

ABSTRAK

Kualitas layanan merupakan standard proses yang dilaksanakan dalam suatu layanan sehingga kepuasan pengguna dapat terpenuhi. Salah satu aspek yang mempengaruhi kepuasan pengguna adalah pengguna yang merasa familiar dan pengalaman ketika menggunakan sebuah aplikasi. LMS (*Learning Management System*) adalah platform khusus yang menyediakan konten pendidikan, aktivitas kegiatan, dan dukungan untuk pengelolaan program pembelajaran dengan menggabungkan teknologi. Evaluasi *e-learning* memungkinkan untuk menentukan kualitas, efektifitas dari *e-learning*, memahami pro dan kontra dari pelajaran, dan membuat rekomendasi perbaikan. Untuk itu diperlukan metode untuk melakukan pengukuran pencapaian kualitas LMS dari persepsi peserta didik sebagai pengguna berdasarkan standar yang telah ditetapkan. *Usability* dan *user experience* harus menjadi pertimbangan, karena jika *usability* yang baik dan *user experience* yang positif dapat disediakan, maka *e-learning* dapat dikatakan baik, yang sangat penting untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan platform dan memungkinkan lebih banyak partisipasi dalam proses pembelajaran. *Technique for User eXperience in e-learning* (TUXEL) adalah metode yang digunakan untuk melakukan evaluasi *usability* dan *user experience* terhadap suatu LMS dari sudut pandang persepsi pengguna, terdapat tiga aspek yang diukur meliputi *general usability*, *pedagogical usability*, dan *UX evaluation*, sehingga pada penelitian ini dilakukan evaluasi *usability* dan *UX* pada LMS *Google Classroom* di SMA Negeri 01 Bangkalan. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa LMS *Google Classroom* pada SMAN 1 Bangkalan sudah memenuhi aspek *functionality*, dan juga sudah memenuhi aspek *reliability*, akan tetapi masih belum sepenuhnya memenuhi aspek *usable* sehingga perlu dilakukan perbaikan hal itu didukung dari aspek *general usability*, *pedagogical usability* dan *user experience*

Kata Kunci: *E-learning, Evaluasi, LMS, TUXEL, Usability, User Experience*

ABSTRACT

Service quality is a standard process that must be implemented in a service so that user satisfaction can be met. One aspect that affects user satisfaction is the user who feels familiar and experienced when using an application. LMS (Learning Management System) is a special platform that provides educational content, activities, and support for managing learning programs by combining technology. The existence of LMS or e-learning cannot be separated from how the e-learning service is designed. Evaluation of e-learning makes it possible to determine the quality, effectiveness, and continuous improvement of e-learning, understand the pros and cons of lessons, and make recommendations for improvement. For this reason, a method is needed to measure the achievement of LMS quality from the perceptions of students as users based on predetermined standards. Usability and user experience must be considered, because if good usability and a positive user experience can be provided, then e-learning can be said to be good, which is very important to increase user interaction with the platform and allow more participation in the learning process. Technique for User eXperience in e-learning (TUXEL) is a method that can be used to evaluate the usability and user experience of an LMS from the point of view of user perception. This research evaluates usability and UX on the LMS Google Classroom at SMA Negeri 01 Bangkalan. Based on the results of the analysis, it can be seen that the Google Classroom LMS at SMAN 1 Bangkalan has fulfilled the functionality aspect, and has also fulfilled the reliability aspect, but it still does not fully meet the usable aspect so that improvements need to be made to support it from the aspects of general usability, pedagogical usability and user experience.

Keywords: *E-learning, Evaluation, LMS, TUXEL, Usability, User Experience*