

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 38).

Objek dalam penelitian ini adalah aplikasi *mobile* berbasis android dengan subjek penelitiannya yaitu generasi z. Pada penelitian ini peneliti mengangkat permasalahan mengenai pergeseran makanan tradisional karena masuknya budaya modern di kalangan masyarakat, khususnya generasi z serta pemanfaatan pengembangan aplikasi *mobile* berbasis android sebagai media pengenalan yaitu dengan memperoleh data keefektivitasan aplikasi terhadap pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung.

3.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (RnD)*. *Research and Development (RnD)* merupakan sebuah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Borg and Gall (1983), langkah-langkah untuk menghasilkan suatu produk meliputi tahap penelitian & pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, dan implementasi. Namun, karena keterbatasan tertentu dalam penelitian ini, maka langkah-langkah yang digunakan dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Pengembangan

Sumber: Data diolah, 2020

Metode yang dilakukan dalam pengembangan sistem tersebut yaitu menggunakan metode *waterfall* (siklus air terjun). Tahapan dalam metode ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis dan kebutuhan

Tahapan ini melakukan kebutuhan yang difokuskan pada perangkat keras dan perangkat lunak. Hal ini untuk memahami sifat program yang dibuat, untuk membantu dalam pemilihan dan antar muka yang diperlukan.

2. Desain

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan tampilan dari aplikasi yang akan dibuat.

3. Implementasi Desain

Tahap ini adalah tahapan untuk merealisasikan rancangan desain ke dalam sebuah aplikasi.

4. Pengujian Sistem

Tahap ini adalah tahapan pengujian program yang telah dihasilkan dengan tujuan untuk menentukan kesalahan-kesalahan yang ada.

3.3 Operasional Variabel

Variabel merupakan operasionalisasi konsep di dalam sebuah penelitian yang akan diteliti secara empiris. Pada dasarnya, variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variable*), merupakan variabel yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat (*dependent variable*). Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah efektivitas aplikasi *mobile* berbasis Android.
2. Variabel terikat (*dependent variable*), merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel

terikat dalam penelitian ini adalah pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung.

Agar sebuah penelitian dapat mengukur variabel-variabel penelitian dengan tepat, maka perlu dibuat indikator-indikator yang valid dan reliable. Indikator yang terlibat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu pada validitas media dan generasi z, indikatornya berupa produksi (x_1), efisiensi (x_2), kepuasan (x_3), adaptasi (x_4), dan perkembangan (x_5). Untuk validitas ahli materi, indikatornya berupa valid (x_6), significant (x_7), utility (x_8), learnability (x_9). Kesembilan indikator tersebut akan diketahui pengaruhnya terhadap variabel dependennya.

Model skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian adalah dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial yang terjadi (Akdon, 2010: 16). Dengan menggunakan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi sebuah dimensi, kemudian subvariable, dan yang terakhir dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Agar lebih jelasnya maka dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3. 1 Operasional Variabel

Variabel	Konsep Teoritis	Konsep Empiris	Indikator	Skala
Efektivitas Media	Efektivitas merupakan keadaan dalam memilih suatu tujuan yang hendak dicapai dan sarana atau peralatan yang digunakan, disertai dengan kemampuan yang dimiliki secara tepat sehingga tujuan tersebut	Produk (x_1)	Penggunaan bahasa dan istilah di dalam aplikasi	Ordinal
			Kualitas grafik, animasi, dan tampilan	Ordinal
			Pengoperasian aplikasi	Ordinal
		Efisiensi (x_2)	Penyampaian materi di dalam aplikasi	Ordinal
			Kesesuaian materi dengan tujuan	Ordinal

dapat dicapai dengan hasil yang memuaskan (Martoyo, 2002: 4)	Kepuasan (x_3)	Ketertarikan responden dalam menggunakan aplikasi	Ordinal
		Responden menyukai tampilan visual yang ada dalam aplikasi	Ordinal
		Keinginan responden dalam menggunakan aplikasi secara kontinyu	Ordinal
		Perlu adanya aplikasi sebagai media pengenalan makanan tradisional Sunda khas Bandung	Ordinal
	Adaptasi (x_4)	Responden konsisten dalam menggunakan langkah penggunaan aplikasi	Ordinal
	Perkembangan (x_5)	Pemahaman responden dalam menggunakan aplikasi	Ordinal
		Manfaat yang disajikan di dalam aplikasi tersampaikan dengan baik	Ordinal
		Pengetahuan responden terhadap	Ordinal

			tujuan pembuatan aplikasi dan makanan tradisional Sunda khas Bandung	
Validitas Materi	Materi berkaitan dengan substansi isi informasi yang akan diberikan (Rudi, S., & Cipi, 2008: 33)	Valid (x_6)	Kebenaran isi materi	Ordinal
			Keaktualan materi	Ordinal
			Sistematis dan logis	Ordinal
		<i>Significant</i> (x_7)	Kesesuaian informasi dengan tujuan	Ordinal
		<i>Utility</i> (x_8)	Secara akademis	Ordinal
			Secara nonakademis	Ordinal
<i>Learnability</i> (x_9)	Menarik minat dan motivasi	Ordinal		

Sumber: Data diolah 2020

Indikator keefektivitasan media mengacu pada kriteria-kriteria yang memengaruhi keefektivitasan suatu aplikasi menurut Sutrisno (2012), serta penyusunan indikator pada validitas materi mengacu pada pernyataan dari Rudi dan Cipi (2008: 33).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dan keterangan-keterangan lainnya dalam penelitian yang dilakukan. Dalam mengumpulkan data penelitian, peneliti mengumpulkan berbagai data dan sumber yang berkaitan dengan penelitian.

Metode pengumpulan data yang digunakan bersifat deskriptif terhadap aspek-aspek yang berhubungan dengan keefektivitasan dan validitas aplikasi terhadap

pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung. Untuk mengumpulkan data tersebut, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti sebagai acuan dalam pembuatan isi konten aplikasi yang akan dibuat dengan membandingkan beberapa aplikasi mengenai makanan tradisional Indonesia yang sudah ada, seperti Gastropedia dan Cirebon Wistakon.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk melengkapi data kepustakaan dengan mengumpulkan data mengenai pembuatan aplikasi *mobile* berbasis android, materi mengenai gastronomi Sunda di Kota Bandung, dan artikel maupun jurnal terdahulu mengenai sesuatu yang berkaitan dengan penelitian. Data yang dikumpulkan merupakan data sekunder dari sumber-sumber terdahulu, buku, artikel maupun dari penelitian sebelumnya.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi data dengan cara mewawancarai seorang narasumber dari ahli yang terkait. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini untuk memperoleh data primer dari ahli materi dan ahli media mengenai kevalidan dan keefektifitasan aplikasi yang dikembangkan. Wawancara ini dilakukan melalui percakapan via Whatsapp dan pencatatan.

Kriteria narasumber ahli media dalam penelitian ini adalah seorang dosen Manajemen Industri Katering yang pernah mengajar sebagai dosen mata kuliah Aplikasi Komputer serta merupakan koor dari sebuah website program studi Manajemen Industri Katerin UPI. Sedangkan, narasumber ahli materi dalam penelitian ini merupakan seorang ahli gastronomi sekaligus seorang dosen dari Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung.

4. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Kuesioner juga

merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengetahui variabel yang akan diukur dan mengetahui sebuah harapan yang ada pada responden (Sugiyono, 2013).

Kuesioner disebarakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah responden tertarik dengan aplikasi mobile berbasis Android dan mengetahui apakah aplikasi ini efektif sebagai media pengenalan terhadap gastronomi Sunda di Kota Bandung. Penyebaran kuesioner akan dibagikan kepada responden utama, yaitu mahasiswa aktif Manajemen Industri Katering 2016.

Adapun alternatif jawaban, yaitu dengan memberikan skor pada masing-masing jawaban pernyataan sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Alternatif Jawaban Kuesioner

No	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Tidak Sangat Setuju	1

3.5 Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pendekatan kualitatif, karena data yang diperoleh akan dideskripsikan menjadi sebuah langkah-langkah pengembangan aplikasi serta penilaian terhadap produk. Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data yang akan digunakan. Dalam penelitian, penulis menggunakan sumber data sebagai berikut:

1. Data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan pengukuran dan pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari (Sugiyono, 2009: 193).

Data primer dalam penelitian ini adalah dengan melakukan survey dengan

mewawancarai ahli materi dan ahli media untuk penilaian produk serta kuesioner kepada ahli materi, ahli media dan 30 orang generasi z.

2. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari pihak lain (pihak ketiga) yang mana tidak langsung diperoleh peneliti dari subjek penelitiannya (Sugiyono, 2009: 193). Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah observasi, studi literatur, artikel, jurnal, skripsi, buku, serta situs internet yang berkaitan dengan tema penelitian.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur sebuah fenomena yang akan diamati (Sugiyono, 2014: 134). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan empat macam instrumen penelitian, yaitu:

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap aplikasi-aplikasi yang berhubungan dengan penelitian sebagai bahan acuan dalam pembuatan aplikasi dalam penelitian ini. Aplikasi yang menjadi bahan observasi adalah *Gastropedia* dan *Cirebon Wistakon*.

Aplikasi dengan tema makanan bukan lagi suatu hal yang asing. Banyak sekali aplikasi makanan yang biasa kita temui, seperti *Cirebon Wistakon* dan *Gastropedia* dengan tema yang berbeda. Keduanya memiliki tujuan untuk mengenalkan kepada pengguna terhadap makanan tradisional khususnya masing-masing.

Cirebon Wistakon merupakan aplikasi yang menekankan pada informasi wisata di Cirebon. Aplikasi ini memuat informasi soal wisata kuliner, wisata alam, dan wisata yang ada di kota Cirebon. Dalam perkembangan teknologi, aplikasi ini memanfaatkan *mobile gadget* sebagai media pengenalan secara tidak langsung mengenai wisata Cirebon, tujuannya tidak lain agar masyarakat dapat lebih mengenal wisata kota Cirebon lebih dalam.

Sedangkan pada aplikasi *Gastropedia* tujuannya adalah memberikan informasi mengenai rumah makan, kafe, oleh-oleh, bahan baku, rumah industri, dan festival makanan Sunda yang ada di kota Bandung. Selain menginformasikan

tempat tersebut, Gastropedia juga menyediakan resep makanan Sunda yang ada di tempat tertentu di kota Bandung.

Aplikasi Gastropedia dan Cirebon Wistakon ini dapat menjadi sebuah referensi utama bagi peneliti untuk membuat sebuah aplikasi pengetahuan umum mengenai makanan tradisional Sunda. Dilihat dari konten dalam aplikasi-aplikasi tersebut di atas, keduanya merupakan aplikasi yang mengenalkan identitas Indonesia agar masyarakat dapat lebih mengenal dan eksistensinya tetap terjaga.

Dengan demikian, pembuatan aplikasi sebagai sarana memperkenalkan gastronomi Sunda bukan merupakan hal yang tidak mungkin untuk dilakukan. Perlu dilakukan penyesuaian terhadap konten yang dibawa serta *interface* yang berkarakter lokal agar unsur tradisi tetap terasa.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi dalam pembuatan aplikasi sebelum aplikasi disebarluaskan kepada responden generasi z. Wawancara dilakukan melalui percakapan telepon via Whatsapp dan pengisian kuesioner dikolom saran dan masukan dalam *google form*. Subjek dalam uji coba kepada ahli materi yaitu Dr. Riadi Darwin M. dan ahli media yaitu Ilham Fajri. MM.Par.

3. Aplikasi

Aplikasi yang dikembangkan adalah sebuah media informasi mengenai gastronomi Sunda di Kota Bandung. Tujuan diciptakannya aplikasi ini adalah untuk mengukur keefektivitasan aplikasi dalam mengenalkan gastronomi Sunda di Kota Bandung kepada generasi Z. Aplikasi ini dirancang untuk *mobile* berbasis android.

4. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap aplikasi yang digunakan untuk memperkenalkan gastronomi Sunda di Kota Bandung. Kuesioner dalam penelitian ini ditujukan kepada 3 orang responden generasi z untuk tahap uji coba awal dan 30 orang responden generasi z pada tahap uji coba akhir. Selain itu juga, kuesioner ditujukan kepada satu orang ahli media dan satu orang ahli materi sebagai penentu kevaliditasan aplikasi. Dalam

kuesioner ini, responden maupun ahli media dan ahli materi akan diberikan beberapa pertanyaan mengenai ketertarikannya terhadap aplikasi, kesesuaian informasi yang terdapat dalam aplikasi dengan tujuan peneliti, dan sebagainya.

Agar mendapatkan hasil yang memuaskan, peneliti menyusun rancangan kisi-kisi instrumen penelitian. Kisi-kisi ini bertujuan untuk menunjukkan keterkaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data atau teori yang diambil (Arikunto, 2006: 162).

Dalam penelitian ini, dari setiap variabel yang ada akan diberikan penjelasan, selanjutnya untuk menentukan indikator yang akan diukur, hingga menjadi item pernyataan seperti terlihat pada tabel-tabel berikut.

Tabel 3. 3 Indikator Penilaian Terhadap Gen Z

Variabel Penelitian	Indikator	No Item
Efektivitas	Produk (x_1)	1-11
	Efisiensi (x_2)	12-15
	Kepuasan (x_3)	16-21
	Adaptasi (x_4)	22
	Perkembangan (x_5)	23-29

Tabel 3. 4 Indikator Penilaian Terhadap Ahli Media

Variabel Penelitian	Indikator	No Item
Efektivitas	Produk (x_1)	1-12
	Kepuasan (x_3)	13-16
	Perkembangan (x_5)	17-20

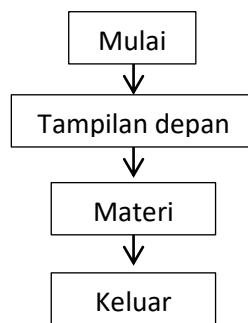
Tabel 3. 5 Indikator Penilaian Terhadap Ahli Materi

Variabel Penelitian	Indikator	No Item
----------------------------	------------------	----------------

Validitas	<i>Valid</i> (x_6)	1-3
	<i>Significant</i> (x_7)	4-6
	<i>Utility</i> (x_8)	7
	<i>Learnability</i> (x_9)	8-10

3.7 Flowchart Aplikasi (Bagan Alir)

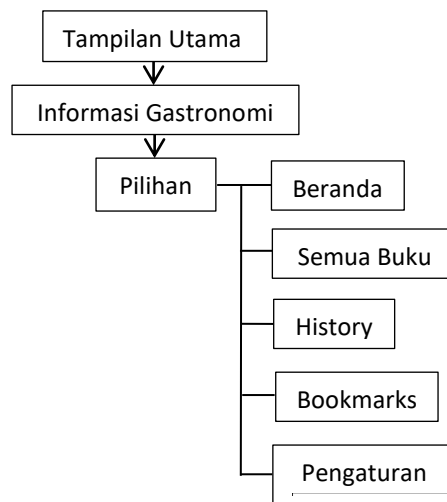
Flowchart atau bagan alir adalah sebuah bagan yang menggambarkan urutan operasi pelaksanaan sebuah aplikasi. *Flowchart* aplikasi *Gasuban* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Flowchart Umum

Sumber: Data diolah, 2021

Pada flowchart umum, menu-menu yang ditampilkan sangat sederhana. Ketika pengguna telah menginstall aplikasi, pengguna dapat langsung mengakses informasi gastronomi secara online dengan mudah.



Gambar 3. 3 Flowchart Tampilan Utama

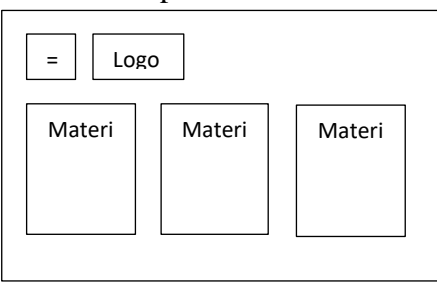
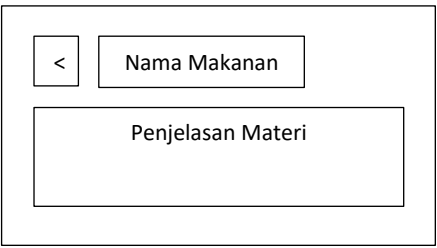
Sumber: Data diolah, 2021

Dalam tampilan utama, terdapat beberapa menu seperti menu beranda, menu materi, menu *all books*, menu *history*, menu *bookmarks*, dan menu pengaturan. Pada menu materi, pengguna dapat langsung memilih materi mana yang ingin dikunjungi. Menu *all books* menampilkan semua materi yang ada di dalam aplikasi. Menu *history* merupakan menu yang menyimpan data sejarah penelusuran pengguna. Menu *bookmarks* menampilkan materi yang sudah ditandai oleh pengguna yang mungkin akan dikunjungi lain waktu. Pengaturan digunakan untuk memanggil *form setting* pengguna.

3.8 StoryBoard

Storyboard perancangan antarmuka (*interface*) aplikasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 6 Storyboard Aplikasi dan Perancangan Antarmuka

No	Nama menu	
1	Tampilan Utama	
		
	Logo	Nama/tanda sebuah aplikasi yaitu Gasuban
	=	Pada kolom ini terdapat submenu beranda, <i>all books</i> , <i>history</i> , <i>bookmarks</i> , dan pengaturan.
Materi	Informasi gastronomi Sunda di Kota Bandung	
2	Tampilan Materi	
		
	<	Tombol kembali ke halaman depan
	Nama Makanan	Nama makanan yang akan dijelaskan
Penjelasan	Penjelasan materi bisa berupa resep makanan ataupun materi seputar gastronomi Sunda di	

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu metode atau cara yang dilakukan oleh penulis untuk mengukur, mengolah, dan menganalisa data yang telah didapat melalui metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Tujuan analisis pengolahan data adalah untuk memberikan keterangan yang nantinya berguna pada saat menentukan dan penarikan kesimpulan serta memberikan jawaban untuk setiap rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian ini.

Teknik analisis data yang digunakan merupakan analisis deskriptif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengubah nilai dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

2. Menghitung skor rata-rata menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Dimana:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor
 N = jumlah penilai

3. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 3. 8 Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rata-Rata Skor	Klasifikasi
$x > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 4,2$	Sangat Baik
$\bar{x}_i + 0,6 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
$\bar{x}_i - 0,6 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
$\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
$x \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber: (Eko Putro Widoyoko, 2009: 238)

Dengan penentuan kriteria sebagai berikut.

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

Skor actual = x

Rata-rata ideal = \bar{x}

Simpangan baku ideal = sb_i

$\bar{x}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) = \frac{1}{2} (5+1) = 3$

$sb_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$

Dalam penilaian pembuatan aplikasi ini, penilaian ditentukan dengan nilai minimal B, yaitu kategori baik. Jadi, jika rata-rata penilaian oleh ahli materi dan ahli media, serta hasil uji penggunaan aplikasi oleh responden (generasi z) menunjukkan hasil akhir baik, maka pembuatan aplikasi pada penelitian ini dikategorikan layak digunakan dalam proses pengenalan gastronomi Sunda di Kota Bandung kepada generasi z.