

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PLATFORM RUANG GURU
DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK)
MENGUNAKAN TUXEL 2.0**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Pada Program Studi Sistem Informasi



OLEH :

INTAN MELINDA NURFAJRIANA

NPM: 2113030083

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FTIK)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh :

INTAN MELINDA NURFAJRIANA

NPM : 2113030083

Judul

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PLATFORM RUANG GURU
DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK)
MENGUNAKAN TUXEL 2.0**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Informasi
FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal: 24 Juni 2025

Pembimbing I



Rini Indriati, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0725057003

Pembimbing II



Anita Sari Wardani, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0713018402

Skripsi oleh :

INTAN MELINDA NURFAJRIANA

NPM : 2113030083

Judul

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PLATFORM RUANG GURU
DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK)
MENGUNAKAN TUXEL 2.0**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal : 08 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Rini Indriati, S.Kom, M.Kom

[.....]

2. Penguji 1 : Rina Firliana, S.Kom, M.Kom

[.....]

3. Penguji 2 : Anita Sari Wardani, S.Kom, M.Kom

[.....]



Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Dr. Sulistiono, M.Si

NIDN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Intan Melinda Nurfajriana
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Waeflan/ 23 Mei 2003
NPM : 2113030083
Fak/Prodi. : FTIK/ S1-Sistem Informasi

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 24 Juni 2025

Yang Menyatakan



The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '10000', 'TBL 20', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '6998AMX427798515'.

Intan Melinda Nurfajriana

NPM: 2113030083

MOTTO

“Hadapi semua itu, karena kamu tidak akan benar-benar mengerti apa yang paling indah setelah usai semua, sebab akhir bukan hanya penutup melainkan awal dari pemahaman lebih dalam tentang makna perjuangan.”

“Kamu punya kendali atas pikiranmu — bukan atas hal-hal di luar dirimu. Sadari ini, dan kamu akan menemukan kekuatan..”

(Marcus Aurelius)

“Ketahuilah bahwa kemenangan itu bersama kesabaran, jalan keluar bersama kesulitan, dan sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(HR. Tirmidzi, no. 2516 – hasan sahih)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan karya sederhana ini sebagai bukti kecil dari perjalanan panjang yang penuh doa, air mata dan harapan untuk kedua orang tua.

Terimakasih Mae telah melahirkanku, dan terimakasih Pae telah merawatku, selalu mendukung, mendoakan untuk diriku dalam mencapai kesuksesan. Kasih sayang dan cinta yang tak terkira begitu tulusnya, semua yang diberikan atas perjuangan yang penuh kerja keras. Sungguh bangga memiliki orang tua hebat dan semua ini tak akan bisa dicapai tanpa pengorbanan pae dan mae.

Terima kasih untuk diriku sendiri, perempuan kecil yang tak pernah menyerah meski dunia terasa begitu bising dan berat. Perjalanan empat tahun ini bukan sekedar tentang studi, tapi tentang keberanian untuk bertahan di tengah luka, sepi, dan keraguan. Ini cukup untuk membuktikan bahwa aku mampu melangkah, meski perlahan dan sendiri.

ABSTRAK

Intan Melinda Nurfajriana : Evaluasi *User Experience* Platform Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Menggunakan TUXEL 2.0, Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik Ilmu Komputer UN PGRI Kediri, 2025.
Kata Kunci: Evaluasi User Experience, platform GTK, TUXEL 2.0

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset (Kemendikbudristek) meluncurkan platform merdeka mengajar pada tahun 2023, namun pada tahun 2025 platform bertransformasi menjadi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) bertujuan untuk penyerdehanaan yang lebih mudah dalam mendukung proses belajar mengajar. Namun dalam implementasinya pada pengalaman pengguna guru kesulitan dalam memahami fitur terutama pada pengelolaan kinerja, rendahnya literasi digital serta kurangnya terbiasa dalam menggunakan teknologi baru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap platform GTK yang telah bertransformasi dengan metode TUXEL 2.0 yang memuat beberapa tiga kuesioner yaitu *Usability Inspection*, *Evaluation General LMS*, dan *Evaluation User Experience*. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 10 responden secara *offline* dengan sistem media kertas manual kepada guru sekolah dasar di SDN Nambaan 2 Ngasem.

Kemudian data yang dikumpulkan di analisis terbukti bahwa pada kuesioner *Usability Inspection* ditemukan 28 permasalahan dengan beberapa masalah yang paling banyak dikeluhkan, tidak adanya tombol "kembali" pada halaman pengelolaan kinerja, tidak dapat mengulang/membatalkan pada perencanaan kinerja dan terakhir tidak ada informasi mengenai soal yang dijawab salah. Kemudian pada kuesioner *General LMS* ditemukan 47 permasalahan dengan masalah paling menonjol, tidak adanya bantuan manual, instruksi sulit dipahami, tampilan LMS tidak intuitif dan keterbatasan fitur untuk kolaborasi dan evaluasi diri. Selanjutnya terakhir pada kuesioner *User Experience Evaluation* menunjukkan persepsi pengguna berada pada level positif (*good*) dengan skala mean >0.8 .

Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa meskipun persepsi pengguna secara umum berada pada level positif, masih terdapat berbagai permasalahan krusial dalam aspek kegunaan dan desain antarmuka yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang relatif sedikit dan hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya, disarankan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai jenjang pendidikan serta melakukan uji coba langsung terhadap prototipe solusi desain agar diperoleh umpan balik yang lebih mendalam dan representatif terhadap kebutuhan guru di lapangan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa halangan dan tepat waktu. Skripsi dengan judul “Evaluasi *User Experience* Platform Ruang Guru Dan Tenaga Kependidikan (GTK) Menggunakan TUXEL 2.0” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Sucipto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Rini Indriati, M.Kom. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan proposal dan skripsi.
5. Anita Sari Wardani, M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun laporan skripsi.
6. Keluarga tercinta, Ayah Sudarman, Ibu Sri Kamiati, Kakak tersayang Ahmad Habibie, Adik tersayang Subhan Amzari dan Atya Arfa. Beserta keluarga besar yang selalu menjadi tempat ternyaman, yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan dan semangat untuk penulis. Terimakasih atas kasih sayang yang tak terbatas dengan doa, dan dukungan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat penulis Tanzila Samsudin, yang senantiasa memberikan dukungan serta motivasi selama perkuliahan hingga akhir skripsi ini. Meskipun terbentang jarak, penulis tetap bersyukur atas kesetiaan dan perhatian yang diberikan sepanjang perjalanan ini, dalam menempuh waktu selama 4 tahun.
8. Kepada Muhammad Reza Muzaki, rekan sekaligus pendamping selama masa perkuliahan, yang telah membersamai penulis dalam suka maupun duka.

jarak, penulis tetap bersyukur atas kesetiaan dan perhatian yang diberikan sepanjang perjalanan ini, dalam menempuh waktu selama 4 tahun.

9. Rekan-rekan Sistem Informasi angkatan 21 yang tak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih telah berjuang bersama, membantu satu sama lain, dan saling mensupport dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi semua pihak, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas. Terima Kasih

Kediri, 24 Juni 2025



Intan Melinda Nurfajriana
NPM : 2113030083

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	2
C. Rumusan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	2
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
A. Kajian Teori	4
1. <i>User Experience</i>	4
2. <i>Usability</i>	4
3. Platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK)	4
4. TUXEL 2.0.....	5
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	7
C. Kerangka Berpikir.....	9
1. Studi Pendahuluan.....	9
2. Studi Literatur	9
3. Perencanaan Awal.....	10
4. Evaluasi TUXEL 2.0	10
5. Analisis Hasil	10

6. Rekomendasi	10
BAB III METODE PENELITIAN	11
A. Alur Penelitian	11
B. Tempat dan Waktu Penelitian	11
1. Tempat Penelitian.....	11
2. Waktu Penelitian	12
C. Studi Literatur	12
D. Studi Pendahuluan	13
E. Evaluasi TUXEL 2.0	13
1. <i>Task Definition</i>	13
2. <i>Checklist Matching</i>	14
3. <i>Usability Inspection</i>	17
4. <i>General LMS Evaluation</i>	18
5. <i>User Experience Evaluation</i>	20
E. Analisis Hasil	22
F. Rekomendasi	22
G. Kesimpulan	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
A. Deskripsi Data	23
B. Temuan Hasil Penelitian	23
1. Hasil <i>Usability Inspection</i>	23
2. Hasil <i>General LMS Evaluation</i>	25
3. Hasil UEQ	30
C. Pembahasan Temuan Hasil	31
1. Analisis Kuesioner <i>Usability Inspection</i>	31
2. Analisis Kuesioner <i>General LMS Evaluation</i>	34
3. Analisis Kuesioner <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	44
D. Rekomendasi Desain Solusi	52
1. Desain Solusi Tampilan Tombol "Selengkapnya".....	53
2. Desain Solusi Tampilan Alur Pengelolaan Kinerja	54
3. Desain Solusi Tampilan Fitur "Pencarian" <i>Dashboard</i>	55
4. Desain Solusi Tampilan Tombol "Kembali"	56

5. Desain Solusi Tampilan Fitur Membatalkan Perencanaan Kinerja	57
6. Desain Solusi Tampilan Informasi Jawaban Soal.....	58
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Platform GTK (Ruang Guru Dan Tenaga Kependidikan)	5
Gambar 2.2 Proses Evaluasi TUXEL 2.0	6
Gambar 2.3 Kerangka berpikir.....	9
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	11
Gambar 4.1 Laporan Hasil Permasalahan <i>Usability Inspection</i>	31
Gambar 4.2 Jumlah ID Item Permasalahan Pada Kategori <i>General Interface</i>	32
Gambar 4.3 Jumlah ID Item Permasalahan Pada Kategori <i>Assignments</i>	33
Gambar 4.4 Jumlah ID Item Permasalahan Pada Kategori <i>Assessments</i>	34
Gambar 4.5 Jumlah Permasalahan Pada Evaluasi Secara Umum.....	35
Gambar 4.6 Jumlah ID Item Permasalahan Kategori <i>Help and Dokumentation</i> ...	35
Gambar 4.7 Jumlah ID Item Permasalahan Pada Kategori <i>LMS Learnability</i>	37
Gambar 4.8 Jumlah ID Item Permasalahan Kategori <i>Learning Through LMS</i>	40
Gambar 4.9 Jumlah ID Item Permasalahan Pada Kategori LMS Flexibility.....	42
Gambar 4.10 Nilai Median.....	44
Gambar 4.11 Distribusi Jawaban Setiap Pertanyaan	45
Gambar 4.12 Nilai Rata-Rata setiap Pernyataan	48
Gambar 4.13 Sebelum perbaikan	53
Gambar 4.14 Sesudah perbaikan.....	54
Gambar 4.15 Sebelum Perbaikan.....	54
Gambar 4.16 Sesudah Perbaikan.....	55
Gambar 4.17 Sebelum perbaikan (Kiri) dan Sesudah perbaikan (Kanan).....	55
Gambar 4.18 Sebelum Perbaikan Tombol Kembali	56
Gambar 4.19 Sesudah Perbaikan Tombol Kembali	56
Gambar 4.20 Sebelum Perbaikan.....	57
Gambar 4.21 Sesudah Perbaikan.....	57
Gambar 4.22 Sebelum Perbaikan dan Sesudah Perbaikan.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Waktu Penelitian.....	12
Tabel 3.2 Dimensi TUXEL 2.0	14
Tabel 3.3 <i>Task</i>	16
Tabel 3.4 Kuesioner <i>Usability Inspection</i>	17
Tabel 3.5 Penjelasan setiap kategori pada aspek <i>General LMS</i>	18
Tabel 3.6 Kuesioner Evaluasi LMS secara umum	18
Tabel 3.7 Skala UEQ.....	20
Tabel 3.8 Skala Persepsi Pengguna.....	21
Tabel 3.9 Kuesioner UEQ	21
Tabel 4.1 Hasil Data Kuesioner <i>Usability Inspection</i>	24
Tabel 4.2 Hasil Data Kuesioner <i>General LMS Evaluation</i>	25
Tabel 4.3 Hasil Data UEQ yang dikonversi.....	30
Tabel 4.4 Hasil Rata-Rata Simpangan Baku.....	46
Tabel 4.5 Status Level Persepsi	47
Tabel 4.6 Rata-rata Nilai Keseluruhan Skala	48
Tabel 4.7 Rata-Rata Skala setiap Responden.....	50
Tabel 4.8 Rangkuman Masalah dan Rekomendasi Desain Solusi	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Penelitian.....	64
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	65
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi	66
Lampiran 4 Surat Keterangan Skor Similarity.....	67
Lampiran 5 Berita Acara Ujian SIAKAD.....	68
Lampiran 6 Lembar Revisi Ujian SIAKAD	69
Lampiran 7 Wawancara Bersama Kepala Sekolah	70
Lampiran 8 Pendampingan Pengisian Kuesioner	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Platform merdeka mengajar yang diluncurkan oleh kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan (Kemendikbudristek) adalah aplikasi berbasis situs web dan *mobile Android* yang mendukung proses belajar mengajar. Platform ini membantu guru mendapatkan inspirasi, referensi, dan pemahaman tentang Kurikulum Merdeka. Selain itu, platform ini berfungsi sebagai teman penggerak bagi kepala sekolah dan guru dalam proses mengajar, belajar, dan berkarya (kemendikbud, 2024). Tujuan platform ini untuk menghasilkan lingkungan kolaboratif yang mendorong pembelajaran yang efektif membantu guru untuk mendapatkan referensi, motivasi dan pemahaman kurikulum (Rohimat, 2022).

Dalam studi terkait implementasi platform Merdeka Mengajar di tingkat sekolah dasar, ditemukan bahwa banyak guru menghadapi tantangan signifikan dalam memanfaatkan platform ini secara optimal. Tantangan tersebut perlu diketahui lebih lanjut terlebih lagi, dalam tahun 2025 merdeka mengajar bertransformasi ke Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK). Tujuan transformasi tersebut mengubah layanan fitur lebih simple agar mempermudah dalam pembelajaran maupun pengembangan karir.

Dalam konteks *e-learning*, melibatkan interaksi pengajar dan konten yang disebut *LMS* (Nirwana et al., 2022). penting bahwa *LMS* (*Learning Management System*) berbasis website dan aplikasi sangat dipengaruhi oleh *user experience* (pengalaman pengguna) maupun *usability* (kegunaan) dengan kualitas informasi sangat perlu merencanakan secara strategis (Giandaka et al., 2024). Platform *e-learning* yang tidak memenuhi persyaratan aspek tertentu dapat menimbulkan ketidakpuasan dan ketidakpahaman yang menyebabkan rendahnya penerimaan pengguna (Van Der et al., 2015). Oleh karena itu, langkah strategis untuk dilakukan evaluasi dan perbaikan dalam memenuhi aspek tersebut (Dhiannisa et al., 2024).

User experience merupakan elemen penting dalam meningkatkan kepuasan pengguna (Rizal et al., 2024). Dalam menentukan keputusan dengan melibatkan pengalaman pengguna (Zarkasi et al., 2022). untuk mencapai keberhasilan suatu

platform digital, terutama dalam mendukung upaya pendidikan seperti implementasi Kurikulum Merdeka. Sehingga, perlu dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap pengalaman pengguna di platform Ruang GTK. Salah satu metode yang relevan adalah TUXEL 2.0 (*Technique for User Experience Evaluation in E-Learning*) atau teknik evaluasi pengalaman pengguna dalam pembelajaran digital, merupakan sebuah metode yang dirancang untuk mengevaluasi *usability* dan *user experience* dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti efisiensi, emosi, dan estetika. Metode TUXEL yang dimodifikasi dari penelitian (Walter Takashi, 2018) adalah cara untuk mengevaluasi dan *user experience* pada *e-learning LMS* (*Learning Management System*). Melalui pendekatan TUXEL 2.0, diharapkan dapat mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru sekolah dasar dalam menggunakan platform Ruang GTK, dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah yaitu:

1. Fokus penelitian pada evaluasi pengalaman pengguna pada platform Ruang GTK
2. Metode *Technique for User Experience Evaluation in E-Learning 2.0* (TUXEL 2.0)
3. Subyek penelitian Guru Sekolah Dasar Negeri Nambaan 2 Ngasem
4. Fokus pada fitur pengelolaan kinerja, pelatihan mandiri dan *dashboard*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut; bagaimana evaluasi pengalaman pengguna dan *usability* pada Platform Merdeka Mengajar menggunakan metode TUXEL 2.0?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi pengalaman pengguna pada platform merdeka mengajar untuk mengetahui permasalahan lebih mendalam yang dialami pengguna dan memberikan hasil rekomendasi yang relevan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan informasi berupa hasil evaluasi yang telah dilakukan dalam mengetahui permasalahan pengguna, serta berkontribusi dalam pengembangan metode evaluasi dan membantu peningkatan pengalaman pengguna pada aplikasi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, A. S., Indah, D. R., & Firdaus, M. A. (2023). Evaluasi Usability dan User Experience Pada E-Learning Universitas Sriwijaya Menggunakan Metode TUXEL 2.0. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 367. <https://doi.org/10.30865/JURIKOM.V10I2.5930>
- Alim, Z. Z., Sucipto, S. s, & Firliana, R. (2022). Pengaruh Kualitas Layanan Sistem Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna E-Commerce Menggunakan Metode Service Quality. *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 5(2), 85–93. <https://doi.org/10.25273/RESEARCH.V5I2.13605>
- Andriyanto, T., Indriati, R., & Nugroho, Y. B. (2023). Aplikasi Web Untuk Pembayaran Biaya Administrasi Sekolah Dasar Putren 1. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 7(3), 1342–1347. <https://doi.org/10.29407/INOTEK.V7I3.3580>
- Arga, M. D., Wijoyo, S. H., & Az-Zahra, H. M. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna E-Learning SMAN 90 Jakarta menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(9), 4353–4362. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11573>
- Dhiannisa, F., Firliana, R., & Wardani, A. S. (2024). Analisis Kualitas Website E-Perpus Menggunakan Metode WebQual 4.0 dan Importance Performance Analysis (IPA). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 8(2), 129–137. <https://doi.org/10.46880/JMIKA.VOL8NO2.PP129-137>
- Faathin, A. A., Indriati, R., & Ristyawan, A. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERSEDIAAN BARANG: *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 8144–8151. <https://doi.org/10.36040/JATI.V8I4.10697>
- Fauzan, A., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2021). Evaluasi User Experience E-Learning Universitas Bhayangkara Jakarta Menggunakan Metode TUXEL: Technique for User eXperience Evaluation in E-Learning 2.0. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(9), 4111–4120. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9818>
- Giandaka, D. S. D. F. P., Indriati, R., & Harini, D. (2024). Analisis Kualitas Sistem Informasi Perpustakaan. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 8(1), 164–172. <https://doi.org/10.29407/INOTEK.V8I1.4923>
- Ilmananda, A. S., & Affandi, A. S. (2025). Usability Evaluation of E-Learning Website User Experience Using the TUXEL Method: A Technique for User Experience Evaluation in Learning Management System. *Journal of*

- Multimedia Trend and Technology*, 4(1), 11–22.
<https://doi.org/10.35671/JMTT.V4I1.86>
- ISO 9241-11:2018(en), *Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts*. (n.d.). Retrieved November 25, 2024, from <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>
- ISO 9241-210:2019 - *Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*. (n.d.). Retrieved November 25, 2024, from <https://www.iso.org/standard/77520.html#lifecycle>
- Kemdikbud. (2022). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/02/kemendikbudristek-ciptakan-platform-merdeka-mengajar-untuk-mengajar-belajar-dan-berkarya>
- kemendikbud. (2024). *Latar Belakang Kurikulum Merdeka*.
<https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824331505561-Latar-Belakang-Kurikulum-Merdeka>
- Kemendikbud. (2024). *Apa Itu Platform Merdeka Mengajar? – Merdeka Mengajar*.
<https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6090880411673-Apa-Itu-Platform-Merdeka-Mengajar>
- Kurniawan, R. A., Firliana, R., & Wardani, A. S. (2024). Desain UI Dan UX Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan Metode Design Thinking. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(7), 335–364.
<https://doi.org/10.59435/GJMI.V2I7.764>
- Margaretha, V., Firliana, R., & Muzaki, M. N. (2024). PERANCANGAN UI/UX WEBSITE CAMPAIGN DAN MANAJEMEN TRANSAKSI BANK SAMPAH RAHAYU. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10378–10387. <https://doi.org/10.36040/JATI.V8I5.11047>
- Nirwana, A. H., Supriyanto, A., & Wardhanie, A. P. (2022). Evaluasi Usability, Pedagogical dan User Experience My Brilian Menggunakan Metode Tuxel. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, 4(1), 7–12.
<https://doi.org/10.37802/JOTI.V4I1.244>
- Nurhayati, D., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3771–3780. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5025>
- Pratama, A., Sucipto, S., & Nugroho, A. (2024). Evaluasi Efektivitas E-Learning Menggunakan Usability Testing dengan Metode TOPSIS. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 3(1), 1–16.
<https://doi.org/10.53624/JSITIK.V3I1.430>
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/OSF.IO/MFZUJ>

- Rizal, M. K., Indriati, R., & Wardani, A. S. (2024). PENGEMBANGAN UI/UX WEBSITE STUDIO FOTOGRAFI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8626–8631. <https://doi.org/10.36040/JATI.V8I5.10690>
- Rohimat, S. (2022). Webinar Strategi Penyelesaian Pelatihan Mandiri Kurikulum Merdeka Pada Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 3(2). <https://doi.org/10.26874/JAKW.V3I2.251>
- Saputra, D. A., Sucipto, S., & Andriyanto, T. (2022). Analisis Kualitas Website Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri. *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 5(1), 17–22. <https://doi.org/10.25273/RESEARCH.V5I1.9350>
- Sasongko, M. Z., & Sucipto, S. (2021). Desain Prototype IoT Menggunakan Bot Telegram Berbasis Text Recognition. *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.25273/RESEARCH.V4I1.7420>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). *User Experience Questionnaire (UEQ) – Handbook and Evaluation Guide*. <https://www.ueq-online.org/>
- Siregar, M., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Evaluasi Usability dan Pengalaman Pengguna Website Zenius.net Menggunakan Metode TUXEL: A Technique for User Experience Evaluation in e-Learning. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 5058–5067. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5409>
- Van Der Linden, J., & Van De Leemput, C. (2015). Observatory of students' uses of computer-based tools. *Psychologie Française*, 60(2), 145–157. <https://doi.org/10.1016/J.PSFR.2015.02.002>
- Walter Takashi, N. (2018). TUXEL: A Technique for User eXperience Evaluation in e-Learning. *Dissertação (Mestrado Em Informática) - Universidade Federal Do Amazonas, Manaus*. https://www.researchgate.net/publication/326961152_TUXEL_A_Technique_for_User_eXperience_Evaluation_in_e-Learning
- Wijayanti, Y., Suyoto, S., & Hidayat, A. T. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.25008/JANITRA.V3I1.169>
- Zarkasi, A. C., Wardani, A. S., & Sucipto, S. (2022). ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART FRAMEWORK. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 6(2), 174–179. <https://doi.org/10.46880/JMIKA.VOL6NO2.PP174-179>