

LAPORAN WAWANCARA UX

APLIKASI BELA NEGARA

Narasumber:

Nama: Kak Roma

Instansi: Bimbel Maestro

Peran: Guru/Pengajar

Pewawancara:

Muhammad Farid Irham – Kelompok Pixel Maker

Link Wawancara: https://youtu.be/StSZop5TjZU?si=sPsfX_Ay6aJhTn7F

Pendahuluan

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh masukan terkait desain dan pengalaman pengguna (User Experience) dari aplikasi “Asta Cita 1”, yaitu aplikasi pembelajaran bela negara yang sedang dikembangkan oleh kelompok Pixel Maker pada mata kuliah UX. Pada sesi ini, pewawancara memberikan desain aplikasi kepada narasumber untuk kemudian dikaji dari perspektif pengguna, khususnya sebagai seorang guru.

Pertanyaan & Jawaban Wawancara

1. Apakah ide dan tampilan desain aplikasi sudah menarik dan relevan dengan kebutuhan pengguna?

Narasumber menilai bahwa tampilan aplikasi sudah cukup menarik dan relevan dengan kebutuhan pengguna, terutama bagi guru dan siswa. Desain dinilai sudah sesuai dengan konteks materi bela negara dan dapat mendukung proses pembelajaran.

2. Bagaimana pendapat narasumber tentang rancangan proses desain seperti tata letak tombol, login, dan navigasi?

Menurut narasumber, rancangan tata letak aplikasi sudah terlihat terencana dan efisien. Penempatan fitur seperti tombol, login, dan navigasi sudah menyerupai aplikasi pembelajaran pada umumnya sehingga mudah dipahami pengguna.

3. Apakah keputusan desain seperti alur pengguna dan menu sudah sesuai kebutuhan pengguna?

Narasumber menyatakan keputusan desain sudah sangat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Fitur seperti kuis dan latihan dinilai sangat membantu guru dalam menyiapkan materi, serta memudahkan siswa memahami materi belajarnya.

4. Apakah aplikasi mudah digunakan di perangkat mobile, terutama bagi guru?

Aplikasi sudah mudah digunakan di perangkat mobile, namun narasumber memberi masukan agar ukuran tombol diperbesar untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna yang lebih berusia.

Kesimpulan Wawancara

- Desain visual sudah menarik dan relevan.
- Tata letak dan navigasi cukup efisien.
- Fitur kuis dan latihan membantu proses pembelajaran.
- Perlu peningkatan aksesibilitas seperti memperbesar tombol.