

## Abstrak

*E-Learning* merupakan sistem pembelajaran yang didukung oleh penggunaan alat digital dan konten yang melibatkan beberapa interaktivitas seperti interaksi online antara pelajar dan pengajar yang bisa dilakukan kapan dan dimana saja. MyLearning merupakan *e-Learning* yang menggunakan *platform* Moodle. Pengguna MyLearning adalah mahasiswa Informatika pada kelas Penulisan Proposal yang berjumlah enam belas orang. Usability merupakan salah satu jenis pengujian untuk mengetahui batasan-batasan mengenai efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepuasan sesuai dengan konteksnya. Berdasarkan hasil *usability evaluation* yang dilakukan dengan menyebarkan kuisioner pada MyLearning, terdapat tiga faktor dari delapan faktor yang perlu dibenahi diantaranya Desain Visual (DV), Interaktivitas (I), dan Motivasi Belajar (MB). Dari tiga faktor hasil *usability evaluation* yang sudah didapatkan, dua faktor yang fokus dioptimalkan pada penelitian ini adalah faktor Interaktivitas (I) dan Motivasi Belajar (MB) dengan metode *gamification*. Metode *gamification* merupakan sebuah metode yang mengimplementasikan elemen *game* ke dalam sebuah pengaturan *non-game*, yang dapat meningkatkan partisipasi pengguna, keterlibatan dalam sistem, dan dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengujian penerapan elemen-elemen *gamification* pada MyLearning, terjadi peningkatan nilai faktor Desain Visual (DV) dari 3,4 menjadi 4,1, Interaktivitas (I) dari 2,53 menjadi 4,4, dan Motivasi Belajar (MB) dari 2,9 menjadi 4,1. Dapat disimpulkan *gamification* pada MyLearning dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan sistem, mampu membentuk komunikasi mahasiswa dengan sistem menjadi lebih interaktif, sehingga hal tersebut berpengaruh dalam memotivasi mahasiswa dalam belajar menggunakan MyLearning.

**Kata kunci :** *e-learning, usability evaluation, gamification*