UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PENGEMBANGAN DAN PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI MOBILE KURSUS SPEAKING BAHASA ASING (SPIK)
HAERUNNISA, Muhammad Zamzam Fauzanafi, S.Ant., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan dunia digital telah membawa banyak inovasi baru dalam kehidupan masyarakat dalam bentuk produk digital. Produk digital merupakan produk yang tidak memiliki wujud nyata tetapi memiliki fungsi bagi pemiliknya (Quah, 2003). Pada praktiknya produk digital dapat memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya melalui fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Salah satu produk digital yang familiar di masyarakat adalah edukasi. Oleh karena itu, hal ini menarik untuk saya analisa terkait faktor-faktor apa saja kah yang dapat mempengaruhi pengguna dalam penerimaan sebuah produk digital, yang dalam hal ini adalah aplikasi mobile edukasi. Objek yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah produk digital SPIK, yaitu paltform digital dalam bentuk aplikasi *mobile* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk belajar bahasa asing dan juga belajar melatih *speaking* bahasa asing agar pengguna lebih lancar dalam berkomunikasi menggunakan bahasa asing. Metode yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah etnografi digital yang berfokus pada wawancara online dan juga *Usability Testing* (UT) dengan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan UEQ (*User Experience Questionnaire*). Berdasarkan hasil uji kuesioner SUS dan UEQ didapati hasil bahwa SPIK dapat diterima dengan baik oleh calon pengguna karena mendapatkan hasil predikat *excellent* dan disertai dengan 9 faktor yang melatarbelakanginya.

Kata Kunci: Etnografi Digital, Aplikasi Mobile, SPIK, *User Experience* (UX), System Usability Scale (SUS), UEQ (User Experience Questionnaire).

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
PENGEMBANGAN DAN PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI MOBILE KURSUS SPEAKING BAHASA ASING (SPIK)
HAERUNNISA, Muhammad Zamzam Fauzanafi, S.Ant., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

In response to the urge of digital development in the world, there are so many new innovations in society in the form of digital products. A digital product is a product without a concrete form in the world, but it functions well for the user (Quah, 2003). Practically, the features contained in the digital product bring ease to the user. Education is one of the digital products that are familiar in society. It is an interesting topic for me to analyze factors that influence the user's acceptance of digital products. In this study, an educational mobile application digital product was used. The object of the research was a digital platform in the form of a mobile application called SPIK that is used to learn foreign languages and train users' foreign language speaking skills to make them more fluent in communicating when using foreign languages. The methods used in this study were digital ethnography focused on online interviews and Usability Testing (UT) by employing the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ). The result of SUS and UEQ showed excellent predicate followed by 9 factors behind, which indicates that SPIK is well accepted by the user candidate.

Keywords: Digital Ethnography, Mobile Application, SPIK, User Experience (UX), System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ).