

BAB III

METODE PENELITIAN

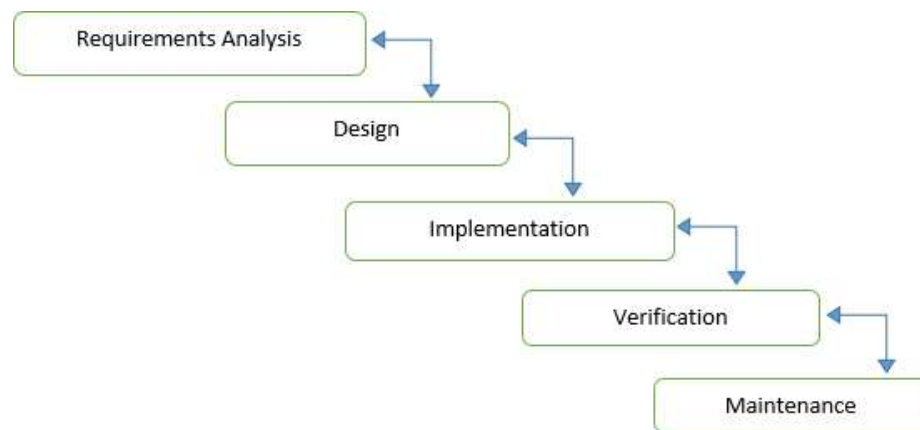
3.1 Desain Penelitian

Tahap desain penelitian yang penulis lakukan pada penelitian ini untuk aplikasi kuliner sebagai berikut:

1. Melakukan perjalanan menuju lokasi untuk mengumpulkan data melalui wawancara, tahap ini penulis melakukan penjadwalan dengan menelepon pemilik usaha kuliner atau yang bersangkutan pada usaha tersebut dengan merekam dan menanyakan pertanyaan-pertanyaan tentang usaha kuliner tersebut.
2. Melakukan pembelajaran tentang teori-teori makanan atau minuman dari beberapa buku, jurnal, dan website yang berkaitan dengan pengkajian ini untuk melengkapi data-data atau informasi tentang restoran tersebut.
3. Mempelajari pembelajaran cara membuat aplikasi kuliner dengan cara membeli beberapa buku, melihat beberapa video pengajaran aplikasi kuliner sebagai pengajaran dan referensi agar mempermudah penulis dalam pembuatan aplikasi kuliner tersebut.
4. Melakukan penerjemahan terhadap permasalahan ke dalam bentuk UML atau diagram dengan menggunakan data-data yang penulis dapatkan dari wawancara..
5. Merangkum hasil laporan ke dalam skripsi mulai dari awal dengan mengumpulkan data, melakukan pembelajaran tentang teori-teori kuliner, hingga pembuatan aplikasi kuliner tersebut.

6. Merangkum sebuah kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan aplikasi kuliner yang penulis rancang.

Pada desain penelitian ini penulis menggunakan metode waterfall pada aplikasi. Terdapat beberapa tahap-tahap yang harus dilakukan dari proses pembuatan awal sampai hasil akhir. Berikut tahapan-tahapan metode tersebut sebagai berikut :



Gambar 3.1 Metode Waterfall

Pada gambar 3.1. diatas merupakan tahapan-tahapan dari desain penelitian yang akan dimanfaatkan penulis atau pengembang sebagai berikut :

1. *Requirements Analysis* atau Analisa Kebutuhan

Pada tahap Analisa Kebutuhan ini penulis mengumpulkan informasi dari buku, jurnal, dan website yang berkaitan pada pembuatan sistem informasi ini, serta informasi makanan atau minuman beserta lokasi yang telah dikumpulkan penulis menggunakan beberapa tahap seperti, studi pustaka dan observasi. pada tahap studi pustaka penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari teori-teori makanan atau minuman dari beberapa buku, jurnal, dan

website yang berhubungan dengan penelitian ini untuk melengkapi data-data atau informasi tentang restoran tersebut. Pada tahap observasi ini penulis atau peneliti lakukan dengan menggunakan observasi langsung ke lapangan agar penulis mengetahui data-data yang telah didapatkan dari buku, jurnal, dan website itu keakuratan data yang didapatkan semakin tinggi serta melihat apakah data-data buku, jurnal, dan website itu fakta di lapangan.

2. *Design* atau Desain

Tahap ini dimanfaatkan untuk mengganti informasi-informasi menjadi satu bagan ke dalam bentuk gambar atau bentuk UML diagram sebelum *coding* dimulai. Desain bentuk gambar atau bentuk UML diagram dapat didokumentasikan sebagai konfigurasi dari perangkat lunak atau aplikasi kuliner ini.

3. *Implementation* atau Implementasi

Tahap implementasi ini harus diubah kebentuk yang dipahami atau dimengerti oleh perangkat komputer dengan cara diubah ke dalam bahasa perancangan melalui proses transkripsi. Tahap ini peneliti akan mengerjakan aplikasi ini secara teknis dari awal pembuatan sampai akhirnya aplikasi ini siap dijalankan.

4. *Verification* atau Verifikasi

Tahap ini dimana aplikasi yang sudah dibuat dari awal sampai akhir aplikasi ini siap untuk diujicoba, hal yang diujicoba berupa semua fungsi-fungsi perangkat lunak dan hasil yang dikeluarkan oleh perangkat lunak ini agar terhindar dari *error* atau kecacatan perangkat lunak tersebut dan juga dapat memberikan hasil yang benar-benar sesuai dengan keinginan atau kebutuhan yang sudah dijelaskan.

5. *Maintenance* atau Pemeliharaan

Pada tahap ini penulis tidak melakukan sistem pemeliharaan hanya sampai tahap verifikasi saja.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yang penulis ambil adalah pengguna smartphone yang ingin berwisata kuliner keluar negeri maupun dalam negeri. Pada umumnya pemakaian smartphone hampir digunakan setiap harinya untuk mencari hiburan, informasi, dan lainnya. Tetapi beberapa wisatawan atau penduduk lokal yang memiliki minat memasak membutuhkan aplikasi informasi yang dapat memberikan informasi memasak secara online dan offline. Dengan aplikasi memasak ini, banyak orang dapat dengan mudah menemukan tempat yang mereka sukai dan mendapatkan berbagai informasi seperti nama tempat, tempat, menu dan sebagainya. Harga berbeda ditawarkan oleh pemilik restoran.

3.3 Analisa SWOT Program yang Berjalan

Analisa SWOT program ini menjelaskan tentang beberapa hal yang berkaitan dengan proses yang terjadi pada aplikasi tersebut sebagai berikut :

1. *Strength* (Kekuatan)

- a) Mendapatkan sebuah informasi atau data dengan cara menanyakan kepada keluarga, teman, ataupun kerabat tentang kuliner yang diinginkan.
- b) Mendapatkan banyak informasi tentang kuliner yang diinginkan sehingga dapat memberikan wisatawan atau penduduk lokal memilih kuliner seperti apa yang wisatawan atau penduduk lokal inginkan.

2. *Weakness* (Kelemahan)

- a) Pencapaian wilayah yang masih kurang luas sehingga membuat wisatawan maupun penduduk lokal kesulitan dalam mencari wilayah tempat kuliner.
- b) Belum ada perubahan secara berkala terhadap informasi tentang kuliner.
- c) Penundaan bagi penggunaan yang tidak memiliki waktu dan biaya berpergian yang mendukung.
- d) Hanya bisa diakses jika memiliki jaringan internet.

3. *Opportunity* (Peluang)

- a) Memperkenalkan wisata kuliner dengan wilayah yang lebih luas.
- b) Membantu pemilik bisnis kuliner yang berkolaborasi dengan aplikasi tersebut.

4. *Threat* (Ancaman)

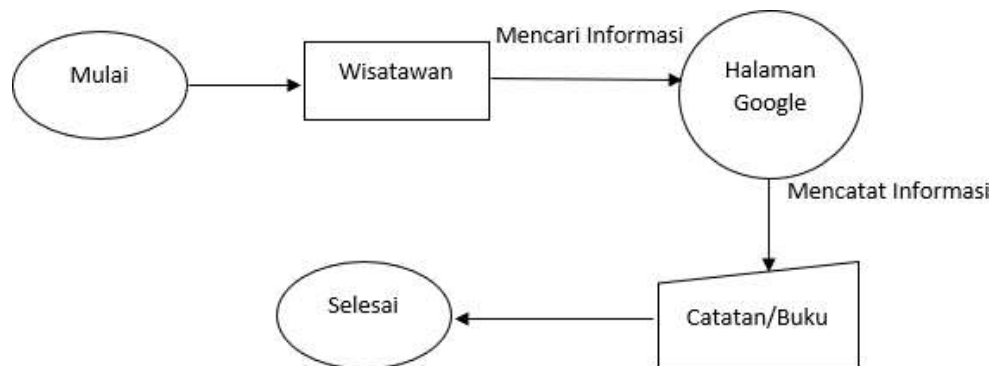
- a) Banyaknya pesaing yang memiliki keunggulan lebih.
- b) Aplikasi tidak dapat beroperasi secara maksimal ketika terjadi bencana alami yang tidak dapat diketahui.

3.4 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Pada tahap ini, penulis mengetahui bahwa wisatawan maupun penduduk lokal mencari referensi tentang kuliner dengan mewawancarai secara langsung kepada teman, keluarga, atau orang yang sudah pernah mendatangi ke lokasi tempat makan tersebut. Setelah mendapatkan beberapa informasi maka wisatawan asing maupun wisatawan lokal akan pergi mengunjungi lokasi tempat makan tersebut untuk mencoba beberapa rekomendasi wisata kuliner yang ditemukan. Akan tetapi wisatawan asing maupun lokal mulai mengalami kesulitan dalam mengunjungi ke restoran tersebut

dikarenakan informasi yang didapatkan perubahan, seperti pada lokasi restoran yang tidak akurat dengan yang diberikan sehingga membuat wisatawan asing maupun lokal kesusahan menemukan lokasi tempat makan, menu yang disediakan di restoran kurang lengkap diakibatkan belum adanya informasi pembaruan, dan harga yang memiliki jumlah nominal yang berbeda pada makanan atau minuman yang tersedia di restoran tersebut sehingga membuat wisatawan asing maupun lokal menghabiskan banyak dana. Terhadap kesulitan tersebut, penulis menganalisa dan membuat sistem baru agar wisatawan maupun penduduk lokal mendapatkan informasi yang lebih lengkap, efektif, dan efisien.

3.5 Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan



Gambar 3.2 Aliran Sistem Informasi

3.6 Permasalahan yang Sedang Dihadapi

Permasalahan yang sering ditemukan adalah informasi tentang wisata kuliner yang kurang lengkap, sehingga membuat wisatawan maupun penduduk lokal yang ingin mengunjungi tempat kuliner kesulitan. Tidak hanya informasi tentang wisata kuliner, akan tetapi lokasi yang tertuju pada tempat makan atau restoran menjadi terbatas,

jadwal operasi restoran, biaya pada setiap menu yang tertera hingga jenis menu yang tersedia di tempat makan atau restoran yang berkaitan.

3.7 Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan pemasalah yang ditemukan, maka penulis yang merancang aplikasi kuliner yang diberi nama rhinorisu dapat menyediakan informasi secara lengkap kepada pengguna atau wisatawan. Dengan informasi yang didapatkan dari hasil kolaborasi dengan pemilik bisnis kuliner yang bersangkutan dapat diterapkan dalam aplikasi. Informasi yang didapatkan baik tentang lokasi, jadwal operasi, biaya hingga menu yang tersedia.