

Strategi peningkatan kualitas user experience pada aplikasi e-learning SPADA Indonesia dengan pendekatan dimensi lintas budaya = Improvement strategies of user experience quality on spada indonesia e-learning application based on cross-cultural dimensions approach

Indah Permata Sari, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20487178&lokasi=lokal>

Abstrak

Adanya peningkatan penetrasi pengguna internet, menunjukkan masyarakat yang semakin aktif dalam mengakses informasi dengan menggunakan alat elektronik. Hal ini menjadi pendorong perkembangan proses bisnis di berbagai bidang, salah satunya pada bidang pendidikan, yang dikenalnya istilah *e-Learning*. *E-Learning* adalah penyampaian secara *online* terhadap suatu materi pendidikan dan menggunakan teknologi informasi untuk tujuan belajar, mengajar, kapanpun dan di manapun. Untuk mendukung peningkatan fleksibilitas proses pembelajaran pada aplikasi *e-Learning*, terdapat faktor pendukung yaitu, teknologi, materi (pedagogis), dan pengguna/manusia (*learner/teacher*). Faktor pengguna (*learner/teacher*) erat hubungannya dengan sistem interaksi (*Human Computer Interaction*), salah satunya pada pengalaman pengguna (*user experience*) yang masih dinilai kurang. Sementara itu, faktor pengguna sebagai pengambil keputusan dalam menggunakan aplikasi dipandang unik karena memiliki keberagaman budaya, baik yang disebabkan oleh lingkungan maupun individu. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian terhadap *user experience* (UX) berdasarkan aspek budaya (dimensi lintas budaya) untuk dapat memberikan strategi peningkatan kualitas UX. Dengan menggunakan metode campuran, penelitian ini dikerjakan dalam dua tahap, yaitu (1) kualitatif, dengan tinjauan pustaka untuk menangkap aspek budaya yang kemudian divalidasi kepada pakar UX maupun budaya; dan (2) kuantitatif, dengan melakukan survei kepada responden pada suatu situs *e-Learning* SPADA Indonesia. Batasan penelitian adalah pada aplikasi *e-Learning* SPADA Indonesia. Penelitian ini melibatkan 85 responden dan menunjukkan hasil bahwa nilai pengukuran UX dari enam dimensi *user experience questionnaire* (UEQ) adalah di atas rata-rata, sedangkan budaya pengguna menunjukkan nilai grafik terjauh dari 19 dimensi lintas budaya adalah 1,55 pada dimensi budaya orientasi penghargaan. Nilai budaya ini menunjukkan bahwa pengguna aplikasi cenderung mengharapkan adanya penghargaan terhadap suatu capaian yang telah dilakukan pengguna. Perolehan hasil korelasi terhadap 54 pemetaan antara UEQ dan dimensi lintas budaya, memperlihatkan tingkat hubungan adalah berkorelasi rendah pada dua pemetaan sedangkan lainnya hampir tidak ada korelasi. Adapun strategi peningkatan UX dikategorikan berdasarkan *stakeholders* SPADA Indonesia yaitu mahasiswa, dosen, dan pengembang. Peningkatan disusun secara teknis dan tidak teknis, yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas diskusi, motivasi, aplikasi dan fasilitas pembelajaran *online*. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan 19 dimensi lintas budaya pada penelitian ini tanpa perlu melakukan pemetaan antara budaya dan UX atau melakukan perbaikan pada pemetaan antara budaya dan UX.

.....The massive of internet user penetration, shows that people are increasingly active in accessing information using electronic devices. It has become a driver of business process development in various fields, one of which is in the field of education, which is known as e-Learning. E-Learning is the online

delivery of educational material and using information technology for the purpose of learning, teaching, anytime and anywhere. To support the increased flexibility of the learning process in e-Learning applications, there are supporting factors, namely, technology, material (pedagogis), and users/humans (learner/teacher). User factors (learner/teacher) are closely related to the interaction system (Human Computer Interaction), one of which is on user experience which is still considered to be lacking. Meanwhile, the factor of users as decision makers in using the application is seen as unique because it has cultural diversity, both caused by the environment and individuals. Thus, researchers conduct research on user experience (UX) based on cultural aspects (cross-cultural dimensions) to be able to provide UX quality improvement strategies. Using a mixed method, this research was carried out in two stages, namely (1) qualitative, with a literature review to capture cultural aspects which were then validated to UX experts and culture; and (2) quantitative, by surveying respondents on an e-Learning site. The limitation of the study is on the SPADA Indonesia e-Learning application. This study involved 85 respondents and showed the results that the UX measurement value of the six dimensions of the user experience questionnaire (UEQ) was above the average, while the user culture showed that the farthest value of the 19 dimensions cross cultures was 1.55 in the orientation orientation culture dimension. This cultural value shows that application users tend to expect an appreciation of the achievements that have been made by the user. The results of the correlation of 54 mappings between UEQ and cross-cultural dimensions, showed that the level of relationships was low correlated on the two maps while the other had almost no correlation. The UX improvement strategy is categorized based on SPADA Indonesia stakeholders, namely students, lecturers, and developers. Improvement is structured technically and not technically, which aims to improve discussion activities, motivation, applications and online learning facilities. Future studies can use 19 cross-cultural dimensions in this study without the need to do mapping between culture and UX or make improvements to the mapping between culture and UX.