

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada aplikasi belajar Bahasa Mandarin untuk persiapan karir di pasar global:

A. Demografis:

1. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan

2. Usia: 18-24 Tahun

Rentang usia 18-24 tahun dipilih berdasarkan data statistik Kemendikbud (2020), menunjukkan bahwa kelompok usia ini umumnya merupakan mahasiswa program sarjana. Mahasiswa dianggap sebagai individu yang berada dalam tahap transisi menuju dunia kerja, sehingga mereka perlu membekali diri dengan berbagai keterampilan yang mendukung kesiapan karier. Salah satu keterampilan penting dalam dunia profesional adalah kemampuan berkomunikasi karena berperan krusial dalam lingkungan kerja, baik dalam hal kolaborasi tim, negosiasi, maupun membangun jaringan profesional. Dalam konteks kerja sama antara Indonesia dan Cina yang semakin meningkat, penguasaan Bahasa Mandarin menjadi nilai tambah yang dapat membuka lebih banyak peluang karier bagi mahasiswa.

3. Pendidikan: Minimal SMA atau SMK

4. SES: B-A

Pemilihan jangkauan kelompok SES B-A didasarkan pada pertimbangan bahwa mahasiswa kelompok SES B-A umumnya memiliki akses ke *smartphone*, laptop, dan internet yang stabil, yang merupakan fasilitas utama dalam penggunaan aplikasi pembelajaran

digital. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sihombing (2024) menyatakan bahwa pendapatan keluarga menjadi faktor yang mempengaruhi dalam pembelian *handphone*. Selain itu, Astawa (2022) menyebutkan bahwa gaya hidup seseorang akan mempengaruhi keputusan pembelian fitur premium pada aplikasi. Pengguna kelompok SES B-A umumnya memiliki ketertarikan yang lebih tinggi terhadap layanan digital berbayar yang menawarkan nilai tambah. Hal ini sejalan dengan fitur premium pada aplikasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi seperti konten eksklusif dan elemen gamifikasi interaktif lainnya, guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna.

B. Geografis:

Kota: Jakarta Selatan (primer), JABODETABEK (sekunder)

Pemilihan Provinsi DKI Jakarta karena berdasarkan observasi yang dilakukan DKI Jakarta memiliki lowongan kerja Bahasa Mandarin terbanyak, sedangkan Jakarta Selatan terpilih karena berdasarkan Badan Pusat Statistik (2021) Jakarta Selatan merupakan wilayah yang memiliki perguruan tinggi terbanyak di DKI Jakarta, yakni sebanyak 92 atau mencakup 31,83% dari total hasil universitas di DKI Jakarta.

C. Psikografis:

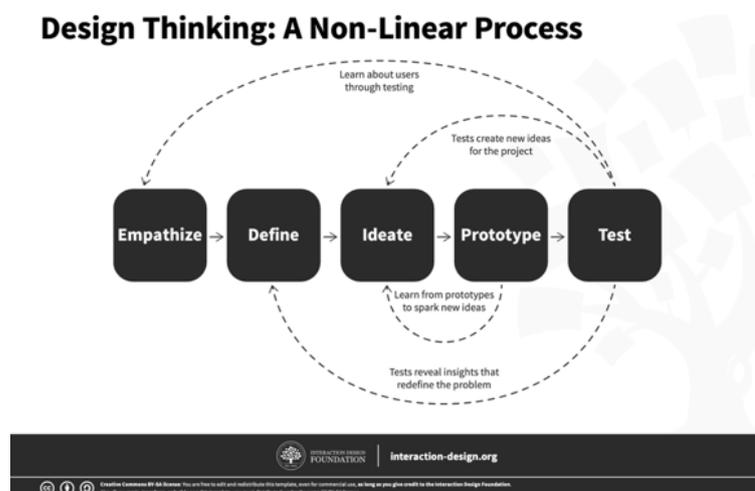
1. Mahasiswa yang ingin meningkatkan keterampilan berkomunikasi lebih dari Bahasa Indonesia, yakni Bahasa Mandarin untuk persiapan karier.
2. Mahasiswa yang memiliki minat dalam industri yang melibatkan kerja sama dengan perusahaan Cina.
3. Mahasiswa yang cenderung mencari solusi belajar yang lebih interaktif, dan tidak membosankan.

Berdasarkan aspek demografis, geografis, dan psikografis yang telah ditentukan, dapat disimpulkan bahwa subjek perancangan aplikasi ini adalah mahasiswa berusia 18-24 tahun yang tengah mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja. Latar belakang pendidikan S1 dan standar ekonomi SES B-A, dimana umumnya mereka memiliki akses teknologi yang mendukung pembelajaran digital. Sementara itu, geografis pada Jakarta Selatan dan DKI Jakarta dipilih karena tingginya jumlah perguruan tinggi di wilayah tersebut yang menunjukkan potensi pengguna yang lebih besar. Selain itu, mahasiswa yang menjadi target aplikasi ini memiliki minat dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, terutama dalam Bahasa Mandarin, sebagai bekal untuk peluang karier di industri yang melibatkan kerja sama dengan perusahaan Cina.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan aplikasi belajar Bahasa Mandarin ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* yang dikemukakan oleh *Interaction Design Foundation (2016)* yaitu metode non-linear yang digunakan untuk memahami *user* dalam menciptakan desain solusi yang inovatif. *Design Thinking* mencakup lima tahapan utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap pertama, *Empathize*, dilakukan untuk memahami pengguna aplikasi, termasuk kebutuhan, kendala, dan tujuan mereka dalam belajar Bahasa Mandarin. Untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam, penulis akan melakukan wawancara, *Focus Group Discussion (FGD)*, kuesioner, studi literatur, dan studi eksisting. Data yang diperoleh dalam tahap ini digunakan untuk mengidentifikasi siapa calon pengguna aplikasi dan masalah yang mereka hadapi. Tahap berikutnya, *Define*, akan menganalisis data yang telah terkumpul guna untuk merumuskan *problem statement* yang jelas. Pada tahap ini, penulis akan mengelompokkan temuan dari tahap sebelumnya, mengidentifikasi pola masalah, serta menentukan tantangan utama yang dihadapi pengguna. Metode yang digunakan termasuk *user persona* dan *user journey map*. Setelah itu masuk ke tahap *Ideate* untuk mengeksplorasi berbagai solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan pengguna. Dalam tahap

ini, penulis akan merancang *user flow* dan *information architecture* untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin, lalu mengevaluasi dan memilih solusi yang paling efektif. Setelah solusi terbaik dipilih, tahap *Prototype* dilakukan untuk mewujudkan konsep tersebut dalam bentuk model awal aplikasi. Penulis akan membuat *low fidelity* dan *high fidelity* sebagai gambaran awal desain aplikasi. *Prototype* ini akan diuji dengan pengguna untuk mendapatkan *feedback* pengguna. Terakhir, tahap *Test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana desain aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penulis akan melakukan *usability testing* yaitu *alpha test* dan *beta test*, dimana 2 teknik pengujian dengan melibatkan calon pengguna aplikasi untuk mengumpulkan *feedback* mengenai kemudahan navigasi, efektivitas fitur, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. *Feedback* yang diperoleh akan digunakan untuk menyempurnakan desain aplikasi.



Gambar 3.1 Tahapan *Design Thinking*
 Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature...>

Metode penelitian yang untuk mendukung perancangan aplikasi akan menggunakan metode *Mixed Methods*, yakni metode yang menggabungkan 2 metode antara kuantitatif dan kualitatif. John W. Creswell & Timothy Guetterman (2018) dalam buku *Educational Research* menjelaskan metode campuran adalah prosedur untuk memahami suatu masalah penelitian dengan cara mengumpulkan, menganalisis, dan "menggabungkan" metode kuantitatif dan kualitatif. Penggunaan

kombinasi ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik dibanding hanya menggunakan salah satu metode saja karena dapat memberikan perspektif yang lebih komprehensif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner, FGD, studi literatur, studi eksisting, *alpha test* dan *beta test*. Proses pengumpulan data akan dilakukan secara *simple random sampling* dimana setiap individu dalam populasi memiliki probabilitas yang sama untuk dipilih dalam sampel (Cresswell, 2012) sehingga sampel yang terpilih akan mewakili populasi secara keseluruhan.

3.2.1 Empathize

Empathize merupakan tahap awal dalam proses *design thinking* yang berfokus pada menentukan target pengguna serta memahami secara mendalam kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi. Pada tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi target pengguna aplikasi, yaitu mahasiswa berusia 18–24 tahun di Jakarta, terutama Jakarta Selatan. Untuk memperoleh data yang relevan, peneliti akan menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner, *Focus Group Discussion* (FGD), studi eksisting, dan studi literatur. Observasi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan Bahasa Mandarin di lapangan kerja. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk mendapatkan saran atau insight dari seorang ahli. Sedangkan, kuesioner, peneliti dapat mengumpulkan data kuantitatif mengenai wawasan, kesulitan, dan preferensi mahasiswa dalam belajar Bahasa Mandarin. Sementara itu, FGD digunakan untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai kebutuhan belajar mahasiswa, hambatan yang mereka temui, serta saran dan harapan mereka terhadap metode pembelajaran interaktif. Selain itu, studi eksisting dilakukan dengan menganalisis aplikasi atau media pembelajaran Bahasa Mandarin yang sudah ada, sehingga dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan aplikasi. Sedangkan, studi literatur digunakan untuk mengkaji teori serta penelitian sebelumnya yang relevan, guna memastikan bahwa perancangan aplikasi didasarkan pada pendekatan yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Informasi yang diperoleh

dari tahap ini akan menjadi dasar dalam merancang solusi yang lebih optimal bagi pengguna. Metode-metode yang dilakukan guna untuk memastikan bahwa aplikasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan *target audience*.

3.2.2 Define

Define merupakan tahap dalam *design thinking* yang berfokus pada merumuskan masalah utama berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap *Empathy*. Setelah memahami kebutuhan, tantangan, serta preferensi pengguna, peneliti akan menganalisis temuan dari kuesioner, *Focus Group Discussion* (FGD), studi eksisting, dan studi literatur untuk mengidentifikasi masalah yang paling utama. Pada tahap ini, informasi yang diperoleh akan disaring dan dirangkum untuk menemukan *insight* utama, yaitu masalah terbesar yang dihadapi mahasiswa dalam belajar Bahasa Mandarin untuk dunia kerja. Pada tahap ini penulis menggunakan *user persona* dan *user journey map* untuk merumuskan *problem statement* yang akan menjadi dasar dalam merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar menjawab kebutuhan pengguna, bukan sekadar fitur yang tidak memiliki dampak signifikan dalam pengalaman belajar.

3.2.3 Ideate

Ideation merupakan tahap selanjutnya dalam *design thinking* setelah memahami kebutuhan dan tantangan pengguna pada tahap *define*. Pada tahap ini, *problem statement* yang sudah ditemukan akan menjadi acuan dalam mencari solusi inovatif bagi pengguna. Metode *user flow* dan *information architecture* akan digunakan sebagai teknik utama dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi. Dalam metode ini, peneliti akan mengidentifikasi fitur-fitur yang dapat meningkatkan pengalaman belajar pengguna, seperti metode pembelajaran yang lebih interaktif, sistem gamifikasi seperti apa yang bisa meningkatkan motivasi belajar, atau menentukan konten agar aplikasi lebih relevan dengan kebutuhan profesional.

3.2.4 Prototype

Prototype merupakan tahap dalam *design thinking* dimana solusi inovatif yang telah dikembangkan pada tahap *ideate* mulai diwujudkan dalam bentuk nyata. Pada tahap ini, peneliti akan membuat *prototype* awal aplikasi berupa *wireframe* untuk menggambarkan tampilan serta alur penggunaan aplikasi secara garis besar. Selanjutnya, *prototype* ini akan dikembangkan menjadi *high-fidelity prototype*, di mana tampilan antarmuka (UI) serta animasi aplikasi sudah dirancang lebih detail agar menyerupai produk akhir. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk menguji konsep dan fitur yang telah dirancang sebelum dikembangkan lebih lanjut. Dengan adanya *prototype*, peneliti dapat memberikan gambaran awal aplikasi kepada pengguna sehingga mendapatkan umpan balik yang memungkinkan penulis mengevaluasi apakah desain yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan mereka, baik dari segi tampilan, navigasi, maupun fungsionalitas.

3.2.5 Test

Test merupakan tahap akhir dalam *design thinking* yang bertujuan untuk mengevaluasi *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, pengguna akan berinteraksi langsung dengan *prototype* aplikasi untuk menguji apakah desain, fitur, serta alur penggunaan sudah sesuai dengan kebutuhan mereka. Proses pengujian ini dilakukan melalui metode seperti *user testing* atau *usability testing*, dimana mahasiswa akan diminta mencoba aplikasi dan memberikan *feedback* terkait pengalaman penggunaan mereka. *Feedback* ini mencakup aspek seperti kemudahan navigasi, efektivitas fitur, serta kenyamanan dalam menggunakan aplikasi untuk belajar Bahasa Mandarin. Pada tahapan ini akan menggunakan *alpha test* dan *beta test*. Jika ditemukan kendala atau ketidaksesuaian dengan kebutuhan pengguna, maka akan dilakukan revisi dan pengujian ulang hingga memperoleh solusi yang optimal. Tahap *Test* memastikan bahwa aplikasi yang dirancang benar-benar memberikan pengalaman belajar yang efisien dan sesuai dengan harapan pengguna.

3.2.5.1 Alpha Test

Alpha testing adalah salah satu jenis *User Acceptance Testing (UAT)*, yaitu proses pengujian aplikasi sebelum dirilis ke pengguna. Menurut Menora dkk (2023) *alpha testing* dilakukan untuk mengecek kualitas dan kestabilan aplikasi serta menemukan kesalahan yang perlu diperbaiki sebelum aplikasi resmi diluncurkan. Pengujian ini mencakup semua fitur aplikasi untuk memastikan semuanya berjalan dengan baik. Selain itu, *alpha testing* juga berguna untuk menemukan bug atau masalah yang bisa mengganggu pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Bahasa Mandarin. Partisipan yang akan diuji adalah tim internal yaitu anak mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) pada hari *prortotype day* yang dilaksanakan di kampus. Berikut adalah daftar pertanyaan yang disusun penulis untuk keperluan *alpha testing*.

1. Materi pada aplikasi mudah dipahami?
2. Aplikasi ini membantu memdalam pemahaman Bahasa Mandarin Anda jika minat bekerja di industri IT?
3. Materi yang disajikan dalam aplikasi terasa relevan dengan dunia kerja di bidang IT?
4. Aplikasi ini dapat membantu Anda minat berkarier di perusahaan Tiongkok?
5. Tampilan aplikasi mudah dipahami?
6. *Menu* dan tombol-tombol aplikasi mudah ditemukan?
7. Aplikasi menarik untuk digunakan?
8. Apakah aplikasi bertema "*Dark mode*" nyaman untuk digunakan?
9. Penempatan hirarki *text* pada aplikasi jelas tidak membingungkan?
10. Desain aplikasi terlihat profesional dan sesuai dengan tema belajar Mandarin?

11. Semua fitur aplikasi berjalan sesuai fungsinya?
12. *Font* mudah dilihat dan dibaca?
13. Ikon mudah dilihat dan dibaca?
14. Interaktivitas pada "*Placement Test*" mudah dimengerti?
15. Interaktivitas pada "*Personal Quiz*" mudah dimengerti?
16. Membutuhkan seluruh instruksi aplikasi dalam Bahasa Mandarin?
17. Fitur *lives* pada aplikasi dibutuhkan?
18. Apa kelebihan dari aplikasi ini?
19. Apa kekurangan dari aplikasi ini?
20. Kritik/Saran untuk aplikasi?

3.2.5.2 Beta Test

Beta testing adalah pengujian yang dilakukan setelah *alpha testing* selesai dilakukan. Pada tahap ini, fokus utama adalah menguji aplikasi dengan pengguna sesungguhnya yaitu *target audience* mahasiswa yang berusia 18-24 Tahun di Jakarta Selatan. Tahapan ini berfokus pada menilai tingkat minat dan pengalaman mereka sebelum aplikasi benar-benar dirilis (Menora dkk., 2023). Pada pengujian ini, penulis akan memberikan *prototype* yang telah diperbaiki berdasarkan masukan dari *alpha testing*. Partisipan yang akan diuji coba adalah pengguna eksternal (*user* asli yang mempresentasikan *target audience*) Pengguna akan diminta untuk mencoba aplikasi, mengeksplorasi fitur-fitur, serta memberikan umpan balik terkait kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas aplikasi dalam membantu pembelajaran Bahasa Mandarin. Hasil dari beta testing akan digunakan untuk melakukan perbaikan terakhir sebelum aplikasi dirilis secara resmi. Pengujian ini juga membantu memastikan bahwa aplikasi sudah cukup stabil, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah daftar pertanyaan yang disusun penulis untuk keperluan *beta testing*.

1. Bagaimana pendapat kalian tentang navigasi dalam aplikasi?

2. Apakah alur belajarnya terasa jelas dan kalian tahu harus mulai dari mana?
3. Bagaimana pengalaman kalian saat menggunakan ikon dan tombol di aplikasi ini?
4. Apakah fungsi dari masing-masing tombol mudah dimengerti dan sesuai dengan harapan?
5. Bagaimana pendapat kalian mengenai tampilan visual aplikasi secara keseluruhan?
6. Apakah pilihan warna terasa nyaman dan membantu fokus saat belajar?
7. Bagaimana pendapat kalian tentang ilustrasi dan elemen grafis di aplikasi?
8. Sejauh ini menurut kalian, seberapa relevan materi kosakata yang disediakan dengan kebutuhan karier pada industri IT?
9. Bagaimana pengalaman kalian saat mengikuti *placement test*? Apakah instruksinya mudah dipahami, dan tingkat kesulitannya sesuai?
10. Apakah kalian merasa termotivasi untuk terus belajar setelah mencoba aplikasi ini? Mengapa?
11. Menurut kalian apakah fitur penjelasan dan *feedback* dalam membimbing proses belajar?
12. Bagaimana pengaruh fitur gamifikasi terhadap pengalaman belajar kalian? Apakah elemen gamifikasi seperti kuis terasa menarik dan menyenangkan?
13. Menurut kalian apa saja kelebihan dan kekurangan dari aplikasi ini?

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data seperti wawancara, kuesioner, FGD, studi literatur dan studi

eksisting. Teknik pengumpulan data ini dilakukan guna untuk mendapatkan data baik kualitatif maupun kuantitatif yang dapat mendukung perancangan aplikasi. Melalui teknik pengumpulan data ini dapat memperoleh informasi seperti wawasan dan pengetahuan mahasiswa akan pentingnya Bahasa Mandarin dalam bidang karier, referensi serta gambaran mengenai aplikasi yang akan dirancang, sehingga memastikan bahwa aplikasi yang akan dirancang baik secara desain dan konten sesuai dengan kebutuhan *target audience*.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati objek penelitian. Berdasarkan pelaksanaannya, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* dan *non-participant observation*, sedangkan berdasarkan instrumentasi, observasi dapat bersifat terstruktur atau tidak terstruktur (Purwanti dkk., 2021). Dalam perancangan tugas akhir ini, dilakukan observasi terstruktur dengan variabel yang diamati berupa jumlah lowongan kerja yang mencantumkan persyaratan Bahasa Mandarin di Indonesia. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan Bahasa Mandarin di dunia kerja. Pengamatan dilakukan secara online melalui empat platform pencarian kerja, yaitu LinkedIn, Jobstreet, Indeed, dan Glints, pada tanggal 9 Maret 2025 pukul 16.00.

3.3.2 Wawancara

Wawancara menurut Sugiyono dalam jurnal Purwanti dkk. (2021) merupakan proses penukaran informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga memahami kedalaman suatu topik. Wawancara akan dilakukan bersama 2 narasumber yaitu dosen sastra Mandarin sebagai ahli dalam bidang Mandarin bisnis dan *designer* UI/UX sebagai ahli profesional dalam ranah aplikasi.

A. Wawancara dengan Dosen Sastra Mandarin

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dengan Dr. Mei Rianto Chandra, S.S., MTCSOL, seorang dosen *Chinese literature* yang menjabat sebagai *subject content coordinator* di kampus Universitas Bina Nusantara Alam Sutera. Beliau memiliki keahlian dalam pengajaran Bahasa Mandarin

serta pengalaman dan wawasan luas dalam pengajaran linguistik serta konten pembelajaran bahasa. Wawancara ini dilaksanakan secara daring melalui Zoom pada tanggal Selasa, 25 Februari 2025 pukul 11.30 WIB dan berlangsung selama kurang lebih 30 menit. Pemilihan Dr. Mei Rianto Chandra sebagai narasumber didasarkan pada keahliannya dalam pengajaran Bahasa Mandarin, serta pengalaman profesionalnya sebagai pengajar yang memahami dengan baik bagaimana karakteristik dan preferensi belajar mahasiswa, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi. Sebagai seorang dosen, beliau mengetahui metode pembelajaran yang dianggap efektif dan disukai oleh mahasiswa, termasuk pendekatan-pendekatan yang relevan dalam proses belajar Bahasa Mandarin. Selain itu, posisinya sebagai *Subject Content Coordinator* juga menjadikan beliau memiliki akses terhadap berbagai sumber pembelajaran yang kredibel dan relevan, sehingga wawasan yang diberikan sangat bermanfaat dalam merancang konten dan fitur aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin yang ditujukan untuk mahasiswa. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh wawasan mengenai penggunaan kosakata dan istilah yang umum digunakan dalam konteks profesional, sehingga dapat membantu dalam merancang materi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi. Hal ini selaras dengan teori acuan yang dipilih, dimana dilakukan wawancara untuk mendapatkan informasi berdasarkan teori (Sugiyono dalam jurnal Purwanti dkk., 2021). Berikut pertanyaan yang ditanyakan:

1. Menurut Anda, seberapa penting kemampuan Bahasa Mandarin dalam dunia kerja saat ini?
2. Dalam konteks profesional, aspek Bahasa Mandarin apa yang paling sering digunakan (misalnya kosakata bisnis, percakapan formal, penulisan laporan, dan lainnya)?
3. 62atihan62pa saja yang sebaiknya dimasukkan dalam aplikasi belajar Bahasa Mandarin khusus untuk keperluan karier?

4. Apakah ada perbedaan signifikan antara Bahasa Mandarin yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam lingkungan kerja?
5. Menurut Anda, metode pembelajaran apa yang paling efektif untuk meningkatkan keterampilan Bahasa Mandarin di lingkungan kerja?
6. Bagaimana cara yang efektif untuk mengajarkan karakter Hanzi kepada pemula yang ingin fokus pada Bahasa Mandarin profesional?
7. Bagaimana cara mengukur efektivitas pembelajaran mahasiswa? Apakah melalui tes, ujian, atau metode lain?
8. Apakah Anda memiliki rekomendasi referensi atau standar kurikulum yang dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang materi aplikasi ini? Apakah ada buku atau sumber yang dapat saya ambil?
9. Menurut Anda, bagaimana cara agar pelajar tetap termotivasi dalam belajar Bahasa Mandarin?

B. Wawancara dengan Desainer UI/UX

Wawancara kedua dilakukan dengan Nabila Chandra Ayuningtyas, S.H., seorang desainer UI/UX di Vision+. Wawancara ini berlangsung pada Hari Minggu, 23 Februari 2025, pukul 20.00 WIB dan berdurasi 41 menit. Pemilihan Nabila Chandra sebagai narasumber didasarkan pada keahliannya dalam desain UI/UX serta pengalamannya dalam merancang *interface* yang efektif. Dalam wawancara ini, beliau memberikan pandangan mengenai prinsip desain UI/UX, tantangan dalam mendesain produk digital, serta pengalamannya dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh wawasan yang dapat diterapkan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin, sehingga aplikasi yang dirancang memiliki tampilan yang menarik, *user-friendly*, serta mampu memberikan

pengalaman pengguna yang lebih baik. Hal ini selaras dengan teori acuan yang dipilih, dimana dilakukan wawancara untuk mendapatkan informasi berdasarkan teori (Sugiyono dalam jurnal Purwanti dkk. (2021). Berikut pertanyaan yang ditanyakan:

1. Berdasarkan pengalaman Anda, apa saja elemen penting dalam desain UI/UX untuk aplikasi edukasi?
2. Bagaimana cara membuat tampilan aplikasi yang tetap menarik tetapi tidak mengganggu fokus belajar?
3. Apakah ada referensi aplikasi edukasi yang memiliki UI/UX yang baik dan bisa dijadikan inspirasi?
4. Apa tantangan terbesar dalam merancang UI/UX aplikasi edukasi, khususnya untuk bahasa?
5. Fitur interaktif seperti apa yang dapat membantu pengguna belajar Bahasa Mandarin dengan lebih efektif?
6. Apakah memiliki strategi supaya *user* loyal terhadap aplikasi?

3.3.3 Focus Group Discussion

Diskusi kelompok terfokus atau *Focus Group Discussion* (FGD) adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai suatu masalah yang spesifik melalui diskusi dalam kelompok (Irwanto dalam jurnal Yulianti, 2021). Dalam konteks penelitian ini, FGD dilakukan untuk memperoleh wawasan mengenai persepsi dan preferensi pengguna terkait aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin yang berfokus pada dunia kerja. FGD ini melibatkan 6 mahasiswa aktif dengan kisaran usia 18-24 tahun. Informan bernama Stefany Ismantara, Marvella Gunawan, Alycia Belva Hill, Jacqueline Kelly Setiawan, Daniela Aedo, dan Marlene. Para partisipan tersebut berdomisili di DKI Jakarta. Partisipan berasal dari berbagai jurusan, angkatan, universitas yang beragam yaitu jurusan hukum, bisnis, desain komunikasi visual, sistem informasi, dan sastra inggris. Terutama mereka yang ingin mengasah kemampuan Bahasa Mandarin sebagai persiapan karir. Diskusi dilaksanakan secara daring melalui *Zoom Meeting* pada 15 Maret 2025 dan

berlangsung selama 30 menit. Melalui FGD ini, diharapkan diperoleh berbagai perspektif mengenai fitur yang dibutuhkan, tantangan dalam mempelajari Bahasa Mandarin untuk dunia kerja, serta preferensi desain dan pengalaman pengguna yang dapat mendukung pengembangan aplikasi secara lebih optimal. Berikut pertanyaan yang akan ditanyakan:

1. Apa alasan utama kalian ingin belajar Bahasa Mandarin?
2. Apakah kalian pernah belajar Bahasa Mandarin sebelumnya? Jika iya, di mana dan bagaimana pengalaman kalian?
3. Sejauh mana kalian merasa Bahasa Mandarin penting untuk karir di masa depan?
4. Apa kendala terbesar yang kalian hadapi saat belajar Bahasa Mandarin?
5. Bagian mana dari Bahasa Mandarin yang menurut kalian paling sulit? (misalnya: kosakata, tata bahasa, pelafalan, atau karakter hanzi)
6. Metode belajar seperti apa yang menurut kalian paling efektif untuk mengatasi tantangan tersebut?
7. Apakah kalian lebih suka aplikasi edukasi dengan desain yang formal dan profesional atau yang lebih santai dan interaktif?
8. Bagaimana pendapat kalian tentang adanya elemen gamifikasi (seperti poin, *level*, atau *reward*) dalam aplikasi ini?
9. Apakah kalian lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat mandiri atau yang memiliki bimbingan dari tutor?
10. Jika aplikasi ini memiliki komunitas atau forum diskusi, apakah kalian tertarik untuk berpartisipasi?
11. Dari diskusi ini, apakah ada hal lain yang menurut kalian penting untuk ditambahkan dalam aplikasi ini?

3.3.4 Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono dalam jurnal Purwanti dkk., 2021). Dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*, dimana responden dipilih secara acak hingga diperoleh jawaban yang signifikan. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman, tantangan, serta preferensi mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Mandarin untuk dunia kerja. Kuesioner dibagikan secara online agar dapat menjangkau responden lebih luas dan memberikan kemudahan dalam pengisian. Formulir kuesioner akan dibuka selama 1 minggu, sehingga responden memiliki waktu yang cukup untuk memberikan jawaban yang sesuai dengan pengalaman mereka. Berikut pertanyaan pada kuesioner:

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner Data Diri Responden

Bagian 1: Data		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Jenis Kelamin	Pilihan ganda	a). Laki-laki b). Perempuan
Usia	Pilihan ganda	a). <18 b). 18 c). 19 d). 20 e). 21 f). 22 g). 23 h). 24 i). >24
Saya adalah mahasiswa aktif	Pilihan ganda	a). Ya b). Tidak

Bagian kedua kuesioner ini berfokus pada pengalaman dan kebutuhan mahasiswa dalam belajar Bahasa Mandarin. Tujuan dari bagian ini

adalah untuk memahami tantangan utama yang mereka hadapi serta metode pembelajaran yang mereka anggap paling efektif. Dengan mengetahui hal ini, penulis dapat merancang aplikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dapat memberikan solusi yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Mandarin mereka.

Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner Pengalaman Belajar

Bagian 2: Pengalaman dan Kebutuhan Belajar Bahasa Mandarin		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Seberapa penting menurut Anda kemampuan Bahasa Mandarin dalam dunia kerja?	Skala linier	1 (Sangat tidak penting) – 4 (Sangat penting)
Menurut Anda, bagaimana kemampuan Bahasa Mandarin membantu dalam dunia kerja?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> a). Meningkatkan peluang kerja di perusahaan internasional b). Mempermudah komunikasi dengan rekan kerja atau klien yang berbahasa Mandarin c). Menjadi nilai tambah dalam persaingan dunia kerja d). Mempermudah dalam menangani dokumen administratif berbahasa Mandarin e). Meningkatkan kesempatan mendapatkan kenaikan jabatan dan gaji
Apakah Anda pernah belajar Bahasa Mandarin?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> a). Ya, secara formal (kursus/sekolah/universitas) b). Ya, secara otodidak c). Tidak pernah

Sebutkan media yang digunakan	Jawaban singkat	
Apa kendala utama yang Anda hadapi saat belajar Bahasa Mandarin? (Boleh pilih lebih dari satu)	Kotak centang	<ul style="list-style-type: none"> a). Sulit menghafal kosakata b). Karakter Hanzi terlalu rumit c). Nada pengucapan membingungkan d). Tidak memiliki waktu belajar yang cukup e). Lainnya (jawaban isi sendiri)
Jika pernah, metode apa yang pernah Anda gunakan untuk belajar Bahasa Mandarin? (Boleh pilih lebih dari satu)	Kotak centang	<ul style="list-style-type: none"> a). Kursus bahasa b). Buku cetak c). Materi online d). Aplikasi pembelajaran bahasa e). Belajar langsung dari teman/penutur asli f). Tidak pernah belajar g). Lainnya (jawab isi sendiri)
Seberapa sulit menurut Anda belajar Bahasa Mandarin?	Skala linier	1 (Sangat sulit) – 4 (Sangat mudah)
Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> a). Ya b). Tidak
Apakah Anda sekarang melakukan pembelajaran Bahasa Mandarin di media aplikasi ?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> a). Ya b). Tidak
Jika "Tidak", apa yang membuat Anda tidak melanjutkan	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> a). Aplikasi sulit digunakan b). Aplikasi membosankan

<p>pembelajaran Bahasa Mandarin di aplikasi tersebut?</p>		<p>c). Kontennya tidak relevan dengan kebutuhan saya d). Tampilan dan navigasi aplikasi kurang menarik atau membingungkan e). Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran f). Materi sulit di mengerti g). Saya masih melanjutkan pembelajaran di aplikasi tersebut h). Lainnya (jawaban isi sendiri)</p>
<p>Jika "Ya", apa yang membuat Anda melanjutkan pembelajaran Bahasa Mandarin di aplikasi tersebut?</p>	<p>Pilihan ganda</p>	<p>a). Aplikasi mudah digunakan b). Pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan c). Kontennya relevan dengan kebutuhan saya d). Tampilan dan navigasi aplikasi menarik serta mudah dipahami e). Variasi metode pembelajaran yang menarik dan interaktif f). Materi disajikan dengan cara yang mudah dimengerti g). Saya sudah tidak melanjutkan pembelajaran di aplikasi tersebut h). Lainnya (jawaban isi sendiri)</p>

Bagian ketiga kuesioner berfokus pada penggunaan media oleh target audiens. Tujuan dari bagian ini adalah untuk mengetahui jenis media yang paling sering mereka akses, sehingga dapat membantu dalam menentukan media pendukung yang tepat sebagai sarana promosi. Dengan memahami

preferensi media responden, penulis dapat merancang strategi promosi yang lebih efektif dan tepat sasaran.

Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner Media

Bagian 3: Media		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban
Media apa saja yang sering anda temui sehari hari?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> a). Postingan Sosial Media b). Poster c). Billboard d). Banner e). Spanduk f). Brosur/Flyer g). Lainnya (jawaban isi sendiri)
Dimanakah Anda biasa mencari informasi untuk belajar/ <i>self development</i> Bahasa?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> a). Mencari di google b). Tanya Orang tua c). Tanya Teman d). Menggunakan aplikasi pembelajaran e). Bergabung dalam forum atau komunitas online f). Membaca buku atau E-book g). Lainnya (jawaban isi sendiri)
Anda lebih menyukai pembelajaran berbasis tulisan, audio, atau visual?	Pilihan ganda	<ul style="list-style-type: none"> a). Tulisan (buku, artikel, teks interaktif) b). Audio (rekaman percakapan) c). Visual (video, ilustrasi, animasi)

3.3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting adalah metode pengumpulan data dengan cara menganalisis produk yang sudah ada sebelumnya. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas hipotesis dalam proses pengujian (Stephen B. Hulley dkk., 2013). Dalam penelitian ini, studi eksisting digunakan untuk menganalisis berbagai aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin yang sudah ada. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari aplikasi-aplikasi tersebut serta mencari potensi pengembangan yang dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini. Studi ini mencakup analisis terhadap penyajian materi, metode pembelajaran yang diterapkan, serta tampilan dan desain aplikasi. Dengan melakukan studi eksisting, diperoleh gambaran mengenai elemen-elemen yang sudah efektif serta aspek yang masih bisa ditingkatkan agar aplikasi yang dirancang lebih optimal dan menarik bagi pengguna.

3.3.6 Studi Literatur

Studi literatur menurut Utari Yolla Sundari dkk. (2024) merupakan metode pengumpulan data dengan mengkaji berbagai teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Studi literatur harus menggunakan sumber yang terpercaya dan valid. Pecarian literatur menggunakan publikasi *terupdate* (5 tahun terakhir). Dalam penelitian ini, studi literatur digunakan untuk memahami berbagai aspek teoritis yang mendukung perancangan aplikasi, seperti prinsip Bahasa Mandarin, tata bahasa, prinsip desain UI/UX, dan elemen dalam aplikasi edukasi. Selain itu juga terdapat *alpha testing* dan *beta testing* guna untuk menguji kualitas serta efektivitas aplikasi sebelum dirilis ke pengguna secara luas. *Alpha testing* dilakukan terlebih dahulu untuk mengidentifikasi bug dan mengevaluasi fungsionalitas aplikasi. Setelah selesai melakukan revisi berdasarkan *feedback* yang diperoleh akan dilakukan *beta testing* dengan melibatkan pengguna eksternal untuk mendapatkan *feedback* terkait pengalaman pengguna, kemudahan navigasi, serta efektivitas fitur.

Dengan memahami teori-teori serta melakukan revisi berdasarkan *feedback* yang diperoleh akan menyempurnakan aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin agar lebih efektif serta sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA