

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini berlandaskan pada berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan hal tersebut dirangkum dalam Tabel 2.1. Rangkaian penelitian ini menyingkap berbagai aspek dan metodologi yang relevan dengan subjek penelitian saat ini.

2.1 Studi Literasi

Studi oleh Alshaykha (2022) merupakan salah satu contoh signifikan. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap; tahap pertama berfokus pada penelaahan literatur untuk mengidentifikasi studi yang paling relevan dengan subjek penelitian. Tahap kedua berfokus pada pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner. Metodologi penelitian ini berlandaskan pada *E-learning* Levin visual model element, dimana berbagai aspek seperti organisational, *descriptive*, *interpretative*, *deformable*, *decorative*, dan social diambil dan dianalisis untuk memahami tingkat korelasi masing-masing aspek tersebut dengan konten pembelajaran.

Penelitian berikutnya oleh Ahmad Luthfi Teguh Adinegoro (2018) memberikan wawasan tambahan dengan dua metode analisis yang digunakan. Metode pertama melibatkan analisis objektif yang diuji langsung kepada responden melalui skenario penggunaan website yang telah ditetapkan. Parameter-parameter yang digunakan mencakup *task success rate*, *time per completed task*, *number of clicks during task completion*, dan *error during task performance*. Metode kedua menggunakan kuesioner *User Experience* (UEQ) dengan enam tahap penilaian; *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Kuesioner tersebut diberikan kepada 20 responden dengan latar belakang yang berbeda, yang mencakup berbagai perspektif penggunaan sistem.

SEPTYANI SIMANJUNTAK (2018) mengambil pendekatan berbeda dalam penelitiannya, di mana fokus utama adalah untuk mengevaluasi pengalaman pengguna produk SAP dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai dan memahami bagaimana produk SAP mempengaruhi pengalaman pengguna, serta memberikan

pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana produk tersebut dapat disempurnakan untuk meningkatkan *user experience*.

Selain itu, penelitian oleh Luangrungruang & Kokaew (2022) memfokuskan pada cara-cara yang dapat digunakan untuk memodifikasi dan menyesuaikan model pembelajaran, dengan fokus khusus pada gaya belajar individu. Studi ini menggunakan model VRK + TSL, dan mengklasifikasikan siswa berdasarkan gaya belajar mereka. Hasil penelitian ini menjadi dasar untuk pengembangan empat cara pengajaran yang berbeda: visual, membaca/menulis, kinestetik, dan bahasa isyarat Thailand.

Tinjauan pustaka ini juga mencakup penelitian oleh Gabrila et al. (2022) yang berfokus pada *user experience* (UX) melalui penggunaan teknik UEQ untuk menilai dan menguji situs web EIRLYS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa situs EIRLYS telah memenuhi ekspektasi pengguna berdasarkan dimensi UX, termasuk aspek keindahan, kejelasan, efisiensi, akurasi, stimulasi, dan kebaruan.

Penelitian oleh Hasan (2021) juga merupakan bagian penting dari tinjauan pustaka ini. Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang *user experience* (UX) sistem *E-learning Moodle* yang digunakan di salah satu universitas di Malaysia. Data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan melalui metode wawancara dan kuesioner, dan hasilnya menunjukkan bahwa sistem *E-learning* ini secara umum memiliki *user experience* (UX) yang positif dari perspektif mahasiswa.

Selanjutnya, penelitian oleh Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. p. (2022) menyatakan bahwa sistem informasi pembelajaran berfokus pada sehingga memudahkan untuk memantau dan mengevaluasi hasil akademik dan pembelajaran siswa. Pengukuran pengalaman pengguna dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pemahaman pengguna menggunakan sistem sehingga tujuan penggunaan sistem dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna Sistem Informasi Pembelajaran Terpadu menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian ini menggunakan data kuantitatif dengan cara disebar secara online kuesioner kepada 50 siswa. Hasil evaluasi pengalaman pengguna pada pembelajaran sistem informasi menggunakan metode UEQ menyatakan bahwa daya tariknya adalah

2.121, kejelasan 2.152, efisiensi 2.319, ketergantungan 1.505, stimulasi adalah 1.716, dan kebaruan adalah 1.020. Hal ini membuktikan bahwa semua aspek mempunyai nilai positif. Itu hasil *benchmark* menunjukkan bahwa daya tarik, visibilitas, efisiensi, dan Aspek stimulasi masuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan aspek ketergantungan aspek termasuk dalam kriteria baik dan kebaruan termasuk dalam rata-rata di atas

Adapun Penelitian Trenggono, B. W., Faroqi, A., & Wulansari, A. (2022), menyatakan bahwa Analisis pengalaman mahasiswa dalam menggunakan sebuah produk *E-learning* yang menjadi salah satu fasilitas pendukung pembelajaran, perlu dilakukan sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas produk *E-learning* tersebut, agar dapat menyediakan ruang pembelajaran yang berkualitas baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal apa yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan pada aplikasi *E-learning* ILMU Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur berdasarkan alat ukur *Heart Metrics*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan pendekatan *proportionate stratified simple random sampling*. Setelah data dikumpulkan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap item pernyataan dengan menggunakan *Importance performance analysis* (IPA). Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan (gap) yang bernilai negatif antara persepsi dan harapan, dimana nilai persepsi lebih kecil dibandingkan harapan. Berdasarkan hasil analisis, nilai gap terbesar berada pada variabel *Task Success* dengan tingkat kesesuaian 92,30%, yang berarti *E-learning* ILMU belum mencapai harapan pengguna. Pihak manajemen pengelola *E-learning* ILMU diharapkan memberikan perhatian lebih pada variabel *Task Success* guna meningkatkan pengalaman pengguna pada *E-learning* tersebut.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2020), paper ini dibuat untuk menguji kepuasan pengguna atau *User Experience* (UX) kepada para pengguna untuk meningkatkan kembali layanan informasi yang terdapat di web. Analisis pada web LSP UAD menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) kepada 15 mahasiswa yang telah menggunakan web tersebut sebagai responden. Penilaian UEQ mengacu pada enam aspek yaitu: efisiensi, daya tarik, ketepatan, kejelasan, kebaruan, dan stimulasi. Hasil analisis didapatkan bahwa rata-rata responden

memberikan impresi dengan hasil diatas rata-rata pada aspek kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Sedangkan daya tarik dan efisiensi mendapatkan nilai baik.

Penelitian yang terakhir menurut Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018) menyatakan *User experience* merupakan istilah pengalaman pengguna dalam merasakan suatu kemudahan dan efisiensi dalam interaksi manusia dengan komputer. Istilah *user experience* semakin menjadi perhatian karena kebutuhan pengguna semakin luas dan kompleks yang tidak hanya mengenai kebutuhan fungsional dan estetika saja. Interaksi manusia dan komputer dalam memanfaatkan sistem informasi telah menjadi bagian dalam aktivitas sehari-hari dalam aktivitas mahasiswa, tidak terkecuali pada ketersediaan *E-learning*. *E-learning* yang berfungsi sebagai tool dalam proses belajar mengajar tidak langsung memiliki peranan yang cukup penting dalam perkembangan di dunia pendidikan. *E-learning* di Universitas XYZ telah digunakan dalam waktu yang lama dengan pengguna adalah dosen dan mahasiswa aktif. Keberhasilan dari sebuah sistem informasi dapat diperoleh dengan melakukan analisis kebutuhan pengguna yang lebih berfokus pada pengalaman dan kenyamanan pengguna. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat *user experience* pada *E-learning* di lingkungan universitas dengan menggunakan metode pengukuran *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil pengukuran menunjukkan *level below average* pada skala daya tarik (*attractiveness*) sebesar 0.87, kejelasan (*perspicuity*) sebesar 0.85, efisiensi (*efficiency*) sebesar 0.89, ketepatan (*dependability*) sebesar 0.84, dan stimulasi (*stimulation*) sebesar 0.84 menunjukkan bahwa ke 5 skala tersebut berada pada *level below average*, sedangkan skala kebaruan (*novelty*) berada pada level bad sebesar 0.29. Hasil pengukuran dapat digunakan sebagai rekomendasi perancangan *user experience design elearning* yang baru.

Secara keseluruhan, tinjauan pustaka ini menyoroti berbagai penelitian sebelumnya yang relevan dengan fokus penelitian saat ini, memberikan landasan kuat untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ini.

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk mengeksplorasi literatur yang terkait

dengan penerapan teknologi dalam pengalaman pengguna pada website *e-learning*, khususnya melalui *usability testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ), dengan fokus pada website Hasdemy.com.

Tabel 2. 1 Studi Literasi

No.	Nama, Tahun	Permasalahan	Akibat	Data	Metode	Hasil
1	(Alshaykha, 2022)	Sulitnya pembelajaran saat proses masa peralihan menggunakan media sistem informasi.	Banyak orang yang tidak dapat belajar dengan mudah.	<i>E-learning</i>	<i>Review</i> literatur dan <i>E-learning</i> Levin visual model elements.	Elemen sosial adalah kebutuhan potensial pengguna, dan sosialitas adalah salah satu karakteristik pembelajaran digital.
2	(Ahmad Luthfi Teguh Adinegoro, 2018)	Kurangnya kepuasan pengguna dalam membeli produk di website <i>e-commerce</i>	Produk yang dijual pada website <i>e-commerce</i> tidak belum bisa dimaksimalkan dengan baik.	Lazada, blibli, jd.id	User Experience Questionnaire (UEQ).	Pengalaman pengguna menunjukkan hal yang baik terkait desain sistem dari website yang diujikan.
3	(SEPTYANI SIMANJUNTAK, 2018)	Kebanyakan perusahaan yang sudah mengimplementasikan ERP mengatakan bahwa pengguna mereka tidak senang dengan ERP.	ERP kurang bisa dimaksimalkan dalam membantu proses bisnis perusahaan.	SAP MODUL SALES DISTRIBUTION, MATERIAL MANAGEMENT, FINANCIAL ACCOUNTING	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Hasil pengalaman pengguna pada sistem ERP tiap perusahaan menunjukkan evaluasi dari sistem tersebut .

No.	Nama, Tahun	Permasalahan	Akibat	Data	Metode	Hasil
4	(Luangrungruang & Kokaew, 2022)	Pembelajaran digital untuk siswa tunarungu.	Siswa tidak dapat belajar secara normal karena masalah pendengaran.	Web <i>E-learning</i>	VARK model dan TSL (<i>Thai sign language</i>)	Mengidentifikasi gaya belajar siswa dengan gangguan pendengaran dan memberikan bahan <i>E-learning</i> terbaru yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
5	(Gabrila et al., 2022)	Sulitnya pengguna untuk mengakses website EIRLYS	Penjualan produk dan kenyamanan pengguna berkurang.	EIRLYS	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	EIRLYS dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna dari semua dimensi, mulai dari keindahan, kejelasan, efisiensi, akurasi, stimulasi, dan kebaruan.
6	(Hasan, 2021)	Sulitnya mahasiswa melakukan pembelajaran secara daring.	Mahasiswa dan dosen tidak dapat melanjutkan pembelajaran secara luring dan harus mencari alternatif lain.	Moodle	Wawancara dan kuisisioner	Hasilnya menunjukkan bahwa sistem <i>E-learning</i> memiliki <i>user experience</i> (UX) yang positif secara umum dari perspektif mahasiswa.

No.	Nama, Tahun	Permasalahan	Akibat	Data	Metode	Hasil
7.	Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. p. (2022).	Pengukuran <i>E-learning</i> masih belum disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.	Masih banyak website <i>E-learning</i> yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna.	Website sekolah	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Hasil evaluasi pengalaman pengguna pada pembelajaran sistem informasi menggunakan metode UEQ menyatakan bahwa daya tariknya adalah 2.121, kejelasan 2.152, efisiensi 2.319, stimulasi adalah 1.716, dan kebaruan adalah 1.020.
8.	Trenggono, B. W., Faroqi, A., & Wulansari, A. (2022).	Perlunya meningkatkan kualitas produk <i>E-learning</i> tersebut, agar dapat menyediakan ruang pembelajaran yang berkualitas baik.	<i>E-learning</i> ILMU belum mencapai harapan pengguna	aplikasi <i>E-learning</i> ILMU Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur	<i>Usability testing</i> dan r Heart Metrics	Berdasarkan hasil analisis, nilai gap terbesar berada pada variabel <i>Task Success</i> dengan tingkat kesesuaian 92,30%, yang berarti <i>E-learning</i> ILMU belum mencapai harapan pengguna. Pihak manajemen pengelola <i>E-learning</i> ILMU diharapkan memberikan perhatian lebih

No.	Nama, Tahun	Permasalahan	Akibat	Data	Metode	Hasil
						pada variabel <i>Task Success</i> guna meningkatkan pengalaman pengguna pada <i>E-learning</i> tersebut.
9.	Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2020)	Kemajuan dunia sudah sangat pesat hingga para pekerja berbagai profesi sudah semakin membutuhkan pengakuan.	Para lulusan Universitas maupun Sekolah Kejuruan membutuhkan ladang untuk menguji kemampuan profesi yang digelutinya	Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) Universitas Ahmad Dahlan (UAD)	<i>User Experience (UX)</i> dan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	Hasil analisis didapatkan bahwa rata-rata responden memberikan impresi dengan hasil diatas rata-rata pada aspek kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.
10.	Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018).	E-learning di Universitas XYZ telah digunakan dalam waktu yang lama dengan pengguna adalah dosen dan mahasiswa aktif. Keberhasilan dari sebuah sistem informasi dapat diperoleh dengan melakukan analisis	Penggunaan <i>E-learning</i> di Universitas XYZ masih belum maksimal dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen.	<i>E-learning</i> di Universitas XYZ	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	Hasil pengukuran menunjukkan <i>level below average</i> pada skala daya tarik (<i>attractiveness</i>) sebesar 0.87, kejelasan (<i>perspicuity</i>) sebesar 0.85, efisiensi (<i>efficiency</i>) sebesar 0.89,

No.	Nama, Tahun	Permasalahan	Akibat	Data	Metode	Hasil
		kebutuhan pengguna yang lebih berfokus pada pengalaman dan kenyamanan pengguna.				ketepatan (<i>dependability</i>) sebesar 0.84, dan stimulasi (<i>stimulation</i>) sebesar 0.84 menunjukkan bahwa ke 5 skala tersebut berada pada level <i>below average</i> , sedangkan skala kebaruan (<i>novelty</i>) berada pada level <i>bad</i> sebesar 0.29.
11.	Adinegoro, A. L. T., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2018).	Perkembangan teknologi yang pesat membuat para pelaku bisnis mulai melakukan proses jual-beli secara <i>online</i>	Hal ini membuat banyak <i>e-commerce</i> mulai bermunculan di Indonesia yang membuat persaingan bisnis pun berpindah menjadi <i>online</i> .	<i>Lazada.co.id</i> , <i>Blibli.com</i> dan <i>JD.id</i>	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Dari kedua pengujian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa <i>website</i> Blibli.com lebih unggul dari pada <i>Lazada.co.id</i> dan <i>JD.id</i> .
12.	Kusuma, M. B. A., Sartika, D., & Ramadhan, M. (2024).	E-Learning dapat menggantikan seluruh fasilitas yang tersedia di tempat belajar.	Interaksi yang dilakukan oleh pengguna menimbulkan berbagai persepsi.	<i>E-learning</i>	<i>Metode Design thinking</i> dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Berdasarkan hasil pengujian desain yang telah diterima oleh pengguna, dengan menggunakan pendekatan <i>design thinking</i> yang digunakan pada tahap

No.	Nama, Tahun	Permasalahan	Akibat	Data	Metode	Hasil
						empathize, define, ideate, prototyping dan testing dapat membantu dalam merancang desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga memperoleh hasil yang baik.
13.	Silmy, S. A., & Kurniawan, D. (2023)	Potensi ketidakpuasan pengguna tidak dapat diabaikan hanya berdasarkan jumlah pengguna aplikasi.	Perlunya ntuk mengevaluasi pengala man pengguna dan mengukur tin gkat usabi lity aplikasi Ojin berdasarkan karakteristik generasi Z	Aplikasi Ojin	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	Hasil penelitian ini menemukan total 108 masalah yang kemudian dipetakan menjadi 31 masalah usability. Masalah usability terbanyak ditemukan oleh responden 2 sejumlah 27 masalah.

No.	Nama, Tahun	Permasalahan	Akibat	Data	Metode	Hasil
			<p>menggunakan metode User Experience Questionnaire dan Cognitive Walkthrough</p>			
14.	Aditia, A., Rahmi, R., & Buduroh, M. (2024)	<p>engalaman pengguna yang baik mendukung perpustakaan dalam menyediakan layanan pencarian dan pengantaran yang memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.</p>	<p>Penelitian ini mengevaluasi pengalaman pengguna situs web Perpustakaan Universitas Indonesia (UI) dengan menggunakan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ) dan pengujian kegunaan untuk menentukan seberapa baik situs web tersebut memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.</p>	<p>situs web Perpustakaan Universitas Indonesia (UI)</p>	<p><i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i></p>	<p>Hasil dari penelitian ini adalah pengalaman pengguna yang umumnya positif di sebagian besar dimensi, kecuali pada skala Kebaruan, yang berada di bawah rata-rata benchmark dalam hal Daya Tarik, Kejelasan, dan Kebaruan.</p>

No.	Nama, Tahun	Permasalahan	Akibat	Data	Metode	Hasil
15.	Nouriska, S., Untoro, M. C., Afriansyah, A., Praseptiawan, M., Yulita, W., & Ashari, I. F. (2023)	Antarmuka sistem penilaian jawaban otomatis terganggu oleh beberapa masalah, termasuk tata letak yang tidak lazim, desain yang tidak responsif, ketidakkonsistenan elemen, dan kurangnya kejelasan dalam menyajikan informasi.	Perlunya cara untuk mengatasi tantangan ini dengan merancang pengalaman yang berpusat pada pengguna untuk sistem penilaian jawaban otomatis, menggunakan prototipe dengan ketelitian tinggi yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pengguna.	Sistem <i>automatically</i>	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) dan <i>User Experience Questionnaire-Short</i>	Secara keseluruhan, penelitian ini, yang menggunakan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna, berhasil memberikan pengalaman pengguna yang sangat memuaskan dan efektif bagi guru dan siswa dengan menggunakan sistem penilaian jawaban otomatis.

Berdasarkan tabel 2.1 Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa teknologi memainkan peran penting dalam mengoptimalkan pengalaman pengguna pada platform e-learning. Inovasi teknologi dapat meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran online. Selanjutnya usability testing adalah metode kunci yang digunakan untuk menilai kenyamanan dan kemudahan penggunaan sebuah website. Melalui pengujian ini, berbagai aspek seperti navigasi, tata letak, dan fitur interaktif dari Hasdemy.com dapat dievaluasi untuk memastikan bahwa website tersebut mudah digunakan dan efisien dalam mendukung proses belajar mengajar. Sert penggunaan UEQ adalah alat yang berguna untuk mengukur pengalaman pengguna secara menyeluruh. Melalui kuesioner ini, berbagai dimensi seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, rangsangan, dan kebaruan dapat dievaluasi.