Peran Nilai Budaya Lokal Dalam Memengaruhi Preferensi Desain Ui/Ux Aplikasi Maxride Di Kalangan Mahasiswa Universitas Hasanuddin

Astrina Wulan Putri[1], Eliyah Acantha Manapa Sampetoding[2], Muhammad Hasbi[3],Riskawati[4]

[1,2,3,4]**Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,Sistem Informasi, Universitas Hasanuddin.**
Jl. Perintis Kemerdekaan No.KM.10
e-mail: astrinawulanputri48@gmail.com , eliyahacantha@unhas.ac.id , hasbi@unhas.ac.id , riskawati02@gmail.com

(Received: Nopember 2024, Revised: Februari 2025, Accepied: April 2025)

Abstract— *ASTRINA WULAN PUTRI. The Role of Local Cultural Values in Influencing UI/UX Design Preferences of the Maxride Application Among Students of Hasanuddin University (supervised by Eliyah Acantha Manapa Sampetoding).Background.Indonesia is a multicultural country with various local cultures that influence preferences in the use of technology, including UI/UX design of applications. In South Sulawesi, cultural values such as Tabe and the 3S Principles (Sipakatau, Sipakalebbi, Sipakainge') significantly affect user behavior when interacting with applications. Objective.This study aims to examine the relationship between local cultural values and the UI/UX design preferences of the Maxride application, as well as to test the influence of local wisdom on design elements such as color, iconography, layout, and navigation. Method.This study employs a Mixed-Methods Approach (Quantitative and Qualitative), involving 193 respondents through a Likert scale survey and a Focus Group Discussion (FGD) with 15 participants. Data analysis was performed using triangulation to strengthen the validity of the results.Results.The quantitative study revealed a significant relationship between the UI/UX design elements of the Maxride application and local cultural values, with a Cronbach's alpha value of 0.952. The qualitative study showed that local cultural values influence user preferences regarding design elements such as color, icons, and navigation.Conclusion. Local cultural values play an essential role in shaping user preferences for the UI/UX design of the Maxride application. By integrating these cultural values, user satisfaction with the design can be improved.*
Keyword: *Local Culture,Interface Design,User Experience, Transportation application, Design preferences.*

Intisari— *ASTRINA WULAN PUTRI. Peran Nilai Budaya Lokal dalam Memengaruhi Preferensi Desain UI/UX Aplikasi Maxride di Kalangan Mahasiswa Universitas Hasanuddin (dibimbing oleh Eliyah Acantha Manapa Sampetoding). Latar belakang. Indonesia merupakan negara multikultural dengan berbagai budaya lokal yang memengaruhi preferensi dalam penggunaan teknologi, termasuk desain UI/UX aplikasi. Di Sulawesi Selatan, nilai budaya seperti Tabe' dan Prinsip 3S (Sipakatau, Sipakalebbi, Sipakainge') memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku pengguna aplikasi. Tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara nilai budaya lokal dan preferensi desain UI/UX aplikasi Maxride serta menguji pengaruh kearifan lokal pada elemen-elemen desain seperti warna, ikonografi, tata letak, dan navigasi. Metode. Penelitian ini menggunakan Pendekatan Campuran (Kuantitatif dan Kualitatif), melibatkan 193 responden melalui survei dengan skala Likert dan Focus Group Discussion (FGD) dengan 15 peserta. Analisis data dilakukan dengan triangulasi untuk memperkuat validitas hasil. Hasil. Peneliatan kuantitatif menunjukkan adanya hubungan signifikan antara elemen desain UI/UX aplikasi Maxride dan nilai budaya lokal dengan nilai cronbach's alpha sebesar 0,952. Penelitian Kualitatif mengungkapkan bahwa nilai budaya lokal berpengaruh terhadap preferensi pengguna terkait elemen desain seperti warna, ikon, dan navigasi. Kesimpulan. Nilai budaya lokal memegang peranan penting dalam membentuk preferensi pengguna terhadap desain UI/UX aplikasi Maxride, sehingga dengan mengintegrasikan nilai budaya tersebut dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap desain.*
Kata Kunci: *budaya lokal; desain antarmuka, pengalaman pengguna, aplikasi transportasi, preferensi desain*

I. PENDAHULUAN

Latar belakang. Indonesia merupakan negara multikultural dengan berbagai budaya lokal yang memengaruhi preferensi dalam penggunaan teknologi, termasuk desain UI/UX aplikasi. Di Sulawesi Selatan, nilai budaya seperti Tabe' dan Prinsip 3S (Sipakatau, Sipakalebbi, Sipakainge') memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku pengguna aplikasi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

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, p. 11). 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, p. 24). 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, p. 2665). 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, Boot, Charness, & Rogers, 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, Boot, Charness, & Rogers, 2019). Pengguna atau komunitas lokal akan mendapatkan keuntungan dari penggabungan dan implementasi ide-ide desain budaya dalam antarmuka pengguna (Ariffin & Arrieya, 2020, p. 62). 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, p. 378). 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 & Marlena, 2020, p. 791). 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).

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 (Sulistyono & 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, p. 640) 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, Eldenfria, Price, Zaqout, & Fauzy, 2019, p. 668) . 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 menggunakan aplikasi maxride, dengan fokus pada pengaruh nilai budaya lokal terhadap preferensi desain UI/UX. 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.

III. METODE 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, hlm.401) 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.

A. 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

P-ISSN 1858-2680
E-ISSN 2723-4673

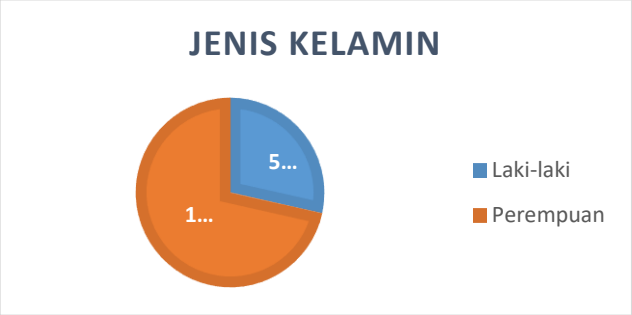
dan interpretasi data hingga hasil dan kesimpulan". Sedangkan dalam penelitian kualitatif populasi dan sampel tidak ada yang menjadi subjek penelitian dan informan penelitian, dan penekanannya adalah pada masalah daripada pengujian hipotesis (Mustafa, Gusdiyanto, Victoria, Masgumelar, & Lestariningsih, 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.

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. 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).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

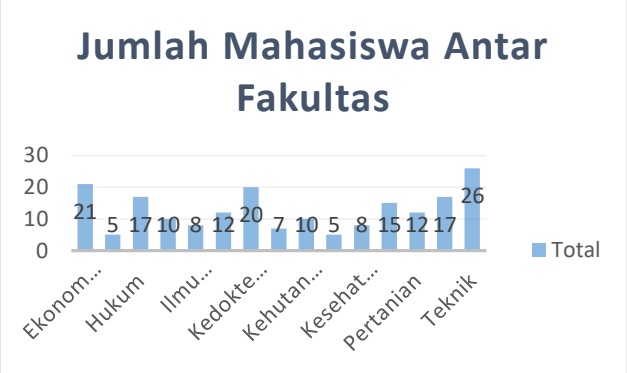
Data Responden Penelitian

Pengumpulan data untuk penelitian kuantitatif dengan penyebaran kuesioner melalui Google Form, sedangkan penelitian kualitatif dengan *Focus Group Discussion* (FGD). Data yang diperoleh dari kuesioner sebanyak 193 responden mahasiswa Universitas Hasanuddin. Sedangkan dari FGD diperoleh sebanyak 15 responden dimana 1 orang dari perwakilan masing-masing fakultas.



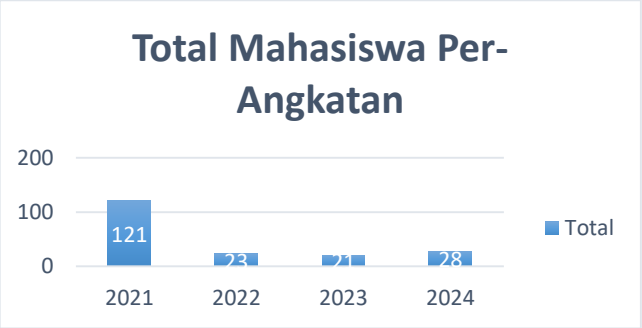
Gambar 1. Total Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Pada gambar diatas menunjukkan perbandingan jumlah responden, dengan jumlah laki-laki sebanyak 55 orang dan perempuan sebanyak 138 orang. Perbandingan ini memperlilhatkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah perempuan.



Gambar 2. Total Responden berdasarkan Fakultas

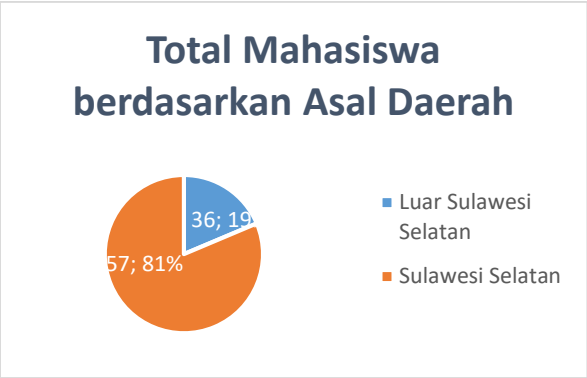
Berdasarkan gambar diatas, terdapat jumlah responden dari masing-masing fakultas, yang dimana jumlahnya 0,05% dari jumlah populasi.



Gambar 3. Total Responden berdasarkan Angkatan

Gambar diatas menunjukkan jumlah responden berdasarkan angkatan. Angkatan 2021 mendominasi dengan jumlah 121 responden, sedangkan angkatan 2022, 2023, 2024 memiliki jumlah yang sedikit dengan jumlah masing-masing 23,21,28. Data ini menunjukkan mayoritas responden berasal dari angkatan yang lebih senior yang kemungkinan memiliki pengalaman lebih dalam menggunakan aplikasi Maxride.

P-ISSN 1858-2680
E-ISSN 2723-4673



Gambar 4. Total Responden berdasarkan Asal Daerah

Gambar diatas menunjukkan jumlah responden berdasarkan asal daerah. Sebanyak 157 responden atau sekitar 81% yang berasal dari Sulawesi Selatan, sedangkan dari luar Sulawesi Selatan sejumlah 36 responden atau sekitar 19%. Data ini menunjukkan mayoritas responden berasal dari Sulawesi Selatan.

Hasil Analisis Deskriptif

Menganalisis secara deskriptif dilakukan untuk mengukur hubungan nilai budaya lokal terhadap preferensi desain UI/UX aplikasi Maxride melalui penyebaran kuesioner. Hasil analisis ini memberikan gambaran umum mengenai bagaimana responden menilai elemen desain seperti warna, tata letak, ikonografi, dan navigasi dalam konteks budaya lokal, khususnya nilai Tabe' dan 3S (Sipakatau, Sipakalebbi, Sipakainge'). Data dari kuesioner dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi hubungan signifikan antara nilai budaya dan elemen desain.

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Hasil penelitian dianggap valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.

Dasar pengambilan keputusan:

Jika nilai r hitung > r tabel , maka variabel pertanyaan valid

Jika nilai r hitung < r tabel, maka variabel pertanyaan tidak valid

Sebelum melakukan uji validitas, pertama-tama perlu mencari nilai r tabel. Untuk menentukan r tabel dari sampel sebanyak n = 193.

$$df = N - 2$$
$$= 193 - 2$$
$$= 191$$

Selanjutnya nilai df = 191, yang dimana nilai df ini digunakan untuk menentukan nilai kritis dari distribusi r tabel yang berguna untuk menguji signifikasi hubungan antar variabel dalam analisis korelasi Pearson. Kemudian tingkat signifikan yang digunakan adalah 0,01 (1%) untuk tingkat kepercayaan 99%. Namun karena tabel distribusi r tabel tidak selalu mencantumkan setiap nilai df , seperti df = 191, pendekatan dilakukan dengan menggunakan nilai n terdekat, yaitu n = 200. Adapun nilai df disini berguna untuk memastikan nilai r tabel yang digunakan relevan dengan ukuran sampel dalam penelitian.

Pada ukuran sampel sebanyak n = 200, nilai r tabel untuk tingkat signifikasi 1% adalah 0,181. Pendekatan ini dilakukan karena selisih antara n = 193 dan n = 200 relatif kecil, sehingga perbedaannya tidak akan memengaruhi hasil analisis secara signifikan. Nilai r tabel ini digunakan sebagai tolak ukur dalam menentukan apakah hubungan antara variabel dalam penelitian signifikan atau tidak.

Tabel 1. Uji Validitas

Variabel	r hitung	r tabel	Keterangan
x1.1	0,808	0,181	VALID
x1.2	0,781	0,181	VALID
x1.3	0,807	0,181	VALID
x1.4	0,826	0,181	VALID
x1.5	0,871	0,181	VALID
x2.1	0,855	0,181	VALID
x2.2	0,882	0,181	VALID
x2.3	0,862	0,181	VALID
x2.4	0,843	0,181	VALID
x2.5	0,833	0,181	VALID

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil uji validitas dari setiap variabel dapat disimpulkan sudah valid dengan kriteria nilai r hitung > r tabel dengan nilai 0,181.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan Alpha Cronbach karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Tingkat reliabilitas dapat diukur secara empiris dengan menggunakan angka yang dikenal sebagai nilai koefisien reliabilitas. Secara umum, reliabilitas dianggap memuaskan jika nilainya mencapai atau lebih besar dari 0,700.

Instrumen kuesioner dinyatakan reliable apabila nilai Cronbach Alpha > 0,6 (Ghozali, 2016). Dasar pengambilan keputusan:

Jika nilai Cronbach Alpha > 0,6 maka instrumen kuesioner reliabel

Jika nilai Cronbach Alpha < 0,6 maka instrumen kuesioner tidak reliabel

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.952	10

Dapat dilihat dari gambar tersebut bahwa nilai Cronbach Alpha yang dihasilkan sebesar 0,952 yang dimana kuesioner yang digunakan untuk mengukur hubungan nilai budaya lokal pada preferensi desain UI/UX aplikasi Maxride dengan responden sebanyak 193 dinyatakan reliabel.

P-ISSN 1858-2680
E-ISSN 2723-4673

Skala Likert

Sebanyak 193 responden yang memberikan jawaban dari kuesioner yang disebar. Berikut rangkuman hasil perhitungan 193 responden:

1. Sangat Setuju (SS) skor 5
2. Setuju (S) skor 4
3. Ragu-ragu (RG) skor 3
4. Tidak Setuju (TS) skor 2
5. Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1

Tabel 3. Perhitungan Hasil Kuesioner dengan Skala Likert

Item	Pertanyaan	Skala Pengukuran						Persentase
		1	2	3	4	5	Total	
A.	Tema 1 (Nilai Budaya Lokal dan Hubungannya dengan Desain UI/UX							
x1.1	Saya merasa bahwa desain aplikasi Maxride mencerminkan nilai budaya Tabe' yang menghargai keramahan dan penghormatan.	5	6	49	92	41	737	$\frac{737}{965}$ x 100 = 76,37%
x1.2	Penggunaan warna dalam aplikasi Maxride membuat saya merasa lebih terhubung dengan budaya lokal Sulawesi Selatan.	5	11	39	95	43	739	$\frac{739}{965}$ x 100 = 76,58%
x1.3	Ikon dan simbol yang digunakan dalam aplikasi Maxride mencerminkan tradisi dan nilai-nilai budaya lokal.	4	12	52	87	38	722	$\frac{722}{965}$ x 100 = 74,81%
x1.4	Saya percaya bahwa desain antarmuka aplikasi Maxride mendukung prinsip Sipakatau', yang tidak membeda-bedakan pengguna.	4	7	28	104	50	768	$\frac{768}{965}$ x 100 = 79,58%
x1.5	Fitur interaksi sosial dalam aplikasi Maxride sesuai dengan nilai Sipakalebbi', yaitu saling membantu dan berkolaborasi.	4	6	21	114	48	775	$\frac{775}{965}$ x 100 = 80,31%
B.	Tema 2 (Preferensi terhadap Desain UI/UX Aplikasi Maxride)							
x2.1	Saya merasa antarmuka pengguna aplikasi Maxride mudah digunakan dan intuitif.	4	4	26	108	51	777	$\frac{777}{965}$ x 100 = 80,51%
x2.2	Tata letak (layout) aplikasi Maxride memudahkan saya untuk menemukan informasi yang saya butuhkan.	4	12	25	105	47	683	$\frac{683}{965}$ x 100 = 70,77%
x2.3	Font yang digunakan dalam aplikasi Maxride nyaman dibaca dan mendukung pengalaman pengguna.	4	5	28	104	52	774	$\frac{774}{965}$ x 100 = 80,20%
x2.4	Saya puas dengan navigasi dalam aplikasi Maxride yang memungkinkan saya untuk menjelajahi berbagai opsi transportasi dengan mudah.	4	6	27	104	52	773	$\frac{773}{965}$ x 100 = 80,10%
x2.5	Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan pengalaman menggunakan aplikasi Maxride.	4	5	27	100	57	780	$\frac{780}{965}$ x 100 = 80,82%

Untuk menghitung interval dan kategori interpretasi berdasarkan indeks persentase diatas, selanjutnya yang dapat dilakukan adalah menentukan rentang interval untuk setiap kategori.

Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$= Total\ responden\ x\ Skor\ likert\ terkecil\ \frac{Skor\ minimal}{}$$

P-ISSN 1858-2680
E-ISSN 2723-4673

$$= 193\ x\ 1$$

$$= 193$$

$$Skor\ maximal$$
$$= Total\ responden\ x\ Skor\ likert\ terbesar$$

$$= 193\ x\ 5$$

$$= 965$$

Interval = Skor maximal – Skor minimal / 5

$= 965 - 193 / 5$

$= 772 / 5 = 154{,}4$

Tabel 4. Interval beserta Kategorinya

Kategori	Interval	Persentase
Sangat Tidak Setuju (STS)	193 - 347	≤ 36%
Tidak Setuju (TS)	348 - 502	37-52%
Ragu-ragu (RG)	503 - 657	53-68%
Setuju (S)	658 - 812	69-84%
Sangat Setuju (ST)	813 - 965	≥ 85%

Tabel 5. Hasil Analisis Skala Likert

Item	Presentase	Keterangan
x1.1	76,37%	Presentase nilai = 76,37% pengguna merasa bahwa desain aplikasi Maxride mencerminkan nilai budaya Tabe' yang menghargai keramahan dan penghormatan.
x1.2	76,58%	Presentase nilai = 76,58% pengguna merasa penggunaan warna dalam aplikasi Maxride lebih terhubung dengan budaya lokal Sulawesi Selatan.
x1.3	74,81%	Presentase nilai = 74,81% ikon dan simbol yang digunakan dalam aplikasi Maxride mencerminkan tradisi dan nilai-nilai budaya lokal.
x1.4	79,58%	Presentase nilai = 79,58% pengguna percaya bahwa desain antarmuka aplikasi Maxride mendukung prinsip Sipakatau', yang tidak membeda-bedakan pengguna.
x1.5	80,31%	Presentase nilai = 80,31% fitur interaksi sosial dalam aplikasi Maxride sesuai dengan nilai Sipakalebbi', yaitu saling membantu dan berkolaborasi.
x2.1	80,51%	Presentase nilai = 80,51% pengguna merasa antarmuka pengguna aplikasi Maxride mudah digunakan dan intuitif.
x2.2	70,77%	Presentase nilai = 70,77% tata letak (layout) aplikasi Maxride memudahkan pengguna untuk menemukan informasi yang saya butuhkan.
x2.3	80,20%	Presentase nilai = 80,20% font yang digunakan dalam aplikasi Maxride nyaman dibaca dan mendukung pengalaman pengguna.
x2.4	80,10%	Presentase nilai = 80,10% pengguna puas dengan navigasi dalam aplikasi Maxride yang memungkinkan saya untuk menjelajahi berbagai opsi transportasi dengan mudah.
x2.5	80,82%	Presentase nilai = 80,82% secara keseluruhan, pengguna merasa puas dengan pengalaman menggunakan aplikasi Maxride.

Hasil Analisis Tematik

Dalam hal ini, analisis tematik digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai bagaimana nilai budaya lokal memengaruhi preferensi pengguna terhadap desain UI/UX. Adapun data yang diperoleh melalui teknik *Focus Group Discussion* (FGD).

Transkripsi FGD

Dalam penelitian ini, transkripsi dilakukan secara verbatim untuk merekam semua pembicaraan peserta mengenai semua pertanyaan yang ditanyakan oleh moderator. Proses ini memastikan semua pandangan peserta terdokumentasi dengan baik dan menjadi tahap awal untuk analisis tematik dalam penelitian. Peserta FGD sebanyak 15 orang dengan kode I1 peserta pertama hingga I15 peserta terakhir. Berikut hasil analisis transkrip FGD, untuk transkrip secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

a) Nilai Budaya Lokal dan Hubungannya dengan Desain UI/UX
   1. Bagaimana nilai budaya lokal, seperti budaya Tabe' dan prinsip 3S dapat diintegrasikan ke dalam desain UI/UX aplikasi Maxride.

Berikut jawaban peserta terkait nilai budaya lokal dapat diintegrasikan ke dalam desain UI/UX aplikasi Maxride.

Tabel 6. Nilai Budaya Tabae' dan 3S dalam Maxride

Peserta	Jawaban
I.1	Menampilkan salam pembuka
I.2	Menciptakan ikonografi yang interaktif
I.3	Menerapkan kalimat sapa
I.4	Menerapkan kalimat sapa
I.5	Menciptakan antarmuka yang user friendly
I.6	Menekankan keramahan melalui antarmuka
I.7	Melalui antarmuka ramah dan elemen yang mencerminkan keindahan Sulawesi Selatan
I.8	Menerapkan antarmuka yang ramah dengan desain yang lembut
I.9	Menciptakan antarmuka yang user friendly
I.10	Menerapkan fitur rating
I.11	Menekankan keramahan melalui antarmuka
I.12	Menampilkan ciri khas Sulawesi Selatan
I.13	Menambahkan salam pembuka
I.14	Menerapkan antarmuka yang ramah dengan desain yang lembut
I.15	Menekankan keramahan melalui antarmuka

Berdasarkan penjelasan dari tabel diatas, dapat diihat bahwa ada penekanan pada elemen-elemen yang menciptakan interaksi yang ramah pengguna. Misalnya, beberapa peserta menyarankan untuk menampilkan salam pembuka dan menerapkan kalimat sapa, yang sejalan

P-ISSN 1858-2680
E-ISSN 2723-4673

dengan nilai budaya Tabe' yang mengedepankan sopan santun dan penghormatan. Selain itu, menciptakan antarmuka yang *user-friendly* dan interaktif juga menunjukkan upaya untuk membuat aplikasi lebih mudah diakses dan menyenangkan bagi pengguna, mencerminkan prinsip keramahan dalam desain.

Selain itu, peserta juga menekankan pentingnya elemen visual yang mencerminkan keindahan Sulawesi Selatan serta penggunaan desain yang lembut dan mudah dipahami. Hal ini tidak hanya membuat aplikasi lebih menarik secara visual tetapi juga memperkuat identitas budaya wilayah tersebut. Dengan menggabungkan kearifan lokal ke dalam desain UI/UX-nya, aplikasi Maxride lebih dari sekedar alat transportasi, tetapi juga merupakan cara untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Tabe' kepada pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa memadukan nilai-nilai budaya setempat dengan teknologi modern dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna sekaligus menjaga kelestarian warisan budaya.,

2. Elemen desain seperti (warna, tipografi, tata letak (*layout*), ikonografi dan simbol, serta navigasi) yang paling mencerminkan budaya lokal.

Berikut jawaban peserta terkait elemen desain yang paling mencerminkan budaya lokal.

Tabel 7. Elemen desain yang mencerminkan Budaya Lokal

Peserta	Jawaban
I.1	Ikonografi dan Simbol
I.2	Ikonografi dan Simbol
I.3	Warna dan elemen Ikonografi
I.4	Ikonografi dan Simbol
I.5	Tipografi
I.6	Warna
I.7	Warna
I.8	Tata letak (layout)
I.9	Navigasi
I.10	Ikonografi
I.11	Navigasi
I.12	Ikonografi dan Simbol
I.13	Ikonografi dan Simbol
I.14	Warna
I.15	Ikonografi dan Simbol

Berdasarkan penjelasan dari tabel diatas, dapat diihat bahwa fitur yang paling sering disebutkan dalam tanggapan peserta adalah ikonografi dan simbol, yang dimana menunjukkan visualisasi budaya lokal sangat penting untuk menghasilkan pengalaman pengguna yang bermakna. I.1, I.2, I.4, dan I.12 menekankan pentingnya ikonografi dan simbol yang dapat mewakili nilai-nilai budaya Tabe' dan identitas Sulawesi Selatan. Selanjutnya, peserta lain menyarankan untuk menggunakan warna yang sesuai untuk menggambarkan keindahan dan ciri khas budaya lokal, dimana warna juga menjadi perhatian yang signifikan.

Aspek desain lainnya seperti tipografi, tata letak, dan navigas juga diakui sebagai komponen penting untuk membangun antarmuka yang ramah pengguna. P.PTN menekankan pentingnya penggunaan *font* yang sesuai untuk meningkatkan keterbacaan dan tampilan aplikasi. Sementara itu, tata letak dan navigasi dianggap penting untuk memastikan pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen desian ini ke dalam UI/UX aplilkasi Maxride, pengembang tidak hanya menciptakan aplikasi yang fungsional tetapi juga menghormati budaya lokal sehingga meningkatkan kedekatan emosional pengguna dengan aplikasi Maxride.

b) Preferensi terhadap Desain UI/UX Aplikasi Maxride

1. Aspek desain UI/UX dari aplikasi Maxride yang paling disukai, dan alasannya.

Berikut jawaban peserta terkait aspek desain UI/UX yang paling disukai dan alasannya.

Tabel 8. Aspek desain UI/UX yang Disukai

Peserta	Jawaban
I.1	Peta real-time
I.2	Navigasi dan proses pemesanan mudah
I.3	Atur jadwal order dan antarmuka yang informatif
I.4	Atur jadwal order
I.5	Proses pemesanan mudah serta antarmuka yang informatif
I.6	Proses pemesanan mudah
I.7	Warna cerah dan lembut
I.8	Navigasi real-time
I.9	Navigasi mudah
I.10	Aksesibilitas mudah
I.11	Navigasi mudah
I.12	Ikonografi
I.13	Fitur dompet digital
I.14	Warna cerah dan lembut
I.15	Peta real-time

Berdasarkan penjelasan dari tabel diatas, dapat dilihat tanggapan peserta bahwa fitur-fitur seperti peta *real-time*, navigasi dan proses pemesanan yang mudah sangat dihargai. Misalnya, peserta I.2 dan I.6 menekankan pentingnya navigasi dan proses pemesanan yang mudah, yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan adalah prioritas utama bagi pengguna. Selain itu, beberapa peserta juga menyukai fitur pengaturan jadwal order dan antarmuka yang informatif, seperti yang diungkapkan oleh I.3 dan I.5, menandakan bahwa pengguna menginginkan kontrol lebih dalam pengalaman mereka menggunakan aplikasi.

Beberapa peserta juga menyebutkan warna-warna cerah dan lembut sebagai elemen desain yang disukai, menunjukkan bahwa estetika visual berperan penting dalam menarik perhatian pengguna. Selain itu, aksesibilitas dan ikon dianggap penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Mengidentifikasi aspek desain ini memmungkinkan pengembang aplikasi Maxride untuk terus meningkatkan dan mengadaptasi antarmuka pengguna dan fungsionalitas aplikasi untuk lebih memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

2. Fitur, elemen atau simbol dari desain dalam aplikasi Maxride yang perlu diperbaiki.

P-ISSN 1858-2680
E-ISSN 2723-4673

Berikut jawaban peserta terkait fitur, elemen atau simbol dari desain dalam aplikasi Maxride yang perlu diperbaiki.

Tabel 9. Fitur, elemen atau simbol yang perlu diperbaiki

Peserta	Jawaban
I.1	Ikonografi dan simbol
I.2	Fitur khusus lokasi
I.3	Fitur kotak saran dan bantuan
I.4	Warna dan ikonografi
I.5	Ikonografi
I.6	Navigasi
I.7	Fitur notifikasi dan titik jemput
I.8	Ikon/simbol navigasi
I.9	Tipografi, navigasi, dan notifikasi
I.10	Notifikasi
I.11	Navigasi
I.12	Navigasi
I.13	Tata letak dari titik lokasi Maxride
I.14	Ikonografi
I.15	Ikonografi

Berdasarkan penjelasan dari tabel diatas, banyak perhatian yang ditujukan pada ikonografi dan simbol yang dinilai kurang efektif dalam menyampaikan informasi kepada. Menurut peserta I.1, I.5, I.7, dan I.14 menekankan bahwa ikonografi perlu diperbaiki karena elemen visual tersebut kurang jelas. Selain itu, peserta juga mengidentifikasi kebutuhan untuk memperbaiki fitur navigasi, dan notifikasi yang terkadang membuat pengguna terganggu.

Selain itu, beberapa peserta menyarankan untuk kotak saran dan beberapa titik lokasi diperjelas lagi. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi harus lebih sensitive terhadap permintaan pengguna. Dengan memperbaiki elemen-elemen desain tersebut, aplikasi Maxride dapat meningkatkan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna secara kesleuruhan. Perbaikan ini tidak hanya membantu dalam meningkatkan fungsionalitas aplikasi tetapi juga akan memperkuat hubungan emosinal antara pengguna dan aplikasi dengan menciptakan pengalaman yang lebih intuitif dan menyenangkan.

Triangulasi Interpretasi Data

Triangulasi data pada dasarnya adalah pendekatan gabungan yang dilakukan peneliti ketika mengumpulkan dan menganalisis data. Ide dasarnya adalah dengan melihat fenomena yang diteliti dari berbagai sudut pandang, kita dapat memahaminya dan mencapai tingkat kebenaran yang lebih tinggi. Dengan mengambil gambar atau fenomena dari berbagai sudut, kita dapat menentukan kebenaran mana yang dapat diandalkan. Oleh karena itu, triangulasi merupakan upaya penliti untuk memverifikasi keakuratan data dan informasi yang diperoleh dari berbagai sudut pandang. Hal ini dilakukan untuk mengurangi bias sebanyak mungkin.

Seperti yang kita ketahui, dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan instrumen utama. oleh Karena itu, kualitas penelitian kualitatif sangat bergantung pada kualitas peneliti, termasuk pengalaman dalam melakukan penelitian, yang sangat dihargai. Namun, sebagai manusia sulit bagi peneliti untuk menghindari bias dan subjektivitas. Oleh karena itu, tugas peneliti adalah mengurangi sebanyak mungkin distorsi yang timbul untuk menentukan kebenaran seutuhnya. Adapun tujuan dari triangulasi adalah untuk meningkatkaan kekuatan teoritis, metodologis, maupun interpretative dari penelitian kualitatif.

Dalam konteks peneltian ini, triangulasi yang dilakukan dapat dikategorikan sebagai triangulasi data. Triangulasi data adalah pendekatan yang menggunakan beberapa sumber data untuk mengonfirmasi temuan dan meningkatkan validitas temuan penelitian. Dalam hal ini, data akan dikumpulkan dari peserta FGD yang berasal dari fakultas yang berbeda dan memberikan pandangan dan perspektif yang berbeda tentang integrasi nilai budaya lokal. Membandingkan tanggapan dari berbagai informan dan mengidentifikasi tema yang muncul dapat meningkatkan keandalan dan validitas temuan penelitian. Pendekatan ini mengurangi potensi bias yang mungkin muncul akibat hanya mengandalkan satu sumber atau sekelompok responden. Lebih jauh lagi, triangulasi data juga memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti.

Untuk menganalisis data yang diperoleh, peneliti menerapkan triangulasi dengan membandingkan jawaban dari peserta yang berasal dari latar belakang akademis yang berbeda. Tabel dibawah ini merangkum hasil triangulasi data, menunjukkan jawaban informan terkait berbagai aspek yang dianalisis, serta naalisis yang dihasilkan dari perbandingan tersebut. Selain itu, tabel ini juga mencakup tema yang muncul dari jawaban informan, memberikan wawasan yang lebih dalam tentang pandangan mereka terhadap desain UI/UX aplikasi Maxride.

Tabel 10. Tabel Triangulasi Interpretasi Data

Aspek	**Jawaban Informan**	**Analisis Triangulasi**	**Tema**
Integrasi nilai budaya Tabe' dan 3S	Menampilkan salam pembuka	Banyak peserta menekankan pentingnya menyapa pengguna, menunjukkan kesepakatan keramahan	Keramahan dan Sambutan
	Menciptakan Ikonografi yang interaktif	Ikonografi dianggap penting untuk menciptakan interaksi yang lebih baik	Interaksi Visual
	Menciptakan Antarmuka yang *user-friendly*	Penekanan pada Antarmuka yang ramah menunjukkan fokus pada pengalaman pengguna	Pengalaman penguna
Elemen desain yang mencerminkan budaya	Ikonografi dan Simbol	Konsensus bahwa Ikonografi dan Simbol adalah elemen penting dalam mencerminkan budaya lokal	Identitas Budaya

P-ISSN 1858-2680
E-ISSN 2723-4673

	Warna	Warna juga dianggap penting, menunjukkan bahwa elemen visual dapat mempengaruhi pengalaman pengguna.	Estetika Visual
	Tipografi	Tipografi diakui sebagai elemen yang dapat mempengaruhi keterbacaan dan estetika	Keterbacaan dan Desain
Preferensi Desain UI/UX	Peta *real-time*	Peta *real-time* menjadi salah satu aspek yang paling disukai, menunjukkan kebutuhan akan informasi yang akurat.	Keterhubungan dan Informasi
	Navigasi mudah	Navigasi yang mudah diakses menjadi prioritas, mencerminkan pentingnya fungsional dalam desain	Fungsionalitas dan Aksesibilitas
	Proses pemesanan mudah	Proses pemesanan yang efesien menunjukkan fokus pada pengalaman pengguna yang positif	Efesiensi dan Kenyamanan
	Warna	Penggunaan warna cerah dan lembut dapat meningkatkan daya tarik visual aplikasi.	Estetika Visual
	Ikonografi	Penggunaan ikon yang mudah dipahami dapat meningkatkan efisiensi pengguna	Identitas Budaya
	Fitur Dompet Digital	Memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi sehingga meningkatkan kenyamanan pengguna	Pengalaman Pengguna
Fitur yang perlu diperbaiki	Ikonografi	Banyak peserta mengidentifikasi ikonografi sebagai aspek yang perlu diperbaiki, menunjukkan adanya masalah umum	Perbaikan desain
	Navigasi	Meskipun aspek tersebut paling disukai oleh beberapa peserta, masukan tentang navigasi menunjukkan bahwa ada yang perlu ditingkatkan untuk pengalaman pengguna yang lebih baik	Tantangan Navigasi
	Fitur Notifikasi	Fitur notifikasi juga menjadi perhatian, menunjukkan kebutuhan untuk komunikasi yang lebih baik dalam aplikasi	Komunikasi Efektif

P-ISSN 1858-2680
E-ISSN 2723-4673

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan dari pendekatan kuantitatif, penelitian menunjukkan adanya hubungan signifikan antara elemen desain UI/UX Aplikasi Maxride dan nilai-nilai budaya lokal di Sulawesi Selatan, termasuk budaya Tabe' dan prinsip 3S (Sipakatau, Sipakalebbi, Sipakainge'). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sangat valid dan memiliki reliabilitas tinggi dengan nilai Cronbach's Alpha mencapai 0,952, dan analisis menggunakan skala Likert menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa desain aplikasi Maxride berhasil menampilkan nilai budaya lokal.

Dalam pendekatan kualitatif, data yang didapatkan dari Focus Group Discussion (FGD) mengungkapkan bahwa nilai-nilai budaya lokal berpengaruh terhadap preferensi pengguna terkait elemen desain tertentu, seperti warna, ikon, dan navigasi. Para peserta FGD secara konsisten menekankan pentingnya Antarmuka yang ramah pengguna, seperti ikon yang menggambarkan budaya Sulawesi Selatan sebagai cara untuk memadukan nilai-nilai budaya ke dalam aplikasi. Selain itu, pilihan warna yang lembut dan hangat dianggap mampu memberikan kesan yang menyenangkan. Hasil penelitian dalam pendekatan kualitatif ini semakin memprekuat hasil kuantitatif dan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengaruh nilai-nilai budaya lokal terhadap preferensi pengguna dalam desain UI/UX.

Dengan demikian, penelitian ini berhasil menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara preferensi desain UI/UX dalam aplikasi Maxride dengan nilai-nilai budaya lokal di Sulawesi Selatan. Selain itu, wawasan yang diperoleh dari data kualitatif menegaskan bahwa mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal tidak hanya menciptakan pengalaman pengguna yang lebih berarti melainkan dapat juga berfungsi sebagai cara untuk melestarikan budaya lokal melalui teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Adriani. (2024, Juni 28). Tembus 300 Pengemudi, Maxride Akan Ekspansi ke Daerah Lain di Sulawesi Selatan.

[2] Ahmed Alsswey, H. A.-S. (2019). Elderly users' acceptance of mHealth user interface (UI) design-based culture: the moderator role of age. *Journal on Multimodal User Interfaces*.

[3] Ahmed Housni Alsswey, H. A.-S.-Q. (2020). Culture in the design of mHealth UI. *The Electronic Library*, 257-272.

[4] Alif Karimullah, A. R. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI TRANSPORTASI PUBLIK BERBASIS MOBILE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, 2664-2676.

[5] Andi Zulfikar Darussalam, S. E. (2021). Pengembangan Manajemen Pariwisata Halal Berbasis Kearifan Lokal Sipakatau', Sipakainge', Sipakalebbi'. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 96-105.

[6] Angga Madona, T. S. (2024). Analisis UI/UX Dalam Perspektif Antropologi Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Website eL TV Balai Diklat Keagamaan Palembang. *Router: Jurnal Teknik Informatika dan Terapan*, 161-167.

[7] Ariffin, S. A. (2020). A COMPARATIVE ANALYSIS FOR THE ENHANCEMENT OF DESIGN OF LOCAL CULTURAL MOBILE APPLICATIONS. *Journal of Personalized Learning*, 62-70.

[8] Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS.* Guepedia.com.

[9] Dedi Susanto, R. M. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 53-61.

[10] Edi Suwandi, H. F. (2018). ANALISIS TINGKAT KEPUASAN MENGGUNAKAN SKALA LIKERT PADA LAYANAN SPEEDY YANG BERMIGRASI KE INDIHOME. *Journal Of Electrical Engineering, Energy, and Information Technology*.

[11] Editro. (2022, April 12). Pengertian Skala Likert dan Contoh Cara Hitung Kuesionernya.

[12] Eimi, N. (2021). Kearifan Lokal Budaya Tabe' Dalam Adat Daerah Sulawesi Selatan.

[13] Eko Haryono, M. S. (2023). *STATISTIKA SPSS 28* . Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.

[14] Erman Syarif, S. A. (2016). INTEGRASI NILAI BUDAYA ETNIS BUGIS MAKASSAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN SEBAGAI SALAH SATU STRATEGI MENGHADAPI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA) . *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 13-21.

[15] Fairus, H. S. (2020). Analisis Pengendalian Internal Atas Sistem Dan Prosedur Penggajian Dalam Usaha Mendukung Efisiensi Biaya Tenaga Kerja Pada PT. Pancaran Samudera Transport, Jakarta. 1-14.

[16] Fei-Fei Cheng, C.-S. W. (2018). The Influence of User Interface Design on Consumer Perceptions: A Cross.

[17] Heriyanto. (2018). Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data untuk Penelitian Kualitatif. *JURNAL KAJIAN BUDAYA, PERPUSTAKAAN, DAN INFORMASI*, 317-324.

[18] Hosam Al-Samarraie, A. E. (2019). Effects of map design characteristics on users' search performance andcognitive load . 667-679.

P-ISSN 1858-2680
E-ISSN 2723-4673

[19] Janna, N. M. (2021). KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITASDENGAN MENGGUNAKAN SPSS.

[20] Jessica Paramitha, E. C. (2024). PEMANFAATAN SIMBOL DAN ELEMEN TRADISIONAL MEGA MENDUNG SEBAGAI IDENTITAS VISUAL PRODUK LOKAL INDONESIA. *Jurnal Dimensi DKV* , 171-186.

[21] Josviranto, M. (2018). PELESTARIAN NILAI-NILAI BUDAYA LOKAL SIKKA (TUNG PIONG):BENTUK PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA. *JURNAL ASPIRASI*, 11-17.

[22] Leantros Kyriakoullis, P. Z. (2016). Culture and HCI: a review of recent cultural studies in HCI and social networks. 629-642.

[23] Lenaini, I. (2021). TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN SNOWBALL SAMPLING . *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 33-39.

[24] Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif).* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

[25] Makbul, M. (2021). METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN. 1-35.

[26] Maryuliana, I. M. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert . *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI)*, 1-12.

[27] Meidatuzzahra, D. (2019). PENERAPAN ACCIDENTAL SAMPLINGUNTUK MENGETAHUI PREVALENSI AKSEPTOR KONTRASEPSI SUNTIKAN TERHADAP SIKLUS MENSTRUASI. *AVESINA: MEDIA INFORMASI ILMIAH*, 19-23.

[28] Muh Fachran Fahiran Achmad, A. S. (2024). ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA OJEK BAJAJ DARI ASPEK USABILITY MELALUI APLIKASI MAXRIDE DI MAKASSAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE USE QUESTIONNAIRE. *Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 298-306.

[29] Muhammad Ridwan Sulistyono, A. S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Sistem E-Marketplace Berbasis Website. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1364-1376.

[30] Nabyla, F. (2018). Penelitian Desain pada Pengembangan Sistem Pendaftaran Pasien Layanan Poliklinik Menggunakan SmartPhone di RSUI Harapan Anda. 1-50.

[31] NAFIS, M. R. (2024). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI GAME SAWEU RUMOH GEUTANYOE SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING . 1-91.

[32] Najmah, N. A. (2023). *Analisis Tematik pada Penelitian Kualitatif.* Penerbit Salemba.

[33] Ni Made Diana Rani, P. F. (2024). Konsep Visual Website Global Geopark Batur: Media Wisata Budaya. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 23-31.

[34] Pinton Setya Mustafa, H. G. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS DALAM PENDIDIKAN OLAHRAGA.* Malang: Insight Mediatama Anggota IKAPI.

[35] Rezky Juniarsih Nur, D. W. (2023). Kekuatan Budaya Lokal: Menjelajahi 3S (Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge') sebagai Simbol Kearifan Lokal. *MIMESIS*, 166-179.

[36] Rizan Ramdani, M. G. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Jasa Desain Grafis Berbasis Mobile Dengan Design Science Research Methodology . *KAKIFIKOM (Kumpulan Artikel Karya Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer)*, 48-55.

[37] Rozali, Y. A. (2022). PENGGUNAAN ANALISIS KONTEN DAN ANALISIS TEMATIK. *Forum Ilmiah*, 68-76.

[38] S, A. F. (2024). ANALISIS PERANCANGAN BUSINESS PROCESS MANAGEMENT (BPM) MENGGUNAKAN PENDEKATAN MODEL SISTEM ENTERPRISE RESOURCES PLANNING (ERP) PADA UMKM DI KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG.

[39] Sahar, W. S., & Kurniawan, A. (2020). ANALISIS HUBUNGAN ANTARA DIMENSI BUDAYA KINERJA ORGANISASI. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*.

[40] Saleh. (2020, Desember 6). QS World University Ranking, Unhas Peringkat 11 di Indonesia, 61 di Asia Tenggara.

[41] Saleh, A. S. (2023). Beware the IBM SPSS statistics® in multiple ROC curves analysis. *Internal and Emergency Medicine*, 1239–1241 .

[42] Sara J. Czaja, W. R. (2019). *Designing for Older Adults: Principles and Creative HumanFactors Approaches.* 2019.

[43] Septian Wulandari, N. M. (2020). PENGARUH KUALITAS LAYANAN TERHADAP MINAT

 P-ISSN 1858-2680
E-ISSN 2723-4673

BELI ULANG DENGAN KEPUASAN KONSUMEN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING PADA PENGGUNA TRANSPORTASI MIGO DI SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 791-797.

[44] Setyaningrum, N. D. (2018). Budaya Lokal di Era Global. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni* , 102-112.

[45] Siregar, D. P. (2024). PENGARUH ARSITEKTUR TRADISIONAL TERHADAP DESAIN MODERN DALAM UPAYA MELESTARIKAN IDENTITAS BUDAYA LOKAL INDONESIA. *Venustas* .

[56] Sugarda, Y. B. (2020). *PANDUAN PRAKTIS PELAKSANAAN FOCUS GROUP DISCUSSION SEBAGAI METODE RISET KUALITATIF*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

[47] Sumartini, K. S. (2020). KAJIAN PENGENDALIAN MUTU PRODUK TUNA LOIN PRECOOKED FROZEN MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT DI PERUSAHAAN PEMBEKUAN TUNA X. *Aurelia Journal (Authentic Research of Global Fisheries Application Journal)*, 29-38.

[48] Thofik Nugroho, W. W. (2020). Analisis Pengaruh Dimensi Budaya Terhadap Penggunaan Aplikasi Trasnportasi Online Menggunakan UTAUT2 dan Budaya Hofstede. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 377-385.

[49] Vergari, F. (2024). Menavigasi Keragaman Budaya dalam Desain UI/UX Aplikasi Seluler: Pendekatan Desain. 1-85.

[50] Viktor Handrianus Pranatawijaya, W. R. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*, 128-137.

[51] Wiyanda Vera Nurfajriani, M. W. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 826-833.

[52] YEN, E. G. (2018). PENGANTAR STUDI FENOMENOLOGIS DALAM PENELITIAN TEOLOGIS. *TE DEUM*, 11-12.

P-ISSN 1858-2680
E-ISSN 2723-4673