

BAB 3

METODE PENELITIAN

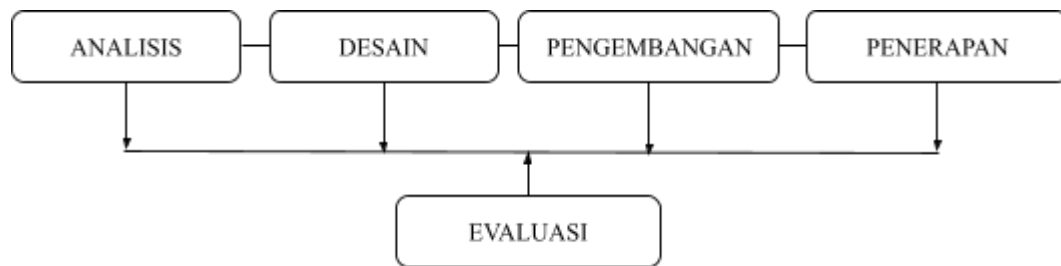
3.1 Metode Penelitian

Metode berasal dari bahasa Yunani “*methodos*” yang terdiri dari kata *meta* artinya menuju, melalui, sesudah, mengikuti, dan kata *hodos* yang berarti jalan, arah atau cara (Rahmadi,2011). Metode dalam konteks penelitian berkaitan dengan penjelasan mengenai teknik atau alat yang dipakai dalam mengumpulkan dan menganalisis data (Harahap dalam Rahmadi, 2011). Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development*.

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan dalam penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Sifatnya longitudinal (bertahap) karena untuk menghasilkan produk tertentu, penelitian akan bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk agar bermanfaat di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2013).

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan berisi tahapan apa saja yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi wisata gastronomi berdasarkan personalisasi wisatawan di Kota Bandung. Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* (ADDIE) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Model ini memiliki banyak kesamaan dengan model 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) namun model ADDIE dianggap lebih rasional dan lebih lengkap (Mulyatiningsih, 2016). Model ADDIE menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan yang terdiri dari :



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber : diolah oleh peneliti, 2022

1. Analisis (*analysis*)

Bentley dan Whitten (2009) menjelaskan tujuan dari sebuah analisis ialah mencari solusi dari permasalahan dengan cara mengelompokkan komponen yang ada menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga solusi yang ditemukan sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan utama dari tahap ini adalah menganalisis permasalahan yang menjadi alasan perlunya pengembangan, kemudian menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan aplikasi. Bagaimana kebutuhan dan keinginan pengguna didefinisikan kedalam kebutuhan sistem atau SRS (*System Requirement Specification*).

2. Desain (*design*)

Berdasarkan hasil analisis tahap selanjutnya adalah melakukan desain atau merancang produk. Pada tahap ini rancangan masih bersifat konseptual dengan merancang konsep dan konten yang nantinya menjadi pondasi dasar pengembangan produk pada tahap selanjutnya. Desain berfokus pada data secara struktural, tampilan antarmuka (*interface*) dan *logic* sistem aplikasi.

3. Pengembangan (*development*)

Tahap *development* dalam model pengembangan ADDIE merupakan realisasi rancangan konseptual produk yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan memanfaatkan Microsoft Excel dan *Appsheets*.

4. Penerapan (*implementation*)

Produk yang telah direalisasikan selanjutnya akan diuji coba pakai pada situasi nyata. Tahap implementasi atau penerapan bertujuan memperoleh *feedback* atau umpan balik terhadap produk yang telah dikembangkan. Dilakukan *beta testing* yang ditujukan kepada *end user* yaitu wisatawan gastronomi di Kota Bandung. *Beta testing* atau bisa disebut sebagai uji lapangan yaitu dengan memberi kesempatan kepada calon pengguna potensial untuk mencoba sekaligus memberikan masukan terkait fungsional dan kegunaan aplikasi yang diuji (Binus, 2016).

5. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap terakhir berupa evaluasi dimaksudkan untuk memanfaatkan umpan balik dari pengguna produk dengan melakukan revisi atau perbaikan agar kebutuhan yang belum tercakup sebelumnya dapat terpenuhi. Pada penelitian ini, tahap evaluasi masih sebatas menyimpulkan *feedback* atau masukan dari *beta testing* serta temuan di lapangan untuk mengidentifikasi kelemahan model yang dibangun.

3.3 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian secara umum akan memetakan atau menggambarkan wilayah penelitian atau sasaran penelitian secara komprehensif yang meliputi karakteristik wilayah, sejarah perkembangan, struktur organisasi, tugas pokok dan fungsi lain-lain sesuai dengan pemetaan wilayah penelitian yang dimaksud (Satibi, 2014). Berdasarkan pengertian tersebut wilayah bahasan yang dipetakan atau objek dalam penelitian ini adalah pengembangan aplikasi panduan wisata gastronomi berdasarkan personalisasi wisatawan di Kota Bandung.

Subjek penelitian adalah seseorang atau sesuatu tempat memperoleh keterangan penelitian. Subjek penelitian sebagai individu, benda atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian (Tatang M.Amirin dalam Rahmadi, 2011). Definisi di atas menunjukkan bahwa subjek penelitian berkaitan erat dengan sumber data

diperoleh yang melekat di dalamnya masalah yang ingin diteliti dimana dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah wisatawan gastronomi di Kota Bandung. Subjek penelitian jika berbentuk orang disebut sebagai responden (Rahmadi, 2011).

3.4 Instrumen Penelitian

Penelitian ini membutuhkan alat bantu dalam pembangunan dan pengembangan sistem aplikasi berupa :

1. Perangkat Keras
 - a. *Personal Computer*
 - b. RAM (*Random Access Memory*) minimal 2GB
 - c. *Flashdisk* minimal 4 GB
 - d. Koneksi internet
 - e. Perangkat seluler
2. Perangkat Lunak
 - a. Sistem Operasi Windows
 - b. *Web Browser*
 - c. Microsoft Excel
 - d. AppSheet

3.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2008) memaparkan teknik pengumpulan data adalah suatu langkah yang dinilai strategis dalam penelitian, karena mempunyai tujuan yang utama dalam memperoleh data. Ada beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

a. Dokumenter

Teknik dokumenter merupakan teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen yang tertulis (arsip, catatan harian, autobiografi, memorial, kumpulan surat pribadi, kliping, dan sebagainya) maupun terekam (film, kaset rekaman, *microfilm*, foto,

dan sebagainya). Pada era perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, dokumen-dokumen ada yang disimpan dalam bentuk *file* di *flashdisk*, *CD Rom*, *e-mail*, *blog*, *website* dan sebagainya yang dapat diakses secara *online* (Rahmadi,2011)

b. Angket

Teknik angket atau teknik kuesioner (daftar pertanyaan) merupakan teknik pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk diisi oleh responden. Ada beberapa bentuk angket yang bisa digunakan dalam penelitian, yaitu :

- Angket tertutup, berisi daftar pertanyaan dengan alternatif (*option*) jawaban yang sudah ditentukan oleh peneliti dan tidak memberi kesempatan kepada responden untuk menggunakan jawaban lain selain yang sudah disediakan.
- Angket terbuka, berisi serangkaian pertanyaan yang tidak disediakan alternatif jawaban oleh peneliti sehingga responden bebas memberikan jawaban atas pertanyaan yang disediakan.
- Angket semi terbuka, berisi serangkaian pertanyaan dengan beberapa alternatif pilihan jawaban namun pada saat yang sama responden juga diberikan kesempatan menjawab di luar alternatif pilihan jawaban (Rahmadi,2011).

Peneliti menggunakan jenis angket tertutup untuk penelitian ini yang diukur dengan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial (Sudaryono, 2016).

2. Instrumen Pengumpulan Data

Sugiyono (2012) menjelaskan bahwa instrumen merupakan alat pengukur atas objek yang diamati. Instrumen pada penelitian ini

menggunakan angket dengan skala tertutup untuk mempermudah responden dalam memberikan jawaban.

Tabel 3.1 Instrumen Wisatawan Pengguna Aplikasi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Fungsionalitas	Penyajian Informasi	4,15
		Pemberian Rekomendasi	5,10,13
		Fitur	7,9,12
		Personalisasi	14
2	Kinerja	Kemudahan dan Kenyamanan	1,2
3	Desain	Tampilan dan Estetika	3,6,8,11
4	Potensi	Ketertarikan	16

Sumber : diolah oleh peneliti, 2022

Pengukuran nantinya terdiri atas empat aspek yaitu: fungsionalitas, kinerja, desain dan potensi. Aspek fungsionalitas tertuang pada butir 4,5,7,9,10,12,13,14, dan 15. Aspek kinerja tertuang pada butir 1 dan 2. Aspek desain tertuang pada butir 3,6,8 dan 11. Terakhir aspek potensi yang tertuang pada butir 16 (Lihat lampiran 1c)

3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji coba dilakukan pada 37 wisatawan gastronomi di Kota Bandung sebagai *end user* melalui angket/kuesioner untuk mengetahui kelayakan pengembangan aplikasi wisata panduan gastronomi berdasarkan personalisasi wisatawan di Kota Bandung. Syarat yang harus dipenuhi oleh instrumen penelitian adalah bersifat valid dan *reliable* sehingga perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu.

1. Uji Validitas

Tingkat kesahihan suatu instrumen penelitian dapat dibuktikan melalui uji validitas yang membuktikan instrumen mampu dijadikan sebagai alat ukur pada penelitian (Sugiyono, 2009). Untuk membuktikan

kevalidan, setiap butir pertanyaan yang dimuat dalam instrumen penelitian ini harus memenuhi kriteria $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ apabila sebaliknya maka item terbukti tidak valid. Responden yang diuji sebanyak 37 orang dengan signifikansi 5% maka diperoleh $r \text{ tabel}$ 0,325.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validasi Instrumen

No	Pertanyaan	r Hitung	Hubungan	r Tabel	Keterangan
1	Apakah aplikasi nyaman untuk digunakan?	0,7512	>	0,325	Valid
2	Apakah aplikasi mudah untuk digunakan?	0,5674	>	0,325	Valid
3	Bagaimana penilaian Anda tentang tampilan aplikasi secara keseluruhan?	0,6731	>	0,325	Valid
4	Apakah informasi yang disajikan secara keseluruhan bermanfaat?	0,7929	>	0,325	Valid
5	Apakah rekomendasi yang diberikan secara keseluruhan bermanfaat?	0,6957	>	0,325	Valid
6	Bagaimana penilaian Anda tentang tampilan profil?	0,7427	>	0,325	Valid
7	Apakah isi dan informasi dari fitur profil sudah sesuai?	0,7332	>	0,325	Valid
8	Bagaimana penilaian Anda tentang tampilan menu?	0,7577	>	0,325	Valid
9	Apakah isi dan informasi dari fitur menu sudah sesuai?	0,8432	>	0,325	Valid
10	Bagaimana penilaian Anda mengenai	0,7343	>	0,325	Valid

	rekomendasi menu yang diberikan?				
11	Bagaimana penilaian Anda tentang tampilan restoran?	0,7054	>	0,325	Valid
12	Apakah isi dan informasi dari fitur restoran sudah sesuai?	0,7086	>	0,325	Valid
13	Bagaimana penilaian Anda mengenai rekomendasi restoran yang diberikan?	0,6827	>	0,325	Valid
14	Apakah aplikasi mampu menggambarkan personalisasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan diri Anda?	0,6954	>	0,325	Valid
15	Apakah informasi yang ditampilkan aplikasi (kandungan gizi, kebutuhan gizi, manfaat, resiko, dll) mampu menambah rasa aman saat Anda melakukan wisata kuliner/gastronomi?	0,7147	>	0,325	Valid
16	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi ini dalam merencanakan dan melakukan wisata gastronomi/kuliner?	0,3867	>	0,325	Valid

Sumber : diolah oleh peneliti, 2022

Hasil uji terhadap 16 butir pertanyaan yang dimuat oleh instrumen berdasarkan data di atas menunjukkan hasil lebih besar dari r tabel. Kriteria terpenuhi sehingga instrumen dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada dasarnya dilakukan untuk menunjukkan bahwasanya instrumen bersifat *reliabel* atau dapat dipercaya dan konsisten sehingga masih memungkinkan untuk dipakai dari waktu ke

waktu (Cohen,2007). Pengujian pada penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total

Hasil uji instrumen pada penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah varian instrumen sebesar 7,3964, varian total sebesar 56,396 dan nilai Cronbach's Alpha nya sebesar 0,892. Nilai tingkat Cronbach's Alpha minimum adalah sebesar 0,70 (Eisingerich dan Rubera, 2010). Berdasarkan perbandingan dari nilai Cronbach's Alpha minimum, maka instrumen pada penelitian ini dinyatakan *reliable* atau dapat dipercaya.

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif untuk memberikan suatu gambaran runut tentang fakta dan hubungan dari hal-hal yang diteliti (Nazir,1988). Analisa hasil perolehan data kuesioner atau angket yang terkumpul dilakukan dengan pentabulasian data dan teknik garis kontinum. Panuju (1995) menjelaskan tahapan perhitungan garis kontinum terdiri dari :

1. Pencarian nilai indeks maksimum

Nilai indeks maksimum = skor paling tinggi x jumlah pertanyaan x
jumlah responden

2. Pencarian nilai indeks minimum

Nilai indeks minimum = skor paling rendah x jumlah pertanyaan x
jumlah responden

3. Pencarian jenjang variabel

Jenjang Variabel = nilai indeks maksimum - nilai indeks

minimum

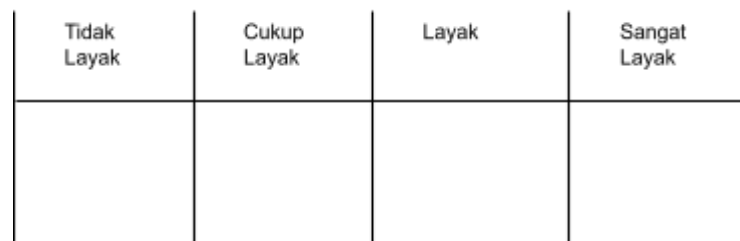
4. Pencarian jarak variabel

Jarak Variabel = jenjang variabel : banyak kelas interval

5. Perhitungan persentase skor

Persentase Skor = $[\text{total skor} : \text{nilai maksimum}] \times 100\%$

Hasil skor nilai yang diperoleh berdasarkan survei angket/kuesioner terhadap wisatawan gastronomi di Kota Bandung sebagai *end user* menjadi acuan status kelayakan pengembangan aplikasi panduan wisata gastronomi berdasarkan personalisasi wisatawan di Kota Bandung dan digambarkan dalam garis kontinum yang telah peneliti modifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian sebagai berikut.



Gambar 3.2 Garis Kontinum Uji Kelayakan

Sumber : diolah oleh peneliti, 2022

Daerah kontinum terbagi atas empat area atau kategori dimana masing-masing area memiliki nilai dan status kelayakan yang berbeda. Status kelayakan sifatnya berjenjang dimulai dari (1) tidak layak (2) cukup layak (3) layak dan (4) sangat layak.