

BAB III

METHODOLOGI

3.1. Desain Penelitian

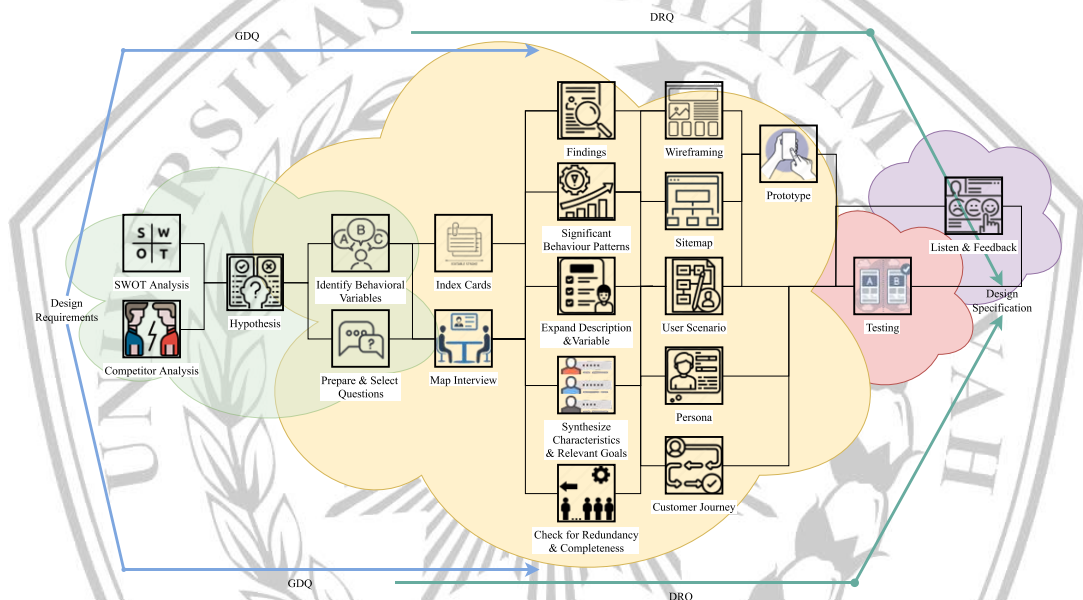
Penelitian ini menggunakan kombinasi metode yang terdiri dari dua pendekatan, yakni kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui proses wawancara dan observasi. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memberikan gambaran detail tentang situasi sosial tertentu dengan menggunakan teknik pengumpulan dan analisis kata-kata untuk menggambarkan realitas yang terbentuk dari situasi yang diamati [27]. Data kualitatif kemudian divalidasi melalui pendekatan kuantitatif, di mana peneliti dapat mengukur dan memverifikasi hasil penelitian kualitatif dengan data numerik. Dalam desain campuran ini, kedua pendekatan memberikan keuntungan sehingga memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif dan valid tentang fenomena yang diteliti.

3.2. Alur Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jalur metode yang mengikuti prinsip-prinsip *UX Journey*. *UX Journey* adalah metode yang menggabungkan pengalaman dan kebutuhan pengguna untuk mengeksplorasi kebutuhan dan solusi pengguna. Metode ini melibatkan langkah-langkah berulang yang mencakup berbagai aktivitas pengalaman pengguna untuk mengidentifikasi masalah dan solusi pengguna. Dalam penelitian ini, alur metode yang digunakan sama dengan *UX Journey*, dimulai dengan tahap empati di mana peneliti fokus pada pemahaman masalah pengguna melalui penelitian primer dan sekunder. Kemudian, peneliti melakukan aktivitas framing masalah dengan meninjau solusi yang dihasilkan pada tahap empati dan mengklasifikasikan solusi berdasarkan relevansi dan potensialnya. Selanjutnya, peneliti melakukan aktivitas ide dan visualisasi dengan bekerja sama dengan pengguna untuk mendapatkan inspirasi dan membuat prototipe rendah atau tinggi. Pada tahap terakhir, peneliti menguji dan mengiterasi solusi potensial untuk kegunaan, mengevaluasi dan meningkatkannya secara

berulang, dan menyampaikan produk akhir kepada tim pengembang [16]. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah *UX Journey* seperti yang terlihat pada Gambar 3.1.

UX Journey terdiri dari empat komponen utama, meliputi *discover*, *explore*, *test*, dan *listen*. Setiap aktivitas utama memiliki sub-aktivitas yang menerapkan metode pengalaman pengguna yang konsisten dalam mengumpulkan data kualitas. Arsitektur teknis *UX Journey* menunjukkan detail sub-aktivitas dalam Gambar 3.1 [16]:



Gambar 3.1 Alur Penelitian *UX Journey*

- a. *Discover*, terdiri dari tiga aktivitas yang terkait dengan aktivitas Explore. *SWOT Analysis* digunakan sebagai studi kelayakan untuk mengidentifikasi layak atau tidaknya proyek, Analisis Kompetitor digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang pesaing di pasar, dan Hipotesis mencakup cakupan dan tujuan proyek.
- b. *Explore*, merupakan aktivitas utama dengan banyak sub-aktivitas. Sub-aktivitas meliputi Identifikasi variabel perilaku, Persiapan dan Pemilihan Pertanyaan, Kartu Indeks, Wawancara Pemetaan, Temuan, Pola Perilaku yang Signifikan, Ekspansi Deskripsi dan Variabel, Sintesis Karakteristik dan Tujuan yang Relevan, Periksa Kebertumpang-timpaan dan

Kelengkapan, Pembuatan *Wireframe*, Peta Situs, Skenario Pengguna, Persona, Perjalanan Pelanggan, hingga *Prototype*.

- c. *Test*, Pengujian merupakan aktivitas dalam *UX Journey* yang berguna untuk memastikan bahwa solusi desain memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.
- d. *Listen*, meskipun aktivitas ini dilakukan di luar proses solusi desain, *listen* memiliki peran penting dalam memberikan gambaran umum tentang respons pasar ketika produk dirilis. Selain itu, untuk mengetahui cara pengembangan produk ke versi selanjutnya, diperlukan umpan balik dari pengguna.

3.3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Sugiyono (2020) dalam Farrizqy, et al. (2023), menjelaskan bahwa populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan karakteristik dan jumlah tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan diteliti dan mengambil kesimpulan dari hasil penelitian [28]. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari orang tua, yang karakteristiknya dapat dilihat pada Tabel 3.1. Melalui perancangan desain aplikasi belajar membaca, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dapat memberikan kepuasan pengguna dalam visual yang disajikan dari aplikasi belajar membaca.

Tabel 3.1 Karakteristik Populasi

Populasi	Karakteristik
Orang tua	Orang tua yang berumur 25 hingga 45 tahun Orang tua yang memiliki anak pra-sekolah berumur 4-6 tahun Orang tua yang mengetahui cara menggunakan <i>gadget</i> Orang tua yang ingin mengajari anaknya belajar membaca lewat aplikasi

b. Sampel

Menurut Arikunto (2019) dalam Riinawati (2021), konsep sampel mengacu pada sebagian atau wakil dari populasi yang menjadi fokus penelitian [29]. Dengan demikian, sampel merupakan sekumpulan karakteristik yang diambil dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi secara keseluruhan.

Cooper, et al. (2007), menyatakan bahwa variabel dimaksud termasuk dalam kategori variabel perilaku. Variabel perilaku ini kemudian dilakukan pemetaan ke dalam variabel perilaku yang relevan [30].

Dalam penelitian ini, digunakan metode *purposive sampling* yang melibatkan penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Menurut Arikunto (2013), *purposive sampling* dilakukan dengan maksud untuk memilih subjek penelitian berdasarkan tujuan tertentu, bukan berdasarkan strata, acak, atau wilayah [31]. Sampel yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu orang tua yang memiliki anak usia dini pra-sekolah dengan umur 4-6 tahun mengetahui cara menggunakan *gadget*.

Menurut Nielsen (2012), 5 responden sudah memadai untuk melakukan penggalian kebutuhan dan mendapatkan informasi yang diperlukan. Setelah itu, dilakukan verifikasi dengan melibatkan 5 responden tambahan. Dengan demikian, total jumlah responden yang diperlukan berjumlah 10 [32].

Hal ini juga didukung oleh Sugiyono (2014), yang menyatakan bahwa ketika data telah mencapai tingkat keberagaman yang memadai (tanpa ada lagi perubahan data), proses dianggap selesai. Misalnya, jika kebutuhan telah diidentifikasi dengan menggunakan 1 atau 2 responden, dan kemudian dilibatkan 1 responden tambahan tetapi tidak menghasilkan perubahan pada hasil yang diperoleh, maka cukup berhenti pada responden ke-3 [33].

3.4. Prosedur Pengumpulan Data

Peneliti melaksanakan metode pengumpulan data melalui prosedur wawancara dan observasi. Menurut Rachmawati (2007) dalam Rifa'i (2023), wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan dialog antara peneliti dan responden, dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang sesuai dan mendalam mengenai topik penelitian [34]. Dalam penelitian ini,

wawancara ditujukan kepada Orang tua yang memiliki anak pra-sekolah mengetahui cara menggunakan *gadget*. Berikut langkah-langkah peneliti dalam melakukan wawancara:

1. Merancang pertanyaan yang terstruktur dalam menggali kebutuhan orang tua terkait media belajar membaca anak.
2. Menentukan jadwal pertemuan untuk melakukan wawancara.
3. Melakukan wawancara langsung dengan orang tua yang memiliki anak usia dini yang berusia sekitar 4-6 tahun yang sudah bisa menggunakan *gadget*.

Kemudian Sanjaya (2014:270) dalam Perdata (2016) mendefinisikan observasi sebagai suatu teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan secara langsung atau tidak langsung terhadap fenomena yang diamati, dan hasil pengamatan tersebut dicatat pada alat observasi [35]. Observasi dilakukan terhadap lingkungan kegiatan orang tua yang memiliki anak usia dini. Dengan menggabungkan teknik wawancara dan observasi, peneliti dapat mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan mengumpulkan data persona lebih mendalam.

3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data

Dalam penelitian ini, digunakan metode analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data. Metode deskriptif ini bertujuan untuk meneliti keadaan sekelompok orang, objek, kondisi, dan fakta yang terkait [36]. Menurut Suehartono (1995) dalam Mutolib, et al. (2019), penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan ciri-ciri masyarakat atau sekelompok orang tertentu [37]. Miles dan Huberman (1994) dalam Sugiyono (2017: 246) berpendapat bahwa, dalam hal analisis data kualitatif, kegiatan tersebut dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus hingga data tuntas [38]. Miles dan Huberman (1994) dalam Rijali (2018) melakukan analisis data dengan menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses analisis data yang bertujuan untuk memfokuskan dan memilih data yang relevan serta menghilangkan data yang tidak penting dalam penelitian. Dengan melakukan reduksi data,

penulis dapat lebih mudah mengidentifikasi pola atau temuan yang signifikan dan membuat kesimpulan yang lebih terarah [39].

2. Penyajian Data

Data yang terkumpul disusun dalam bentuk ringkasan, grafik, dan diagram agar memudahkan penulis dalam menganalisis situasi yang terjadi dan membuat kesimpulan. Dengan menggunakan tampilan visual ini, penulis dapat dengan lebih mudah memahami pola-pola atau hubungan antara data dan menyimpulkan hasil penelitian [39].

3. Penarikan Kesimpulan

Pada aktivitas penarikan kesimpulan, peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh pada tahap pengumpulan data [39].

3.6. Penjaminan Keabsahan Data

Untuk mencapai kebenaran pada data, peneliti berpedoman pada Lincoln & Guba (1985) dalam Anney (2014), yaitu :

1. *Credibility* (kepercayaan)

Untuk membuat penelitian agar dipercaya adalah peneliti melakukan penelitian dengan tidak tergesa dan dilakukan dengan tekun sehingga informasi yang diperoleh dari wawancara dapat sempurna. Selain itu, Melakukan triangulasi dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa sumber dan data wawancara dengan data pengamatan [40].

2. *Transferability* (keteralihan)

Transferability adalah tahap kedua untuk menjamin keabsahan data dengan cara mengambil penjelasan yang mendetail mengenai pengetahuan dari teori ke teori atau dari satu studi kasus ke kasus lainnya agar pembaca dapat mengaplikasikannya dalam konteks yang serupa [40].

3. *Dependability* (ketertanggung)

Hasil penelitian bergantung pada sumber yang diteliti, didukung oleh teori yang ada, dan peneliti menarik kesimpulan berdasarkan informasi dan pengetahuan yang diperoleh dari informan tanpa manipulasi [40].

4. *Confirmability* (kepastian)

Confirmability adalah tahap terakhir dalam melakukan keabsahan data yaitu dilakukan dengan meninjau secara menyeluruh semua data dan dokumen yang tersedia, mengkategorikan data yang diperoleh dan melakukan peninjauan ulang, dan memberikan kesempatan kepada informan sebagai sumber data untuk membaca laporan penelitian [40].

3.7. Penarikan Kesimpulan

Aplikasi belajar membaca adalah sebuah sistem informasi yang dirancang untuk membantu menyediakan media belajar untuk anak-anak dalam proses belajar membaca dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai materi dan aktivitas yang edukatif dan menyenangkan, sebagai media belajar membaca anak-anak usia dini. Sehingga dengan aplikasi ini, anak-anak dapat belajar membaca sambil bermain. Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan solusi desain untuk mengatasi permasalahan media belajar yang formal dan monoton anak-anak usia dini dalam proses belajar membaca dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna. Analisis menggunakan pendekatan *UX Journey* dengan penerapan metode *User Persona* di dalamnya. Metode *User Persona* adalah suatu metode yang digunakan yang bertujuan untuk menghimpun, menganalisis, serta mengintegrasikan informasi yang relevan mengenai pengguna yang akan berinteraksi dengan perangkat lunak. Metode ini bermanfaat dalam mengarahkan analisis dan desain perangkat lunak pada berbagai fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [1]. Terdapat 14 tahapan *User Persona* yang ada di *UX Journey* yaitu *State Hypotheses*, *Identify Behavioral Variables*, *Prepared Questions*, *Meet Stakeholder*, *Stickynote*, *Map Interview*, *Identify Significant Behavior Patterns*, *Synthesize Characteristics and Relevant Goals*, *Check for Redundancy and Completeness*, *Expand the Description of Attributes and Behaviours*, *Designate Persona*, *Customer Journey*, *User Scenario and Stories*, and *Wireframing*.

3.8. Goals

Pada awal penelitian tentang solusi desain pada aplikasi belajar membaca menggunakan *UX Journey*, penulis mengidentifikasi estimasi dalam waktu 2 minggu dengan total waktu sekitar 7 jam, seperti terlihat pada Tabel 3.2. Kemudian penulis membagi tujuan ini menjadi serangkaian aktivitas atau sub-aktivitas yang

lebih kecil. Setiap aktivitas diberi estimasi waktu berdasarkan tingkat kemudahan pengerjaan. Setelah waktu ditentukan untuk setiap aktivitas, aktivitas tersebut dijadwalkan ke dalam kalender proyek agar memastikan semuanya tepat waktu. Selama proyek berlangsung, penulis terus mengevaluasi kemajuan secara teratur dan membuat penyesuaian jika diperlukan.

Tabel 3.2 *Goals* dan Aktivitas

<i>Kickstart Project</i>		
<i>Day 1</i>	Mempelajari <i>field studies</i> untuk digunakan dalam <i>project</i> dan menyiapkan konten yang akan dimasukkan ke dalam dokumen.	12 Menit
<i>Day 2</i>	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>Personality and Ability</i> , dan <i>My Goals</i> .	15 Menit
<i>Day 3</i>	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>Field Studies</i> , <i>SWOT</i> , dan <i>Competitor</i> .	25 Menit
<i>Day 4</i>	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>Hypotheses</i> , <i>Identify Behavioural Variables</i> , dan <i>Prepared Questions</i> .	20 Menit
<i>Day 5</i>	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>Meet Stakeholders</i> dan <i>Findings</i> .	10 Menit
<i>Day 6</i>	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>Index Cards</i> dan <i>Map Interview</i> .	60 Menit
<i>Day 7</i>	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>Significant Behavior Patterns</i> .	10 Menit
<i>Day 8</i>	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>Synthesize Characteristics</i> dan <i>Check For Redundancy and Completeness</i> .	15 Menit
<i>Day 9</i>	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>Validation</i> , <i>Verification</i> , dan <i>Expand Description and Variables</i> .	20 Menit
<i>Day 10</i>	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>Persona</i> , <i>Customer Journey</i> , dan <i>User Stories and Scenarios</i> .	60 Menit
<i>Day 11</i>	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>Site Map</i> , <i>Wireframing</i> , dan <i>Qualitative and Quantitative Selection</i> .	120 Menit

Day 12	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>A/B Testing</i> , <i>Verification</i> , dan <i>Objective Behavioural Variables</i> .	40 Menit
Day 13	Menyelesaikan dan membuat dokumentasi <i>Acceptance Criteria</i> , <i>Follow Up</i> , dan <i>UX Journey Activities Checklist</i> .	30 Menit
Day 14	Menyelesaikan <i>project</i>	5 Menit

