

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2017). Tujuan dari penelitian kualitatif itu sendiri ialah untuk menangkap arti yang sangat dalam atas suatu peristiwa, gejala, fakta, kejadian, realita atau suatu masalah yang bukan untuk membuktikan adanya hubungan atau korelasi dari masalah atau peristiwa tersebut (Semiawan, 2013)

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2016) metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian R&D memiliki tiga komponen utama yang mencakup model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk (Sa'adah & Wahyu, 2020).

3.2 Prosedur Pengembangan

Model serta prosedur pengembangan sistem informasi pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis (Cahyad, 2019). Berikut ini merupakan lima tahapan dalam prosedur pengembangan ADDIE, diantaranya:

1. Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal dimana proses yang dilakukan berupa pengumpulan data, identifikasi masalah, dan analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan menentukan solusi (Sephiana, 2022).

Pada penelitian ini, penulis melakukan analisis parameter terkait kriteria rekomendasi *coffee shop* di Kawasan Dago.

2. Desain

Tahap desain merupakan tahap dimana peneliti membuat desain rancangan/model sistem (Sephiana, 2022). Pada penelitian ini, penulis menggunakan flowchart untuk merancang aktivitas atau *prototype* pengguna dalam menggunakan sistem informasi. Kemudian, penulis membuat desain halaman sistem informasi menggunakan Figma.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan sistem informasi atau tahap realisasi setelah melakukan desain. Pada penelitian ini, penulis membuat kode program menggunakan perangkat lunak bernama Visual Code Studio yang kemudian sistem informasi yang dikembangkan berbentuk *website*.

4. Implementasi

Pada tahap ini, sistem informasi yang telah dirancang kemudian diimplementasikan dengan cara diuji cobakan kepada calon pengguna sekaligus memberikan umpan balik terkait sistem informasi yang telah dibangun.

5. Evaluasi

Setelah mendapatkan umpan balik dari calon pengguna, kemudian dilakukan evaluasi terkait kekurangan yang ada pada sistem informasi tersebut agar selanjutnya dapat menjadi bahan evaluasi agar sistem informasi tersebut menjadi lebih baik lagi.

3.3 Situasi Sosial

Menurut Saleh (2017) pada penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, melainkan situasi sosial yang meliputi tiga komponen diantaranya tempat, pelaku, dan aktivitas.

Situasi sosial pada penelitian ini pun terdiri dari tempat, pelaku, dan aktivitas. Untuk tempat pada penelitian ini dilakukan di Kawasan Dago Kota Bandung khususnya pada *coffee shop* yang berlokasi di Kawasan Dago. Untuk pelaku pada penelitian ini yaitu para wisatawan serta delapan *stakeholder* pada

konsep Salapan Cinyusu. Kemudian, aktivitas yang dilakukan pada penelitian ini diantaranya menginventarisasi wisata kopi yang berlokasi di Kawasan Dago, mencari tahu mengenai sistem informasi *coffee shop* di Kawasan Dago yang telah tersedia, mencari tahu serta menganalisis sistem informasi *coffee shop* di Kawasan Dago yang dapat menarik minat wisatawan, setelah melakukan analisis tersebut maka langkah selanjutnya adalah membuat sistem informasi *coffee shop* di Kawasan Dago untuk menarik minat wisatawan.

3.4 Pemilihan Lokasi dan Subjek Penelitian

3.4.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipetakan pada sistem informasi *coffee shop* yaitu di Kawasan Dago Kota Bandung. Kawasan pariwisata merupakan wilayah yang disediakan untuk kegiatan pariwisata sebagaimana yang dikemukakan oleh Ismayanti (2020). Pada penelitian ini, penulis menentukan lokasi-lokasi di Kawasan Dago berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat No.2 Tahun 2016 Tentang Pedoman Pengendalian Kawasan Bandung Utara Sebagai Kawasan Strategis Provinsi Jawa Barat. Berdasarkan peraturan tersebut, Kawasan Bandung Utara terdiri dari Kabupaten Bandung, Kota Bandung, Kota Cimahi, dan Kabupaten Bandung Barat. Kawasan Dago berlokasi di sebagian Kabupaten Bandung dan Kota Bandung.

Batas wilayah Kawasan Dago berdasarkan Perda Jabar No.2 Tahun 2016 tersebut ditentukan oleh penulis, karena terdapat beberapa kelurahan yang memiliki nama “Dago” sebagai nama jalan, serta beberapa diantaranya berdekatan dan berbatasan langsung dengan jalan atau lokasi tersebut. Selain itu, terdapat Kecamatan Bandung Wetan yang tidak masuk ke dalam Kawasan Bandung Utara, namun lokasi tersebut merupakan wilayah Dago karena memiliki nama “Dago” sebagai nama jalan dan masih sangat berdekatan dengan Kawasan Dago lainnya. Berikut ini merupakan daftar lokasi-lokasi yang menjadi batasan wilayah Kawasan Dago pada penelitian ini:

Tabel 3. 1 Batas Wilayah Kawasan Dago

Kota/Kabupaten	Kecamatan	Kelurahan
Kabupaten Bandung	Cimencyan	Ciburial

Qisti Fadilah, 2023

SISTEM INFORMASI SEBARAN COFFEE SHOP SEBAGAI DAYA TARIK WISATA KULINER DI KAWASAN DAGO

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kota/Kabupaten	Kecamatan	Kelurahan
Kota Bandung	Cidadap	Ciumbuleuit
	Coblong	Sekeloa
		Lebakgede
		Siliwangi
		Dago
	Cibeunying Kaler	Cigadung
	Bandung Wetan	Tamansari
Citarum		

Sumber: Data diolah, 2023

3.4.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau partisipan merupakan pihak yang menjadi sasaran untuk mendapatkan sumber data dan informasi yang relevan dan akurat pada penelitian ini. Penentuan subjek penelitian dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan menarik sampel berdasarkan karakteristik yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan atau masalah penelitian (Saleh, 2017). Kemudian, sampel kualitatif yang bersifat *purposive* artinya sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian dan tidak menekan pada jumlahnya atau keterwakilannya, melainkan lebih kepada kualitas informasi, kredibilitas, dan kekayaan informasi yang dimiliki oleh partisipan (Semiawan, 2013).

Tabel 3. 2 Subjek Penelitian

Partisipan/Narasumber	
1.	Pelaku usaha atau pemilik <i>coffee shop</i> di Kawasan Dago
2.	Pekerja yang bekerja pada pemilik <i>coffee shop</i> di Kawasan Dago
3.	Pemasok
4.	Pemerintah
5.	Ahli/Pakar
6.	Pemerhati Wisata Kopi
7.	Lembaga Swadaya Masyarakat
8.	Media Informasi <i>Coffee Shop</i>
9.	Penikmat/Wisatawan <i>Coffee Shop</i> di Kawasan Dago

Sumber: Data diolah, 2023

Qisti Fadilah, 2023

SISTEM INFORMASI SEBARAN COFFEE SHOP SEBAGAI DAYA TARIK WISATA KULINER DI KAWASAN DAGO

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.2 di atas merupakan subjek penelitian atau narasumber yang dipilih oleh penulis sebagai narasumber kunci atau utama yang diharapkan dapat memberikan informasi dan data yang sesuai serta relevan terkait dengan penelitian yang dilakukan. Penulis mengambil data kepada 100 responden yang terdiri dari delapan *stakeholder* dan wisatawan. Jumlah setiap *stakeholder* terdiri dari tiga partisipan, sehingga totalnya adalah 24 responden, kemudian jumlah partisipan wisatawan ialah sisanya sebanyak 76 responden.

Penulis merencanakan mengambil data kepada para delapan stakeholder yaitu, tiga pemilik dan pekerja *coffee shop*. Kemudian, tiga pemasok pemasok biji kopi. Selanjutnya, pemerintah yang terdiri dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang terdiri dari Bidang Pariwisata dan Patrakomala, serta Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kota Bandung. Kemudian, Ahli/Pakar yang terdiri dari ahli kopi dan ahli sistem informasi. Selanjutnya, tiga pemerhati kopi. Kemudian, Lembaga Swadaya Masyarakat terdiri dari tiga komunitas barista dan pecinta kopi diantaranya Home Brewers Community, Reborn of Barista, dan Manual Brew Community. Selanjutnya media yang terdiri dari Bandung Info, Info Wisata Bandung, dan Dunia Kuliner Bandung.

Penelitian ini menggunakan *teknik purposive sampling*, sehingga jumlah responden pada penelitian ini lebih menekankan kepada kredibilitas informasi dari para partisipan, bukan jumlahnya. Selain itu, penulis pun menggunakan metode *snowball* agar data yang diperoleh dapat menjawab masalah pada penelitian ini

3.5 Pengumpulan & Penentuan Data

3.5.1 Pengumpulan Data

Berikut ini merupakan beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dalam memperoleh data dan informasi pada penelitian yang dilakukan.

1. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban dari pertanyaan tersebut (Moleong, 2017). Dengan

melakukan wawancara yang mendalam peneliti akan menangkap arti yang dijelaskan oleh narasumber atau partisipan (Semiawan, 2013).

Penulis akan melakukan wawancara kepada sembilan narasumber yang terdiri dari pemilik *coffee shop*, pekerja *coffee shop*, pemerintah, pemasok, ahli, pemerhati, penikmat, LSM, dan media informasi

2. Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono P. D., 2017).

Penulis menyebarkan kuesioner atau angket kepada para wisatawan atau masyarakat mengenai *coffee shop* di Kawasan Dago dan saat uji kelayakan user pada sistem informasi *coffee shop* di Kawasan Dago berbasis web.

3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Dokumen yang diteliti dapat berupa dokumen resmi seperti surat putusan, surat instruksi, dan dokumen lainnya, sementara dokumen yang tidak resmi seperti surat nota, surat pribadi, dan lain-lain yang dapat memberikan informasi pendukung terkait suatu masalah yang diteliti (Sidiq, 2019).

Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan studi dokumentasi berupa data-data pendukung dalam melengkapi informasi mengenai *coffee shop* di Dago yang akan dimasukkan ke dalam sistem informasi.

4. Studi Literatur

Studi literatur atau studi kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, dengan membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2014). Pada penelitian ini, penulis menggunakan studi literatur untuk mencari informasi dan data tambahan berupa teori-teori yang dikemukakan oleh ahli atau peneliti terdahulu yang didapatkan dari sumber bacaan seperti buku dan jurnal mengenai sistem informasi yang dapat membantu proses penelitian.

3.5.2 Pengolahan Data

Teknik dalam pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah geoprosesing. Menurut Budiyanto (2016) geoprosesing adalah satu proses pengolahan data spasial.

3.6 Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2017) operasional variabel adalah segala sesuatu dapat berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga didapatkan informasi yang kemudian ditarik kesimpulannya. Berikut ini merupakan operasional variabel pada penelitian ini

Tabel 3. 3 Operasional Instrumen Penelitian

Pokok Pembahasan	Konsep Teoretis	Konsep Empiris	Konsep Analisis
<i>Coffee Shop</i>	<i>coffee shop</i> adalah tempat yang menyediakan berbagai jenis kopi dan minuman non alkohol lainnya dalam suasana santai, tempat yang nyaman, dan dilengkapi dengan alunan musik, menyediakan televisi dan bacaan, desain interior khas, pelayanan yang ramah, dan beberapa di antaranya menyediakan koneksi internet nirkabel. (Herlyana, 2012)	Tahapan pembukaan <i>coffee shop</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rencana bisnis <i>coffee shop</i> • Memilih lokasi <i>coffee shop</i> yang tepat • Mengatur izin dan lisensi pembukaan <i>coffee shop</i> • Menentukan konsep <i>coffee shop</i> yang akan dibangun • Menentukan menu yang akan ditawarkan di <i>coffee shop</i> • Memiliki peralatan penunjang bisnis <i>coffee shop</i>, diantaranya <i>espresso coffee machine, filter coffee machine, coffee grinder, water boiler</i>, alat memasak, dan mesin kasir. • Menentukan <i>food supplier</i> dari <i>coffee shop</i> yang akan dibangun, diantaranya <i>coffee</i> 	Data diperoleh dari: <ol style="list-style-type: none"> 1. Data inventarisasi <i>coffee shop</i> di Kawasan Dago 2. Pelaku usaha 3. Pekerja 4. Pemasok 5. Pemerintah 6. Ahli/Pakar 7. Pemerhati 8. LSM 9. Media Informasi 10. Penikmat/ Wisatawan Metode yang digunakan: <ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Studi dokumen • Wawancara

Pokok Pembahasan	Konsep Teoretis	Konsep Empiris	Konsep Analisis
		<p><i>beans and flavoured syrups, milkman, baker, dan general supplies</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempekerjakan dan melatih karyawan (Lyon, 2008) 	
<p>Daya Tarik Wisata</p>	<p>Daya tarik wisata adalah suatu usaha yang kegiatannya meliputi pengelolaan daya tarik alam, daya tarik budaya, dan daya tarik buatan. (Ismayanti, 2020)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attraction</i> • <i>Accessibility</i> • <i>Amenities</i> • <i>Ancillary.</i> <p>Sugiama (2014)</p>	<p>Data diperoleh dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Data inventarisasi <i>coffee shop</i> di Kawasan Dago 2. Pelaku usaha 3. Pekerja 4. Pemasok 5. Pemerintah 6. Ahli/Pakar 7. Pemerhati 8. LSM 9. Media Informasi 10. Penikmat/ Wisatawan <p>Metode yang digunakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Studi dokumen 2. Observasi 3. Wawancara

Pokok Pembahasan	Konsep Teoretis	Konsep Empiris	Konsep Analisis
Salapan Cinyusu (<i>Nona Helix</i>)	Salapan Cinyusu (Sembilan Mata Air) atau disebut juga Nona Helix merupakan konsep pengembangan wisata gastronomi yang berfokus pada creativepreneurship. (Turgarini, 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengusaha • Pekerja • Pemasok • Pemerintah • Ahli/Pakar • Pemerhati • Penikmat • LSM • Teknologi Informasi (Turgarini, 2021)	Data diperoleh dari: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaku usaha 2. Pekerja 3. Pemasok 4. Pemerintah 5. Ahli/Pakar 6. Pemerhati 7. LSM 8. Media Informasi 9. Penikmat/ Wisatawan Metode yang digunakan: <ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Kuesioner
Sistem Informasi	Sistem informasi merupakan kumpulan prosedur organisasi yang saling berhubungan dan bekerja sama secara teratur untuk mendapatkan suatu tujuan yaitu mengelola data menjadi sebuah luaran berupa informasi. (Krismiaji, 2015)	Tiga pilar sistem informasi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Relevan 2. Tepat Waktu 3. Akurat (Simanungkalit, 2014)	Data diperoleh dari: <ol style="list-style-type: none"> 1. Data inventarisasi <i>coffee shop</i> di Kawasan Dago 2. Pelaku usaha 3. Pekerja 4. Pemasok 5. Pemerintah 6. Ahli/Pakar 7. Pemerhati 8. LSM 9. Media Informasi 10. Penikmat/ Wisatawan Metode yang digunakan: <ul style="list-style-type: none"> • Kuesioner • Wawancara • Observasi • Studi dokumen

Pokok Pembahasan	Konsep Teoretis	Konsep Empiris	Konsep Analisis
Minat Berkunjung	Minat berkunjung merupakan dorongan dari dalam diri konsumen atau wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi wisata yang menarik perhatian seseorang tersebut. (Suwarduki, et. al., 2016)	Lima tahapan seseorang memutuskan untuk melakukan perjalanan wisata, diantaranya: 1. Kebutuhan atau minat untuk melakukan perjalanan wisata. 2. Pencarian dan penilaian informasi destinasi wisata . 3. Keputusan dalam melakukan perjalanan wisata. 4. Persiapan untuk melakukan perjalanan dan pengalaman setelah melakukan perjalanan wisata. 5. Evaluasi atas kepuasan setelah melakukan perjalanan wisata. Gayatri (2005)	Data diperoleh dari: 1. Pelaku usaha 2. Pekerja 3. Pemasok 4. Pemerintah 5. Ahli/Pakar 6. Pemerhati 7. LSM 8. Media Informasi 9. Penikmat/ Wisatawan Metode yang digunakan: • Wawancara • Kuesioner

Sumber: Data diolah, 2023

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data yang merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian (Sidiq, 2019). Pada penelitian ini, peneliti sendiri yang menjadi instrumen penelitian karena peneliti yang melakukan pengamatan serta analisis dalam penelitian. Tentunya dalam melakukan pengamatan dan analisis, peneliti dibantu dengan beberapa perangkat keras dan perangkat lunak.

Berikut ini merupakan beberapa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian:

A. Perangkat Keras

1. Komputer/Laptop, untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi *coffee shop* di Kawasan Dago berbasis *website*.
2. Telepon genggam, sebagai alat tambahan untuk membantu penulis dalam mengumpulkan data, mengolah data, dan pembuatan sistem informasi.

B. Perangkat Lunak

1. QGIS

QGIS adalah perangkat Sistem Informasi Geografis (SIG) *Open Source* yang *user friendly* dengan lisensi di bawah GNU General Public License. Pada penelitian ini, penulis menggunakan QGIS untuk mengolah data lokasi *coffee shop* di Kawasan Dago.

2. Microsoft Excel

Microsoft Excel adalah program perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk mengolah dan menghitung data yang bersifat numerik (angka). Pada penelitian ini, penulis menggunakan Microsoft Excel untuk menginventaris data *coffee shop* di Kawasan Dago.

3. Visual Studio Code

Visual Code Studio adalah *code editor* yang bisa dijalankan di perangkat *desktop* berbasis Windows, Linux, dan MacOS. Pada penelitian ini, penulis menggunakan Visual Studio Code untuk memasukka kode dalam pengembangan sistem informasi berbasis *website*.

4. Figma

Figma adalah alat desain digital dan alat *prototyping*. Pada penelitian ini, penulis menggunakan Figma untuk mendesain halaman *website* sistem informasi *coffee shop* di Kawasan Dago dan mendesain *prototypenya*.

3.8 Strategi Pembuktian

Berikut ini merupakan strategi pembuktian yang akan dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini. Strategi pembuktian ini tentunya dilakukan agar data-data yang telah dikumpulkan merupakan data yang valid.

3.8.1 Triangulasi Data

Penelitian ini menggunakan strategi pembuktian triangulasi data. Menurut Sugiyono (2017) teknik triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik yang ada dan sumber data yang ada, yang dapat disimpulkan bahwa sebenarnya peneliti telah melakukan pengujian kredibilitas data sekaligus mengumpulkan data.

Pada penelitian ini, penulis membuat sistem informasi *coffee shop* di Kawasan Dago sebagai *output* dari penelitian ini. Tentunya, *output* sistem informasi tersebut didukung dari hasil analisis minat konsumen *coffee shop* di Kawasan Dago, kemudian dilakukan uji kelayakan pada user yaitu konsumen *coffee shop* di Kawasan Dago serta melakukan wawancara kepada delapan *stakeholder* lainnya yang tertera pada konsep salapan cinyusu atau *nona helix*.