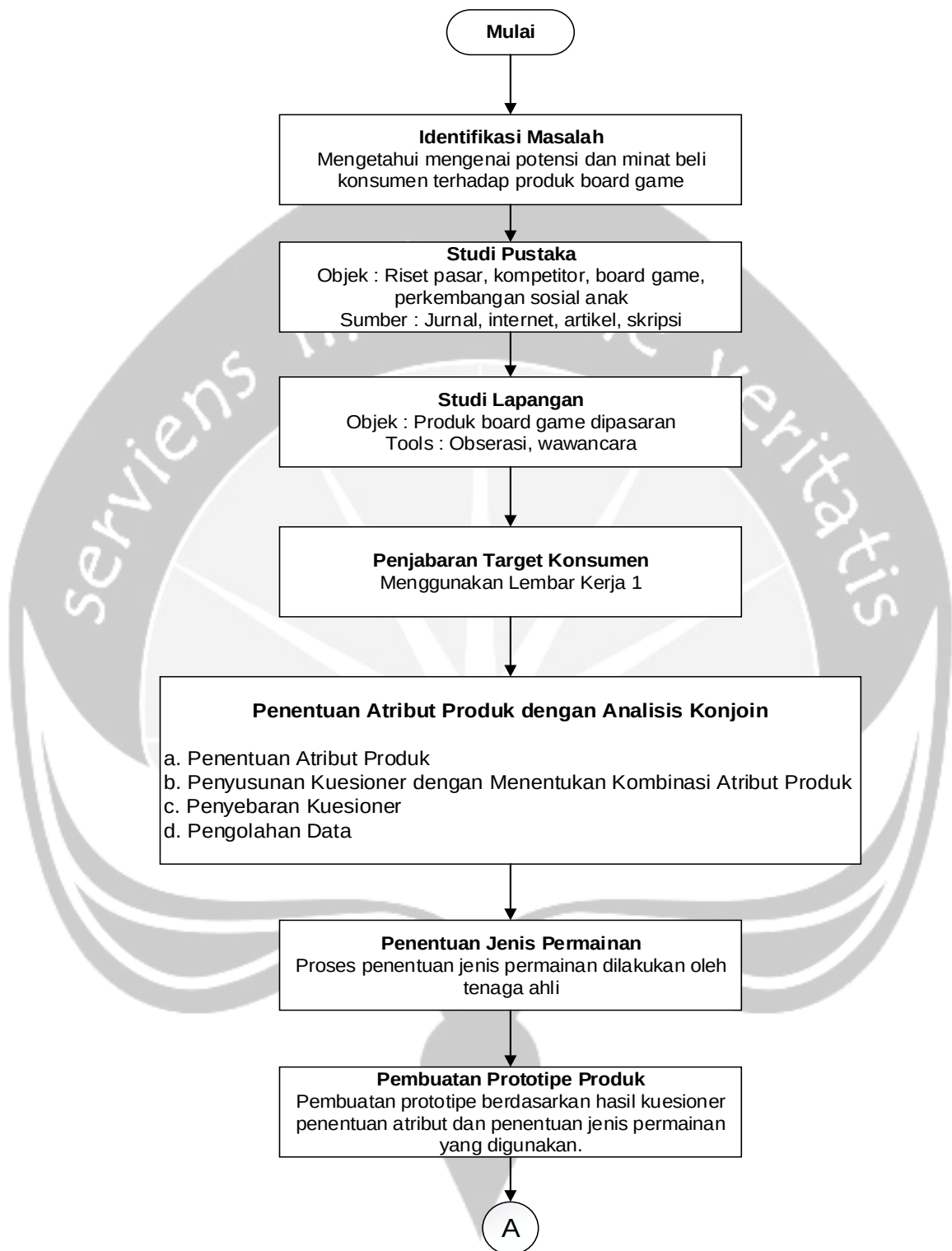
3.13. Action Plan

Memberikan penjelasan bagaimana rencana awal produk di pasaran, tahapan apa saja yang akan dilakukan untuk memasarkan produk.

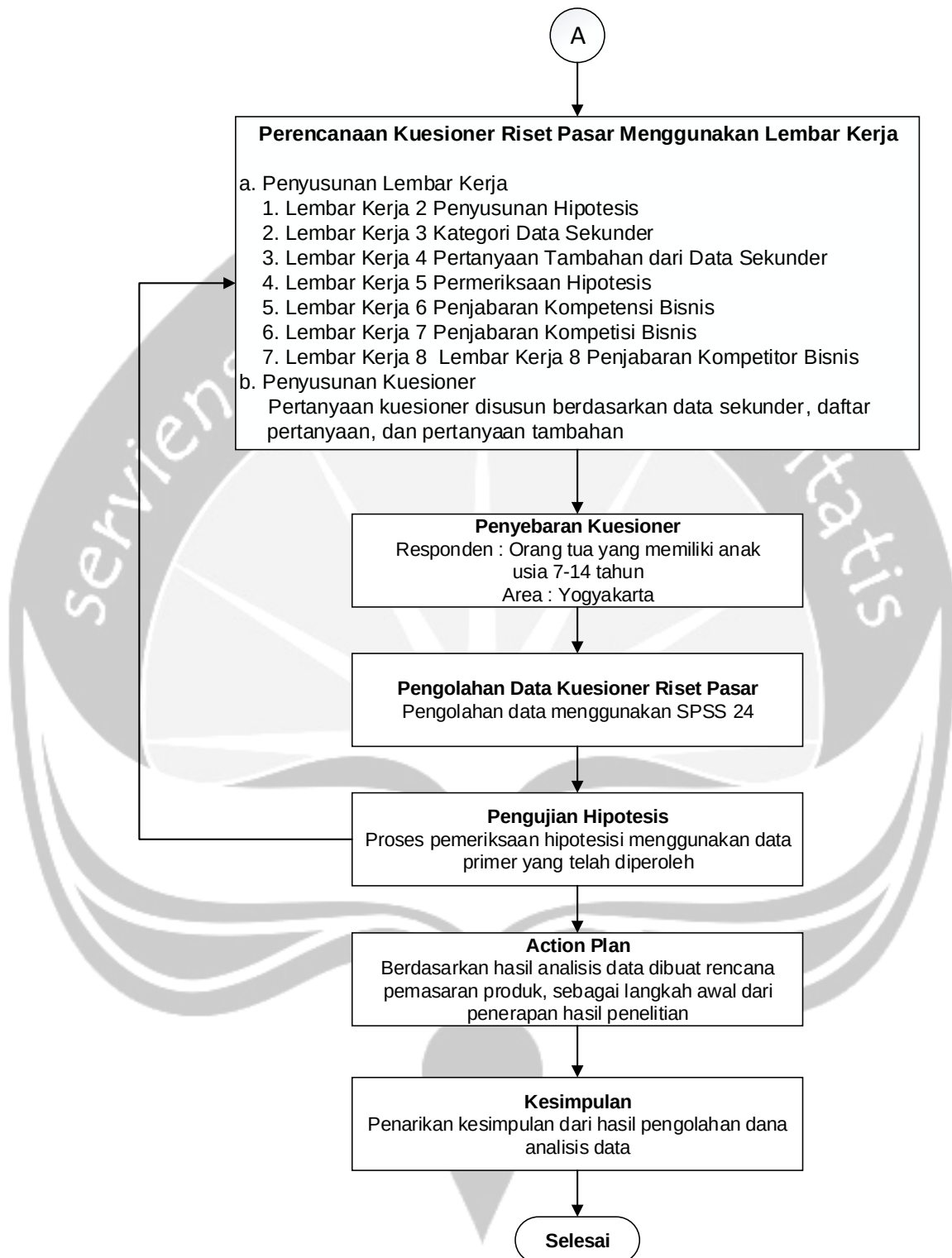
3.14. Kesimpulan

Tahap akhir dari proses penelitian yaitu mengambil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data penentuan atribut produk yang diminati oleh konsumen serta data riset pasar mengenai minat dan ketertarikan konsumen terhadap produk yang ditawarkan





Gambar 3.1. Diagram Aliran Penyelesaian Tugas Akhir



Gambar 3.1. Diagram Aliran Penyelesaian Tugas Akhir (lanjutan)