

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Setelah melewati semua tahapan design thinking dan mendapatkan *prototype* akhir, terjadi perubahan mendasar seperti ukuran font dan perubahan sedikit warna.

Setelah mendapatkan hasil keseluruhan dari nilai dalam test *usability testing*, langkah selanjutnya akan diambil adalah melakukan analisis data menggunakan Single Ease Question (SEQ) yang merupakan pertanyaan-pertanyaan yang di tujukan kepada responden untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap desain aplikasi Ayo Belajar ini. Metode ini menggunakan skala 1-7, berikut keterangan skala yang dipakai:

Tabel 4. 1 memperlihatkan skala *Single Ease Question* yang digunakan

| Skala | Keterangan |
|-------|----------------------------|
| 1 | Sangat tidak setuju sekali |
| 2 | Sangat tidak setuju |
| 3 | Tidak setuju |
| 4 | Netral |
| 5 | Setuju |
| 6 | Sangat setuju |
| 7 | Sangat setuju sekali |

Tabel di atas merupakan daftar skala yang di gunakan waktu proses *Single Ease Question*. Skala yang digunakan adalah 1-7 untuk mengetahui ukuran kepuasan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi Ayo Belajar saat proses testing.

Tabel 4. 2 memperlihatkan hasil *Single Ease Question* dari hasil setelah responden melakukan proses testing

| No | Pertanyaan | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 |
|----|------------------------------|----|----|----|----|----|
| 1 | Bagaimana kesan pertama Anda | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |

| | | | | | | |
|------------------------|---|------------|---|---|---|---|
| | tentang antarmuka pengguna ini? | | | | | |
| 2 | Apakah elemen-elemen utama di layar terlihat jelas dan mudah dimengerti bagi Anda? | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 |
| 3 | Apakah Anda menemui kesulitan dalam menemukan fitur-fitur atau fungsi tertentu? | 7 | 6 | 6 | 7 | 6 |
| 4 | Apakah aspek visual seperti warna, ikon, atau teks yang mengganggu atau sulit dibaca? | 7 | 6 | 7 | 6 | 6 |
| 5 | Apakah Anda merasa bahwa antarmuka pengguna ini memenuhi tujuannya dengan baik? | 6 | 7 | 6 | 7 | 5 |
| Total rata-rata | | 6,4 | | | | |

Tabel di atas merupakan hasil dari Single Ease Question yang sudah di isi oleh responden. Angka-angka di atas menunjukkan bahwa responden cukup puas dengan desain aplikasi yang sudah penulis buat dengan otal rata-rata yang di dapat adalah 6,4.

4.2 Pembahasan

Aplikasi Ayo Belajar merupakan sebuah platform pembelajaran digital yang memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efisien bagi pengguna. Saat mengembangkan aplikasi ini, keberfokusan pada perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang optimal sangatlah penting, agar para pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi secara mudah dan merasa puas dengan pengalaman belajar yang diberikan. Metode *Design Thinking* merupakan salah satu pendekatan yang dapat diadopsi dalam perancangan UI/UX untuk mencapai tujuan tersebut.

Design Thinking adalah pendekatan dalam perancangan produk atau layanan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dan solusi kreatif untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai pusat dari

seluruh proses perancangan, dengan tujuan untuk menghasilkan produk atau layanan yang relevan, mudah digunakan, dan memuaskan bagi pengguna. Metode ini melibatkan beberapa tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, dan *Prototype*.

Gamifikasi pada aplikasi Ayo Belajar menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif agar pengguna lebih termotivasi untuk terus menggunakan aplikasi.

Berikut beberapa contoh cara gamifikasi diterapkan dalam aplikasi Ayo Belajar:

1. **Poin dan Level:** Dalam aplikasi ini, setiap kali pengguna menyelesaikan latihan materi, mereka akan mendapatkan poin. Poin-poin tersebut bisa digunakan untuk meningkatkan level atau status pengguna, menciptakan lingkungan kompetisi yang sehat, dan memberikan pengakuan atas pencapaian belajar mereka.
2. **Penghargaan:** Pengguna memiliki kesempatan untuk meraih penghargaan khusus saat mereka berhasil menyelesaikan materi dengan baik, atau berpartisipasi aktif dalam komunitas belajar di dalam aplikasi. Penghargaan semacam ini memberikan perasaan prestasi dan kepuasan yang istimewa bagi pengguna.
3. **Fitur Sosial:** Penyertaan elemen-elemen sosial, seperti kemampuan berbagi pencapaian atau berdiskusi dengan teman-teman dalam komunitas belajar, dapat memperkuat ikatan emosional pengguna dengan aplikasi dan mendorong keterlibatan yang lebih aktif.