

## ABSTRAK

*E-learning* adalah sebuah metode belajar mengajar secara elektronik yang memungkinkan tersampainya bahan ajar dengan menggunakan internet, atau media lain. Sistem *e-learning* sangat digemari, karena dapat menghemat biaya penyelenggaraan pendidikan, seperti gedung, modul tercetak dan sebagainya. *E-learning* juga memiliki kekurangan yaitu kurang efektifnya penyampaian pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa. Selain itu penyelenggara *e-learning* tanpa didukung oleh interaksi yang baik dapat menyebabkan *e-learning* hanya berperan sebagai tempat pengarsipan materi tanpa adanya peningkatan dari interaksi dari suasana akademik dan sivitas yang terlibat. Evaluasi heuristik merupakan salah satu metode untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan *usability* dalam suatu desain antarmuka pengguna pada sistem informasi. Tujuan evaluasi heuristik ialah untuk menemukan masalah-masalah *usability* yang diamati pada desain antarmuka pengguna dengan mengacu pada 10 prinsip heuristik yang telah ditetapkan web *e-learning* Esa Unggul. Permasalahan pengukuran kesiapan penerapan *e-learning* perlu dilakukan sehingga hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan, Pertimbangan tersebut dimaksudkan agar pemanfaatan *e-learning* dapat dirancang dengan baik sehingga dapat membantu mempermudah dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diadakan evaluasi menggunakan metode heuristik berdasarkan 10 aspek dengan jumlah 207 pertanyaan dan disebarkan ke-3 evaluator dengan berlatar belakang *Quality Assurance*, ahli dalam UX/UI dan mahasiswa pengguna *e-learning*, lalu hasil dari seluruh kuisisioner tersebut diperhitungkan menggunakan diagram pie. Setelah diperhitungkan dan menemukan hasil yang telah di indentifikasi, fitur dasar *e-learning* Esa Unggul terdapat permasalahan pada beberapa aspek yaitu aspek H1, H5 dan H9. Dengan hasil yang bermasalah diaspek H1, H5 dan H9, penulis melakukan rekomendasi *Mockup* menggunakan *tools adobe XD*.

**Kata Kunci :** *E-learning*, Heuristik, Evaluasi, Antarmuka

**ABSTRACT**

*E-learning is an electronic teaching and learning method that allows the delivery of teaching materials using the internet or other media. The e-learning system is very popular, because it can save the cost of providing education, such as buildings, printed modules and so on. E-learning also has drawbacks, namely the lack of effective delivery of learning that should be carried out in direct interaction between lecturers and students. In addition, e-learning providers without being supported by good interactions can cause e-learning to only act as a place for archiving materials without an increase in the interaction of the academic atmosphere and the involved civitas. Heuristic evaluation is one method to identify problems related to usability in a user interface design on information systems. The purpose of the heuristic evaluation is to find usability problems observed in the user interface design by referring to the 10 heuristic principles that have been established by the Esa Unggul e-learning web. The problem of measuring the readiness of the implementation of e-learning needs to be done so that the results of the research can be considered. These considerations are intended so that the use of e-learning can be designed properly so that it can help facilitate the learning process. To achieve this goal, an evaluation using a heuristic method is held based on 10 aspects with a total of 207 questions and distributed to 3 evaluators with Quality Assurance backgrounds, experts in UX/UI and students who use e-learning, then the results of all the questionnaires are calculated using a diagram. pies. After calculating and finding the identified results, the basic features of Esa Unggul's e-learning contained problems in several aspects, namely aspects H1, H5 and H9. With problematic results in aspects of H1, H5 and H9, the author recommends a mockup using adobe XD tools.*

**Keywords :** *E-learning, Heuristic, Evaluation, Interface*