

## **BAB V**

### **PENUTUP**

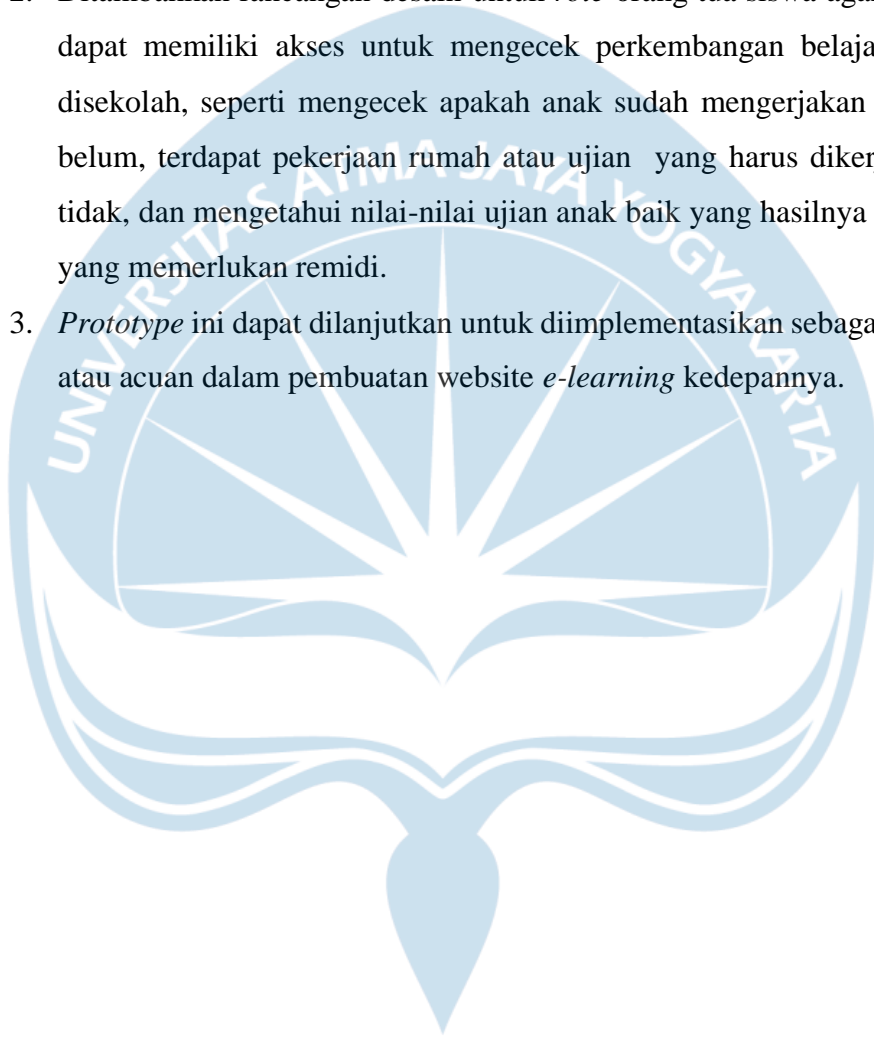
#### **A. Kesimpulan**

Perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi *e-learning* telah berhasil dibuat dengan menggunakan metode *design thinking*. Aplikasi *e-learning* dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran sekolah khususnya bagi admin, guru, dan siswa SMPN 3 Karanganyar sehingga perancangan dilakukan dengan mengutamakan dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi *e-learning* dapat menghasilkan *prototype* yang dirancang menggunakan aplikasi Figma dan *prototype* yang telah dirancang dapat diterima dan mudah dipahami oleh pengguna. Hal ini dibuktikan melalui pengujian yang dilakukan kepada 30 responden untuk mengetahui *usability* dengan menggunakan metode *usability testing* dan *system usability scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan bahwa hasil setiap aspek *usability* yang diperoleh seperti aspek *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *error*, dan *satisfaction* dapat masuk ke dalam kategori sangat baik. Hasil pengujian pada aspek *learnability* mendapatkan nilai rata-rata yaitu 4,67 yang berarti sangat baik. Hasil pengujian pada aspek *efficiency* mendapatkan nilai rata-rata yaitu 4,7 yang berarti sangat baik. Aspek *memorability* mendapatkan nilai rata-rata 4,6 dan masuk ke dalam kategori sangat baik. Hasil pengujian pada aspek *error* mendapatkan nilai rata-rata yaitu 4,5 yang berarti sangat baik. Sedangkan untuk aspek *satisfaction* mendapatkan nilai 89,4 yang berarti masuk ke kategori sangat baik dengan *grade scale* A.

#### **B. Saran**

Perancangan *user interface* dan *user experience* yang dilakukan pada penelitian ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yaitu :

1. Perlu adanya evaluasi kembali yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya agar rancangan desain yang dibuat dapat menjadi lebih baik dan berkembang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan zaman supaya dapat menjaga kenyamanan dan ketertarikan rancangan desain.
2. Ditambahkan rancangan desain untuk *role* orang tua siswa agar orang tua dapat memiliki akses untuk mengecek perkembangan belajar anaknya disekolah, seperti mengecek apakah anak sudah mengerjakan tugas atau belum, terdapat pekerjaan rumah atau ujian yang harus dikerjakan atau tidak, dan mengetahui nilai-nilai ujian anak baik yang hasilnya bagus atau yang memerlukan remedi.
3. *Prototype* ini dapat dilanjutkan untuk diimplementasikan sebagai pedoman atau acuan dalam pembuatan website *e-learning* kedepannya.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Digital 2022: Global Overview Report — Data Reportal – Global Digital Insights.” [https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report?utm\\_source=DataReportal&utm\\_medium=Country\\_Article\\_Hyperlink&utm\\_campaign=Digital\\_2022&utm\\_term=Indonesia&utm\\_content=Global\\_Overview\\_Link](https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report?utm_source=DataReportal&utm_medium=Country_Article_Hyperlink&utm_campaign=Digital_2022&utm_term=Indonesia&utm_content=Global_Overview_Link) (accessed Sep. 27, 2022).
- [2] J. Pembangunan, P. : Fondasi, D. Aplikasi, M. Ngafifi, S. Negeri, and S. Wonosobo, “Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya,” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, vol. 2, no. 1, Jun. 2014.
- [3] I. Rochmawati, “IWEARUP.COM User Interface Analysis,” *VISUALITA*, vol. 7, no. 2, pp. 31–44, Feb. 2019, doi: 10.33375/VSLT.V7I2.1459.
- [4] A. A. Pratama, “Analisis dan Perancangan *User Interface/User Experience* dengan Metode *Google Design Sprint* dan A/B Testing pada Website Startup Qtaaruf,” 2018.
- [5] A. Mursyidah, I. Aknuranda, and H. Muslimah Az-Zahra, “Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya),” vol. 3, no. 4, pp. 3931–3938, 2019, Accessed: Oct. 13, 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] R. Fitriani, “Perancangan dan pembangunan *user interface* dan *user experience* aplikasi beramaal dengan metode *design thinking*,” Jun. 2022, doi: 10.1109/MIS.2019.
- [7] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, “Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode *Design Thinking*,” 2019.
- [8] E. C. SHIRVANADI, “Perancangan Ulang UI/UX Situs *E-Learning* Amikom Center Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Amikom Center),” Jul. 2021, Accessed: Oct. 14, 2022. [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34156>
- [9] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, “Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer,” *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, pp. 219–237, Sep. 2018, doi: 10.25124/DEMANDIA.V3I02.1549.
- [10] F. Fernando, “Perancangan *User Interface* (UI) & *User Experience* (UX) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang,” *TANRA: Jurnal Desain*

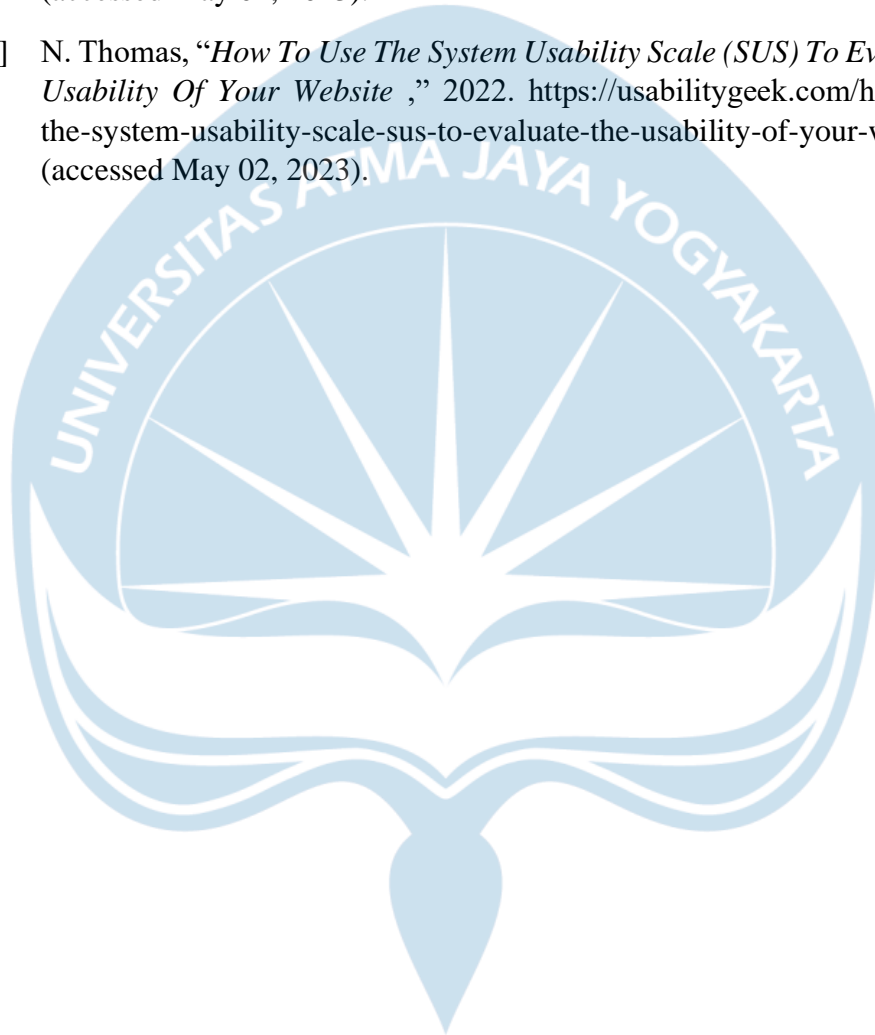
*Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, vol. 7, no. 2, pp. 101–111, Aug. 2020, doi: 10.26858/TANRA.V7I2.13670.

- [11] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, “Perancangan *User Experience* Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode *Design Thinking*,” vol. 3, no. 11, pp. 2548–964, 2019, Accessed: Oct. 17, 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [12] M. Multazam, I. V. Papatungan, and B. Suranto, “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Placeplus menggunakan pendekatan *User Centered Design*,” *AUTOMATA*, vol. 1, no. 2, Jun. 2020, Accessed: Oct. 17, 2022. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528>
- [13] M. T. Firmansyah, R. Fauzi, S. Fajar, and S. Gumilang, “Perancangan *User Interface* dan *User Experience Mobile Application* Sibengkel Untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode *User-Centered Design* (UCD),” *eProceedings of Engineering*, vol. 7, no. 2, Aug. 2020, Accessed: Oct. 17, 2022. [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/12857>
- [14] A. Bahrudin Ahsan, S. Fahmi, K. Latifah, S. Gedung Pusat Lantai, and J. Sidodadi Timur, “Perancangan Desain *User Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi *E-Maintenance* Berbasis Web dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* di UPTTIK Universitas PGRI Semarang,” *Science and Engineering National Seminar*, vol. 5, no. 1, pp. 265–274, 2020.
- [15] R. Andriani, F. Ellysabeth, and J. Kuswanto, “Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Bringharjo QR Shop,” *Information System Journal*, vol. 4, no. 2, pp. 26–31, Nov. 2021, doi: 10.24076/INFOSJOURNAL.2021V4I2.688.
- [16] A. B. Cavanaugh *et al.*, “Analisis dan Perancangan UI/UX dengan Metode *User Centered Design* pada Website DLU Ferry,” *Jurnal Sistem informasi dan Komputer Akuntansi*, vol. 10, no. 3, pp. 74–168, 2021.
- [17] R. Purwarupa, A. B. Bagi, M. Pesisir, P. Design, T. S. Adam, and S. Widianoro, “Rancang Purwarupa Aplikasi Becakap Bagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan *Design Thinking*,” *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 3, no. 2, pp. 96–101, Nov. 2019, doi: 10.30871/JAIC.V3I2.1738.
- [18] M. Azmi, A. Putra Kharisma, and M. A. Akbar, “Evaluasi *User Experience* Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus GrabFood),” vol. 3, no. 8, pp. 2548–964, 2019.

- [19] G. Karnawan, S. Andryana, and R. T. Komalasari, "Implementasi *User Experience* Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada *Prototype* Aplikasi Cleanstic," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, pp. 61–66, Jan. 2021, doi: 10.33365/JTI.V15I1.540.
- [20] R. Dam and T. Siang, "What is *Design Thinking* and Why Is It So Popular?," *Interaction Design Foundation*, pp. 1–6, Jun. 2018.
- [21] "The Essential Guide to *User Interface Design: An Introduction to GUI Design* ... - Wilbert O. Galitz - Google Buku." [https://books.google.co.id/books?id=Q3Xp\\_Awu49sC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=Q3Xp_Awu49sC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false) (accessed Nov. 02, 2022).
- [22] R. A. Yudarmawan, A. A. KOMPIANG, O. Sudana, D. Made, and S. Arsa, "Perancangan *User Interface* dan *User Experience* SIMRS pada Bagian Layanan," *JITTER : Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 222–233, Jan. 2021, doi: 10.24843/JITTER.V1I2.69585.
- [23] P. Aprilia, "Mengenal *User Interface*: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya," Sep. 06, 2022. <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/> (accessed Nov. 02, 2022).
- [24] M. N. el Ghiffary, T. D. Susanto, and A. H. Prabowo, "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)," *Jurnal Teknik ITS*, vol. 7, no. 1, p. 496268, Apr. 2018, doi: 10.12962/J23373539.V7I1.28723.
- [25] S. W. Hilman, "Analisis *User Interface* dan *User Experience* Terhadap Website Pariwisata Menggunakan *User Centered Design* dan *User Experience Questionnaire* (Studi Kasus: Kabupaten Banyumas)," Feb. 2020.
- [26] I. Hestiningsih, "Interaksi Manusia dan Komputer".
- [27] M. Haekal, "*User Experience* (UX) Pengertian dan Tips Penerapan *User Experience* ," May 02, 2020. <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-experience-adalah/> (accessed Nov. 04, 2022).
- [28] "ISO 9241-210:2019(en), *Ergonomics of human-system interaction* — Part 210: *Human-centred design for interactive systems*," Jul. 2019.
- [29] M. R. Fadli, "Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi Mobile Indosport dengan Menggunakan Pendekatan *User Centered Design*," 2020.
- [30] S. Minhas, "*User Experience Design Process*," Apr. 24, 2018. <https://uxplanet.org/user-experience-design-process-d91df1a45916> (accessed Nov. 06, 2022).

- [31] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. D. Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya," *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, Jul. 2021, doi: 10.36805/JURNALBUANAPENGABDIAN.V3I1.1542.
- [32] "Design More, Resize Less, With Auto Layout." <https://www.figma.com/blog/announcing-auto-layout/> (accessed Nov. 01, 2022).
- [33] Gabriel, "E-Learning: Pengertian, Sejarah, Manfaat, Kekurangan," 2022. <https://www.gramedia.com/best-seller/e-learning/> (accessed Nov. 06, 2022).
- [34] I. Wardhani, "Peranan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar (Penelitian Kualitatif di Sekolah Dasar Negeri Cikapundung 02 dan Sekolah Dasar Negeri Palalangan)," Oct. 2020.
- [35] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, "Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, Jun. 2019, doi: 10.35138/organu.
- [36] S. Black, D. G. Gardner, J. L. (Jon L. Pierce, R. M. Steers, and OpenStax College, *Organizational behavior*. 2019.
- [37] A. Benedek and K. Nyíri, *Visual Learning -- A Year After Visual Learning Lab Papers ed.* Budapest Visual Learning, 2019.
- [38] K. Ryan, H. Muslimah, and L. Fanani, "Analisis dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access dengan Metode *Usability Testing* dan *Use Questionnaire*," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, pp. 2742–2750, Feb. 2018, Accessed: Apr. 27, 2023. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/2400>
- [39] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. D. Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK TASIKMALAYA," *Jurnal Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, Jul. 2021, doi: 10.36805/JURNALBUANAPENGABDIAN.V3I1.1542.
- [40] J. Nielsen, "Usability 101: *Introduction to Usability*," Jan. 03, 2012. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> (accessed Feb. 23, 2023).

- [41] A. Supriyatna, “Penerapan *Usability Testing* Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan *Web Media of Knowledge*,” *Jurnal Ilmiah Teknologi-Informasi dan Sains (TeknoIS)*, vol. 8, pp. 1–16, 2018.
- [42] S. Andysa, “Mengenal *System Usability Scale*,” Feb. 07, 2022. <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/> (accessed May 02, 2023).
- [43] N. Thomas, “*How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website* ,” 2022. <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/> (accessed May 02, 2023).



## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Tahap *Empathy Design Thinking* (Wawancara Guru)

	
No	Identitas Responden
<b>1</b>	Nama : Tri Lukito Tyas Umur : 45 Tahun Pekerjaan : Guru Mata Pelajaran yang diampu : IPA
<b>2</b>	Nama : Sri Parini Umur : 55 Tahun Pekerjaan : Guru Mata Pelajaran yang diampu : Bahasa Indonesia
<b>3</b>	Nama : Sri Lestari Umur : 52 Tahun Pekerjaan : Guru Mata Pelajaran yang diampu : IPS

### Lampiran 2 Tahap *Empathy Design Thinking* (Wawancara Siswa)

No	Identitas Responden	Gambar
----	---------------------	--------



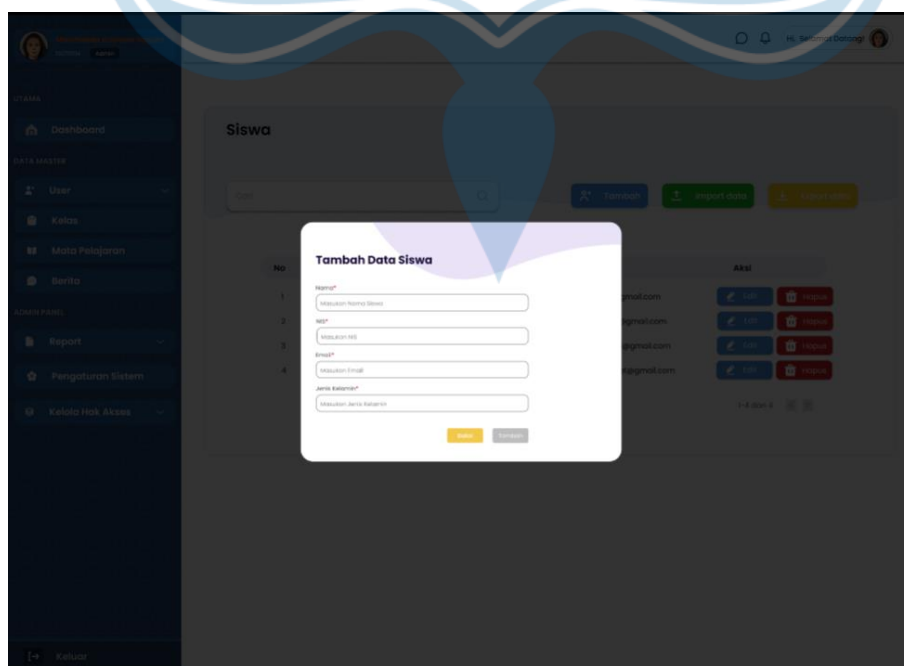
<b>1</b>	Nama : Arditya Rici Chandra Umur : 14 Tahun Pekerjaan : Siswa Kelas : 8A	
<b>2</b>	Nama : Octalita Ananda Saputri Umur : 14 Tahun Pekerjaan : Siswa Kelas : 8B	
<b>3</b>	Nama : Damaia Anisa Hutami Umur : 14 Tahun Pekerjaan : Siswa Kelas : 8B	

### Lampiran 3 Tahap *Empathy Design Thinking* (Wawancara Admin)

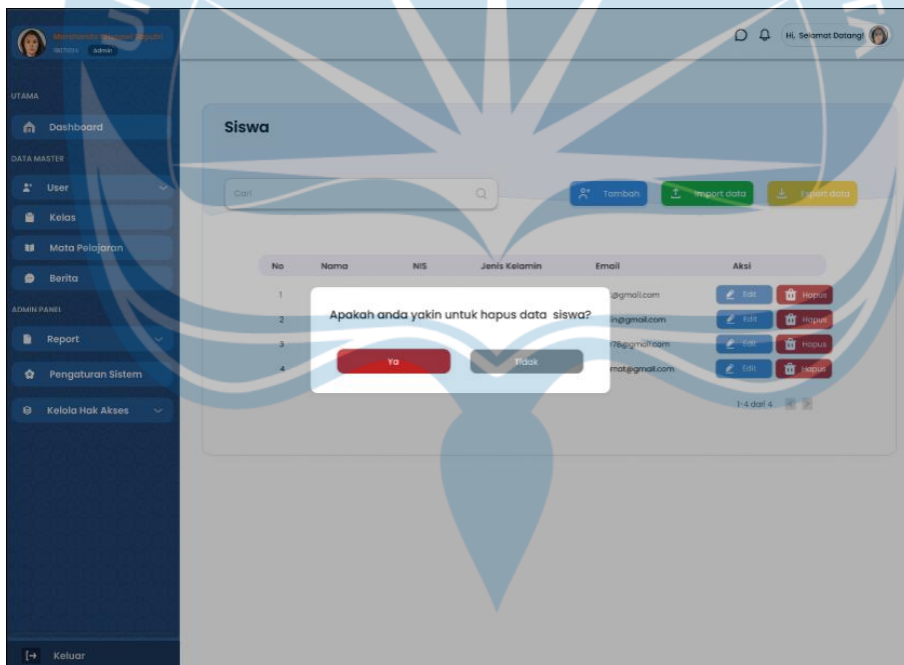
	
No	Identitas Responden
<b>1</b>	Nama : Warsono Umur : 50 Tahun Pekerjaan : Admin
<b>2</b>	Nama : Suhanto Umur : 52 Tahun Pekerjaan : Admin

3	Nama	: Maryono
	Umur	: 53 Tahun
	Pekerjaan	: Admin

**Lampiran 4 Mockup Halaman Data Master Siswa – Role Admin**

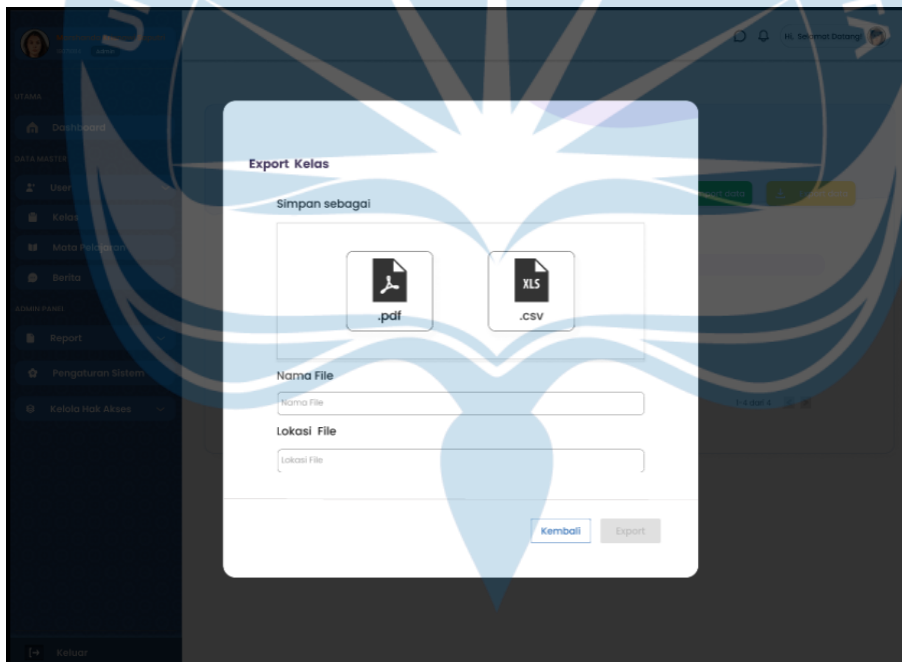


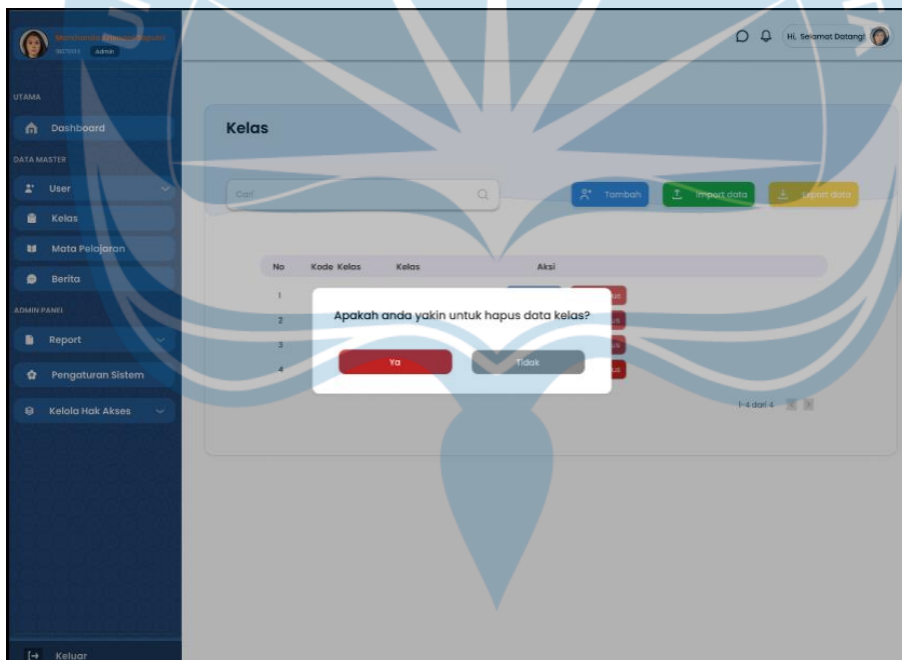
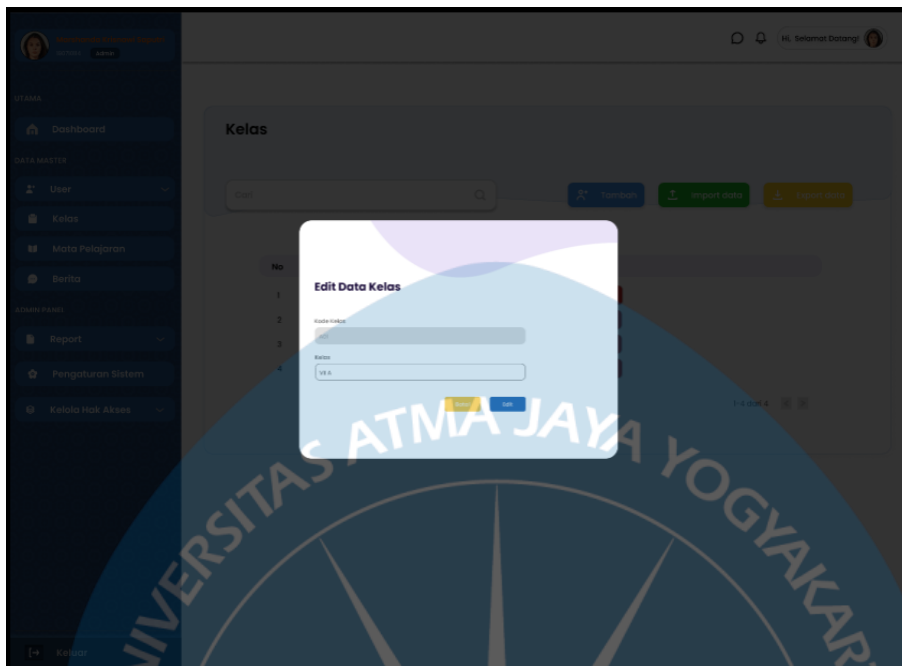




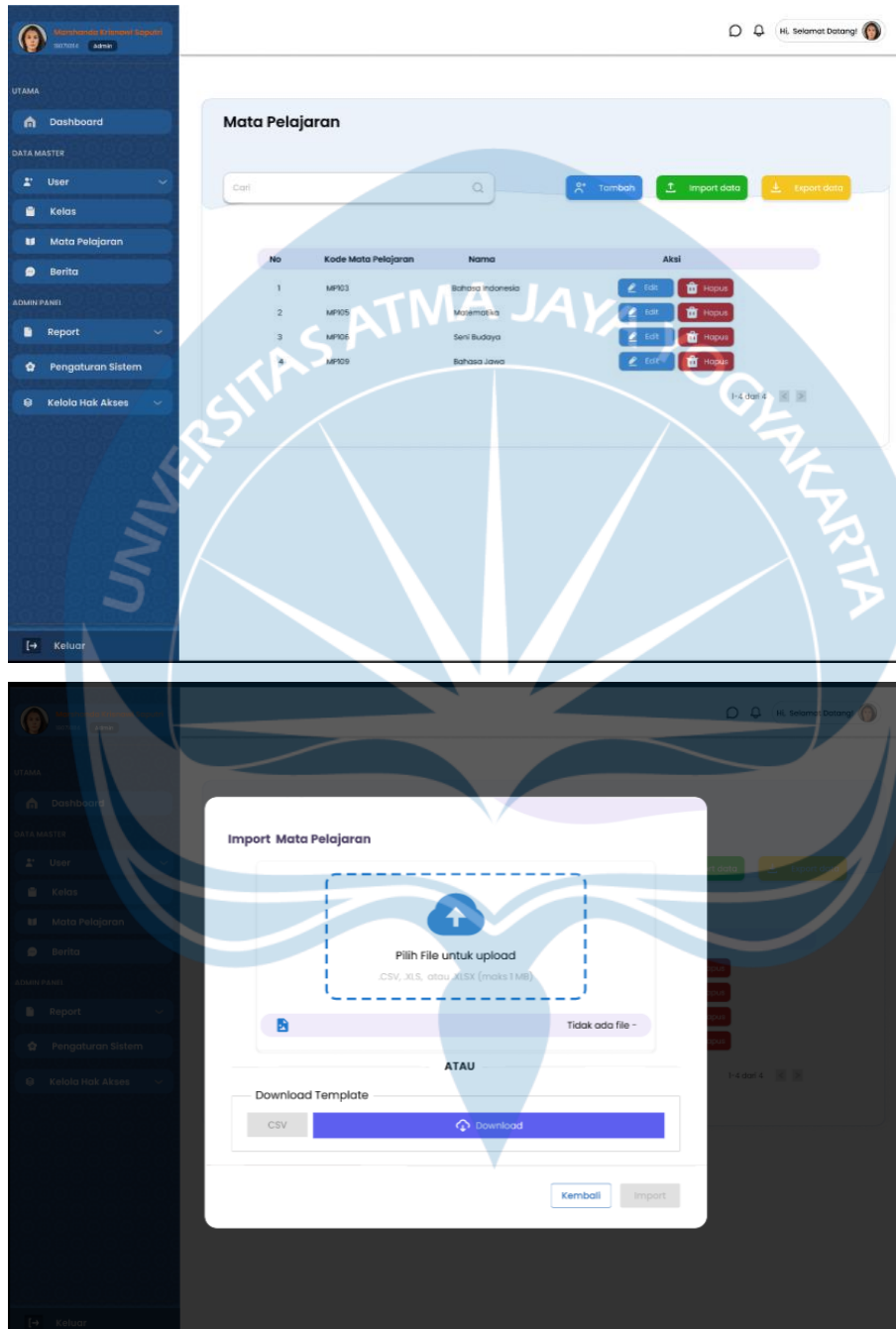
## Lampiran 5 Mockup Halaman Data Master Kelas – Role Admin





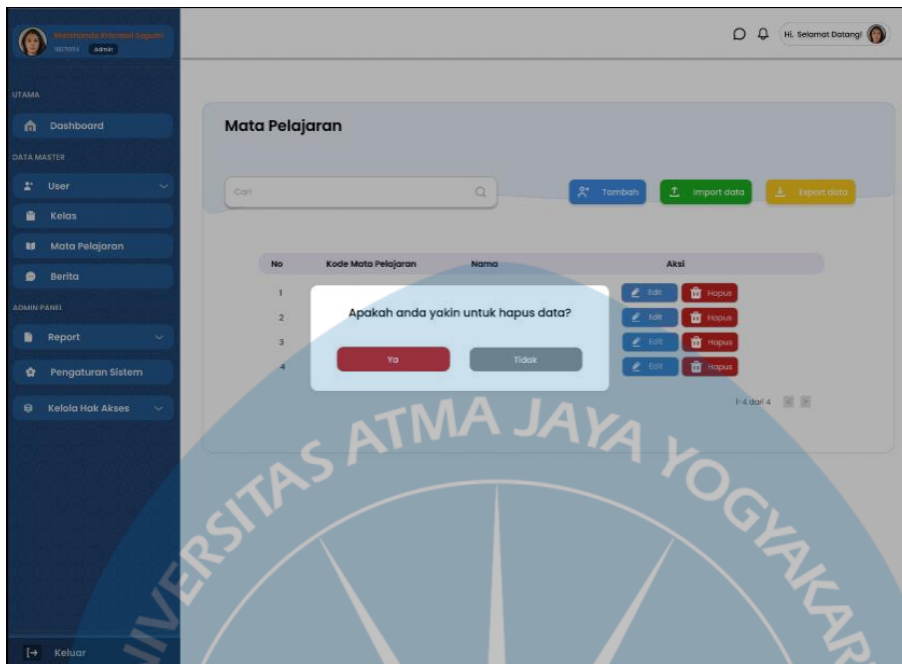


## Lampiran 6 Mockup Halaman Data Master Mata Pelajaran – Role Admin

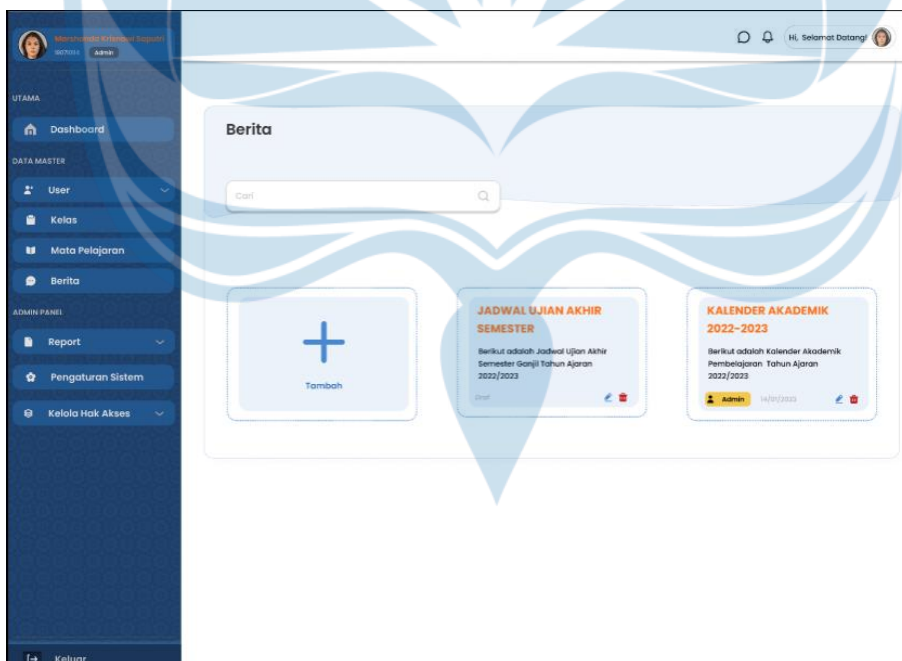


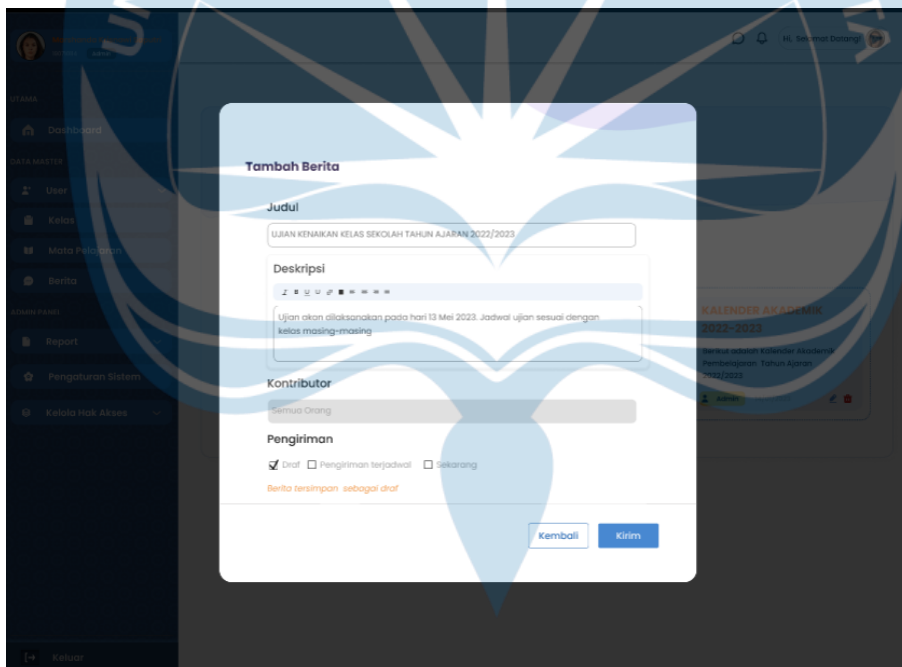


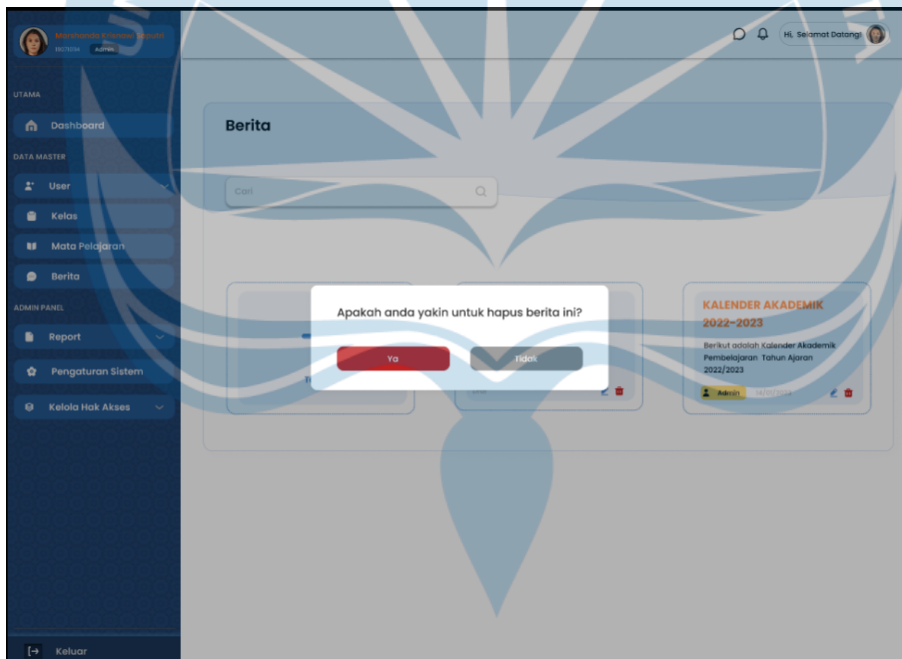




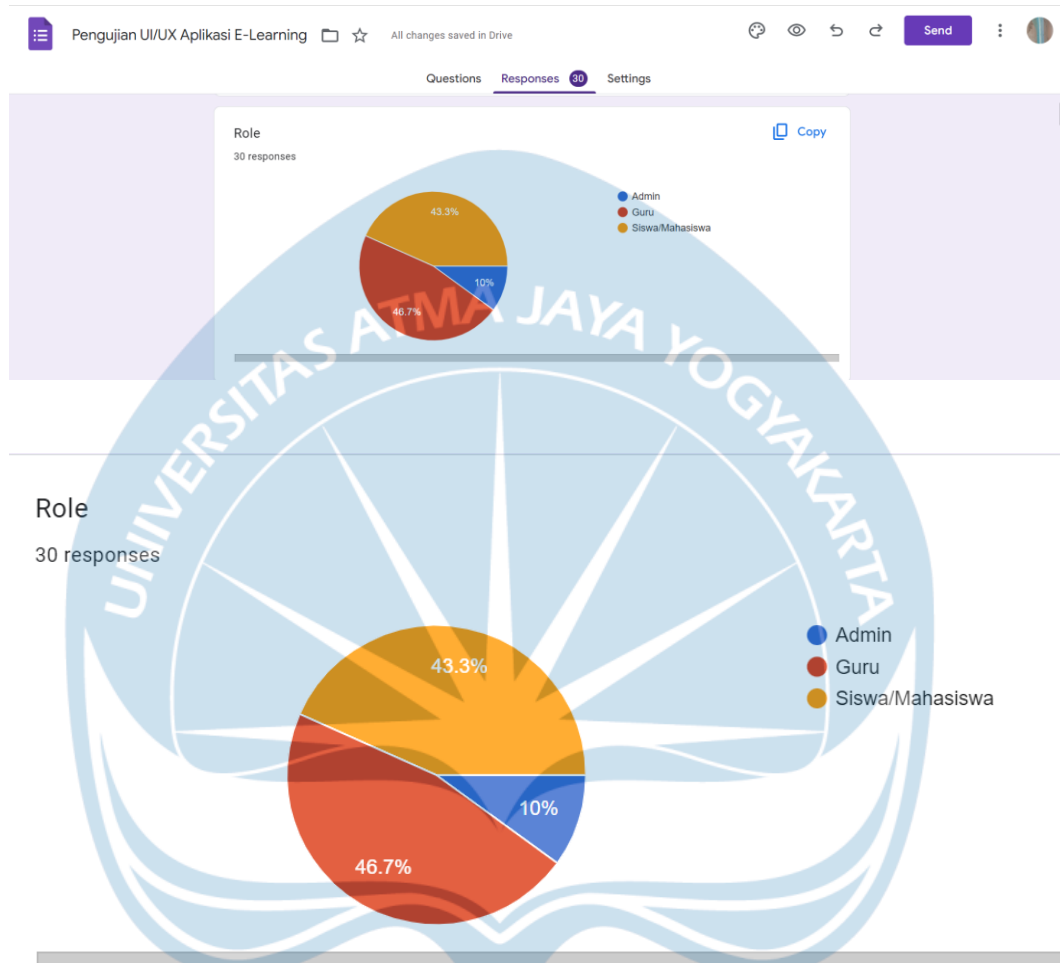
**Lampiran 7 Mockup Halaman Berita – Role Admin**







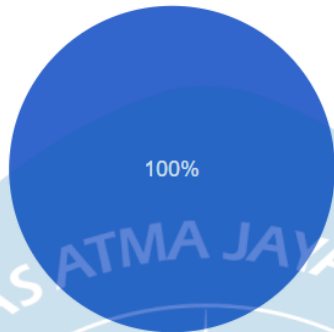
## Lampiran 8 Kuesioner *User Task Based* pada *Usability Testing*



### Pernah menggunakan aplikasi e-learning

30 responses

- Ya
- Tidak

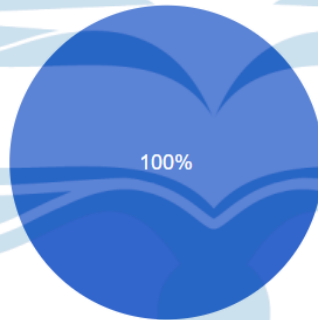


### User Task Based

#### Mengakses Halaman Utama E-Learning

30 responses

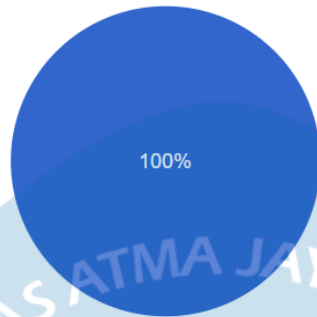
- Berhasil
- Tidak Berhasil



### Login Aplikasi E-Learning Sesuai Role

30 responses

- Berhasil
- Tidak Berhasil

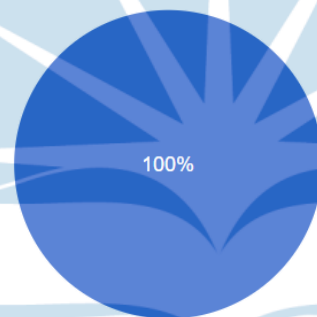


---

### Admin : Mengakses menu data master guru

3 responses

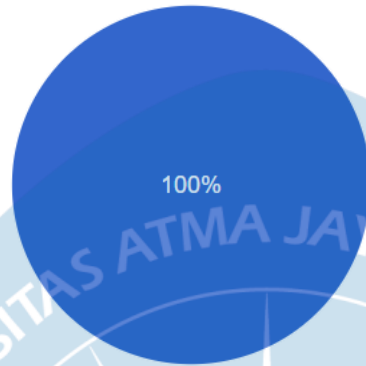
- Berhasil
- Tidak Berhasil



Admin : Melakukan Tambah data master guru

3 responses

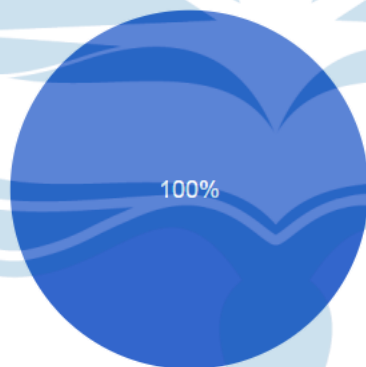
- Berhasil
- Tidak Berhasil



Admin : Melakukan Edit data master guru

3 responses

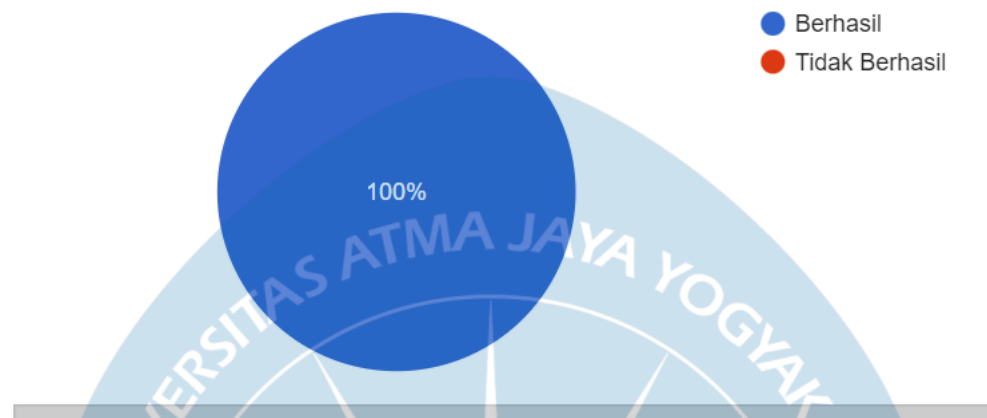
- Berhasil
- Tidak Berhasil





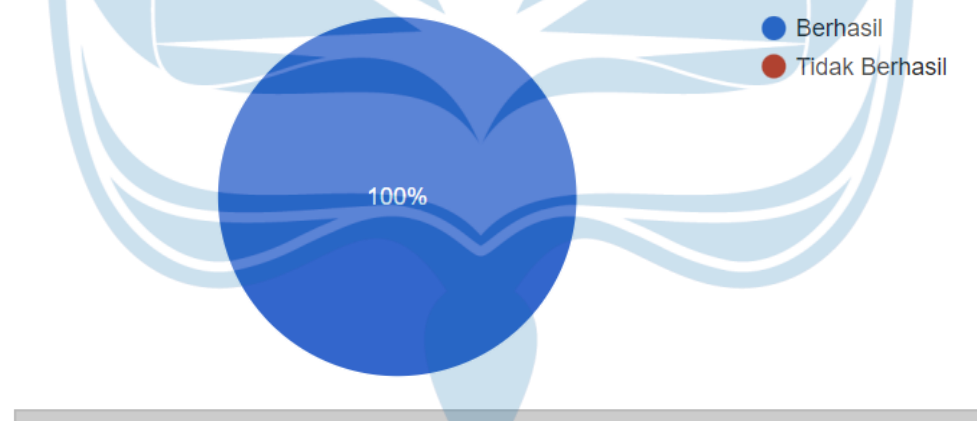
Admin : Melakukan Download data master guru

3 responses



Admin : Melakukan Import data master guru

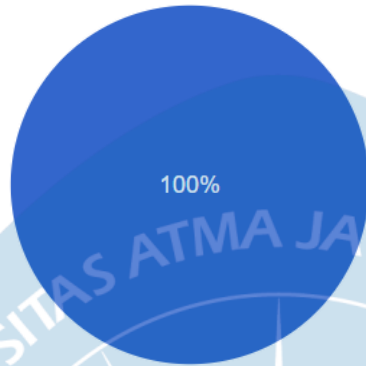
3 responses



Admin : Melakukan Hapus data master guru

3 responses

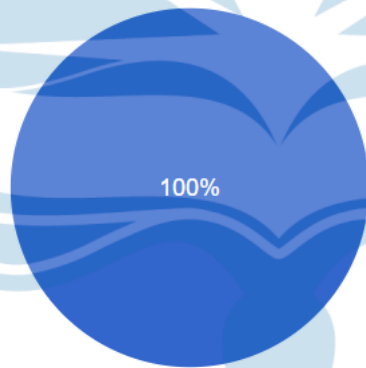
- Berhasil
- Tidak Berhasil



Admin : Mengakses Report Kelas

3 responses

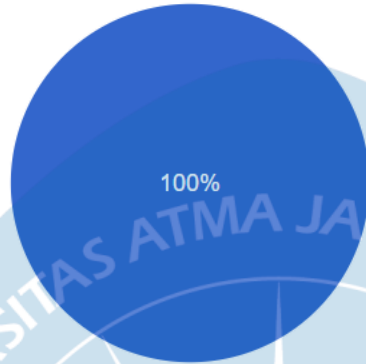
- Berhasil
- Tidak Berhasil



Admin : Download Report Kelas

3 responses

- Berhasil
- Tidak Berhasil

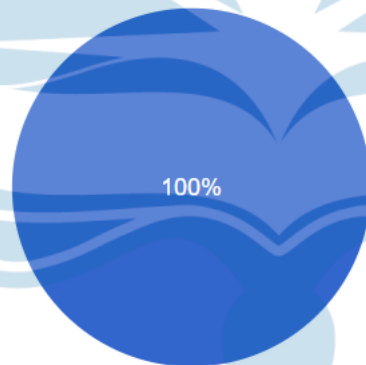


---

Admin : Mengakses, melihat, dan download Report Nilai

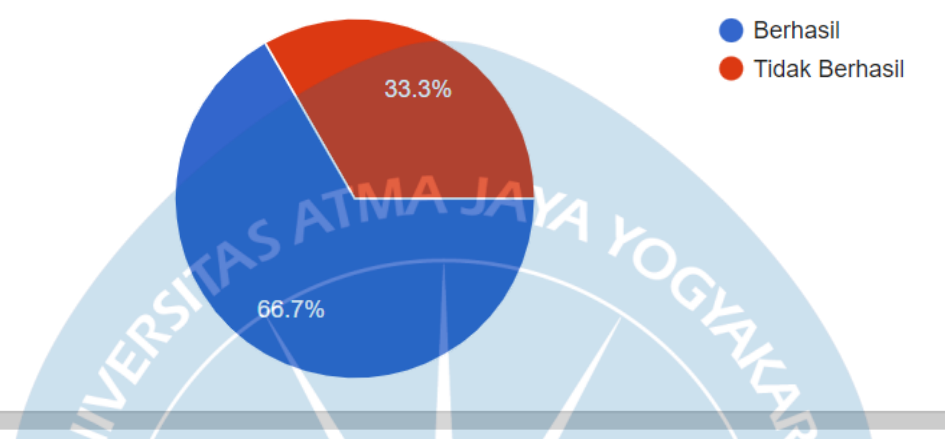
3 responses

- Berhasil
- Tidak Berhasil



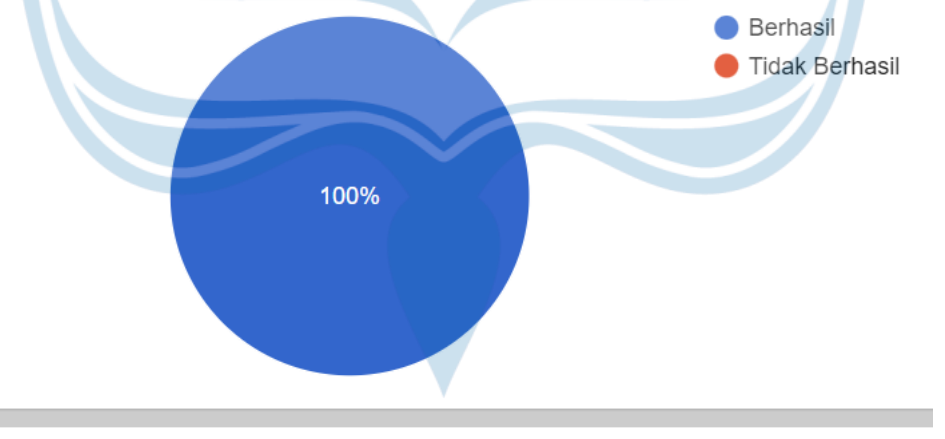
Admin : Mengatur Hak Akses Guru dengan menambahkan akses kelas dan mata pelajaran yang diampu Guru

3 responses



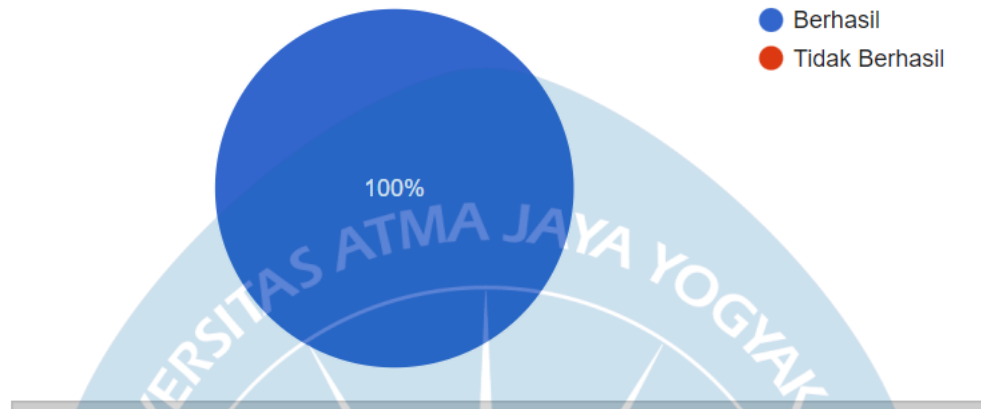
Admin : Mengatur Hak Akses Siswa dengan menambahkan akses kelas siswa

3 responses



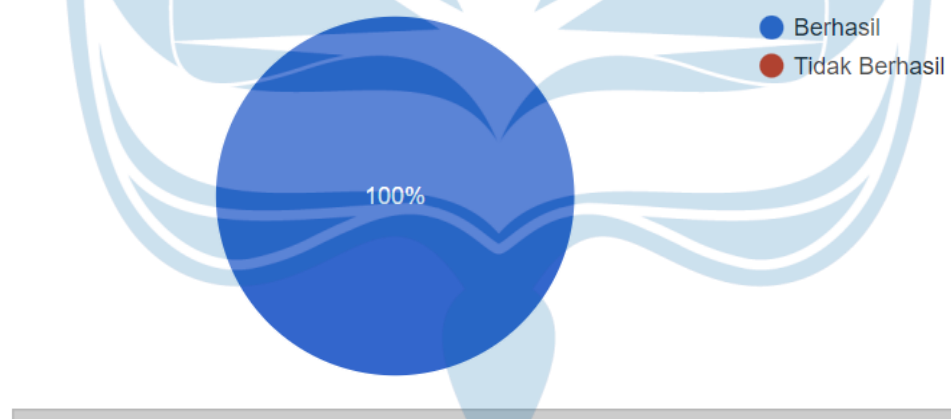
### Guru : Mengakses Materi

14 responses



### Guru : Melakukan Tambah Materi

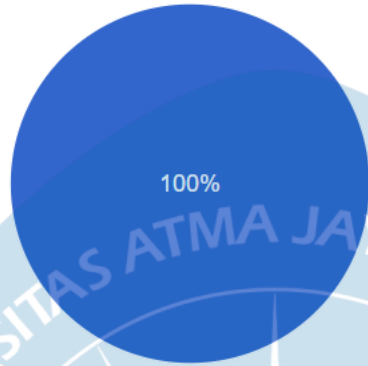
14 responses



Guru : Melakukan Edit Materi

14 responses

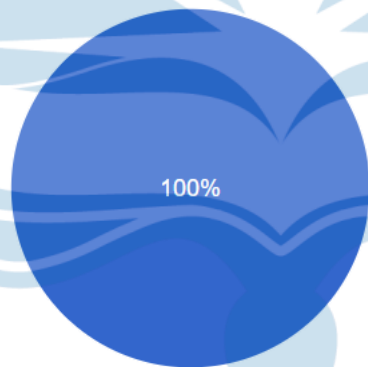
- Berhasil
- Tidak Berhasil



Guru : Melakukan Hapus Materi

14 responses

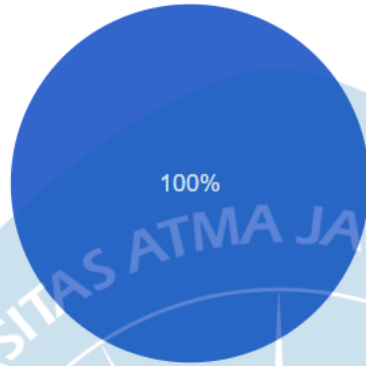
- Berhasil
- Tidak Berhasil



Guru : Melakukan Tambah Tugas

14 responses

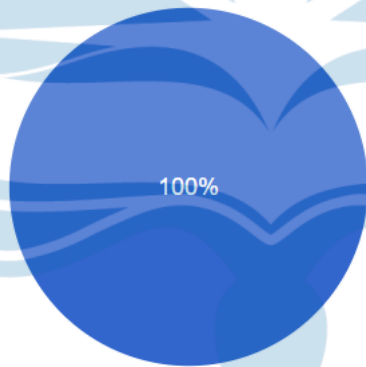
- Berhasil
- Tidak Berhasil



Guru : Melakukan Edit Tugas

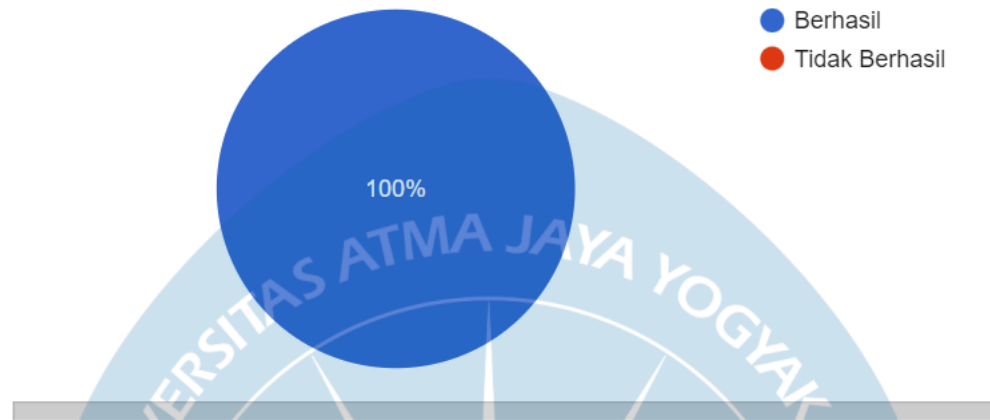
14 responses

- Berhasil
- Tidak Berhasil



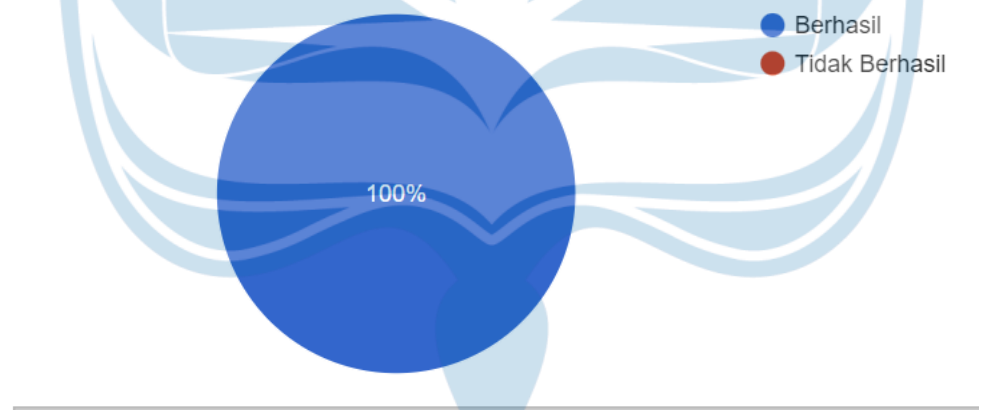
### Guru : Melakukan Hapus Tugas

14 responses



### Guru : Melihat Tugas Siswa

14 responses

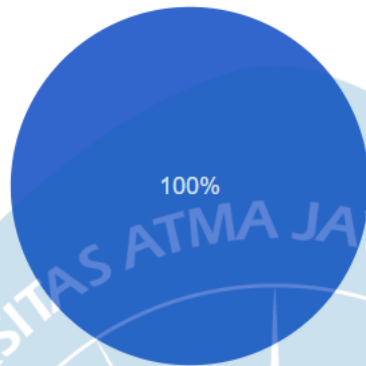




Guru : Melakukan penilaian tugas

14 responses

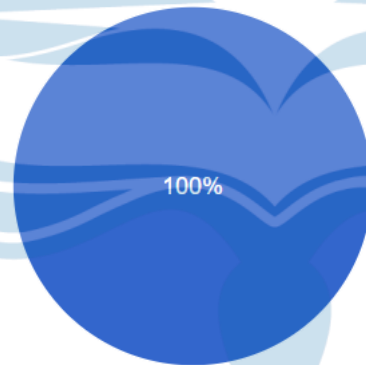
- Berhasil
- Tidak Berhasil



Guru : Mengatur Ujian Siswa

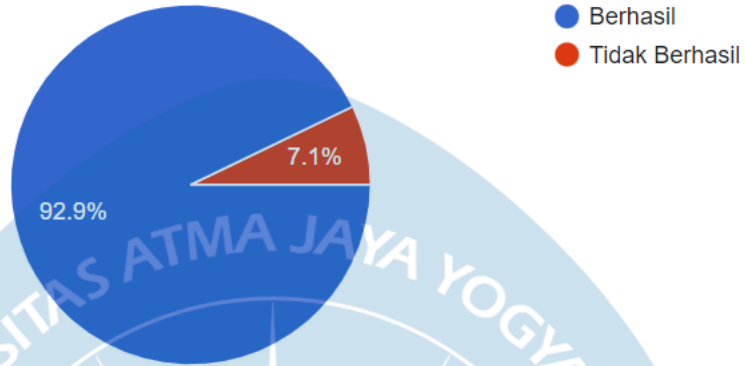
14 responses

- Berhasil
- Tidak Berhasil



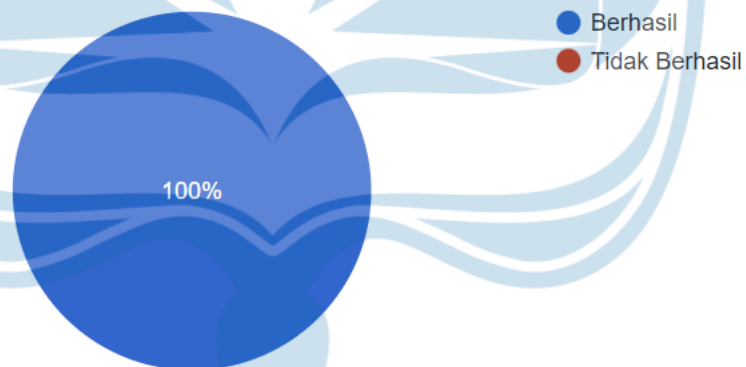
Guru : Melakukan tambah ujian

14 responses



Guru : Melakukan edit ujian

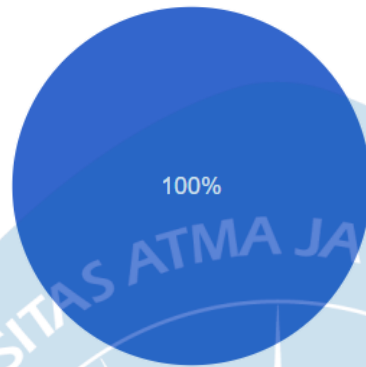
14 responses



Guru : Melakukan hapus ujian

14 responses

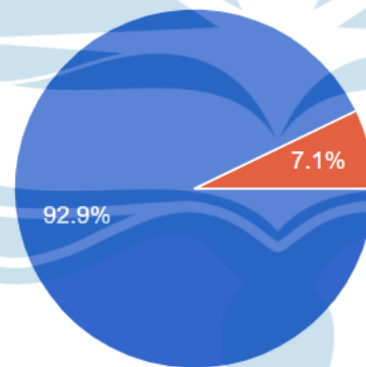
- Berhasil
- Tidak Berhasil



Guru : Melihat hasil ujian siswa

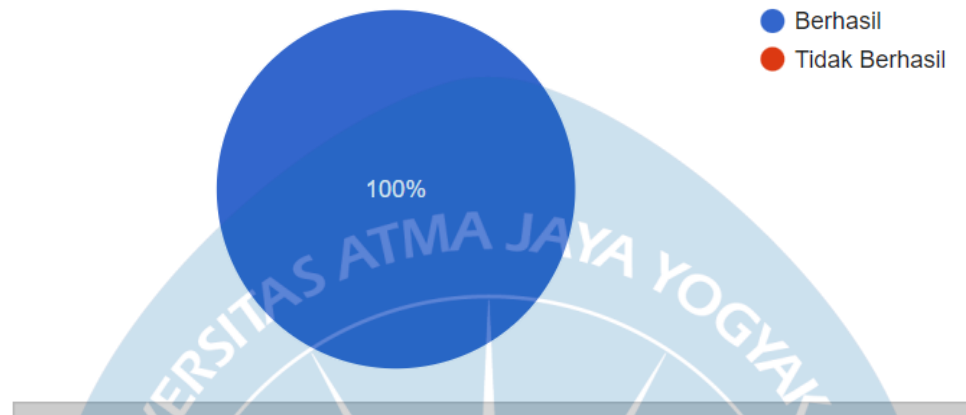
14 responses

- Berhasil
- Tidak Berhasil



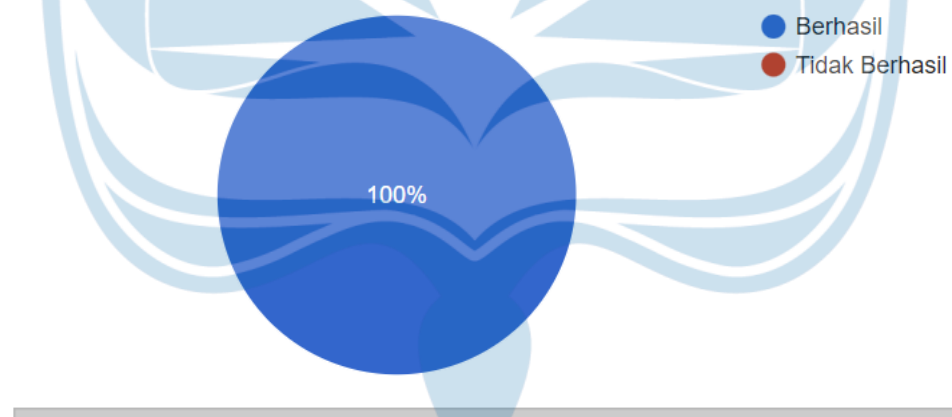
Guru : Melihat dan menambahkan nilai pada report Nilai

14 responses



Guru : Mengubah Profile

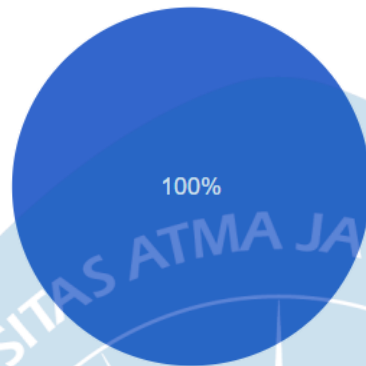
14 responses



Siswa : Mengakses dan melihat materi

13 responses

- Berhasil
- Tidak Berhasil

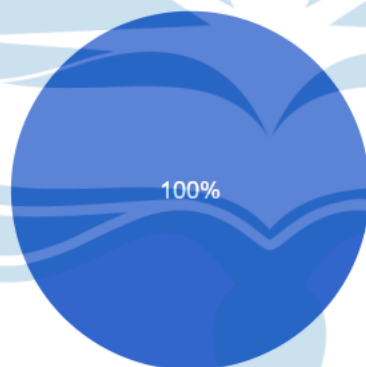


---

Siswa : melihat dan mengumpulkan tugas

13 responses

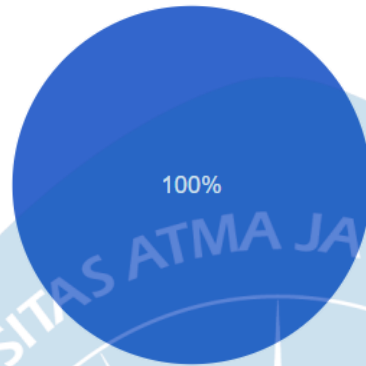
- Berhasil
- Tidak Berhasil



Siswa : melihat report nilai

13 responses

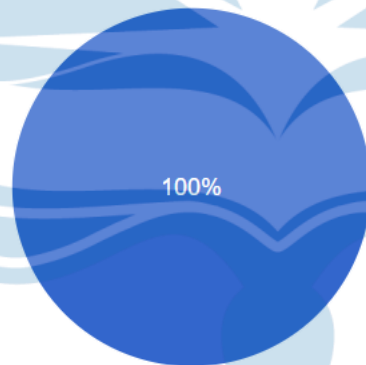
- Berhasil
- Tidak Berhasil



Siswa : mengubah Profile

13 responses

- Berhasil
- Tidak Berhasil



## Lampiran 9 Perhitungan Pengujian

Hasil Pengujian Aspek <i>Learnability</i>						
Pernyataan	STS	TS	RR	S	SS	Total
UI UX aplikasi <i>e-learning</i> mudah dan jelas bagi saya	0	0	2	6	22	30
UI UX aplikasi <i>e-learning</i> mudah dioperasikan bagi saya	0	0	1	9	20	30
Bahasa yang ada di aplikasi <i>e-learning</i> mudah dimengerti	0	0	2	6	22	30
Fitur dan menu yang ada dalam aplikasi mudah dimengerti	0	0	1	5	24	30
Halaman <i>landing page</i> aplikasi <i>e-learning</i> menjelaskan aplikasi dengan jelas dan informatif	0	0	1	9	20	30
<b>Total</b>	0	0	7	35	108	
<b>Total Keseluruhan Berdasarkan Bobot Skala</b>	0	0	21	140	540	701
$\bar{x}$	4,673333333					

Hasil Pengujian Aspek <i>Memorability</i>						
Pernyataan	STS	TS	RR	S	SS	Total
Saya mudah mengingat halaman-halaman di aplikasi <i>e-learning</i>	0	0	2	10	18	30
Tampilan warna pada aplikasi enak dilihat dan menarik	0	0		9	21	30
Saya merasa pengguna lain juga akan dengan mudah mengingat aplikasi <i>e-learning</i>	0	0	2	7	21	30
Saya merasa tidak ada kendala dan hambatan dalam menggunakan aplikasi <i>e-learning</i>	0	0	3	8	19	30
Saya mudah mengingat <i>layout</i> dan alur dari aplikasi <i>e-learning</i>	0	0	2	8	20	30
<b>Total</b>	0	0	9	42	99	
<b>Total Keseluruhan Berdasarkan Bobot Jawaban</b>	0	0	27	168	495	690
$\bar{x}$	4,6					

Hasil Pengujian Aspek Efficiency						
Pernyataan	STS	TS	RR	S	SS	Total
Aplikasi e-learning mempermudah proses pembelajaran	0	0	0	7	23	30
Aplikasi e-learning menjadi alternatif untuk mengurangi penggunaan aplikasi ketiga seperti whatsapp, google drive, atau form	0	0	0	10	20	30
Menu yang diklik dapat menampilkan hasil yang cepat	0	0	0	11	19	30
Aplikasi e-learning dapat mengurangi penggunaan kertas dalam pengadaan tugas dan ujian	0	0	0	8	22	30
Aplikasi e-learning memberikan kemudahan untuk melaksanakan dan menunjang pembelajaran sesuai dengan masing-masing role	0	0	0	8	22	30
<b>Total</b>	0	0	0	44	106	150
<b>Total Keseluruhan Berdasarkan Bobot Jawaban</b>	0	0	0	176	530	706
$\bar{x}$	4,70666667					

Hasil Pengujian Aspek Errors						
Pernyataan	STS	TS	RR	S	SS	Total
Tampilan error atau validasi dalam aplikasi mudah dilihat dan dipahami	0	0	3	7	20	30
Terdapat pesan yang jelas terhadap pesan error	0	0	5	7	18	30
<b>Total</b>	0	0	8	14	38	60
<b>Total Keseluruhan Berdasarkan Bobot Jawaban</b>	0	0	24	56	190	270
$\bar{x}$	4,5					



SYSTEM USABILITY SCALE											
Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	SUS Score (Jumlah *2,5)
p1	5	3	5	2	5	2	4	2	4	2	80,0
p2	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100,0
p3	5	2	5	1	5	1	5	1	5	2	95,0
p4	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	87,5
p5	5	2	5	1	5	1	5	1	5	2	95,0
p6	4	2	4	1	4	2	4	1	4	3	77,5
p7	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	80,0
p8	4	1	5	1	4	2	4	2	3	4	75,0
p9	4	1	4	1	5	2	4	2	4	4	77,5
p10	4	1	4	1	4	1	4	2	4	3	80,0
p11	5	1	5	2	4	2	4	2	5	2	85,0
p12	5	1	4	1	5	1	5	1	5	3	92,5
p13	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100,0
p14	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100,0
p15	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1	97,5
p16	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2	97,5
p17	4	2	4	1	4	2	4	2	5	2	80,0
p18	4	2	4	2	4	2	5	1	4	1	82,5
p19	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100,0
p20	5	1	5	4	5	1	4	1	5	3	85,0
p21	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	87,5
p22	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	65,0
p23	5	1	4	1	5	1	4	1	4	3	87,5
p24	5	2	5	1	5	1	4	1	5	1	95,0
p25	5	1	4	2	5	1	5	1	5	1	95,0
p26	5	2	5	1	5	1	5	1	4	1	95,0
p27	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1	97,5
p28	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1	97,5
p29	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100,0
p30	5	2	5	1	5	2	5	1	5	1	95,0
<b>Total</b>											<b>2682,5</b>
<b>Rata-Rata</b>											<b>89,4</b>