

## 3. METHODOLOGI

### 3.1. Desain Penelitian

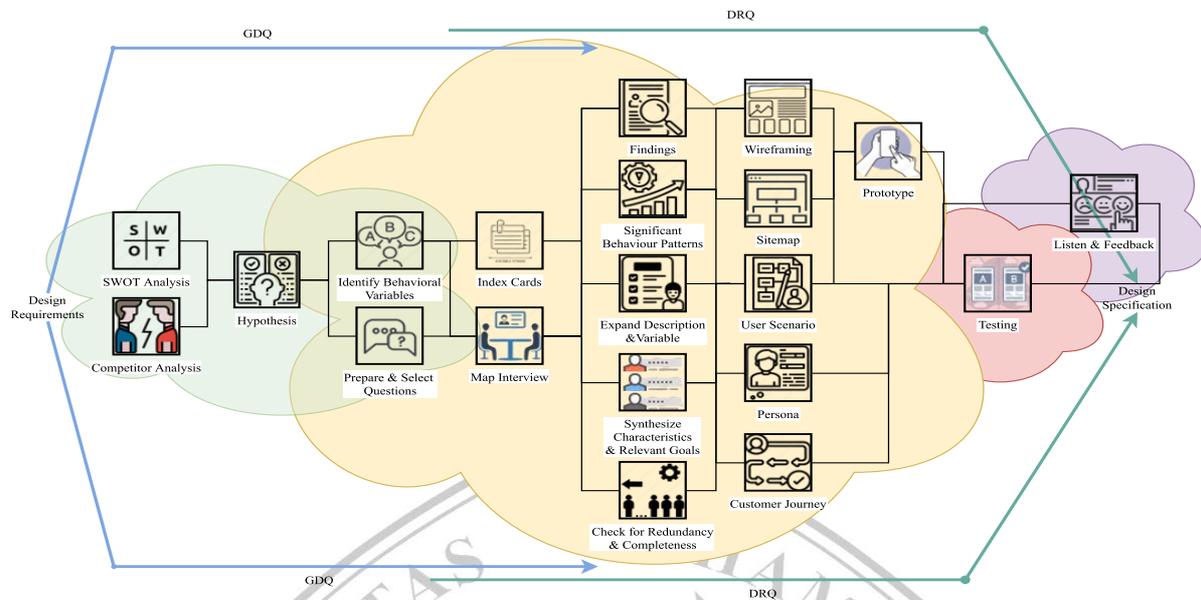
Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran yang menggabungkan metodologi kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari metode kualitatif adalah data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Dengan menggambarkan secara tepat realitas yang diciptakan oleh pengumpulan dan analisis kata-kata yang berasal dari skenario yang diamati, teknik kualitatif dipilih untuk mendapatkan gambaran rinci tentang situasi sosial tertentu[2]. Selain itu, metode kuantitatif digunakan untuk memvalidasi data kualitatif yang telah dikumpulkan. Peneliti dapat mengkuantifikasi dan memvalidasi temuan penelitian kualitatif menggunakan data yang dapat diukur secara numerik dengan menggunakan pendekatan kuantitatif [16]. Hasilnya, desain hibrida ini menawarkan manfaat dari kedua metodologi tersebut, sehingga memungkinkan para peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh dan dapat diandalkan tentang fenomena yang mereka pelajari..

### 3.2. Alur Metode Penelitian

Prinsip-prinsip panduan UX Journey dipatuhi dalam metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan UX Journey mengintegrasikan kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna untuk menyelidiki kebutuhan pengguna dan solusi potensial. Pendekatan ini menggunakan proses berulang yang mencakup berbagai tugas UX untuk menunjukkan masalah pengguna dan potensi perbaikan. Alur metode dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah UX Journey dengan tepat. Fase empati adalah di mana peneliti menggunakan data primer dan sekunder untuk memahami masalah yang dihadapi konsumen.

Selanjutnya, peneliti melanjutkan dengan latihan perumusan masalah dengan membahas solusi yang dikembangkan selama fase empati dan mengklasifikasikannya sesuai dengan tingkat signifikansi dan kemungkinan solusinya. Selanjutnya, peneliti berdiskusi dengan pengguna untuk menghasilkan ide dan membuat desain kasar dan komprehensif dengan menggunakan latihan ide dan visualisasi. Peneliti menguji dan mengulangi solusi alternatif pada tahap terakhir, menilai dan menyempurnakannya secara iteratif sebelum menyerahkan hasil kerja yang telah selesai kepada tim pengembang. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sejalan dengan prinsip-prinsip UX Journey, dapat dilihat pada Gambar

dibawah.



Gambar 3-1 Alur Penelitian *UX Journey* [16]

Empat bagian utama dari proses *UX Journey* adalah temukan, jelajahi, uji, dan dengarkan [16]. Sub-kegiatan untuk setiap komponen utama dibuat untuk menerapkan pendekatan pengalaman pengguna yang terstandarisasi dan efisien untuk mengumpulkan data berkualitas tinggi. Arsitektur teknologi *UX Journey* diwakili oleh sub-kegiatan spesifik pada Gambar 3-1, memastikan bahwa setiap fase dari proses tersebut mempromosikan pengembangan produk yang berpusat pada pengguna:

- a. Dalam penelitian *UX Journey*, aktivitas Discover adalah yang pertama dan terdiri dari tiga tugas utama yang terhubung dengan aktivitas Explore. Fase ini, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3-1, berfokus pada pemahaman latar belakang dan kelayakan proyek melalui proses penting seperti analisis pesaing, analisis SWOT, dan studi lapangan. Analisis SWOT berfungsi sebagai studi kelayakan untuk menentukan apakah proyek tersebut layak, analisis persaingan untuk mempelajari lebih lanjut tentang saingan pasar, dan hipotesis untuk menentukan tujuan dan ruang lingkup proyek. [16]. Dari tahapan discover mendapatkan latar belakang (*field study*), melakukan *SWOT Analysis*, membandingkan aplikasi kompetitor, menentukan *hypohthesis* dan variabel.
- b. Kegiatan utama *explore*, memiliki beberapa sub-kegiatan. Sub-kegiatan tersebut terdiri dari: Mengidentifikasi variabel perilaku, menyiapkan dan memilih pertanyaan, *index card*, memetakan wawancara, temuan, memperluas deskripsi dan variabel;

mensintesis karakteristik dan tujuan yang relevan, memastikan kelengkapan dan tumpang tindih, membuat kerangka kerja, membuat peta lokasi, membuat *user scenario*, *persona*; dan membuat *prototype*.. Dari tahapan *explore* ini menghasilkan hasil solusi desain

- c. *Test* adalah langkah penting dalam *UX Journey* yang menjamin solusi desain memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Untuk menemukan masalah dan area potensial untuk perbaikan, tahap ini menggunakan berbagai teknik penilaian, seperti *heuristic evaluation*, *A/B Testing* dan *usability testing*. Pengguna yang berpartisipasi dalam wawancara mendalam selama tahap pengujian ini memberikan masukan yang mendalam tentang pengalaman mereka menggunakan prototipe atau produk jadi. Dengan memastikan bahwa solusi desain tidak hanya praktis tetapi juga efisien dan memuaskan bagi pengguna, pendekatan ini mendukung keseluruhan tujuan proyek.
- d. *Listen*, meskipun bukan merupakan bagian dari proses solusi desain, aktivitas ini sangat penting dalam memberikan gambaran umum tentang reaksi pasar terhadap debut produk. Umpan balik dari pengguna juga diperlukan untuk menginformasikan pengembangan produk untuk edisi yang akan datang. Hasil dari tahap mendengarkan adalah umpan balik pengguna yang akan membantu pengembangan solusi desain aplikasi streaming video.

### 3.3. Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi juga merupakan semua orang yang ingin digambarkan dan dipahami. Pada penelitian ini populasi terdiri dari seluruh masyarakat Indonesia. Peneliti memilih orangtua<sup>1</sup> yang memiliki anak aktif bermain gadget<sup>2</sup> sebagai populasi karena orangtua termasuk golongan yang sering menggunakan aplikasi *streaming* video anak anak<sup>2</sup>. Penjelasan lebih lengkap terkait kriteria dan karakteristik terdapat pada Tabel 3-1.

Tabel 3-1 Karakteristik Populasi

Populasi	Karakteristik
Orangtua <sup>1</sup>	Orangtua yang memiliki anak aktif bermain gadget, karena orang tua termasuk golongan yang sering menggunakan aplikasi <i>streaming</i> video anak untuk anak-anak mereka <sup>2</sup> .

#### b. Sampel

Sebagian atau perwakilan dari populasi yang diteliti membentuk sampel. agar sampel dapat diambil dari sebagian populasi yang memiliki fitur dan jumlah yang sama. [17]. Sampel merupakan sekelompok elemen yang secara langsung diteliti oleh peneliti. Proses sampling melibatkan pemilihan subset individu dari populasi untuk mengestimasi karakteristik keseluruhan populasi Sampel untuk penelitian ini terdiri dari beberapa orang tua yang bersedia untuk diwawancarai. Lima pemangku kepentingan memenuhi persyaratan jumlah sampel minimal.

### 3.4. Prosedur Pengumpulan Data

Proses yang peneliti gunakan untuk memperoleh data melalui wawancara diuraikan di bawah ini. Wawancara adalah proses komunikasi interaktif dua arah di mana satu pihak mengajukan dan menerima pertanyaan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Stewart & Cash, 2008). Dengan menggunakan pendekatan wawancara terpimpin, peneliti dalam penelitian ini menanyai orang tua tentang hal-hal yang telah direncanakan sebelumnya. Karena orang tua merupakan sampel penelitian, mereka dipilih untuk berpartisipasi dalam wawancara. Ketika melakukan wawancara, peneliti mengikuti prosedur berikut ini:

1. Menyusun daftar pertanyaan tentang pembuatan aplikasi untuk sistem *streaming* video anak-anak.
2. Memanfaatkan aplikasi pertemuan *online* untuk melakukan wawancara.

### 3.5. Teknik dan Prosedur Analisis Data

Metode analisis deskriptif kualitatif diterapkan dalam penelitian ini. Metode deskriptif ini merupakan pendekatan analisis yang meneliti tentang situasi, fakta, objek, dan keadaan sekelompok individu [18]. Menurut Suehartono (1995), penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu kelompok individu atau masyarakat tertentu. Penelitian deskriptif menurut Koentjoroningrat (1981), berusaha menggambarkan secara tepat sifat-sifat manusia, keadaan, gejala, atau kelompok tertentu agar dapat mengembangkan hubungan yang umum, hubungan tertentu yang terjadi dalam masyarakat. Menurut Melis dan Humberman (1994), tugas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai datanya jenuh. Analisis data yang dilakukan oleh Melis dan Humberman (1994) meliputi:

### 1. Reduksi Data

Dalam reduksi data, penulis memilih data mana yang diperlukan dan tidak diperlukan untuk penelitian, dengan fokus pada membuang informasi yang tidak relevan untuk memudahkan dalam menarik kesimpulan.

### 2. Menampilkan Data

Merupakan penyusunan data yang disajikan dalam bentuk ringkasan, grafik, dan bagan yang ringkas untuk memudahkan penulis melakukan analisis dan pengambilan kesimpulan [18].

### 3. Penarikan Kesimpulan

## 3.6. Penjaminan Keabsahan Data

Komponen-komponen pendekatan Lincoln & Guba (1985) berikut ini digunakan oleh para peneliti untuk menjamin keabsahan data::

#### - Kepercayaan (*Credibility*):

Peneliti harus melakukan penelitian yang cermat untuk menjamin keandalan temuan mereka. Untuk memverifikasi keakuratan dan kelengkapan data, hal ini memerlukan wawancara yang cermat dan melakukan observasi untuk mendapatkan informasi. Selanjutnya, informasi diverifikasi dan dikontraskan dari berbagai sumber, dan data wawancara serta observasi dibandingkan sebagai bagian dari proses triangulasi.

#### - Keteralihan (*Transferability*):

Tahap berikutnya adalah memastikan data dapat ditransfer, yang memerlukan penjelasan menyeluruh tentang pengetahuan yang diperoleh dan menggunakannya dalam teori atau situasi yang sebanding. Hal ini memungkinkan pembaca atau peneliti lain untuk menggunakan hasil penelitian dalam situasi yang sebanding.

#### - Ketergantungan (*Dependability*):

Mengandalkan sumber data yang telah diperiksa, didukung oleh teori yang diterima, dan menghindari manipulasi adalah langkah-langkah yang memastikan kebenaran data. Peneliti membuat kesimpulan tanpa melakukan manipulasi yang tidak benar berdasarkan data dan keahlian yang dikumpulkan dari para informan.

#### - Kepastian (*Confirmability*):

Tahap terakhir dalam menjamin keakuratan data adalah jaminan data. Hal ini mencakup pengklasifikasian data yang dikumpulkan, melakukan tinjauan ulang, dan memeriksa dengan

cermat semua dokumen dan data yang tersedia. Informan yang menjadi sumber data diberi kesempatan untuk melihat dan mengomentari laporan penelitian oleh peneliti.

### **3.7. Penarikan Kesimpulan**

Penelitian ini akan menganalisis tentang bagaimana solusi mengontrol durasi menonton pada aplikasi *streaming* video. Gunakan implementasi metode User Persona untuk mempelajarinya. Tujuan dari pendekatan User Persona adalah untuk mengumpulkan, memeriksa, dan menggabungkan data tentang pengguna dan bagaimana mereka akan terlibat dengan sistem perangkat lunak. Metode ini membantu dalam memusatkan analisis dan desain perangkat lunak pada karakteristik yang dibutuhkan pengguna. Penerapan fitur *timer* video yang dirancang khusus untuk membatasi waktu menonton anak-anak dapat membantu orangtua dalam mengelola pengalaman menonton video anak-anak mereka, memastikan bahwa waktu layar digunakan secara sehat dan terarah.

### **3.8. My Goals**

*My goals* dalam konteks penelitian, tujuan saya berhubungan dengan sasaran yang ingin dicapai oleh peneliti selama penelitian berlangsung. *My goals* adalah proses atau alur harian analisis sistem yang sesuai dengan keinginan dan pengalaman pengguna. Alur atau proses ini terdapat pada Tabel 3-2

Tabel 3-2 *My Goals*

Project Start	Task 1 Personality and ability UX Journey Activities, My Goals, Discover, Field Studies	Task 2 SWOT, State of hypotheses, identify behavioral variables, Prepare questions	Task 3 Meet Stakeholder, Indeks Card, Map Interview Subject to Behavioral Variables
Time allocation	360 Menit	240 Menit	180 Menit
Task 4 Finding, indeks card, map interview	Task 5 Finding, indeks card, map interview	Task 6 Check for redudancy & completeness, validation	Task 7 Verification, Expand desc & var
300 Menit	120 Menit	300 Menit	240 Menit
Task 8 Persona, customer journey	Task 9 User Scenario & User stories, site map	Task 10 Wireframing, Qualitative & Quantitative selection	Task 11 AB Testing, Verification, Objective Explanation
200 Menit	260 Menit	360 Menit	120 Menit
Task 12 Objective Behavioral variables, Acceptance Criteria	Task 13 Follow UP	Task 14 Selesai Projek	Deliver Project
300 Menit	360 Menit	120 Menit	