

Perbaikan modul pembelajaran aplikasi e-learning PT XYZ dengan metode cognitive walkthrough = Improvement of e-learning application learning module at PT XYZ using cognitive walkthrough method

Bravyto Takwa Pangukir, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20525349&lokasi=lokal>

Abstrak

XYZ Collaborative Learning in Completing Knowledge (JM-Click) adalah aplikasi berbasis mobile yang dapat membantu karyawan XYZ untuk dapat melakukan pembelajaran elektronik. Tujuan dari adanya JM-Click adalah menjadi tempat pengembangan diri bagi setiap karyawan. Akan tetapi tingkat penggunaan JM-Click masih kurang maksimal karena masih banyak pengguna yang merasa aplikasi masih sulit dipahami dan digunakan. Untuk meningkatkan penggunaan aplikasi, maka dilakukan uji kebergunaan agar dapat mengetahui hal apa saja yang masih dapat diperbaiki pada aplikasi JM-Click. Dilakukan evaluasi terhadap aplikasi menggunakan metode cognitive walkthrough. Berdasarkan hasil evaluasi, terdapat permasalahan kebergunaan pada 22 aksi yang diuji. Hasil evaluasi berupa masalah kebergunaan yang ditemukan kemudian dipetakan dengan pedoman kebergunaan aplikasi pembelajaran yang dibentuk oleh Kumar, Goundar, & Chand pada tahun 2019 untuk menghasilkan rekomendasi perbaikan terhadap aplikasi. Rekomendasi perbaikan yang dibentuk juga divalidasi dengan membandingkan hasil iterasi evaluasi cognitive walkthrough sebelum dan sesudah perbaikan. Berdasarkan hasil penelitian, perbaikan berupa penyesuaian ukuran area tekan, validasi tombol simpan isian, penggunaan ikon yang tepat, serta penggunaan tampilan dan navigasi yang konsisten dapat meningkatkan tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan aksi pada aplikasi. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu pihak XYZ untuk menyesuaikan pengembangan perangkat lunak JM-Click dengan kebutuhan utama penggunanya sehingga dapat memberikan dampak positif pada tingkat penggunaan aplikasi.

.....XYZ Collaborative Learning in Completing Knowledge (JM-Click) is a mobile-based application that can help XYZ employees to do electronic learning. The purpose of JM-Click is to be a place for self-development for every employee. However, the usage level of JM-Click is still not optimal because many users feel that the application is still difficult to understand and use. To increase the usage of the application, a usability test is carried out to find out what things can still be improved from the JM-Click application. Evaluation of the application was performed using the cognitive walkthrough method. Based on the evaluation results, usability problems were found in the 22 actions tested. The results of the evaluation found in the form of usability problems were then mapped with the usability guidelines for learning applications formed by Kumar, Goundar, & Chand in 2019 to produce recommendations for improvements to the application. The improvement recommendations that were formed were also validated by doing a comparison of cognitive walkthrough iteration using before and after improvement prototypes. Based on the research results, improvements in the form of adjusting the size of the press area, validation on the save entry button, correct usage of icon, and using consistent display and navigation can increase the user's success rate in completing actions on the application. The results of the research are expected to help XYZ to adjust the development of the JM-Click to the main needs of its users so that it can have a positive impact on the usage level of the application.