

INTISARI

Universitas Amikom Purwokerto mengimplementasikan metode pembelajaran hybrid untuk meningkatkan fleksibilitas proses pembelajaran bagi mahasiswanya dengan memanfaatkan platform e-learning (ELLS). Namun, berdasarkan hasil survei kepuasan pengguna, ditemukan bahwa 46% responden merasa kurang puas dalam aspek kemudahan akses, sementara 19% merasa kurang dalam aspek motivasi belajar, dan 49% menilai aspek antarmuka platform belum sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran dengan mengembangkan desain antarmuka berbasis gamifikasi pada ELLS. Penelitian ini menggunakan pendekatan Lean UX dan Framework MDA (Mechanics Dynamics Aesthetics) untuk pengembangan elemen desain dengan pengujian menggunakan metode Cognitive Walkthrough dan UEQ (User Experience Questionnaire) untuk mengukur pengalaman pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain ELLS berbasis gamifikasi yang dikembangkan memperoleh evaluasi positif di seluruh aspek yang diuji mendapatkan selisih nilai mencapai 120% dari desain sebelumnya, dari aspek Kebaruan Desain mencapai nilai 7. Lalu pada aspek Kejelasan Desain mencapai 6,8, Daya Tarik dan Efisiensi Desain masing-masing 6,6, serta Stimulasi dan Ketepatan Desain masing-masing 6,4 dan 6,3, yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan desain ELLS sebelumnya. Selain itu, hasil pengujian Cognitive Walkthrough menunjukkan bahwa seluruh responden dapat menyelesaikan semua skenario tugas yang diberikan tanpa kesulitan, dengan hanya satu responden yang mengalami masalah minor saat mencari tugas mandiri. Kesimpulannya, desain ELLS berbasis gamifikasi yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan pengalaman belajar secara signifikan, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan desain antarmuka yang lebih user-centered di Universitas Amikom Purwokerto.

Kata kunci: E-learning System, Lean UX, MDA Framework, Gamifikasi, Cognitive Walkthrough, User Experience Questionnaire.

ABSTRACT

Amikom University Purwokerto implements a hybrid learning method to enhance the flexibility of the learning process for its students by utilizing the e-learning platform (ELLS). However, based on the results of a user satisfaction survey, it was found that 46% of respondents were dissatisfied with the accessibility aspect, 19% felt demotivated in terms of learning motivation, and 49% believed the platform's interface did not meet user needs. This study aims to enhance student engagement in learning by developing a gamification-based interface design for ELLS. The study employs a Lean UX approach and the MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) Framework for the development of design elements, with testing using the Cognitive Walkthrough method and the UEQ (User Experience Questionnaire) to measure user experience. The results indicate that the gamification-based ELLS design received positive evaluations across all aspects tested, with an improvement of up to 120% compared to the previous design. Specifically, the Design Novelty aspect scored 7, the Design Clarity aspect 6.8, the Design Attractiveness and Efficiency aspects each scored 6.6, while the Design Stimulation and Accuracy aspects scored 6.4 and 6.3, showing a significant improvement over the previous ELLS design. Additionally, Cognitive Walkthrough testing showed that all respondents were able to complete all task scenarios without difficulty, with only one respondent experiencing a minor issue when searching for independent tasks. In conclusion, the developed gamification-based ELLS design significantly improves user engagement and learning experience, while contributing to the development of more user-centered interface designs at Amikom University Purwokerto.

Keywords: E-learning System, Lean UX, MDA Framework, Gamification, Cognitive Walkthrough, User Experience Questionnaire.