

Tabel 1. Instrumen Evaluasi Objek Pembelajaran Menggunakan LORI (Learning Object Review Instrument)

No	Rambu-Rambu	1	2	3	4	5
		low				high
1	Kualitas konten					
	1 Akurat, tidak bias, dan bebas dari kesalahan					
	2 Struktur materi jelas, pokok bahasan dan sub pokok bahasannya jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, & ringkasannya					
	3 Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan menekankan pada ide-ide penting					
	4 Tersedia pemicu atau pemantik diskusi terkait topik yang dapat memunculkan diskusi dan/atau menumbuhkan gagasan baru					
	5 Penyajian konten menggunakan bahasa yang komunikatif					
	6 Subtansi objek pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajar yang dituju					
	7 Ragam objek pembelajaran (teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi) yang dipilih tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran					
	8 Tersedia contoh, noncontoh, dan latihan dengan umpan balik					
	9 Tercantum semua referensi yang digunakan, khusus untuk referensi daring disediakan tautan untuk memudahkan pembelajar					
	10 Tersedia tautan istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol, terutama apabila sering disebut dalam teks					
	11 Ragam objek pembelajaran (teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi) yang dipilih tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran					
	12 Menyediakan contoh, noncontoh, dan latihan dengan umpan balik					
	13 Menuliskan semua referensi yang digunakan, khusus untuk referensi daring disediakan tautan untuk memudahkan pembelajar					
	14 Tersedia tautan istilah dan maknanya, dalam narasi dan/atau dalam glosarium					
	15 Tersedia daftar notasi dan simbol terutama apabila disebut dalam narasi					
2	Umpan balik dan adaptasi					
	1 Pesan atau aktivitas pembelajaran diarahkan kepada kebutuhan atau karakteristik khusus pembelajar					
	2 Umpan balik bersifat membandingkan kinerja pembelajar dengan kriteria yang telah ditetapkan					
3	Motivasi					
	1 Konten relevan dengan kebutuhan dan menarik bagi pembelajar yang dituju					
	2 Ekspektasi dan kriteria keberhasilan yang diberikan cukup realistis					
4	Desain presentasi					
	1 Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik dan chart diberi label memadai dan bebas gangguan visual					
	2 Warna, musik, dan fitur dekoratif secara estetik menyenangkan dan tidak mengganggu capaian pembelajaran					
5	Usabilitas interaksi					
	1 Desain antarmuka (interface) secara implisit menginformasikan cara berinteraksi atau ada instruksi jelas untuk memandu penggunaannya					
	2 Perilaku antarmuka konsisten dan dapat diprediksi					
6	Aksesabilitas					
	1 Dapat diakses menggunakan perangkat dengan alat bantu ataupun perangkat portabel dan mobile					
7	Reusabilitas					
	1 Dapat menjadi sumber belajar yang mandiri, siap ditransfer ke dalam topik dan konteks pembelajaran lain tanpa banyak modifikasi					

Nama:
 Umur:
 Gender:
 Tanda Tangan:

User Experience Questionnaire (UEQ)

Silakan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal. Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau Anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi. Kendatipun demikian, silakan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah atau benar!

Silakan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris item.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Nama:

Umur:

Gender:

Tanda

Tangan:

Tabel 1. System Usability Scale (SUS)

	1	2	3	4	5
	Disagree				Agree
1 <i>I think that I would like to use this system frequently.</i> Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini.					
2 <i>I found the system unnecessarily complex.</i> Saya merasa sistem ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.					
3 <i>I thought the system was easy to use.</i> Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.					
4 <i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system.</i> Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.					
5 <i>I found the various functions in this system were well integrated.</i> Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam sistem yang terintegrasi dengan baik dalam sistem.					
6 <i>I thought there was too much inconsistency in this system.</i> Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.					
7 <i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly.</i> Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.					
8 <i>I found the system very cumbersome to use.</i> Saya menemukan bahwa sistem ini sangat tidak praktis ketika digunakan.					
9 <i>I felt very confident using the system.</i> Saya sangat yakin dapat menggunakan sistem ini.					
10 <i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system.</i> Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.					

Nama:

Umur:

Gender:

Tanda

Tangan:

Usability Test Heuristic Based Jacob Nielsen Teory

Aspek	Pertanyaan	1	2	3	4	5
		Disagree				Agree
LEARNABILITY	Apakah tulisan teks yang digunakan untuk halaman tersebut mudah dan jelas bagi anda, mengapa?					
	Apakah informasi yang anda cari dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada ?					
	Apakah anda menemukan menu download pada halaman ini ? dapatkah anda menemukan menu search ataupun browsing ?					
EFFICIENCY	Apakah saat menu yang anda klik dapat menampilkan dengan cepat? Uraikan					
	Apakah saat diketikan pada mesin pencarian judul langsung ditampilkan?					
	Saat anda ingin mendownload, apakah diberikan informasi tentang format file dan ukurannya ?					
MEMORABILITY	Apakah nama halaman website yang sedang anda kunjungi, tuliskan nama alamatnya ?					
	Apakah alamat tersebut di tulis menggunakan huruf kecil ?					
	Apakah alamat mengandung underline ?					
	Apakah halaman ini menggunakan animasi gambar?					
ERRORS	Apakah anda menemukan link yang anda klik error ? tuliskan link tersebut.					
	Apakah terdapat pesan yang jelas terhadap link yang error tersebut ?					
	Apakah anda menemukan saat di klik menu tidak memberikan respon apapun ?					
	Apakah anda menemukan adanya under reconstruction dari beberapa menu atau link yang ditampilkan dalam halaman ini ?					
SATISFACTION	Apakah anda ingin mengunjungi halaman ini kembali? Jika iya apa yang anda cari					
	Apakah yang anda dapatkan selama berkunjung ke halaman ini ?					
	Apakah menurut anda informasi disajikan dalam halaman ini Up to date ?					
	Dapatkah anda menemukan kelengkapan lain yang mendukung seperti file share, chat, dan lainnya?					
	Tuliskan menu yang anda butuhkan yang belum terdapat pada halaman ini tetapi anda temui pada halaman yang pernah anda kunjungi ?					

Nama:

Umur:

Gender:

Tanda Tangan:

buka web: <https://codesaya.com/python/>
register dan login, kerjakan latihan disana



Gambar 1 Usability dalam User Experience

Sumber : <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-change-your-career-from-graphic-design-to-ux-design>

Adapun kriteria-kriteria yang diujikan adalah sebagai berikut:

1. Learnability

Kriteria learnability mengukur seberapa mudah bagi pengguna baru saat mereka menyelesaikan tugas-tugas dasar saat partisipan baru pertama kali menggunakan sistem.

2. Memorability

Dalam kriteria ini, peneliti mengamati seberapa ingat pengguna dalam mengakses kembali aplikasi setelah tidak menggunakan aplikasi dalam jangka waktu tertentu.

3. Efficiency

Kriteria ini adalah pengukuran terhadap tingkat kecepatan partisipan saat mereka menggunakan aplikasi. Dari sini kita bisa melihat seberapa mudah tampilan yang telah dibangun digunakan oleh partisipan untuk mencapai suatu goal.

4. Error

Dalam kriteria error ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna saat menggunakan aplikasi. Apakah mereka menemukan ambiguitas dalam menu pada aplikasi sehingga menyebabkan terjadinya kesalahan.

5. Satisfaction

Pada kriteria ini dilakukan pengukuran terhadap tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem yang ada saat ini. Hal ini bisa dilihat dari pendapat yang diberikan pengguna meliputi pernyataan negatif atau positif.