

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Jabarkan secara umum metode pengambilan data yang hybrid. Metode kualitatif yang digunakan penulis, yaitu: wawancara, dan observasi. Sedangkan metode kuantitatif yang digunakan penulis, yaitu: kuesioner. Berikut adalah hasil dari data yang didapat dari penulis

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif yang digunakan dalam perancangan ini adalah wawancara, dan observasi. Berikut hasil data yang penulis dapatkan dari wawancara dengan Dinas Pariwisata Kota Padang, dan observasi ke tempat penelitian.

3.1.1.1 Wawancara Diko Riva Utama, S. STP, MM.

Pak Diko Riva Utama mengatakan di tahun 2023 bahwa Dinas Pariwisata Provinsi Sumatera Barat menyusun master plant yang merupakan dokumen pelaksanaan dari hulu ke hilir untuk mengelola daya tarik wisata Kota Tua Padang. Master plant merupakan kerangka umum atau kepalanya yang memiliki turunan, seperti: ide, regulasi, dan program kerja. Selama tahun 2024 di timeline itu akan ada pembangunan trotoar disepanjang Batang Arau sudah disiapkan oleh Dinas Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. Cita-citanya akan menuju seperti Kota Tua di Jakarta atau Taman Semarang. Kota tua ini memiliki daya tarik tersendiri, seperti: sejarah. Turunan dari master plant tersebut pengelola Kota Padang itu sedang melakukan upgrade data bangunan yang ada di sepanjang kota tua. Dinas Pariwisata sedang melakukan upgrade salah satu bangunan, yaitu: Speerbank menjadi sebuah kafe, Geo Wehry & Co yang menjadi ikon Kota Tua Padang. Dinas

Pariwisata juga sedang melakukan pendataan untuk mengetahui pemilik bangunan tua tersebut dan nantinya data yang didapatkan itu akan ditampilkan didalam destinasi.pariwisata.padang.co.id yang merupakan aplikasi inovasi dari Dinas Pariwisata yang akan menampilkan 360° dari udara. Pak Diko juga menyampaikan masih banyak hal yang harus dilakukan dalam menghire di Kota Tua Padang ini. Dinas Pariwisata ini sudah bergerak maju yang dimana tahun lalu sudah dibangun 30-unit lampu di sepanjang Batang Arau dan dibuatkan papan nama sebanyak 17 unit, ditahun ini ada penyusunan *guideline* ini juga menjadi pedoman penyusunan apa yang menjadi program dari pengelola. Dinas Pariwisata juga sedang menyusun aturan-aturan yang mengatur bagaimana orang tidak boleh mengubah bangunan ketika melakukan pembangunan, melaksanakan event-event yang dilaksanakan di Kota Tua Padang, seperti: tahun lalu melaksanakan Festival Muaro Padang, dan Cap Go Meh. Pada bagian di ujung Batang Arau ada zona penunjang pariwisata di kantor lurah dan di Gunung Padang ini sejalan dengan visi misi Wali Kota Padang dalam pengembangan KWT Gunung Padang secara luas ada Pantai Padang, kota tua, dan air manis. Dinas Pariwisata juga sedang meningkatkan fasilitas dan infrastruktur di Gunung Padang.



Gambar 3.1 Foto Dokumentasi Wawancara

3.1.1.2 Observasi

Observasi dilakukan pada tanggal 22 Februari 2024 di Padang. Penulis melakukan observasi untuk melihat bangunan wisata sejarah yang ada di sekitar Sungai Batang Arau Padang. Pada saat melakukan kegiatan foto penulis melihat sebuah tugu batu yang memiliki barcode yang dimana pada saat melakukan scan akan langsung diarahkan ke website yang menjelaskan bangunan tersebut.



Gambar 3.2 Tugu Batu

3.1.1.3 Kesimpulan Wawancara dan Observasi

Pada saat melakukan interview dengan Pak Diko Riva Utama penulis mendapatkan informasi bahwa Dinas Pariwisata memiliki sebuah *master plant* untuk mengelola daya tarik dari Batang Arau. *Master Plant* sendiri sudah mulai dilaksanakan dengan adanya pembagunan trotoar dan tugu batu yang dapat di *scan* untuk mendapatkan informasi dari bangunan tua tersebut.

3.1.2 Metode Kuantitatif

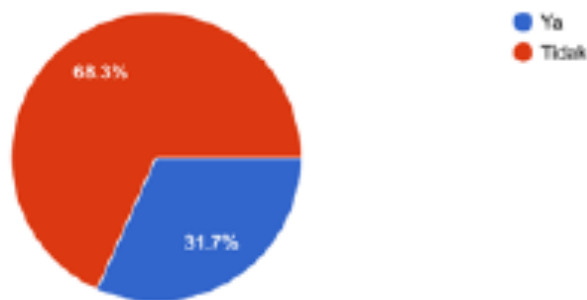
Penulis menggunakan metode kuantitatif dilakukan pada masyarakat yang ada dan pernah tinggal di Kota Padang, untuk mendapatkan data seberapa banyak masyarakat mengetahui dan kesulitan dalam mencari informasi objek wisata yang ada sekitar Sungai Batang Arau. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah

kuesioner dengan menggunakan google form. untuk mendapatkan data Survei *online* dilakukan dengan metode *random sampling*, dengan penentuan jumlah sampel dengan Rumus Slovin sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{n}{1 + N(e)^2} \\
 &= \frac{148.073}{1 + 148.073 (0,1)^2} \\
 &= \frac{148.073}{1 + 1.480,73} \\
 &= \frac{148.073}{1.481,73} \\
 &= 99,93
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang didapatkan (68,3%) didominasi responden tidak pernah mengikuti tur sejarah di sekitar Sungai Batang Arau dan (31,7%) responden yang pernah mengikuti tur sejarah di sekitar Sungai Batang Arau.

Apakah Anda pernah berpartisipasi dalam tur sejarah di sekitar Sungai Batang Arau?
101 responses



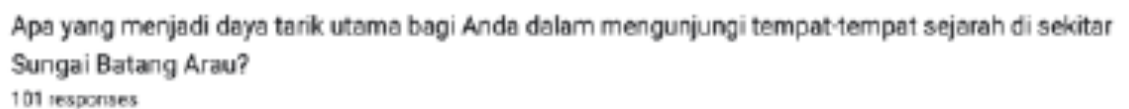
Gambar 3.3 Pie Chart Partisipasi Dalam Tur Sejarah Disungai Batang Arau

Berdasarkan data yang didapat dari responden lebih banyak mengetahui dan mengunjungi Jembatan Sitinurbaya (94,1%), pada peringkat kedua di ikuti dengan Bank Indonesia, dan Gedung HTT (52,5%), dan pada peringkat ketiga ada Bank Mandiri (25,7%).



Gambar 3.4 Bar Chart Bangunan Sejarah Yang Pernah Dikunjungi Oleh Responden

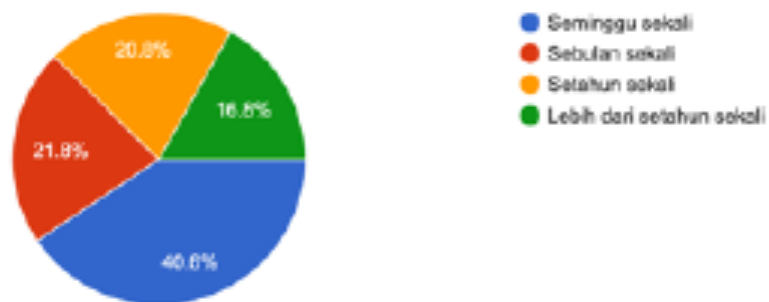
Berdasarkan data yang didapatkan responden mengunjungi tempat-tempat bersejarah dikarenakan pemandangan (61,4%), pada peringkat kedua dikarenakan sejarah (20,8%), dan pada peringkat terakhir untuk pengetahuan/pembelajaran (16,8%).



Gambar 3.5 Pie Chart Daya Tarik Responden Dalam Mengunjungi Tempat-Tempat Sejarah.

Berdasarkan data yang didapatkan dari responden yang mengunjungi tempat-tempat bersejarah didominasi selama seminggu sekali (40,6%), pada peringkat ke dua sebulan sekali (21,8%), pada peringkat ketiga (20,8%), dan pada peringkat keempat lebih dari setahun sekali (16,8%).

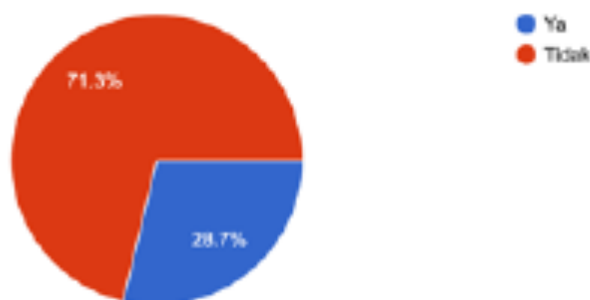
Seberapa sering Anda mengunjungi destinasi wisata sejarah di sekitar Sungai Batang Arau?
101 responses



Gambar 3.6 Pie Chart Seberapa sering mengunjungi Sungai Batang Arau.

Berdasarkan data yang didapatkan masih banyak responden yang tidak mengetahui sejarah di Sungai Batang Arau (71,3%) dan yang mengetahui sejarah di Sungai Batang Arau (28,7%).

Apakah anda mengetahui sejarah di Sungai Batang Arau?
101 responses

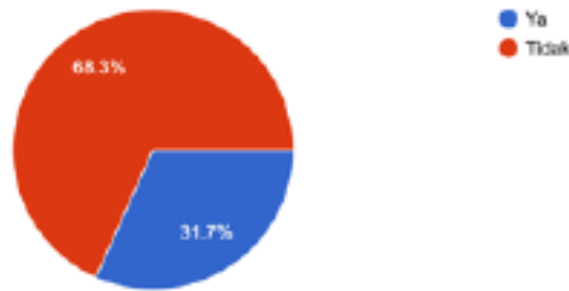


Gambar 3.7 Pie Chart Responden Mengetahui Sejarah Sungai Batang Arau.

Berdasarkan data yang didapatkan masih banyak responden

(68,3%) yang tidak mengetahui Sejarah Sungai Batang Arau pada masa sejarah kolonialisme yang ada .

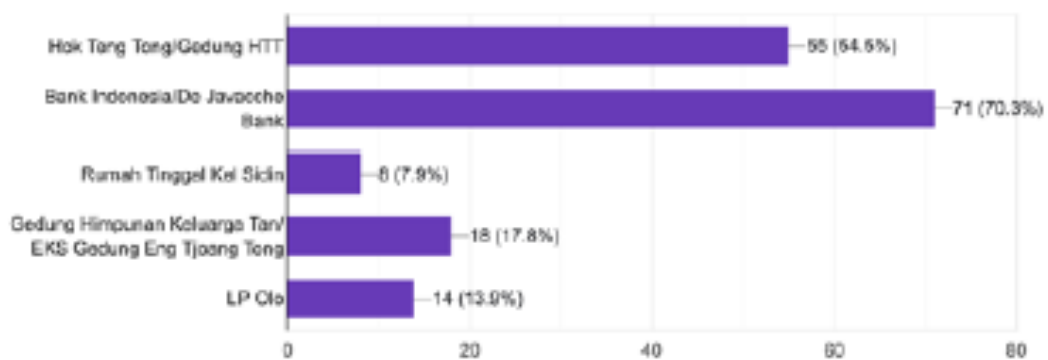
Apakah anda mengetahui peran Sungai Batang Arau dalam sejarah kolonialisme?
101 responses



Gambar 3.8 Pie Chart Responden Mengetahui Peran Sungai Batang Arau Pada Masa Kolonialisme

Berdasarkan data yang didapatkan masih ada beberapa responden yang masih salah dalam memilih bangunan yang ada disekitar Sungai Batang Arau, yaitu Rumah Tinggal Kel Sidin (8%).

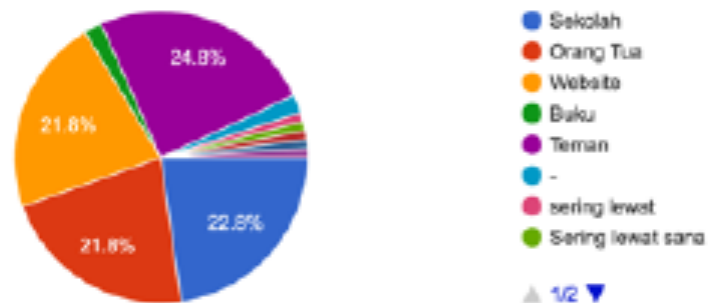
Pilihlah bangunan yang kamu ketahui dibawah ini yang berada di sekitar Sungai Batang Arau
101 responses



Gambar 3.9 Bar Chart Bangunan Yang Ketahui Di Sungai Batang Arau.

Berdasarkan data yang didapat responden mengetahui bangunan sejarah sekitar di Batang Arau kebanyakan dari teman (24,8%), pada peringkat ke-dua dari sekolah (22,8%), dan pada peringkat ke-tiga dari orang tua dan website (21,8%).

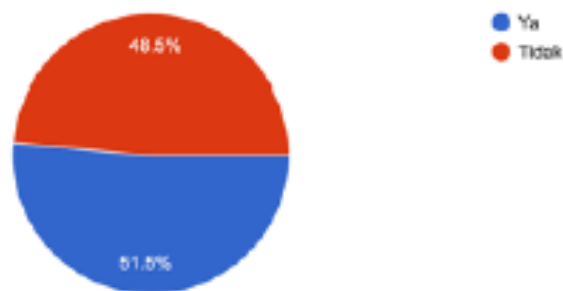
Bagaimana kamu mengetahui bangunan bersejarah dari daerah sekitar batang arau?
101 responses



Gambar 3.10 Pie Chart Dari Mana Responden Mengetahui Bangunan Sejarah Dibatang Arau?

Berdasarkan data yang didapat responden (51,5%) yang merasa kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang sejarah dan budaya yang ada di Sungai Batang Arau, sedangkan responden yang lain (48,5%) merasa tidak kesulitan dalam mencari informasi sejarah dan budaya di Sungai Batang Arau Padang.

Apakah Anda merasa sulit untuk menemukan panduan atau informasi yang jelas tentang sejarah dan budaya Sungai Batang Arau?
101 responses

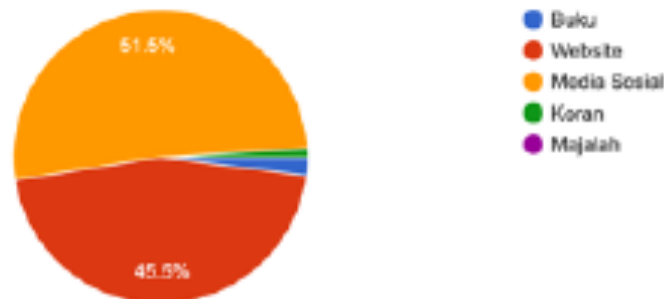


Gambar 3.11 Pie Chart Kesulitan Dalam Mencari Informasi Sejarah dan Budaya Sungai Batang Arau.

Berdasarkan data yang didapatkan responden lebih sering mengakses media sosial (51,5%) dalam mencari informasi, kemudian disusul dengan website (45,5%) dalam mencari informasi.

Media apa yang biasa Anda gunakan untuk mencari informasi?

101 responses

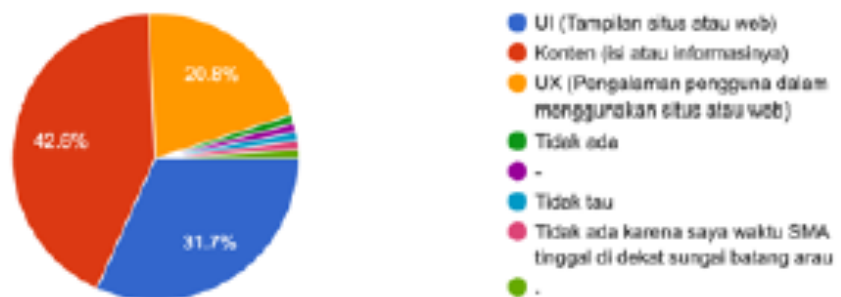


Gambar 3.12 Pie Chart Media Yang Digunakan Responden Dalam Mencari Informasi.

Berdasarkan data yang didapatkan responden mengalami kesulitan di peringkat pertama ada konten (42,6%), peringkat kedua ada UI (31,7%), dan di peringkat terakhir ada (20,8%).

Kesulitan apa yang anda dapati dalam mengakses informasi Sungai Batang Arau

101 responses



Gambar 3.13 Pie Chart Kesulitan responden dalam mengakses informasi

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam pembuatan tugas akhir penulis akan menggunakan metodologi perancangan teori IDEO (2015) yang terdapat dalam buku yang berjudul “Human Centered Desain” yang dimana terdapat lima fase dalam proses perancangan sebuah desain, yaitu:

1. Inspiration

Tahap *inspiration* melibatkan proses penentuan masalah yang ingin dipecahkan dan pencarian solusi yang tepat untuk masalah tersebut. Pada tahap ini, desainer secara terus-menerus merevisi dan menyempurnakan pemahaman tentang masalah serta solusi yang diusulkan. Desainer harus menemukan keseimbangan antara masalah yang tidak terlalu rumit atau sulit diatasi dengan solusi yang efektif dan dapat dilaksanakan.

2. ***Ideation***

Tahap *ideation* adalah fase di mana desainer berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin ide untuk solusi atas masalah yang telah didefinisikan pada tahap inspirasi.

3. ***Implementation***

Tahap *implementation* adalah tahap produksi solusi yang telah ditentukan pada tahap *ideation*. Langkah pertama adalah melakukan *live prototyping*, yaitu mengembangkan *prototype* produk yang dapat diuji di lapangan dalam kondisi nyata. Tujuannya adalah untuk mensimulasikan pengalaman pengguna secara lebih realistis saat menggunakan produk atau solusi yang diusulkan.

