

Evaluasi Usability dan Perancangan Desain Antarmuka Alternatif = Evaluation of Usability and Alternative Interface Design for Nahtuh

Muhammad Hanif, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920552501&lokasi=lokal>

Abstrak

Audience response system (ARS) sudah banyak berkembang dan digunakan untuk kebutuhan kegiatan pembelajaran dan terbukti membuat pelajar menjadi lebih terlibat dan inklusif dalam kegiatan pembelajaran. Nahtuh merupakan salah satu aplikasi ARS sedang dikembangkan untuk kebutuhan pembelajaran, tetapi masih di fase early stage dan membutuhkan penelitian agar dapat dikembangkan dengan lebih baik agar bisa digunakan di jenjang pendidikan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi produk Nahtuh yang sekarang dan memberikan rekomendasi desain antarmuka alternatif untuk Nahtuh. Penelitian ini menggunakan pendekatan User-Centered Design, Nielsen's Ten Usability, dan teori Shneiderman's Eight Golden Rules of Interface Design, untuk pengembangan desain. Penelitian ini melibatkan enam orang dosen, lima orang asisten dosen, dan 153 orang mahasiswa untuk berpartisipasi menyampaikan kebutuhan dan kesulitan yang dirasakan ketika berinteraksi dengan aplikasi Nahtuh. Fitur yang dikembangkan dalam penelitian ini berfokus ke aktivitas yang bisa dipake buat kegiatan pembelajaran, yaitu Pop! Quiz dan Quick Poll. Dari desain yang dikembangkan, diuji ke 10 orang partisipan yang mencakup asisten dosen dan mahasiswa. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode usability testing dan system usability scale (SUS). Dalam usability testing, partisipan diuji untuk menyelesaikan skenario tertentu baik asisten dosen maupun mahasiswa. Setelah melaksanakan usability testing, partisipan mengisi kuesioner SUS. Desain alternatif yang dikembangkan mendapatkan rata-rata nilai SUS 82.5 atau A sesuai dengan pendapat Sauro dan Lewis (2016).

..... Audience response system (ARS) has been widely developed and used for the needs of learning activities and is proven to make students more involved and inclusive in learning activities. Nahtuh is one of the ARS applications being developed for learning needs, but it is still in the early stage and requires research so that it can be developed better so that it can be used at the higher education level. This study aims to evaluate Nahtuh's current products and provide alternative interface design recommendations for Nahtuh. This research uses the User-Centered Design approach, Nielsen's Ten Usability, and Shneiderman's Eight Golden Rules of Interface Design theory, for design development. This research involved six lecturers, five teaching assistants, and 153 students to participate in conveying the needs and difficulties felt when interacting with the Nahtuh application. The features developed in this study focus on activities that can be used for learning activities, namely Pop! Quiz and Quick Poll. From the design developed, it was tested by 10 participants including teaching assistants and students. Evaluation is carried out using the usability testing method and the system usability scale (SUS). In usability testing, participants are tested to complete certain scenarios, both teaching assistants and students. After carrying out usability testing, participants filled out the SUS questionnaire. The alternative design developed has an average SUS score of 82.5 or A according to the opinion of Sauro and Lewis (2016).