UNIVERSITAS GADJAH MADA
STUDI PENGARUH PENERAPAN NIELSENâ€™S USABILITY HEURISTICS TERHADAP BEBAN KOGNITIF MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)
Vellya Riona, Divi Galih Prasetyo Putri, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xi
INTISARI xiv
ABSTRACT xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar belakang 1
1.2. Rumusan masalah 4
1.3. Tujuan dan manfaat Proyek Akhir 5
1.4. Batasan penelitian 5
1.5. Sistematika penulisan 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA 8
2.1. Tinjauan Pustaka 8
2.1.1. Beban Kognitif dalam Desain Antarmuka 8
2.1.2. Usability Heuristics sebagai Kerangka Evaluatif 20
2.2. Dasar teori 25
2.2.1. Desain Antarmuka (*User Interface*) 25
2.2.2. *Learning Management System* (LMS) 25
2.2.3. Beban Kognitif 25
2.2.4. Nielsen's Usability Heuristics 27
2.2.5. Concurrent Embedded Mixed Methods 29
2.2.6. Power Analysis 29
2.2.7. Figma 30
2.2.8. SPSS 30
2.2.9. Uji Normalitas 30
2.2.10. Uji Hipotesis 31
2.2.11. Effect Size 31
2.3. Hipotesis 31

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
STUDI PENGARUH PENERAPAN NIELSENâ€™S USABILITY HEURISTICS TERHADAP BEBAN KOGNITIF MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)
Vellya Riona, Divi Galih Prasetyo Putri, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB III METODE PENELITIAN 32
3.1. Alat dan bahan 32
3.1.1. Alat 32
3.1.2. Bahan 33
3.2. Tahapan proyek akhir 34
3.2.1. Perumusan Masalah 35
3.2.2. Studi Literatur 35
3.2.3. Perancangan Desain Penelitian 35
3.2.4. Evaluasi Sistem Awal 43
3.2.5. Proses Intervensi Desain 45
3.2.6. Pelaksanaan Eksperimen 45
3.2.7. Analisis Data 47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 51
4.1. Evaluasi Sistem Awal 51
4.1.1. Evaluasi Sampel Pertama 51
4.1.2. Evaluasi Sampel Kedua 57
4.1.3. Evaluasi Sampel Ketiga 62
4.2. Proses Intervensi Desain 67
4.2.1. Intervensi Desain Sampel Pertama 67
4.2.2. Intervensi Desain Sampel Kedua 72
4.2.3. Intervensi Desain Sampel Ketiga 77
4.3. Hasil Eksperimen 81
4.3.1. Hasil Eksperimen Sampel Pertama 82
4.3.2. Hasil Eksperimen Sampel Kedua 89
4.3.3. Hasil Eksperimen Sampel Ketiga 95
4.4. Analisis Data 102
4.4.1. Analisis Data Sampel Pertama 102
4.4.2. Analisis Data Sampel Kedua 107
4.4.3. Analisis Data Sampel Ketiga 114
4.5. Pembahasan 119
4.5.1. Pengaruh Penerapan Prinsip *Nielsen's Usability Heuristics* terhadap Beban Kognitif Mahasiswa dalam Penggunaan Learning Management System (LMS) 120
4.5.2. Permasalahan *Usability* pada Antarmuka LMS Berdasarkan Prinsip *Nielsen's Usability Heuristics* 124

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
STUDI PENGARUH PENERAPAN NIELSENâ€™S USABILITY HEURISTICS TERHADAP BEBAN KOGNITIF MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)
Vellya Riona, Divi Galih Prasetyo Putri, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2025 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB V PENUTUP 129
5.1 Kesimpulan 129
5.2 Saran 129
DAFTAR PUSTAKA 131
LAMPIRAN 138