

PENGUJIAN EFEKTIFITAS APLIKASI “DO THE TASK” UNTUK TARGET KONSUMEN DI SURABAYA

Kevin Rusli¹, Ani Wijayanti², Luri Renaningtyas³

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto No. 121 – 131, Surabaya
Email: kevin.john17@gmail.com

Abstrak

Pada masa pandemi ini banyak kegiatan yang dilakukan secara daring. Salah satunya pendidikan. Pembelajaran saat ini yang dilakukan secara daring memunculkan masalah mengenai tanggung jawab pada anak sekolah. Hilangnya sosok guru menjadi pembimbing langsung anak dalam belajar terbatas saat pembelajaran daring berlangsung. Lalu dibuatlah sebuah aplikasi bernama “Do The Task” dibuat seperti permainan yang akan berfungsi menjadi media pembelajaran mengenai tanggung jawab untuk anak. Karena aplikasi “Do The Task” adalah aplikasi baru, maka akan dilakukan pengujian efektifitas aplikasi kepada target yang sesuai.

Metode yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah Focus Group Discussion. Dimana akan dilakukannya diskusi kelompok mengenai penggunaan aplikasi selama waktu yang disepakati. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi “Do The Task” efektif dalam mengajarkan tanggung jawab untuk anak, namun diperlukan tambahan fitur-fitur kedepannya.

Kata kunci: aplikasi, tanggung jawab, efektifitas

Abstract

Title: *Effectiveness Testing of the “Do The Task” Application for Target Consumer in Surabaya*

During this pandemic, many activities were carried out online. One of them is education. Current learning taking place online raises the issue of responsibility for schoolchildren. The disappearance of a teacher who becomes a direct guide for children in limited learning when online learning takes place. Then an application called "Do The Task" was created, which was made like a game that would serve as a learning medium regarding responsibility for children. Because the application "Do The Task" is a new application, it will be tested the effectiveness of the application to the appropriate target.

The method used to conduct this research is Focus Group Discussion. Where there will be a group discussion regarding the use of the application for an agreed time. The results of this study are “Do The Task” is effective for teaching about responsibility to children, but this application still need to updates its features in the future.

Keywords: *application, responsibility, effectiveness*

Pendahuluan

Pada masa pandemi COVID-19, banyak hal yang belum pernah terjadi sebelumnya. Banyak sekali sektor yang terdampak oleh pandemi COVID-19, mulai dari bisnis ekonomi, pariwisata, retail, dan bidang pendidikan. Berfokus pada pendidikan, kegiatan belajar mengajar saat ini dilakukan secara daring (online). Dalam kegiatan belajar mengajar daring tersebut tidak jarang mengalami kendala, seperti masalah jaringan atau gadget yang kurang memadai. Selain kendala tersebut terdapat juga masalah yang dapat membawa dampak yang cukup buruk bagi masa depan anak, yaitu tanggung jawab yang kurang. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring ini membuat anak menjadi

kurang bertanggung jawab dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu dikarenakan daring, hal ini menjadi sebuah kesempatan bagi anak untuk berlaku tidak jujur dalam mengerjakan ujian yang diberikan sekolah. Hal ini dapat menjadi dampak yang sangat buruk bagi masa depan anak.

Maka peran orang tua sangatlah penting menjadi pengganti guru didekat sang anak. Munculah perancangan aplikasi edukasi tanggung jawab bagi anak berbasis game bagi anak dan orang tua yang bernama “Do The Task”.



Gambar 1. Logo Aplikasi “Do The Task”

Dikarenakan anak dan orang tua saat ini yang suka menggunakan gadget sehari-hari, perancang berpikir untuk membuat suatu aplikasi yang dapat digunakan bersama sebagai edukasi anak dan dapat memberikan hubungan interaksi yang lebih sering dan menyenangkan bersama.

Dikarenakan perancangan aplikasi ini adalah aplikasi yang baru maka akan dilakukan uji coba dahulu kepada para sampel target. Dengan melakukan uji coba kepada para sampel, peneliti dapat mengetahui apakah aplikasi ini efektif atau tidaknya bagi para konsumen. Diharapkan dengan pengujian ini dapat membuka ruang untuk melakukan launching aplikasi ke masyarakat. Sehingga anak dapat belajar mengenai tanggung jawabnya sejak dini dan dapat beraktifitas ria dengan orang tua bersama.

Identifikasi Masalah

- Adanya masalah kurangnya tanggung jawab anak pada jenjang sekolah saat masa WFH, dikarenakan tidak adanya sosok pendidik secara langsung
- Masa saat ini yang sudah serba digital membuat anak ingin serba instan
- Maka dilihatlah peluang berupa media pembelajaran lewat aplikasi yang dibuat seperti game, agar anak dapat belajar dengan menyenangkan bersama orang tua yang menjadi pembimbing
- Diperlukan uji coba pada aplikasi “Do The Task” untuk mengetahui efektifitasannya sebagai media pembelajaran tanggung jawab

Perumusan Masalah

Bagaimana efektifitas aplikasi “Do The Task” untuk target konsumen di Surabaya

Landasan Teori

Pengertian Aplikasi

Menurut Nazrudin Saft H (2012, hal. 9) aplikasi adalah suatu subkelas dari perangkat lunak komputer yang menggunakan kemampuan komputer langsung untuk melakukan tugas sesuai yang diinginkan pengguna

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses belajar mengajar selain cara belajar/metode belajar. Secara umum media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran untuk mengembangkan minat, cara berpikir, dan perasaan belajar anak.

Pada awalnya media pembelajaran hanyalah berupa materi yang disampaikan secara komunikasi lisan. Namun, seiring dengan berkembangnya teknologi dan zaman, media pembelajaran menjadi memiliki banyak pilihan media. Mulai media berbasis manusia, tulis, visual, audio visual, dan media berbasis komputer. Komunikasi saat ini tidak hanya mengandalkan komunikasi lisan melainkan komunikasi daring maupun komunikasi multimedia.

Secara umum, media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing. Karakteristik yang baik adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak, memudahkan anak dalam memahami materi, dan membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan.

Teori media pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai berikut (Ambar, 2018) :

- Teori *Symbol Systems*
Teori sistem simbol ini digagas pertama kali oleh G. Salomon (1977) teori ini ada untuk menjelaskan dampak media terhadap pembelajaran. Salomon berkata, bahwa setiap media memiliki simbol-simbol tertentu yang digunakan untuk menyampaikan isi media. Salomon berkata efektivitas sebuah media tergantung pada kesesuaian anak, isi, dan tugas.
- Teori *Cognitive Flexibility*
R. Spiro, P. Feltovitch, dan R. Coulson (1990) mengembangkan suatu teori dimana membahas sifat pembelajaran yang bersifat kompleks dan tidak terstruktur. Teori fleksibilitas kognitif menegaskan bahwa efektif tidaknya suatu media bergantung pada konteks yang ada pada pembelajaran tersebut. Selain itu, teori ini juga menekankan pentingnya anak dalam mengembangkan pengetahuannya sendiri agar bisa belajar dengan baik.
- Teori *Conditions of Learning*
R. Gagne menemukan teori kondisi pembelajaran dimana memiliki beberapa tingkatan pembelajaran yang berbeda. Gagne mengidentifikasi ada lima jenis pembelajaran yaitu sikap, keterampilan motorik, intelektual, strategi kognitif, dan informasi verbal. Perbedaan kondisi internal maupun eksternal sangat penting dan mempengaruhi setiap jenisnya.
- Teori *E-Learning*
Teori *e-learning* ini merupakan pengembangan dari teori *cognitive load* yang dikembangkan oleh

J. Sweller. Teori yang memiliki prinsip-prinsip pembelajaran kognitif yang efektif menggunakan teknologi pendidikan elektronik. Dari hasil penelitian menunjukkan penggunaan pembelajaran multimedia yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

- Teori *Cognitive Load*
Ditemukan oleh J. Sweller, menyatakan bahwa pembelajaran terjadi paling baik ketika terjadi dalam kondisi yang selaras dengan kognitif manusia. Teori ini menekankan pada teknik yang digunakan untuk mengurangi beban memori untuk membantu perubahan dalam memori jangka panjang yang berkaitan dengan akuisisi skema.
- Teori *Cognitive Dissonance*
Teori ini merupakan salah satu teori efek media masa yang menyatakan individu cenderung mencari konsistensi diantara kognisi mereka.
- Teori *Situated Learning*
Teori yang ditemukan oleh J. Lave ini menyatakan bahwa pembelajaran yang terjadi merupakan fungsi dari berbagai kegiatan, budaya, konteks dimana terjadinya pembelajaran didalamnya. Teori ini menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan komponen yang penting dalam proses belajar seorang anak. Teori ini diterapkan pada kegiatan pembelajaran dimana menggunakan teknologi disekolah yang memfokuskan pada keterampilan dan pemecahan masalah.
- Teori *Information Pick Up*
Teori yang dikemukakan oleh J. Gibson dimana persepsi bergantung penuh pada informasi dan bukan dipengaruhi oleh kognisi. Teori ini juga menyatakan bahwa persepsi merupakan akibat langsung dari sifat lingkungan bukan dari pemrosesan sensoris. Teori ini berfokus untuk sistem visual.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan data-data untuk menunjang hasil penelitian yang dibutuhkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Saryono (Hidayat, 2012), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menjelaskan kualitas dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan melalui pendekatan kuantitatif.

Penelitian menggunakan metode kualitatif karena akan dilakukannya group discussion. Group discussion dilakukan untuk mendapatkan data-data secara deskriptif mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi yang harus diuji coba selama kurang lebih satu minggu.

Variabel yang diteliti nantinya akan mengenai :

- Apakah visual yang terdapat pada aplikasi dapat menarik minat anak untuk menggunakan dan belajar mengenai tanggung jawab?

- Ya, visual yang ada pada aplikasi menarik dan membuat anak senang dalam menggunakan
- Tidak, visual yang ada kurang menarik minat anak
- Tidak tahu, visual biasa saja
- Apakah aplikasi yang sudah tersedia dapat dengan mudah digunakan?
 - Ya, mudah digunakan
 - Tidak, aplikasi masih sedikit membingungkan
 - Tidak tahu
- Setelah menggunakan aplikasi dalam waktu yang telah ditentukan apakah anak berhasil melakukan tanggung jawabnya setiap hari dengan baik?
 - Ya, anak mulai mengerti dan melaksanakan tanggung jawabnya setiap hari dengan disiplin dan tanpa melewatkan satu hari pun
 - Tidak, anak tidak memahami dan mengerti tentang tanggung jawab, dengan gagal menyelesaikan task satu atau lebih dari satu hari
 - Tidak tahu
- Setelah menggunakan dalam waktu yang ditentukan apakah pembelajaran lewat aplikasi dapat disebut efektif?
 - Ya, efektif karena saat anak dapat memahami dan belajar dengan menyenangkan
 - Tidak, karena aplikasi membuat anak tidak fokus
 - Tidak tahu

Metode Pengumpulan Data

Focus Group Discussion (FGD) merupakan metode pengumpulan data pada penelitian kualitatif. Waktu yang digunakan dalam pengumpulan data FGD relatif cukup singkat dan dapat mengetahui mengenai pendapat, sikap, masalah, dan persepsi yang dimiliki target sampel penelitian. Focus Group Discussion (FGD) dalam penelitian ini dilakukan bersama tiga keluarga berbeda yang memenuhi kriteria target penelitian yang diinginkan. Tiga keluarga tersebut terdiri dari anak berumur 7, 9, dan 11 tahun.

Metode Analisis Data

Data penelitian yang diperoleh nantinya akan dianalisis menggunakan metode kualitatif. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif. Dalam penelitian ini, digunakan analisis deskriptif untuk menganalisa hasil data Focus Group Discussion (FGD) yang dilakukan secara daring. Dari data yang telah didapat akan dibuat kesimpulan untuk menjawab variabel-variabel penelitian yang telah ditentukan dan tujuan dari penelitian ini.

Laporan Hasil Penelitian dan Analisis Data

Variabel yang diteliti

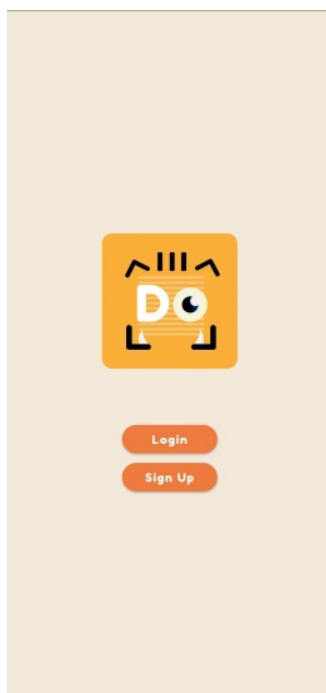
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan deskriptif, data yang diperoleh dari subyek penelitian dianalisis sesuai dengan metode statistik yang digunakan kemudian diinterpretasikan. Pengujian aplikasi “Do The Task” dilakukan dengan beberapa variabel yang diteliti saat Forum Group Discussion. Variabel yang diteliti adalah 1) Apakah visual yang terdapat pada aplikasi dapat menarik minat anak untuk menggunakan dan belajar mengenai tanggung jawab, 2) Apakah aplikasi yang sudah tersedia dapat dengan mudah digunakan, 3) Setelah menggunakan aplikasi dalam waktu yang telah ditentukan apakah anak berhasil melakukan tanggung jawabnya setiap hari dengan baik, 4) Setelah menggunakannya dalam waktu yang ditentukan apakah pembelajaran lewat aplikasi dapat disebut efektif.

Penguji yang menjadi objek penelitian adalah orang-orang yang sesuai dengan target market yang dikehendaki, yaitu keluarga yang tinggal di kota Surabaya dengan fokus anak berusia 7 – 11 tahun. Jumlah penguji aplikasi adalah tiga keluarga, yang terdiri dengan anak berumur 7, 9, 11 tahun.

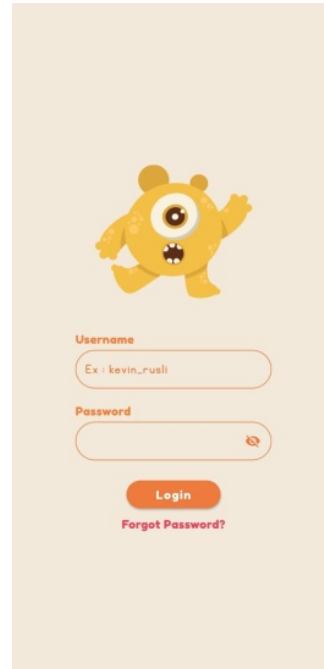
Visual yang terdapat pada aplikasi dapat menarik minat anak untuk menggunakan dan belajar mengenai tanggung jawab

Aplikasi “Do The Task” memiliki user interface yang menggunakan visual-visual kartun, dikarenakan aplikasi ini ditargetkan untuk digunakan oleh anak-anak. pembuatan user interface aplikasi juga merupakan salah satu faktor penting dalam aplikasi perangkat lunak.

Berikut tampilan yang ada pada aplikasi “Do The Task”



Gambar 2. User interface aplikasi



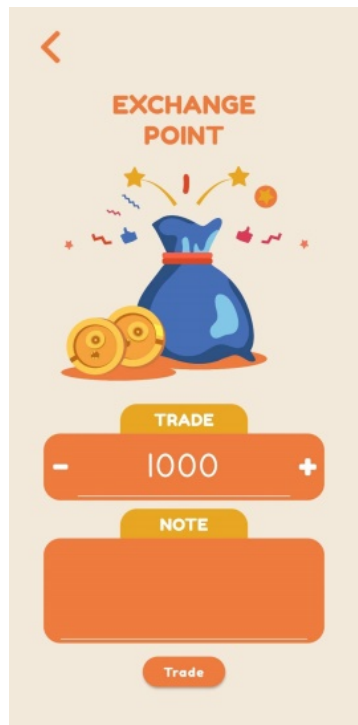
Gambar 3. Tampilan login



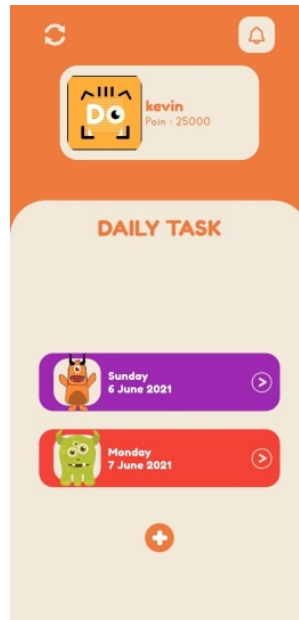
Gambar 4. Tampilan info



Gambar 5. Tampilan contoh pengisian task



Gambar 6. Tampilan pertukaran poin

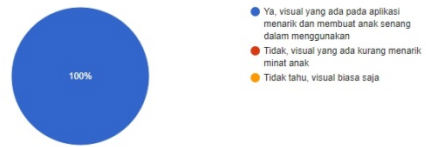


Gambar 7. Tampilan utama aplikasi

Hasil penelitian sebagai berikut.

Apakah visual yang terdapat pada aplikasi dapat menarik minat anak untuk menggunakan dan belajar mengenai tanggung jawab?

3 jawaban



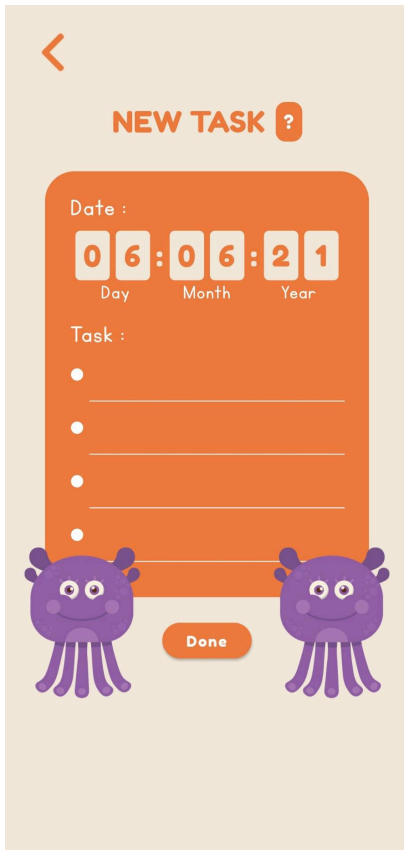
Gambar 8. Diagram penelitian visual

Gambar 8. Menunjukkan bahwa visual yang ada pada aplikasi sudah menarik dan membuat anak ingin mencoba belajar melalui media tersebut. Adapun tambahan penjelesan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada para target sampel sebagai berikut :

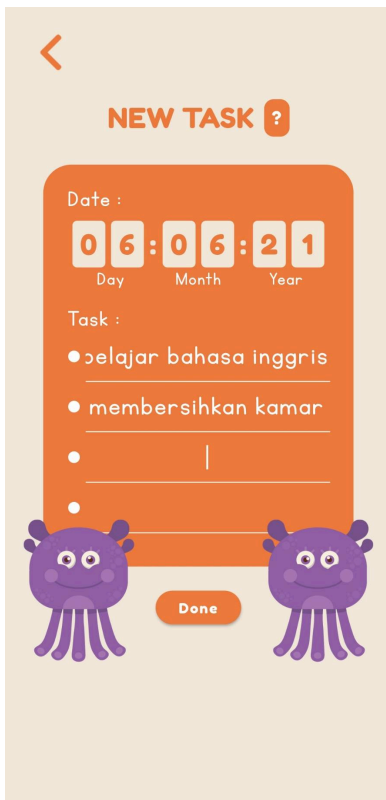
- Perlu ditambahkannya tampilan notifikasi saat user anak telah menerima poin tugasnya
- Memberikan opsi memasukan bukti foto penyelesaian tugasnya lebih dari satu
- Ditambahkannya tampilan untuk history penambahan poin anak, jadi bukan hanya terdapat history pengeluaran poin anak namun ada juga bagian penambahannya
- Perlu memberikan video tutorial penggunaan aplikasi di awal penggunaan

Kemudahan aplikasi yang sudah tersedia

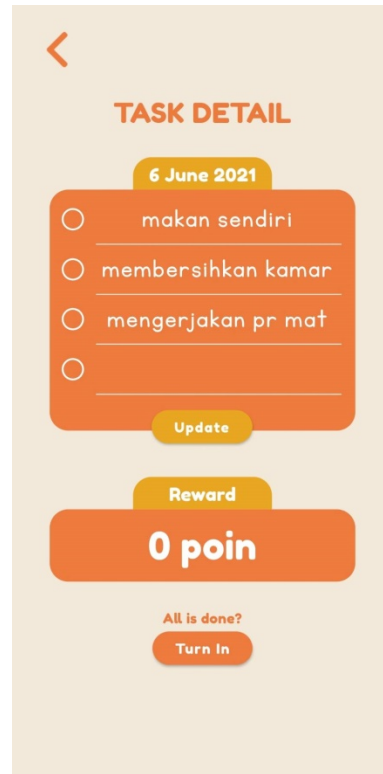
Setelah user interface yang dibuat menarik, juga perlu membuat user experience yang mudah digunakan oleh segala macam pengguna. Dimana pengguna dan mudah dalam menggunakan aplikasi “Do The Task” sehari-hari. Aplikasi yang mudah digunakan dapat memperlancar menyalurkan tujuan dibuatnya aplikasi ini kepada anak mengenai tanggung jawab.



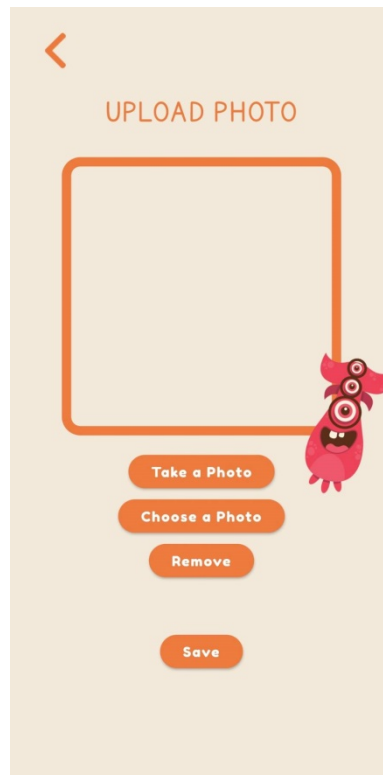
Gambar 9. Halaman pengisian tugas



Gambar 10. Contoh pengisian tugas



Gambar 11. Halaman *task detail*



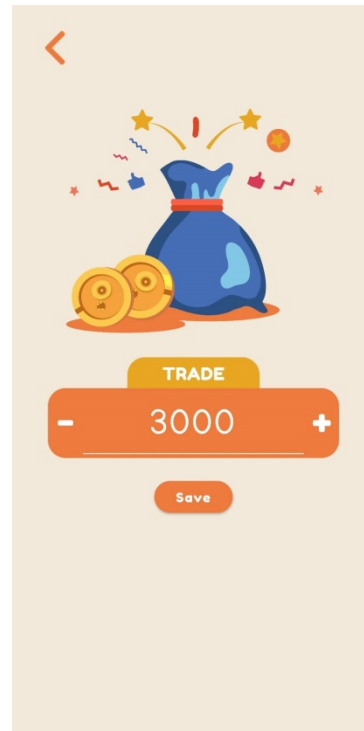
Gambar 12. Halaman *upload bukti tugas*



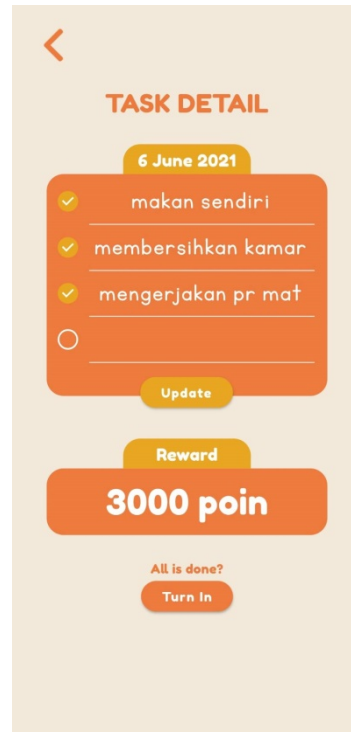
Gambar 13. Centang kuning bukti tugas terselesaikan



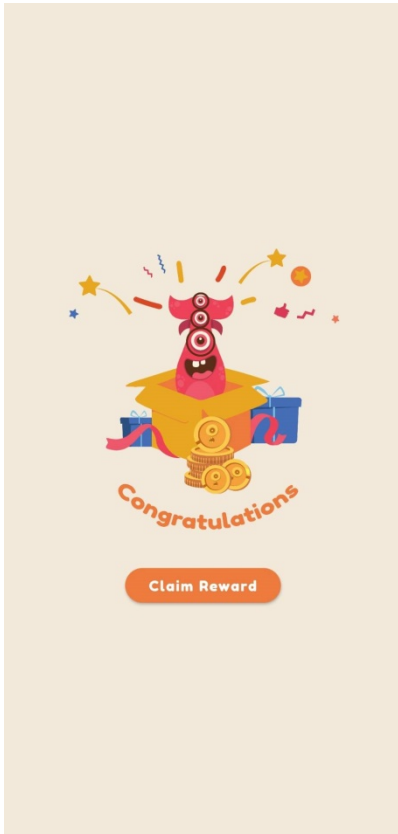
Gambar 14. Tugas telah selesai dikerjakan semua



Gambar 15. Penetapan poin yang akan diberikan



Gambar 16. Tampilan poin setelah ditetapkan



Gambar 17. Tugas selesai di *turn-in*

Hasil penelitian sebagai berikut.

Apakah aplikasi yang sudah tersedia dapat dengan mudah digunakan?
3 jawaban



Gambar 18. Diagram kemudahan aplikasi

Gambar 18. Menunjukkan bahwa para pengujian coba mudah dan lancar dalam menggunakan aplikasi. Namun dalam wawancara para pengujian berkata untuk menambahkan notifikasi informasi-informasi seperti claim poin, task pada hari sebelumnya, dan menambahkan fitur notifikasi lebih lagi.

Kedisiplinan tanggung jawab dalam sehari-hari

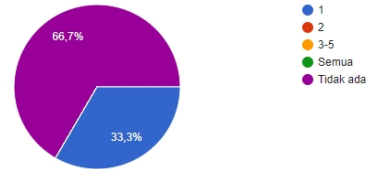
Tujuan aplikasi ini dibuat memang adalah untuk menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak mengenai tanggung jawab. Salah satu indikator penelitian adalah mengenai apakah anak menggunakan aplikasi dengan baik selama masa uji coba. Berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut.

Setelah menggunakan aplikasi dalam waktu yang telah ditentukan apakah anak berhasil melakukan tanggung jawabnya setiap hari dengan baik?
3 jawaban



Gambar 19. Diagram Keberhasilan pemahaman uji coba tanggung jawab

Selama 1 minggu percobaan, berapa hari anak gagal menyelesaikan Task yang dibuat??
3 jawaban



Gambar 20. Diagram kegagalan uji coba

Berdasarkan hasil penelitian terlihat pada gambar 19. 66,7% menjawab bahwa anak-anak yang ikut melakukan uji coba sudah paham dan mengerti mengenai tanggung jawab dan juga sudah menjalani tanggung jawabnya setiap hari dengan baik. Dalam wawancara dikatakan oleh salah satu pengujian coba bahwa anaknya senang dan semangat dikarenakan adanya fitur poin yang diberikan. Untuk 33,3% dalam wawancara mengatakan bahwa terjadi kendala pada penggunaan aplikasi untuk anak belia. Dikarenakan tidak dapat dimasukan aplikasi “Do The Task” ke dalam smartphone. Jadi kurang dapat mengetahui apakah anak telah memahami atau belum. Selain itu pada gambar 20. ditampilkan bahwa salah satu anak pengujian coba gagal melakukan tugasnya selama 1 hari untuk sisanya berhasil tanpa gagal.

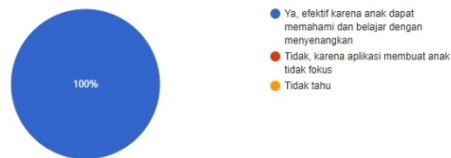
Efektivitas aplikasi sebagai media pembelajaran

Zaman sekarang semua kegiatan telah banyak yang berhubungan dengan gadget. Mulai dari percakapan, pekerjaan, untuk mendapatkan makanan, komunikasi dan lain-lain. Tidak terkecuali pendidikan yang mulai banyak terhubung dengan teknologi. Maka dari itu peneliti membuat media pembelajaran yang menyenangkan dimana untuk mengajarkan mengenai tanggung jawab. Sebelum diluncurkan kepada masyarakat yang lebih luas diperlukan pengujian coba kepada target market yang diharapkan.

Berikut hasil penelitian yang didapat.

Setelah menggunakan dalam waktu yang ditentukan apakah pembelajaran lewat aplikasi dapat disebut efektif?

3 jawaban



Gambar 21. Diagram efektivitas pembelajaran lewat aplikasi

Seperti yang ada pada gambar 21, bahwa para penguji setuju bahwa kegiatan pembelajaran lewat aplikasi efektif dan menyenangkan untuk anak. Selain itu pada saat wawancara salah satu target sampel memberi saran untuk terus memberikan fitur baru agar pengguna tidak cepat bosan dan dapat digunakan dalam jangka panjang.

Pembahasan Hasil Pengujian

Visual yang terdapat pada aplikasi dapat menarik minat anak untuk menggunakan dan belajar mengenai tanggung jawab

Aspek ini merupakan faktor yang penting yang penting dalam pembuatan aplikasi. Visual berupa karakter, warna, bentuk sangatlah berpengaruh dengan user experience pengguna. Visual menentukan penggunaan user apakah mereka nyaman atau tidaknya. Untuk visual aplikasi “Do The Task” menurut para penguji sudah baik namun perlu menambahkan beberapa visual tambahan seperti tombol notifikasi lebih jelas lagi. Selain itu visual aplikasi “Do The Task” sudah menarik dan baik.

Kemudahan aplikasi yang sudah tersedia

Berdasarkan penelitian dinyatakan bahwa aplikasi yang sudah dibuat oleh peneliti sudah baik dan mudah digunakan oleh anak maupun orang tua. Namun yang jadi masukan adalah perlu diberikan video tutorial di awal penggunaan, agar para pengguna paham harus memulai dari mana dan apa saja fitur yang terdapat pada aplikasi.

Kedisiplinan tanggung jawab dalam sehari-hari

Tanggung jawab yang telah dilakukan setiap hari secara rutin dan baik. Anak akan memahami pentingnya melaksanakan tanggung jawab secara otomatis. Hal yang dilakukan secara berulang-ulang akan memunculkan kedisiplinan yang akan menjadi habit yang baik bagi kehidupan anak kedepannya. Jika hal tersebut berhasil dicapai oleh anak-anak maka peneliti telah berhasil mencapai tujuan pembuatan aplikasi “Do The Task”.

Efektivitas aplikasi sebagai media pembelajaran

Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran sudah mulai banyak ketika dimulainya masa pandemi pada tahun 2020. Semua kegiatan dilakukan secara

daring dan menggunakan gadget dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi “Do The Task” sudah efektif dengan baik sebagai media pembelajaran namun perlu ada pembaharuan aplikasi kedepannya agar pengguna tidak merasa bosan dan nyaman digunakan dalam jangka panjang.

Kesimpulan

Pada masa pandemi ini saat dimana semua kegiatan dilakukan secara daring dan melalui rumah. Mulai dari pekerjaan, komunikasi dan pendidikan semua terdampak dan berjalan melalui daring. Peneliti mengkhususkan pada sektor pendidikan sekolah dasar dimana anak-anak mulai berkembang dan dimasa anak-anak suka mencoba hal baru. Tanggung jawab adalah tingkah laku yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Tanggung jawab juga baiknya diajarkan sejak dini kepada anak-anak

Maka dari itu dibuatlah aplikasi “Do The Task” yang dimana sebuah aplikasi pencatatan tugas yang didesain seperti permainan yang memiliki fitur yang dinamakan “Task and Reward”. “Reward” disini diberikan atas tugas-tugas yang diberikan berupa poin. Poin yang telah dikumpulkan akan ditukarkan dengan hadiah yang diinginkan anak sesuai diskusi yang dilakukan anak dan orang tua bersama. Sebelum diluncurkan ke publik perlu dilakukan uji coba yang dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi ini efektif untuk menjadi media pembelajaran.

Dilakukan pengujian bersama 3 keluarga target sampel, dari hasil penelitian yang dilakukan dengan indikator yang telah ditentukan menyatakan bahwa visual yang terdapat pada aplikasi “Do The Task” sudah baik dan nyaman digunakan, lalu dalam penggunaan aplikasi sudah dianggap mudah digunakan dengan sistem yang sudah ada. Dalam pengujian selama kurang lebih 1 minggu menyatakan bahwa anak-anak para penguji sudah mengikuti dan belajar tanggung jawab dengan menyenangkan dan menyelesaikan dengan baik.

Daftar Referensi

- Ambar. (2018, Februari 8). *8 Teori Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*. Retrieved Oktober 4, 2020, from Pakar Komunikasi:
<https://pakarkomunikasi.com/teori-media-pembelajaran-menurut-para-ahli>
- Hidayat, A. (2012, Oktober 14). *Penelitian Kualitatif: Penjelasan Lengkap*. Retrieved Maret 19, 2021, from statistikian:
[https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html#:~:text=Menurut%20Saryono%20\(2010\)%2C%20Penelitian,atau%20digambarkan%20melalui%20pendekatan%20kuantitatif](https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html#:~:text=Menurut%20Saryono%20(2010)%2C%20Penelitian,atau%20digambarkan%20melalui%20pendekatan%20kuantitatif).