

BAB III

RANCANGAN PENELITIAN

3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2025 di beberapa restoran, kafe, atau usaha kuliner di wilayah Surabaya, mengingat kota ini memiliki dinamika tren kuliner yang aktif dan populasi konsumen yang heterogen. Heterogen adalah sesuatu komponen yang berbeda atau konsumen yang memiliki pandangan dan selera yang masing-masing.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan asosiatif. Penelitian Deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan fenomena, peristiwa, atau keadaan tertentu secara sistematis dan faktual, tanpa mencari hubungan atau pengaruh antar variabel. Penelitian ini hanya fokus menjawab pertanyaan "apa", sehingga cocok digunakan untuk memetakan kondisi nyata di lapangan (Sugiyono, 2021; Ghozali, 2021). Sementara itu, Penelitian Asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antar dua variabel atau lebih. Penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan "apakah ada hubungan" dan "seberapa kuat hubungan tersebut", dengan metode analisis seperti korelasi, regresi, atau uji kausalitas (Sugiyono, 2021; Ghozali, 2021). Penelitian asosiatif sering digunakan dalam studi perilaku konsumen, manajemen, dan pemasaran.

Pendekatan yang dilakukan oleh penulis ini bertujuan untuk mengukur dan menjelaskan seberapa penting hubungan antara visualisasi hidangan dengan daya tarik serta kepuasan pelanggan melalui pengumpulan data survei melalui *Google Form*.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pelanggan yang pernah mengonsumsi makanan dari restoran yang menyajikan visualisasi dengan warna, penataan makanan secara menarik, baik secara melalui media sosial.

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah dimana penelitian di mana penulis memilih anggota sampel dengan cara mengirim form secara per orang dan melalui media social. Dengan cara mengumpulkan data dengan menggunakan *Gogle Form*, dengan jumlah minimal responden sebanyak 50 orang.

3.4 Teknik Pengumpula Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara mengumpulkan yang di kumpulkan oleh penulis dalam penelitian ini menggunakan Kuesioner dakam penitian ini menggunakan goggle form dengan di sebar secara online berbasis *Google Form*.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen dari penelitian ini penulis menggunakan variabel dan Indikator dengan cara pengumpulan data yang berupa pertanyaan atau pernyataan tertulis yang di ajukan kepada responden dengan indikator sebagai berikut:

Tabel 3.1 Variabel dan Indikator

<i>Variabel</i>	<i>Indikator</i>
<i>Visualisasi Hidangan</i>	<i>Warna, komposisi tata letak, bentuk, estetika plating</i>
<i>Daya Tarik</i>	<i>Ketertarikan mencoba, rasa penasaran, minat berbagi di media sosial</i>
<i>Kepuasan Konsumen</i>	<i>Kesesuaian ekspektasi-rasa, kenyamanan pengalaman makan, niat kunjungan ulang</i>

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data yang di peroleh dan yang sudah dianalisis dengan metode statistik deskriptif dan uji korelasi untuk melihat hubungan antara variabel visualisasi dan kepuasan. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan *Google Sheets*.

3.7 Teknik Penyajian Data

Teknik penyajian data yang sudah di analisis datanya oleh penulis dan kemudian Hasil yang di analisis penelitian ini disajikan dalam bentuk Narasi dan visualisasi menggunakan Gambar Diagram Lingkaran, dan Table.