

## INTISARI

Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) merupakan gerakan sosial untuk para guru sekolah dasar dan sekolah menengah pertama untuk menciptakan ekosistem dan budaya belajar yang menyenangkan. Untuk mewujudkan hal tersebut GSM melakukan pelatihan dan pendampingan di sekolah-sekolah yang tergabung dalam GSM. Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan masih dilakukan melalui *workshop* dan pertemuan tatap muka. Hal ini membuat sekolah-sekolah yang di luar kota Yogyakarta yang tertarik dengan GSM kesulitan untuk mendapatkan pelatihan dan pendampingan dari GSM karena masalah jarak dan waktu.

Penelitian ini mengembangkan antarmuka dasbor admin GSM yang menekankan aspek *user experience* melalui implementasi metode *Usability Testing* dan *Heuristic Evaluation*. *Usability Testing* digunakan untuk mengidentifikasi *usability problem* dengan mengacu pada tiga metrik, yaitu *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*. *Heuristic Evaluation* dilakukan untuk mengidentifikasi *potential usability problem* yang ada pada sistem yang dikembangkan dengan mengacu pada 10 *heuristic evaluation guidelines* yang dikembangkan oleh Jakob Nielsen.

Penelitian ini menghasilkan antarmuka dasbor admin yang telah dilakukan pengujian menggunakan kajian *user experience*. Dasbor admin memberikan manfaat kepada tim GSM untuk mengelola konten *e-learning*. Dari hasil uji *T-test* dengan *alpha level* 0,05, aspek daya tarik memiliki nilai 0,0051, kejelasan memiliki nilai 0,0496, efisiensi memiliki nilai 0,0229, ketepatan memiliki nilai 0,0196, stimulasi memiliki nilai 0,0005, dan kebaruan memiliki nilai 0,0023 dimana semuanya menunjukkan terdapat perbedaan signifikan tentang tingkat kepuasan dari dasbor admin sebelum dilakukan perbaikan dan sesudah dilakukan perbaikan. *Heuristic Evaluation* menghasilkan rekomendasi untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Kata kunci : *e-learning*, *user experience*, Gerakan Sekolah Menyenangkan, *usability testing*, *heuristic evaluation*.

## ABSTRACT

*Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) is a social movement aimed for teachers of elementary school and junior high school to conduct a fun ecosystem and study culture. To realize such a condition, GSM do training and mentoring in every school they help for. However implementation of training and mentoring is still in traditional methods (through workshop and face to face). This condition causes difficulties for schools outside of the Yogyakarta area who are interested in the GSM Program, to get training and mentoring material because of time and distance problems.*

*This research develops the interface of admin dashboard which has focus on the user experience aspect, mainly through implementation of Usability Testing and Heuristic Evaluation Method. Usability Testing is conducted to identify usability problem based on three metrics, they are effectiveness, efficiency, and satisfaction. Heuristic Evaluation is conducted to find potential usability problems in the system based on 10 heuristic evaluation guidelines developed by Jakob Nielsen.*

*The result of this research is the interface of admin dashboard which was tested using user experience methods. Admin dashboard gives benefit to GSM team to manage content of e-learning. Based on test using T-test method which given alpha level 0,05, attractiveness aspect gains 0,0051, perspicuity gains 0,0496, efficiency gains 0,0229, dependability gains 0,0196, stimulation gains 0,0005, and novelty gains 0,023 which means all of them showing the significant difference of user satisfaction about admin dashboard before and after being maintenance. Heuristic Evaluation produces recommendations for further application development.*

**Keywords : e-learning, user experience, Gerakan Sekolah Menyenangkan, usability testing, heuristic evaluation.**