EVALUASI *USABILITY* DAN *USER EXPERIENCE* *E-LEARNING* UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK MENGGUNAKAN METODE TUXEL 2.0

(A Technique for User eXperience Evaluation in e-Learning)

SAFARI

NIM H1101181007

SKRIPSI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2023

EVALUASI *USABILITY* DAN *USER EXPERIENCE* *E-LEARNING* UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK MENGGUNAKAN METODE TUXEL 2.0

(A Technique for User eXperience Evaluation in e-Learning)

SAFARI
NIM H1101181007

Skripsi
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2023

EVALUASI *USABILITY* DAN *USER EXPERIENCE* *E-LEARNING* UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK MENGGUNAKAN METODE TUXEL 2.0

(A Technique for User eXperience Evaluation in e-Learning)

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

Safari
H1101181007

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Renny Puspita Sari, ST., MT.	Ibnur Rusi, S.Kom., MM.
NIP.198704182015042001	NIP. 198907282019031008

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Tanjungpura

Dr. Gusrizal, S.Si., M.Si.
NIP. 197108022000031001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
PONTIANAK

TIM PENGUJI SKRIPSI

NAMA/NIP	TIM PENGUJI	GOLONGAN /JABATAN	TANDA TANGAN
Renny Puspita Sari, S.T., M.T. NIP. 198704182015042001	Pimpinan Sidang Merangkap Anggota Penguji	III/b Asisten Ahli	
Ibnur Rusi, S.Kom., MM. NIP. 198907282019031008	Sekretaris Sidang Merangkap Anggota Penguji	III/b Asisten Ahli	
Syahru Rahmayuda, S.Kom., M.Kom. NIDK. 8884370018	Ketua Penguji	Tenaga Pengajar	
Dian Prawira, ST., M.Eng. NIP. 198411132015041001	Anggota Penguji	III/b Asisten Ahli	

Berdasarkan Surat Keputusan

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Tanjungpura

Nomor	: 846/UN22.8/TD.6/2023
Tanggal	: 1 Maret 2023
Tanggal Lulus	: 5 April 2023

E-LEARNING UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK MENGGUNAKAN METODE TUXEL 2.0

(A Technique for User eXperience Evaluation in e-Learning)

ABSTRAK

Salah satu penerapan teknologi dibidang pendidikan di Universitas Tanjungpura adalah *E-learning* Untan. *E-learning* Untan merupakan sebuah *website* pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa dan dosen dalam melakukan proses belajar mengajar. Namun, *e-learning* Untan masih memiliki banyak kekurangan yang dirasakan oleh dosen serta mahasiswa seperti kesulitan dalam memberikan tugas serta antarmuka yang tidak *friendly*. Hal tersebut dapat mempengaruhi penggunaan *e-learning* Untan, sehingga dilakukan penelitian ini untuk mengevaluasi *usability* dan *user experience e-learning* Untan. Metode yang digunakan yaitu TUXEL 2.0 dengan menggunakan tiga dimensi yaitu *general usability*, *pedagogical usability*, dan *user experience*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebar ke 100 responden yaitu mahasiswa/i dan dosen Untan. Hasil yang diperoleh pada tiga kuesioner yaitu pada *Problem Reporting Table* bagian Mahasiswa terdapat 20 permasalahan dari keempat variabel yaitu *Login, General Interface, Assignment, Dan Assessment*. Untuk bagian dosen terdapat 3 permasalah dengan hanya satu varibel saja yaiu *General Interfaces*. Pada *General LMS Evaluation Checklist* pada bagian Mahasiswa terdapat 19 total permasalahan dari empat variabel yaitu *Help And Documentation, LMS Learnability, Learning Through The LMS, Dan LMS Flexibility*. Untuk *General LMS Evaluation Checklist* bagian Dosen terdapat 6 permasalahan dari keempat variabel tersebut. Pada *User Experience Evaluation* keenam memperoleh nilai *Mean* yang normal dan memperoleh nilai Median yang normal, ini karena rata-rata jawaban berada pada skala 1 dan 0 (netral).

Kata Kunci: LMS (*Learning Management System*), *Usability, User Experience, E-Learning*, Untan, TUXEL 2.0

EVALUASI *USABILITY* DAN *USER EXPERIENCE* *E-LEARNING* UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK MENGGUNAKAN METODE TUXEL 2.0

(*A Technique for User eXperience Evaluation in e-Learning*)

ABSTRACT

One of the applications of technology in the field of education at the University of Tanjungpura is Untan E-learning. Untan e-learning is a learning website that is used by students and lecturers in carrying out the teaching and learning process. However, Untan's e-learning still has many shortcomings that are felt by lecturers and students such as difficulty in giving assignments and an unfriendly interface. This can affect the use of Untan e-learning, so this research was conducted to evaluate the usability and user experience of Untan's e-learning. The method used is TUXEL 2.0 using three dimensions: general usability, pedagogical usability, and user experience. Data collection used a questionnaire that was distributed to 100 respondents, namely Untan students, and lecturers. The results obtained in the three questionnaires, namely in the Problem Reporting Table for the Student section, are 20 problems from the four variables: Login, General Interface, Assignment, and Assessment. For the lecturer section, there are 3 problems with only one variable, namely General Interfaces. In the General LMS Evaluation Checklist for the Student section, there are 19 problems from four variables: Help and Documentation, LMS Learnability, Learning Through The LMS, and LMS Flexibility. For the Lecturer's General LMS Evaluation Checklist, there are 6 problems from the four variables. In the sixth User Experience Evaluation, you get a normal Mean score and get a normal Median score, this is because the average answer is on a scale of 1 and 0 (neutral).

***Keywords**: LMS (Learning Management System), Usability, User Experience, E-Learning, Untan, TUXEL 2.0*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT. Yang telah mencurahkan nikmat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Evaluasi *Usability* dan *User Experience E-learning* Universitas Tanjungpura Pontianak Menggunakan Metode TUXEL 2.0 (*A Technique for User eXperience Evaluation in e-Learning*)".

Penyusunan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Tanjungpura.

Tentunya banyak kesulitan serta hambatan yang dilalui penulis dalam melakukan penelitian tugas akhir ini, namun berkat bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, akhirnya penelitian ini berhasil diselesaikan. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Pihak keluarga, khususnya kedua orang tua yang telah banyak memberikan dukungan, nasihat, serta do'a demi kelancaran penyelesaian penelitian ini. Serta tak lupa juga pihak keluarga baik dari keluarga ibu dan ayah saya telah banyak sekali memberikan saya dukungan dan fasilitas pada saat saya menempuh pendidikan baik dari tingkat sd, smp, sma serta masuk ke jenjang perkuliahan.
2. Almarhum paman saya yaitu bapak Marwan jamil yang telah banyak membantu saya baik moril dan materil yang tidak dapat saya balas demi kelancaran dalam menempuh pendidikan sampai menjadi sarjana.
3. Pihak keluarga saya yaitu Bapak Akhmad Ramadhan dan ibu Nurbety Octora yang telah banyak memberikan bantuan selama menempuh jenjang perkuliahan.
4. Ibu Renny Puspita Sari, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing pertama yang telah memberikan banyak arahan, nasihat dan waktu selama proses penyelesaian penelitian ini.

5. Bapak Ibnur Rusi, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan banyak arahan, nasihat dan waktu selama proses penyelesaian penelitian ini.
6. Bapak Syahru Rahmayuda S.Kom. M.Kom selaku dosen penguji pertama yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian penelitian ini.
7. Bapak Dian Prawira, S.T., M.Eng selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian penelitian ini.
8. Bapak Dr. Guzrizal, S.Si., M.Si. selaku dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Tanjungpura.
9. Bapak Prof. Dr Garuda Wiko, S.H., M.Si. selaku Rektor Universitas Tanjungpura.
10. Pihak Comdev & Outreaching serta Ditjen Belmawa Kemenristekdikti Universitas tanjungpura yang telah memberikan Beasiswa Bidikmisi.
11. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
12. Teman-teman Mahasiswa/i Sistem Informasi angkatan 2018 (FIVERSI) yang telah memberikan dukungan serta do'a bagi penulis.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah bersedia membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian tugas akhir ini, namun tentunya masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, saran dan masukan sangat diharapkan agar dapat membangun dalam perbaikan dimasa mendatang. Semoga penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat kepada semua pihak, Aaminn.

Pontianak, 24 Maret 2023

Safari

H1101181007

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....Error! Bookmark not defined.
Lembar Penguji.....Error! Bookmark not defined.
Pernyataan ..... **ii**
Abstrak ..... **iii**
Abstract ..... **iv**
Kata pengantar ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR PERSAMAAN ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan Penelitian 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Manfaat Penelitian 4

BAB II LANDASAN TEORI **6**

2.1 Studi Literatur 6
2.1.1 Learning Management System (LMS) 6
2.1.2 User Experience 6
2.1.3 Usability 7
2.1.4 TUXEL 2.0 8
2.1.5 *E-learning* Untan 13
2.1.6 Uji Validitas dan Reliabilitas 13
2.1.7 Penentuan Sampel 14
2.2 Tinjauan Pustaka 15

BAB III METODOLOGI PENELITIAN **19**

3.1 Kerangka Kerja Penelitian 19
3.2 Studi Literatur 20
3.3 Perencanaan Awal 20

3.3.1 Penerjemahan Kuesioner 20
3.3.2 Validasi Kuesioner 20
3.3.3 Penentuan Responden 21
3.4 TUXEL Method Evaluation 21
3.4.1 Task Definition 22
3.4.2 Checklist Matching 22
3.4.3 Usability Inspection 23
3.4.4 General LMS/Pedagogical Usability Inspection 23
3.4.5 UX Evaluation 24
3.5 Melakukan Pengambilan Data 25
3.6 Hasil Analisi Evaluasi Usability dan UX 26

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN 27

4.1 Dimensi Yang digunakan 27
4.2 Penerjemahan Kuesioner 30
4.3 Validasi Kuesioner 34
4.4 Penentuan Responden 34
4.5 TUXEL METHOD EVALUATION 35
4.5.1 Usability Inspection 37
4.5.2 General LMS/Pedagogical Usability Inspection 46
4.5.3 UX *Evaluation* 49

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50

5.1 Gambaran Umum Responden 50
5.2 Pengumpulan Data 52
5.3 Uji Validitas dan Reliabilitas 52
5.4 Pengumpulan Data 53
5.4.1 Problem Reporting Table (Tabel Pelaporan Masalah) 54
5.4.2 General Evaluation Checklist/Pedagogical Inspection (Evaluasi LMS Secara Umum) 66
5.4.3 UX Evaluation (Evaluasi Pengalaman Pengguna) 90
5.5 Analisis Data 95
5.5.1 Analisis Problem Reporting Table Mahasiswa (Tabel Pelaporan Masalah) 95

5.5.2 Analisis Problem Reporting Table Dosen (Tabel Pelaporan Masalah) 106
5.5.3 Analisis Hasil Evaluasi general LMS Evaluation Checklist/pedagogical Inspection Mahasiswa (Evaluasi LMS Secara Umum) 107
5.5.4 Analisis Hasil Evaluasi general LMS Evaluation Checklist/pedagogical Inspection Dosen (Evaluasi LMS Secara Umum) 113
5.5.5 Hasil Evaluasi Analisis Hasil Evaluasi UX Keseluruhan 117
5.6 Rekomendasi 122

BAB VI PENUTUP 124

6.1 Kesimpulan 124
6.2 Saran 125

DAFTAR PUSTAKA 126

LAMPIRAN 130

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Variabel Dalam Dimensi TUXEL 2.0 9
Tabel 2.2 Kategori Variabel Pada General Evaluation/Pedagogical Inspection .. 10
Tabel 2.3 Dimensi UX Evaluation 11
Tabel 2.4 Langkah-langkah dalam menggunakan Metode TUXEL 2.0 12
Tabel 2.5 Tinjauan Pustaka 15
Tabel 3.1 Task Definition 22
Tabel 3.2 Problem Reporting Table 23
Tabel 3.3 Variabel Pada General LMS Evaluation Checklist 24
Tabel 3.4 Dimensi User Experience 24
Tabel 4.1 Pemetaan Dimensi 27
Tabel 4.2 Indikator Penelitian 28
Tabel 4.3 Terjemahan Kuesioner Usability Inspection 31
Tabel 4.4 Terjemahan Kuesioner General LMS Evaluation checklist 32
Tabel 4.5 Terjemahan Kuesioner UX Evaluation 34
Tabel 4.6 Problem Reporting Table (Tabel pelaporan masalah) 36
Tabel 5.1 Hasil Uji Validitas 53
Tabel 5.2 Hasil Uji Reliabilitas 53
Tabel 5.3 Hasil Kuesioner Problem Reporting Table Mahasiswa 54
Tabel 5.4 Hasil Kuesioner Problem Reporting Table Dosen 65
Tabel 5.5 Hasil Kuesioner General Evaluation Checklist/Pedagogical Inspection Mahasiswa 66
Tabel 5.6 Hasil Kuesioner General Evaluation Checklist/Pedagogical Inspection Dosen 86
Tabel 5.7 Hasil Kuesioner Evaluasi Pengalaman Pengguna 90
Tabel 5.8 Konversi Nilai Skala Semantik Diferensial 92
Tabel 5.9 Hasil Konversi Data Kuesioner Evaluasi Pengalaman Pengguna 93
Tabel 5.10 Hasil Nilai Mean dan Standar Deviasi dari tiap Item Pada UX Evaluation 119
Tabel 5.11 Kelompok Kategori Level Dari Nilai Mean 120
Tabel 5.12 Hasil Dari Mean Tiap Item UX pada E-learning Untan 121
Tabel 5.13 Hasil Mean Setiap Dimensi UX Pada E-Learning Untan 122

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Langkah-langkah dalam menggunakan metode TUXEL 2.0 11
Gambar 3.1 Framework Is Research (Hevner et al,2004) 19
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Dalam Menggunakan Metode TUXEL 2.0 22
Gambar 3.3 Level Penilaian 25
Gambar 5.1 Data Responden Berdasarkan Fakultas 51
Gambar 5.2 Data Responden Berdasarkan Pekerjaan 51
Gambar 5.3 Jumlah Responden Variabel Login..... 96
Gambar 5.4 Tampilan Halaman Jika Kita Login Tanpa Menginputkan Data Apapun 97
Gambar 5.5 E-Learning Tidak Memberi Tanda (*) Pada Masing-Masing Bagian Yang Harus Di Isi..... 97
Gambar 5.6 Pemberitahuan Saat Gagal Login 98
Gambar 5.7 Jumlah Responden Variabel General Interface 98
Gambar 5.8 Tidak Ada Mesin Pencari Di E-Learning Untan 100
Gambar 5.9 Menu Beranda Dan Helpdesk Sulit Terlihat Karena Warna Tidak Kontras Dengan Background 100
Gambar 5.10 Tombol Menuju E-Learning Moodle Tidak Begitu Jelas..... 101
Gambar 5.11 Jumlah Responden Variabel Assignment 102
Gambar 5.12 Pada Halaman Private Files, Tidak Adanya Pemberitahuan Jenis Files Yang Dapat Diupload..... 103
Gambar 5.13 Jumlah Responden Pada Variabel Assessment..... 104
Gambar 5.14 Jumlah Responden Variabel General Interface 106
Gambar 5.15 Jumlah Responden Variabel Help And Documentation..... 107
Gambar 5.16 Instruksi Penggunaan E-Learning 108
Gambar 5.17 Jumlah Responden Variabel LMS Learnability 109
Gambar 5.18 Jumlah Responden Variabel Learning Through the LMS..... 111
Gambar 5.19 Jumlah Responden Variabel LMS Flexibility 112
Gambar 5.20 Jumlah Responden Variabel Learnability..... 114
Gambar 5.21 Jumlah Responden Variabel LMS Flexibility 116
Gambar 5.22 Hasil Median Evaluasi Pengalaman Pengguna..... 117
Gambar 5.23 Distribusi Jawaban Per Item Pada Kuesioner Evaluasi Pengalaman Pengguna (UX)..... 118

DAFTAR PERSAMAAN

Halaman

Persamaan 2.1 Rumus Validitas.....13
Persamaan 2.2 Rumus Degree of freedom.....14
Persamaan 2.3 Rumus Reliabilitas.....14
Persamaan 2.3 Rumus Slovin.....14
Persamaan 3.1 Rumus Mean.....25

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Kuesioner Melalui Google Form 130
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian..... 146
Lampiran 3 Kuesioner yang Telah Di ACC Pihak E-learning Untan 147
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS..... 148
Lampiran 5 Hasil Uji Reliabilitas menggunakan SPSS 148
Lampiran 6 Kritik Terhadap E-learning Untan 149
Lampiran 7 Saran Terhadap E-learning Untan..... 151
Lampiran 8 Kuesioner Asli Usability Inspection TUXEL 2.0..... 154
Lampiran 9 Problem Reporting Table TUXEL 2.0..... 156
Lampiran 10 Kuesioner Asli General LMS Evaluation Checklist TUXEL 2.0 157
Lampiran 11 Kuesioner Asli UX Evaluation TUXEL 2.0 159

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di zaman ini semakin berkembang dan akan terus berkembang, berbagai sektor dan setiap lini kehidupan selalu berkaitan dengan teknologi informasi, internet merupakan salah satu layanan yang sangat penting dan sangat krusial yang digunakan oleh seluruh dunia saat ini. Pemanfaatan internet telah banyak digunakan di berbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan. Pada bidang Pendidikan, dengan hadirnya teknologi yang memanfaatkan internet dapat membuat semua proses belajar mengajar menjadi lebih mudah, cepat serta efisien. Salah satu contoh penerapan pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan adalah *E-learning*. *E-learning* adalah sebuah sistem dengan metode pembelajaran jarak jauh yang bersifat elektronik dengan pemanfaatan teknologi internet dan komputer (Sujono & Harry Budi S., 2017). Sarana penunjang pada *E-learning* adalah sebuah *Website* yang disebut dengan LMS (*Learning Management System*).

Universitas Tanjungpura (Untan) merupakan salah satu perguruan tinggi negeri yang mempunyai LMS (*Learning Management System),* yaitu *E-learning* Untan. Penerapan LMS yang digunakan untuk melaksanakan perkuliahan *full daring* maupun *hybrid. E-learning* Untan dibangun dengan *Moodle* yang langsung terintegrasi dengan sistem informasi akademik Mahasiswa dan Dosen yang dapat diakses dari link https://e-learning.untan.ac.id. Sebelum dilakukannya penelitian ini terlebih dahulu dilakukan pra penelitian dengan cara wawancara ke beberapa Dosen dan Mahasiswa Untan mengenai kendala atau kesulitan dalam menggunakan *E-learning* Untan. Kendala atau kesulitan yang dialami oleh dosen maupun mahasiswa seperti kesulitan dalam memberikan tugas, antarmuka tidak *friendly*, notifikasi tidak muncul, terlalu banyak fitur yang membingungkan, sulit untuk mengingat kembali fungsi sistem, terlalu banyak langkah yang diperlukan dan kesulitan dalam memberikan kuis. Penelitian ini menitikberatkan pada sisi *Usability* dan *User Experience* pada *E-learning* yang dijadikan sebagai evaluasi.

Sisi *Usability* dan *User Experience* menjadi hal yang sangat penting dalam penggunaan *E-learning* Untan. Penentuan kualitas *E-learning* dikatakan selaras apabila sisi *Usability* bernilai baik dan sisi *User Experience* yang bernilai positif. Jika kedua sisi tersebut tidak memenuhi kriteria tersebut maka akan mengakibatkan terjadinya kegagalan seperti tidak mengerti dalam penggunaan, tidak puas akan sebuah layanan yang mengakibatkan dampak serius pada ulasan maupun penilaian yang rendah. Dengan demikian Perlu dilakukan evaluasi *User Experience* dan *Usability* dengan cara menyebarkan kuesioner. Pada penelitian ini objek partisipan adalah Mahasiswa/i serta Dosen yang memiliki pengalaman telah menggunakan *E-learning* Untan, sehingga responden mengenal semua fitur dan fungsi yang ada di *E-learning*.

Pada penelitian ini, salah satu metode yang digunakan adalah TUXEL (*Technique for User Experience Evaluation in E-learning)*. Menurut Siregar (2019), metode TUXEL merupakan metode yang dikembangkan oleh Walter Takashi Nakamura pada tahun 2018. TUXEL merupakan metode yang tepat untuk mengevaluasi UX dan *Usability* pada *E-learning*, TUXEL yang digunakan memiliki 3 tahap penilaian seperti Inspeksi Kegunaan, Evaluasi LMS secara umum dan Evaluasi Pengalaman Pengguna. Tahapan penilai dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, maka dilakukan penelitian dengan judul "Evaluasi *Usability* dan *User Experience E-learning* Universitas Tanjungpura Pontianak Menggunakan Metode Tuxel 2.0 *(A Technique for User Experience Evaluation in E-learning)*". Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan *output* berupa hasil evaluasi *Usability* dan *User Experience E-learning* Untan dengan menggunakan metode TUXEL 2.0.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana melakukan identifikasi terhadap kendala dan permasalahan pada saat menggunakan *E-learning* Untan?

2. Bagaimana hasil evaluasi dari *E-learning* Untan berdasarkan *Problem Reporting Table* yang terdapat pada dimensi TUXEL 2.0?
3. Bagaimana hasil evaluasi *E-learning* untan berdasarkan evaluasi *General LMS Evaluation* menggunakan metode TUXEL 2.0?
4. Bagaimana hasil evaluasi *E-learning* untan berdasarkan evaluasi *User Experience* dengan metode TUXEL 2.0?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Dilakukannya evaluasi *Usability* dan *User Experience* pada *E-learning* Untan dengan metode TUXEL 2.0 (*A Technique for User Experience Evaluation in E-learning*).
2. Memaparkan hasil yang telah dievaluasi pada *website E-learning* untan yang mengacu pada *Problem Reporting Table*, sehingga dapat diketahui masalah dari keempat variabel yaitu *Login, General Interface, Assignment* dan *Assessment* pada *E-learning* Untan.
3. Memberikan hasil akhir tentang *General LMS Evaluation Checklist/Pedagogical Usability Inspection* atau evaluasi LMS secara keseluruhan tentang *E-learning* Untan berdasarkan variabel *General LMS Evaluation* pada metode TUXEL 2.0.
4. Mendeskripsikan hasil evaluasi terhadap penilaian *User Experience* pada *E-learning* untan berdasarkan tahapan evaluasi UX dengan metode TUXEL 2.0 yang memiliki penilaian pernyataan yang mengarah ke positif maupun negatif.

1.4 Batasan Masalah

1. Website *E-learning* yang akan dievaluasi merupakan website LMS dari *E-learning* Untan.
2. Responden penelitian ini adalah pengguna utama yaitu mahasiswa/i serta dosen Untan yang memiliki pengetahuan tentang *E-learning* dan pernah mengakses serta menggunakan *E-learning*.

3. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Technique for User Experience in E-learning* (TUXEL 2.0).
4. Tahapan evaluasi yang akan dilakukan hanya memiliki 3 tahapan, yaitu *Usability Inspection, General LMS / Pedagogical Usability Inspection* dan terakhir UX *Evaluation.*
5. Variabel pada tiap masing-masih tahapan telah ditentukan sebelumnya seperti pada tahapan *Usability Inspection* memiliki variabel seperti *Login, General Interfaces, Assignment, Dan Assessment*. Pada tahap *General LMS Evaluation* memiliki variabel seperti *Help and Documentation, LMS Learnability, LMS Flexibility and Learning Through the LMS*. Lalu tahapan yang terakhir memiliki tujuh macam variabel seperti *Attractiveness, Dependability, Efficiency, Novelty, Perspicuity dan Stimulation.*

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis
   1) Penelitian ini kedepannya diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan Mahasiswa mengenai pentingnya *Usability* serta *User Experience* (UX) pada suatu *website* atau sebuah sistem.
   2) *Output* dari penelitian diharapkan bisa menjadi referensi serta pertimbangan ketika mengevaluasi ulang *Learning Management System* (LMS Untan).
   3) Mampu memberikan pengetahuan baru dalam ilmu yang dipelajari di mata kuliah IMK (Interaksi Manusia dan Komputer) tentang pentingnya suatu *User Experience* dalam sebuah sistem.
b. Manfaat Praktis
   1) Manfaat praktis bagi peneliti adalah dapat mengembangkan serta mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang evaluasi *User Experience* pada suatu *website* ataupun sistem. Disamping itu penulis juga mampu memahami tentang *User Experience* yang baik serta dapat mendukung kenyamanan pengguna dalam menggunakan sebuah Sistem ataupun *Website*.

2) Manfaat praktis bagi pembaca adalah untuk menambah pengetahuan terkait bagaimana Mengevaluasi *User Experience* pada suatu LMS.
3) Manfaat praktis bagi Universitas Tanjungpura adalah dapat menjadi bahan pertimbangan dalam peningkatan kualitas *E-learning* Untan.