

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pencarian Data

Metode pencarian data yang digunakan adalah metode wawancara. Wawancara ini dilakukan dengan Bapak Tri Mujiono selaku Ketua Paguyuban Kampung Batik di Semarang. Tujuan dilakukan wawancara tersebut adalah menggali informasi kebutuhan dan harapan pengrajin khususnya untuk mengetahui pengrajin asli yang masih memproduksi Batik khas Semarang dan proses penjualan yang selama ini diterapkan.

Selain Wawancara juga dilakukan metode survey. Tujuan dari survey ini untuk mengetahui pendapat mereka dalam menggunakan aplikasi jual beli. Tahap survey ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada penjual yang berada di Kampung Batik Semarang.

3.2. Metode Pengembangan Aplikasi

Setelah melakukan wawancara dan survey, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data sekunder yang dapat mendukung dari data primer. Hasil data primer dan data sekunder ini yang akan digunakan untuk mengembangkan aplikasi. Proses dari aplikasi ini dimulai dari pembuatan desain, merancang GUI, dan melakukan pemrograman.

GUI (*Graphical User Interface*) adalah program yang berfungsi untuk menangani masalah user (pengguna) dalam menggunakan aplikasi. Dengan adanya GUI user dapat melakukan penanganan data, sampai pemrosesan data menjadi informasi[15]. Sedangkan Pemrograman adalah proses menulis, menguji, dan memperbaiki (debug) dan merawat program dalam membangun program

dikomputer[16]. Langkah selanjutnya melakukan test atau uji coba aplikasi kepada pengguna dan pembeli batik yang berada di Kampung Batik Semarang.

3.3. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah Toko yang berada di Jl. Batik Gedong, Kota Semarang, Jawa Tengah yang merupakan tempat berjualan batik sekaligus tempat pembuatan atau produksi batik semarangan. Disana akan dilakukan wawancara, survey, dan mencari data.

3.4. Pengujian Aplikasi

Aplikasi diuji pada calon pengguna dengan penyebaran kuesioner dan pengujian data hasil kuesioner dengan analisa statistik. Hipotesa diajukan untuk menguji penerimaan pengguna sehubungan dengan aplikasi yang dibuat.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pengrajin yang berada di Kampung Batik, Kota Semarang, Jawa Tengah. Sedangkan sampel yang digunakan untuk proses wawancara adalah 5 pengrajin batik di Jl. Batik, Kota Semarang, Jawa Tengah yang tidak mempunyai modal yang besar untuk melakukan penjualan dan tidak memiliki tempat berjualan yang memadai. Survey kuantitatif dilakukan untuk 40 calon konsumen batik.

3.5 Kerangka Pikiran

