

Perancangan Desain *User Interface* (UI) Aplikasi Mine-Learning Kursus Online Berbasis Android

Amelina^{1*}

¹Universitas Negeri Padang

* e-mail: amelinadnrr@gmail.com

Abstract

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah kursus online berbasis e-learning, yang menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas tinggi bagi pengguna. Namun, masih banyak platform e-learning yang menghadapi kendala dalam desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*), yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Wawancara mendalam dilakukan terhadap lima pengguna platform e-learning untuk mengidentifikasi permasalahan yang sering mereka hadapi, seperti tampilan UI yang monoton, kurangnya fitur pengingat tugas, serta kesulitan dalam menavigasi materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI aplikasi *MINE-learning*, sebuah platform kursus online berbasis Android, dengan tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan dilengkapi fitur interaktif guna meningkatkan pengalaman pengguna dalam pembelajaran digital. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan pendekatan *Design Thinking* untuk menghasilkan rancangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dari hasil penelitian, dirancang desain UI dengan fitur halaman Log In, Sign Up, Reset Password, Homepage, Bidang Kursus, Detail Kursus, Materi Kursus, Upload Tugas, Diskusi, Profile, Notifikasi, dan Presensi. Pengujian desain dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* pada enam aspek utama: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil pengujian *UEQ* menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh kategori *Excellent* dengan nilai rata-rata di atas 2,0, menandakan bahwa desain yang dirancang telah menarik dan mampu meningkatkan kenyamanan dan efektivitas pembelajaran digital. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kursus online berbasis android yang interaktif dan user-friendly.

Keywords: Perancangan Desain, *User Interface*, *E-Learning*, Kursus Online



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi semakin meningkat dan telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan, bisnis, dan layanan publik yang sangat membantu manusia menambah pengetahuan, meningkatkan kemampuan, dalam berbagai bidang. Dengan memanfaatkan teknologi manusia dapat dengan mudah dan cepat mengakses informasi dan mempelajari berbagai bidang ilmu pengetahuan, memberikan dorongan manusia untuk terus belajar dengan cepat dan cermat, agar tetap dapat kompetitif dengan yang lainnya.

Belajar adalah proses di mana setiap orang memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Menurut Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 Pasal 28C (1) setiap individu memiliki hak untuk mengembangkan diri dengan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru. Selain itu UUD 1945 memberikan jaminan hak bagi setiap warga untuk mengakses pendidikan dan sumber daya lain yang bermanfaat, seperti ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya, guna meningkatkan kualitas hidupnya dan kesejahteraan umat manusia. Pendidikan nonformal menjadi bagian yang sangat penting dalam sistem pendidikan nasional, sebagaimana yang telah ditekankan dalam Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 No. 20 Pasal 26 (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Nonformal dilaksanakan untuk membantu meningkatkan, menggantikan, menambahkan, dan melengkapi Pendidikan Formal.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Daulay (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan jaringan nirkabel di Indonesia mencapai 83,18 juta, dan Indonesia berada pada 3 besar di Asia Pasifik dengan pengguna yang merupakan anak muda berusia 12-18 tahun setara dengan siswa SMP dan SMA (Khoirunnisa *dkk*, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone di Indonesia sangat tinggi, menjadi sebuah potensi bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah produk berbasis android.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga berdampak pada pendidikan nonformal, yang mana semakin meningkatnya kebutuhan terhadap keterampilan yang berkaitan dengan digital. Berdasarkan data dari laporan *Global Online Learning Market Report 2023*, pasar *e-learning* diproyeksikan tumbuh secara signifikan dengan Compound Annual Growth Rate (CAGR) sebesar 14,6% dari tahun 2019 hingga 2026, menunjukkan tingginya minat masyarakat terhadap platform *e-learning* hal ini didukung oleh peningkatan akses internet, perangkat digital yang lebih terjangkau dan permintaan akan pelatihan profesional. Maka penggunaan kursus online saat ini menjadi kebutuhan yang semakin dibutuhkan dan sangat penting, terutama dengan meningkatnya permintaan akan pembelajaran jarak jauh yang lebih fleksibel, dapat diakses dimana saja dan kapan saja, serta lebih terjangkau.

Electronic learning atau *e-learning* merupakan sebuah teknologi informasi dan komunikasi yang dirancang menjadi sebuah aplikasi berbasis elektronik yang menggunakan jaringan internet. Penggunaan *e-learning* memberikan manfaat positif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya *e-learning*, dapat membantu mempermudah kegiatan pembelajaran dengan menyediakan fitur-fitur yang dapat dinikmati langsung oleh pengguna. Robbi & Yulianti (2019) menyatakan bahwa penggunaan *e-learning* dapat memberi dampak positif terhadap proses pembelajaran. Kursus *online* termasuk dalam kategori *e-learning* yaitu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan jaringan internet. Kursus *online* memberikan kemudahan dan berbagai keuntungan dalam penerapannya, baik bagi penyelenggara kursus *online*, maupun pengguna.

Keberhasilan implementasi *e-learning* sangat bergantung pada kualitas desain *User Interface* sebagaimana yang telah ditekankan oleh Wulandari & Farida (20182) bahwa rancangan *UI/UX* yang efektif harus mempermudah pengguna dalam memahami materi dan mengakses fitur-fitur yang interaktif dalam pembelajaran. *User Interface (UI)* merupakan sebuah tampilan antarmuka yang menjadi perantara antara sistem dan pengguna melalui tampilan visual yang merujuk pada semua elemen visual yang menjadi perantara pengguna berinteraksi dengan aplikasi atau perangkat, seperti tombol, ikon, dan menu. Dalam hal ini, *User Interface* tidak hanya mengenai tampilan yang menarik, tetapi juga mengenai bagaimana antarmuka tersebut memfasilitasi interaksi pengguna dengan perangkat secara efisien. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan *User Interface* yang baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengakses materi, mengikuti alur kursus, dan mendapatkan umpan balik yang diperlukan. Menurut Nakamura, *dkk* (2019) di dalam Handayani (2021) dalam konteks *e-learning*, tampilan *User Interface* yang kurang memadai dalam sistem *e-learning* dapat mempengaruhi sikap peserta didik. Dari hasil survey yang dilakukan oleh International Translation Resources (ITR), alasan pengguna

melakukan *uninstall* sebuah aplikasi yaitu dikarenakan tampilan *User Interface/User Experience* nya yang buruk Lawson, 2015.

Selaras dengan itu, dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan lima orang pengguna aplikasi *e-learning* pada Agustus 2024. Semua narasumber memiliki pengalaman lebih dari 3 tahun menggunakan berbagai platform *e-learning*. Hasil wawancara mengungkapkan beberapa masalah yang sering dihadapi seperti tampilan antarmuka yang membingungkan dan terlalu monoton, pengguna mengeluh sering terlambat mengumpulkan tugas dikarenakan tidak ada fitur notifikasi ataupun pengingat, pengguna kesulitan dalam menemukan fitur penting (materi pembelajaran, pengumpulan tugas, melakukan presensi), kurangnya elemen interaktif yang dapat meningkatkan engagement dalam pembelajaran seperti ruangan diskusi, *direct message* serta narasumber memberikan masukan dan harapan agar diadakan sebuah kursus online yang menyediakan pelatihan untuk penggunaan AI (Artificial Intelligence), cyber security, kursus bahasa asing (Inggris, Mandarin).

Dari potensi dan permasalahan yang telah diuraikan, pada penelitian ini penulis mengusulkan perancangan desain *User Interface* untuk sebuah produk kursus *online* yang diberi nama *MINE-learning* yang menjadi sebuah platform *e-learning* berbasis android sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

Dilatarbelakangi oleh permasalahan yang telah diuraikan tersebut, penulis merumuskan permasalahan yang ditemukan, yaitu: Bagaimana merancang desain *User Interface* aplikasi *e-learning* kursus *online* berbasis android yang dapat memberikan tampilan yang menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna?.

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah menghasilkan perancangan desain *User Interface* aplikasi Mine-Learning kursus *online* berbasis android dengan tampilan yang memiliki daya tarik, jelas, efisien, tepat, menstimulasi, dan keterbaruan. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah desain *User Interface* pada aplikasi *electronic learning* yang berbasis android, yang terdiri dari beberapa fitur yaitu fitur halaman Log In, Sign Up, Reset Password, Homepage, Bidang Kursus, Detail Kursus, Materi Kursus, Upload Tugas, Diskusi, Profile, Notifikasi, dan Presensi.

METODE

Peneliti menggunakan metode pendekatan *Research and Development* dengan tingkat kesulitan level 1. Pada level 1 ini penelitian dilakukan untuk menghasilkan rancangan produk, tetapi tidak dilanjutkan dengan memproduksi atau tidak diuji secara eksternal. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan *Design Thinking*. *Design thinking* merupakan metodologi pemecahan masalah yang berfokus pada solusi yang membantu perusahaan atau individu untuk dapat menciptakan hasil yang diinginkan pada masalah internal, atau untuk menyusun rencana masa depan (Benjamin, 2017). Model pengembangan *design thinking* yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*) ini memiliki lima tahapan yang mana prosedurnya terdiri dari: 1) *Empathize*, tahapan yang dilakukan dengan memahami kebutuhan dan masalah pengguna. 2) *Define*, tahapan yang dilakukan dengan menyusun masalah utama yang akan diselesaikan. 3) *Ideate*, tahapan yang dilakukan dengan menghasilkan ide-ide solusi yang inovatif. 4) *Prototype*, tahapan yang dilakukan dengan mewujudkan ide dalam bentuk prototipe yang dapat diuji. 5) *Test*, tahapan yang dilakukan dengan menguji prototipe dengan pengguna dan melakukan iterasi atau proses pengulangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, dan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner yakni *User Experience Questionnaire (UEQ)* mulai dari kuesioner, tahapan penelitian hingga analisis data tidak berubah apapun kecuali pada beberapa item pertanyaan yang negatif diubah menjadi positif hal ini bertujuan agar memudahkan responden untuk memahami konsep pertanyaan dan penilaiannya. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner dilakukan dengan dua tahapan yaitu tahap pertama dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang telah ditentukan dengan metode *nonprobability sampling* yakni *judgemental sampling*. *Judgemental sampling* merupakan

bentuk sampel *non probabilitas* didasarkan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2018). Peneliti memiliki kriteria responden yang telah tertentu yaitu memiliki pengalaman menggunakan produk e-learning minimal 3 tahun.

Subjek uji coba bersifat internal sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2017) didalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian & Pengembangan – Research and Development” penelitian pengembangan level 1 hanya meneliti dan menghasilkan rancangan produk, tetapi tidak membuat produk sehingga tidak melakukan pengujian eksternal produk melalui pengujian lapangan melainkan hanya dilakukan pengujian internal terhadap rancangan produk yang dibuat. Pengujian internal dilakukan dengan mendiskusikan rancangan produk kepada para ahli dan praktisi. Maka subjek uji coba produk pada penelitian ini ialah:

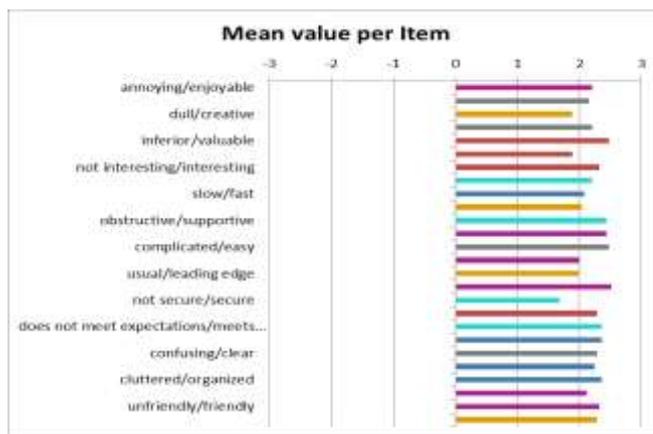
- a. Seorang praktisi di bidang Android Development yang berpengalaman mengembangkan sebuah produk berupa aplikasi berbasis android.
- b. Peserta didik kursus pada Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Smart College Kota Padang yang terdiri dari 25 peserta.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik kualitatif, kuantitatif, dan iterasi desain yang berdasarkan dari hasil analisis kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari 25 orang responden kuesioner, mayoritas berjenis kelamin perempuan (72%), dan laki-laki sebanyak 28%. Responden dalam uji coba ini berasal dari berbagai latar belakang pekerjaan dan pendidikan. Data menunjukkan bahwa 44% adalah mahasiswa (Diploma, S1), menunjukkan bahwa sebagian besar masih berada dalam tahap pendidikan, 28% adalah freelancer, 12% adalah *fresh graduate* yang berarti mereka baru saja menyelesaikan pendidikan dan kemungkinan sedang mencari pekerjaan atau peluang karier, 8% adalah pekerja profesional dan selebihnya menjawab pegawai swasta, aktif mencari kerja.

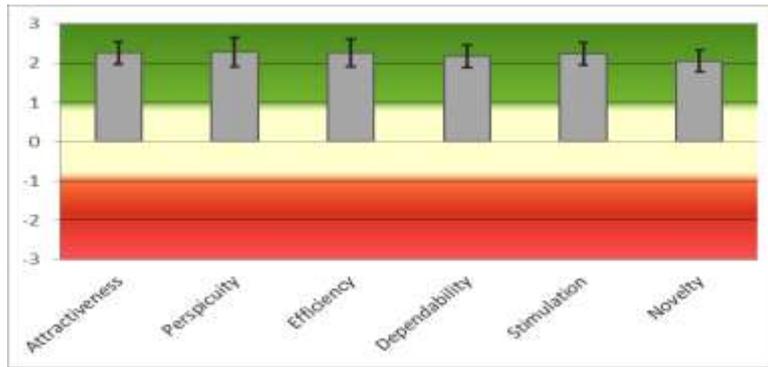
Dari 17 responden yang menjawab sebagai pelajar atau mahasiswa 88,2% berada di jenjang S1, menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka sedang menempuh pendidikan Strata 1 (Sarjana), 5,9% berada di jenjang Diploma, 5,9% masih berada di jenjang SMA/SMK yang berarti sedang mempersiapkan diri untuk masuk ke pendidikan tinggi atau dunia kerja. Perangkat elektronik yang paling banyak digunakan oleh responden untuk mengakses *e-learning* adalah *smartphone* dan laptop. Data yang diperoleh dari hasil uji coba dapat dilihat pada gambar dan tabel berikut:



Gambar 1. Hasil Pengujian UEQ Mine-Learning

Tabel 1. Hasil Benchmark UEQ

| | | | |
|-----------------------|------|------------------|--------------------------------------|
| Attractiveness | 2,27 | Excellent | In the range of the 10% best results |
| Perspicuity | 2,28 | Excellent | In the range of the 10% best results |
| Efficiency | 2,26 | Excellent | In the range of the 10% best results |
| Dependability | 2,17 | Excellent | In the range of the 10% best results |
| Stimulation | 2,24 | Excellent | In the range of the 10% best results |
| Novelty | 2,05 | Excellent | In the range of the 10% best results |



Gambar 2. Hasil Benchmark UEQ Mine-Learning

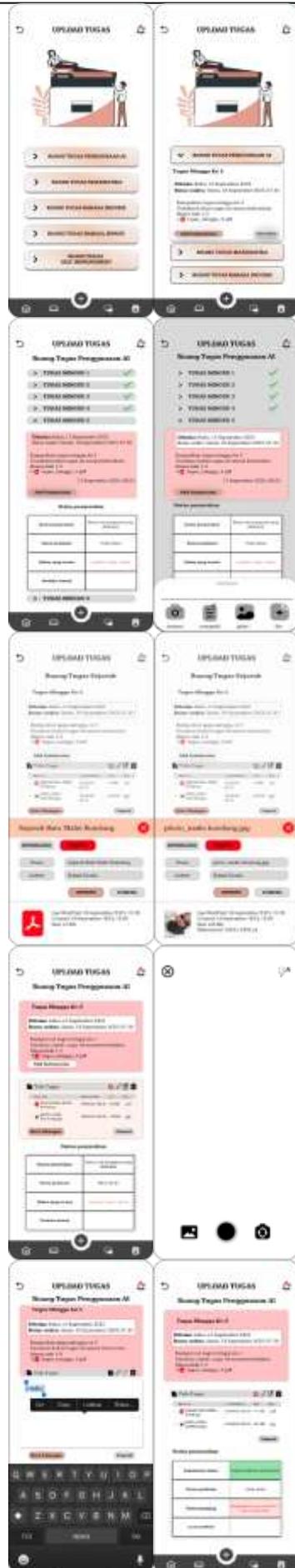
Berdasarkan tabel diatas, didapati hasil akhir uji *benchmark UEQ* aplikasi *Mine-Learning* pada pengujian akhir pada 6 aspek penilaian daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, didapati hasil pengujian pada seluruh aspek masuk kategori Excellent (Luar Biasa). Pada aspek Daya Tarik mendapati nilai mean sebesar 2,267, pada aspek Kejelasan mendapati nilai mean sebesar 2,280, pada aspek Efisiensi mendapati nilai mean sebesar 2,260, pada aspek Ketepatan mendapati nilai mean 2,170, pada aspek Stimulasi mendapati nilai mean sebesar 2,240, dan pada aspek Kebaruan mendapati nilai mean sebesar 2,050.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa subjek uji coba ini mayoritas adalah perempuan, *fresh graduate* atau mahasiswa, dan sedang menempuh pendidikan di jenjang S1. Data ini memberikan gambaran bahwa responden lebih banyak berasal dari kalangan akademik dan baru memasuki dunia kerja, sehingga dapat digunakan untuk memahami kebutuhan atau preferensi mereka dalam konteks penelitian ini. Pada pembahasan kali ini peneliti akan membahas mengenai desain *User Interface* aplikasi *Mine-Learning* Kursus *Online* yang telah dirancang berupa *high fidelity prototype* menggunakan tools Figma yang dapat dilihat sebagai berikut:

| Fitur | Design User Interface | Keterangan |
|---------------------|-----------------------|---|
| 1. Halaman Homepage | | Pada halaman homepage disajikan tampilan yang dapat dilihat pada gambar disamping dengan menyediakan fitur Log In, jika pengguna tidak memiliki akun dapat mendaftar dengan mengklik “Daftar disini”. |
| 2. Log In | | Jika pengguna mengklik Log In maka akan muncul tampilan untuk memasukkan email, <i>password</i> , fitur lupa <i>password</i> dan kembali. . Jika pengguna memasukkan email yang tidak sesuai dengan karakter penulisan email yakni tidak menggunakan tanda “@” dan memasukkan <i>password</i> yang tidak sesuai dengan ketentuan kode <i>password</i> maka akan muncul logo <i>warning</i> warna merah dan peringatan kesalahan di warnai dengan warna merah. |

| | | |
|-------------------|---|--|
| 3. Reset Password |  | <p>Jika pengguna Lupa <i>password</i> maka pengguna dapat mengklik fitur Lupa <i>password</i> dan melakukan reset <i>password</i> pada fitur yang telah disediakan.</p> |
| 4. Dashboard |  | <p>Setelah pengguna berhasil Log In maka akan disajikan tampilan halaman Dashboard yang berisi data diri, notifikasi, <i>banner</i> promosi, jadwal kelas kursus untuk hari ini, <i>timeline</i> tugas yang dapat disesuaikan dengan klasifikasi berdasarkan waktu terdekat ataupun berdasarkan bidang kursus dan juga fitur <i>search</i> agar pengguna dapat langsung mencari kursus ataupun materi yang ingin diakses. Halaman dashboard menjadi halaman utama yang menjadi jalan pintas dimana pada halaman ini membantu pengguna agar dapat dengan mudah mengakses fitur yang ingin digunakan dan membantu mempermudah pekerjaan pengguna serta disediakan icon-icon yang mempermudah pengguna untuk mengenali fitur yang ada</p> |
| 5. Bidang Kursus |  | <p>Tampilan halaman bidang kursus yang berisi berbagai macam bidang kursus yang disediakan. Pada halaman ini pengguna dapat memilih kursus apa yang akan diakses dan jika pengguna akan melakukan tugas lain atau mengakses fitur lain maka pengguna dapat mengklik icon yang telah disajikan pada tampilan halaman Bidang Kursus ini.</p> |
| 6. Detail Kursus |  | <p>Pada halaman detail kursus didesain dengan tampilan fitur yang dibutuhkan pengguna yaitu dapat melihat video perkenalan diri dari pengajar, deskripsi mengenai kursus, daftar hadir, dan tampilan materi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami.</p> |
| 7. Materi Kursus |  | <p>Halaman materi pembelajaran kursus dirancang untuk menyediakan akses yang mudah dan terorganisir bagi pengguna dalam mengakses berbagai sumber belajar. Fitur ini bertujuan untuk mendukung proses belajar dengan menyediakan materi yang lengkap dan interaktif. Keunggulan fitur ialah semua materi tersedia di dalam satu halaman, memudahkan pengguna untuk mendapatkan sumber belajar yang lengkap, terdapat berbagai jenis materi seperti video, <i>document</i>, dan presentasi agar kebutuhan pembelajaran terpenuhi, dengan tampilan <i>scrollable</i> mempermudah pengguna untuk menjelajahi halaman tanpa hambatan.</p> |

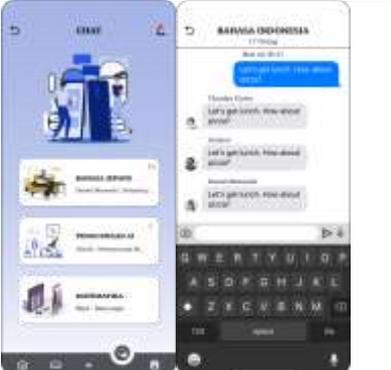
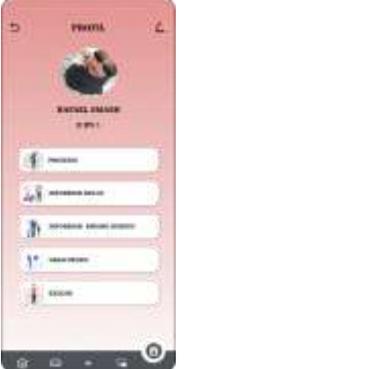
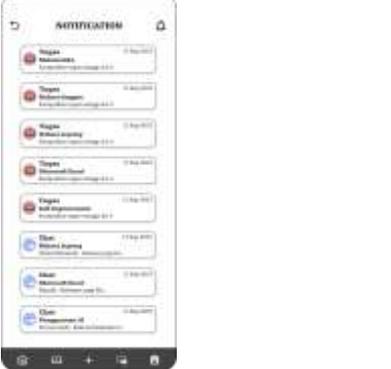
8. Upload Tugas



Halaman upload tugas dirancang secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengumpulkan tugas dengan berbagai cara yang fleksibel. Fitur ini mempermudah proses pengumpulan tugas dan memberikan pengguna pilihan sesuai preferensi pengguna. Proses penggunaan yaitu

- 1) Akses Ruang Tugas, pengguna dapat mengklik salah satu ruang tugas dari setiap bidang kursus pada halaman utama (Gambar 4.14). Setelah itu, halaman detail tugas akan ditampilkan, termasuk informasi mengenai nama tugas, deskripsi, dan tenggat waktu.
- 2) Memulai Proses Upload, berfungsi untuk mengunggah tugas, pengguna dapat memilih tombol Add Submission, tombol ini akan menjadi opsi untuk memilih metode unggah tugas.
- 3) Opsi Unggah Tugas, memberikan beberapa pilihan metode mengunggah tugas kepada pengguna, yakni dengan mengunggah dokumen maka pengguna dapat mengunggah file dokumen langsung dari perangkat, mengetik secara langsung dengan mengklik ikon teks, pengguna dapat mengetik tugas langsung di dalam aplikasi, menggunakan kamera untuk memotret dokumen atau hasil pekerjaan secara langsung dan mengunggahnya.
- 4) Tampilan akhir setelah tugas berhasil diunggah, halaman akan menampilkan konfirmasi bahwa pengumpulan tugas telah selesai, pengguna dapat melihat status tugas yang telah diunggah dan memperbaruinya jika perlu.

Keunggulan tampilan fitur ini ialah memberikan berbagai opsi pengumpulan tugas untuk memenuhi kebutuhan pengguna, dengan tampilan yang intuitif yang memudahkan pengguna memahaminya.

| | | |
|-----------------------|---|--|
| <p>9. Chat</p> |  | <p>Pada halaman diskusi, pengguna dapat berkomunikasi di dalam sebuah grup <i>chat</i>. Pada masing-masing bidang kursus akan mempunyai grup <i>chat</i> yang dapat diakses oleh seluruh anggota kelas termasuk instruktur. Juga terdapat fitur <i>voice note</i> dan <i>sending a picture</i></p> |
| <p>10. Profile</p> |  | <p>Halaman profile dirancang sebagai pusat pengelolaan informasi pribadi dan akses cepat ke fitur-fitur penting dalam aplikasi.</p> |
| <p>11. Notifikasi</p> |  | <p>Pada halaman notifikasi terdapat fitur pengingat tugas yang akan mendatang dan peringatan tugas yang sudah terlewat. Notifikasi terorganisir yang dikelompokkan menjadi tiga berdasarkan urgensinya yaitu Segera, Mendekati, dan Terlewat. Halaman notifikasi ini menjadi akses cepat menuju detail tugas.</p> |
| <p>12. Presensi</p> |  | <p>Halaman presensi ini menjadi fitur yang lebih unik dan menarik dengan tampilan yang lebih <i>fresh</i> dilengkapi dengan icon-icon yang menarik dan mudah dimengerti. Jika pengguna ingin melihat siapa saja yang sudah mengambil presensi kelas pengguna dapat mengklik icon yang muncul di layar bawah. Pada tampilan halaman presensi terdapat fitur yang baru yang mana pengguna tidak hanya dapat mengambil presensi tetapi juga pengguna dapat melihat siapa saja teman sekelasnya yang telah mengambil presensi dan terlihat pada jam berapa mengambil presensi dan berapa orang sudah hasil serta jumlah peserta ini. Dan jika pengguna tidak ingin ada tampilan tambahan untuk melihat pengguna lainnya, pengguna dapat menarik ke bawah</p> |

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) terhadap aplikasi Mine-Learning, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki kualitas pengalaman pengguna yang sangat baik. Hal ini terbukti dari skor rata-rata (mean) yang diperoleh pada keenam aspek penilaian, yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan, yang semuanya masuk dalam kategori *Excellent* (Luar Biasa). Lebih rinci, berikut adalah kesimpulan untuk masing-masing aspek:

- a. Aspek Daya Tarik aplikasi Mine-Learning dinilai sangat menarik oleh pengguna, dengan nilai mean 2,267. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menyukai tampilan dan desain aplikasi, serta merasa termotivasi untuk menggunakannya.
- b. Aspek Kejelasan aplikasi Mine-Learning juga mendapatkan penilaian sangat baik, dengan nilai mean 2,280. Ini mengindikasikan bahwa pengguna merasa mudah memahami cara kerja aplikasi dan fitur-fitur yang tersedia.
- c. Aspek Efisiensi ditunjukkan dengan pengguna merasa bahwa aplikasi Mine-Learning sangat efisien dalam membantu mereka mencapai tujuan mereka, dengan nilai mean 2,260. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan tidak membuang-buang waktu pengguna.
- d. Ketepatan pada aplikasi Mine-Learning dinilai sangat tepat dan dapat diandalkan, dengan nilai mean 2,170. Pengguna merasa bahwa aplikasi ini berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan mereka.
- e. Aspek Stimulasi pada aplikasi Mine-Learning dinilai mampu memberikan stimulasi yang positif bagi pengguna, dengan nilai mean 2,240. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini menarik dan memotivasi pengguna untuk terus belajar.
- f. Aspek Kebaruan pada aplikasi Mine-Learning mendapatkan nilai yang baik, dengan nilai mean 2,050. Ini menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang inovatif dan berbeda dari aplikasi lain yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Gunawan, V., karliani, E., Saefulloh, A., Sandy Ade Putra, L., Raya Jl Yos Sudarso, P., Palangka Raya, K., Tengah, K., Hadari Nawawi, J., & Barat, K. (t.t.). *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika) Desain Fitur Aplikasi E-learning Penunjang Pembelajaran Berbasis Android*.
- Chusnan Widodo, A., & Gustri Wahyuni, E. (t.t.). *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalogرافي*.
- Fauziah, S. (2023). *PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PERUMAHAN KLASER VILLA GADING MAYANG KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*.
- Handayani, V. (2021). *Analisis dan perancangan UI/UX aplikasi e-learning berbasis gamifikasi dengan design science research methodology (studi kasus: MIN 4 Jakarta)*. <https://doi.org/https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/57346>
- Hendriyani, Y., & Suryani, K. (2020). *Pemrograman Android (teori & aplikasi)*. Pasuruan, Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.
- Khamidah, K., Ramadian,), & Triyono, A. (2013). *PENGEMBANGAN APLIKASI E-LEARNING BERBASIS WEB DENGAN PHP DAN MY SQL STUDI KASUS SMPN 1 ARJOSARI*. Dalam *Indonesian Jurnal on Networking and Security (IJNS)-ijns.org IJNS* (Vol. 2, Nomor 2).
- Miller, B. H. (2017). What is *Design thinking?* (And What Are The 5 Stages Associated With it?). Retrieved from <https://medium.com/@bhmillier0712/what-is-design-thinking-and-what-are-the-5-stages-associated-with-it-d628152cf220>

- Moore, M.G., & Kearsley, G. (2011). *Distance Education: A Systems View of Online Learning*. Wadsworth Cengage Learning.
- Nani Fitriani, S. P. M. (2020, April). Pembelajaran *E-learning* Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran di Era Digitalisasi. *DINAS KESEHATAN PROVINSI NTB*. <https://dinkes.ntbprov.go.id/berita/pembelajaran-e-learning-sebagai-salah-satu-strategi-pembelajaran-di-era-digitalisasi/>
- Nuryanto, S., Muzanil, Y. A., & Masya, F. (2021). *SISTEM INFORMASI E-LEARNING BERBASIS ANDROID UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS : SDI AL-HADIRIYAH)* (Vol. 11, Nomor 3). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- Nimas. (2019). Pengertian dan Fungsi User Interface (Antarmuka Pengguna) Pada Komputer Lengkap. Retrieved from <https://codingstudio.id/blog/user-interface-adalah/>
- Nuryanto, S., Muzanil, Y. A., & Masya, F. (2021). Mobile learning. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 11(3), 44-52. <https://doi.org/10.1234/jtsa.v11i3.3016>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 2(6), 103-109.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(5), 40-44.
- Selki Fauziah. (2023). *PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PERUMAHAN KLASER VILLA GADING MAYANG KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*.
- Setiawan, R. (2021). Apa itu mockup? Retrieved from <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-mockup/>
- Shadek, & Swastike, (2017). *E-learning*. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2(4), 148-154.
- Sibarani, N. S., Munawar, G., & Wisnuadhi, B. (2018). Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*. *Industrial Research Workshop and National Seminar*.
- Sudaryono. (2019). *Metodologi penelitian: kuantitatif kualitatif dan mix method*. Depok: PT RajaGrafindo.
- Sudjana, D. (2004). *Pendidikan Non Formal* (D. Sudjana, Ed.). Falah Production.
- Puteri, Y. A., Aulia, D., Alya, A., & Sari, K. (t.t.). *IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI ONLINE COURSE*. 8(2), 2022.
- Rahmalia, N. (2022). Apa itu mockup? Retrieved from <https://glints.com/id/lowongan/mockup-adalah/>
- Rahmawati, R. N., & Narsa, I. M. (2019). Intention to Use *e-learning*: Aplikasi Technology Acceptance Model (TAM). *Owner*, 3(2), 260. <https://doi.org/10.33395/owner.v3i2.151>
- Syaukati Robbi, M. (2019). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi Perancangan Aplikasi E-learning Berbasis Web dengan Model Prototype pada SMPN 7 Kota Tangerang Selatan*. 2(4). <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI/index148>
- TALUKAKI, H. J. (2015). *Aplikasi Sistem Informasi Objek Dan Event Pariwisata Kota Manado. Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (t.t.). Diambil 6 September 2024, dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA *E-LEARNING* DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *JurnalMantikPenusa*, 2, 145.
- Yastin, D. N. (n.d.). *Evaluasi dan Perbaikan Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Mobile Siaran Tangsel Menggunakan Metode Goal Direct Design (GDD)*.