

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam suatu penelitian, objek yang menjadi perhatian adalah variabel. Sifat yang akan dipelajari yang memiliki nilai yang berbeda disebut variable (Kerlinger, 2000). Variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) ada dalam penelitian. Ada banyak nama untuk variabel independen (X), termasuk variabel stimulus, prediktor, atau antecedent. Dalam bahasa Indonesia, ini biasanya disebut sebagai variabel bebas. Variabel juga di definisikan sebagai sesuatu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh kajian yang diharapkan hal tersebut untuk kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012). Dalam studi ini, variabel yang akan dibahas adalah Gamifikasi sebagai variabel dependen satu (X1) dan *Event Marketing* sebagai variabel dependen dua (X2).

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *systematic literature review*. *Systematic literature review* (SLR) adalah jenis tinjauan yang sistematis dan teliti mengumpulkan berbagai studi penelitian dan merangkumnya untuk menjawab pertanyaan penelitian (Gough et al., 2019). Seperti yang dijelaskan oleh (Ruhlandt, 2018), SLR juga dapat didefinisikan sebagai proses penyelidikan komprehensif melalui literatur yang relevan sesuai dengan pemilihan dan kriteria yang didefinisikan dengan jelas dan dapat dipahami. Secara lebih spesifik, tujuan dari *systematic literature review* adalah untuk memberikan gambaran umum tentang kondisi pengetahuan saat ini dalam domain tersebut, menyelesaikan ketidakkonsistenan dan ambiguitas definisi di seluruh penelitian yang ada, mengembangkan model konseptual untuk mengintegrasikan dan mensintesis pengetahuan yang ada, menyoroti kesenjangan dalam penelitian yang ada, dan menyarankan cara-cara untuk penelitian di masa depan yang dapat membantu mengisi kesenjangan ini (Hulland & Houston, 2020).

(Denyer & Tranfield, 2009) menyarankan lima langkah untuk melakukan peninjauan literatur yang sistematis atau *systematic literature review*:

1. Mendefinisikan pertanyaan penelitian
Langkah pertama dalam SLR adalah merumuskan pertanyaan penelitian yang spesifik dan terfokus. Pertanyaan ini harus relevan dengan bidang studi dan harus memandu seluruh proses tinjauan literatur. Pertanyaan penelitian dalam SLR biasanya diformulasikan menggunakan kerangka kerja seperti PICO untuk membantu mengarahkan pencarian dan evaluasi studi.
2. Sumber penelitian atau *database*
Langkah kedua adalah menentukan sumber atau database yang akan digunakan untuk mengumpulkan literatur. Pilihan sumber harus mencakup basis data akademik utama misalnya seperti Scopus yang menyediakan akses ke berbagai jurnal *peer-reviewed* dan publikasi ilmiah
3. Memilih dan menilai studi
Setelah mengumpulkan literatur dari berbagai sumber, langkah berikutnya adalah memilih dan menilai studi yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Denyer & Tranfield (2009) menekankan pentingnya menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas untuk memilih studi.
4. Proses analisis dan sintesis
Setelah studi dipilih dan dinilai, langkah selanjutnya adalah menganalisis dan mensintesis temuan dari berbagai studi. Ini melibatkan penggabungan data dari berbagai sumber untuk menghasilkan kesimpulan yang terintegrasi.
5. Mempresentasikan hasil
Langkah terakhir adalah menyusun dan mempresentasikan hasil dari peninjauan literatur secara sistematis. Denyer & Tranfield (2009) menyarankan bahwa hasil harus disajikan dengan jelas, menyertakan temuan utama, keterbatasan studi, dan implikasi untuk praktik dan penelitian di masa depan.

3.3. Perencanaan Penelitian

Proses melakukan peninjauan literatur secara sistematis dimulai dengan memilih topik yang menarik untuk mencari solusi untuk suatu masalah. Pertanyaan yang berkaitan dengan masalah harus memberikan penjelasan tentang masalah tersebut dan secara khusus mengidentifikasi kelompok yang relevan

dengan pertanyaan tersebut. Penerapan konsep gamifikasi dalam konteks *event marketing* adalah fokus utama penelitian ini.

Setelah menentukan fokus penelitian, berikutnya adalah membuat pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian adalah bagian penting dari *systematic literature review*. Ini karena selama proses seleksi studi, peneliti akan membuat keputusan dikotomis tentang studi mana yang harus dimasukkan atau dikeluarkan. Oleh karena itu, pertanyaan penelitian harus dirumuskan dengan sangat akurat. Kemudian peneliti menggunakan pendekatan PICO untuk membantu memfokuskan dan memperjelas penelitian. PICO merupakan metode yang digunakan untuk pencarian informasi untuk memilih studi yang relevan, serta menyaring studi yang kurang sesuai dengan riset tersebut serta berperan dalam mengklarifikasi pertanyaan penelitian, membantu merumuskan kriteria (Pollock & Berge, 2018).

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan ketika menggunakan pendekatan PICO pada penelitian kualitatif ini adalah dengan faktor-faktor yang telah direvisi dari metode PICO tradisional (*population, interventions, comparators* dan *outcomes*) yaitu *population, interest*, dan *context* (Lockwood et al., 2015). Misalnya P untuk *population* atau populasi atau masalah, I untuk *interest* atau minat, dan Co untuk *context* atau konteks. Dengan metode PICO, peneliti bertujuan untuk memastikan bahwa studi yang mereka cari selaras dengan pertanyaan penelitian. Untuk membantu memfokuskan dan memperjelas penelitian, para peneliti menggunakan pendekatan PICO sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kerangka Kerja PICO

P	I	Co
<i>Population or Problem</i>	<i>Interest</i>	<i>Context</i>
Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yang secara spesifik membahas mengenai penerapan gamifikasi sebagai strategi <i>event marketing</i> .	Gamifikasi	Penerapan konsep gamifikasi dalam konteks <i>marketing</i>

Selanjutnya setelah tujuan dan cakupan penelitian didefinisikan dengan jelas, langkah selanjutnya adalah membuat pertanyaan penelitian. Selanjutnya, penelitian ini akan membahas:

1. Bagaimana penerapan gamifikasi sebagai strategi *event marketing*?
2. Apa saja indikator dalam penerapan gamifikasi sebagai strategi *event marketing*?

3.4. Pengumpulan Data

Setelah menentukan pertanyaan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian, pengumpulan data adalah langkah berikutnya dalam metode *systematic literature review*. Selama proses pengumpulan data, metode khusus diperlukan untuk menemukan sumber data. Penting untuk memperhatikan bahwa perpustakaan atau pangkalan data akademik memiliki fitur unik, sehingga perlu melakukan penelitian tentang cara perpustakaan atau pangkalan data tersebut bekerja, dan kemudian membuat strategi untuk mendapatkan data yang diinginkan dari mereka. Secara umum, proses pengumpulan data terdiri dari langkah-langkah berikut:

1. Memilih *databases*
Memilih *databases* yang tepat adalah langkah awal dalam pengumpulan data untuk SLR. Pilihan database harus mencakup sumber yang relevan dengan bidang studi yang sedang diteliti.
2. Menentukan *keywords*
Menentukan kata kunci (*keywords*) yang tepat adalah langkah penting dalam mengarahkan pencarian literatur. Kata kunci harus mencerminkan konsep utama dari pertanyaan penelitian dan mencakup variasi terminologi yang digunakan di bidang tersebut.
3. Membuat *search strings*
Setelah kata kunci ditentukan, langkah berikutnya adalah menyusun *search strings* yang akan digunakan dalam pencarian. *Search strings* adalah kombinasi kata kunci yang disusun menggunakan operator Boolean (*AND*, *OR*, *NOT*) untuk memperluas atau mempersempit hasil pencarian.
4. Menentukan *queries* (*inclusion* atau *exclusion*)

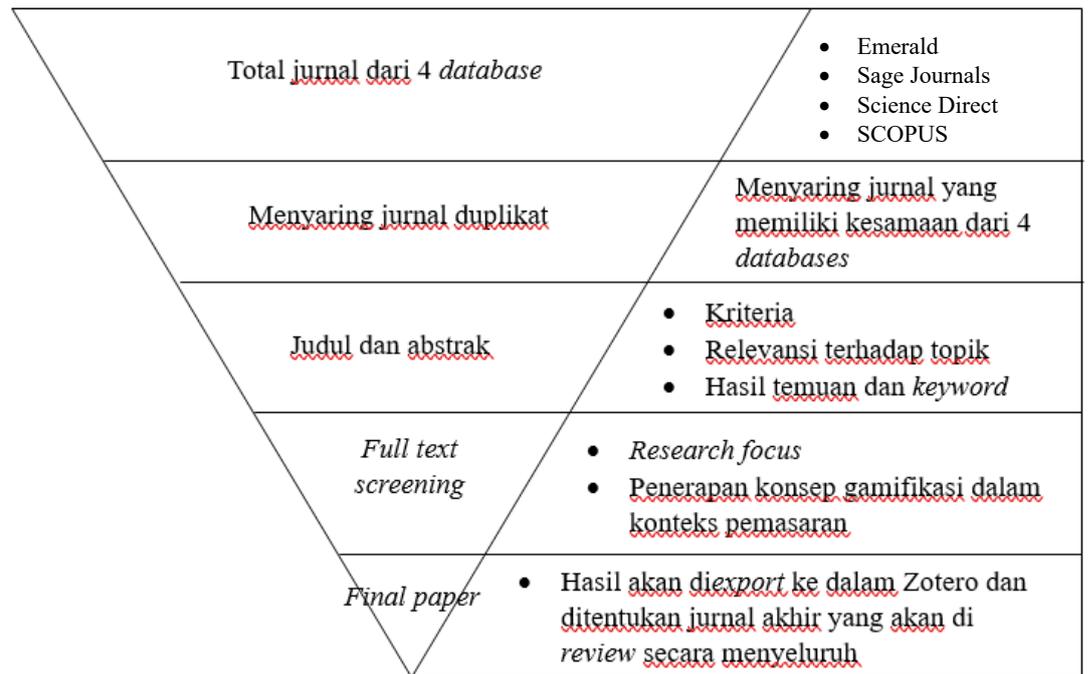
Queries atau kriteria inklusi dan eksklusi adalah aturan yang digunakan untuk menyaring hasil pencarian agar hanya literatur yang relevan yang disertakan dalam *review*. Kriteria inklusi dapat mencakup faktor seperti tahun publikasi, jenis studi, bahasa, dan relevansi dengan pertanyaan penelitian. Sebaliknya, kriteria eksklusi digunakan untuk menghilangkan studi yang tidak relevan, seperti artikel yang tidak *peer-reviewed* atau yang tidak tersedia dalam teks lengkap.

5. Menentukan *outputs* (daftar kumpulan *paper* yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan *review*)

Langkah terakhir dalam pengumpulan data adalah menentukan *outputs*, yaitu daftar kumpulan *paper* yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan *review*. Setelah hasil pencarian disaring berdasarkan *queries* yang telah ditentukan, peneliti akan menghasilkan daftar akhir dari artikel, buku, dan sumber lainnya yang relevan untuk dianalisis lebih lanjut

Untuk memperjelas proses pengumpulan data, berikut alur pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penulisan *systematic literature review* yang telah

digambarkan dalam bentuk *funnel* berikut:



Gambar 3.1 Systematic Literature Review Funnel

Untuk tahap pengumpulan literatur yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian, diperlukan akses ke database yang berisi publikasi-publikasi bereputasi yang terkait dengan variabel penelitian. Emerald, Sage Journals, Science Direct, dan SCOPUS adalah sumber informasi utama untuk penelitian ini. Peneliti juga mengumpulkan referensi tambahan dengan teknik snowballing melalui *Google Scholar* dan *Research Gate*.

Sebelum memulai pencarian di database yang disebutkan sebelumnya, peneliti pertama-tama menentukan istilah yang akan digunakan. Pemilihan kata kunci akan didasarkan pada pertanyaan penelitian untuk mendapatkan hasil yang tepat saat mencari di database. Peneliti menggunakan kata kunci berikut.

Research question 1: Bagaimana penerapan gamifikasi sebagai strategi *event marketing*?

Tabel 3.2 Keywords Research Question 1

Construct	Keywords -> synonyms
-----------	----------------------

<i>Application</i>	<i>Apply, Functions, Impacts, Effects, Usage, Implementation, Implement, Develop, Adoption</i>
<i>Gamification</i>	<i>Gaming, Gamified</i>
<i>Event Marketing</i>	<i>Experiential Marketing, Sponsorship</i>

Research question 2: Apa saja indikator dalam penerapan gamifikasi sebagai strategi event marketing?

Tabel 3.3 Keywords Research Question 2

<i>Construct</i>	<i>Keywords -> synonyms</i>
<i>Indicator</i>	<i>Measurement, Methods, Elements, Performance, Mechanics, Conceptualization, Concept, Attributes</i>
<i>Gamification</i>	<i>Gaming, Gamified</i>
<i>Event Marketing</i>	<i>Experiential Marketing, Sponsorship</i>

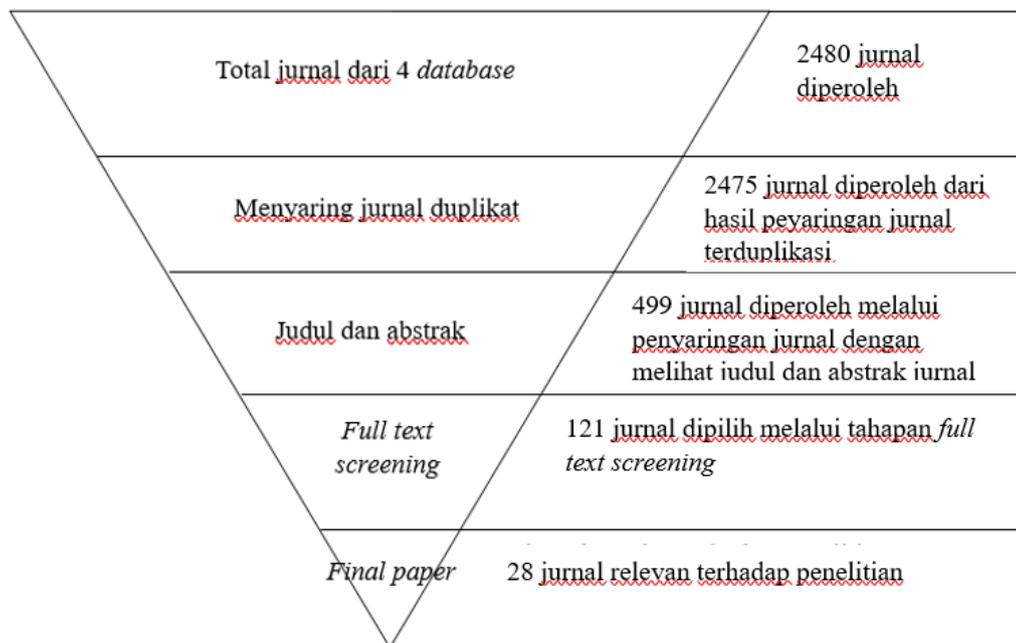
Dengan mengontrol kumpulan kata yang termasuk dalam kata kunci *database*, peneliti dapat memperluas pemahaman mereka tentang cakupan kata kunci dan membuat strategi pencarian yang akan digunakan dalam basis data. Dengan menggunakan kumpulan kata yang dikontrol ini, peneliti dapat menemukan tema utama artikel. Peneliti membuat *search strings* pencarian menggunakan *boolean operators* AND/OR/NOT untuk meningkatkan hasil pencarian. *Search strings* yang dibuat adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Search Strings Research Question

<i>Construct</i>	<i>Keywords</i>	<i>Codes</i>	<i>Strings</i>
<i>Application</i>	<i>Apply, Functions, Impacts, Effects, Usage, Implementation, Implement,</i>	<i>“Application” OR “Apply” OR “Functions” OR “Impacts” OR “Effects” OR “Usage” OR</i>	<i>“Application” OR “Apply” OR “Functions” OR “Impacts” OR “Effects” OR “Usage” OR</i>

	<i>Develop, Adoption</i>	<i>“Implementation” OR “Implement” OR “Develop” OR “Adoption”</i>	<i>“Implementation” OR “Implement” OR “Develop” OR “Adoption” AND</i>
<i>Indicator</i>	<i>Measurement, Methods, Elements, Performance, Mechanics, Conceptualization, Concept, Attributes</i>	<i>“Indicator” OR “Measurement” OR “Methods” OR “Elements” OR “Performance” OR “Mechanics” OR “Conceptualization” OR “Concept” OR “Attributes”</i>	<i>“Indicator” OR “Measurement” OR “Methods” OR “Elements” OR “Performance” OR “Mechanics” OR “Conceptualization” OR “Concept” OR “Attributes” AND</i>
<i>Gamification</i>	<i>Gaming, Gamified</i>	<i>“Gamification” OR “Gamifying” OR “Gamified”</i>	<i>“Gamification” OR “Gamifying” OR “Gamified” AND</i>
<i>Event Marketing</i>	<i>Experiential Marketing, Sponsorship</i>	<i>“Event Marketing” OR “Experiential Marketing” OR “Sponsorship”</i>	<i>“Event Marketing” OR “Experiential Marketing” OR “Sponsorship”</i>

Setelah itu, string pencarian ini diterapkan dan diatur ke database dengan alat referensi Zotero. Peneliti menggunakan berbagai iterasi kata kunci untuk menghasilkan hasil pencarian yang konsisten dengan penekanan penelitian dan juga mampu menjawab pertanyaan penelitian.



Gambar 3.2 Hasil Systematic Literature Review Funnel

Dari hasil penerapan search strings pada empat basis data Emerald, Sage Journals, Science Direct, dan SCOPUS ditemukan total 2475 artikel jurnal. Artikel-artikel ini kemudian telah melalui tahap deduplikasi dan penyaringan judul serta abstrak menggunakan perangkat lunak Zotero, sehingga diperoleh 499 artikel jurnal. Dari 499 artikel jurnal tersebut kemudian 121 artikel akan melalui proses *full text screening* dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Full Text Screening

<i>Inclusion Criteria</i>	<i>Exclusion Criteria</i>
Dipublish antara tahun 2018-2024	Di luar waktu yang ditentukan
Literatur ditulis dalam bahasa Inggris	Literatur tidak ditulis dalam bahasa Inggris
Database yang digunakan adalah Emerald, Sage Journals, Science Direct, dan SCOPUS	Di luar database yang dicantumkan
Pada konteks penerapan gamifikasi sebagai strategi <i>event marketing</i>	Di luar konteks penerapan gamifikasi sebagai strategi <i>event marketing</i>

28 artikel jurnal berhasil melewati prosedur penyaringan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan; artikel-artikel tersebut akan digunakan sebagai konten akhir dan dianalisis setelahnya. Menurut pendapat King dalam jurnal Burton & Galvin, yang menyatakan bahwa peneliti menyusun daftar literatur yang relevan dengan pertanyaan penelitian dan kemudian terus menganalisisnya hingga mendapatkan temuan tertentu dalam penelitian kualitatif, peneliti kemudian mengekstraksi data menggunakan *template analysis* (Burton & Galvin, 2018). Data yang spesifik dan relevan dari jurnal diekstraksi menggunakan *basic data extraction template* (Stebbin-Boaz, 1999).

Tabel 3.6 Basic Data Extraction Template

<i>Basic Data Extraction Template</i>
Detail penulis dan publikasi
Tujuan dan fokus penelitian
Rincian metode (pemilihan sampel, populasi dan subkelompok, ukuran, desain metode, tingkat respons, lokasi penelitian)
Teori atau model
Data tentang hambatan daur ulang (baik sebagai tinjauan / ringkasan literatur; atau jumlah non pendaur ulang; atau daftar alasan atau hambatan baru)
Informasi yang relevan atau berguna

3.5. Rancangan Analisis Data

Pilihan studi berkualitas tinggi adalah bagian penting dari proses analisis karena kesimpulan analisis tidak akan sah jika studi yang digunakan untuk mengumpulkan datanya tidak berkualitas. Peneliti akan menggunakan tools RStudio untuk membantu mengolah data dari jurnal-jurnal yang sudah dikumpulkan sebagai *final paper* serta dalam prosedur ini peneliti harus melakukan penelitian menyeluruh, menggunakan teknik yang sama, dan membaca literatur tentang variabel (tema) yang sama. Tujuan utama pendekatan

ini adalah untuk membuat daftar subjek, kesamaan, dan perbedaan yang ditemukan dalam literatur dan jurnal. Kemudian menurut Siswanto (2010) setelah itu, data yang tersedia akan diperiksa melalui tiga langkah, yang dirangkum di bawah ini sebagai berikut:

1. Menjawab pertanyaan penelitian (*research question*) dengan merangkum berbagai hasil penelitian (*summarizing*)
2. Pencarian artikel penelitian yang relevan dilakukan untuk kemudian dibandingkan satu sama lain, dan diuraikan untuk dicari hubungan antara satu dengan yang lain dalam bidang tertentu..
3. Untuk mendapatkan pemahaman baru, interpretasi ulang (*reinterpretasi*) dilakukan dengan melakukan analisis *cross-thematic* atau lintas tema secara berulang, sehingga hubungan antara ekstraksi dan analisis tidak bersifat linier sekuensial.

3.6. Rancangan Sintesi Data

Tujuan dari *literature review* adalah untuk memberikan evaluasi kritis terhadap penelitian sebelumnya. Hasilnya adalah pemahaman yang diperbaharui mengenai suatu topik yang disajikan melalui pandangan kami, yang didasarkan pada temuan, pemikiran mendalam, dan terkadang pengalaman. Peneliti harus meyakinkan pembaca bahwa mereka memiliki kemampuan dan pemahaman yang mendalam terhadap perdebatan mengenai topik tersebut (Jesson, Jill, Matheson, & Lacey, 2011).

Oleh karena itu, melalui analisis dan sintesis hasil penelitian, dapat diungkapkan *gap knowledge*, terutama dalam hal fokus dan cakupan penelitian. Langkah selanjutnya adalah menyampaikan semua temuan dengan lengkap dan memberikan catatan mengenai batasan-batasan dalam metode dan teori yang diterapkan dalam penelitian yang telah dilakukan.

Selain itu, penulis memasukkan alat penelitian PRISMA atau ‘Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses’, untuk meningkatkan kualitas penulisan di tulisan ini. PRISMA terdiri dari *checklist* yang berisi panduan untuk item apa yang harus ada dan menjelaskan bagaimana melakukan penilaian sistematis dan analisis meta. PRISMA sebagai alat dan panduan yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap sebuah *systematic reviews* dan atau *meta analysis*, membantu penulis dalam menyusun sebuah *systematic review* yang lebih berkualitas.