

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara multikultural yang memiliki beragam budaya di setiap daerahnya. Kebudayaan lokal adalah nilai-nilai yang timbul dari pemeliharaan suatu masyarakat setempat dan dapat terjadi secara alamiah atau hasil seni, tradisi, pola pikir, dan hukum adat (Josviranto & Micael, 2018). Budaya lokal memiliki pengaruh yang signifikan terhadap cara orang menggunakan teknologi. Nilai budaya lokal umumnya adalah kepercayaan, adat istiadat, dan tradisi yang dibawa dalam suatu budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Rani, Arifianto, & Sutejo, 2024). Prinsip ini dapat dilihat dalam konteks desain UI/UX seperti kecenderungan warna yang dianggap memiliki makna tertentu, tata letak yang menonjolkan hierarki sosial, dan simbol yang signifikan bagi budaya lokal (Paramitha & Chandra, 2024).

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan yang substansial di industri transportasi (Karimullah, Rizal, & Irawan, 2024). Aplikasi transportasi online adalah aplikasi yang dibuat oleh perusahaan transportasi online yang ditujukan untuk mempermudah penggunaan jasa transportasi dalam masyarakat dengan menggunakan teknologi berbasis internet (Nugroho, Winarno, & Haryono, 2020). Banyak perusahaan teknologi mulai menyadari bahwa dalam hal desain UI/UX, orang-orang dari budaya yang berbeda memiliki preferensi yang berbeda. Aplikasi *mobile* telah menjadi sarana utama untuk memudahkan mobilitas masyarakat di seluruh dunia. Dengan aplikasi *ride-hailing* seperti Grab, Gojek, Maxim, dan Maxride dapat memudahkan dalam memesan transportasi melalui *smartphone*. Desain antarmuka pengguna (UI) perlu disesuaikan dengan faktor budaya yang dapat memengaruhi penerimaan atau penolakan pengguna terhadap suatu sistem (Czaja et al., 2019). Dengan demikian, pemahaman menyeluruh tentang preferensi pengguna dan perbedaan budaya sangat penting untuk keberhasilan aplikasi, terutama dalam hal memberikan layanan kepada pengguna dengan cara yang mereka anggap dapat diterima (Czaja et al., 2019).

Pengguna atau komunitas lokal akan mendapatkan keuntungan dari penggabungan dan implementasi ide-ide desain budaya dalam antarmuka pengguna (Ariffin & Arrieya, 2020). Di Sulawesi Selatan, sebagian besar kehidupan masyarakatnya dipengaruhi oleh budaya lokal mereka dalam banyak hal, termasuk bagaimana mereka menggunakan teknologi setiap hari. Universitas Hasanuddin adalah Universitas terbaik di luar pulau Jawa yang memiliki beragam mahasiswa dari berbagai latar belakang budaya. Mahasiswa Universitas Hasanuddin merupakan salah satu segmen pengguna yang sering memanfaatkan aplikasi *mobile*, termasuk aplikasi transportasi seperti Maxride. Layanan transportasi berbasis aplikasi *mobile* ini dirancang untuk mengatasi permasalahan para pengguna angkutan umum yang seringkali menghadapi kendala seperti harga, aksesibilitas dan kemudahan pemesanan angkutan umum khususnya ojek bajaj (Achmad, Saleh, & Hafid, 2024).

Menurut Hofstede sistem atau aplikasi yang dibuat dan digunakan di berbagai belahan dunia harus mempertimbangkan aspek budaya ketika mengukur penerimaan dan keberhasilan penggunaan (Nugroho, Winarno, & Haryono, 2020). Hal ini menjadi penting bagi negara ini yang memiliki banyak ragam budaya. Sebagai makhluk sosial

manusia memiliki berbagai kebutuhan untuk kesejahteraan hidupnya yang mana hal tersebut harus dipenuhi. Untuk berpindahnya penduduk dari lokasi semula ke lokasi baru diperlukan transportasi yang dapat memperlancar aktivitas manusia (Wulandari & Marlana, 2020). Maxride sendiri adalah angkutan umum roda tiga dengan pengemudi bajaj yang banyak digunakan oleh mahasiswa Universitas Hasanuddin. Namun demikian, saat ini sangat kurang penelitian tentang hubungan antara desain UI/UX yang disukai pengguna Maxride dan nilai-nilai budaya daerah. Hal ini memungkinkan untuk melakukan lebih banyak penelitian tentang bagaimana budaya lokal Sulawesi selatan memengaruhi desain (Siregar & Lanmindo, 2024).

Menurut Abdiawan (2024) Maxride Indonesia, aplikasi transportasi online yang tengah naik daun di Makassar, menawarkan lebih dari sekedar layanan pengangkutan yang sudah ada yaitu layanan Roda Tiga. Hal ini adalah bukti potensi kreatif dan inovatif pemuda Makassar. Salah seorang pendiri Maxride, Ahmad Hidayat mengatakan inisiatif yang dimulai oleh penduduk setempat di kota itu lebih dari sekedar bisnis, tetapi juga merupakan ekspresi semangat dan tekad untuk membawa perubahan positif di masyarakat. Maxride terus berkembang dan memantapkan kehadirannya di Makassar, serta saat ini sudah mulai memperluas jangkauannya. Maxride berencana untuk meluncurkan beberapa layanan transportasi lagi dan berekspansi ke kota-kota lain di Indonesia. Dengan demikian, Maxride bukan hanya sekedar aplikasi transportasi *online*, melainkan juga simbol kewirausahaan dan inovasi yang menjadi ciri khas Kota Makassar.

Di Sulawesi Selatan, warna-warna tertentu mungkin memiliki makna tertentu dalam budaya. Pemilihan warna yang tepat akan membantu pengguna melakukan aktivitasnya di aplikasi dengan lebih nyaman dan berkelanjutan (Sulistiyono & Agus Setiawan, 2023). Hal ini disertakan ke dalam desain UI (*User Interface*) untuk memberikan rasa keakraban dan relevansi kepada pengguna lokal. Tidak mudah agar semua aplikasi dapat diterima oleh masyarakat global (Nugroho, Winarno, & Haryono, 2020). Norma dan kepercayaan budaya yang lazim di masyarakat sering memengaruhi aspek-aspek seperti tata letak, warna, simbol, dan navigasi aplikasi. Selain itu, (Kyriakoullis & Zaphiris, 2016) menyatakan bahwa mempertimbangkan aspek budaya tertentu ketika merancang suatu sistem adalah hal dasar untuk keberhasilan dan penerimaannya. Oleh karena itu, penting untuk memiliki kesadaran menyeluruh tentang bagaimana nilai-nilai budaya lokal memengaruhi preferensi untuk desain UI/UX, terutama di negara dengan budaya yang beragam (Madona & Sutabri, 2024).

Penelitian ini penting karena jika desain UI/UX dapat mempertimbangkan nilai-nilai budaya lokal dan preferensi mahasiswa sebagai pengguna utama, aplikasi Maxride akan menjadi layanan transportasi yang lebih optimal. Teknologi modern saat ini dirancang untuk memenuhi permintaan dan preferensi penggunanya (Al-Samarraie et al., 2019). Menurut (Cheng, Wu, & Leiner, 2018) setiap negara juga memiliki preferensi desain dan persepsi kegunaan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penting untuk melokalisasi desain untuk kelompok pengguna tertentu, serta memperhatikan identitas budaya mereka. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembang aplikasi dalam menciptakan desain yang lebih ramah pengguna dan lebih inklusif dan adaptif terhadap keberagaman budaya (Czaja, Boot, Charness, & Rogers, 2019).

Dalam penelitian ini, penulis mengambil judul “**Peran Nilai Budaya Lokal dalam Memengaruhi Preferensi Desain UI/UX Aplikasi Maxride di Kalangan Mahasiswa Universitas Hasanuddin**” dengan tujuan untuk mengetahui peran nilai budaya lokal terhadap preferensi desain UI/UX pada aplikasi transportasi Maxride di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin.

Penelitian ini dibatasi pada mahasiswa Universitas Hasanuddin yang telah menggunakan aplikasi maxride tanpa membatasi asal daerah mereka, dengan fokus pada pengaruh nilai budaya lokal terhadap preferensi desain UI/UX. Meskipun tidak semua responden berasal dari Sulawesi Selatan, interaksi mereka dengan aplikasi Maxride serta lingkungan sosial di Unhas memungkinkan mereka untuk memahami dan mengalami nilai-nilai budaya lokal. Oleh karena itu, mereka tetap relevan sebagai responden dalam penelitian ini. Adapun variabelnya berdasarkan kearifan lokal Sulawesi Selatan, dan preferensi desain UI/UX yang diukur melalui aspek-aspek yang meliputi warna, tipografi, tata letak (*layout*), ikonografi dan simbol, serta navigasi. Metodologi yang digunakan adalah *mix-method* penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan teknik pengambilan sampel *accidental* dan *snowball* sampling. Variabel eksternal diluar nilai budaya dan desain UI/UX fitur yang diteliti tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah ada korelasi atau hubungan antara preferensi desain UI/UX di aplikasi Maxride dan kearifan budaya lokal, serta mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana nilai budaya lokal memengaruhi preferensi untuk desain UI/UX. Penelitian ini bermanfaat untuk menjelaskan bagaimana nilai budaya lokal memengaruhi desain UI/UX dalam literatur, terutama yang berkaitan dengan aplikasi transportasi dan membuat pengalaman pengguna aplikasi Maxride lebih baik dengan memberikan desain yang lebih relevan dan responsif terhadap kebutuhan budaya lokal.

1.3 Landasan Teori

1.3.1 Nilai Budaya Lokal

Budaya adalah sekumpulan pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat dan kebiasaan yang didapatkan sebagai anggota suatu komunitas tertentu, serta nilai dan *attitude* yang digunakan dan dipercaya oleh suatu masyarakat dan negara (Sodik & Putri, 2019). Budaya merupakan program kolektif yang membedakan anggota satu kelompok dari anggota kelompok lain. Menurut gagasan ini, orang dalam satu kelompok akan memandang suatu objek secara berbeda dari orang-orang di kelompok lain (Sahar & Kurniawan, 2020).

Menurut Josviranto (2018) budaya lokal adalah nilai-nilai lokal yang dihasilkan dari didikan masyarakat setempat dan secara alami terbentuk dan diperoleh seiring berjalannya waktu melalui proses pembelajaran. Adat istiadat masyarakat setempat yang secara material dan spiritual sangat penting bagi kehidupan sosial masyarakat desa, biasanya merupakan sumber budaya lokal yang ada disana. Budaya lokal dan

orang-orang yang hidup di lingkungan dengan semua karakteristik alamnya terkait erat (Setyaningrum & Budi, 2018).

Indonesia merupakan negara dengan berbagai suku yang hampir semua daerah memiliki kearifan lokal budaya yang berbeda-beda. Keragaman ini mencakup aspek genetik-sosial, serta perbedaan bahasa. Menurut (Josviranto & Micael, 2018) bahasa daerah juga salah satu bentuk budaya lokal. Terlepas dari perbedaan regional dalam adat istiadat dan budaya, mereka semua memiliki sejumlah prinsip mendasar.

Aksara Lontara' dan bentuk arsitektur rumah tradisional adalah contoh motif dan simbol dari budaya Sulawesi Selatan yang dapat digunakan dalam desain UI/UX aplikasi Maxride. Sesuai dengan prinsip komunitas Bugis, elemen aplikasi yang mempromosikan kerja tim dapat digunakan untuk menerapkan nilai-nilai seperti keramahan, kehormatan, dan kerja sama dalam interaksi pengguna. Skema warna desain dapat menggabungkan warna oranye, putih, dan hitam yang umum dalam perayaan lokal.

1.3.2 Kearifan Lokal Sulawesi Selatan

Wilayah di Indonesia sangat luas sehingga memiliki kekayaan budaya dan kearifan lokal yang tersebar di seluruh pelosok nusantara (Administrator, 2022). Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami dan mengembangkan budaya-budaya daerah yang dimiliki bangsa Indonesia ini. Kearifan lokal adalah aspek budaya yang sangat dihargai. Singkatnya, kearifan lokal adalah kebijakan lokal, sedangkan secara filosofis dapat dilihat sebagai sistem pengetahuan lokal yang empiris dan praktis (Setyaningrum & Budi, 2018). Bersifat empiris karena hasil pengolahan masyarakat lokal menyimpang dari fakta yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, dan pragmatis karena gagasan dikembangkan sebagai hasil dari pengolahan pikiran dalam sistem pengetahuan yang berupaya mengatasi masalah sehari-hari.

Menurut Nur (2023) kearifan lokal merupakan warisan budaya yang penting bagi masyarakat untuk melestarikan identitas budayanya. Ada banyak jenis kearifan lokal diantara suku-suku yang tersebar di seluruh Indonesia. Salah satu aspek keragaman budaya yang luas dicontohkan oleh budaya Sulawesi Selatan. Salah satu kearifan lokal yang terkenal adalah budaya *Tabe'* yang artinya budaya yang mengajarkan kesopanan melalui berbicara ataupun gerakan tangan (Eimi, 2021). Mempertahankan hal ini perlu karena tidak hanya diperuntukkan untuk yang muda melakukan ke yang lebih tua tetapi juga sebaliknya. Masyarakat di Sulawesi Selatan menggunakan budaya *Tabe'* dalam kehidupan sehari-hari dengan menerapkan makna konseptualnya yang meliputi, menyapa dengan sopan, memberikan senyuman, menundukkan kepala, dan sikap *Tabe'* adalah permohonan untuk melintas. Menurut orang Bugis, *Tabe'* adalah nilai budaya yang telah berkembang menjadi karakter yang penuh dengan materi pengajaran dan sarana untuk menginspirasi perbuatan dan perilaku baik melalui gerak tubuh dan ucapan (Darussalam et al., 2021).

Menurut Darussalam (2021) dalam budaya masyarakat Sulawesi Selatan ada falsafah hidup yang sampai sekarang ini masih dipertahankan dan menjadi kearifan lokal yang tidak pernah lepas dari masyarakatnya. Falsafah tersebut terdiri dari 3 *sipa'* (sifat) yaitu *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, *Sipakainge'*. Budaya ini merupakan salah satu budaya tata krama dalam suku Bugis, Makassar, Mandar, dan Toraja yang mencakup seluruh Sulawesi Selatan (FITRIAH, 2024). Selain di Bugis-Makassar, masyarakat Mamasa

sebagai mayoritas penduduknya yang berasal dari suku Toraja juga sudah mengenal dan menerapkan budaya tersebut, budaya ini sudah diajarkan dari generasi ke generasi pada masa kanak-kanak (Saputra & Juplita, 2020). Budaya ini telah lama dihargai sebagai kearifan lokal dan menggunakannya sebagai prinsip panduan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Upaya pelestarian budaya lokal seperti prinsip 3S ini, masyarakat berusaha untuk menjunjung tinggi identitas dan nilai-nilai tradisional mereka, serta melibatkan generasi muda dalam memahami, menghormati, dan mempraktikkan warisan budaya yang telah ditinggalkan oleh leluhur mereka (Nur, Wildan, & Komariah, 2023).

Menurut Darussalam (2021), *Sipakatau* mengacu pada humanisasi manusia dalam segala keadaan, tanpa prasangka atau klasifikasi menurut kasta, kelas, atau kekayaan dalam masyarakat. Kemudian *Sipakalebbi* menggambarkan sifat manusia yang senantiasa saling menghormati satu sama lain. Dan yang terakhir *Sipakainge'* adalah personifikasi kualitas yang berfungsi sebagai pengingat satu sama lain untuk membangun keseimbangan dan keharmonisan dalam kehidupan.

i. Sipakatau

Menurut Syarif (2016) nilai-nilai *Sipakatau* dalam budaya Bugis-Makassar memandang manusia sebagai makhluk yang diciptakan oleh Tuhan yang mahakuasa. Dengan demikian, mereka harus dihargai dan diperlakukan dengan hormat. *Sipakatau* merupakan sifat yang tidak saling membedakan (Darussalam, Syarifuddin, Rusanti, & Tajang, 2021). Menurutnya, bentuk-bentuk penerapan dalam kehidupan masyarakatnya yaitu berlaku sopan, adil, serta menjalin kerukunan.

Adapun penerapannya dalam desain aplikasi yaitu Antarmuka yang sederhana dan intuitif yang memastikan semua pengguna termasuk pengguna dengan disabilitas, tanpa memandang latar belakang, agar pengguna merasa dihargai dan memiliki akses yang sama dalam menggunakan aplikasi. *Easy Searching* yang artinya aplikasi tersebut dapat memudahkan pengguna mencari layanan *tricycle* yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. *Inclusive Rates* (Harga Inklusif) yang artinya aplikasi dapat menampilkan harga yang jelas tanpa biaya tersembunyi sehingga pengguna merasa dihargai dan diperlakukan dengan jujur. Selain itu, mengizinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan atau mode dalam aplikasi.

ii. Sipakalebbi

Sipakalebbi adalah sifat yang menanamkan rasa hormat, kekaguman, dan kehormatan yang harus dimiliki dan ditunjukkan setiap orang dalam situasi sosial (Nur, Wildan, & Komariah, 2023). Menurutnya, sifat ini berfungsi sebagai landasan moral dan etika yang mengarahkan perilaku sehari-hari masyarakat. Sifat ini memerlukan memperlakukan orang dengan hormat, terlepas dari usia, status sosial, atau asal usulnya. Menurut (Darussalam, Syarifuddin, Rusanti, & Tajang, 2021) bentuk penerapannya dalam masyarakat adalah saling mengerti, memiliki toleransi yang tinggi, serta menjaga privasi.

Adapun penerapannya dalam aplikasi yaitu memastikan antarmuka mudah digunakan untuk memastikan keamanan pengguna serta menunjukkan komitmen untuk memperlakukan pengguna dengan hormat dan memastikan kenyamanan mereka.

Memastikan setiap interaksi dengan aplikasi memberikan pengalaman yang menyenangkan seperti penggunaan bahasa yang ramah dan sopan.

iii. Sipakainge'

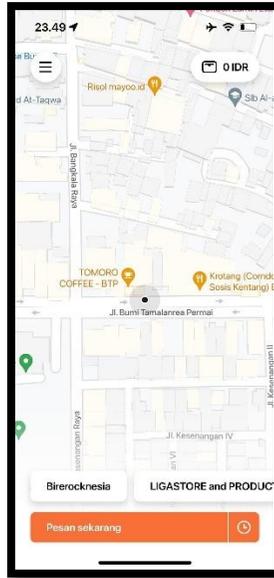
Menurut Nur (2023) *Sipakainge'* dalam budaya Bugis-Makassar juga mencakup mengoreksi dan menegur mereka yang melakukan kesalahan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap orang tetap berada di jalan yang lurus. *Sipakainge'* ini adalah sifat saling mengingatkan.

Penerapannya dalam masyarakat adalah saling mengingatkan dalam kebaikan (Darussalam, Syarifuddin, Rusanti, & Tajang, 2021), saling menasihati. Adapun penerapannya dalam aplikasi yaitu tersedia fitur notifikasi untuk mengingatkan pengguna tentang waktu penjemputan mereka. Memberikan rating dan ulasan terhadap layanan yang mereka terima, sehingga dapat menjadi masukan bagi perbaikan.

1.3.3 User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan sistem perangkat lunak interaktif yang berfungsi untuk menginformasikan dan mengarahkan pengguna saat mereka berinteraksi dengan sistem untuk mencapai tujuan tertentu (Karimullah, Rizal, & Irawan, 2024). Antarmuka (UI) adalah elemen utama dalam sebuah sistem karena kelemahan pada UI dapat menyebabkan gagalnya suatu sistem secara keseluruhan. Sehingga, dalam merancang UI harus mempertimbangkan aspek-aspek yang ada dengan baik. Penerimaan masyarakat terhadap teknologi dapat ditingkatkan dengan merancang antarmuka sesuai dengan preferensi budaya kelompok pengguna tertentu (Alsswey et al., 2020).

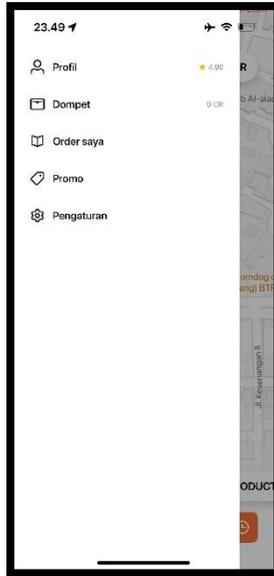
Menurut Alsswey (2019) salah satu keberatan utama yang tercatat pada pembuatan teknologi adalah sengaja menghubungkan pengaruh faktor lokal dalam desain UI seperti budaya dan bahasa. Hal ini dimaksudkan agar dengan mempertimbangkan faktor budaya yang diangkat oleh Hofstede, pengguna tidak akan mengalami masalah dengan memahami desain antarmuka seperti masalah komunikasi yang disebabkan oleh variasi latar belakang budaya.



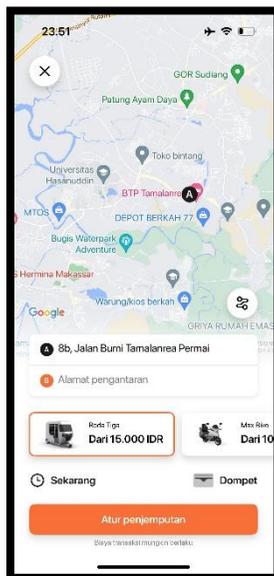
Gambar 1. Home Page



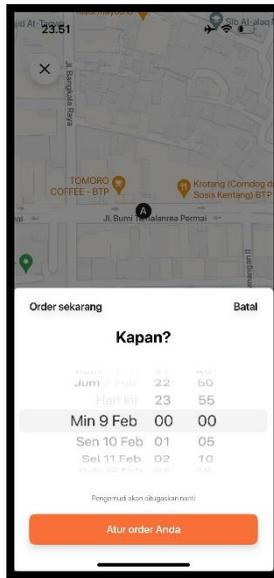
Gambar 2. Ikon Aplikasi



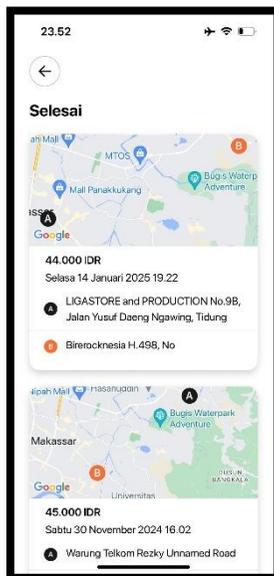
Gambar 3. Navbar



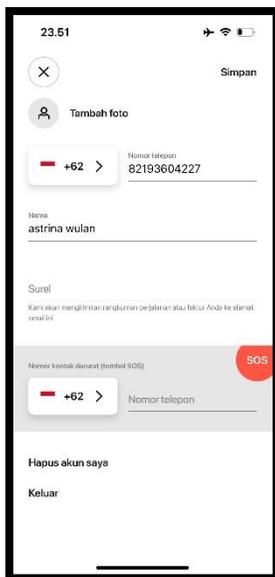
Gambar 4. Lokasi dan Pemesanan



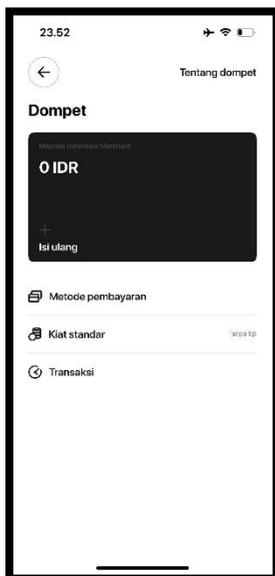
Gambar 5. Atur Jadwal Pesanan



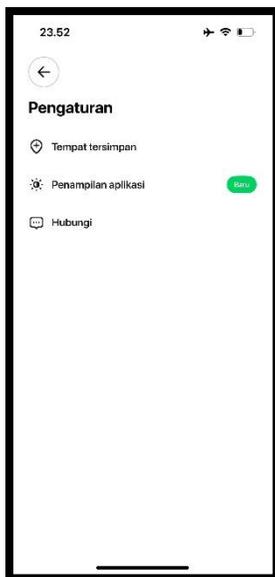
Gambar 6. Riwayat Pesanan



Gambar 7. Profil



Gambar 8. Dompet Digital



Gambar 9. Pengaturan

1.3.4 *User Experience (UX)*

User Experience mencakup semua interaksi yang dilakukan pengguna ketika menggunakan suatu produk atau sistem, termasuk aspek emosional, psikologis, dan praktis (Karimullah, Rizal, & Irawan, 2024). Istilah pengalaman pengguna (UX) menggambarkan perasaan yang dimiliki pengguna saat berinteraksi dengan suatu antarmuka, termasuk aspek-aspek seperti kegunaan, estetika, kepuasan, dan kesenangan.

Pada dasarnya, *User Experience* bersifat subjektif karena kepuasan perasaan setiap manusia tidak memiliki tolak ukur. Dalam pencapaian tujuan *user*, UX akan berbarengan dengan UI sebagai tampilan visual dalam proses interaksi *user*. Singkatnya, ketika (UX) dan (UI) terhubung dengan baik, transportasi *online* dapat menawarkan pengalaman pengguna yang dapat mengubah cara pengguna melihat dan menggunakan teknologi (Tirtadarma, Waspada, & Jasfi, 2018).

1.3.5 Aplikasi

Menurut NAFIS (2024) aplikasi adalah sistem yang dibuat dengan bahasa pemrograman tertentu yang dapat diakses melalui perangkat seluler atau browser web. Beberapa aplikasi dirancang dengan maksud untuk melakukan tugas-tugas tertentu, seperti mengelola dokumen, merampingkan sistem operasi *windows*, terlibat dalam pembuatan *game*, dan menerima perintah pengguna serta menghasilkan tanggapan yang relevan dan tepat berdasarkan tujuan utamanya.

1.3.6 Maxride

Maxride adalah aplikasi transportasi *online* khususnya ojek bajaj yang baru saja ada di Kota Makassar dan populer di kalangan mahasiswa. Maxride adalah *startup* teknologi Indonesia dengan kantor pusatnya berlokasi di Kota Makassar, dan termasuk aplikasi

mobile yang menawarkan layanan gaya hidup, logistik, dan transportasi dengan koneksi yang mudah dan cepat antara pengemudi dan pengguna (Achmad, Saleh, & Hafid, 2024).

Aplikasi Maxride sendiri memiliki lima kelebihan sehingga unggul dari aplikasi transportasi lainnya, yang dimana kelebihan tersebut terdiri dari *Stability* yang berarti Maxride ini memiliki stabilitas tambahan, ideal untuk semua pengendara, bahkan di jalan yang rumit, licin, atau tidak rata. *Safety*, tidak terlalu rentan terbalik di permukaan yang tidak rata atau licin. *Comfort*, memiliki kursi yang lebih lapang, memastikan kenyamanan dalam perjalanan jauh, dengan sandaran tambahan untuk perjalanan yang santai. *Weather Protection*, dan *Accessibility* yang mudah diakses bagi penyandang disabilitas (Maxride, 2024).

Tercatat sejak 28 Juni 2024, aplikasi Maxride sudah 200.000 kali di instal dan sudah lebih dari 300 *driver* yang sudah mengaspal di jalanan sepanjang Kota Makassar (Adriani, 2024). Ini menunjukkan peningkatan pertumbuhan yang signifikan, baik dari sisi pengguna maupun jumlah mitra pengemudi, yang mencerminkan tingginya minat terhadap layanan transportasi berbasis aplikasi ini. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa pendekatan yang menggabungkan kemudahan, pengalaman menyenangkan, dan dukungan terhadap komunitas lokal telah diterima dengan baik oleh masyarakat.

1.3.7 Universitas Hasanuddin

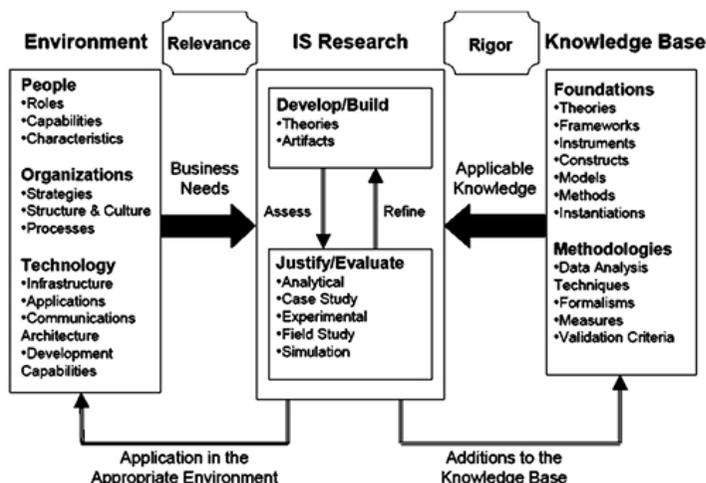
Universitas Hasanuddin merupakan sebuah Perguruan Tinggi Negeri di Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia yang didirikan pada tanggal 10 September 1956. Awalnya, Perguruan Tinggi ini adalah pengembangan dari Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. Namun sekarang, Universitas Hasanuddin merupakan Perguruan Tinggi Negeri Terbaik di luar Pulau Jawa (M, 2018).

Menurut Saleh (2020) Universitas Hasanuddin menempati peringkat ke-11 diantara 30 perguruan tinggi Indonesia yang berhasil masuk dalam pemeringkatan *QS World University Ranking 2021*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti) menggunakan instrumen ini untuk mengukur level internasional perguruan tinggi di tanah air. Di luar Pulau Jawa, Universitas Hasanuddin berada pada peringkat terbaik, mengungguli Universitas Udayana (peringkat 16), Universitas Sumatera Utara (peringkat 19), Universitas Syiah Kuala (peringkat 23), dan Universitas Andalas (peringkat 24).

1.3.8 Design Science Research Methodology

Design Science Research Methodology (DSRM) adalah metodologi yang digunakan untuk penelitian di bidang teknologi informasi yang berorientasi pada desain informasi sistem (Ramdani, Resmi, & Jaelani, 2023). Metode ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi produk atau solusi yang mampu memperbaiki suatu kondisi menjadi lebih baik dan sesuai harapan.

DSRM merupakan metode penelitian yang berorientasikan desain informasi sistem. Menurut Nabyla (218) DSRM juga merupakan kerangka prosedur yang memfasilitasi penelitian teknologi informasi yang digunakan sebagai prosedur untuk memahami, memeriksa, mengidentifikasi, dan menilai temuan penelitian.



Gambar 10. *Information Systems Research Framework*

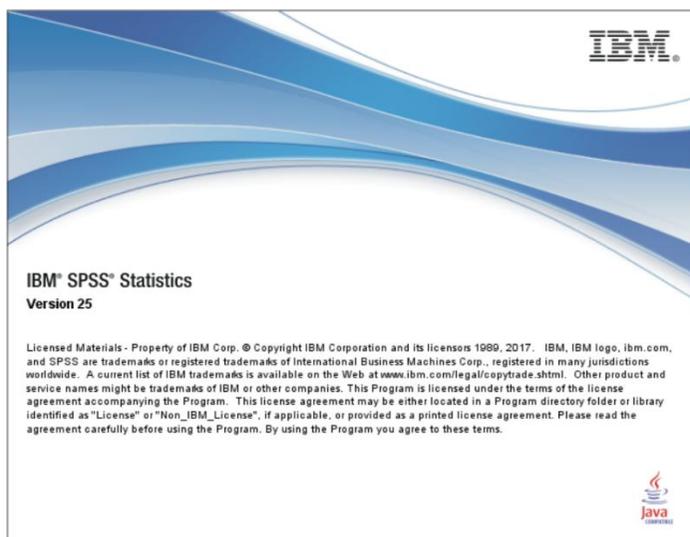
Sumber : (Hevner et al., 2004)

1.3.9 Skala Likert

Menurut Suwandi (2018) skala Likert adalah skala psikometri yang paling populer dalam penelitian yang dilakukan melalui survei dan sering digunakan dalam kuesioner. Sikap, keyakinan, persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial diukur menggunakan skala Likert. Variabel yang diukur dengan skala Likert disebut sebagai variabel indikator. Menurut Karimullah (2024) skala Likert digunakan untuk mewakili persepsi pengguna ketika diminta untuk menunjukkan sejauh mana orang itu setuju atau tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Pada skala Likert ada dua jenis pertanyaan yaitu, bentuk positif yang mengukur skala positif, dan bentuk negatif yang mengukur skala negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5,4,3,2, dan 1; sedangkan bentuk pertanyaan negative diberi skor 1,2,3,4, dan 5 (Pranatawijaya et al., 2019).

1.3.10 IBM SPSS

Salah satu program analisis statistik yang paling banyak digunakan adalah IBM SPSS (*Statistical Product and Solutions*) (Saleh A. S., 2023). Secara umum, SPSS adalah aplikasi untuk analisis data statistik yang menggunakan menu dan kotak dialog yang mudah digunakan (Haryono, Slamet, & Septian., 2023). Menurutny, berbagai peneliti seperti di bidang pendidikan, kesehatan, pemerintah, bisnis, dan sebagainya dapat melakukan riset pengolahan data dengan memanfaatkan SPSS sehingga dari riset tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan dari data yang diolah. Ada banyak fitur yang disediakan oleh SPSS, dan setiap fitur memiliki fungsi yang berbeda. Terlepas dari fungsi statistik yang kuat, perangkat lunak ini juga memiliki antarmuka pengguna yang intuitif. Adapun SPSS yang digunakan dalam penelitian ini yaitu versi 27 seperti gambar berikut:



Gambar 11. Aplikasi SPSS

1.3.11 Kuesioner

Kuesioner merupakan instrumen utama untuk mengumpulkan data yang juga digunakan dalam survei untuk mendapatkan umpan balik dari responden (Sugarda, 2020). Data pribadi seperti sikap, pendapat, aspirasi, dan keinginan responden dapat dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner. Semua responden idealnya harus termotivasi untuk melengkapi pernyataan ataupun pertanyaan pada kuesioner penelitian, atau setidaknya bersedia untuk mengisinya.

1.3.12 Focus Group Discussion (FGD)

FGD (*Focus Group Discussion*) merupakan salah satu metode pengumpulan data kualitatif yang sering dimanfaatkan, terutama dalam pengambilan keputusan karena keterjangkauan dan kecepatan penyelesaiannya yang relatif. Sangat membantu untuk memahami alasan yang tidak diungkapkan karena teknik FGD memudahkan peneliti dalam pengambilan keputusan untuk memahami sikap, pandangan, ekspresi, dan istilah yang sering digunakan peserta mengenai masalah yang dibahas.

Menurut Sugarda (2020) FGD bertujuan untuk menggali dan memperoleh beragam informasi (variabel) temuan tentang masalah atau topik atau isu tertentu, yang sangat mungkin dipandang secara berbeda dengan penjelasan yang berbeda pula. FGD adalah jenis wawancara semi-terstruktur yang difasilitasi oleh moderator. Dalam penelitian ini, penulis menentukan 15 orang yang terlibat dalam FGD, melakukan diskusi dan saling bertukar pendapat. Biasanya, diskusi diadakan dalam suasana santai untuk mendorong partisipasi aktif dari semua peserta.

1.3.13 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa jurnal penelitian sebelumnya yang menjadi referensi saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Beberapa penelitian mengenai budaya terhadap desain juga membuat saya memiliki dasar untuk menentukan tujuan dari tugas akhir ini. Penelitian pertama dengan judul "*Analisis Pengaruh Dimensi Budaya Terhadap penggunaan Aplikasi Transportasi Online Menggunakan UTAUT2 dan Budaya Hofstede*" yang ditulis oleh Thofik Nugroho dkk. pada tahun 2020. Hasil dari penelitian ini telah membuktikan bahwa budaya memiliki pengaruh terhadap penggunaan aplikasi transportasi *online*. Hal ini menunjukkan bahwa budaya dapat digunakan sebagai dasar dalam membuat strategi bagi perusahaan untuk mendapatkan lebih banyak pengguna.

Penelitian kedua dengan judul "*Navigating Cultural Diversity in UI/UX Design of Mobile Applications: A Design Approach*" yang ditulis oleh Federica Vergari pada tahun 2024. Penelitian ini menghasilkan tanggapan positif secara keseluruhan, yang menyoroti aspek-aspek yang dapat dibuat lebih peka terhadap budaya dalam desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna aplikasi seluler. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aplikasi seluler yang dirancang untuk mempromosikan inklusivitas dan integrasi budaya memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Sementara mendesain untuk budaya yang beragam tetap menjadi tugas yang kompleks, pilihan desain yang penuh perhatian dan informasi dapat berkontribusi untuk menciptakan rasa inklusivitas budaya yang lebih besar dalam desain pengalaman pengguna dan antarmuka pengguna aplikasi seluler.

Penelitian ketiga dengan judul "*Culture in the design of mHealth UI*" yang ditulis oleh Ahmed Housni Alsswey dkk. pada tahun 2020. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semua aspek seperti gambar berbasis budaya, bahasa, warna, dan tata letak memiliki hubungan yang signifikan dengan niat perilaku pengguna untuk menggunakan *mHealth*. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa bahasa berbasis budaya merupakan salah satu elemen desain utama, yang memiliki pengaruh pada desain UI *mHealth*, tata letak UI *mHealth* memiliki hubungan yang signifikan dengan niat pengguna yang terkait dengan fakta bahwa arah membaca dan menulis di dunia Arab dimulai dari kanan ke kiri, selain itu pilihan gambar dalam desain memiliki hubungan yang signifikan dengan niat pengguna yang terkait dengan kebiasaan pengguna Arab dengan gambar-gambar Islam yang simbolis dan umum dalam praktik sehari-hari mereka.

Penelitian keempat dengan judul "*Pengaruh Budaya Terhadap Desain Web Menggunakan Pendekatan Hofstede*" yang ditulis oleh Anwar Sodik dan Rahmi Rizkiana Putri pada tahun 2019. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa budaya sebuah negara mempengaruhi hasil desain website. Terlebih kedua website merupakan representasi dari masing-masing negara. Sehingga desain website adalah ceminan dari sebuah negara, mewakili kultur, budaya dan sejarah dari negara tersebut.

Penelitian kelima dengan judul "*Analisis Hubungan antara Dimensi Budaya Kinerja Organisasi dengan Kerangka Teori Hofstede*" yang ditulis oleh Wulansari Syaidatul Sahar dan Asep Kurniawan pada tahun 2020. Penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan dimensi budaya kinerja organisasi dengan kerangka teori Hofstede, dimana Budaya organisasi erat hubungannya dengan kepemimpinan, sebab setiap aspek kepemimpinan akan membentuk suatu budaya organisasi, setiap perusahaan memiliki sikap kepemimpinan yang berbeda-beda dengan gambaran fenomena budaya yang ada dalam setiap organisasi. Sehingga dapat dikatakan bahwa, melihat kepemimpinan suatu organisasi sama dengan melihat budaya yang ada dalam organisasi tersebut, gambaran

dari perilaku karyawan yang ada pada agent travel ini menunjukkan perilaku dari individu karyawan telah sesuai dengan arahan dari atasan hal ini tercermin dari disiplin kerja, *team work*, sikap, integritas, dan lainnya. Budaya dalam organisasi yang baik ini tercipta oleh pemimpin yang dapat menangani karyawannya dengan baik.

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan *mix-method*. Pendekatan *mix-method* merupakan pendekatan dalam penelitian yang menghubungkan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Creswell dalam Sugiyono (2011) menyatakan bahwa metode penelitian kombinasi atau campuran akan sangat berguna apabila metode kuantitatif dan kualitatif secara terpisah atau sendiri-sendiri tidak cukup akurat untuk digunakan dalam memahami permasalahan penelitian, atau dengan cara menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif secara kombinasi akan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik.

Seperti yang dijelaskan Machali (2021) dalam buku yang berjudul “Metode penelitian kuantitatif (panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif): penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan banyak angka awal selama implementasi, mulai dari pengumpulan dan interpretasi data hingga hasil dan kesimpulan”. Sedangkan dalam penelitian kualitatif populasi dan sampel tidak ada yang menjadi subjek penelitian dan informan penelitian, dan penekanannya adalah pada masalah daripada pengujian hipotesis (Mustafa et al., 2022).

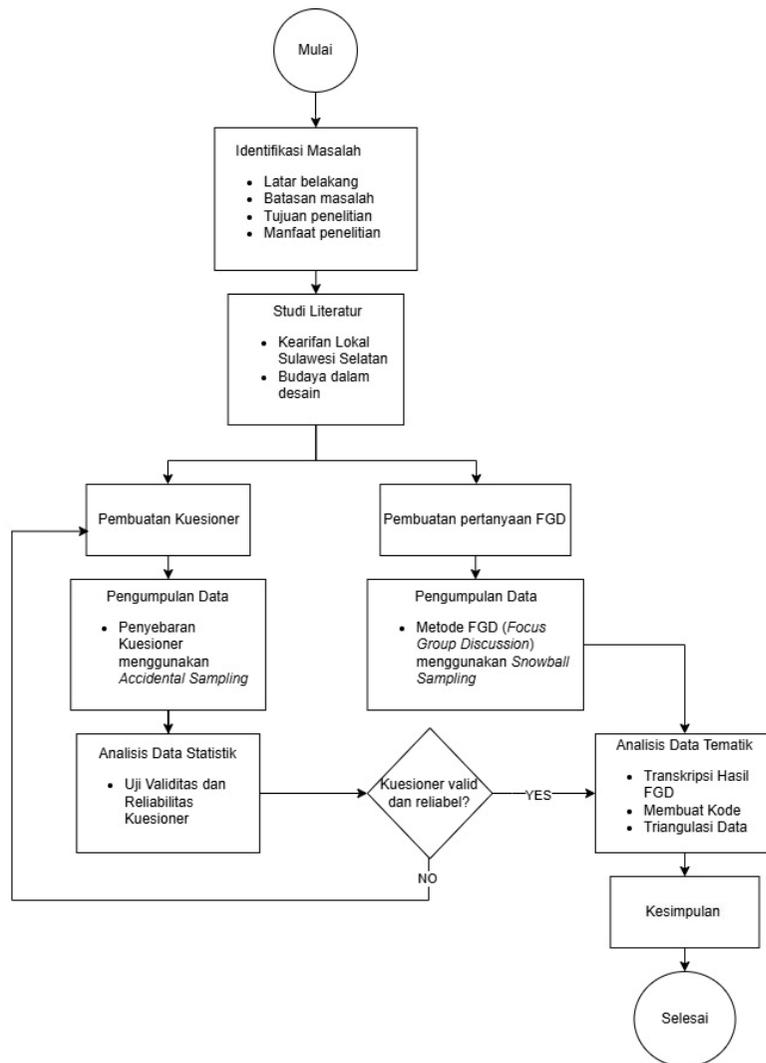
Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengukur hubungan nilai budaya lokal pada preferensi desain UI/UX aplikasi Maxride. Untuk mengidentifikasi *trend* dan hubungan antara faktor budaya dan desain UI/UX, data yang dikumpulkan diperiksa secara statistik. Sedangkan pendekatan kualitatif menggunakan teknik *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana nilai budaya lokal memengaruhi persepsi dan preferensi pengguna mengenai aspek desain UI/UX.

2.2 Kerangka Penelitian

Dalam penelitian ini, menunjukkan langkah-langkah yang dilaksanakan dari awal sampai tahap akhir. Penelitian dimulai dengan identifikasi masalah yang berisi penjelasan beberapa elemen seperti latar belakang, rumusan masalah, menentukan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Setelah itu, dilakukan studi literatur. Dalam hal ini berfokus pada teori kearifan lokal dan bagaimana budaya budaya memengaruhi desain. Berdasarkan studi literatur, langkah selanjutnya adalah pembuatan kuesioner untuk mengumpulkan data kuantitatif dari responden. Kuesioner kemudian disebar menggunakan metode *Accidental Sampling*, dimana data dikumpulkan dari orang-orang yang secara kebetulan tersedia dan sesuai dengan kriteria responden.

Di sisi lain, pertanyaan wawancara juga disusun untuk mengumpulkan data kualitatif. Wawancara ini dilakukan dalam kelompok atau yang disebut dengan Wawancara FGD (*Focus Group Discussion*) dengan menggunakan metode *Snowball Sampling*, dimana responden awal membantu peneliti menemukan responden lain yang sesuai. Setelah itu, data kuesioner dianalisis untuk di uji validitas dan reliabilitasnya. Jika kuesioner terbukti valid dan reliable, proses analisis data dilanjutkan, jika tidak maka kuesioner harus disesuaikan dan diuji ulang. Sedangkan data hasil wawancara ditranskrip dan dianalisis sesuai tema. Hasil wawancara juga digunakan dalam triangulasi data untuk

mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh dari data yang dikumpulkan. Setelah semua data dianalisis, penelitian ditutup dengan kesimpulan dan saran berdasarkan temuan penelitian.



Gambar 12. Kerangka Penelitian

2.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan September 2024 sampai dengan bulan Januari 2025. Untuk penyebaran kuesioner dilakukan secara daring melalui Google Forms, sedangkan Wawancara FGD (Focus Group Discussion) akan dilakukan secara *daring* via Zoom. Adapun rincian penelitian saya seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Jadwal Penelitian

2.5 Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini tentunya memerlukan sampel dari sebuah populasi. Pengambilan sampel pada pendekatan kuantitatif menggunakan teknik *Accidental Sampling*, yang dimana siapa pun yang kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel jika mereka percaya bahwa pertemuan itu akan berfungsi sebagai sumber data (Meidatuzzahra, 2019). Sedangkan pada pendekatan kualitatif menggunakan teknik *Snowball Sampling* (bola salju) yaitu tata cara pengambilan sampel dengan secara berantai (Lenaini, 2021). Dengan kata lain, teknik ini diturunkan dengan bergulir dari satu responden ke responden lainnya, ini biasanya digunakan untuk mengkarakterisasi pola sosial atau komunikasi dalam populasi yang ditentukan.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari setiap fakultas yang memiliki aplikasi Maxride dan pernah menggunakan jasa transportasi Maxride. Pada pendekatan kuantitatif, sampel yang diambil yang melalui kuesioner sebanyak 193 responden dari beberapa fakultas. Sedangkan pada pendekatan kualitatif melalui teknik FGD (*Focus Group Discussion*) diambil sebanyak 15 peserta dengan perwakilan 1 orang dari masing-masing fakultas. Jadi total sampel adalah 208 mahasiswa.

2.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk penelitian ini diperoleh dari dua sumber utama, yaitu data *primer* dan data sekunder. Data *primer* adalah sumber data yang memberikan informasi kepada pengumpul data secara langsung tanpa melalui perantara (Fairus & Syah, 2020).

Data *primer* yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Penyebaran Kuesioner

Data *primer* pada penelitian ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang dirancang menggunakan Google Form yang disebarakan kepada responden untuk mempermudah pengumpulan data. Untuk mengukur preferensi responden dalam berbagai elemen desain UI/UX aplikasi Maxride, penulis menggunakan skala Likert dalam survei ini. Skala Likert memungkinkan penulis untuk mengumpulkan data yang lebih terukur dan komprehensif. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara *Accidental Sampling* melalui platform WhatsApp. Dengan memilih responden secara acak dari kontak yang ada, dengan kriteria tertentu, sehingga memastikan bahwa berbagai sudut pandang dapat diwakili dalam penelitian dan menghasilkan berbagai jawaban.

Langkah pada pengumpulan data *primer* ini memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi langsung dari pengguna aplikasi Maxride. Kuesioner dilakukan pada responden dengan jumlah 193 responden sehingga cukup besar untuk memberikan gambaran yang representatif tentang preferensi desain UI/UX di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin. Pengumpulan data melalui kuesioner ini terbagi 2 tema yaitu Nilai Budaya Lokal dan Hubungannya dengan Desain UI/UX serta Preferensi terhadap Desain UI/UX Aplikasi Maxride, yang bertujuan untuk mengukur hubungan nilai budaya lokal pada preferensi desain UI/UX aplikasi Maxride.

b. Focus Group Discussion (FGD)

Selain melakukan penyebaran kuesioner, penulis juga melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) atau Diskusi Kelompok Terarah dengan 15 orang peserta yang terpilih melalui teknik *Snowball Sampling*. Langkah ini diambil untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana nilai budaya lokal memengaruhi persepsi dan preferensi pengguna mengenai aspek desain UI/UX.

Dikarenakan FGD dilakukan secara *daring* menggunakan platform Zoom, penulis dan peserta dapat berkomunikasi secara efektif meskipun berada di tempat yang berbeda. Meskipun FGD diadakan dari jarak jauh, memungkinkan partisipasi dari peserta yang mungkin berada di tempat yang jauh. Aplikasi Zoom terkenal dengan kualitas audio dan video yang bagus, yang diperlukan untuk menjamin bahwa setiap peserta dapat melihat dan mendengar satu sama lain dengan jelas. Ini membantu agar peserta tetap fokus dan terlihat selama diskusi berlangsung. Penulis dapat merekam sesi diskusi untuk analisis lebih lanjut.

Probing adalah teknik yang digunakan untuk menggali lebih dalam informasi dengan cara mengajukan serangkaian pertanyaan yang dimaksudkan untuk mendapatkan pemikiran yang lebih kritis dan jawaban yang mendalam dari orang yang diwawancarai. Berikut *probing* yang akan dilakukan oleh penulis:

Tabel 2. Probing Tema 1 (Nilai Budaya Lokal dan Hubungannya dengan Desain UI/UX)

Pertanyaan	Probing
Bagaimana menurut Anda mengenai nilai-nilai budaya lokal, seperti budaya <i>Tabé'</i> dan prinsip 3S dapat diintegrasikan ke dalam desain UI/UX aplikasi Maxride?	I. Bisakah Anda memberikan contoh spesifik tentang bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam elemen desain tertentu?
	II. Sejauh mana menurut Anda pengguna akan menghargai integrasi nilai-nilai budaya ini dalam pengalaman mereka menggunakan aplikasi?
	III. Apa tantangan yang mungkin dihadapi dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya ini ke dalam desain aplikasi?
Apa elemen desain seperti (warna, tipografi, tata letak (<i>layout</i>), ikonografi dan simbol, serta navigasi) yang menurut Anda paling mencerminkan budaya lokal Sulawesi Selatan dalam aplikasi ini?"	I. Bagaimana Anda melihat pengaruh elemen-elemen ini terhadap pengalaman pengguna secara keseluruhan?
	II. Mengapa Anda memilih elemen-elemen tersebut? Apa yang membuatnya mencerminkan budaya lokal?
	III. Apakah ada elemen desain lain yang menurut Anda kurang mencerminkan budaya lokal? Mengapa?"

Tabel 3. Probing Tema 2 (Preferensi terhadap Desain UI/UX Aplikasi Maxride)

Pertanyaan	Probing
Apa aspek desain UI/UX dari aplikasi Maxride yang paling Anda sukai, dan mengapa?	I. Apakah ada aspek desain lain yang menurut Anda perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kepuasan pengguna?
	II. Apakah ada fitur tertentu yang membuat Anda merasa lebih nyaman saat menggunakan aplikasi ini?

	III. Jika fitur tersebut diubah atau dihilangkan, bagaimana perasaan Anda?
Apakah ada fitur, elemen atau simbol dari desain dalam aplikasi Maxride yang menurut Anda perlu diperbaiki? Jika Ya, apa saja?	I. Apakah ada contoh dari aplikasi lain yang menurut Anda lebih baik dalam hal fitur atau elemen desain ini?
	II. Bagaimana perbaikan pada elemen tersebut dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan?
	III. Apa harapan Anda terhadap desain UI/UX aplikasi Maxride?

Sedangkan data sekunder adalah data yang berasal dari sumber tidak langsung yang diterima pengumpul data melalui perantara seperti kertas, orang lain, maupun pihak lain (Fairus & Syah, 2020).

Data sekunder yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Di sisi lain, data sekunder dikumpulkan dengan membaca teori yang berkaitan dengan masalah penelitian dan telah dipelajari sebelumnya. Data yang diperoleh dari studi literatur diharapkan dapat memberikan landasan teoritis yang kuat dan mendukung penelitian (Karimullah, Rizal, & Irawan, 2024). Dalam penelitian ini, penulis memperoleh informasi melalui studi literatur, jurnal, artikel ilmiah, dan penelitian sebelumnya yang bertepatan nilai budaya pada desain UI/UX.

2.7 Instrumen Penelitian

Alat untuk mengumpulkan data penelitian dikenal sebagai instrumen penelitian. Ini memudahkan untuk memproses data dan menghasilkan penelitian yang berkualitas tinggi. Informasi yang dikumpulkan dari instrumen akan dijelaskan, ditambahkan, atau digunakan untuk mengevaluasi hipotesis penelitian (Makbul, 2021).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

2.7.1 Kuesioner

Dalam kuesioner ini, terdapat 10 pertanyaan yang dimana masing-masing 5 pertanyaan untuk setiap tema. Responden akan menilai setiap pertanyaan berdasarkan pengalaman menggunakan aplikasi Maxride. Setiap item pertanyaan yang digunakan berfokus pada nilai budaya dan preferensi desain UI/UX. Berikut pertanyaan kuesioner disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 4. Pertanyaan Kuesioner Tema 1 "Nilai Budaya Lokal dan Hubungannya dengan Desain UI/UX"

No.	Pertanyaan Kuesioner
1.	Saya merasa bahwa desain aplikasi Maxride mencerminkan nilai budaya <i>Tabé'</i> yang menghargai keramahan dan penghormatan.
2.	Penggunaan warna dalam aplikasi Maxride membuat saya merasa lebih terhubung dengan budaya lokal Sulawesi Selatan.

3.	Ikona dan simbol yang digunakan dalam aplikasi Maxride mencerminkan tradisi dan nilai-nilai budaya lokal.
4.	Saya percaya bahwa desain antarmuka aplikasi Maxride mendukung prinsip <i>Sipakatau</i> , yang tidak membedakan pengguna.
5.	Fitur interaksi sosial dalam aplikasi Maxride sesuai dengan nilai <i>Sipakalebbi</i> , yaitu saling membantu dan berkolaborasi.

Tabel 5. Pertanyaan Kuesioner Tema 2 "Preferensi terhadap Desain UI/UX Aplikasi Maxride"

No.	Pertanyaan Kuesioner
1.	Saya merasa antarmuka pengguna aplikasi Maxride mudah digunakan dan intuitif.
2.	Tata letak (<i>layout</i>) aplikasi Maxride memudahkan saya untuk menemukan informasi yang saya butuhkan.
3.	<i>Font</i> yang digunakan dalam aplikasi Maxride nyaman dibaca dan mendukung pengalaman pengguna.
4.	Saya puas dengan navigasi dalam aplikasi Maxride yang memungkinkan saya untuk menjelajahi berbagai opsi transportasi dengan mudah.
5.	Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan pengalaman menggunakan aplikasi Maxride.

2.7.2 Focus Group Discussion (FGD)

Dalam melakukan FGD, penulis memberikan 4 pertanyaan masing-masing 2 pertanyaan di setiap tema. Peserta akan mengemukakan pendapatnya berdasarkan pengalamannya menggunakan aplikasi Maxride. Setiap item pertanyaan berfokus pada nilai budaya dan preferensi desain UI/UX. Berikut pertanyaan untuk FGD disajikan dalam bentuk tabel:

Table 6. Pertanyaan FGD Tema 1 "Nilai Budaya Lokal dan Hubungannya dengan Desain UI/UX"

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana menurut Anda mengenai nilai-nilai budaya lokal, seperti budaya <i>Tabé'</i> dan prinsip 3S dapat diintegrasikan ke dalam desain UI/UX aplikasi Maxride?
2.	Apa elemen desain seperti (warna, tipografi, tata letak (<i>layout</i>), ikonografi dan simbol, serta navigasi) yang menurut Anda paling mencerminkan budaya lokal Sulawesi Selatan dalam aplikasi ini?

Tabel 7. Pertanyaan FGD Tema 2 "Preferensi terhadap Desain UI/UX Aplikasi Maxride"

No.	Pertanyaan
1.	Apa aspek desain UI/UX dari aplikasi Maxride yang paling Anda sukai, dan mengapa?
2.	Apakah ada fitur, elemen atau simbol dari desain dalam aplikasi Maxride yang menurut Anda perlu diperbaiki? Jika Ya, apa saja?

2.8 Analisis Data

2.8.1 Analisis Statistik

1. Uji Validitas

Menurut KBBI, Validitas merupakan sifat benar menurut bahan bukti yang ada, logika berpikir, atau kekuatan hukum, sifat valid, dan kesahihan. Sedangkan Uji Validitas menurut Janna (2021) adalah pengujian yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Pertanyaan kuesioner lah alat ukur yang dimaksud. Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila pertanyaan tersebut dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner. Terdapat dua jenis tes pengukuran validitas, yang pertama adalah mengkorelasikan antar skor butir pertanyaan (item) dengan total item. Kedua, mengkorelasikan antar masing-masing skor indikator item dengan total skor konstruk.

Dalam penelitian ini, akan dijelaskan pengujian validitas yang mengkorelasikan antar masing-masing skor item indikator dengan total skor. Tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,01.

- Kriteria pengujian:

H_0 diterima jika r hitung $>$ r tabel, (alat ukur yang digunakan valid atau shahih)

H_0 ditolak apabila r hitung $<$ r tabel, (alat ukur yang digunakan tidak valid atau shahih)

- Cara menentukan besar nilai r tabel:

Untuk menentukan besar nilai r tabel berdasarkan sampel yang digunakan sebanyak $N = 193$, maka perlu menggunakan rumus derajat kebebasan (df) untuk uji korelasi Pearson (nilai r hitung) yaitu:

$$df = N - 2$$

Keterangan:

N = Jumlah sampel yang diperoleh

df = Derajat Kebebasan

Nilai r hitung (Pearson Correlation) digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya variabel pertanyaan yang digunakan untuk mendukung penelitian, maka akan dicari dengan membandingkan r hitung terhadap nilai r tabel (Darma, 2021).

DISTRIBUSI NILAI r tabel SIGNIFIKANSI 5% dan 1 %

N	The Level Of Significance		N	The Level Of Significance	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Gambar 14. Tabel Distribusi

Sumber: (Janna, 2021).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dalam KBBI diartikan sebagai perihal sesuatu yang bersifat reliabel (bersifat andal), ketelitian, dan ketepatan teknik pengukuran. Andal yang dimaksud adalah instrument yaitu tidak berubah-ubah atau konsisten (Makbul, 2021). Sebelum melakukan uji reliabilitas data, dilakukan terlebih dahulu uji validitas data karena data yang akan diukur harus valid dan baru dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Tetapi, jika data yang diukur tidak valid, maka tidak perlu dilakukan uji reliabilitas. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah *Cronbach's Alpha* (Janna, 2021).

Dalam penelitian, reliabilitas mengacu pada tingkat konsistensi hasil pengukuran suatu tes ketika diterapkan berulang kali pada subjek yang sama dan dalam kondisi serupa. Suatu penelitian dianggap reliabel jika menghasilkan data yang konsisten untuk pengukuran yang sama. Begitupun sebaliknya, jika pengukuran yang dilakukan berulang kali menghasilkan data yang berbeda-beda, maka penelitian tersebut dianggap tidak reliabel.

Berikut rumus Alpha Cronbach:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas yang dicari
 n = jumlah item pertanyaan yang di uji
 $\sum \sigma_t^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item
 σ_t^2 = varians total

3. Skala Likert

Setiap pertanyaan dalam kuesioner dinilai menggunakan skala Likert yang memiliki lima tingkatan, dimulai dari 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). Untuk keperluan analisis kuantitatif, skala jawaban pada skala Likert dapat diberi skor, misalnya:

Tabel 8. Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Skala Likert sering digunakan sebagai skala pengukuran karena memberi nilai terhadap sesuatu (Maryuliana, Subroto, & Haviana, 2016).

Setelah mendapat jawaban responden, totalkan skor yang diperoleh menggunakan rumus (Editro, 2022):

$$Total\ skor = T \times Pn$$

Keterangan:

T : Total jumlah responden yang memilih

Pn : Pilihan angka skor Likert

Interpretasi Skor Perhitungan:

$$Indeks\ \% = \frac{Total\ skor}{Y} \times 100$$

Y : skor tertinggi likert x 100

Sebelum menyelesaikan hasil Likert kita harus mengetahui interval (rentang jarak) dan interpresentasi persen agar mengetahui penilaian dengan metode mencari interval skor persen (I).

Dengan $I = 100 / \text{Jumlah Skor (Likert)}$

Berikut skornya berdasarkan interval:

Tabel 9. Interval skor persen

Persentase	Kategori
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
40% - 59,99%	Ragu-ragu
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

2.8.2 Analisis Tematik

Analisis tematik merupakan proses dimana peneliti menemukan, memeriksa, dan menyajikan data dalam bentuk tema dan pola beserta kesimpulan dan interpretasi (Najmah et al., 2023). Pentingnya menganalisis secara tematik ini untuk menemukan konsep atau narasi dari data studi bukan dari banyaknya pernyataan yang dikumpulkan.

Menurut Heriyanto (2018) Pendekatan ini sangat efektif jika seorang peneliti ingin memeriksa data kualitatif mereka secara menyeluruh untuk mengidentifikasi pola dalam suatu fenomena dan memberikan penjelasan tentang frekuensi fenomena dari sudut pandang mereka. Bahkan analisis tematik ini sebenarnya dianggap sebagai kemampuan dasar atau pengetahuan yang diperlukan untuk melakukan analisis dalam penelitian kualitatif (Rozali, 2022).

1. Transkripsi Hasil FGD

Transkripsi wawancara atau *Focus Group Discussion* (FGD) adalah proses mengubah percakapan lisan menjadi teks tertulis. Proses ini penting dalam penelitian kualitatif untuk analisis data verbal secara sistematis. Transkripsi ini berisi catatan lengkap pertanyaan dan jawaban antara pewawancara dan narasumber, baik dari rekaman audio maupun ditulis langsung.

Proses transkripsi juga menjaga integritas data serta memudahkan analisis dan interpretasi hasil penelitian. Yang paling penting adalah dengan transkripsi dapat memudahkan menyimpan data yang dibutuhkan dari rekaman atau catatan. Agar peneliti dapat membuat kesimpulan, temuan transkripsi wawancara ini pada akhirnya akan ditafsirkan untuk analisis yang berkaitan dengan informasi signifikan yang diberikan oleh narasumber (S, 2024)

2. Membuat Kode

Langkah selanjutnya adalah membuat kode atau meng-*coding* yang dapat ditemukan dalam rekaman atau dalam transkrip wawancara. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengidentifikasi tema awal atau utama yang ditemukan dalam hasil penelitian (Najmah, Adelliani, Sucirahayu, & Zanjabila, 2023). Penulis akan mengidentifikasi dan menilai topik atau tema yang relevan dan tidak relevan selama proses *coding* (Rozali, 2022).

Dalam hal ini, penulis memilih data yang mana saja yang perlu dibuatkan kode dari transkrip wawancaranya (Heriyanto, 2018). Menurutnya, kode dapat dibuat secara semantik yang artinya menggambarkan langsung apa yang terlihat dari data. Penulis dapat mencatat kode berdasarkan apa yang tampak di permukaan, biasanya dengan menggunakan kata-kata yang diucapkan oleh responden. Metode ini dikenal sebagai *in vivo coding*.

3. Triangulasi Data

Triangulasi data adalah metode pemeriksaan validitas data yang membandingkan atau memverifikasi data. Metode pengumpulan data yang menggabungkan berbagai metode pengumpulan data dengan sumber yang sudah ada sebelumnya (YEN, 2018). Selain itu, istilah triangulasi juga dapat merujuk pada kombinasi metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, bukan hanya salah satu metode analisis data dan validasi data kualitatif (Nurfajriani et al., 2024). Dalam triangulasi, peneliti menggunakan kuesioner dan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk sumber data yang sama secara serentak.

Triangulasi pada hakikatnya merupakan teknik multimetode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, memproses, dan mengevaluasi data (Nurfajriani et al., 2024). Norman K. mendefinisikan triangulasi sebagai proses penggabungan beragam pendekatan untuk memeriksa peristiwa terkait dari beberapa sudut (Susanto, Risnita, & Jailani, 2023). Menurutnya, gagasan mendasarnya adalah bahwa dengan mendekati subjek yang dipelajari dari berbagai sudut, tingkat kebenaran yang besar dapat dicapai. Sehingga, triangulasi data ini adalah upaya yang tepat untuk memverifikasi keakuratan data atau informasi yang dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai sudut pandang dengan meminimalkan bias selama pengumpulan dan pemrosesan data. Norman K. Denkin membedakan empat macam triangulasi, sebagai berikut:

- a) Triangulasi Metode, yang dimana proses menggabungkan beragam pendekatan memeriksa peristiwa terkait dengan cara yang berbeda. Peneliti menggunakan informan untuk mengecek kebenaran dari informasi yang diperoleh di lapangan.
- b) Triangulasi antar Peneliti, proses dimana peneliti menggunakan banyak orang untuk mengumpulkan dan menganalisis data untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang informasi yang dikumpulkan dari subjek penelitian lapangan. Persyaratan bahwa seorang peneliti yang mengajukan undangan untuk melakukan penelitian memiliki pengalaman penelitian dan bebas dari konflik kepentingan dengan topic penelitian merupakan komponen penting dari triangulasi diantara para peneliti.
- c) Triangulasi Sumber Data, dimana menyelidiki kebenaran informasi spesifik menggunakan berbagai teknik dan sumber pengumpulan data. Misalnya, peneliti dapat menggunakan observasi peserta, dokumen sejarah, catatan tertulis dan gambar atau foto, arsip, dan metode lain selain wawancara dan observasi. Tentunya masing-masing cara tersebut akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan (*insight*) yang berbeda pula mengenai peristiwa yang diteliti. Perspektif ini akan memunculkan kedalaman pemahaman yang diperlukan untuk memperoleh kebenaran.

Terkait dengan penelitian ini, triangulasi yang dilakukan dapat diklasifikasikan sebagai triangulasi sumber data. Triangulasi data adalah pendekatan yang menggunakan beberapa sumber data untuk mengkonfirmasi hasil dan meningkatkan validitas penelitian. Dalam hal ini, data dari peserta FGD dari berbagai fakultas dikumpulkan dan memberikan berbagai pandangan yang perspektif yang terkait dengan integrasi nilai budaya lokal dalam desain UI/UX aplikasi Maxride. Membandingkan jawaban dari berbagai peserta dan persepsi tentang topik yang disajikan dapat meningkatkan keandalan dan validitas hasil. Selain itu, pendekatan ini mengurangi bias yang mungkin timbul jika hanya mengandalkan satu kelompok responden.

Dengan menggunakan triangulasi data melalui FGD, kuesioner, dan analisis dokumen terkait, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih keseluruhan tentang bagaimana nilai budaya lokal tercermin dalam desain UI/UX aplikasi Maxride. Selain itu, triangulasi ini memungkinkan perbandingan antara persepsi pengguna yang berasal dari Sulawesi Selatan dan luar Sulawesi Selatan, sehingga dapat mengidentifikasi sejauh mana elemen budaya dalam desain dapat diterima dan dipahami oleh kelompok yang lebih luas. Dengan demikian, pendekatan ini meningkatkan reliabilitas hasil penelitian serta memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang terkait antara budaya lokal dan preferensi desain UI/UX.

- d) Triangulasi Teori, dimana membandingkan data dengan sudut pandang teoritis yang relevan. Ini membantu peneliti tetap setia pada pemahaman mereka tentang hasil atau kesimpulan yang mereka terik. Kemampuan peneliti untuk memeriksa pengetahuan teoritis secara menyeluruh dari hasil analisis data melalui triangulasi teoritis dapat meningkatkan pemahaman.