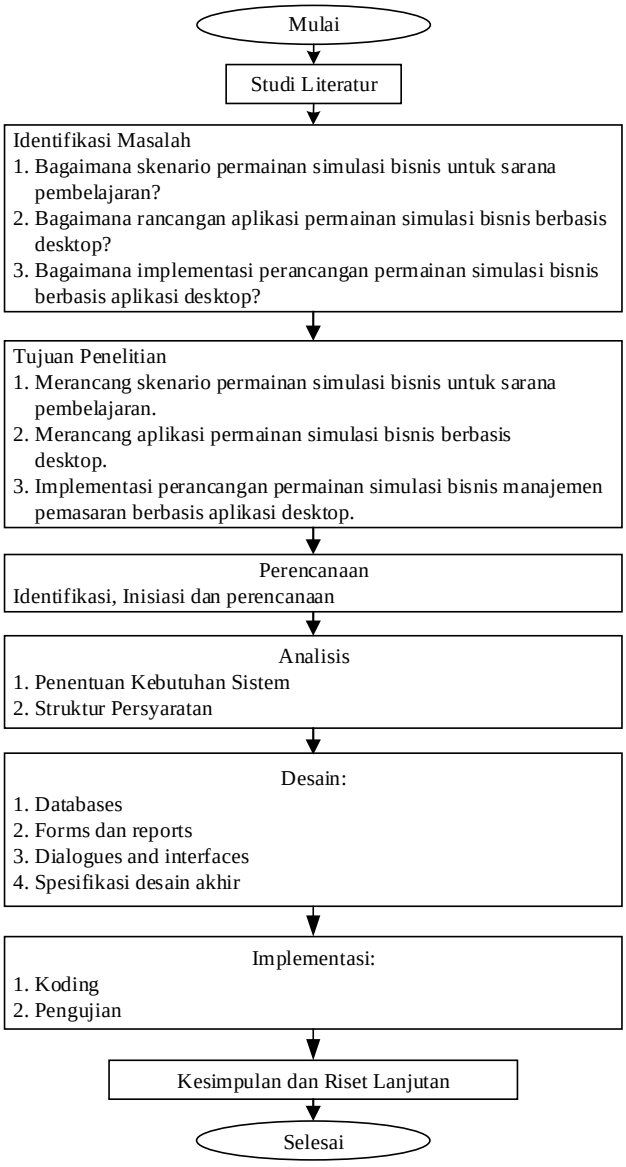
Bab 3
Metodologi Penelitian

3.1. *Flowchart* Penelitian

Flowchart pemecahan masalah berdasarkan buku Modern Systems Analysis and Design dari Joseph s. Valacich dan Joey F. George. *Flowchart* tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 *Flowchart* Penelitian

3.2. Langkah-langkah Pemecahan Masalah

3.2.1 Studi Literatur

Melakukan studi literatur tentang manajemen pemasaran dan simulasi bisnis serta simulasi berbasis perangkat lunak dengan mempelajari buku-buku, jurnal-jurnal yang mengatakan pentingnya simulasi bisnis berbasis komputer sebagai sarana pembelajaran mahasiswa.

3.2.2 Identifikasi Masalah

Setelah melakukan studi literatur, masalah yang diidentifikasi lebih dirinci untuk mengetahui batasan apa yang akan dilakukan dalam penelitian. Identifikasi masalah berisi permasalahan yang bertujuan agar hasil yang dicapai dalam penelitian tepat sasaran. Berikut permasalahan yang akan diidentifikasi, yaitu:

1. Bagaimana skenario permainan simulasi bisnis untuk sarana pembelajaran mata kuliah manajemen pemasaran?
2. Bagaimana rancangan aplikasi permainan simulasi bisnis berbasis desktop berdasarkan skenario?
3. Bagaimana implementasi perancangan permainan simulasi bisnis berbasis aplikasi desktop?

3.2.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merujuk pada identifikasi masalah yang memberikan penggambaran sasaran yang akan dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang skenario permainan simulasi bisnis untuk sarana pembelajaran mata kuliah manajemen pemasaran.
2. Merancang aplikasi permainan simulasi bisnis berbasis desktop berdasarkan skenario.
3. Implementasi perancangan permainan simulasi bisnis manajemen pemasaran berbasis aplikasi desktop.

3.2.4 Perencanaan

Perencanaan adalah tahap awal penelitian ini. Tahap awal ini meliputi identifikasi proyek hingga inisiasi dan perencanaannya.

3.2.5 Analisis

Analisis merupakan tahap kedua peelitian ini. Tahap ini meliputi penentuan persyaratan dan struktur persyaratan dari penelitian.

3.2.6 Desain

Desain merupakan tahap ketiga penelitian ini. Tahap ini meliputi *database, form, report, dialogue, interface* dan spesifikasi desain akhir.

3.2.7 Implementasi

Implementasi merupakan tahap akhir penelitian. Tahap ini meliputi koding dan pengujian.

3.2.8 Kesimpulan dan Riset Lanjutan

Bagian ini memuat elaborasi dan rincian kesimpulan yang akan ditulis pada abstrak serta merupakan bagian akhir dalam penelitian ini. Bagian ini juga dilengkapi saran-saran untuk kajian lanjutan serta implikasi praktis dari hasil penelitian.