

1.

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

LATSAR, sebuah platform untuk *Massive Open Online Courses* (MOOC), menyediakan kesempatan bagi individu untuk dapat melakukan pembelajaran mandiri yang tersedia untuk semua orang, memungkinkan pengguna untuk memilih topik yang diinginkan dan menyesuaikan jadwal belajar mereka sesuai dengan kebutuhan pribadi mereka. Mengingat popularitas MOOC, Platform ini membantu pengguna dalam pembelajaran mandiri yang menunjukkan bahwa MOOC terus menarik perhatian banyak Universitas dan Publik di seluruh dunia [1].

Sejak tahun 2021, Lembaga Administrasi Negara (LAN) telah memanfaatkan MOOC dalam pelaksanaan pelatihan Latsar (LATSAR) bagi seluruh CPNS di Indonesia. MOOC yang dikembangkan oleh LAN merupakan bagian dari keseluruhan program pelatihan LATSAR. Dari total 40 hari jumlah pelatihan LATSAR, terdapat 16 hari yang merupakan komponen MOOC. MOOC tersebut dikombinasikan dengan pelatihan daring yang dikembangkan oleh masing-masing lembaga pelatihan. Pengimplementasian MOOC pada LATSAR merupakan terobosan dari LAN untuk menyajikan bentuk pembelajaran yang terstandar untuk seluruh Calon ASN di seluruh Kementerian dan Lembaga di lingkungan Pemerintah [2].

Pentingnya bagi pengguna aplikasi MOOC LATSAR yang dimana peserta LATSAR diharuskan belajar secara mandiri dengan cara menyaksikan video pembelajaran dengan tujuan untuk mengumpulkan trofi, adapun jumlah minimal yang harus dikumpulkan sejumlah 28 trofi. Dari trofi yang dikumpulkan, akan dijadikan acuan untuk melakukan penilaian sikap perilaku. Di akhir tahapan pembelajaran mandiri, adapun evaluasi akademik dan seluruh peserta wajib lulus evaluasi akademik tersebut [3]. Berdasarkan hasil evaluasi awal dan wawancara (Lampiran 5) kepada peserta LAN pada MOOC LATSAR Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) di Sumedang, Beberapa isu yang muncul pada MOOC termasuk kurangnya perbaikan pada tampilan antarmuka, seperti konten dan navigasi yang

tidak sesuai, serta penempatan menu yang terlihat berulang-ulang.,_serta ikon dukungan yang kurang intuitif selain itu penggunaan bahasa yang kurang konsisten pada my course, dan terdapat beberapa aksi pop-up tampilan materi yang dirasa masih kurang sesuai dengan kegunaannya, sehingga tidak semua peserta dapat memahami fitur, merasa jenuh dan melewatkan informasi penting materi. Sedangkan dari sisi *stakeholder* (penyelenggara) belum pernah melakukan riset mendalam pada pengalaman pengguna dan usability sehingga belum mengetahui permasalahan atau kebutuhan seperti apa yang dihadapi oleh pengguna.

Sebagian besar permasalahan yang telah didapatkan merupakan permasalahan terkait *usability* pada suatu antarmuka pengguna. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali lebih dalam masalah *usability* dan melakukan evaluasi *usability* untuk mengidentifikasi masalah, menganalisisnya, dan memberikan rekomendasi perbaikan yang sesuai dengan harapan pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *Think-Aloud* dan menganalisis hasilnya menggunakan *usability checklist for MOOCs* dan User Experience Questionnaire (UEQ). Terdapat 8 *task scenario* dan 7 panduan yang tercakup dalam *usability checklist for MOOCs*. Sebanyak 10 peserta CPNS akan menguji situs web MOOC Latsar dan akan memberikan penilaian mengenai tingkat keparahan masalah yang ditemukan, selanjutnya melakukan pengukuran persepsi dari pengalaman pengguna menggunakan website MOOC LATSAR.

Menurut Nielsen [4], usability adalah faktor yang menilai tingkat kemudahan penggunaan antarmuka dalam lima aspek kualitas, yaitu kemampuan belajar, efisiensi, ingatan, kesalahan, dan kepuasan. Penting untuk diakui bahwa platform pembelajaran seperti MOOC juga harus memiliki usability yang baik guna memastikan keberhasilan pembelajaran online yang diikuti oleh pengguna.

Digunakan metode *Think-Aloud* untuk pengujian *usability* penelitian ini, sebab telah digunakan selama lebih dari tiga puluh tahun dalam pengujian *usability*. Metode ini diperkenalkan oleh Lewis dan Mack pada tahun 1982 (kutipan dari Lewis dan Rieman, 1993) yaitu melibatkan pengujian pengguna dalam proses mental mereka saat mereka belajar menggunakan sistem pemrosesan baru [5]. *Evaluasi Usability Checklist for MOOCs* merupakan bentuk pengujian pengguna yang dilakukan pada sebuah *platform* khusus MOOC. Tujuan dari pengujian ini

adalah untuk mendapatkan wawasan tentang masalah *usability* pada antarmuka pengguna MOOC yang spesifik [13].

Untuk mendapatkan lebih dari sekadar ketergunaan, User Experience Questionnaire (UEQ) digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang sesuai dengan nilai rata-rata pada skala *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspicuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), serta *Novelty* (Kebaruan)[6].

Rekomendasi perancangan ulang design interface berdasarkan temuan permasalahan yang didapat dan dilakukan perbaikan untuk mendukung validasi dari produk yang dihasilkan dengan menggunakan metode [7] *Goal Directed Design* (GDD). Metode GDD adalah pendekatan desain yang dapat disesuaikan dengan tujuan, yang dimaksudkan untuk menciptakan solusi yang relevan dalam merancang *User Interface*. Metode ini bertujuan untuk memprioritaskan pengguna dalam penggunaan sistem berdasarkan tujuan dan kebutuhan mereka. Metode GDD terdiri dari enam tahap, yakni *Research* (Penelitian), *Modelling* (Pemodelan), *Requirement* (Persyaratan), *Framework Definition* (Definisi Kerangka Kerja), *Refinement* (Penyempurnaan), serta *Support* (Dukungan).

Berdasarkan uraian latar belakang, penelitian ini bertujuan memberikan rekomendasi rancangan antarmuka pada website MOOC LAN Latsar dengan pengambilan sampling peserta diklat Kabupaten Sumedang yang diharapkan mampu menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya serta bisa mencapai tujuan dan kebutuhan peserta Latsar yang nantinya dapat menggunakan rekomendasi perancangan antarmuka ini pada website MOOC LAN Latsar.

1.2. Perumusan Masalah

MOOC Latsar sebagai media pembelajaran peserta CPNS saat ini memiliki beberapa kekurangan pada aspek tampilan websitenya yang dimana sebagian besar permasalahan tersebut terkait *usability* sedangkan dari sisi *stakeholder* belum pernah dilakukan sebelumnya pengukuran pengalaman pengguna. Hal ini menyebabkan peserta tidak memahami fitur, merasa jenuh dan melewatkan informasi penting dalam proses pembelajaran diklatnya. Oleh karena itu diberikan rekomendasi perbaikan rancangan antar muka media pembelajaran yang sesuai

dengan karakteristik pengguna. Berdasarkan hal di atas didapatkan pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana *Goal Directed Design* dapat menghasilkan rekomendasi rancangan *prototype design User Interface* pada MOOC Latsar sesuai dengan kebutuhan pengguna ?
2. Bagaimana hasil pengujian evaluasi akhir pada perancangan MOOC Latsar setelah dilakukan perbaikan rancangan menggunakan *Think-Aloud* dengan analisis *Usability Checklist for MOOCs* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)* ?

1.3. Batasan Masalah

Terdapat beberapa karakteristik batasan masalah pada penelitian rekomendasi perancangan UI/UX pada *website Massive Open Online Course (MOOC)* Latsar ini sebagai berikut:

1. Target User MOOC adalah Peserta CPNS Latsar angkatan periode 2021.
2. Perancangan *Interface* ini mengasumsikan bahwa pengguna memahami *website (LAN) MOOC (Massive Open Online Courses)*.
3. Perancangan *Interface* ini mengasumsikan bahwa pengguna mengetahui dan pernah menggunakan aplikasi sejenisnya.

1.4. Tujuan

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu memberikan rekomendasi perancangan yang menghasilkan pengguna antar muka dengan *Goal Directed Design* berdasarkan pengalaman pengguna dan hasil *feedback usability testing* menggunakan *Think-Aloud* dengan analisis *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *Usability Checklist for MOOCs*.

1.5. Sistematika Penulisan

1. Studi Literatur

Kegiatan yang pertama adalah mencari justifikasi teoritis sebagai referensi dari jurnal, buku, dan sejenisnya guna memperkuat landasan teori yang diperlukan untuk penelitian ini.

2. Pengumpulan Data dan Evaluasi Awal

Sistematika penulisan kedua yang akan dilakukan adalah mengumpulkan data dengan melibatkan pengumpulan data kualitatif. Untuk mendapatkan hasil data pengguna yang nantinya diterapkan pada metode (GDD) *Goal Directed Design*.

3. Analisis dan Perancangan Pengguna

Sistematika penulisan ketiga yang dilakukan dengan melakukan analisis pada pengguna berdasarkan hasil *User Experience Questionnaire* (UEQ). selanjutnya melakukan perancangan desain sebagai solusi dari kebutuhan dan tujuan pengguna menggunakan metode (GDD) *Goal Directed Design*.

4. Implementasi Sistem

Sistematika penulisan keempat yang dilakukan dengan melakukan penerapan hasil solusi berupa *User Experience* kemudian melakukan *Usability Testing* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) terhadap pengguna.

5. Analisa Hasil Implementasi

Sistematika penulisan kelima yang dilakukan dengan melakukan analisa dan evaluasi akhir pada hasil yang telah didapat kemudian dibandingkan hasil pada evaluasi awal.