

Pemilihan Poster untuk Sosialisasi Aplikasi Latihan *Computational Thinking* untuk SMPN 1 Dayeuhkolot Menggunakan *A/B Testing*

Dodi Wisaksono Sudiharto¹, Hilal Hudan Nuha², Farisyas Setiadi³

^{1, 2, 3}Telkom University

Jl. Telekomunikasi, Terusan Buahbatu, Bandung

e-mail: [1dodiws@telkomuniversity.ac.id](mailto:dodiws@telkomuniversity.ac.id), [2hilalnuha@telkomuniversity.ac.id](mailto:hilalnuha@telkomuniversity.ac.id),
[3farisyasetiadi@telkomuniversity.ac.id](mailto:farisyasetiadi@telkomuniversity.ac.id)

Abstrak/Abstract

Aplikasi Latihan Computational Thinking adalah aplikasi mobile berbasis Android untuk melatih kemampuan berpikir komputasional. Pengujian terhadap pemahaman konsep-konsep dasar ilmu komputasi, misalnya algoritma dan struktur data, dipaparkan dalam bentuk modul-modul kuis pada aplikasi ini. Rencananya aplikasi ini akan digunakan sebagai bahan dalam pemberian materi komputasional thinking di SMPN 1 Dayeuhkolot. Agar para siswa dan siswi SMPN 1 Dayeuhkolot tertarik untuk mempelajari aplikasi mobile ini, maka dibuat poster untuk melakukan sosialisasi tentang penggunaan aplikasi ini. Untuk meningkatkan engagement dari siswa dan siswi agar menggunakan aplikasi ini, maka metode *A/B Testing* digunakan dalam mendesain poster sosialisasi tersebut.

Kata kunci: *A/B Testing*, *Poster*, *Sosialisasi*

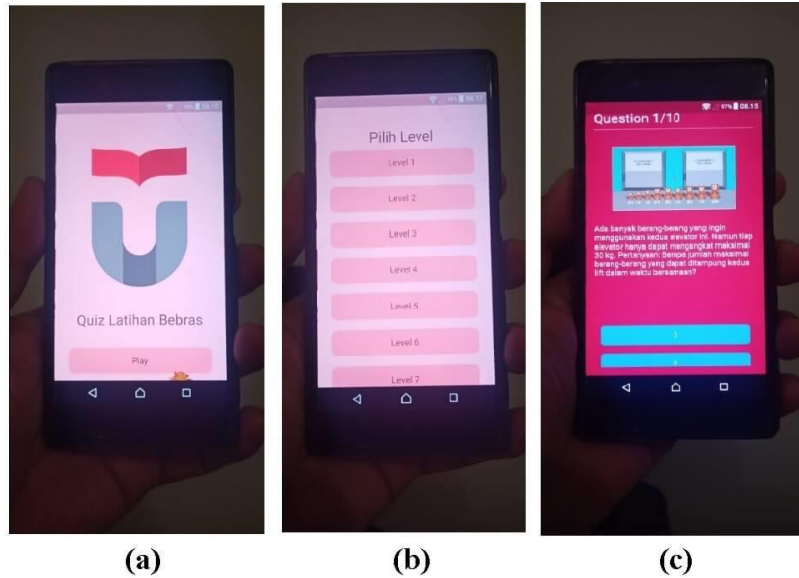
1. PENDAHULUAN

Computational Thinking (CT) atau berpikir komputasi adalah kemampuan memecahkan masalah dengan menerapkan ilmu komputasi. Kemampuan pemecahan masalah ini memungkinkan seseorang untuk menganalisis masalah yang kompleks, memahami apa yang menjadi masalahnya, serta menentukan solusi yang tepat terhadap permasalahan tersebut.

Menurut beberapa literatur, kemampuan ini menjadi sangat penting pada era digital saat ini, di mana teknologi semakin berkembang dan digunakan dalam berbagai bidang (Mike et al., 2022). Kemampuan ini dapat meningkatkan kemampuan logika dan berpikir kritis yang dibutuhkan dalam kehidupan hari-hari. Sehingga menjadi sangat penting pengembangan kemampuan berpikir komputasi ini untuk dapat dilakukan sejak dini, baik dalam pendidikan maupun informal (Weintrop et al., 2016).

Aplikasi Latihan *Computational Thinking* merupakan aplikasi *mobile* yang tujuan untuk membantu pengguna dalam mengasah kemampuan berpikir komputasi. Aplikasi ini terdiri dari beberapa modul kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman pengguna terhadap konsep-konsep dasar dalam ilmu komputasi seperti algoritma dan struktur data.

Modul-modul kuis tersebut dilengkapi dengan soal-soal pilihan ganda apa jawabannya, sehingga pengguna dapat menguji kemampuan mereka dan juga mengetahui pencapaian latihan mereka. Harapannya, pengguna dapat semakin termotivasi untuk terus belajar dan mengasah kemampuan berpikir komputasional mereka.



Gambar 1. Aplikasi Latihan CT berbasis Android

Bebras adalah sebuah kompetisi pemrograman yang diadakan secara internasional untuk siswa sekolah dasar dan menengah. Kompetisi ini didirikan pada tahun 2004 di Lithuania dan sejak itu telah menyebar ke lebih dari 60 negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia (Vaníček et al., 2022).

Tujuan dari Bebras adalah untuk memperkenalkan kepada para siswa mengenai konsep-konsep dasar ilmu komputer dan juga mempromosikan berpikir komputasi. Selama kompetisi, siswa diberikan sejumlah soal yang melibatkan pemecahan masalah, logika pemrograman, dan berpikir kreatif (Dagienė et al., 2016).

Namun, selama ini, aplikasi kuis untuk kompetisi Bebras, umumnya tidak berbasis *mobile*. Sehingga terdapat gagasan untuk membuat aplikasi kuis Bebras yang berbasis Android.

Aplikasi kuis Bebras berbasis Android ini, rencananya akan digunakan dalam pemberian materi berpikir komputasi di SMPN 1 Dayeuhkolot. Untuk lebih memperkenalkan penggunaan aplikasi ini kepada para siswa di SMPN 1 Dayeuhkolot, maka sosialisasi dilakukan dengan cara menyebarkan poster mengenai penggunaan aplikasi tersebut. Agar tingkat *engagement* semakin meningkat, maka metode A/B Testing dipilih dalam mendesain poster sosialisasi tersebut (Siroker & Koomen, 2013) (Taylor, 2021).

Penggunaan *A/B Testing* ini memiliki manfaat antara lain dapat meningkatkan *awareness* dari pengguna terhadap produk maupun layanan yang ditawarkan, yang pada akhirnya dapat menurunkan nilai *bounce rate* (Gie, 2021).

2. METODE PENGABDIAN

2.1. Kerangka Kerja

Untuk dapat menghasilkan pilihan desain poster yang diharapkan, maka terdapat langkah kerja yang perlu dilakukan, yaitu sbb:

1. Mendesain poster dan juga opsi lainnya (sebagai alternatif).
2. Melakukan survey terhadap ketertarikan user pada desain. Poster yang paling banyak diminati oleh *user*, menjadi poster yang digunakan untuk sosialisasi. Untuk pendefinisian ketertarikan *user*, pada dasarnya bisa dijawab dalam bentuk asumsi (Cleanthous, 2022) (Maulida, 2021).

2.2. Desain Poster

Untuk desain yang hendak digunakan, opsi awalnya adalah seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Pertama

Pemilihan desain tersebut dengan menampilkan seragam formal dari para siswa. Desain alternatifnya dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Desain kedua

Desain dibuat dengan menampilkan pakaian daerah yang dikenakan para siswa.

Mengingat poster akan disebar menggunakan media sosial, maka desain pun perlu mengutamakan tingkat *loading*. Sehingga poster yang akan ditampilkan melalui media sosial, perlu melalui mekanisme kompresi. Mekanisme kompresi ini dihasilkan dengan menggunakan *online tool* bernama Ezgif (Daniel, 2019). *Online tool* ini merupakan *tool* yang direkomendasikan untuk pembuatan desain gambar (Fisher & Dube, 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik *A/B Testing* dilakukan dengan melakukan survey sederhana. Yaitu dengan menanyakan ketertarikan *user*. Untuk opsi desain pertama, ditanyakan pada 70 responden, dan hasilnya sebanyak 41 *user* tertarik atau persentasenya adalah 59%.

Sedangkan untuk opsi lainnya juga ditanyakan juga kepada responden lainnya (berbeda dengan responden sebelumnya). Hasilnya sebanyak 29 *user* tertarik pada desain tersebut atau persentasenya adalah sebesar 41%.

Dari hasil survey, dapat diasumsikan bahwa opsi pertama memiliki desain yang lebih diminati oleh *user*. Sehingga opsi pertama dapat dijadikan pilihan dalam implementasinya.

4. KESIMPULAN

A/B Testing merupakan teknik yang bisa digunakan untuk memilih desain poster untuk sosialisasi melalui media sosial. Dari hasil survey, opsi pertama memiliki desain yang lebih diminati oleh *user*, di mana nilai persentasenya adalah 59% dibandingkan dengan desain yang lainnya yang sebesar 41%. Sehingga opsi pertama dijadikan pilihan dalam implementasinya untuk sosialisasi penggunaan aplikasi latihan CT melalui media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Cleanthous, A. (2022). *10 Guidelines To Improve The Effectiveness Of A/B Testing*. UsabilityGeek. <https://usabilitygeek.com/10-guidelines-improve-effectiveness-a-b-testing/>
- Dagienė, V., Stupurienė, G., & Vinikienė, L. (2016). Promoting inclusive informatics education through the Bebras challenge to all K-12 students. *Proceedings of the 17th International Conference on Computer Systems and Technologies*, 407–414.
- Daniel, S. (2019). *How to Edit GIF Images Using EZGIF Tool Online*. TipsMake. <https://tipsmake.com/how-to-edit-gif-images-using-ezgif-tool-online>
- Fisher, S., & Dube, K. (2022). *The 11 Best Free GIF Makers for 2022*. Lifewire. <https://www.lifewire.com/free-gif-makers-1357013>
- Gie. (2021). *Apa itu Bounce Rate? Berikut Pengertian dan Cara Mengoptimalkannya*. Accurate. <https://accurate.id/digital-marketing/apa-itu-bounce-rate/>
- Maulida. (2021). *A/B Testing Dalam Marketing: Cara Kerja Dan Manfaat*. CoreFreelancers. <https://corefreelancers.id/a-b-testing-dalam-marketing-cara-kerja-dan-manfaat/>
- Mike, K., Ragonis, N., Rosenberg-Kima, R. B., & Hazzan, O. (2022). Computational thinking in the era of data science. *Communications of the ACM*, 65(8), 33–35. <https://doi.org/10.1145/3545109>
- Siroker, D., & Koomen, P. (2013). *A/B Testing: The Most Powerful Way to Turn Clicks Into Customers*. John Wiley & Sons.
- Taylor, E. (2021). *How to Use a Survey to Conduct an A/B Image Test*. Driverresearch. <https://www.driverresearch.com/market-research-company-blog/conducting-ab-testing-use-an-online-survey-for-better-insights/>
- Vaniček, J., Šimandl, V., & Dobiáš, V. (2022). Bebras tasks based on assembling programming code. *International Conference on Informatics in Schools: Situation, Evolution, and Perspectives*, 113–124.
- Weintrop, D., Beheshti, E., Horn, M., Orton, K., Jona, K., Trouille, L., & Wilensky, U. (2016). Defining computational thinking for mathematics and science classrooms. *Journal of Science Education and Technology*, 25, 127–147.

