BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode *hybrid* dimana penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang dilandari oleh data konkrit. (Sugiyono, 2018). Metode ini digunakan penulis untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan audiens tentang masalah yang sedang diteliti dengan membagikan kuesioner. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2016). Penulis menggunakan metode ini untuk mengetahui apakah target audiens memiliki masalah yang sedang diteliti dengan melakukan wawancara (*interview*) dan FGD (*Focus Group Discussion*).

3.1.1 Metode Kualitatif

Penulis melakukan wawancara serta FGD untuk mendapatkan data yang lebih luas mengenai topik yang sedang dirancang oleh penulis.

1. *Interview*

Wawancara dilakukan kepada orang tua dengan anak usia 6-12 tahun untuk mengetahui *awareness* mereka terhadap kesehatan mata anak serta menguji pengetahuan terhadap *screen time* yang berlebihan pada gawai, kepada optometrist, dan kepada *website expert*. Seluruh wawancara berlangsung secara daring menggunakan Google Meet.

a. *Interview* kepada orang tua

Wawancara dilakukan pada tanggal 26 Februari 2024 pada pukul kepada salah satu orang tua yang memiliki anak berusia enam tahun. Penulis bertemu dengan narasumber, Pak Galih, seorang arsitek wiraswasta yang memiliki anak berusia 6 tahun, lalu penulis berdiskusi tentang pengaruh penggunaan layar digital pada perkembangan anak. Galih menjelaskan bahwa penggunaan layar

digital memiliki dampak positif dan negatif, tetapi perlu dikontrol oleh orang tua. Dia merekomendasikan batasan waktu *screen time* tidak lebih dari satu jam per hari untuk anaknya, dengan lebih mengutamakan kegiatan fisik. Galih mengelola *screen time* anaknya dengan mengalihkan perhatian anak ke kegiatan yang lebih disukai, seperti membaca, dan memberikan pengertian secara bertahap untuk mengurangi ketergantungan pada layar.

Pak Galih juga menyebutkan bahwa penggunaan *screen time* yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan komunikasi anaknya, yang juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti bahasa yang digunakan di rumah. Dia menyarankan untuk mencari informasi yang jelas namun tidak terlalu kaku, serta menyesuaikan dengan situasi dan kebutuhan anak masing-masing. Galih mengakui bahwa melepaskan ketergantungan anak pada layar sangat sulit dan memerlukan usaha ekstra dari orang tua, terutama dalam memberikan pengertian kepada anak dan mengalihkan perhatian mereka ke kegiatan yang lain.

Gambar 3.1 Wawancara kepada orang tua.

Dari wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan layar digital memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak-anak, dengan potensi pengaruh baik dan buruk. Kontrol yang kuat dari orang tua dalam mengatur penggunaan gawai oleh anak sangat penting, termasuk dalam hal jenis konten yang ditonton dan durasi waktu layar. Narasumber menekankan

pentingnya membatasi waktu screen time sesuai dengan situasi dan kebutuhan individu anak, sambil tetap memperhatikan aktivitas fisik yang sehat.

Kesimpulan dari wawancara ini adalah proses mengelola *screen time* anak memerlukan upaya yang bertahap dan kesabaran ekstra dari orang tua. Pentingnya mengalihkan perhatian anak ke kegiatan yang lebih bermanfaat dan langsung berinteraksi dengan mereka juga ditekankan. Meskipun menghadapi kesulitan, seperti saat anak tantrum atau kesulitan berhenti menggunakan gawai, orang tua harus memperlihatkan pengertian dan kesabaran dalam memberikan arahan kepada anak. Sumber informasi yang bervariasi dapat membantu dalam pengambilan keputusan, namun orang tua juga harus dapat memilih informasi yang relevan dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan anak mereka.

b. *Interview* kepada Psikolog Anak

Penulis mewawancarai seorang psikolog anak, yaitu Ibu Maria Jesica A.S. Beliau menjelaskan bahwa *screen time* yang berlebihan dapat mengganggu stimulasi yang seharusnya diperoleh anak dari interaksi langsung dan eksplorasi lingkungan, terutama pada usia 0-5 tahun. Hal ini dapat memengaruhi fokus, kemampuan berbicara, dan perilaku sosial anak.

Gambar 3.2 Wawancara kepada psikolog anak

Orang tua memiliki peran kunci dalam mengawasi dan mengatur penggunaan *gadget* anak, serta memberikan pemahaman tentang dampak negatif *screen time*. Jika anak sudah mengalami

dampak buruk, perlu diterapkan strategi pengurangan secara bertahap dan pemahaman yang diberikan kepada anak. Dalam kesimpulan, edukasi kepada orang tua tentang pentingnya pembatasan penggunaan *gadget* pada anak sangatlah penting untuk mendukung perkembangan optimal anak.

Dalam wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan psikologis mereka. *screen time* yang berlebihan dapat mengganggu stimulasi yang seharusnya diperoleh anak dari interaksi langsung dan eksplorasi lingkungan. Hal ini dapat berdampak pada fokus, kemampuan berbicara, dan perilaku sosial anak. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengawasi dan mengatur penggunaan gadget anak, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak negatif *screen time*. Selain itu, penanganan dampak buruk yang mungkin terjadi memerlukan strategi pengurangan secara bertahap dan pemahaman yang diberikan kepada anak. Oleh karena itu, edukasi kepada orang tua tentang pentingnya pembatasan penggunaan *gadget* pada anak sangatlah penting untuk mendukung perkembangan optimal anak.

c. *Interview* kepada Optometris

Penulis mewawancarai Ibu Erni Suprihatin, AMd. RO, SKM sebagai seorang optometris untuk mengetahui informasi yang akurat langsung dari ahlinya terkait topik *screen time* yang mana berhubungan dengan kesehatan mata. Narasumber, seorang optometris, menjelaskan bahwa paparan layar digital dapat menyebabkan kelelahan mata, gangguan tidur, dan peningkatan risiko gangguan penglihatan seperti miopia. Beliau juga menguraikan dampak jangka pendek dan panjangnya, serta memberikan rekomendasi batasan waktu penggunaan layar digital untuk anak-anak. Selain itu, dia menjelaskan gejala yang perlu

diperhatikan oleh orang tua terkait kesehatan mata anak-anak, cara melindungi kesehatan mata mereka, dan pentingnya edukasi orang tua tentang penggunaan layar digital.

Gambar 3.3 Wawancara kepada optometris

Dari wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan layar digital memiliki dampak negatif terhadap kesehatan mata anak-anak, termasuk kelelahan mata, gangguan tidur, dan risiko peningkatan kelainan refraksi seperti miopia. Untuk mengatasi dampak tersebut, disarankan adanya batasan waktu penggunaan layar digital dengan menerapkan sistem 20-20-20, yaitu setiap 20 menit melihat layar diikuti dengan istirahat selama 20 detik dan melihat ke jarak 20 kaki. Orang tua juga perlu memperhatikan gejala yang mungkin muncul pada mata anak mereka, seperti mata kering atau miopia, serta membantu melindungi kesehatan mata anak dengan membatasi penggunaan *gadget* dan memperhatikan pencahayaan layar.

Kesimpulan dari wawancara ini adalah pentingnya edukasi tentang penggunaan layar digital bagi anak-anak oleh orang tua juga disoroti, karena orang tua yang teredukasi dapat membimbing anak-anak dalam mengatur waktu layar mereka dan melindungi kesehatan mata serta kesejahteraan secara menyeluruh. Meskipun semua usia rentan terhadap dampak negatif penggunaan layar digital, sistem 20-20-20 khususnya penting diterapkan pada anak-anak yang masih

dalam masa pertumbuhan untuk mencegah timbulnya masalah kesehatan mata yang lebih serius.

d. *Interview* kepada *Website Expert*

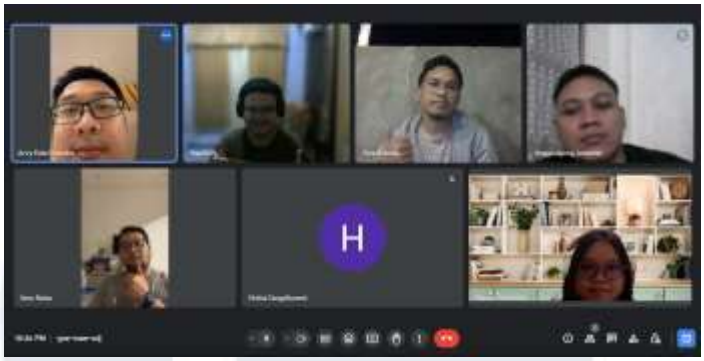
Gambar 3.4 Wawancara kepada website expert

Wawancara ini dilakukan dengan William Tanjaya, seorang desainer *UI/UX*, yang juga bekerja sebagai guru bahasa Inggris paruh waktu dan *freelancer*. Dia menjelaskan bahwa desain *website* yang baik melibatkan langkah-langkah seperti definisi masalah, empati dengan pengguna, proses definisi, penelitian metode kualitatif dan kuantitatif, pembuatan *prototype*, dan pengujian. Proses ini sering disebut sebagai *Design Thinking*. Untuk desain *website* yang menarik bagi orang tua, perlu memperhatikan tingkat teknologi mereka, membuat navigasi langsung, tulisan yang mudah dibaca, dan desain yang sederhana. Referensi website yang cocok untuk orang tua adalah situs berita seperti CNBC atau BBC, yang memberikan informasi yang jelas dan mudah diakses. Namun, kekurangan yang sering muncul adalah pembatasan akses dan banyaknya iklan. Fitur yang disukai adalah opsi tema gelap untuk kenyamanan membaca di malam hari. Sedangkan, fitur yang dihindari adalah iklan yang mengganggu, terutama yang tiba-tiba muncul.

Kesimpulan dari wawancara ini adalah bahwa desain website yang baik untuk orang tua harus sederhana, mudah diakses, dan memberikan informasi yang jelas, sementara menghindari pengalaman pengguna yang mengganggu.

2. *Focus Group Discussion*

Penulis melakukan FGD dengan 6 orang orang tua yang memiliki anak berusia 6-12 tahun. FGD dilakukan dengan mencari dua kubu antara orang tua yang pro dengan topik penulis dan orang tua yang kontra terhadap topik penulis



Gambar 3.5 *Focus Group Discussion*

Diskusi tersebut melibatkan orang tua yang berbeda-beda pendapat tentang pembatasan *screen time* bagi anak-anak mereka. Sebagian orang tua setuju bahwa pembatasan tersebut penting untuk melindungi anak-anak dari dampak negatif seperti overstimulasi dan masalah kesehatan mata. Mereka percaya bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak-anak menjadi tidak stabil secara mental dan emosional. Beberapa dari mereka menggunakan media sosial atau aplikasi untuk membantu mengatur *screen time* anak-anak mereka. Di sisi lain, ada orang tua yang tidak setuju dengan pembatasan *screen time* karena mereka percaya bahwa setiap anak memiliki kebutuhan dan kemampuan yang berbeda. Mereka mengawasi penggunaan *gadget* anak-anak mereka dengan ketat dan memberikan contoh yang baik. Meskipun ada perbedaan pendapat, diskusi menunjukkan bahwa pentingnya edukasi orang tua dalam mengelola penggunaan *gadget* oleh anak-anak disepakati oleh semua pihak.

Kesimpulan dari diskusi adalah bahwa setiap orang tua memiliki pendekatan yang berbeda terhadap penggunaan gadget oleh anak-anak. Meskipun ada perbedaan pendapat, kesadaran dan pendidikan orang tua tentang dampak penggunaan *gadget* sangat penting. Ada yang memilih

membatasi *screen time* untuk melindungi anak dari dampak negatif, sementara yang lain lebih memilih mengatur penggunaan *gadget* dengan memberikan contoh yang baik. Yang terpenting adalah memperhatikan kebutuhan dan perkembangan anak serta memastikan penggunaan *gadget* dilakukan secara sehat dan bertanggung jawab.

3. Studi Eksisting

Website School of Parenting memiliki desain yang bersih dan mudah dinavigasi dengan menu utama di bagian atas yang mencakup kategori seperti artikel, kelas virtual, dan tanya ahli. Estetika situs ini ramah dengan warna lembut dan gambar berkualitas tinggi yang mendukung konten. Fitur interaktif seperti pendaftaran kelas dan forum komunitas meningkatkan pengalaman pengguna

Gambar 3.6 *Website* School of Parenting

Berikut adalah anailis SWOT dari *website* School of Parenting:

1. *Strengths* (Kekuatan):
   a. School of Parenting menawarkan berbagai artikel dan sumber daya berkualitas tinggi yang ditulis oleh ahli di bidang *parenting*.
   b. Desain situs yang bersih dan menarik serta navigasi yang mudah digunakan memberikan pengalaman pengguna yang baik.
   c. Situs ini mendukung interaksi dan komunitas, memungkinkan pengguna berbagi pengalaman dan tips.
2. *Weaknesses* (Kelemahan):
   a. Jika ada, iklan yang berlebihan dapat mengganggu pengalaman pengguna.

b. Akses penuh ke konten situs membutuhkan koneksi internet yang stabil.

3. *Opportunities* (Peluang):
   a. Menambah lebih banyak konten multimedia seperti video dan podcast dapat menarik lebih banyak pengguna.
   b. Meluncurkan aplikasi *mobile* dengan fitur tambahan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna.
   c. Berkolaborasi dengan *brand* terkait *parenting* untuk menyediakan konten sponsor yang bernilai tambah.
4. *Threats* (Ancaman):
   a. Banyaknya situs *parenting* lain yang juga menawarkan konten berkualitas dapat menimbulkan persaingan ketat.
   b. Perubahan dalam tren *parenting* dan preferensi pengguna bisa mempengaruhi relevansi konten.
   c. Penanganan data pribadi pengguna harus dilakukan dengan sangat hati-hati untuk menghindari masalah privasi.

SchoolofParenting.id memiliki desain yang bagus dan navigasi yang mudah digunakan merupakan kekuatan utamanya. Namun, kelemahan potensial termasuk iklan yang mungkin mengganggu pengalaman pengguna dan ketergantungan pada koneksi internet. Peluang yang dapat dimanfaatkan meliputi ekspansi konten multimedia, pengembangan aplikasi mobile, dan kolaborasi dengan merek terkait parenting untuk menyediakan konten bernilai tambah. Situs ini menghadapi ancaman dari persaingan ketat dengan situs parenting lainnya, perubahan tren dan preferensi pengguna, serta isu privasi dan keamanan data yang harus dikelola dengan baik.

4. Studi Referensi

BabyCenter.com adalah situs *website* yang menyediakan informasi tentang kehamilan, *parenting*, dan perkembangan anak dengan artikel, panduan, dan alat interaktif yang disertai dengan komunitas aktif bagi orang tua.

Gambar 3.7 *Website* Babycenter

Penulis memilih referensi *website* yang berkaitan dengan topik *parenting*. Desain situs yang bersih dan terstruktur dengan baik memudahkan navigasi, sementara penggunaan warna lembut dan tipografi yang mudah dibaca menciptakan suasana yang ramah dan menenangkan. Gambar bayi dan orang tua serta grafik yang relevan memperkuat tema situs dan membuatnya lebih menarik secara visual. Menu navigasi yang intuitif dan fitur pencarian yang efektif memastikan bahwa pengguna dapat dengan cepat menemukan informasi yang mereka butuhkan. Desain responsif situs ini memastikan tampilan yang konsisten dan optimal di berbagai perangkat, dari desktop hingga ponsel. Kekuatan utama situs ini terletak pada konten berkualitas tinggi yang ditulis oleh para ahli, yang menjadikannya sumber informasi yang akurat dan bermanfaat. Dengan mempertimbangkan elemen-elemen ini, penulis dapat menggunakan BabyCenter.com sebagai contoh yang baik dalam menciptakan konten informatif dan desain yang *user-friendly.*

3.1.2 Metode Kuantitatif

Penulis membagikan kuesioner untuk metode penelitian kuantitatif. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019).

1. Kuesioner

Pembagian kuesioner dilakukan kepada orang tua yang memiliki anak umur 6-12 tahun secara langsung ataupun dibagikan oleh teman atau kerabat penulis kepada target responden. Kuesioner terdiri dari tiga bagian

yang tiap bagiannya terdapat pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan informasi yang jelas dari para responden.

a. Hasil Kuesioner

Penulis mendapatkan 106 orang responden dari total 100 responden yang diperlukan. Berikut adalah hasil dari kuesioner tersebut.

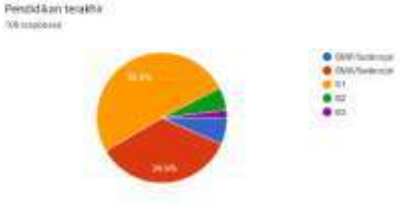
1. Bagian Indentitas

Gambar 3.8 Data jenis kelamin

Dapat dilihat jenis kelamin orang tua yang merespon adalah sama antara jumlah laki-laki dan perempuan.

Gambar 3.9 Usia orang tua dan usia anak

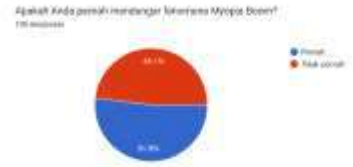
Usia dari para orang tua kebanyakan kurang dari 35 tahun, hal ini menunjukan adanya perubahan dari data Badan Pusat Statistik dimana jika dihitung dari dominannya anak yang baru berusia 6 tahun, *range* usia orang tua berubah menjadi dimulai dari sekitar usia 30 tahun.



Gambar 3.10 Data pendidikan terakhir

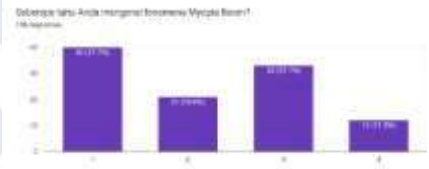
Pendidikan terakhir orang tua didominasi oleh tingkatan S1 kemudian diikuti dengan jenjang SMA. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pendidikan orang tua yang cukup, tetapi pemahaman terhadap *screen time* masih kurang.

2. Bagian Pengetahuan



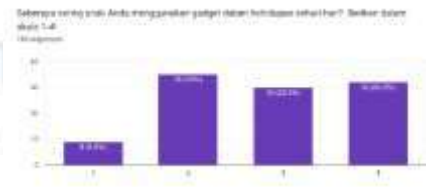
Gambar 3.11 Myopia Boom

Didapati data bahwa rata-rata 50% orang tua yang berarti setengahnya tidak pernah mendengar ataupun mengetahui tentang fenomena *Myopia Boom.*



Gambar 3.12 Tingkat pengetahuan terhadap *Myopia Boom*

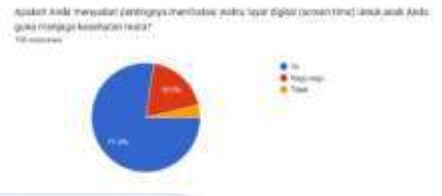
Data menunjukan hanya 12% dari orang tua yang sangat familiar dengan fenomena *Myopia Boom* di mana 1% lainnya hanya sekedar tahu dan 17% lainnya tidak tahu sama sekali. Hal ini menunjukan bahwa fenomena ini belum cukup jelas bagi orang tua.



Gambar 3.13 Intensitas penggunaan layar digital pada anak

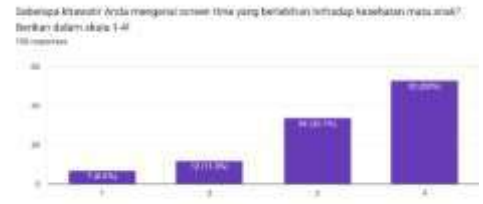
Dikarenakan hanya baru sedikit data yang didapat, intensitas kebanyakan anak-anak masih belum terlihat dengan baik, akan

tetapi bisa dilihat dari tabel di atas bahwa tingkat sangat sering dan jarang memiliki jumlah yang sama banyaknya.



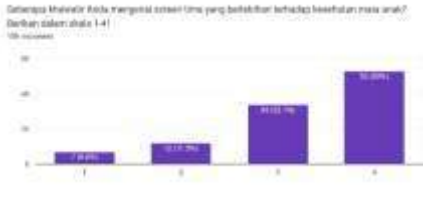
Gambar 3.14 Kesadaran pentingnya pembatasan screen time

Kebanyakan orang tua sangat menyadari pentingnya membatasi penggunaan layar digital kepada anak mereka, tetapi seringnya anak memakai layar digital sesuai data sebelumnya menjadi pertanyaan tersendiri apakah orang tua tersebut peduli atau tidak.



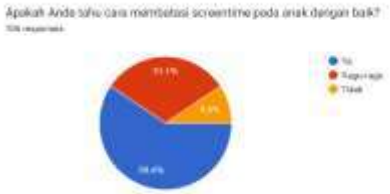
Gambar 3.15 Tingkat khawatir orang tua

Diketahui orang tua sangat khawatir terhadap penggunaan layar digital yang berlebihan. Hal ini menunjukan data yang benar mengenai tingginya intensitas anak dalam menggunakan gawai dan kesadaran orang tua yang tinggi.



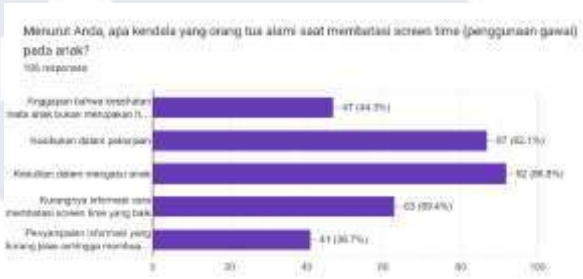
Gambar 3.16 Intensitas pembatasan yang dilakukan

Kebanyakan dari mereka juga sering membatasi penggunaan layar digital pada anaknya, menunjukan bahwa benar mereka khawatir.



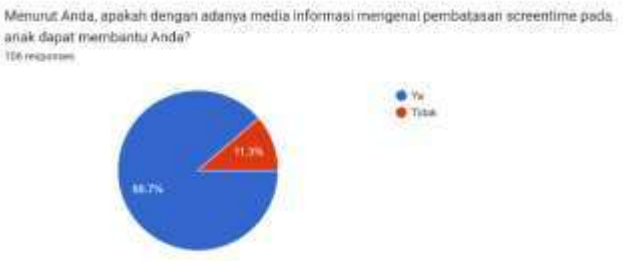
Gambar 3.17 Tingkat pengetahuan cara membatasi screen time

Walaupun sebagian besar dari mereka mengatakan tahu dengan baik cara membatasi layar digital anak mereka, terdapat 40% orang tua yang masih ragu-ragu bahkan tidak tahu. Hal ini menunjukan bahwa orang tua belum tentu melakukan pembatasan *screen time* yang baik kepada anak dan mengalami kendala.



Gambar 3.18 Kendala orang tua

Kendala yang dialami oleh orang tua didominasi oleh kesulitan dalam mengatur anak kemudian diikuti dengan kesibukan yang mereka alami, informasi yang kurang, anggapan bahwa kesehatan mata anak bukan merupakan hal yang cukup penting, dan penyampaian informasi yang kurang jelas.



Gambar 3.19 Tingkat kebutuhan akan media informasi

Menurut mereka, dengan adanya media informasi mengenai pembatasan *screen time* pada anak maka mereka akan sangat terbantu dalam membatasi layar digital pada anak.

3. Bagian Media

Gambar 3.20 Media yang sering digunakan

Data menunjukkan bahwa mayoritas orang tua lebih sering menggunakan media digitqal yang interaktif seperti media sosial dan juga *website* dibandingkan dengan forum, aplikasi, serta buku.

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam "Perancangan Media Informasi Pembatasan Screen Time Anak Bagi Orang Tua", penulis menggunakan metodologi *Design Thinking* yang diperkenalkan oleh Institut Hasseo Plattner untuk desain di Stanford University pada tahun 2003. Metodologi *Design Thinking* melakukan pendekatan kreatif terhadap masalah lalu menciptakan solusi inovatif dari masalah tersebut.

Gambar 3. 21 Design Thinking
(Sumber: https://eduparx.id/blog/wp-content/uploads/2022/12/8-1024x576.jpg)

1. *Emphatize*

Tahap *Empathize* dalam design thinking adalah tahap awal yang sangat penting. Pada tahap ini, penulis memahami pengguna dengan memposisikan

diri ke dalam posisi mereka, termasuk keinginan, kebutuhan, dan tujuan mereka. Tahap ini mengharuskan penulis meninggalkan asumsi terhadap pengguna dan mulai memahami cara mereka berpikir. Untuk menghindari asumsi, penulis memberikan pertanyaan melalui kuesioner tentang apa yang dilakukan target audiens (*what*), bagaimana cara mereka melakukannya (*how*), dan mengapa mereka melakukannya (*why*). Ketiga poin pertanyaan tersebut membantu penulis untuk mengamati permasalahan secara lebih objektif. Untuk memahami pengguna dari segi psikologis dan emosional, penulis berinteraksi langsung dengan mereka dengan menggunakan metode wawancara dan juga FGD.

2. *Define*

Setelah mengumpulkan data target audiens, penulis melakukan analisis dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi target audiens sehingga penulis dapat merumuskan *problem statement*. Penulis harus merumuskan masalah dengan sudut pandang pengguna, bukan hanya fokus pada tindakan yang harus dilakukan, lalu penulis dapat merumuskan masalah dari data yang ada. Dengan begitu, rumusan masalah akan lebih jelas dan tidak membingungkan penulis untuk mencari solusinya.

3. *Ideate*

Dengan pemahaman tentang rumusan masalah yang jelas, penulis dapat mengembangkan ide-ide kreatif sebagai solusi. Proses kreatif dimulai di sini, di mana menurut Nielsen Norman Group *ideate* adalah menghasilkan beragam gagasan berdasarkan topik tertentu tanpa evaluasi. Oleh karena itu, penulis memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai ide. Di tahap ini, penulis ditantang untuk berpikir kreatif. Jika penulis menghadapi kesulitan ataupun hambatan dalam menghasilkan ide yang inovatif, penulis menggunakan metode ideasi umum seperti *brainstorming* dan *mindmapping*.

4. *Prototype*

Setelah penulis mendapatkan ide yang terbaik, langkah selanjutnya adalah membuat visualisasi dari ide tersebut. Proses ini melibatkan eksperimen untuk mengubah ide menjadi sesuatu yang dapat dilihat. *Prototype* adalah contoh dari

produk yang belum final, sebuah simulasi yang memungkinkan evaluasi terhadap ide dan desain yang telah dirancang, seperti versi beta dalam pembuatan *website*. Tahapan ini cukup krusial karena penulis diuji apakah produk yang telah dikembangkan sejauh ini sesuai dengan rencana. Pada tahap ini, solusi yang diajukan penulis dapat diterima, perlu diperbaiki, direvisi, atau bahkan ditolak. Oleh karena itu, fungsi utama dari tahapan ini adalah untuk mengevaluasi apakah produk yang sudah diciptakan penulis dapat memecahkan masalah pengguna dengan efektif.

5. *Test*

Ini adalah tahap bagi penulis untuk menguji *prototype* kepada audiens. Pengujian memiliki banyak keuntungan bagi penulis karena penulis bisa mendapatkan ulasan dari produk yang telah dibuat. Kemudian, penulis bisa memaksimalkan kembali produk berdasarkan umpan balik dari pengguna. Meskipun tahap ini berada di akhir, bukan berarti proses design thinking telah selesai. *Design thinking* adalah metode yang tidak linear. Proses pengujiannya dapat mengungkap kekurangan atau celah dari proses *design thinking* lainnya.

Dalam situasi seperti ini, penulis harus memperbaiki hasil dari proses yang terhenti. Misalnya, setelah melakukan pengujian, penulis mengetahui bahwa pengguna tidak terlalu memerlukan produk tersebut. Hal ini mungkin menandakan bahwa rumusan masalah yang penulis rumuskan tidak cukup tepat. Oleh karena itu, penulis harus kembali ke tahap identifikasi masalah dalam tahap *define*, dan kemudian menentukan kembali ide-ide sebagai solusi masalah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA