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

Intan Melinda Nurfajriana[1], Rini Indriati[2], Anita Sari Wardani[3]

[1,2 3] Sistem Informasi, Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia
[1]intanmelindanurfajriana@gmail.com, [2]rini.indriati@unpkediri.ac.id, [3]anita@unpkediri.ac.id

Abstrak

Platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) merupakan bentuk pengembangan dari Platform Merdeka Mengajar (PMM), yang diluncurkan oleh Kemendikbudristek. Namun dalam penerapannya ditemukan masalah pada guru khususnya guru lanjut usia. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada Platform GTK menggunakan metode TUXEL 2.0, serta memberikan rekomendasi perbaikan antarmuka dan fitur berdasarkan temuan permasalahan. Pendekatan yang dipakai bersifat kualitatif dengan teknik pengumpulan data berbentuk observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner kepada 10 guru Sekolah Dasar di SDN Nambaan 2 Ngasem, Kabupaten Kediri. Instrumen penelitian terdiri tiga kuesioner, yakni *Usability Inspection*, *General LMS*, serta *Evaluation User Experience*. Hasil penelitian menunjukkan 28 permasalahan pada *usability inspection*, khususnya pada *General Interface* (17 *item*), *Assignment* (5 *item*), dan *Assessment* (5 *item*). Tahapan *General LMS* mengidentifikasi 47 permasalahan pada *Help and Documentation* (12 item), *LMS Learnability* (14 *item*), *Learning Through LMS* (11 *item*), dan *LMS Flexibility* (10 *item*). Evaluasi *UEQ* menunjukkan seluruh skala berada di level positif (>0.8) dengan nilai tertinggi pada *Stimulation* dan terendah pada *Efficiency*. Secara keseluruhan, platform GTK dinilai berada pada tingkat "baik" (*Good*). Platform ini juga dinilai efektif sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran, baik dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi proses belajar-mengajar oleh guru. Rekomendasi desain solusi dibuat dengan 4 permasalahan dan difokuskan pada perbaikan antarmuka, kejelasan fitur, dan kemudahan penggunaan, guna mendukung pemahaman pengguna terhadap platform GTK secara lebih efektif.

Kata kunci: *User Experience*, *Usability*, Platform GTK, TUXEL 2.0

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi sudah berdampak besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam mendukung proses kegiatan pembelajaran (Rusydi, 2017). melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (kemendikbudristek) mempublikasikan platform Merdeka Mengajar (PMM) (Kemdikbud, 2022) agar dapat mendukung transformasi pembelajaran (Budiman Rahmadani et al., 2023). Namun pada tahun 2025 platform PMM bertransformasi menjadi platform Ruang Guru Dan Tenaga Kependidikan (GTK), pembaruan tersebut sangat bermanfaat untuk guru maupun kepala sekolah dalam mengajar, belajar serta berkarya (Asriani Amin et al., 2025) yang ditujukan untuk sumber belajar, pelatihan serta meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif (Luh et al., 2025).

Namun pada pelaksanaannya di lapangan salah satu pada 10 guru SDN Nambaan 2 Ngasem Kabupaten Kediri, ditemukan kendala dalam penggunaanya terutama bagi guru yang berada usia lebih dari 50 tahun. Dari hasil observasi serta wawancara dengan sejumlah guru sekolah dasar menunjukan masih kesulitan memahami struktur navigasi fitur dan kurang memahami fungsi-fungsi fitur tertentu akibatnya, guru terhambat dalam kegiatan belajar mengajar pada platform.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini adalah bagaimana pengalaman pengguna guru dalam menggunakan Platform GTK, khususnya terkait aspek *usability*, kemudahan navigasi, dan pemahaman fitur. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi *user experience* platform GTK menggunakan metode TUXEL 2.0 serta memberikan rekomendasi perbaikan antarmuka dan fitur. Upaya untuk memahami permasalahan tersebut secara lebih mendalam adalah melakukan evaluasi terhadap *user experience* (pengalaman pengguna) dari sudut pandang guru. *User experience* merupakan salah satu indikator untuk memenuhi kebutuhan instrumental mereka, tetapi juga kebutuhan non-instrumental seperti keindahan, kepuasan, dan kesenangan (Hassenzahl & Tractinsky, 2006). *Technique for User Experience Evaluation in e-learning* (TUXEL) dipilih agar penelitian evaluasi *user experience* yang dapat membantu mengevaluasi platform untuk mengetahui permasalahan lebih

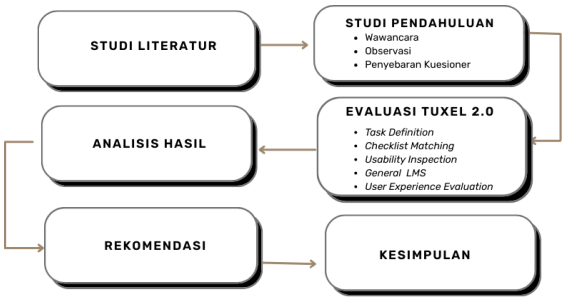
mendalam serta rekomendasi. Penelitian terkait *user experience* diterapkan dengan metode TUXEL 2.0 untuk melihat apakah setelah dievaluasi ditemukan permasalahan dari pengguna.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas evaluasi *user experience* pada platform pembelajaran. Penelitian oleh (Arga et al., 2022) melakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna pada *e-learning* SMAN 90 jakarta dengan metode TUXEL 2.0 ditemukan bahwa pengalaman pengguna mendapat nilai skala positif, terdapat 27 item permasalahan yang menyatakan terdapat 8 permasalahan *e-learning* tidak menyediakan fitur, 6 permasalahan tidak menggunakan fitur tertentu dan 13 permasalahan pengguna kurang mengetahui fitur yang telah disediakan. Sementara peneliti lain juga evaluasi *user experience* oleh (Siregar et al., 2019) ditemukan permasalahan pada website zenius.net dengan metode TUXEL 2.0 ditemukan 14 permasalahan pada tabel pelaporan masalah, 18 permasalahan pada LMS secara umum serta pada evaluasi pengalaman pengguna mendapat nilai mean positif. Selain itu sejumlah studi penelitian menunjukan keberhasilan implementasi platform pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh tingkat kemudahan penggunaan, kepahaman fitur dan kesiapan pengguna dalam beradaptasi dengan teknologi baru yang diterapkan (Rahmania et al., 2022).

Dalam penjelasan di atas, hasil yang akan diperoleh dalam penelitian ini untuk mengevaluasi permasalahan dan tingkat kepuasan pengguna terhadap platform yang dievaluasi serta rekomendasi perbaikan dari temuan masalah tersebut.

2. Metode

Penelitian ini bersifat *diagnostic evaluation* sehingga hanya memotret kondisi yang sedang terjadi (*before*) tanpa melakukan uji ulang *(after testing*), yang diselenggarakan dengan menerapkan metode pendekatan kualitatif agar dapat memahami, menggambarkan dan menemukan sesuatu yang direncanakan dengan jelas (Ismail Suardi Wekke, 2019). Tahapan penelitian tergambar dalam Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

Tahapan dalam Gambar 1 adalah langkah-langkah dalam mengevaluasi pengalaman pengguna pada platform GTK, selain itu dari evaluasi tersebut dapat memberikan berupa rekomendasi design hasil dari permasalahan responden yang ditemukan. Langkah-langkah dalam evaluasi dijelaskan seperti berikut.

2.1 Studi Literatur

Pada tahap studi literatur mencari dan membaca banyak referensi dari berbagai sumber sesuai landasan teori yang berkaitan pada topik penelitian. Teori dan pendukung diperoleh dengan menelusuri jurnal, buku dan *paper* yang relevan terkait evaluasi pengalaman pengguna (Fauzan et al., 2021).

2.2 Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan adalah awal dalam pengumpulan data yang dilakukan tiga teknik yaitu, observasi awal untuk mengamati interaksi guru dengan platform GTK dalam mengidentifikasi masalah awal.

Kemudian dilanjut wawancara kepada perwakilan tiap responden untuk menggali hambatan yang dihadapi (Zidane et al.,2022). Terakhir penyebaran kuesioner ke 10 responden dengan berpedoman pada TUXEL 2.0 mencakup *usability inspection*, *general LMS evaluation* serta *user experience evaluation.*

2.3 Evaluasi TUXEL 2.0

Dalam melakukan evaluasi, TUXEL (*Technique for User Experience Evaluation in e-learning*) ialah suatu metode yang dipakai agar dapat melakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna (Bagaskara et al., 2021). terdapat tiga dimensi berdasarkan TUXEL 2.0.

1. *Task Definition*
   Penyusunan *task*/tugas Penyusunan *task* disusun berdasarkan fitur utama yang sering dipakai responden.
2. *Checklist Matching*
   Responden diberikan *task* sesuai dengan penggunaan platform GTK pada susunan tahap awal, kemudian *task* harus dapat menguji setiap kategori dimensi TUXEL 2.0.

Tabel 1. *Task*

No.	Kategori	Task
1.	*Login, General Interface*	Melakukan *login* ke situs https://guru.kemdikbud.go.id/
2.	*General Interface*	Membuka halaman pengelolaan kinerja
3.	*General Interface*	Mencari dan membaca panduan, artikel atau informasi
4.	*Assignment*	Mengakses dan membuat

		perencanaan kinerja
5.	*assessments*	Mempelajari materi dan mengerjakan soal latihan

3. *Usability Inspection*
   Responden menuliskan permasalahan yang dialami. Setelah mengerjakan task pada tabel pelaporan masalah kemudian mencocokkannya sesuai ID item TUXEL 2.0. tabel pelaporan mencangkup lokasi ataupun tugas, deskripsi permasalahan, apakah permasalahan berulang, dan dimanakah permasalahan berulang.
4. *General LMS Evaluation*
   Responden mencocokan dengan masalah yang ditemukan dan memberikan tanda ke ID item *LMS*, kemudian dijabarkan dalam kolom komentar yang sudah tersedia berlandaskan empat kategori.

Tabel 2. Kategori *General LMS*

Kategori	Keterangan
Help and Dokumentation	Mengevaluasi apakah *LMS* memiliki bantuan atau materi bacaan dan petunjuk
LMS Learnability	Mengevaluasi bagaimana kemudahan *LMS* untuk dipelajari pengguna
Learning Throught LMS	Mengevaluasi apakah *LMS* memungkinkan pengguna menggunakan platform dalam belajar
LMS Flexibility	Mengevaluasi apakah *LMS* dapat memiliki kendali terkait proses belajar dan *platform*

5. *User Experience Evaluation*
   Pada evaluasi user experience merupakan adaptasi dari penelitian (Walter Takashi, 2018). Tahap ini merupakan evaluasi persepsi responden terkait pengalaman ketika menggunakan platform ruang GTK. penilaian evaluasi berdasarkan pada 12 pernyataan yang dibagi menjadi 6 dimensi dengan menerapkan skala diferensial semantik, dengan range -3 hingga 3 serta responden memberikan berupa komentar kritik maupun saran terhadap *LMS* yang dipakai.

Tabel 3. Dimensi *User experience*

No.	Aspek	Pernyataan
1.	*Attractiveness* (Daya Tarik)	Tidak Disukai / Menyenangkan
		Tidak Nyaman Digunakan / Nyaman Digunakan
2.	*Dependability* (Ketepatan)	Tidak Sesuai Ekspektasi / Sesuai Ekspektasi
3.	*Efficiency* (Efisiensi)	Tidak Efisien / Efisien
		Tidak Praktis / Praktis
4.	*Novelty* (Kebaruan)	Konvesional / innovativ
		Tidak Kreatif / Kreatif
5.	*Perspicuity* Kejelasan)	Sulit / Mudah
		Membingungkan / Sangat Jelas
6.	*Stimulation* (Stimulasi)	Tidak Menarik / Menarik
		Tidak Memotivasi / Memotivasi

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 *Usability Inspection*

Pada tahapan *usability inspection* terdapat empat variabel dengan jumlah kode item yang beragam. Pada variabel *General Interface*, ditemukan empat kode item permasalahan yang tercantum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Uraian Jumlah Responden yang melaporkan masalah pada variabel *General Interface*

General Interface	
Kode Item	**Jumlah Responden**
C2	3
L4	2
VD2	4
LC3	8

Tabel 4 menunjukkan adanya empat kode item yang sering dilaporkan oleh responden. Salah satu yang paling menonjol adalah kode (LC3), yang berkaitan dengan ketiadaan opsi log out yang fleksibel.

Pada variabel *assignment* terdapat permasalahan pada 1 kode item yang ditemukan ditinjau dalam Tabel 5.

Tabel 5. Uraian Jumlah Responden yang melaporkan masalah pada variabel *Assignment*

Assignment	
Kode Item	**Jumlah Responden**
LC1	6

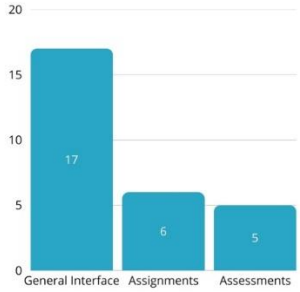
Berdasarkan jumlah responden yang melaporkan pada variabel *assignment* pada kode item (LC1) tidak dapat membatalkan/mengulang suatu tindakan dengan mudah. Pada variabel *assignment*, mayoritas guru menyatakan kesulitan membatalkan atau mengulang perencanaan kinerja karena fitur tersebut tidak tersedia secara langsung.

Permasalahan pada variabel *Assessments* dapat ditemukan melalui kode item yang ditampilkan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Uraian Jumlah Responden yang melaporkan masalah pada variabel *Assessments*

Assessments	
Kode Item	**Jumlah Responden**
IF2	5

Berdasarkan jumlah responden yang melaporkan pada variabel *assessments* pada pada kode item (IF2) umpan balik yang diberikan *LMS* selama aktivitas tidak tepat terhadap pertanyaan yang sedang dijawab. Permasalahan tersebut dikeluhkan karena tidak ada penjelasan mengenai pembahasan soal yang dijawab salah, sehingga responden tidak mengetahui mengapa salah dan penjelasan lebih lanjut. Keseluruhan atau jumlah dari permasalahan pada variabel *General Interface, Assignmets,* dan *Assessments* dapat dilihat dalam bentuk grafik pada Gambar 2.



Gambar 2. Jumlah permasalahan *Usability Inspection*

Berdasarkan Gambar 2, diketahui 28 permasalahan secara keseluruhan yang dilaporkan oleh responden, terdiri 17 laporan permasalahan kategori *General Interface* (Antarmuka Secara Umum), 6 laporan permasalahan kategori *Assignments* (Penugasan), dan 5 laporan permasalahan kategori *Assessments* (Penilaian).

3.2 *General LMS Evaluation*

Tahapan *general LMS evaluation* terdapat empat variabel mempunyai jumlah kode item yang beragam. Pada variabel *Help and Documentation*, teridentifikasi tiga kode item permasalahan yang disajikan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Uraian Jumlah Responden yang melaporkan masalah pada variabel *Help and Documentation*

Help and Documentation	
Kode Item	**Jumlah Responden**
HDI	2
HD2	3
HD3	7

Berdasarkan jumlah responden yang melaporkan pada variabel *help and documentation* penjelasan masalah pada (HD1) *LMS* tidak menyediakan bantuan dengan cara manual maupun online, (HD2) tidak dapat menemukan apa yang saya perlukan manual maupun online dengan mudah, (HD3) bantuan manual maupun online tidak sederhana dalam melakukan pemecahan masalah kesulitan.

Tabel 8. Uraian Jumlah Responden yang melaporkan masalah pada variabel *LMS Learnability*

LMS Learnability	
Kode Item	**Jumlah Responden**
L1	3
L3	5
L6	2
L7	3
N3	1

Berdasarkan jumlah responden yang melaporkan pada variabel *LMS learnability* pada (L1) *LMS* kurang intuitiv, maka dari itu pengguna mengalami kesulitan dalam menjalankan aktivitas tanpa panduan, (L3) Pengguna tidak dapat menyelesaikan tugas secara mandiri di *LMS* tanpa bantuan orang lain, (L6) Setelah tidak mengakses LMS dalam waktu yang lama, pengguna menjadi bingung dan tidak tahu cara mengoperasikannya kembali, (L7) LMS tidak memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas dengan efisien, karena membutuhkan banyak langkah atau waktu, (N3) Navigasi dalam LMS terasa tidak praktis, sehingga pengguna kesulitan berpindah ke berbagai bagian sistem dengan mudah.

Tabel 9. Uraian Jumlah Responden yang melaporkan masalah pada variabel *Learning Through LMS*

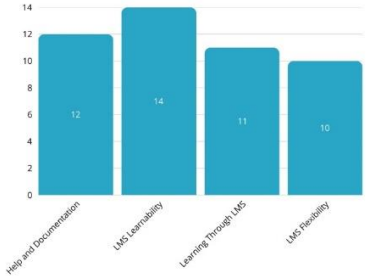
Learning Through LMS	
Kode Item	**Jumlah Responden**
CL1	5
CL2	2
CL3	3
CL4	2

Berdasarkan jumlah responden yang melaporkan pada variabel *Learning Through LMS* penjelasan masalah pada (CL1) *LMS* tidak memungkinkan saya melakukan aktivitas kelompok, (CL2) Platform *LMS* belum menyediakan kemudahan dalam berkomunikasi dengan sesama rekan kerja, (CL3*)* Saya tidak dapat memantau aktivitas atau kontribusi rekan lainnya di *LMS*, seperti konten yang mereka unggah atau materi yang mereka baca, (CL4) *LMS* belum mendukung fitur untuk saling berbagi file, gambar, video, maupun bahan ajar secara langsung.

Tabel 10. Uraian Jumlah Responden yang melaporkan pada variabel *LMS Flexibility*

LMS Flexibility	
Kode Item	**Jumlah Responden**
FL1	1
FL2	1
FL3	1
P2	3
AL1	4

Berdasarkan permasalahan yang dilaporkan pada variabel *LMS Flexibility* penjelasan masalah pada (FL1) *LMS* tidak memberikan kemungkinan bagi saya memilih bagian kursus mana yang hendak diakses, (FL2) saya tidak mampu memeriksa materi sebelumnya bila ragu, (FL3) *LMS* tidak menyediakan peluang untuk mencari umpan balik tambahan dengan instruksi ketika memiliki pertanyaan, (P2) *LMS* tidak memberikan kemungkinan bagi saya memakai tombol pintasan untuk memberikan peningkatan terhadap produktivitas saya, (AL1) *LMS* tidak memungkinkan saya melakukan aktivitas evaluatif agar dapat menilai diri saya. Keseluruhan atau jumlah dari permasalahan pada variabel *Help and Documentation, LMS Learnability, Learning Through LMS,* dan *LMS Flexibility* dapat dilihat dalam bentuk grafik pada Gambar 3.

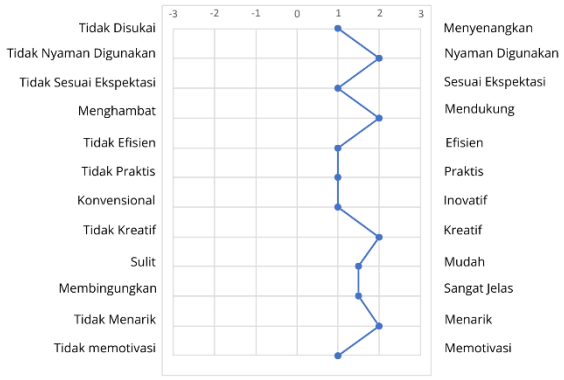


Gambar 3. Jumlah permasalahan *General LMS Evaluation*

Berdasarkan Gambar 3, terdapat total 47 permasalahan yang dilaporkan oleh seluruh responden. Rincian permasalahan tersebut meliputi: 12 laporan pada kategori Help and Documentation (Bantuan dan Dokumentasi), 14 laporan pada kategori LMS Learnability (Kemudahan dalam mempelajari LMS), 11 laporan pada kategori Learning Through LMS (Proses pembelajaran melalui LMS), dan 10 laporan pada kategori LMS Flexibility (Fleksibilitas dalam penggunaan LMS).

3.3 *User Experience Evaluation*

Tahapan *user experience evaluation* adalah tahapan terakhir pada metode TUXEL 2.0. hasil evaluasi *user experience* menggunakan teknik semantic differential scale yang diadaptasi TUXEL 2.0 dari pernyataan *UEQ* yang akan dijelaskan pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Perhitungan *median* evaluasi *user experience*

Pada tahap ini, hasil perhitungan nilai rata-rata dari enam dimensi mampu ditinjau dalam Tabel 11.

Tabel 11. Nilai Keseluruhan Skala

Nilai Skala *UEQ*	
Skala	***Mean***
Attractiveness	1.55
Dependability	1.50
Efficiency	1.30
Novelty	1.45
Perspicuity	1.45
Stimulation	1.60

Berdasarkan hasil keseluruhan skala nilai mean 6 dimensi sehingga diketahui nilai *mean* (rata-rata) paling tinggi pada skala *stimulation* (stimulasi), selanjutnya diikuti skala *Attractiveness* (daya tarik), skala *Dependability* (ketepatan), skala *Novelty* (kebaruan) skala *Perspicuity* (kejelasan), serta yang paling rendah skala *Efficiency* (efisiensi). Semua mendapatkan nilai pada level positif (*Good*).

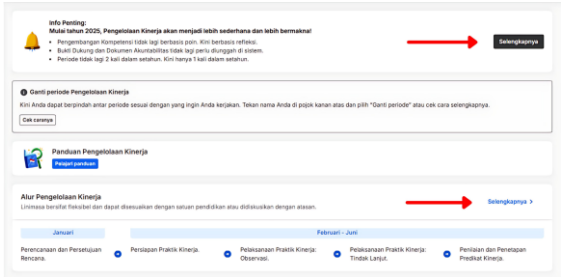
Hasil evaluasi menyatakan bahwa skala stimulasi merupakan aspek dengan nilai tertinggi (1.60) hal ini menandakan bahwa pengguna termotivasi dan antusias saat menggunakan *platform.* hal ini membuat guru semakin aktif dalam menggunakanya. Pada skala daya tarik dengan nilai (1.55) hal ini dinilai menarik secara keseluruhan oleh pengguna. Ini menunjukan kesan pengguna terhadap *platform* sangat baik. Pada skala ketepatan dengan nilai (1.50) pengguna merasa bahwa sudah yakin dan percaya terhadap sistem, dapat bekerja secara konsisten dan dapat diandalkan dalam membantu kegiatan pembelajaran guru. Pada skala kebaruan dengan nilai (1.45) *platform* dianggap cukup inovatif dan moderen, dengan desain, fitur dan tampilan antarmuka dinilai baik dan tidak membosankan. Pada skala kejelasan dengan nilai (1.45) menunjukan pengguna merasa cukup mudah dalam memahami dan belajar fitur, meskipun masih ada salah satu fitur yang masih kurang terbiasa digunakan.

Dan terakhir pada skala terendah efisiensi dengan nilai (1.30) pengguna menganggap cukup efisien, dapat menyelesaikan tugas, mencari informasi meskipun pada guru berusia lanjut masih menemui kendala pada navigasi dan fitur. Berdasarkan evaluasi skala *UEQ* tersebut maka *platform* Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) berada dengan nilai positif (*Good)* yang ada lebih dari nilai 0,8.

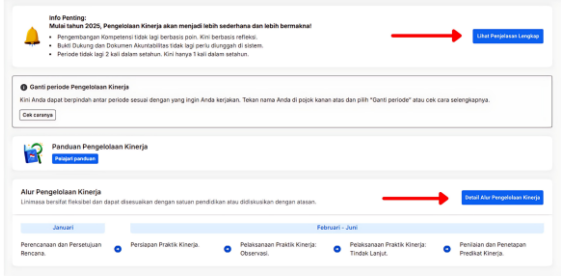
3.4 Rekomendasi *Design* Solusi

Bagian ini memiliki tujuan agar dapat merumuskan desain solusi berdasarkan hasil evaluasi pengalaman pengguna secara keseluruhan pada tiga kuesioner. Rekomendasi memberikan gambaran visual mengenai perbaikan antarmuka dan alur sistem yang diharapkan meningkatkan pengalaman pengguna. Berikut kode desain untuk memudahkan proses perbaikan desain kemudian desain solusi yang direkomendasikan dimulai dengan membuat wireframe dengan mockup dari *user interface* dan menggunakan *tools figma*. berikut kode desain dan gambaran desain perbaikan.

Kode 1: pada tombol ”selengkapnya” membingungkan karena tampil di beberapa bagian dengan tampilan yang sama.



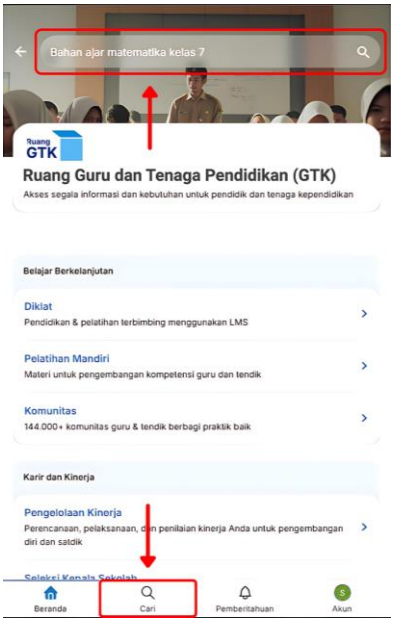
Gambar 5. Sebelum Perbaikan



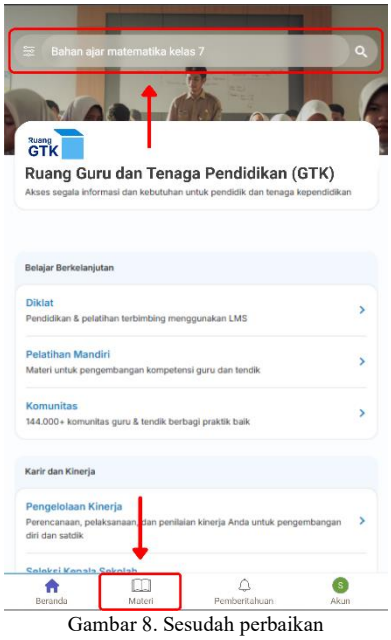
Gambar 6. Sesudah Perbaikan

Berdasarkan Gambar 6. Sesudah perbaikan tampilan tombol ”selengkapnya” berubah menjadi ikon warna biru dan penamaan diganti lebih jelas. Jika dibandingkan dengan kedua desain tersebut hanya membedakan ikon warna dan label tulisannya agar pengguna mengerti jika harus menekan sebuah tombol.

Kode 2 : Fitur ”pencarian” di bagian bawah *dashboard* tidak dibutuhkan karena sudah ada di bagian atas *dashboard*



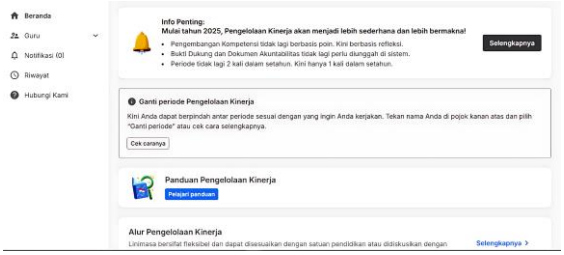
Gambar 7. Sebelum Perbaikan



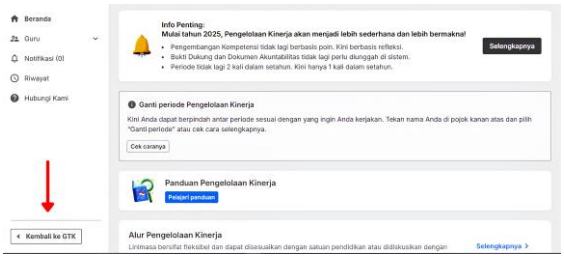
Gambar 8. Sesudah perbaikan

Berdasarkan Gambar 8. Sesudah perbaikan fitur ”pencarian” bagian bawah *dashboard* sudah diubah menjadi fitur materi yang lebih mudah dibuka pengguna, kemudian fitur ”pencarian” bagian atas dashboard tetap seperti semula, karena dengan tetap diatas akan memudahkan pengguna melihat langsung. Jika dibandingkan dengan sebelum perbaikan terlihat fitur ”pencarian” *double* kesan ketika melihat *dashboard* akan terasa tidak dibutuhkan.

Kode 3 : Tidak ada tombol ”kembali” yang memudahkan untuk berpindah halaman



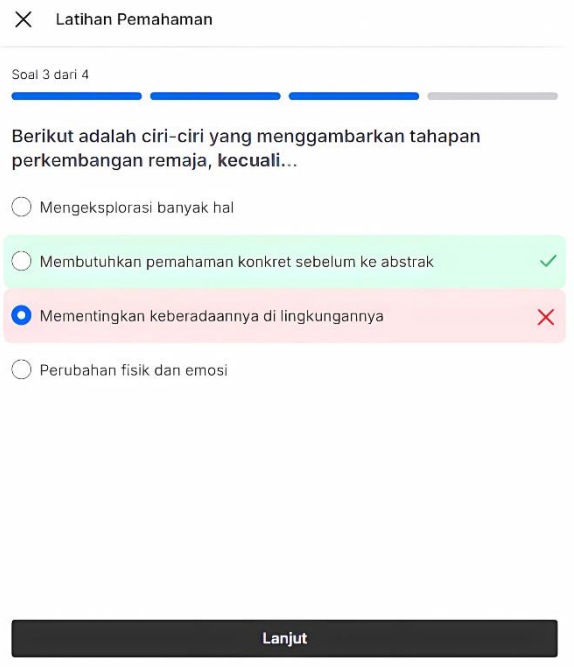
Gambar 9. Sebelum Perbaikan



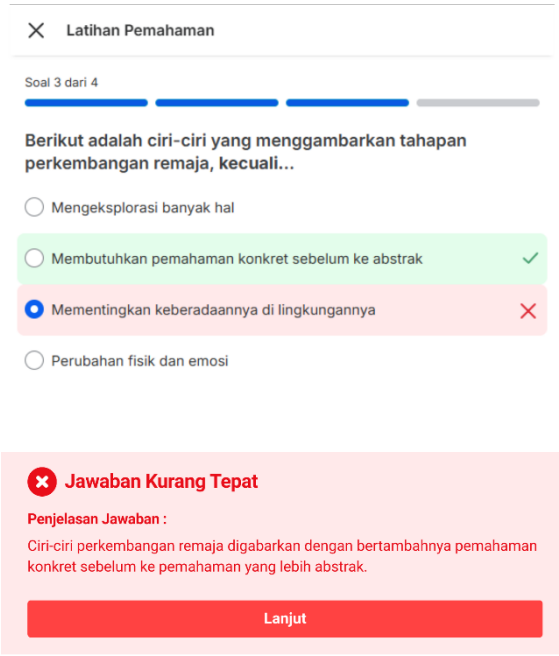
Gambar 10. Sesudah perbaikan

Berdasarkan Gambar 10. Sesudah perbaikan dibuatkan tombol ”kembali” untuk memudahkan keluar ke halaman lain, ketika pengguna ingin beralih ke beranda tampak bingung harus memencet apa. mungkin jika tampilan di *PC* lebih sedikit paham namun jika tampilan pada *Android* pengguna bingung untuk melanjutkan dengan tombol mana.

Kode 4 : Tidak ada penjelasan tambahan mengenai pembahasan untuk soal latihan yang dijawab salah



Gambar 11. Sebelum Perbaikan



Gambar 12. Sesudah perbaikan

Berdasarkan Gambar 12. Sesudah perbaikan terlihat bahwa jawaban yang dijawab salah memberikan informasi kesalahan pada latihan soal di *LMS*, ini membuktikan jika soal yang dijawab salah akan memberikan kemudahan dan kenyamanan pengguna dirasakan dan bisa memahami informasi yang diberikan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi *user experience* pada *platform* Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) dengan metode TUXEL 2.0 terdapat permasalahan pada tahapan *usability inspection* dengan total 28 permasalahan pada variabel *General Interface* 17 *item* pada variabel *Assignment* 5 *item* serta pada variabel *Assessments* 5 item. Kemudian tahapan *General LMS* diketahui 47 permasalahan dengan rincian pada variabel *Help and Documentation* 12 *item*, pada variabel *LMS Learnability* 14 item, pada variabel *Learning Through LMS* 11 *item*, dan variabel *LMS Flexibility* 10 *item*. Tahapan terakhir evaluasi dengan *user experience evaluation* diketahui 6 skala *user experience Questionnaire* (*UEQ*) ada pada level positif sebab >0.8 dengan nilai mean paling tinggi skala *stimulation* (stimulasi), selanjutnya diiringi skala *Attractiveness* (daya tarik), skala *Dependability* (ketepatan), skala *Novelty* (kebaruan),skala *Perspicuity* (kejelasan), serta yang paling rendah skala *Efficiency* (efisiensi). Secara keseluruhan platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) berada di level (*Good*) atau bisa dikatakan baik.

Hasil evaluasi desain solusi didapat bahwa permasalahan ditemukan adalah pada *Usability Inspection* dengan dimensi *General Interface*, *Assignment,* dan *Assessments* dengan 4 masalah yang harus diperbaiki dari keseluruhan masalah, desain menyesuaikan *User Interface* yang memang harus diperbaiki. Dengan rekomendasi desain solusi ini dapat dengan mudah membantu para pengguna lebih memahami fitur-fitur pada *platform* GTK.

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

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

Bagaskara, R., Hanggara, B. T., & Herlambang, A. D. (2021). Evaluasi dan Perbaikan User Experience Website E-Learning SMK Negeri 2 Malang menggunakan Teknik TUXEL 2.0 dan Pendekatan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *5*(7), 2942–2952. https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9442

Budiman Rahmadani, F., SMK Negeri, K., Muntai, M., & Kutai Kartanegara, K. (2023). Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar (PMM) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, *3*, 113–122. https://doi.org/10.30872/JIMPIAN.V3ISE.2929

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

Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience - A research agenda. *Behaviour and Information Technology*, *25*(2), 91–97. https://doi.org/10.1080/01449290500330331;CTYPE:STRING:JOURNAL

Ismail Suardi Wekke, dkk; (2019). *Metode Penelitian Sosial*. //library.uicm.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D536%26keywords%3D

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

Luh, N., Maryani, K., Putu, I., Ariawan, W., & Sulindawati, G. E. (2025). EVALUASI PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI MANAJEMENRUANG GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK)MENGGUNAKAN MODEL CSE-UCLA DI SEKOLAH DASARSEGUGUS MENGWI. *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern*, *7*(2). https://journalpedia.com/1/index.php/jkpm/article/view/5010

Pemanfaatan Platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan dan Motivasi Guru terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Turikale Kabupaten Maros Asriani Amin, P., Suryani Sahabuddin, E., & Makkasau, A. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) dan Motivasi Guru terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Turikale Kabupaten Maros: Penelitian Kuantitatif. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 233–247. https://doi.org/10.23969/JP.V10I02.25138

Rahmania, R., Sunggingwati, D., & Wardani, I. (2022). Teacher Readiness for Online Teaching Using Mobile Technology. *E3L: Journal of English Teaching, Linguistic, and Literature* , *5*(2), 95–104. https://doi.org/10.30872/E3L.V5I2.1419

Rusydi, I. (2017). PERANAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN DUNIA PENDIDIKAN. *Warta Dharmawangsa*, *0*(53). https://doi.org/10.46576/WDW.V0I53.272

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

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

Zidane, M., Suprapto, H., Rokhmawati, R. I., & Wijoyo, S. H. (2022). Evaluasi dan Perbaikan Pengalaman Pengguna pada E-learning SMKN 12 Malang menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *6*(9), 4247–4253. https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11542