

3. METHODOLOGI

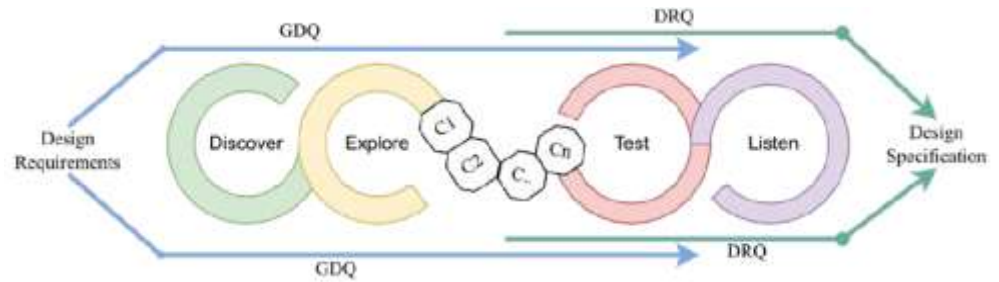
3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan *mix method* atau desain campuran antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan dua cara yang berbeda yaitu lewat wawancara dan observasi. Untuk menggambarkan detail situasi sosial secara akurat yang dibentuk dari mengumpulkan serta menganalisis kata-kata dari situasi yang diamati, dipilihlah pendekatan kualitatif [9]. Untuk mendapatkan data kualitatif, dilakukanlah validasi melalui pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian kualitatif dapat diverifikasi dan diukur oleh penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. *Mix method* atau desain campuran menguntungkan penulis karena memberikan gambaran fenomena yang diteliti secara lebih komprehensif dan valid.

3.2. Alur Metode Penelitian

Prinsip *UX Journey* merupakan alur metode penelitian yang dimanfaatkan oleh penulis seperti tercantum pada Gambar 3.1 yang mana menggabungkan pengalaman pengguna atau *user experience* serta kebutuhan pengguna atau *user requirement* untuk tujuan melakukan eksplorasi kebutuhan dan solusi pengguna [24].

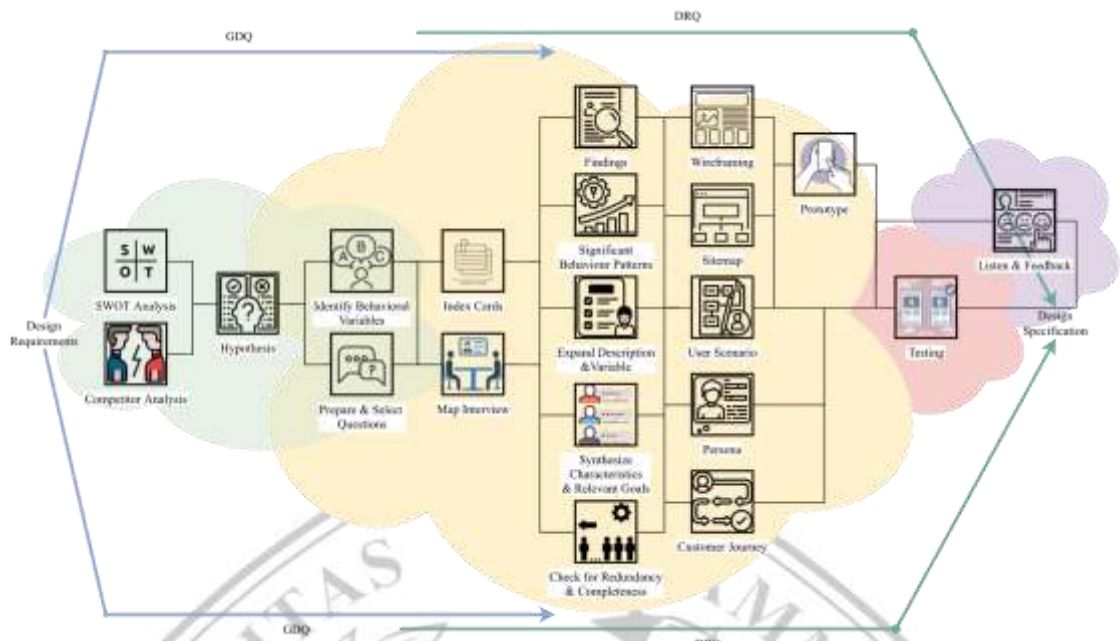
Gambar 3.1 menunjukkan fungsionalitas *UX Journey* dibentuk dari empat struktur utama berdasarkan model *design thinking*. Pada metode *UX Journey*, terdapat empat komponen atau aktivitas utama, komponen-komponen tersebut adalah *discover*, *explore*, *test*, dan yang terakhir adalah *listen* [24]. Tiap-tiap komponen utama tersebut memiliki sub-komponen atau sub-aktivitas untuk melakukan penerapan terhadap *user experience* atau pengalaman pengguna yang selaras dalam mengumpulkan kualitasnya [24].



Gambar 3. 1 Fungsionalitas *UX Journey*

Untuk detail alur penelitian metode *UX Journey* dapat dilihat pada Gambar 3.2:

- a. *Discover*, dengan tiga sub-aktivitas yang berkaitan dengan komponen *Explore*. Pada aktivitas ini, dilakukannya studi kelayakan proyek menggunakan *SWOT Analysis*, untuk mengumpulkan data pesaing menggunakan *Competitor Analysis* dan untuk melingkupi baik cakupan maupun tujuan dari proyek, digunakanlah *Hypothesis* [24].
- b. *Explore*, dengan banyak sub-aktivitas dikarenakan merupakan komponen atau aktivitas utama. Pada aktivitas utama ini, terdapat *Identify Behavioral Variables, Prepare and Select Question, Index Cards, Map Interview, Findings, Significant Behaviour Patterns, Significant Behaviour Patterns, Expand Description and Variable, Synthesize Characteristic and Relevant Goals, Check for Redundancy and Completeness, Wireframing, Sitemap, User Stories, Persona, Customer Journey* dan yang terakhir yaitu *Prototype* [24].
- c. *Test*, pada komponen atau aktivitas ini, digunakan untuk melakukan pengujian terhadap solusi desain yang telah dibuat apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna serta harapan dari pengguna [24].
- d. *Listen*, komponen terakhir ini berperan penting agar peneliti mengetahui respon pasar terhadap solusi desain yang telah dibuat dengan menerima *feedback* dari pengguna [24].



Gambar 3.2 Alur Penelitian metode *UX Journey*

3.3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Arikunto [30] populasi dalam penelitian termasuk keseluruhan dari subjek yang merupakan sumber dari data yang dikumpulkan. Populasi yang menjadi subjek penelitian ini adalah pengguna Youtube *Kids*. Pengguna daripada aplikasi perangkat lunak Youtube *Kids* adalah orang tua atau pendamping anak. Tabel 3.1 memuat informasi mengenai karakteristik populasi yang dijadikan fokus penelitian ini.

Tabel 3.1 Karakteristik Populasi

Populasi	Karakteristik
Orang tua/pendamping anak	Orang tua yang mempunyai anak atau pendamping anak selain orang tua, seperti kakak atau keluarga yang lebih tua dan memberikan anak akses terhadap Youtube <i>Kids</i>

b. Sampel

Arikunto [30] menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan subjek penelitian. Sampel merupakan representasi total jumlah serta dengan karakteristik yang mirip atau sama dalam sebuah populasi [30]. Dalam penelitian ini, orang tua/pendamping anak merupakan sampel yang digunakan berjumlah 5 responden. Menurut Cooper et al [7] mengatakan, untuk mengenali variabel perilaku mencakup dari jenis kegiatan, sikap, bakat, motivasi, serta kemampuan. Narasumber yang diperlukan dalam studi kegunaan cukup dengan 5 narasumber. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengatasi permasalahan yang dialami orang tua atau pendamping anak sebagai pengguna atau pengawas tontonan anak dalam menggunakan aplikasi perangkat lunak Youtube *Kids*.

3.4. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam hal ini, penulis memanfaatkan atau melakukan dua prosedur atau cara, yaitu dengan wawancara dan observasi.

a. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan narasumber atau sumber data [31]. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan orang tua atau pendamping anak pengguna aplikasi perangkat lunak Youtube *Kids*. Untuk langkah-langkah yang dilakukan penulis saat wawancara adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun pertanyaan-pertanyaan dengan sistematis terkait pengalaman pengguna terhadap aplikasi perangkat lunak Youtube *Kids*.
- 2) Melakukan wawancara dengan orang tua atau pendamping anak.

b. Observasi

Observasi merupakan pengamatan terhadap objek-objek yang diteliti secara langsung oleh peneliti dengan tujuan mendapatkan gambaran agar

penelitian dapat dilakukan dengan rinci [32]. Terdapat dua cara dalam melakukan observasi, yaitu baik dengan partisipan maupun tanpa partisipan. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan oleh peneliti terhadap orang tua atau pendamping anak pengguna aplikasi perangkat lunak Youtube *Kids*.

3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data

Penulis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian ini. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami lebih dalam tentang keadaan atau situasi yang diamati, baik itu terkait objek, orang, kondisi, atau fakta [33]. Dalam pandangan Suehartono [34], melibatkan penjelasan tentang karakteristik suatu kelompok orang atau masyarakat. Sedangkan Melis dan Humberman [35] mengatakan bahwa kegiatan analisis terhadap data kualitatif dilaksanakan berlangsung dan interaktif hingga data yang ada mencapai titik jenuh. Melis dan Humberman [35] melakukan analisis data yang terdiri dari beberapa aktivitas, yaitu:

a. Reduksi Data

Dalam konteks analisis data, reduksi data dianggap sebagai aktivitas yang relevan ketika penulis fokus terhadap data-data yang penting saja dan menghilangkan sisanya. Sebuah aktivitas dimana penulis menyaring dan memilah data yang relevan dan mengabaikan yang tidak relevan diperlukan untuk penelitian agar memudahkan penemuan kesimpulan [32].

b. Penyajian Data

Dalam penyajian data, informasi yang telah terkumpul disusun umumnya berupa grafik, uraian singkat, dan bagan. Hal ini memudahkan penulis dalam melakukan analisis terhadap apa yang terjadi dan penulis dapat menarik kesimpulan [35].

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan aktivitas terakhir. Dalam aktivitas ini, penulis akan membuat ringkasan atau simpulan dari data yang didapat berdasarkan tahap-tahap aktivitas pengumpulan data [32].

3.6. Penjaminan Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan atau kebenaran data, penulis mengikuti pedoman dari Lincoln & Guba [35] dengan uraian seperti berikut:

a. Kepercayaan

Kepercayaan atau *credibility* bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat dipercaya dengan cara penelitian yang dilakukan penulis tidak tergesa-gesa dan dilakukan secara tekun agar informasi yang didapatkan baik dari hasil wawancara maupun observasi yang didapatkan dari banyak sumber dapat diperiksa ulang atau dapat di *cross check* antara hasil data wawancara dan data observasi atau pengamatan [35].

b. Keteralihan

Keteralihan atau *transferability* merupakan tahapan kedua agar keabsahan atau kebenaran data terjamin. Pada tahap ini, dilakukan pengambilan deskripsi rinci yang didapat dari pengetahuan teoritis ataupun dari pengalaman studi kasus lainnya agar pembaca nantinya dapat melakukan terapan terhadapnya dalam situasi yang mirip atau identik [35].

c. Ketergantungan

Ketergantungan atau *dependability* yang dimaksud merupakan ketergantungan hasil penelitian yang didapat terhadap sumber yang diteliti oleh penulis, dukungan dari teori yang sudah ada, dan kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis berdasarkan pengetahuan dan informasi yang didapatkan dari narasumber tanpa adanya manipulasi [35].

d. Kepastian

Kepastian atau *confirmability* merupakan tahapan terakhir dari penjaminan keabsahan atau kebenaran data. Pada tahap ini, penulis melakukan tinjauan dengan menyeluruh terhadap semua dokumen dan data yang sudah ada, kemudian mengelompokkan data yang didapat dan meninjaunya lagi, selanjutnya narasumber akan mendapatkan kesempatan dari penulis untuk meninjau hasil laporan dari penelitian [35].

3.7. Penarikan Kesimpulan

Youtube *Kids* merupakan aplikasi perangkat lunak yang mirip dengan Youtube, yaitu platform streaming, hanya saja perbedaan dari Youtube *Kids* dengan Youtube adalah Youtube *Kids* diperuntukkan atau ditargetkan bagi anak-anak berusia dibawah 13 tahun [10]. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang dirasakan oleh pengguna, dalam fokusnya orang tua atau pendamping anak dalam pengalamannya menggunakan perangkat lunak Youtube *Kids* dan menemukan solusi desain. Untuk melakukan analisis, penulis menggunakan metode *User Persona* seperti yang tercantum pada metode *UX Journey*.

Metode ini dimanfaatkan untuk mengumpulkan, kemudian menganalisis serta mensintesis informasi atau data yang berhubungan dengan pengguna atau *user* yang berinteraksi atau menggunakan sistem perangkat lunak. Teknik ini dilakukan karena membantu agar penulis dapat fokus pada analisis dan desain perangkat lunak terhadap fitur-fiturnya sesuai dengan kebutuhan pengguna [7].

3.8. Goals

Goals ditentukan dengan mengikuti langkah-langkah alur metode penelitian yang digunakan yaitu *UX Journey*. Penentuan *goals* dilihat dari komponen dan sub-komponen dari *UX Journey* serta estimasi waktu pengerjaannya. Untuk komponen *discover*, dibagi menjadi 2 hari untuk sub-komponen yang ada seperti *field study*, *SWOT analysis*, dan *Hypotheses*. Selanjutnya untuk komponen *explore*, dibagi menjadi 7 hari karena memiliki sub-komponen yang lebih banyak dari komponen lainnya. Pada Tabel 3.2., terlihat bahwa komponen ketiga yaitu *test* dibagi menjadi 4 hari dan yang terakhir yaitu komponen *listen* yang berisikan sub-komponen *follow up* dilaksanakan dalam 1 hari.

Tabel 3.2 *Goals* dan Aktivitas

<i>Kickstart Project</i>	<i>Day 1</i>	<i>Day 2</i>	<i>Day 3</i>
	Menyusun <i>goals</i> , mencari jurnal rujukan yang berisikan tentang pokok pembahasan	Menganalisis <i>SWOT</i> yang bersumber dari jurnal rujukan dan menganalisa aplikasi	Bertemu dan mewawancarai <i>stakeholder</i>
<i>Time allocation</i>	80	80	110
<i>Day 4</i>	<i>Day 5</i>	<i>Day 6</i>	<i>Day 7</i>
Melakukan verifikasi	Membuat persona	Menyusun <i>user scenario stories</i>	Menyusun <i>site map</i>
100	30	40	30
<i>Day 8</i>	<i>Day 9</i>	<i>Day 10</i>	<i>Day 11</i>
Membuat <i>wireframe</i>	Melanjutkan pembuatan <i>wireframe</i>	<i>Qualitative & quantitative selection</i>	Melakukan <i>AB testing</i>
200	200	30	100
<i>Day 12</i>	<i>Day 13</i>	<i>Day 14</i>	<i>Deliver Project</i>
<i>Objective behavioural variables</i>	<i>Acceptance criteria</i>	<i>Follow up</i>	
30	100	30	