

BAB III

METODOLOGI

3.1 Desain Penelitian

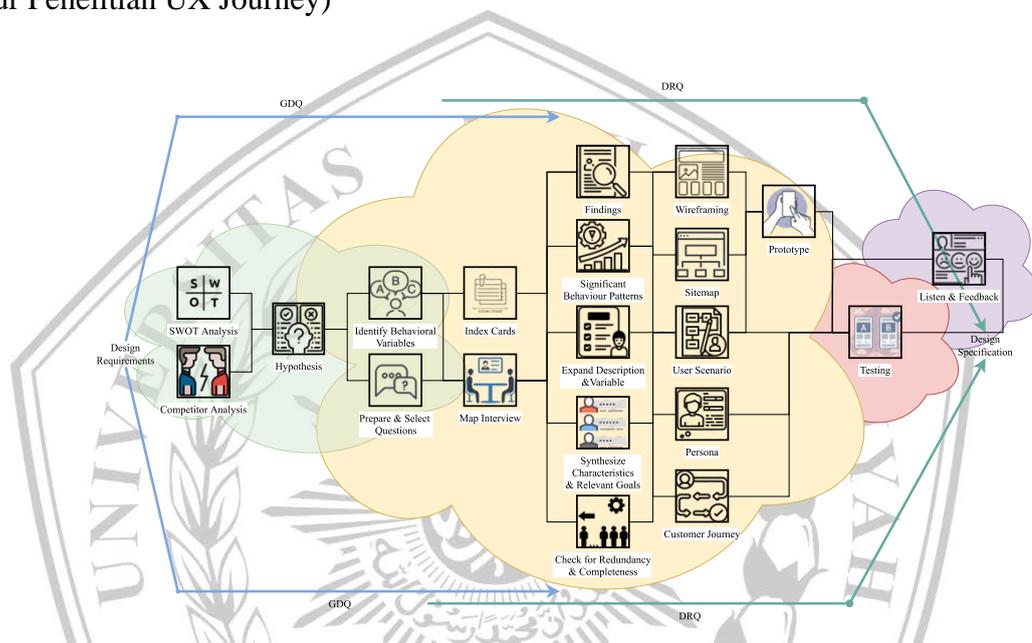
Penelitian ini menggunakan metode campuran (mix method) yang terdiri dari dua pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memberikan gambaran yang terperinci tentang situasi sosial tertentu dengan cara mendeskripsikan secara akurat realitas yang terbentuk dari Teknik pengumpulan dan analisis kata-kata yang berasal dari situasi yang diamati [37]. Selanjutnya, data kualitatif yang diperoleh diverifikasi melalui pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, peneliti dapat mengukur dan memverifikasi hasil penelitian kualitatif dengan data yang dapat diukur secara numerik. Dengan demikian, pendekatan campuran ini memberikan keuntungan dari kedua pendekatan tersebut, sehingga memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang komprehensif dan valid tentang fenomena yang sedang diteliti.

3.2 Alur Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip UX Journey, sebuah pendekatan yang menggabungkan pengalaman pengguna dan kebutuhan pengguna untuk mengeksplorasi kebutuhan dan solusi yang mereka inginkan. Metode ini bersifat iteratif dan melibatkan berbagai aktivitas UX yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan solusi pengguna. Dalam penelitian ini, langkah-langkah metode dijalankan sesuai dengan UX Journey, dimulai dengan fase empati di mana peneliti berfokus untuk memahami masalah yang dihadapi pengguna melalui penjelajahan primer dan sekunder. Selanjutnya, peneliti melibatkan aktivitas framing masalah dengan meninjau solusi yang dihasilkan pada fase empati, mengklasifikasikan solusi berdasarkan kesamaan dan potensi. Setelah itu, terdapat aktivitas ide dan visualisasi yang melibatkan kolaborasi dengan pengguna untuk mendapatkan inspirasi dan membuat prototipe rendah atau tinggi. Pada tahap terakhir, peneliti melakukan pengujian dan iterasi dengan menguji solusi potensial untuk kegunaan, mengevaluasi dan meningkatkannya secara berulang,

serta menyampaikan produk akhir kepada tim pengembang. Alur metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada UX Journey.

UX Journey terdiri dari empat komponen utama, yaitu discover (menemukan), explore (menggali), test (menguji), dan listen (mendengarkan). Setiap aktivitas utama memiliki sub-aktivitas yang menerapkan metode pengalaman pengguna yang konsisten dalam mengumpulkan data berkualitas. Rangkaian sub-aktivitas yang terperinci dalam arsitektur teknis UX Journey dapat dilihat pada (Gambar 3.1. Alur Penelitian UX Journey)



Gambar 3.1 Alur penelitian *UX Journey*

- a. *Discover*, melibatkan tiga aktivitas yang terkait dengan aktivitas *Explore*. SWOT Analysis digunakan sebagai studi kelayakan untuk mengidentifikasi apakah proyek layak dilaksanakan, Analisis Kompetitor untuk mengumpulkan informasi tentang pesaing di pasar, dan Hipotesis yang mencakup ruang lingkup dan tujuan proyek.
- b. *Explore*, merupakan aktivitas utama yang memiliki berbagai sub-aktivitas. Mulai dari mengidentifikasi 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, memeriksa tumpang tindih dan kelengkapan, pembuatan wireframe, peta situs, skenario pengguna, persona, perjalanan pelanggan, hingga pembuatan prototipe.

- c. *Test*, merupakan aktivitas dalam UX Journey yang digunakan 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 diluncurkan. Selain itu, untuk mengetahui cara mengembangkan produk ke versi selanjutnya, umpan balik dari pengguna sangat diperlukan.

3.3 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Arikunto (2019), populasi dalam penelitian merujuk pada keseluruhan subjek yang menjadi sumber data [38]. populasi yang menjadi fokus penelitian adalah keluarga atau orang tua yang memiliki anak usia dini. Populasi ini mencakup keluarga atau orang tua yang memiliki anak-anak dalam rentang usia yang sesuai dengan kategori anak usia dini yang sedang belajar membaca. Pemilihan populasi ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk mengembangkan User Stories yang relevan dan efektif dalam konteks pembelajaran interaktif membaca untuk anak usia dini. Dalam penelitian ini, akan dilakukan pengamatan dan analisis terhadap populasi keluarga atau orang tua yang memiliki anak usia dini untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan karakteristik mereka dalam belajar membaca. Dengan memfokuskan pada populasi ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam perancangan User Stories yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna utama, yaitu anak-anak usia dini yang sedang dalam proses belajar membaca.

Tabel 3.1 Karakteristik Populasi

Populasi	Karakteristik
Orang Tua atau Keluarga	Orang Tua atau Keluarga yang memiliki anak usia dini

b. Sampel

Sampel yang diambil merupakan representasi dari populasi keluarga atau orang tua yang memiliki anak usia dini yang menjadi fokus penelitian. Sampel ini

terdiri dari sejumlah keluarga atau orang tua yang memiliki anak usia dini yang memiliki karakteristik dan kebutuhan yang relevan dengan tujuan penelitian. Pemilihan sampel dilakukan secara selektif dan berdasarkan kriteria tertentu, seperti tingkat kemampuan membaca, usia, dan pengalaman menggunakan media interaktif. Dengan melibatkan sampel yang representatif, penelitian ini akan melakukan pengujian dan evaluasi terhadap User Stories yang telah dirancang untuk belajar membaca interaktif. Melalui penggunaan sampel ini, diharapkan dapat dikumpulkan wawasan yang berharga mengenai keefektifan User Stories dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan dan preferensi mereka dalam konteks pembelajaran interaktif. Hasil dari penelitian dengan menggunakan sampel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam perancangan User Stories yang lebih adaptif dan bermanfaat untuk anak usia dini yang sedang belajar membaca.

Menurut penelitian yang dikemukakan oleh Jakob Nielsen (2012), hanya diperlukan 5 orang responden untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan yang dibutuhkan. Setelah itu, dilakukan verifikasi dengan 5 responden tambahan. Jadi, secara keseluruhan, hanya dibutuhkan total 10 responden [39].

3.4 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data melalui dua metode utama, yaitu wawancara dan observasi. Wawancara merupakan bentuk percakapan langsung antara dua pihak dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya [40]. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari para orang tua atau keluarga yang memiliki anak-anak usia dini yang sedang dalam proses belajar membaca. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan panduan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan, preferensi, serta pengalaman mereka dalam konteks pembelajaran interaktif membaca.

Sementara itu, observasi dilakukan dengan mengamati anak-anak usia dini melalui orang tua atau keluarga saat menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran membaca. Observasi ini bertujuan untuk melihat secara langsung interaksi anak dengan media, tingkat keterlibatan mereka, serta respon mereka

terhadap konten yang disajikan [40]. Dengan menggabungkan kedua metode pengumpulan data ini, diharapkan dapat diperoleh informasi yang komprehensif dan relevan untuk mendukung perancangan User Stories yang efektif dalam pembelajaran membaca interaktif bagi anak usia dini.

3.5 Teknik dan Prosedur Analisis Data

Teknik dan prosedur analisis data yang digunakan bertujuan untuk memperoleh wawasan yang mendalam mengenai kebutuhan dan preferensi anak usia dini dalam pembelajaran membaca interaktif. Setelah data terkumpul melalui wawancara dan observasi, langkah awal dalam analisis data adalah transkripsi wawancara dan pengorganisasian data observasi. Selanjutnya, data tersebut akan dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif, seperti content analysis, untuk mengidentifikasi tema dan pola yang muncul dari wawancara dan observasi. Hal ini akan membantu dalam memahami kebutuhan khusus anak-anak usia dini dalam pembelajaran membaca interaktif. Selain itu, data kuantitatif yang terkumpul dari wawancara juga akan dianalisis menggunakan metode statistik untuk memvalidasi dan menguji hipotesis yang muncul dari analisis kualitatif. Melalui kombinasi metode analisis kualitatif dan kuantitatif, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif tentang preferensi, kebutuhan, dan harapan anak usia dini terhadap User Stories dalam pembelajaran membaca interaktif. Hasil dari analisis data ini akan menjadi dasar untuk merancang User Stories yang relevan, menarik, dan efektif dalam membantu anak usia dini dalam proses belajar membaca secara interaktif.

3.6 Penjaminan Keabsahan Data

Penjaminan keabsahan data menjadi faktor penting untuk memastikan kevalidan dan kepercayaan terhadap hasil penelitian. Penjaminan keabsahan data dilakukan melalui beberapa langkah yang meliputi triangulasi data, kejelasan dokumentasi, dan reflektivitas peneliti. Pertama, dilakukan triangulasi data dengan menggabungkan data dari berbagai sumber, seperti wawancara dengan orang tua ataupun keluarga yang memiliki anak usia dini serta data observasi. Dengan menggunakan multiple data sources, keabsahan data dapat ditingkatkan melalui konfirmasi dan perbandingan informasi yang diperoleh. Selanjutnya, kejelasan

dokumentasi penting untuk memastikan bahwa proses pengumpulan data dan analisis dilakukan dengan transparansi dan terdokumentasi dengan baik. Ini mencakup pencatatan yang akurat, transkripsi wawancara yang teliti, serta pengorganisasian dan penyimpanan data yang sistematis. Terakhir, reflektivitas peneliti juga merupakan langkah penting dalam penjaminan keabsahan data. Dalam hal ini, peneliti secara kritis merefleksikan dan mendokumentasikan asumsi, nilai-nilai, dan pengaruh pribadi yang dapat memengaruhi proses pengumpulan dan interpretasi data. Dengan menerapkan langkah-langkah penjaminan keabsahan data ini, dapat dipastikan bahwa hasil penelitian yang diperoleh dalam tugas akhir ini dapat diandalkan, konsisten, dan akurat dalam merancang User Stories yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi anak usia dini dalam pembelajaran membaca interaktif.

3.7 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap penting dalam proses penelitian. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan metode UX Journey, dapat diambil beberapa kesimpulan yang relevan. Pertama, melalui pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif, diperoleh pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan preferensi anak usia dini dalam pembelajaran membaca interaktif. Hal ini membantu dalam merancang User Stories yang sesuai dengan konteks dan karakteristik pengguna yang diteliti. Selanjutnya, proses analisis data UX Journey memungkinkan identifikasi masalah dan solusi yang relevan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam belajar membaca. Dengan demikian, tugas akhir ini memberikan kontribusi dalam menghadirkan solusi yang efektif dan interaktif dalam pembelajaran membaca untuk anak usia dini. Selain itu, kesimpulan juga dapat mencakup temuan-temuan penting, rekomendasi, serta implikasi praktis yang dapat digunakan sebagai panduan dalam pengembangan aplikasi atau platform pembelajaran membaca interaktif untuk anak usia dini. Dengan demikian, penarikan kesimpulan pada tugas akhir ini menjadi langkah penting untuk menggambarkan hasil dan kontribusi dari penelitian yang dilakukan, serta memberikan arah dan panduan untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut di masa depan.

3.8 Goals

My goals dalam metode UX journey mengacu pada tujuan pribadi atau tim yang ingin dicapai dalam memahami dan meningkatkan pengalaman pengguna. Tujuan ini dapat mencakup pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan harapan pengguna, pengidentifikasian masalah yang ada, perancangan solusi yang efektif, dan pengujian serta evaluasi pengalaman pengguna yang dihasilkan. Dengan mengatur dan menetapkan goals yang jelas, metode UX journey membantu memandu langkah-langkah dalam proses riset dan desain untuk mencapai pengembangan produk atau layanan yang memenuhi kebutuhan dan memberikan pengalaman pengguna yang positif.

Dalam proyek ini, langkah pertama saya adalah mengidentifikasi tujuan utama proyek yaitu teknologi untuk anak dengan menggunakan metode *UX Journey*, yang mungkin melibatkan pengembangan solusi desain aplikasi UI/UX yang baru. Selanjutnya, metode tersebut dipecah menjadi tugas-tugas harian dengan estimasi waktu sekitar 230 menit (sekitar 3 jam 50 menit) per hari selama 13 hari. Jadwal dimulai dari Day 1 hingga Day 13 yang sudah tertera pada Tabel 3-2 Goals dan Aktivitas, dan tugas-tugas ditempatkan sesuai dengan prioritas dan ketergantungan antar tugas. Fleksibilitas waktu juga diperhitungkan untuk menangani perubahan atau situasi yang tak terduga. Selama proyek berlangsung, revisi jadwal mungkin diperlukan sesuai dengan perkembangan proyek. Dengan pendekatan ini, Goals dan waktu proyek dapat ditentukan dengan terorganisir dan efisien.

Tabel 3.2 Goals dan Aktivitas

Kicstart Project	Day 1 Mempelajari materi yang akan dikerjakan pada project 3 dan mempersiapkan bahan yang akan dimasukkan kedalam dokumen	Day 2 Menyelesaikan dan mendokumentasikan <i>personality and ability, UX Journey activities checklist</i> , dan <i>my goals</i>	Day 3 Menyelesaikan dan mendokumentasikan <i>field studies, SWOT analysis, competitor</i> , dan hypothesis
	120 Menit	230 Menit	230 Menit
Day 4	Day 5	Day 6	Day 7

Menyelesaikan dan mendokumentasikan an hypothesis explanation, identify behavioral variable	Menyelesaikan dan mendokumentasikan an <i>prepare question, meet stakeholder, index card, map interview</i>	Menyelesaikan dan mendokumentasikan an <i>significant behaviour pattern, synthesize characteristic, and relevant goals</i>	Menyelesaikan dan mendokumentasikan an <i>redundancy and completeness</i>
230 Menit	230 Menit	230 Menit	230 Menit
Day 8 Menyelesaikan dan mendokumentasikan an <i>expand the description of attributes and behavior</i>	Day 9 Menyelesaikan dan mendokumentasikan an <i>validation, verification dan expand description</i>	Day 10 Menyelesaikan dan mendokumentasikan an <i>persona, custom journey, dan user scenarios</i>	Day 11 Menyelesaikan dan mendokumentasikan an <i>site map, wife framing dan qualitative</i>
230 Menit	230 Menit	230 Menit	230 Menit
Day 12 Menyelesaikan an A/B <i>testing, verification, dan objective behavioral variable</i>	Day 13 Menyelesaikan dan mendokumentasikan an <i>acceptance criteria dan follow up</i>	Day 14 Mensubmit project	Deliver Project
230 Menit	230 Menit		