

## Evaluasi usability pada learning management system berbasis smartphone = Usability evaluation of learning management system based smartphone

Raisa Adila, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20472614&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

**ABSTRACT**

Perkembangan teknologi yang semakin besar dan pemakaian smartphone yang meningkat saat ini menjadi peluang bagi organisasi untuk dimanfaatkan dalam dunia pembelajaran. Learning Management System hadir untuk membantu guru dan murid dapat berinteraksi secara real-time dan kebanyakan LMS berbentuk website. Evaluasi usability LMS berbasis smartphone dibutuhkan agar pengguna dapat menggunakan dengan mudah. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan evaluasi usability LMS berbasis smartphone dengan kriteria efisiensi, efektivitas, satisfaction, dan eror sehingga diketahui faktor apa saja yang harus diperbaiki. Evaluasi dilakukan dengan memberikan skenario task sesuai dengan fitur yang ada di LMS Ruangguru, Quipper, dan Zenius. Metode yang digunakan meliputi performance measurement, Single Ease Question SEQ, kuesioner System Usability Scale SUS, dan Post-Study System Usability Questionnaire PSSUQ. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan, Zenius dan Ruangguru mempunyai nilai akhir SUS dan PSSUQ yang lebih tinggi dari Quipper. Pada kriteria efisiensi, responden lebih cepat menyelesaikan task dengan Zenius daripada Ruangguru dan Quipper. Tingkat kesuksesan Ruangguru dan Zenius lebih tinggi dari Quipper. Nilai lostness dan eror yang dihasilkan di Zenius lebih kecil daripada Ruangguru dan Quipper. Hasil penelitian ini adalah evaluasi dan komparasi usability yang dapat digunakan sebagai acuan perbaikan di masa yang akan datang.

---

**ABSTRACT**

The development of technology and the increasing use of smartphones are now an opportunity for organizations to be utilized in the learning world. Learning Management System is present to help teachers and students interact in real time and most LMS is a website. Usability evaluation of LMS based smartphone is required to help users use easily. This study aims to obtain evaluation of the usability of learning management system based smartphone with the criteria of efficiency, effectiveness, satisfaction, and error so it is known what factors should be improved. Evaluation is done by providing task scenarios according to the features in LMS Ruangguru, Quipper, and Zenius. The methods used include performance measurement, Single Ease Question SEQ, System Usability Scale SUS, and Post Study System Usability Questionnaire PSSUQ. Based on the results of the overall research, Zenius and Ruangguru have higher SUS and PSSUQs scores than Quipper. On efficiency criteria, respondents more quickly completed tasks with Zenius than Ruangguru and Quipper. Ruangguru and Zenius 39 s success rate is higher than Quipper. Lostness and number of error in Zenius is smaller than Ruangguru and Quipper. The results of this study are the evaluation and comparison of usability that can be used as reference future improvements.