

**EVALUASI USABILITY DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE E-
LEARNING MENGGUNAKAN METODE A TECHNIQUE FOR USER
EXPERIENCE EVALUATION IN E-LEARNING (TUXEL 2.0)**

(Studi Kasus Pada E-Learning Universitas Sriwijaya)

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Strata-1



Oleh

A.Salman Alfarizi

09031181924002

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
MEI 2023**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**EVALUASI USABILITY DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE E-
LEARNING MENGGUNAKAN METODE A TECHNIQUE FOR USER
EXPERIENCE EVALUATION IN E-LEARNING (TUXEL 2.0)**

(Studi Kasus Pada E-Learning Universitas Sriwijaya)

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
Studi di program studi Sistem Informasi SI

Oleh :

A.Salman Alfarizi 09031181924002

Mengetahui,
Ketua Jurusan,

Palembang, Mei 2023
Pembimbing ,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001



Dwi Rosa Indah, M.T.
NIP. 198201132015042001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : A. Salman Alfarizi

NIM : 09031181924002

Program Studi : Sistem Informasi Reguler (S1)

Judul Skripsi : Evaluasi *Usability* Dan *User experience* Pada Website *E-Learning* Menggunakan Metode *A Technique For User Experience Evaluation In E-Learning (TUXEL 2.0)* (Studi Kasus Pada Website *E-Learning* Universitas Sriwijaya)

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 13 %

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, Mei 2023



A. Salman Alfarizi
09031181924002

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah accepted jurnal di (JURIKOM) Jurnal Riset Komputer (Sinta 4) pada :

Hari : Sabtu


Tanggal : 15 April 2023

Nama : A. Salman Alfarizi

Nim : 09031181924002

Judul Jurnal : Evaluasi Usability Dan User Experience Pada E-Learning
Universitas Sriwijaya Menggunakan TUXEL 2.0

Tim Pembimbing :

1. Pembimbing : Dwi Rosa Indah, M.T 

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP.197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Allah tidak menciptakan manusia untuk menjadi orang yang paling sempurna melainkan menjadi orang yang paling berguna karena sebaik-baiknya manusia adalah ia yang bermanfaat bagi banyak orang”

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ Diri Sendiri**
- ❖ Ayah, Ibu, Kakak dan Ponakan kesayanganku**
- ❖ Sahabat dan Teman Teman Seperjuangan**
- ❖ Dosen Pembimbing Saya**
- ❖ Para Dosen, Pegawai, dan Staff Fasilkom Unsri**
- ❖ Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan ridho, rahmat, rezeki, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Evaluasi Usability Dan User Experience Pada Website E-Learning Menggunakan Metode A Technique For User Experience Evaluation In E-Learning (TUXEL 2.0) (Studi Kasus Pada E-Learning Universitas Sriwijaya) ”**. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama penulisan skripsi, penulis menemukan berbagai hambatan, rintangan serta kesulitan. Namun berkat pertolongan Allah SWT, do'a, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan penulis dengan baik. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, kakak dan ponakan tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dalam segala hal kepada penulis baik moril maupun materil selama menjalani pendidikan.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Dr. Ali Ibrahim, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Ibu Dwi Rosa Indah, M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis selama melakukan penyusunan skripsi.
7. Bapak Dedi Kurniawan, M.Sc selaku Kepala Laboratorium Pemrograman Lanjut yang telah banyak memberikan saran dan masukan bagi penulis.
8. Kak Hafez Gumay Selaku Kepala Laboratorium yang sudah banyak memberikan akses untuk penulis mengerjakan skripsi didalam Lab manapun di indralaya.
9. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
10. Kak Angga selaku Admin Program Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu proses pengurusan berkas dan informasi terkait perkuliahan dan yang selalu saya tanya setiap saat dan waktu.
11. Bapak Dr. Dedi Setiabudidaya dan Bapak Dr. Iwan Pahendra Anto Saputra, M.T dari LP3MP UNSRI yang telah memberikan izin bagi

penulis untuk melakukan penelitian tugas akhir.

12. Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMSI) yang telah memberikan pengalaman yang sangat-sangat berarti selama penulis mengikuti organisasi.
13. KM MUBA yang telah memberikan pengalaman yang sangat berarti selama penulis mengikuti organisasi.
14. Para Anggota Kabinet SIREG B fika, mumut, noya, dian, cici, vani, manda, ajeng, taja, rizki, nazla dll yang sudah banyak membantu mewarnai tiap hari dari penulis.
15. Para anggota grup sering makrab : Frans, faris, fandy, dani, mamat, yoga dan Raihan sebagai tempat kami berlabuh dan mengingap.
16. Seluruh teman-teman seperjuangan Jurusan Sistem Informasi Angkatan 2019 yang sama-sama berjuang meraih gelar sarjana.
17. Kak Aqbil, Kak Indra dan Kak Thomas yang sering memberikan arahan dan motivasi kehidupan agar penulis dapat memahami banyak hal dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir.
18. Rekan-Rekan satu bimbingan aul, aurel, riyan, naufal dan paul yang sering penulis jadikan tempat berdiskusi terkait pengerjaan skripsi.
19. Teman-teman dekat : ifan, aji, devon yang sering penulis jadikan tempat berkeluh kesah dan bertukar pikiran tentang dunia perkuliahan dan kehidupan.
20. Kepada diri sendiri yang sudah bisa bertahan dan melewati banyaknya

pengalaman baik dan buruk dalam dunia perkuliahan dan kehidupan.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna dan masih perlu pengembangan. Maka dari itu penulis sangat terbuka untuk diberi kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi pada masa yang akan datang. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan serta melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.

Palembang, Mei 2023

A.Salman Alfarizi
09031181924002

**EVALUASI *USABILITY* DAN *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE A TECHNIQUE FOR *USER EXPERIENCE* EVALUATION IN *E-LEARNING* (TUXEL 2.0)
(STUDI KASUS PADA *E-LEARNING* UNIVERSITAS SRIWIJAYA)**

Oleh

A.Salman Alfarizi

09031181924002

ABSTRAK

Perkembangan teknologi berimbas pada dunia pendidikan yang berinovasi menciptakan gaya pembelajaran yang bisa melakukan pembelajaran kapanpun dan dimanapun tanpa batasan tempat dan waktu dengan bantuan teknologi yang disebut dengan istilah *E-Learning*. Sebuah situs web yang berfungsi sebagai pendukung *E-Learning* disebut dengan Learning Management System (*LMS*). Universitas Sriwijaya sudah mempunyai *LMS* yang disebut sebagai *E-Learning* Universitas Sriwijaya. Berdasarkan hasil pra survei, terdapat beberapa permasalahan dan kesulitan yang ditemui dalam menggunakan *E-Learning* Universitas Sriwijaya. Rata-rata hasil jawaban menyatakan sangat setuju bahwa *E-Learning* Universitas Sriwijaya perlu dievaluasi terkait *usability* dan *user experience*. Selanjutnya dari hasil wawancara dengan Koordinator Pusat Pengembangan Pembelajaran (LP3MP UNSRI) didapatkan informasi bahwa perlunya masukan dari pengguna untuk membuat *E-Learning* semakin bagus dan mengetahui tingkat kebergunaannya agar dapat terus digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah TUXEL 2.0 yang terdiri dari tiga tahapan yaitu *Usability Inspection*, *General LMS/Pedagogical Usability Inspection*, *User experience Evaluation*. Sample yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 150 mahasiswa yang terdiri dari masing-masing 15 orang per fakultas. Hasil *usability* inspection ditemukan 50 permasalahan yang dilaporkan. Sedangkan Pada *General LMS/Pedagogical Usability Inspection* ada total 33 permasalahan yang ditemukan dan pada tahap *User experience Evaluation* diketahui semua skala aspek berada > 0,8. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh aspek berlevel positif yang menandakan *E-Learning* Universitas Sriwijaya sudah baik atau bagus.

Kata Kunci : *E-Learning*; *LMS*; *User experience*; *Usability*; *TUXEL 2.0*

**EVALUATION OF USABILITY AND USER EXPERIENCE ON E-
LEARNING WEBSITES USING THE METHOD A TECHNIQUE FOR
USER EXPERIENCE EVALUATION IN E-LEARNING (TUXEL 2.0)
(CASE STUDY : E-LEARNING SRIWIJAYA UNIVERSITY)**

By

A.Salman Alfarizi

09031181924002

ABSTRACT

The era of technology that continues to grow makes all work in life easier and more efficient. These developments have an impact on the world of education which innovates to create a learning style that can do learning whenever and wherever we want without the limitations of place and time with the help of technology called E-Learning. A website that functions as an E-Learning supporter is called a Learning Management System (LMS). Sriwijaya University already has an LMS called Sriwijaya University E-Learning. There are some problems and difficulties encountered in using E-Learning of Sriwijaya University. This is proven after the researcher conducted a pre-survey. The average answer stated strongly agree that Sriwijaya University E-Learning needs to be evaluated for usability and user experience. Furthermore, from the interview with the Coordinator of Learning Development Center (LP3MP UNSRI), the information was obtained that the need for input from users to make E-Learning better and to know the level of usability of E-Learning itself to continue to be used. The method used in this research is TUXEL 2.0 which consists of three stages namely Usability Inspection, General LMS/Pedagogical Usability Inspection, User experience Evaluation. The sample used in this study was 150 students consisting of 15 people each per faculty. The result of usability inspection found 50 problems reported. while in General LMS/Pedagogical Usability Inspection there are total 33 problems found and in User experience Evaluation stage, it is known that all aspect scales are > 0.8 means all aspects have positive level which indicates Sriwijaya University E-Learning is very good.

Keyword: E-Learning; LMS; User experience; Usability; TUXEL 2.0

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Sejarah Universitas Sriwijaya	6
2.2 Sejarah LP3MP	6
2.3 Visi dan Misi LP3MP	7
2.3.1 Visi	7
2.3.2 Misi	7
2.4 Struktur Organisasi LP3MP	8
2.5 <i>Learning Management System (LMS)</i>	8
2.6 <i>E-Learning</i>	9
2.7 <i>E-Learning</i> Universitas Sriwijaya.....	10
2.7.1 Tampilan <i>E-Learning</i> Universitas Sriwijaya.....	11
2.8 Evaluasi	14
2.9 <i>Usability</i>	15

2.10 User Experince	16
2.11 TUXEL 2.0	16
2.12 Populasi	23
2.13 Sampel.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Tahapan Penelitian	25
3.2 Studi Pendahuluan.....	25
3.3Studi Literatur	25
3.4 Persiapan Awal.....	26
3.4.1 Penyusunan Kuesioner	26
3.4.2 Validasi Kuesioner	26
3.4.3 Penentuan Responden	27
3.4.3.1 Populasi	27
3.4.3.2 Sampel.....	27
3.5 Evaluasi Menggunakan TUXEL 2.0.....	27
3.5.1 <i>Usability Inspection</i>	28
3.5.2 <i>General LMS/Pedagogical Usability Inspection</i>	28
3.5.3 <i>User experience Evaluation</i>	28
3.6 Pengolahan dan Analisis Data.....	28
3.7 Rekomendasi	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 <i>Usability Inspection</i>	30
4.2 <i>General LMS/Pedagogical Usability Inspection</i>	30
4.3 <i>User experience Evaluation</i>	31
4.4 Analisis <i>Usability Inspection</i>	31
4.5 Analisis <i>General LMS/Pedagogical Usability Inspection</i>	36
4.6 Analisis <i>User experience Evaluation</i>	40
4.7 Rekomendasi.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran.....	46

DAFTAR PUSTAKA	47
DAFTAR LAMPIRAN	49

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi LP3MP Universitas Sriwijaya.....	8
Gambar 2.2 Halaman <i>Login E-Learning</i>	11
Gambar 2.3 Halaman Home E-Learning Universitas Sriwijaya	12
Gambar 2.4 Halaman Profil E-Learning Universitas Sriwijaya	12
Gambar 2.5 Halaman My Courses E-Learning Universitas Sriwijaya.....	12
Gambar 2.6 Halaman detail dari My Course	13
Gambar 2.7 Halaman Fitur Absensi	13
Gambar 2.8 Halaman Upload Tugas	14
Gambar 2.9 Halaman Ketika Selesai Upload Tugas	14
Gambar 2.10 Langkah Menggunakan Metode TUXEL 2.0	22
Gambar 3.1 Tahapan Alur Penelitian	25
Gambar 4.1 Rekap Hasil Tahapan Usability Inspection.....	32
Gambar 4.2 Total Permasalahan yang dilaporkan pada Login	32
Gambar 4.3 Total Permasalahan yang dilaporkan pada General Interface	33
Gambar 4.4 Total Permasalahan yang dilaporkan pada General Interface	34
Gambar 4.5 Total Permasalahan yang dilaporkan pada General Interface	35
Gambar 4.6 Rekap Hasil Tahapan General LMS /Pedagogical Usability Inspection	36
Gambar 4.7 Total Permasalahan yang dilaporkan pada General Interface	36
Gambar 4.8 Total Permasalahan yang dilaporkan pada LMS Learnability	37
Gambar 4.9 Total Permasalahan yang dilaporkan pada Learning Through The LMS	38
Gambar 4.10 Total Permasalahan yang dilaporkan pada LMS Flexibility	39
Gambar 4.11 Hasil Nilai Median.....	40
Gambar 4.12 Hasil Nilai Mean Keseluruhan Petanyaan	41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Pengelompokan Variabel dalam TUXEL 2.0.....	18
Tabel 2.2 Kategori Variabel Pada General LMS Evaluation /	19
Tabel 2.3 Skala pada UX Evaluation dan itemnya.....	20
Tabel 2.4 Penilaian evaluasi user experience	22
Tabel 4.1 Hasil Mean Keseluruhan Skala	42

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Form wawancara.....	A-1
Lampiran 2 Surat Pengantar Pengambilan Data.....	B-1
Lampiran 3 Surat Balasan Pengambilan Data.....	C-1
Lampiran 4 Kuesioner Pra Survei	D-1
Lampiran 5 Validasi Kuesioner 1.....	E-1
Lampiran 6 Validasi Kuesioner 2.....	F-1
Lampiran 7 Validasi Kuesioner 3.....	G-1
Lampiran 8 Kuesioner Penelitian	H-1
Lampiran 9 Jawaban Kuesioner	I-1
Lampiran 10 Hasil Rekap Data Tahapan Usability Inspection	J-1
Lampiran 11 Hasil Rekap Data Tahapan General LMS / Pedagogical Usability Inspection	K-1
Lampiran 12 Data Hasil Konversi Skala Semantik Diferensial	L-1
Lampiran 13 Hasil Pengecekan Turnitin.....	M-1
Lampiran 14 Letter Off Acceptence (LoA).....	N-1
Lampiran 15 Surat Pengecekan Similarity	O-1

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi seperti sekarang ini, kebutuhan akan sebuah informasi sangat membantu semua orang yang berakibat pekerjaan semua orang menjadi lebih mudah serta lebih efisien (Andayani & Larasati, 2019). Perkembangan tersebut berimbas kedalam dunia pendidikan yang berinovasi menciptakan gaya pembelajaran yang bisa melakukan pembelajaran kapanpun dan dimanapun yang kita mau tanpa batasan tempat dan waktu dengan bantuan teknologi berupa *computer* maupun *smartphone* yang disebut dengan istilah *E-Learning* (Santoso, 2017). Menurut (Suranti et al., 2020) sebuah situs *web* yang berfungsi sebagai pendukung *E-Learning* dikenal sebagai istilah *Learning Management System (LMS)*. *LMS* secara pengertian merupakan sebuah sistem pembelajaran yang didalamnya melibatkan pengguna secara keseluruhan dan tujuan dari *LMS* ini adalah mempermudah komunikasi dan secara rinci pengguna bisa mendapatkan *feedback* dari tugas-tugas yang dikerjakan

Universitas Sriwijaya sudah mempunyai sistem pembelajaran berbasis elektronik yang disebut sebagai *E-Learning* Universitas Sriwijaya. Pengertian dari *E-Learning* adalah salah satu bentuk media atau sistem pembelajaran berbasis elektronik. *E-Learning* Universitas Sriwijaya memiliki beberapa fitur yang bisa menunjang mahasiswa untuk dapat melakukan kegiatan perkuliahan seperti mengisi absen, pengecekan nilai, pengumpulan tugas dan informasi lain terkait dengan akademik proses pembelajaran. Namun seiring dengan adanya *pandemic covid-19* yang menjadikan *E-Learning* Universitas Sriwijaya sebagai media utama

pembelajaran jarak jauh sampai dengan sekarang terdapat beberapa permasalahan dan kesulitan yang ditemui dalam menggunakan *E-Learning* Universitas Sriwijaya.

Hal tersebut dibuktikan setelah peneliti melakukan pra-survei dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan evaluasi *usability* dan *user experience*. Rata-rata hasil jawaban mengatakan sangat setuju bahwa *E-Learning* Universitas Sriwijaya perlu dievaluasi *usability* dan *user experience* nya guna mengetahui apakah pengguna memiliki kendala ataupun permasalahan selama mengakses dan menggunakan *E-Learning* dan juga untuk meningkatkan fungsi kegunaan dari *E-Learning* sebagai jembatan atau media pembelajaran yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

Kemudian dikuatkan dengan jawaban beberapa mahasiswa Universitas Sriwijaya seperti kendala dari Fika Febrika mahasiswi Fakultas Ilmu Komputer yang mengatakan dengan tampilan baru dari *E-Learning* saat ini cukup sulit untuk menemukan *course* yang ingin diakses, lalu menurut Anisa Indriani mahasiswi Fakultas Hukum kadang ada *course* mata kuliah yang tidak bisa melakukan absensi dan saat pengumpulan tugas terkendala dengan user interface yang sulit dipahami dan dari KGS M.Raihan Ghifari Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer yang merasakan kendala untuk pencarian Mata Kuliah tidak adanya filter sesuai jurusan dan semester sehingga mempersulit mahasiswa untuk mencarinya.

Selanjutnya dari hasil wawancara dengan Koordinator Pusat Pengembangan Pembelajaran (LP3MP UNSRI) didapatkan informasi bahwa *E-Learning* tetap akan digunakan di Universitas Sriwijaya karena *E-Learning* merupakan salah satu ciri dari pembelajaran modern beliau juga mengatakan bahwa perlunya masukan

dari pengguna untuk membuat *E-Learning* semakin bagus dan mengetahui tingkat kebergunaan dari *E-Learning* itu sendiri untuk bisa terus digunakan.

Dalam *E-Learning* berbasis website, faktor utama yang menjadi pertimbangan adalah kemudahan penggunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*). Kualitas *E-Learning* dapat dianggap baik hanya jika mampu memberikan kemudahan penggunaan yang baik dan pengalaman pengguna yang menyenangkan. (Siregar et al., 2019). Jika tidak terpenuhi, standar kualitas tersebut bisa menyebabkan ketidakpuasan, resistensi, ketidakpahaman, atau penyalahgunaan pada sistem manajemen pembelajaran (*LMS*). Hal ini dapat mengakibatkan kritik dan kurangnya penerimaan terhadap *platform* (Van Der Linden & Van De Leemput, 2015). Berarti penting untuk mengevaluasi *usability* dan *user experience* karena melibatkan aspek-aspek seperti kemudahan pembelajaran, kegunaan, dan kepuasan pengguna yang mencakup tanggapan emosional pengguna. Salah satu cara untuk mengevaluasi *LMS* adalah dengan menggunakan metode evaluasi TUXEL 2.0 (*A Technique for User experience Evaluation in E-Learning*) yang mempertimbangkan faktor-faktor tersebut.

Metode TUXEL 2.0 merupakan metode untuk mengevaluasi *LMS* tertentu yang efektif dan beberapa *LMS* yang digunakan secara luas dengan menggunakan pemahaman materi Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), seperti *user experience* dan *usability* (Nakamura et al., 2018). Dimana metode ini terdiri dari 3 tahapan proses evaluasi berbentuk Kuesioner yaitu *Usability* Inspection, *General LMS/Pedagogical Usability* Inspection, *User experience* Evaluation. Menurut (Purnawan et al., 2021) dibandingkan versi asli dari metodenya yaitu Heuristic Evaluation, metode TUXEL 2.0 jauh lebih tinggi mengidentifikasi jumlah masalah

user experience dan *usability* dan di dalam proses evaluasinya TUXEL 2.0 membutuhkan waktu pengujian yang lebih singkat. Metode TUXEL 2.0 juga merupakan metode baru yang dibuat secara mendetail fokus terhadap *usability* dan *user experience* (Nirwana et al., 2022). Menurut (Bagaskara et al., 2021) Metode TUXEL 2.0 juga secara khusus mengandalkan perspektif mahasiswa sebagai pengguna *LMS* untuk mendapatkan hasil penelitian yang terarah dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran .

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengevaluasi *usability* dan mengukur *user experience* mahasiswa Ketika menggunakan *E-Learning* Universitas Sriwijaya dengan metode TUXEL 2.0 (*A Technique for User experience Evaluation in E-Learning*).

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui hasil evaluasi *usability* dan untuk mengukur *user experience* mahasiswa dalam menggunakan *E-Learning* Universitas Sriwijaya dengan metode TUXEL 2.0 (*The Technique for User experience Evaluation in E-Learning*).

1.4 Manfaat

1. Dapat memberikan masukan maupun saran kepada pihak LP3MP Unsri (*E-Learning*) dalam mengevaluasi *usability* dan mengukur *user experience* dalam penggunaan *E-Learning* Universitas Sriwijaya .
2. Hasil Penelitian dapat dijadikan referensi rujukan bahan evaluasi untuk meningkatkan keefektifan dari penerapan *E-Learning* di lingkup Universitas Sriwijaya.

1.5 Batasan Masalah

Untuk memastikan pembahasan tetap fokus pada masalah yang akan dibahas, maka dibuat batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Menggunakan Metode TUXEL 2.0 (*A Technique for User experience Evaluation in E-Learning*).
2. Objek Penelitian dilakukan pada mahasiswa Universitas Sriwijaya yang menggunakan *E-Learning* dalam proses perkuliahan.
3. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Sriwijaya yang menggunakan *E-Learning* dalam proses perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- , S., & Santoso, H. B. (2017). Analisis Kualitas E-Learning dalam Pemanfaatan Web Conference sebagai Media Belajar Mahasiswa. *SAINTEKBU*, 9(2). <https://doi.org/10.32764/saintekbu.v9i2.114>
- Alfitri, B. (2020). Evaluasi Kegunaan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrah Menggunakan Metode Website Usability Evaluation. In *Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru*.
- Andayani, S., & Larasati, N. A. (2019). Implementasi E-Learning Berbasis Learning Management System Pada Program Studi Sistem Informasi UKMC. *JuSiTik: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Komunikasi*, 2(2). <https://doi.org/10.32524/jusitik.v2i2.551>
- Anggraeni, S. R., & Kusuma, W. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Learning Management System Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Metode User Persona. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), 182. <https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5182>
- Ardito, C., Costabile, M. F., De Angeli, A., & Lanzilotti, R. (2006). Systematic evaluation of e-learning systems: An experimental validation. *ACM International Conference Proceeding Series*, 189. <https://doi.org/10.1145/1182475.1182496>
- Arthana, I. K. R., Pradnyana, I. M. A., & Dantes, G. R. (2019). Usability testing on website wadaya based on ISO 9241-11. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012012>
- Bagaskara, R., Hanggara, B. T., & Herlambang, A. D. (2021). *Evaluasi dan Perbaikan User Experience Website E-Learning SMK Negeri 2 Malang menggunakan Teknik TUXEL 2.0 dan Pendekatan Human-5(7)*.
- Bates, A. W. T. (2019). Teaching in a Digital Age: Second Edition (2019) | teachonline.ca. *Tony Bates Associates LTD*. <https://teachonline.ca/teaching-in-a-digital-age/teaching-in-a-digital-age-second-edition>
- Bender, L., Renkl, A., & Eitel, A. (2021). When and how seductive details harm learning. A study using cued retrospective reporting. *Applied Cognitive Psychology*, 35(4). <https://doi.org/10.1002/acp.3822>
- Dan, D., Pengalaman, K., & Ux, P. (n.d.). *SOROTAN LITERATUR DEFINITIONS AND CONCEPTS OF USER EXPERIENCE (UX): A LITERATURE REVIEW*. November 2019, 130–143.
- Fitriani, Y. (2020). ANALISA PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 Yuni Fitriani JISICOM (Journal of Information System , Informatics and Computing) JISICOM (Journal of Information System , Informatics and. *Journal of Information System*,

Informatics and Computing (JISICOM), 4(2), 1–8.

- Ghani, M. S. B. A. (2020). A Systematic Literature Review: User Experience (UX) Elements in Digital Application for Virtual Museum. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(3), 2801–2807. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/49932020>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(Vol. 6 No. 1 (2020)), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Kinanti. (2021). Penerapan PIECES Framework sebagai Evaluasi Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akademik Terpadu (SIKADU) pada Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 02(01), 78–84. <https://siakadu.unesa.ac.id>
- Kumar, B. A., & Goundar, M. S. (2019). Usability heuristics for mobile learning applications. *Education and Information Technologies*, 24(2). <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09860-z>
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) [Distance Learning based on Information and Communication Technology (ICT)]*.
- Nakamura, W., Oliveira, E., & Conte, T. (2018). TUXEL: A Technique for User eXperience Evaluation in e-Learning. *Anais Dos Workshops Do VII Congresso Brasileiro de Informática Na Educação (CBIE 2018)*, 1(February), 52. <https://doi.org/10.5753/cbie.wcbie.2018.52>
- Nirwana, A., Supriyanto, A., & Wardhanie, A. (2022). Evaluasi Usability, Pedagogical dan User Experience My Brilian Menggunakan Metode Tuxel. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, 4(1), 7–12. <https://doi.org/10.37802/joti.v4i1.244>
- Purnawan, I. P. A., Darma Putra, I. K. G., & Rusjyanthi, N. K. D. (2021). Evaluasi Usability dan User Experience LMS OASE Universitas Udayana Menggunakan Metode Tuxel 2.0. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 10(3), 177. <https://doi.org/10.23887/janapati.v10i3.40670>
- Romela, R. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Contextual Teaching and Learning (Ctl) , Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru, Di Smp Kota Malang. *Progresiva: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 7(1), 62. <https://doi.org/10.22219/progresiva.v7i1.7407>
- Saitya, I. (2021). INFONTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika. *INFONTIKA : Jurnal Pendidikan Informatika*, 01(April), 5–9. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Info>

- Saputra, A., & Kurniadi, D. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi E-Campus Di Iain Bukittinggi Menggunakan Metode Eucs. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 58. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105157>
- Schrepp, M. (2019). User Experience Questionnaire Handbook Version 8. URL: https://www.researchgate.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2. (Accessed: 02.02. 2017).
- Siregar, M., Rokhmawati, R. I., & Az-zahra, H. M. (2019). Evaluasi Usability dan Pengalaman Pengguna Website Zenius . net Menggunakan Metode TUXEL : A Technique for User Experience Evaluation in e-Learning. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 5058–5067.
- Suranti, N. M. Y., Gunawan, G., Harjono, A., & Ramdani, A. (2020). The Validation of Learning Management System in Mechanics Instruction for Prospective Physics Teachers. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1). <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1745>
- Sutadji, E., Hidayat, W. N., Patmanthara, S., Sulton, S., Jabari, N. A. M., & Irsyad, M. (2020). Measuring user experience on SIPEJAR as e-learning of Universitas Negeri Malang. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 732(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/732/1/012116>
- Van Der Linden, J., & Van De Leemput, C. (2015). Observatory of studentsg uses of computer-based tools. *Psychologie Francaise*, 60(2), 145–157. <https://doi.org/10.1016/j.psfr.2015.02.002>