

ABSTRAK

Judul : Perancangan Desain Interaksi Panduan Pembelajaran Berbasis Personalisasi Pada e-Learning Menggunakan Metode Activity-Centered Design

Nama : Samuel Wahyu

Program Studi : Sistem Informasi

Di era digital ini *e-Learning* sudah menjadi salah satu media pembelajaran yang telah banyak digunakan pada bidang Pendidikan. Namun pembelajaran melalui *e-Learning* juga memiliki kekurangannya tersendiri dibanding pembelajaran konvensional (tatap muka). Pada penelitian ini, dilakukan perancangan interaktif *e-Learning* dengan panduan pembelajaran yang mengadaptasi model pembelajaran *personalized learning*, penggunaan model *personalized learning* karena perbedaan kemampuan dan kebutuhan mahasiswa yang berbeda – beda pada saat pembelajaran sehingga hal ini perlu diperhatikan pada pembelajaran melalui *e-Learning*. Pengembangan interaksi ini dilakukan dengan pendekatan *Activity-Centered Design* dan penggunaan metode *Cultural Historical Activity Theory* (CHAT) pada tahap requirement untuk menganalisis aktivitas, kemudian tahap *design* membuat perancangan menggunakan Figma, tahap *implementation* melakukan implementasi hasil desain menjadi prototipe interaktif dan tahap *evaluation* melakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi keseluruhan sistem serta mengetahui tingkat *usability* sistem yang telah dibuat. Pengujian dengan metode SUS ini berupa eksperimen untuk menyelesaikan *task* kepada 12 orang mahasiswa dan kemudian dilanjutkan pengisian kuesioner yang berisi 10 pertanyaan dan 1 pertanyaan *open question* untuk mengetahui pendapat mahasiswa. Adapun hasil SUS dengan skor 84,5 yang artinya sistem ini memiliki *acceptability* pada tingkat *acceptable* dan masuk dalam *acceptability ranges* pada tingkat *excellent*.

Kata kunci: *activity-centered design, personalized learning, desain interaksi*

ABSTRACT

Title : Interaction Design Design of Personalized Based Learning Guide in e-Learning Using Activity-Centered Design Method

Name : Samuel Wahyu

Study Program : Information System

In this digital era, e-Learning has become one of the learning media that has been widely used in the field of education. However, learning through e-Learning also has its own drawbacks compared to conventional (face-to-face) learning. In this study, an interactive e-Learning design was carried out with a learning guide that adapts a personalized learning learning model, the use of a personalized learning model due to the different abilities and needs of different students during learning so this needs to be considered in learning through e-Learning. The development of this interaction is carried out using an Activity-Centered Design approach and using the Cultural Historical Activity Theory (CHAT) method at the requirements stage to analyze activities, then the design stage makes a design using Figma, the implementation stage implements the design results into an interactive prototype and the evaluation stage conducts testing using Figma. System Usability Scale (SUS) method. This test aims to determine the overall system and determine the level of usability of the system that has been made. Testing with the SUS method is in the form of an experiment to complete assignments to 12 students and then followed by filling out a questionnaire containing 10 questions and 1 open question to find out student opinions. The results of SUS with a score of 84.5, which means this system has acceptability at the acceptability level and is included in the acceptability ranges at the excellent level.

Keyword: *activity-centered design, personalized learning, interaction design*