

INTISARI

Perkembangan teknologi dunia Pendidikan memerlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Perguruan tinggi Universitas Amikom Purwokerto yang mengedepankan Pendidikan berbasis teknologi menggunakan Bahasa Inggris memerlukan media pembelajaran yang dapat menyimpan materi dan membantu proses pembelajaran. Namun permasalahan yang dihadapi oleh dosen Bahasa Inggris di Universitas Amikom Purwokerto adalah belum adanya media pembelajaran dengan desain user interface yang berbasis mobile. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan prototype desain User Interface dan User Experience pada aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis mobile menggunakan metode Design Thinking. Dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih baik kepada mahasiswa maupun dosen Bahasa Inggris dalam proses pembelajaran. Dalam tahapan perancangan desain User Interface dan User Experience menggunakan metode Design Thinking dengan langkah-langkah meliputi Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Selain itu metode Usability testing digunakan untuk menguji hasil prototype dari antarmuka yang dibuat dengan menekankan pada pengalaman pengguna. Hasil akhir dari penelitian ini berupa User Interface dan prototyping yang sudah melewati tahap testing sesuai dengan standar usability testing, dan memberikan pengujian task completion menggunakan metode SEQ (Single Ease Question) pada setiap task memiliki rata-rata 7,5 serta hasil dari metode SUS (System Usability Scale) memiliki nilai sebesar 77,5 memenuhi aspek scoring SUS acceptable dengan grade scale C yang menandakan proyek mudah digunakan.

Kata kunci: Bahasa Inggris, mobile, user interface, user experience, design thinking, usability testing

ABSTRACT

Technological developments in the world of education require innovation in the learning process. University of Amikom Purwokerto which prioritizes technology-based education using English requires learning media that can store material and assist the learning process. However, the problem faced by English lecturers at Amikom University in Purwokerto is that there is no learning media with a mobile-based user interface design. The purpose of this study was to produce a prototype design of User Interface and User Experience designs for mobile-based English learning applications using the Design Thinking method. Designed to provide a better experience for English students and lecturers in the learning process. In the design stages of the User Interface and User Experience designs using the Design Thinking method with steps including Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. In addition, the Usability testing method is used to test the prototype results of interfaces that are made with an emphasis on user experience. The final results of this study are in the form of a User Interface and prototyping that have passed the testing stage in accordance with usability testing standards, and provide task completion testing using the SEQ (Single Ease Question) method for each task having an average of 7.5 and the results of the SUS method (System Usability Scale) has a value of 77.5 fulfilling the SUS acceptable scoring aspect with a C grade scale which indicates the project is easy to use.

Keyword: English, mobile, user interface, user experience, design thinking, usability testing