

DAFTAR ISTILAH

1. *Learning Management System (LMS)* : Platform berbasis teknologi untuk mengelola pembelajaran daring, mencakup fitur seperti distribusi materi, pengelolaan tugas, komunikasi, dan penilaian.
2. *User Experience (UX)* : Pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sistem, termasuk kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan dalam penggunaan.
3. *Usability Testing* : Metode pengujian yang melibatkan pengguna untuk mengevaluasi sejauh mana produk dapat digunakan dengan efektif, efisien, dan memuaskan.
4. *System Usability Scale (SUS)* : Kuesioner yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan suatu sistem berdasarkan skor yang dihitung dari jawaban pengguna.
5. *Usability* : Tingkat kemudahan, efisiensi, dan kepuasan yang dirasakan pengguna saat menggunakan suatu sistem atau produk.
6. *Error Rate* : Persentase kesalahan yang dibuat oleh pengguna saat menyelesaikan tugas tertentu selama pengujian *usability*.
7. *Task Completion Rate* : Persentase tugas yang berhasil diselesaikan oleh pengguna dalam sesi *usability testing*.
8. *Task Time* : Waktu yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu selama pengujian.
9. *SEQ (Single Ease Question)* : Metode untuk mengevaluasi kemudahan pengguna dalam menyelesaikan satu tugas tertentu dengan skala numerik.
10. *QUIS (Questionnaire for User Interface Satisfaction)* : Kuesioner untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap antarmuka sistem.
11. *USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use)* : Parameter *usability* untuk mengevaluasi kegunaan, kepuasan, dan kemudahan penggunaan suatu produk atau sistem.
12. *Data Kuantitatif* : Data yang berupa angka dan dapat dianalisis secara statistik.
13. *Data Kualitatif* : Data deskriptif yang memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman atau persepsi pengguna, sering diperoleh dari wawancara atau observasi.
14. *User Interface* : Sekumpulan perintah atau menu yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sebuah program.