

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Alur Metode Penelitian

Pada proyek ini digunakan tahapan metodologi penelitian sebagai berikut, yang terdapat lima tahapan yaitu, (1) Analisis dan Observasi, (2) Riset, (3) Ideasi Produk Fisik, (4) *User Flow* UI/UX dan (5) Desain & Prototype.



Gambar 1 Alur Metode Penelitian (Sumber Peneliti)

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1. Analisis dan Observasi

Tahap awal ini dilakukan dengan mengamati langsung perilaku dan aktivitas anak-anak dalam konteks membaca, khususnya di lingkungan belajar seperti sekolah atau tempat bermain edukatif. Peneliti juga melakukan observasi terhadap bagaimana anak merespons media cetak dan digital. Selain observasi, dilakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait, seperti orang tua dan pengajar, untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai minat baca dan pola interaksi anak dengan media baca. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang menjadi dasar perancangan produk.

3.2.2. Riset dan Kebutuhan

Setelah melakukan analisis awal, tahap riset dilakukan untuk mengumpulkan data yang lebih terstruktur mengenai kebutuhan pengguna, tren teknologi, serta pendekatan literasi yang sesuai untuk anak-anak usia dini. Riset ini mencakup studi literatur tentang literasi anak, UI/UX untuk anak, serta pendekatan pembelajaran berbasis bermain. Data yang diperoleh akan menjadi landasan dalam menentukan fitur-fitur dan elemen penting dalam desain produk.

3.2.3. Ideasi Produk Fisik

Berdasarkan hasil analisis dan riset, penulis mengembangkan konsep awal produk dalam bentuk sketsa desain. Ideasi produk mencakup bentuk fisik perangkat, fitur yang dibutuhkan, serta penyesuaian dengan data antropometri anak agar sesuai dengan perkembangan motorik dan kognitif mereka. Sketsa ini menjadi landasan dalam perwujudan desain akhir.

3.2.4. *User Flow* UI/UX

Pada tahap ini, peneliti menyusun alur pengguna (*user flow*) untuk memetakan langkah-langkah yang akan dilalui target penggunanya saat menggunakannya atau berinteraksi. Ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengguna akan menjelajahi UI, dari halaman utama hingga akhir. Penyusunan *user flow* ini sangat penting agar desain UI/UX yang dibuat dapat mengakomodasi kebutuhan dan keterbatasan pengguna, serta meminimalkan kebingungan saat navigasi.

3.2.5. Desain dan Prototype

Tahap akhir dari metodologi ini adalah merancang tampilan antarmuka (UI) dan menciptakan pengalaman pengguna (UX) yang optimal melalui pembuatan desain visual dan *prototype*. Desain dibuat dengan mempertimbangkan hasil riset dan *user flow*, menggunakan alat desain seperti Figma. Prototipe yang dihasilkan mencakup tampilan interaktif dari produk nantinya, termasuk fitur-fitur seperti halaman membaca, menulis, bermain, dan menonton. Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan material dan pembuatan visual produk 3D sebagai bagian dari perencanaan fisik perangkat.