

## **BAB III**

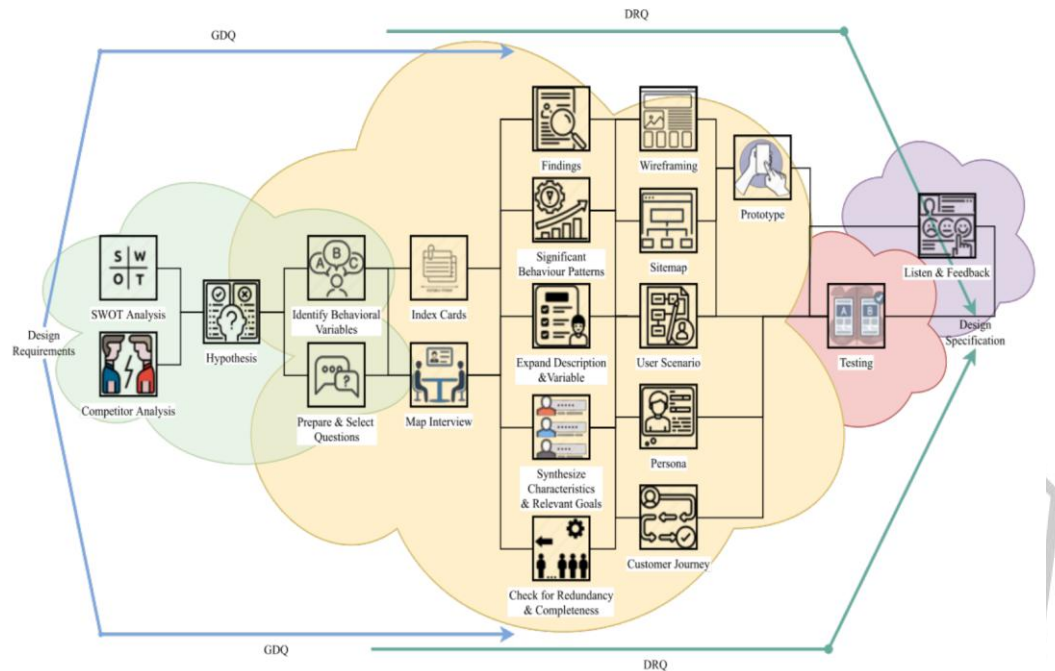
### **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini menerapkan *mix method* yaitu penggabungan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan maksud untuk memperoleh pemahaman yang utuh. Kemudian, teknik pengumpulan data dihasilkan melalui observasi dan wawancara [32]. Pendekatan kualitatif pada umumnya digunakan untuk memberikan gambaran detail mengenai situasi sosial serta menyelidiki situasi yang diamati yang diperoleh dari analisis kata-kata [32]. Setelah itu, data kualitatif akan divalidasi menggunakan pendekatan kuantitatif, selanjutnya data diukur secara numerik dengan tujuan untuk melakukan uji dan verifikasi hasil penelitian secara kualitatif [32]. Dengan penggunaan desain campuran ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh serta valid mengenai fenomena yang diteliti dengan teknik penggabungan dari kedua pendekatan tersebut.

#### **3.1 Tahapan Penelitian**

Pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode yang berbeda dengan mengikuti tahapan perjalanan pengguna. Metode ini menyatukan pengalaman pengguna dan kebutuhan pengguna dengan maksud untuk memperoleh hasil pemetaan kebutuhan pengguna serta solusi yang tepat [33]. Metode ini disebut UX Journey yakni merupakan pendekatan yang menggabungkan pengalaman dan kebutuhan pengguna untuk mengeksplorasi serta mengatasi masalah dan solusi yang mereka hadapi [13]. Kemudian UX Journey merupakan teknik yang dihasilkan dari pengembangan metode Design Thinking dengan maksud untuk memberikan solusi desain dengan mempertimbangkan antara penerapan pemikiran divergen dan konvergen [13]. Maksud dan tujuan dari implementasi tersebut yaitu untuk menyelesaikan permasalahan terhadap tantangan yang dihadapi oleh pengembang dalam memenuhi kebutuhan pengguna dengan memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [13]. Dengan mengikuti alur metode UX Journey, penelitian

ini memastikan bahwa kebutuhan dan solusi pengguna teridentifikasi dengan baik dan produk akhir yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna [13]. Maka dari itu, alur metode yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip UX Journey seperti yang disajikan pada Gambar 3.1



**Gambar 3. 1** Alur Penelitian UX Journey [13]

UX Journey memiliki empat struktur komponen utama, antara lain Discover, Explore, Test, serta Listen [13]. Pada keempat aktivitas utama tersebut memiliki sub-aktivitas yang menerapkan metode pengalaman pengguna yang memiliki hubungan dalam mengumpulkan kualitas. Arsitektur teknis UX Journey menunjukkan sub aktivitas yang diperinci dalam Gambar 3.1 [13]:

1. Pada tahapan awal terdapat tahapan pengenalan atau yang disebut dengan Discover yang memiliki tiga aktivitas yang berkaitan dengan aktivitas pencarian atau Explore [13]. Pertama terdapat SWOT Analysis digunakan untuk menilai kelayakan proyek [22]. Kemudian terdapat Competitor Analysis untuk mengumpulkan informasi dari pesaing. dan Hypothesis yang bertujuan untuk merumuskan cakupan dan tujuan proyek [34].
2. Dalam tahap Explore, terdapat sejumlah cabang aktivitas yang dilakukan untuk menyelidiki dan memperluas pemahaman tentang pengguna,

kebutuhan mereka, dan solusi yang mungkin diperoleh [34]. Cabang aktivitas tersebut mencakup identifikasi variabel, persiapan pertanyaan, penggunaan kartu indeks, pemetaan wawancara, analisis temuan, identifikasi pola perilaku yang penting, ekspansi deskripsi dan variabel, sintesis karakteristik dan tujuan, pemeriksaan kelengkapan, pembuatan *wireframe*, skenario pengguna, pembuatan persona dan perjalanan pelanggan, serta pembuatan prototipe [34]. Melalui cabang aktivitas ini, peneliti dapat memperoleh wawasan yang mendalam tentang pengguna dan merancang solusi yang sesuai dan efektif [34].

3. Tahap Test merupakan aktivitas UX Journey yang digunakan untuk memastikan solusi desain untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna [34].
4. Tahap Listen pada tahap ini memiliki peran penting ketika memberikan gambaran umum mengenai respons pasar saat produk dipublikasikan. Dibutuhkannya umpan balik dari pengguna untuk pengembangan produk pada versi selanjutnya [34].

### 3.2 Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Menurut Sugiyono dalam Amin dkk (2023), populasi dapat didefinisikan sebagai seluruh tahapan dalam penelitian yang terdiri dari objek dan subjek berdasarkan beberapa ciri serta karakteristik tertentu [35]. Margono juga memiliki pendapat dalam Syukri (2019) bahwa dalam kerangka penelitian, populasi melingkupi keseluruhan individu, atau kelompok yang digunakan sebagai objek penelitian dan merupakan sumber data yang digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan [36]. Populasi dalam penelitian ini seluruh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang. Adapun karakteristik yang dipilih penulis dalam memilih populasi pada penelitian ini pada Tabel 3.1

**Tabel 3. 1** Karakteristik Populasi

Populasi	Karakteristik
Mahasiswa Universitas	Mahasiswa dengan permasalahan pelaporan

Muhammadiyah Malang	kehilangan dan penemuan barang tercecer pada lingkungan kampus
---------------------	--

## b. Sampel

Menurut Surjaweni (2015), sampel merupakan bagian dari tahap karakteristik populasi yang digunakan dalam penelitian [37]. Disamping itu Arikunto juga berpendapat dalam jurnal Amin (2023), sampel merupakan bagian dari populasi dan dianggap mewakili populasi yang ada pada penelitian [35]. Kemudian menurut Sugiyono dalam jurnal Amin (2023), terdapat dua teknik pengambilan sampel *probability sampling* dan *nonprobability sampling* [35]. *Probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan mengikutsertakan peluang/kesempatan yang sama untuk setiap anggota populasi dengan tujuan dipilih menjadi anggota sampel, sementara itu *nonprobability sampling* teknik pengambilan sampel dilakukan dengan tidak memberikan kesempatan yang sama terhadap setiap anggota dengan tujuan dipilih menjadi anggota sampel [35]. Kemudian dalam *nonprobability sampling* terdapat enam macam teknik pengambilan sampel salah satunya *purposive sampling* [35]. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan tidak melakukan generalisasi terhadap pertimbangan tertentu [35]. Oleh karena itu, pada penelitian yang akan dilakukan pemilihan sampel akan ditinjau berdasarkan karakteristik yang disebutkan dalam Tabel 3.1 yaitu mahasiswa dengan kasus kehilangan dan penemuan barang pada lingkungan kampus.

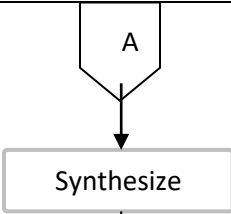
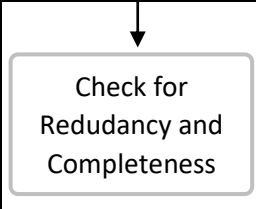
Menurut Nielsen dan Thomas, Pengambilan Sampel juga harus mewakili dan valid untuk mengukur hal yang seharusnya diukur [38]. Apabila didapati kesamaan pernyataan dari responden ke-3 saat menggali kebutuhan, itu sudah memenuhi syarat untuk menggali kebutuhan yang diperlukan. Namun, dengan melibatkan 5 responden, hasilnya dapat mencakup sekitar 70% - 80% dari total kebutuhan [38]. Dengan melibatkan 15 pengguna dalam pengujian, hasilnya akan lebih signifikan secara statistik [38]. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 5 responden untuk penggalan kebutuhan, 5 responden berbeda untuk verifikasi, dan 5 responden untuk validasi dengan menggunakan kriteria penerimaan.

### 3.3 Prosedur Pengumpulan Data

Pada penelitian ini digunakan metode UX Journey untuk mengetahui kebutuhan pengguna mengenai aplikasi yang akan dikembangkan [13]. metode UX Journey sendiri memiliki tahapan pengumpulan data dengan cara kualitatif dan kuantitatif yang akan dideskripsikan pada Tabel 3.2 :

**Tabel 3. 2** Prosedur pengumpulan data

kualitatif	Kuantitatif	Luaran
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Field Study</div> <div style="text-align: center;">↓</div>		Memberikan deskripsi umum mengenai masalah yang ada, celah penelitian sebelumnya, dan solusi permasalahan
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">SWOT</div> <div style="text-align: center;">↓</div>		Memberikan analisis kelayakan dari studi antara lain kekuatan, kelemahan, peluang, serta ancaman.
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Direct/Indirect Competitor</div> <div style="text-align: center;">↓</div>		Menemukan solusi desain sebagai dasar penyempurnaan dari kedua jenis aplikasi pesaing.
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">User Review</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">User Review</div> <div style="text-align: center;">↓</div>	Mendapatkan pengalaman pengguna yang ditinjau secara deskriptif (kualitatif), dan <i>rate</i> aplikasi (kuantitatif)
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Hypothesis</div> <div style="text-align: center;">↓</div>		Memberikan hasil identifikasi permasalahan timbul yang diperoleh dari tujuan yang ditetapkan
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Behavior</div> <div style="text-align: center;">↓</div>		Menghasilkan variabel perilaku dari pengguna
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Indeks Card</div> <div style="text-align: center;">↓</div>		Menghasilkan kebutuhan pengguna yang diperoleh berdasarkan perjalanan pengguna dan didapatkan dari hasil wawancara dengan responden
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Map Interview</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="text-align: center;">A</div>	Pengukuran <i>user feeling</i> berdasarkan dari persona yang diwawancarai, dan diukur berdasarkan variabel perilaku

		Pengukuran respons dihasilkan dari gabungan antara karakteristik serta beberapa fitur yang ada.
		Memberikan hasil secara pasti dari aplikasi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dengan proses tahapan verifikasi serta validasi

### 3.4 Teknik dan Prosedur Analisis Data

Terdapat dua teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun prosedur analisis data kualitatif digunakan dikarenakan cocok dan sesuai jika informasi yang dibutuhkan diperoleh langsung dari individu yang terlibat. Pendekatan metode ini diperlukan pemahaman secara menyeluruh mengenai kondisi sekumpulan orang, keadaan, objek, dan fakta yang terjadi [39]. Maka dari itu, untuk mengumpulkan data, strategi yang digunakan adalah melakukan wawancara dengan individu atau kelompok yang diarahkan menggunakan panduan wawancara, yang berkisar dari *semi-struktur* hingga *minimally structured* [40]. Umumnya, teknik analisis data yang digunakan dalam *descriptive qualitative*, yaitu menganalisa isi (*content analysis*) dan menganalisa tema (*thematic analysis*). Dalam metode tersebut (*descriptive qualitative*) keduanya dianggap paling relevan dan sesuai [41].

Oleh karena itu, Dalam konteks ini ketika melakukan analisis data kualitatif maka dilakukan dengan cara interaktif serta terus-menerus sehingga dihasilkan data secara mendalam sebagai mana yang disampaikan Milles dan Hubberman dalam Fadli (2021) [32]. Dalam tahapan analisis data akan dilibatkan tiga langkah pokok antara lain :

- a. Pengurangan data, pada tahap ini segala bentuk informasi yang berhubungan dengan penelitian akan dipilah dan diseleksi dengan maksud data yang tidak dibutuhkan dalam penelitian dapat dihilangkan. Hal ini bertujuan agar lebih mudah dalam memilih kesimpulan dengan tepat.

- b. Penyajian informasi, pada tahap ini informasi yang dipilah dan ditentukan akan disajikan berupa bentuk grafik, diagram, dan penjelasan singkat. Hal ini dimaksudkan untuk membantu peneliti dalam memahami apa yang terjadi dan menganalisis secara visual serta menarik kesimpulan [32].
- c. Kesimpulan, pada tahap ini akan dilakukan penarikan kesimpulan dengan memperhatikan data yang telah dikumpulkan pada fase pengumpulan data. Kemudian, hasil kesimpulan yang telah ditarik diperoleh dari analisis dan penafsiran data secara menyeluruh [42].

Adapun prosedur analisis data kuantitatif merupakan analisis data yang diperoleh berdasarkan perhitungan dan pengukuran, secara konkret, objektif, sistematis, empiris dan rasional [43]. Menurut Trianto dalam jurnal Murjani (2022) terdapat beberapa kondisi yang alangkah baiknya analisis kuantitatif dilakukan antara lain ketika masalah yang diangkat sudah jelas, kemudian jika peneliti ingin menggali informasi yang luas tapi tidak mendalam, selanjutnya bila ingin mengetahui sejauh mana pengaruh perlakuan subjek tertentu [43]. Tidak hanya itu, apabila peneliti ingin menguji hipotesis, kemudian jika peneliti menginginkan data yang akurat yang mengacu pada fenomena empiris serta dapat diukur, serta jika peneliti ingin menguji jika muncul keraguan terhadap kebenaran teori, produk, atau kegiatan tertentu maka alangkah baiknya dilakukan analisis data secara kuantitatif [43]. Menurut Ulber (2009) secara garis besar, pada prosedur analisis kuantitatif meliputi tiga langkah antara lain [44]:

- a. *Prepared* yaitu tahap memeriksa kelengkapan dari identitas, mengecek macam dari isian data, serta mengecek kelengkapan dari data [44].
- b. Tabulasi, yaitu tahapan yang meliputi *Scoring* atau pemberian skor pada tiap-tiap komponen yang memerlukan skor [44].
- c. Penerapan data berdasarkan pendekatan dari penelitian yang dilakukan [44].

Maka dari itu, berdasarkan uraian tersebut pada penelitian ini akan diterapkan prosedur analisis data secara kuantitatif pada beberapa tahap yaitu *User Review*, *Map Interview*, dan *Synthesize* dengan tujuan yang telah disebutkan pada Tabel 3.2 sebelumnya. Salah satunya melakukan pengukuran terhadap

pengukuran respons pada tahap *Map Interview* sesuai dengan yang ada pada metode UX Journey [13].

Dengan menggunakan kedua metode analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dan mengikuti setiap langkah analisis yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini dimaksudkan agar dapat memberikan informasi serta pemahaman secara spesifik dan gambaran yang mendetail mengenai fenomena yang sedang diteliti.

### 3.5 Validasi dan Verifikasi

Sebelumnya telah dijelaskan metode yang digunakan peneliti dalam melakukan validasi dan verifikasi data yang ada pada Sub-Bab 2.6. Dalam tahapan pengujian ini dimaksudkan untuk memperoleh hasil penelitian yang memenuhi persyaratan yang telah ditentukan, mengacu pada hal ini desain aplikasi yang dibuat mampu memenuhi kebutuhan dan perjalanan pengguna. Berikut tahapan proses validasi dan verifikasi :

#### 1. *Acceptance Criteria*

Tujuan dari tahap ini terjadi ketika seorang pengguna mengevaluasi pekerjaan orang lain dengan tujuan untuk menyetujuinya [25]. *Acceptance criteria* bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna merasa yakin bahwa produk perangkat lunak sesuai dengan tujuannya [25]. Maka dari itu, dengan menggunakan tahapan ini pengembang dapat memastikan bahwa solusi desain yang telah dikembangkan telah sesuai dengan persyaratan. Dengan demikian, pengujian penerimaan melakukan validasi terhadap produk perangkat lunak. Pada proses pengujian dibagi menjadi dua kondisi yaitu *Positive Case* dan *Negative Case* seperti pada Tabel 3.3. Pada tabel tersebut disebutkan dari tiap-tiap kondisi antarai lain *Given* yang merupakan tahapan awal yang diberikan, kemudian *When* merupakan tindakan yang dilakukan, setelah itu *Then* yang merupakan tanggapan yang dihasilkan dari tindakan yang dilakukan, dan yang terakhir *User Interface* merupakan tampilan dari aplikasi.

**Tabel 3. 3** *Acceptance Criteria* [45]

Acceptance Criteria	Acceptance Criteria
---------------------	---------------------

Positive Case				Negative Case			
Given	When	Then	User Interface	Given	When	Then	User Interface

## 2. User Requirement Metric

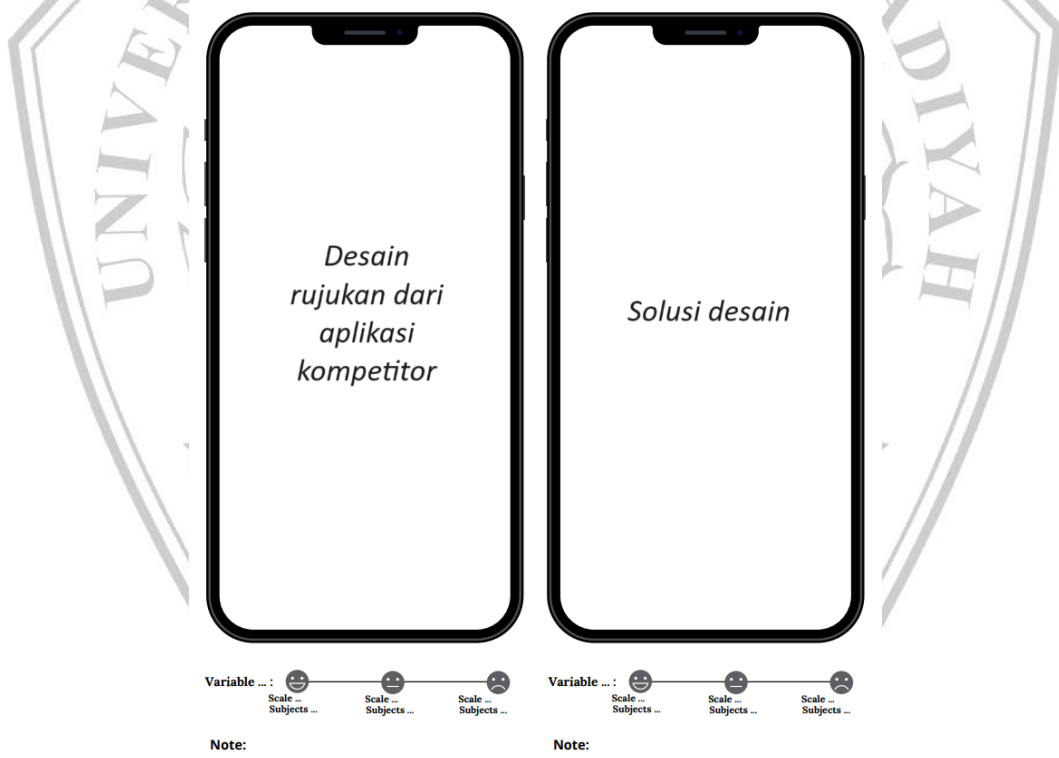
Pada tahap *User Requirement Metric* maka diperlukan daftar dari metrik serta standarisasi yang telah ditentukan yang bertujuan sebagai tolak ukur untuk kualitas serta fungsionalitas dari perangkat lunak yang dikembangkan. Pada Tabel 3.4 merupakan sajian dari proses pengujian *User Requirement Metric*. Dari setiap metrik persyaratan harus disertai dengan definisi yang jelas agar dapat digunakan oleh pengembang untuk mengetahui sejauh mana fitur-fitur yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

**Tabel 3.4** *User Requirement Metric* [34]

Metrik Persyaratan		Nilai	Q
<b>Unambiguous</b> $Q_1 = \frac{n_{ui}}{n_r}$	$n_{ui}$ : number of requirements with identical needs $n_r$ : total of requirement	$n_{ui} =$ $n_r =$	
<b>Correctness</b> $Q_2 = \frac{n_c}{n_r}$	$n_c$ : number of correct requirements $n_r$ : total of requirement	$n_c =$ $n_r =$	
<b>Completeness</b> $Q_3 = \frac{n_u}{n_i * n_s}$	$n_u$ : unique function $n_i$ : stimulus input $n_s$ : state input	$n_u =$ $n_i =$ $n_s =$	
<b>Understandable</b> $Q_4 = \frac{n_{ur}}{n_r}$	$n_{ur}$ : number of understandable requirements $n_r$ : total of requirement	$n_{ur} =$ $n_r =$	
<b>Verifiable</b>	$n_r$ : total of requirement	$n_r =$	

$Q_5 = \frac{n_r}{n_r + \sum_i c(r_i) + \sum_i t(r_i)}$	$c$ : cost to verify presence requirement. $t$ : time to verify presence requirement	$c =$ $t =$	
<b>Internal consistent</b> $Q_6 = \frac{n_u - n_n}{n_u}$	$n_u$ : number of unique functions specified. $n_n$ : number of unique functions that are nondeterministic	$n_u =$ $n_n =$	
<b>Precise</b> $Q_7 = \frac{n_p}{n_p + n_f}$ where,	$n_p$ : true positives $n_f$ : false positives	$n_p =$ $n_f =$	

### 3. A/B Testing



**Gambar 3. 2** Pengujian A/B Testing [43]

*A/B Testing* atau *alpha beta testing* merupakan tahapan yang digunakan untuk menentukan perbandingan antara aplikasi yang menjadi rujukan dan desain yang dibuat oleh peneliti. Pada Gambar 3.2 adalah contoh dari pengujian *A/B*

*Testing* dengan tampilan sebelah kiri merupakan referensi desain aplikasi dan sebelah kanan solusi desain yang dibuat peneliti. Dalam pengujian ini ditampilkan tiga variabel perasaan dari masing-masing desain kiri dan kanan dengan kondisi sangat senang, netral, dan sangat tidak senang.

#### 4. Use Case Logic

Dalam melakukan validasi *Use Case* dapat dilakukan dengan mengubah dari setiap spesifikasi menjadi sistem transisi. Setiap tahapan dari skenario *Use Case* harus melakukan perubahan antar kondisi [46]. Dari setiap kondisi skenario diwakilkan dengan variabel diikuti dengan simbol logika operator. Dimisalkan sebagai berikut :

$$(\text{variabel 1} \wedge \text{variabel 2}) \vee (\text{variabel 3} \wedge \text{variabel 4})$$

Setelah itu, hasil dari variabel kondisi tersebut akan dilanjutkan dengan menerapkan nilai variabel *Boolean* True dan False (TF), setelah itu dibuatkan sebuah model dari variabel sebelumnya menjadi *use case model* [46]. Kemudian akan dilakukan verifikasi *logic* dengan maksud untuk memeriksa kebenaran dari masing-masing model *use case logic* yang telah dibuat sebelumnya dengan setiap variabel kondisi menggunakan Persamaan (1) :

$$\text{Verifikasi} = \frac{\sum \text{True} - \sum \text{False}}{\sum \text{Kondisi}} \quad (1)$$

### 3.6 Penarikan kesimpulan

Aplikasi sistem informasi pelaporan barang hilang dan temuan barang dapat membantu mahasiswa dalam melakukan pencarian barang mereka yang hilang serta melaporkan barang yang mereka temukan pada lingkungan Universitas Muhammadiyah Malang. Penelitian ini memiliki tujuan yakni menganalisis perilaku mahasiswa terhadap permasalahan kehilangan properti atau barang, sehingga hasil dari analisis dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan fitur dan memenuhi segala aspek yang dibutuhkan pengguna dalam aplikasi. Penggunaan metode *user persona* adalah pendekatan yang fungsikan untuk menganalisis, mengumpulkan, serta menggabungkan informasi mengenai pengguna yang berinteraksi dengan perangkat lunak [9]. Adapun langkah-langkah baru dalam penyesuaian persona dengan proses pengembangan perangkat lunak.

Langkah ini dirancang untuk memastikan bahwa persona yang digunakan dalam pengembangan benar-benar mewakili pengguna yang dituju dan memberikan panduan akurat dalam merancang sistem sesuai dengan kebutuhan mereka [11]. Langkah-langkah metode User Persona yaitu *State Hypotheses, Identify Behavioral Variables, Map Interview Subjects to Behavioral Variables, Identify Significant Behavior Patterns Synthesize Characteristics and Relevant Goals, Check for Redundancy and Completeness, Expand the Description of Attributes and Behaviours, Designate Persona Types, Build Use Cases, Implement and Evaluate Prototypes* [13].

### **3.7 Etika, Pertimbangan Etis dan Konflik Kepentingan**

Penelitian ini menggunakan kebenaran pada data, adapun peneliti memiliki pedoman pada Lincoln & Guba (1985) yang membagi menjadi empat [47], antara lain :

#### **1. *Credibility***

Menurut Holloway dan Wheeler dalam jurnal Vicent (2014) kredibilitas atau kebenaran didefinisikan sebagai keyakinan terhadap temuan penelitian [48]. Lincoln & Guba menetapkan temuan peneliti harus mewakili informasi yang masuk yang diperoleh dari data dari peserta penelitian termasuk responden [48]. Data yang dihasilkan dari wawancara akan dibandingkan dengan data hasil pengamatan [47].

#### **2. *Transferability***

Menurut Bitsch dalam jurnal Vicent (2014) transferabilitas mengacu pada sejauh mana hasil penelitian kualitatif dapat dipindahkan pada konteks lain dan dengan responden lain [48]. Ini berarti bahwa temuan penelitian dapat memiliki relevansi dan manfaat di luar lingkungan penelitian awalnya [48]. Penelitian yang dilakukan dalam satu konteks dapat memberikan wawasan dan panduan yang dapat diterapkan dalam situasi serupa atau bahkan berbeda [47].

#### **3. *Dependability***

Bitsch juga berpendapat dalam Vicent (2014) *Dependability* atau ketergantungan mengacu pada penemuan dari waktu ke waktu [48]. Maka dari itu penelitian yang akan dilakukan bergantung pada sumber yang diselidiki, termasuk data yang diperoleh dari informan atau peserta penelitian. Ary dkk dalam jurnal

Vicent (2014), menetapkan bahwa ketergantungan dapat digunakan dengan jejak audit, replikasi bertahap, triangulasi, strategi kode ulang, dan pemeriksaan sejawat [48]. Maka dari itu, informasi diperoleh dari informan tanpa melakukan manipulasi yang tidak etis. Temuan penelitian didukung oleh teori yang ada, memberikan kerangka kerja dan dasar konseptual untuk menginterpretasikan hasil [47]. Pendekatan ini menjamin bahwa peneliti mempertahankan integritas ilmiah dan objektivitas dalam menyimpulkan berdasarkan data yang dikumpulkan dengan etis dan teori yang relevan [47].

#### 4. *Confirmability*

Baxter berpendapat dalam vicent (2014) bahwa confirmabilitas mengacu pada sejauh manakah hasil dari sebuah penyelidikan dapat dikonfirmasi oleh peneliti lain [48]. Pada proses ini mencakup tinjauan menyeluruh terhadap semua data dan dokumen yang relevan, pengelompokan data yang diperoleh, dan melakukan peninjauan kembali terhadap temuan dan interpretasi yang telah dilakukan [48]. Tobin dan Begley berpendapat confirmabilitas juga memastikan hasil interpretasi temuan bukanlah hasil imajinasi peneliti, melainkan jelas berasal dari data [48]. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa temuan dan interpretasi yang dihasilkan sesuai dengan pandangan dan pengalaman informan, serta memungkinkan adanya peninjauan dan validasi terhadap hasil penelitian.

Setiap tahapan pada penelitian ini dilakukan secara transparan, dan dokumentasikan melalui tautan Youtube serta transkrip pada wawancara. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan mempertimbangkan kejujuran akademis, data yang diperoleh dapat dipastikan kebenarannya, tidak ada data yang ditambahkan atau dikurangi. Pernyataan tersebut didukung oleh surat pernyataan etika, pertimbangan etis, konflik kepentingan, dan kejujuran akademik yang terlampir pada Lampiran 4.