

ABSTRAK

Pendidikan dapat diraih di berbagai macam cara bahkan tempat untuk menerima pendidikan tersebut. Salah satunya, bimbingan belajar di luar sekolah formal. Guru sangat penting perannya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa dalam belajar[1]. Di Indonesia kesejahteraan guru masih sangat rendah, terutama guru honorer. Berdasarkan permasalahan tersebut, aplikasi EduAlecta membantu pengajar untuk menambah pendapatan dan tidak kesulitan dalam mencari siswa untuk melakukan bimbingan belajar di luar jam sekolah. Terdapat kekhawatiran pengajar perihal lokasi yang cukup jauh dari rumah pengajar. Aplikasi *user* pengajar sendiri, pengajar dapat memilih lokasi yang dekat dari lokasi rumah pengajar. Oleh karena itu, membuat perancangan desain aplikasi yang memudahkan pengguna sangat diperhatikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design* yang merujuk ke tujuan mempermudah *user* dalam penggunaan aplikasi. Tahapan yang diawali *research*, *modelling* dengan membuat *user persona* dan *user flow* yang berdasarkan hasil wawancara dan jawaban responden pada kuesioner *online*. Selanjutnya *requirement* dengan membuat *task* skenario, *framework* berupa *wireframe*, dan terakhir *refinement* yaitu pengimplementasi *wireframe* ke *high-fidelity*, pengujian prototipe, serta menganalisis hasil pengujian.

Pengujian *user interface/user experience* menggunakan *usability testing* yang dilakukan oleh 5 (lima) partisipan. Hasil *usability testing* yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan pengguna dalam mengerjakan *task*, waktu pengerjaan *task*, dan tingkat kecepatan partisipan dalam menggunakan prototipe aplikasi EduAlecta. Berdasarkan hasil dari pengujian prototipe aplikasi EduAlecta untuk *user* pengajar bahwa partisipan saat pengujian kedua dapat menyelesaikan *task* skenario lebih cepat dibandingkan pengujian pertama. Berdasarkan *efficiency* pengujian pertama sebesar 64,42% dan pengujian kedua sebesar 79,21% yang artinya aplikasi EduAlecta untuk *user* pengajar dapat dengan cepat digunakan oleh pengguna dengan mudah dan efisien.

Kata kunci: Aplikasi *Mobile*, *Goal-Directed Design*, *User Interface*, *User Experience*