

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan media digital telah membawa dampak signifikan pada kehidupan anak-anak. Mereka pada saat ini semakin terpapar pada penggunaan aplikasi *streaming* video yang menawarkan berbagai jenis konten yang menarik. Hal ini menyebabkan seringkali lupa waktu saat mengakses aplikasi *streaming* video mulai pagi hingga malam, yang menyebabkan kurangnya waktu tidur [1]. YouTube adalah salah satu platform online yang menyajikan konten video visual dan berfungsi sebagai layanan berbagi video secara online. Platform ini bergantung pada jaringan internet dan diakses secara daring [1]. Dengan pengguna yang banyak dan cakupan luas, YouTube berinovasi dengan meluncurkan platform baru dengan nama YouTube Kids. Namun, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk menonton konten digital akan berdampak negatif pada anak-anak [2]. Oleh karena itu, platform ini menyediakan sebuah fitur *timer* untuk mengelola waktu menonton konten dan membatasi durasi waktu yang dihabiskan di depan layar [2]. Fitur durasi menonton memungkinkan orangtua untuk membatasi waktu menonton anak-anak. Melalui desain antarmuka yang baik dapat meningkatkan keefektifan fitur ini dengan membuatnya lebih mudah, dipahami, diakses, dan digunakan oleh anak-anak dan orangtua sebagai pengawas.

Menentukan persyaratan dan karakteristik perangkat lunak sangat penting untuk memastikan keberhasilannya. Menurut sejumlah penelitian sebelumnya, kesuksesan perangkat lunak terutama dipengaruhi oleh empat karakteristik: kompleksitas [2], kompatibilitas, kemampuan untuk diubah [3], dan transparansi [4]. Oleh karena itu, sangat penting bagi para insinyur perangkat lunak untuk memiliki kemampuan untuk mengenali sifat-sifat barang dan jasa perangkat lunak mereka dan meningkatkan tingkat keberhasilannya. Kapasitas untuk memahami kemampuan sosio-teknis, yang membantu pengembang dalam memahami kebutuhan pengguna dari sudut pandang yang lebih manusiawi, merupakan salah satu keterampilan lunak yang penting. Kemampuan ini selaras dengan ide pengembangan kolaboratif pengguna yang bekerja dengan baik dengan teknik pengembangan perangkat lunak kontemporer.

Teknik UX Journey digunakan dalam penelitian ini untuk menyelidiki kebutuhan pengguna [3]. Pendekatan ini menggabungkan keahlian pengalaman pengguna dengan eksplorasi kebutuhan. Pemikiran konvergen dan divergen digabungkan dalam strategi

pengembangan UX Journey sambil menciptakan solusi. Tujuannya adalah untuk mengatasi hambatan yang dihadapi pengembang saat mencoba memenuhi permintaan pelanggan dan menawarkan jawaban praktis [4]. Menggunakan strategi UX Journey untuk menggabungkan permintaan pengguna dan pengalaman pengguna adalah salah satu cara yang disarankan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan produktivitas pengembang saat membuat perangkat lunak. Metode ini memberikan kepercayaan diri yang lebih besar kepada pengembang untuk membuat perangkat lunak berkualitas tinggi dengan berkonsentrasi pada fitur-fitur yang memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan efisiensi dalam pemecahan masalah selama proses pengembangan.

Dalam penelitian sebelumnya oleh (Radius Tanone dan Suhendra Ipol) mendapatkan hasil sebuah aplikasi *Android* untuk pengambilan gambar secara *streaming* untuk menampilkan hasil *streaming* kepada pengguna [5]. Untuk mengontrol durasi menonton pengguna, perlu dilakukan penambahan fitur *timer* dikarenakan anak-anak sering lupa waktu saat mengakses aplikasi *streaming* dari pagi hingga malam, menyebabkan kurangnya waktu tidur [1]. Hal ini bisa membawa dampak buruk bagi anak [6]. Permasalahan tersebut dapat menjadi kecemasan orang tua yang berlanjut dengan tindakan melarang anak menggunakan gadget [7]. Meskipun awalnya smartphone digunakan untuk mencari informasi baru, pada akhirnya hal ini bisa menjerumuskan anak ke dalam kecanduan [1].

Hal ini dapat meningkatkan produktivitas pengembang dengan berkonsentrasi pada fitur-fitur yang memenuhi harapan dan persyaratan pengguna dengan menggabungkan keinginan dan pengalaman pengguna. Dengan menyelesaikan masalah yang dapat muncul selama proses pengembangan, integrasi ini juga dapat meningkatkan efektivitas pengembangan perangkat lunak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kebutuhan perangkat lunak dan menciptakan solusi untuk aplikasi streaming video anak-anak. Masalah durasi menonton diselesaikan dengan memanfaatkan teknik UX Journey. Para peneliti bermaksud untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang karakteristik pengguna, seperti tuntutan, emosi, dan pengalaman, dengan memanfaatkan UX Journey dalam penelitian ini.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana solusi desain untuk aplikasi *streaming* video anak-anak diimplementasikan dengan menggunakan metode *UX Journey*?

2. Bagaimana pendekatan desain yang dapat membatasi berapa lama pengguna untuk mengakses sebuah aplikasi *streaming* video anak-anak?
3. Bagaimana *requirement metric* dan *acceptance criteria* dapat digunakan untuk memvalidasi dan memverifikasi masalah penggunaan aplikasi?

1.3. Tujuan

1. Memperbaiki masalah pada tampilan desain dengan menerapkan teknik UX Journey.
2. Memberikan solusi dari desain aplikasi dengan menerapkan fitur *timer*.
3. Tentukan dan pastikan kegunaan aplikasi *streaming* video anak-anak melalui penggunaan *requirement metric* dan *acceptance criteria*.

1.4. Batasan Masalah

1. Mengidentifikasi Masalah: Melalui penelitian dengan pengguna, langkah pertama adalah menemukan hambatan yang menghalangi pengguna dalam mencapai tujuan terkait produk atau layanan.
2. Membuat Persona: Dengan membuat persona, kita dapat lebih memahami kebutuhan, tujuan, preferensi, dan tantangan pengguna secara mendalam. Hal ini membantu dalam merancang pengalaman yang relevan dan memuaskan.
3. *User Journey Map*: langkah-langkah dan emosi pengguna saat menggunakan produk atau layanan direpresentasikan secara visual. Ini membantu dalam menganalisis pengalaman pengguna dan mengidentifikasi titik-titik kritis atau masalah.
4. Analisis *User Journey*: untuk mengidentifikasi masalah atau titik-titik kritis dalam perjalanan pengguna. Hal ini dapat memberikan wawasan yang berharga untuk perbaikan dan pengembangan produk atau layanan.
5. Rancang Solusi: menggunakan temuan dari analisis *user journey* untuk merancang solusi meningkatkan pengalaman pengguna. Solusi tersebut dapat berupa perubahan pada antarmuka, fitur baru, atau penyesuaian lainnya untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Dengan mengikuti langkah-langkah di atas menggunakan metode *UX Journey*, masalah dalam pengalaman pengguna dapat diidentifikasi dan solusi yang lebih baik dapat dirancang.