

**EVALUASI KEMUDAHAN DAN PENGALAMAN
PENGGUNA WEBSITE RUMAH BELAJAR
MENGUNAKAN METODE TUXEL**



**OLEH
AYU DYAH PRADNYA PARAMITHA
NIM. 1615051103**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021**

**EVALUASI KEMUDAHAN DAN PENGALAMAN
PENGUNA WEBSITE RUMAH BELAJAR
MENGUNAKAN METODE TUXEL**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2021

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR
SARJANA PENDIDIKAN**

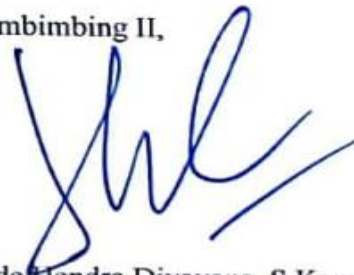
Menyetujui,

Pembimbing I,



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T
NIP. 198611182015041001

Pembimbing II,



Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom
NIP. 198407242015041002

Skripsi oleh Ayu Dyah Pradnya Paramitha ini


Telah dipertahankan di depan penguji Pada Tanggal:

Dewan Penguji,




I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom
NIP. 198412012012121002

(Ketua)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom
NIP. 199311172019031014

(Anggota)



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

(Anggota)



Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom
NIP. 19840724201504100

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari : Kamis

Tanggal : 08 Juli 2021

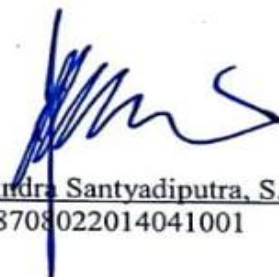
Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 197408012000032001



Gede Sairdra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 198708022014041001



Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan

Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd, M.Pd
NIP. 197106161996021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Evaluasi Kemudahan dan Pengalaman Pengguna Website Rumah Belajar Menggunakan Metode TUXEL” beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 22 Oktober 2021

Yang membuat Pernyataan



Ayu Dyah Pradnya Paramitha
NIM.1615051103

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa dan atas dukungan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya Ketut Jaya Adnyana dan Sang Ayu Putu Suartini sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini, yang telah memberikan kasih sayang serta segala dukungan dan cinta kasih yang tidak mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Semoga ini menjadi Langkah awal untuk membuag kalian Bahagia dan bangga, karena aku sadar selama ini belum bisa membuat yang lebih.

Bapak I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., selaku Dsen Pembimbing II yang selalu dengan tulus meluangkan waktunya untuk menuntun serta mengarahkan saya selama proses penyusunan skripsi ini.

Bapak/Ibu Dosen dan juga Staff di Jurusan Pendidikan Teknik Indormatika, terimakasih atas bimbingannya yang sangat sabar kepada saya selama proses penyelesaian skripsi ini maupun selama proses perkuliahan.

Bapak/Ibu Guru serta adik-adik kelas 11 MM1 terimakasih atas semua bantuannya ketika penulis melaksanakan penelitian di SMK Negeri 3 Singaraja.

Teman-teman yang selalu mendukung, memberi semangat serta selalu mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Indah Utami, Widhi, Dodik, Indah Surya, Nyunyuk yang selalu aku ganggu setiap saat, Wardana yang selalu siap membantu kapanpun aku perlu, kedua sahabat terbaik budi dan masyang terimakasih banyak bantuan kalian selama proses perkuliahan, serta teman-teman PTI Angkatan 2016 yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas kebersamaan serta perjuangan dari awal perkuliahan sampai sekarang. Teman teman PPL SMK Negeri Bali Mandara 2019, teman-teman KKN Desa Baturiti

2018, Teman-teman PKL Dimata IT-Solution 2019 , Rekan-rekan di Organisasi Kemahasiswaan, khususnya HMJ Pendidikan Teknik Informatika. Teman-teman UKM Basket, teman-teman tim basket putra dan putri di Fakultas Teknik dan Kejuruan. Serta pihak lain yang sudah mendukung, membantu, memotivasi serta mendoakan saya ucapkan terimakasih



MOTTO

“Hanya ada dua pilihan untuk memenangkan kehidupan: keberanian, atau keikhlasan. Jika tidak berani, maka ikhlaslah menerimanya! Jika tidak ikhlas, beranilah mengubahnya”

=Lenang Manggala=



PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Evaluasi Kemudahan dan Pengalaman Pengguna Website Rumah Belajar Menggunakan Metode TUXEL” Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
3. Bapak I Made Ardwi Pradnyana, S.T.,M.T selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan dengan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Bapak Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan dengan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Bapak I Ketut Resika Arthana, S.T M.Kom dan Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom selaku Penguji yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan dengan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Seluruh staf dosen di lingkungan Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per-satu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.



Singaraja, 22 Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	12
1.3 Batasan Masalah.....	12
1.4 Tujuan Penelitian.....	13
1.5 Manfaat.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	15
2.1 KAJIAN PUSTAKA	15
2.2 LANDASAN TEORI	25
2.2.1 Deskripsi Rumah Belajar	25
2.2.2 Usability.....	39
2.2.3 Golden User of Interface Design Theo Mandel.....	52
2.2.4 Metode TUXEL: A Technique for User Experience Evaluation in e- Learning.....	54
2.2.5 User Experience	63
3.1 METODE PENELITIAN	66
3.1.1 Jenis Penelitian	66
3.1.2 Waktu Penelitian.....	67
3.1.3 Lokasi Penelitian.....	67
3.2 METODE PENGUMPULAN DATA	67
3.2.1 Wawancara.....	67
3.2.2 Studi Pusaka.....	68
3.3 ALUR PENGUJIAN	69
3.3.1 Study litelatur.....	69
3.3.2 Perencanaan Awal.....	70
3.3.4 Inspeksi Evaluasi LMS Secara Umum (Pegagogical Usability).....	78

3.3.5 Evaluasi UX.....	81
3.4 ANALISIS HASIL EVALUASI.....	83
BAB IV	84
4.1 HASIL PENELITIAN	84
4.1.1 Study Litelatur	84
4.1.2 Perencanaan Aawal.....	85
4.1.3 Inspeksi Pelaporan Masalah (General Usability).....	87
4.2 PEMBAHASAN	116
4.2.1 Analisis Gabungan dari Kuisisioner Problem Reporting Table, general LMS Evaluation Dan User Experience.....	116
4.2.2 Rekomendasi Perbaikan	118
BAB V.....	127
5.1 KESIMPULAN	127
5.2 SARAN	128
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	135



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keterkaitan Kajian Pustaka.....	24
Tabel 2.Task Skenario Tabel Pelaporan Masalah	71
Tabel 3.Tampilan kuisisioner tabel pelaporan masalah (genral usability) sesuai format TUXEL 2.0	72
Tabel 4. Penjelasan kategori aspek kegunaan pedagogis	78
Tabel 5. Kuisisioner general LMS evaluation sesuai format pada TUXEL 2.0	78
Tabel 6. Dimensi UX pada TUXEL 2.0.....	81
Tabel 7. Kuisisioner evaluasi UX dari 6 parameter pada TUXEL 2.0	82
Tabel 8. Distribusi Jawaban Responden Pada Kuisisioner General usability.....	87
Tabel 9. jumlah responden yang melaporkan masalah pada variabel login.....	91
Tabel 10.jumlah responden yang melaporkan masalah pada variabel General Interface.....	92
Tabel 11.jumlah responden yang melaporkan masalah pada variabel assignment	94
Tabel 12. Data hasil jawaban responden kuisisioner pedagogical usability	95
Tabel 13. Jumlah responden yang melaporkan masalah pada variabel Help and Documentation	100
Tabel 14.Jumlah responden yang melaporkan masalah pada variabel LMS Learnability	101
Tabel 15.Jumlah responden yang melaporkan masalah pada variabel Learning Through the LMS	103
Tabel 16.Jumlah responden yang melaporkan masalah pada variabel LMS Flexibility	104
Tabel 17. Distribusi Jawaban responden.....	106
Tabel 18. Tabel Hasil Jawaban Responden Kuisisioner Evaluasi UX	108
Tabel 19. Transformasi Nilai negative ke positif.....	109
Tabel 20 transformasi nilai dari istilah positif ke negatif.....	110
Tabel 21. Kelebihan dan Kekurangan Website Rumah Belajar.....	116
Tabel 22. Rekomendasi perbaikan website Rumah Belajar.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.ampilan Rumah Belajar	28
Gambar 2. Login cara input username dan password	28
Gambar 3.Login Pengguna Baru.....	29
Gambar 4. Tampilan halaman form pendaftaran pendidik	29
Gambar 5. Tampilan halaman form peserta didi.....	30
Gambar 6. Tampilan halaman form pendaftaran	30
Gambar 7. Halaman FAQ	31
Gambar 8. Halaman fitur sumber belajar.....	32
Gambar 9. Halaman Fitur buku sekolah elektronik	33
Gambar 10.Halaman Fitur Bank Soal	34
Gambar 11.Halaman fitur Lab Maya	35
Gambar 12. Halaman fitur peta budaya	35
Gambar 13.Tampilan fitur wahana jelajah angkasa.....	36
Gambar 14.Tampilan fitur pengembangan keprofesian berkelanjutan	37
Gambar 15.Tampilan fitur kelas maya.....	38
Gambar 16.Tampilan fitur edu game	38
Gambar 17.Tampilan fitur karya bahasa dan sastra	39
Gambar 18. Kuisisioner UEQ versi Bahasa Indonesia	64
Gambar 19.Kuisisioner UEQ versi Bahasa Inggris berdasarkan TUXEL 2.0	65
Gambar 20. Alur Pengujian.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Responden 1 Kuisisioner General Usability.....	137
Lampiran 2. Responden 2 Kuisisioner General Usability.....	139
Lampiran 3. Responden 3 Kuisisioner General Usability.....	140
Lampiran 4. Responden 4 Kuisisioner General Usability.....	141
Lampiran 5. Responden 5 Kuisisioner General Usability.....	142
Lampiran 6. Responden 6 Kuisisioner General Usability	143
Lampiran 7. Responden 7 Kuisisioner General Usability.....	143
Lampiran 8. Responden 8 Kuisisioner General Usability.....	145
Lampiran 9. Responden 9 Kuisisioner General Usability.....	146
Lampiran 10. Responden 10 Kuisisioner General Usability.....	147
Lampiran 11. Responden 11 Kuisisioner General Usability	148
Lampiran 12. Responden 12 Kuisisioner General Usability.....	149
Lampiran 13. Responden 13 Kuisisioner General Usability.....	150
Lampiran 14. Responden 14 Kuisisioner General Usability.....	151
Lampiran 15. Responden 15 Kuisisioner General Usability	152
Lampiran 16. Responden 16 Kuisisioner General Usability.....	153
Lampiran 17. Responden 17 Kuisisioner General Usability.....	154
Lampiran 18. Responden 18 Kuisisioner General Usability.....	155
Lampiran 19. Responden 19 Kuisisioner General Usability.....	156
Lampiran 20. Responden 20 Kuisisioner General Usability	157
Lampiran 21. Responden 21 Kuisisioner General Usability.....	158
Lampiran 22. Responden 22 Kuisisioner General Usability.....	159
Lampiran 23. Responden 24 Kuisisioner General Usability	160
Lampiran 24. Responden 24 Kuisisioner General Usability	160
Lampiran 25. Responden 25 Kuisisioner General Usability Error! Bookmark not defined.	
Lampiran 26. Responden 1 Kuisisioner Pedagogical Usability.....	162
Lampiran 27. Responden 2 Kuisisioner Pedagogical Usability.....	163
Lampiran 28. Responden 3 Kuisisioner Pedagogical Usability.....	164
Lampiran 29. Responden 4 Kuisisioner Pedagogical Usability.....	165
Lampiran 30. Responden 5 Kuisisioner Pedagogical Usability.....	166
Lampiran 31. Responden 6 Kuisisioner Pedagogical Usability.....	167
Lampiran 32. Responden 7 Kuisisioner Pedagogical Usability.....	168

Lampiran 33. Responden 8 Kuisisioner Pedagogical Usability	169
Lampiran 34. Responden 9 Kuisisioner Pedagogical Usability	170
Lampiran 35. Responden 10 Kuisisioner Pedagogical Usability	172
Lampiran 36. Responden 11. Kuisisioner Pedagogical Usability	173
Lampiran 37. Responden 12 Kuisisioner Pedagogical Usability	174
Lampiran 38. Responden 12 Kuisisioner Pedagogical Usability	175
Lampiran 39. Responden 13 Kuisisioner Pedagogical Usability	176
Lampiran 40. Responden 14 Kuisisioner Pedagogical Usability	177
Lampiran 41. Responden 14 Kuisisioner Pedagogical Usability	178
Lampiran 42. Responden 15 Kuisisioner Pedagogical Usability	179
Lampiran 43. Responden 15 Kuisisioner Pedagogical Usability	180
Lampiran 44. Responden 16 Kuisisioner Pedagogical Usability	181
Lampiran 45. Responden 17 Kuisisioner Pedagogical Usability	182
Lampiran 46. Responden 18 Kuisisioner Pedagogical Usability	184
Lampiran 47. Responden 19 Kuisisioner Pedagogical Usability	185
Lampiran 48. Responden 20 Kuisisioner Pedagogical Usability	186
Lampiran 49. Responden 21 Kuisisioner Pedagogical Usability	187
Lampiran 50. Responden 22 Kuisisioner Pedagogical Usability	188
Lampiran 51. Responden 23 Kuisisioner Pedagogical Usability	189
Lampiran 52. Responden 24 Kuisisioner Pedagogical Usability	190
Lampiran 53. Responden 25 Kuisisioner Pedagogical Usability	191
Lampiran 54. Responden 1 Kuisisioner Evaluasi UX	193
Lampiran 55. Responden 2 Kuisisioner Evaluasi UX	194
Lampiran 56. Responden 3 Kuisisioner Evaluasi UX	195
Lampiran 57. Responden 4 Kuisisioner Evaluasi UX	196
Lampiran 58. Responden 5 Kuisisioner Evaluasi UX	197
Lampiran 59. Responden 6 Kuisisioner Evaluasi UX	198
Lampiran 60. Responden 7 Kuisisioner Evaluasi UX	199
Lampiran 61. Responden 8 Kuisisioner Evaluasi UX	200
Lampiran 62. Responden 9 Kuisisioner Evaluasi UX	201
Lampiran 63. Responden 10 Kuisisioner Evaluasi UX	202
Lampiran 64. Responden 11 Kuisisioner Evaluasi UX	203
Lampiran 65. Responden 12 Kuisisioner Evaluasi UX	204
Lampiran 66. Responden 13 Kuisisioner Evaluasi UX	205
Lampiran 67. Responden 14 Kuisisioner Evaluasi UX	206

Lampiran 68. Responden 15 Kuisisioner Evaluasi UX	207
Lampiran 69. Responden 16 Kuisisioner Evaluasi UX	208
Lampiran 70. Responden 17 Kuisisioner Evaluasi UX	209
Lampiran 71. Responden 18 Kuisisioner Evaluasi UX	210
Lampiran 72. Responden 19 Kuisisioner Evaluasi UX	211
Lampiran 73. Responden 20 Kuisisioner Evaluasi UX	212
Lampiran 74. Responden 21 Kuisisioner Evaluasi UX	213
Lampiran 75. Responden 22 Kuisisioner Evaluasi UX	214
Lampiran 76. Responden 23 Kuisisioner Evaluasi UX	215
Lampiran 77. Responden 24 Kuisisioner Evaluasi UX	216
Lampiran 78. Responden 25 Kuisisioner Evaluasi UX	217

