

Evaluasi desain interaksi pada Aplikasi E-Learning Pembelajaran Pemrograman : studi kasus Codecademy, W3Schools, dan Coursera = Evaluation of interaction design in E-Learning Applications Programming Learning : case studies Codecademy, W3Schools, and Coursera

Firriyal Bin Yahya, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20524770&lokasi=lokal>

Abstrak

Zaman sekarang banyak orang yang memiliki minat di bidang pemrograman. Adanya perkembangan aplikasi-aplikasi kursus online atau e-learning saat ini membuat mereka beramai-ramai mencari ilmu disana. Meskipun begitu, masih banyak pula ditemukan orang-orang yang memiliki berbagai kendala dan kesulitan dalam memahami materi pemrograman. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meninjau desain interaksi aplikasi e-learning di bidang pemrograman studi kasus Codecademy, W3Schools, dan Coursera dan mengetahui pengaruhnya terhadap pembelajaran pemrograman mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran. Dilakukan pelaksanaan kuesioner daring untuk mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif serta usability testing untuk mendapatkan data kualitatif. Selain itu, pada penelitian ini diterapkan prinsip-prinsip dari Shneiderman's Eight Golden Rules of Interface Design. Hasil menunjukkan bahwa dari segi kuantitatif perhitungan SUS, Codecademy dan W3Schools berada pada rentang "OK" dan Coursera berada pada rentang "GOOD". Tetapi hasil dari segi kualitatif masih perlu dilakukan perbaikan untuk ketiga aplikasi tersebut.

.....Today many people have an interest in programming. The development of online course applications or e-learning at this time makes them flock to seek knowledge there. Even so, there are still many people who have various obstacles and difficulties in understanding programming material. Therefore, this study aims to review the interaction design of e-learning applications in the field of Codecademy, W3Schools, and Coursera case study programming and determine its effect on their programming learning. This study uses a mixed methods approach. An online questionnaire was conducted to obtain quantitative and qualitative data as well as usability testing to obtain qualitative data. In addition, this research applies the principles of Shneiderman's Eight Golden Rules of Interface Design. The results show that in terms of quantitative calculations, SUS, Codecademy and W3Schools are in the "OK" range and Coursera is in the "GOOD" range. However, the results in terms of qualitative still need to be improved for the three applications.