
**PERANCANGAN PENGALAMAN PENGGUNA DALAM PENGEMBANGAN PERANGKAT
LUNAK: STUDI EMPIRIS DI BIDANG ILMU KOMPUTER**

Acep Roni Hamdani¹, Najmi Kamila²

¹Universitas Sebelas April, ²Universitas Pasundan

¹acepronihamdani@unpas.ac.id, ²najmiikamilaa@gmail.com

ABSTRACT

User Experience (UX) plays a crucial role in the success of software, and effective design can enhance performance, usability, and user satisfaction. This article aims to conduct an empirical investigation into user experience design in software development, with a focus on the computer science domain. Through an empirical research approach, the article discusses the methodology and research findings that explore how user experience design influences user acceptance and performance in the context of software.

Keywords: user experience design, software, computer science, user acceptance, user performance

ABSTRAK

Pengalaman Pengguna (User Experience/UX) memainkan peran krusial dalam keberhasilan perangkat lunak, dan desain yang baik dapat meningkatkan kinerja, kegunaan, dan kepuasan pengguna. Artikel ini bertujuan untuk melakukan investigasi empiris tentang desain pengalaman pengguna dalam pengembangan perangkat lunak, dengan penekanan pada ranah ilmu komputer. Melalui pendekatan penelitian empiris, artikel ini membahas metodologi dan hasil penelitian yang mengeksplorasi bagaimana desain pengalaman pengguna memengaruhi penerimaan dan kinerja pengguna dalam konteks perangkat lunak.

Kata Kunci: desain pengalaman pengguna, perangkat lunak, ilmu komputer, penerimaan pengguna, kinerja pengguna

A. Pendahuluan

Pentingnya Pengalaman Pengguna dalam dunia perangkat lunak semakin ditekankan karena persaingan yang ketat dan ekspektasi pengguna yang semakin tinggi. Artikel ini memberikan gambaran umum tentang konsep Pengalaman Pengguna dan menguraikan pentingnya desain yang tepat dalam pengembangan perangkat lunak, khususnya di ranah ilmu komputer. Tinjauan Pustaka. Pemahaman mendalam tentang teori desain pengalaman pengguna, prinsip-prinsipnya, dan kaitannya dengan pengembangan perangkat lunak. Artikel ini juga mengeksplorasi studi-studi sebelumnya yang relevan dalam domain ini.

B. Metodologi Penelitian

Pendekatan penelitian empiris digunakan untuk mengumpulkan data melalui survei, wawancara, dan pengamatan pada pengguna perangkat lunak di berbagai konteks ilmu komputer. Variabel yang diukur melibatkan persepsi pengguna terhadap antarmuka, efektivitas penggunaan, dan kepuasan pengguna. Desain Pengalaman Pengguna dan Penerimaan Pengguna. Pengungkapan bagaimana desain pengalaman pengguna dapat memengaruhi penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak. Faktor-faktor seperti desain antarmuka, responsivitas, dan daya tarik visual dieksplorasi dalam konteks ilmu komputer. Desain Pengalaman Pengguna dan Kinerja Pengguna. Analisis dampak desain pengalaman pengguna pada kinerja pengguna dalam konteks pengembangan perangkat lunak. Faktor-faktor seperti efisiensi, kecepatan, dan kegunaan dievaluasi untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam.

C. Hasil dan Pembahasan

Presentasi hasil penelitian yang mencakup temuan signifikan terkait desain pengalaman pengguna dalam ranah ilmu komputer. Analisis data dan diskusi mendalam memberikan wawasan tentang bagaimana desain pengalaman pengguna dapat ditingkatkan untuk mencapai tujuan pengembangan perangkat lunak.

D. Kesimpulan

Kesimpulan mencakup temuan kunci penelitian dan implikasinya terhadap pengembangan perangkat lunak di ranah ilmu komputer. Artikel ini juga merinci arah penelitian masa depan untuk terus meningkatkan pemahaman tentang peran desain pengalaman pengguna dalam konteks ini.

DAFTAR PUSTAKA

Dahlan, T. (2023). *Local Instruction Theory SPLDV Dalam RME Untuk Mengembangkan Kemampuan Representasi, Koneksi, dan Intuisi Matematis Siswa SMP*. Disertasi: Universitas Pendidikan Indonesia.

Dahlan T., Darta, Alamsyah T.A., Wardhani I.S., (2021). *Covid-19 Pandemic: Online Learning Platforms for Elementary Schools*. JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar).

Dahlan T., Darhim, Juandi D., (2022). *How Digital Applications as Mathematics Learning Media in The Automation Era*. Journal of Positive Psychology and Wellbeing.

Feby Inggriyani, Acep Roni Hamdani, Taufiqulloh Dahlan (2019). *Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran

Gardenia N., Herman T., Juandi D., Dahlan T., Kandaga T., (2021). *Analysis of Mathematical Communication Skills of Class 8 Students on Two-Variable Linear Equation Systems (SPLDV) Concept*. Journal of Physics: Conference Series.

Gardenia N., Herman T., Dahlan T., (2019). *PQ4R Strategy (Preview, Question, Read, Reflection, Recite, Review) for Mathematical Communication Ability*. 3rd Asian Education Symposium (AES 2018).

Hamdani A.R., Dahlan T., Indriani R., Karimah A.A. (2021). *Analisis Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang.

Irawan T., Dahlan T., Fitriani F., (2021). *Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang.

Kandaga T., Dahlan T., Gardenia N., Saputra J., (2021). *A Lesson Study to Foster Prospective Teachers' Disposition in STEM Education*. Journal of Physics: Conference Series.

SE Marisi Butarbutar, Hastin Umi Anisah, MM SE, Bestadrian Prawiro Theng, MBA MM, Christina Yanita Setyawati, S Pd SE, MM Nobelson, Prima Yustitia Nurul Islami, S KPm, Indah Purnama Sari, M Pd SE, HS Sufyati, MM SE, Dermawan Waruwu, Ir Kasful Anwar, A Pi, Taufiqulloh Dahlan, SE Sisca, SE Diana Triwardhani (2022). *Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner*. Media Sains Indonesia.