

Perancangan user interface majalah elektronik layar sentuh untuk tingkat Sekolah Dasar Studi kasus : SD Al- Azhar 9 Kemang Pratama

Diana Rikasari Wahyudi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20247920&lokasi=lokal>

Abstrak

Salah satu media edukasi di sekolah-sekolah pada umumnya yang penting dan potensial untuk dikembangkan lebih lanjut adalah majalah dinding atau apa yang biasa kita sebut dengan mading. Seiring dengan perkembangan zaman, majalah dinding yang telah ada hendak digantikan dan ditingkatkan fungsinya dengan penggunaan teknologi multimedia, menjadi sebuah majalah elektronik layar sentuh. Namun, kita harus mengingat bahwa anak-anak yang akan menggunakan aplikasi ini masih berada dalam tahap baru mengenal dan belajar. Oleh karenanya, user interface dari majalah elektronik ini harus dibuat agar mudah dipahami serta digunakan oleh anak-anak tersebut. Dengan begitu, tujuan dari kehadiran majalah elektronik layar sentuh itu sendiri dapat tercapai. Dalam perancangan user interface ini, penulis melakukan pengamatan pada majalah dinding yang telah ada kemudian mencari tahu apa yang saja yang menjadi kebutuhan para pengguna untuk ke depannya. Perancangan user interface selanjutnya dilakukan berdasarkan kaidah-kaidah ergonomi yang ada serta disesuaikan pula dengan kemampuan kognitif anak-anak tersebut. Setelah rancangan dibuat, penulis melakukan usability test kepada para murid untuk menguji serta mengevaluasi kelebihan dan kekurangan yang ada pada rancangan user interface. Dengan begitu, kekurangan dari rancangan desain user interface ini menjadi terdeteksi sehingga kemudian ditindaklanjuti dengan berbagai rekomendasi perbaikan.

.....One of the educational media in most of the schools that are important and potential to be developed is the wall magazine or what is usually called the mading. As the needs of technologies grow, the existing mading is planned to be replaced and upgraded by multimedia technologies, transforming it into an electronic touch screen magazine. But, we must remember that these children are still at the stage of introduction and learning. Because of that, the user interface of the electronic touch screen magazine must be designed as easy as it can be to be understood and used by the children themselves. This will make the purpose of the product itself be successful. In the user interface design process, the writer does an observation to the present wall magazine which is continued by understanding what are actually becoming the student's needs. The designing process is done by implementing the ergonomic principles and also theories about children's cognitive development abilities. After the design is made, the writer does a usability test participated by the children themselves, to see whether the design supports the early goal. By that way, any problems that arise from the user interface design can be detected and improved.