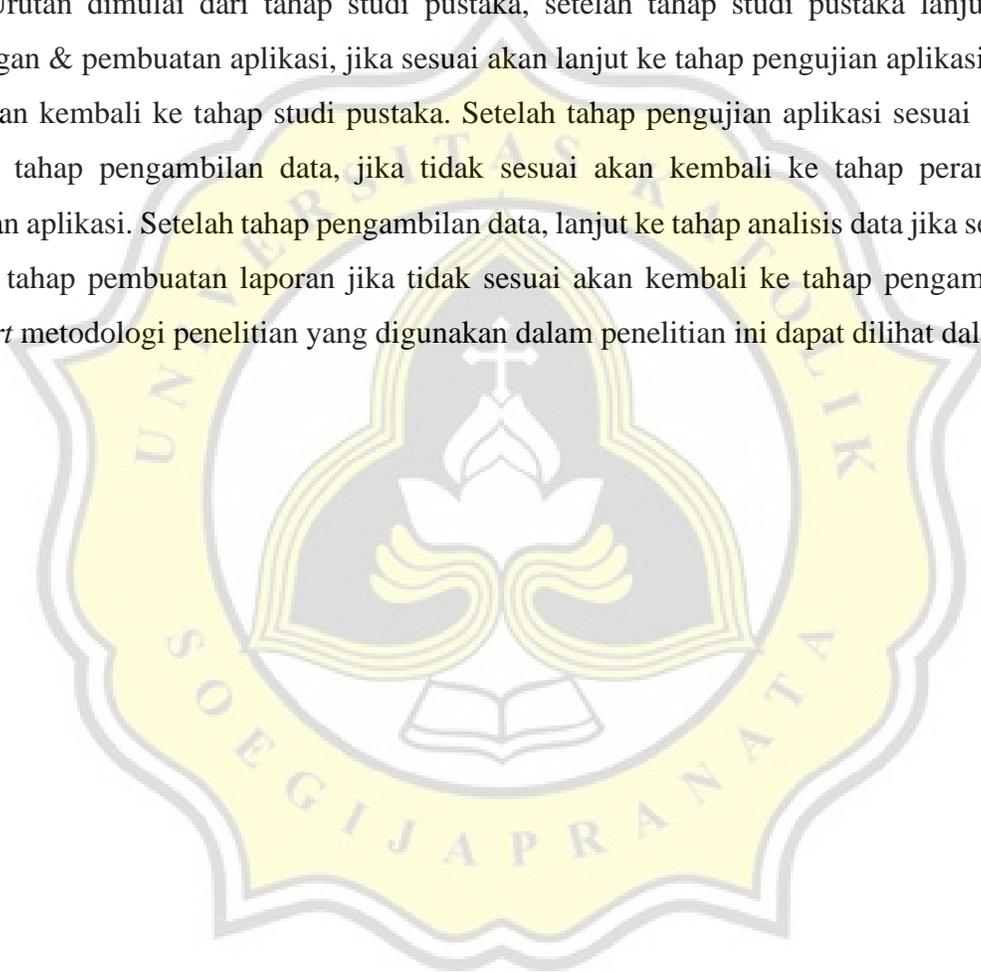


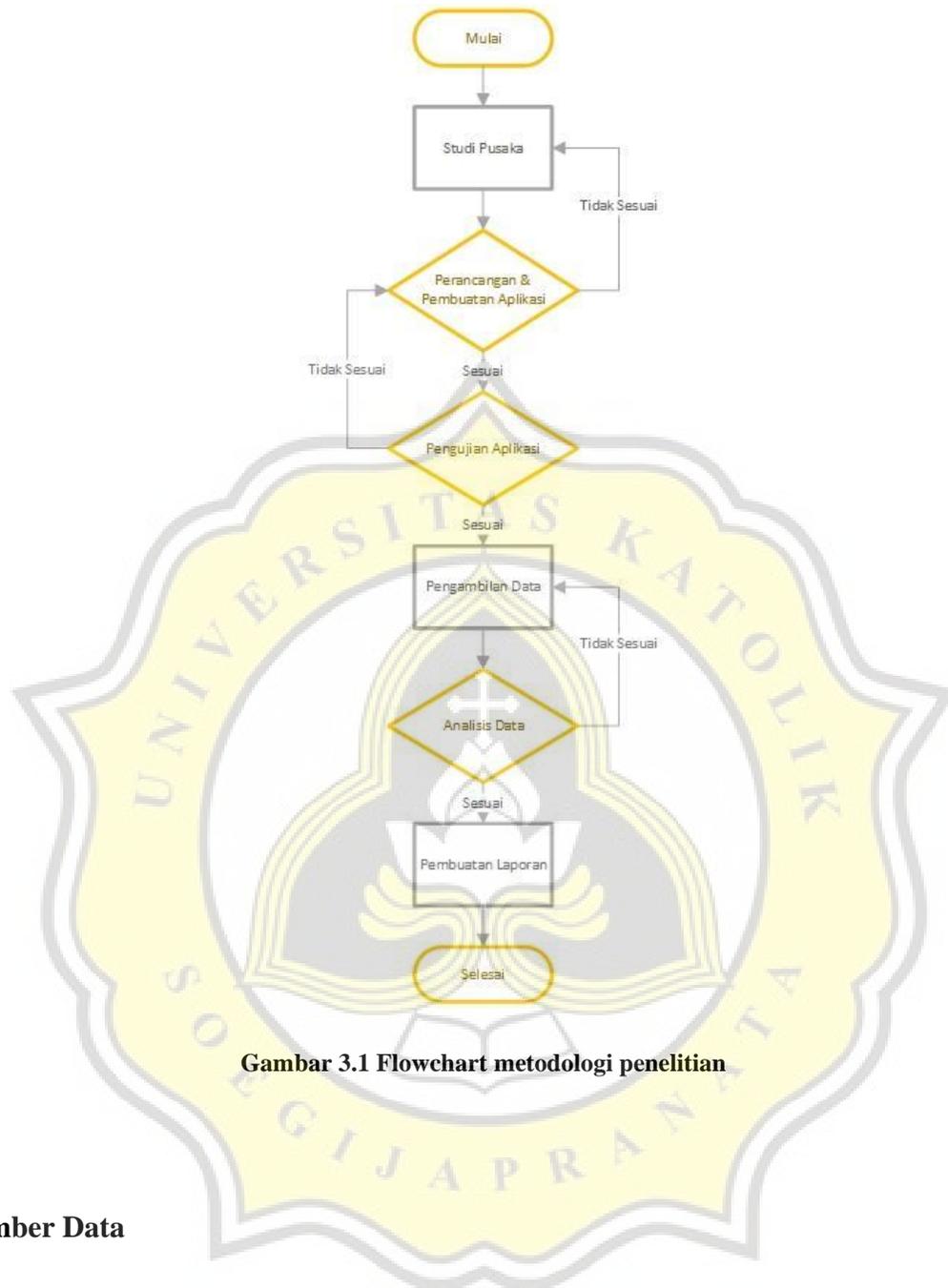
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metodologi Penelitian**

*Flowchart* adalah diagram yang menggambarkan urutan atau langkah-langkah dari suatu proses. Urutan dimulai dari tahap studi pustaka, setelah tahap studi pustaka lanjut ke tahap perancangan & pembuatan aplikasi, jika sesuai akan lanjut ke tahap pengujian aplikasi, jika tidak sesuai akan kembali ke tahap studi pustaka. Setelah tahap pengujian aplikasi sesuai maka akan lanjut ke tahap pengambilan data, jika tidak sesuai akan kembali ke tahap perancangan & pembuatan aplikasi. Setelah tahap pengambilan data, lanjut ke tahap analisis data jika sesuai akan lanjut ke tahap pembuatan laporan jika tidak sesuai akan kembali ke tahap pengambilan data. *Flowchart* metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar 3.1.





**Gambar 3.1 Flowchart metodologi penelitian**

## 3.2 Sumber Data

### 3.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer dari penelitian ini adalah dari wawancara terhadap responden barista, orang yang suka pergi ke *cafe*, dan juga pemilik dari *cafe*

### 3.2.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dari penelitian ini berasal dari jurnal, website mengenai tentang *cafe*, kopi dan teknologi.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang digunakan adalah teknik kualitatif yang menggunakan cara interview, observasi, dokumen, dan *focus group discussion (FGD)*.

### **3.4 Metode dan Perancangan Sistem**

Sebelum melakukan pembuatan aplikasi, harus membuat rancangan aplikasi dan desain aplikasi terlebih dahulu menggunakan Aplikasi Adobe XD. Setelah membuat rancangan dan desain, dalam pembuatan aplikasi menggunakan *user interface* atau tampilan yang sudah dibuat.

### **3.5 Metode Pengembangan Sistem**

Metode yang digunakan adalah metode *waterfall* atau *SDLC (System Development Life Cycle)*. Dimana melakukan percobaan aplikasi yang telah jadi terhadap pengguna, barista, dan pemilik *cafe*. Setelah mencoba, mereka akan memberikan saran terhadap aplikasi yang telah dibuat. Dan dengan saran tersebut maka diterapkannya perancangan sistem.

### **3.6 Hasil dan Pembahasan**

Setelah selesai pembuatan aplikasi, dilakukanlah pengujian aplikasi kembali dengan menjalankan sistem dan mencari kesalahan atau bug yang ada. Serta melakukan pengecekan apakah fungsi telah berjalan dengan sesuai. Jika ditemukan adanya kesalahan bug dan fungsi maka dilakukan pembetulan kembali hingga sesuai. Setelah pembetulan akan dilakukan uji aplikasi kembali hingga semuanya sesuai.