

## **BAB III**

### **RANCANGAN PENELITIAN**

#### **3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa kota besar di Indonesia, dengan fokus utama di Surabaya, sebagai salah satu kota metropolitan dengan dinamika kuliner yang tinggi dan populasi anak muda yang signifikan. Pengumpulan data dilakukan selama periode Bulan Mei sampai Juni 2025.

#### **3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif-kuantitatif. Metode deskriptif-kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan, meringkas dan menganalisa data kuantitatif untuk memahami suatu fenomena atau kondisi secara detail dan terstruktur. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang persepsi anak muda terhadap jajanan pasar dalam aspek inovasi, cita rasa, dan gaya hidup, dengan cara mengukur tanggapan mereka menggunakan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik (Sugiyono, 2021). Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mengidentifikasi tren umum, frekuensi tanggapan berdasarkan hasil survei yang dibagikan kepada responden dari kalangan anak muda.

#### **3.3 Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah anak muda berusia 17–30 tahun yang berdomisili di kawasan perkotaan di Indonesia, khususnya mahasiswa dan pekerja muda yang memiliki akses terhadap jajanan pasar.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan kriteria: Berusia 17–30 tahun, berdomisili di wilayah perkotaan dan sekitarnya (khususnya Surabaya) dan mengetahui apa itu Jajanan Pasar. Kriteria usia responden ditentukan berdasarkan usia peralihan dari remaja ke dewasa muda, yakni 17 tahun, sampai usia dewasa yaitu 30 tahun, yang dimana usia ini diperkirakan aktif bersosial media dan mengetahui banyak trend masa kini.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner online (Google Form). Kuesioner ialah alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis untuk memperoleh data dari responden yang telah ditentukan. Kuesioner online dipilih sebagai alat pengumpul data relevan dengan gaya hidup anak muda yang hampir semua memiliki ponsel dan memiliki akses internet. Selain itu dengan kuesioner online, cakupan responden lebih luas tanpa batasan waktu dan wilayah karena dibagikan melalui media sosial. Kuesioner ini disusun berdasarkan skala Likert 5 poin (1 = Sangat Tidak Setuju sampai 5 = Sangat Setuju), mencakup indikator dari tiga aspek utama:

1. Inovasi (bentuk, kemasan, penyajian modern)
2. Cita rasa (orisinalitas rasa, kesesuaian dengan selera modern)
3. Gaya hidup (keterkaitan dengan tren, estetika visual, dan budaya konsumsi)

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Setelah data terkumpul kemudian dilakukan Analisa Inferensial. Analisa Inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisa data sampel dan hasilnya dapat disimpulkan sebagai populasi (Sugiyono, 2019). Teknik ini digunakan untuk memungkinkan peneliti menarik kesimpulan tentang seluruh populasi berdasarkan data. Dalam penelitian ini, analisis inferensial bertujuan memperkirakan preferensi anak muda terhadap jajanan pasar berdasarkan data yang diteliti. Selain itu, dengan teknik ini dapat memprediksi kemungkinan-kemungkinan atau faktor-faktor yang tentang data preferensi dan persepsi anak muda terhadap jajanan pasar.

### **3.6 Teknik Penyajian Data**

Pada penelitian ini penyajian data menggunakan diagram batang dan lingkaran untuk mempermudah interpretasi hasil penelitian. Diagram batang ialah diagram yang menyajikan data kategorikal dalam bentuk batang persegi panjang dengan tinggi atau panjang sesuai dengan nilai yang diwakilinya. Sedangkan diagram lingkaran adalah sebuah diagram berbentuk lingkaran yang dibagi menjadi irisan-irisan untuk menggambarkan proporsi numerik.