

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Evaluasi

2.1.1 Pengertian Evaluasi

Evaluasi tidak bisa dipisahkan dari bagian sistem manajemen yakni perencanaan, organisasi, pelaksanaan, monitoring serta evaluasi. Tanpa adanya evaluasi, tidak akan dapat diketahui bagaimana kondisi objek yang sedang diteliti untuk mengetahui hasilnya. Menurut (Echols, John & Shadily, 2000), istilah evaluasi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* yang memiliki arti penaksiran atau penilaian. Sedangkan menurut (Yunanda, 2009), evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu obyek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk mendapatkan suatu kesimpulan.

Pendapat lain mengenai evaluasi menurut (Tague & Sutcliffe, 1996) memberikan arti evaluasi sebagai “*a systematic process of determining the extent to which instructional objective are achieved by pupils*”. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan incidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas. Menurut

pendapat lain dari (Popham, 2005), evaluasi merupakan suatu usaha sistematis untuk mengumpulkan, menyusun serta mengolah data, fakta dan informasi dengan tujuan menyimpulkan nilai, makna, kegunaan, serta prestasi dari suatu program dan hasil kesimpulan tersebut dapat digunakan dalam rangka pengambilan keputusan, perencanaan, maupun perbaikan dari suatu program.

Dengan berbagai pendapat, maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan salah satu tahapan proses yang diawali dari menghimpun informasi secara sistematis yang kemudian dilakukan pengolahan data, fakta serta informasi dengan tujuan untuk menyimpulkan nilai, makna, kegunaan, prestasi dari suatu program, dan hasil kesimpulan tersebut dapat digunakan dalam rangka pengambilan keputusan, perencanaan, maupun perbaikan dari suatu program.

2.1.2 Tujuan Evaluasi

Menurut (Arikunto & Suharsimi, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, 2002) terdapat dua tujuan evaluasi yaitu tujuan umum dan khusus. Tujuan umum diarahkan kepada program secara keseluruhan, sedangkan untuk tujuan khusus lebih fokus pada masing-masing komponen. Terdapat tiga elemen penting dalam evaluasi yaitu :

1. Kriteria atau pembanding yaitu merupakan ciri ideal dari situasi yang diinginkan untuk dapat dirumuskan melalui tujuan operasional.

2. Bukti atau kejadian adalah kenyataan yang diperoleh dari hasil penelitian.
3. Penilaian yang dibentuk dengan membandingkan kriteria dengan kejadian.

(Soetjipto, 2008) berpendapat terdapat lima ciri dalam evaluasi, diantaranya :

1. Kualitas

Apakah program baik atau tidak baik, kualitas isi program, kegiatan pendidik, media yang digunakan, penampilan pelaksana program.

2. Kesesuaian

Pemenuhan kebutuhan dan harapan masyarakat, program tidak menyulitkan atau membebani masyarakat, sesuai dengan tingkat teknis, sosial serta ekonomi masyarakat.

3. Keefektifan

Seberapa jauh tujuan telah tercapai.

4. Efisiensi

Penggunaan sumber daya yang baik dan maksimal.

5. Kegunaan

Kegunaan bagi masyarakat yang ikut terlibat dalam program.

Evaluasi yang efektif dapat dinilai dari beberapa kriteria, diantaranya :

1. Memiliki tujuan evaluasi yang didefinisikan dengan jelas.
2. Pengukuran dilakukan dengan seksama menggunakan alat ukur yang valid.
3. Evaluasi dilakukan se objektif mungkin yaitu bebas dari penilaian yang sifatnya pribadi.
4. Kriteria yang digunakan sebagai standar, harus spesifik.
5. Evaluasi harus menggunakan metode yang ilmiah serta pantas sehingga memiliki nilai kepercayaan yang tinggi.
6. Evaluasi harus dapat mengukur perubahan yang terjadi.
7. Evaluasi harus bersifat praktis.

Sedangkan menurut (Crawford, 2000), tujuan atau fungsi dari evaluasi adalah mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan sudah tercapai atau belum, memberikan objektivitas pengamatan terhadap perilaku hasil, mengetahui kemampuan serta kelayakan, dan memberikan *feedback* bagi kegiatan yang telah dilakukan.

2.1.3 Standar Dalam Evaluasi

Menurut pendapat (User, 2003), standar yang dipakai untuk melakukan evaluasi suatu kegiatan tertentu, dapat dilihat dari tiga aspek utama, yaitu :

1. *Utility* (Manfaat)

Hasil dari evaluasi hendaknya dapat bermanfaat bagi manajemen khususnya dalam hal pengambilan keputusan

2. *Accuracy* (Akurat)

Informasi atas hasil evaluasi hendaknya memiliki ketepatan yang tinggi dan terukur

3. *Feasibility* (Kelayakan)

Proses evaluasi dirancang agar dapat dilaksanakan dengan semestinya.

2.2 Pembelajaran Elektronik (E-Learning)

Pada tahun 1960 mulai dipekenalkan *e-Learning* oleh Universitas Illinois di Urbana Champaign yang telah menggunakan *computer assisted instruction*. Program instruksi berbasis komputer tersebut dibuat khusus untuk mahasiswa yang menempuh pendidikan pada universitas tersebut yang dikenal dengan sebutan PLATO (*Programmed Logic for Automated Teaching Operation*) yang akhirnya dipergunakan oleh sekolah-sekolah yang terdapat pada daerah tersebut (sumber : Wikipedia).

2.2.1 Definisi E-Learning

E-Learning merupakan salah satu cara baru dalam penyampaian materi baik proses belajar mengajar maupun *sharing knowledge* yang menggunakan media elektronik internet sebagai sistem pembelajarannya. *E-Learning* memiliki pengertian yang sangat luas yang menjadikan beberapa ahli mencoba menguraikan pendapatnya masing-masing.

(Horton, 2006) memberikan pendapat *e-Learning* sebagai penggunaan teknologi informasi dan komputer untuk menciptakan pengalaman belajar. *E-Learning* biasanya menggunakan teknologi

jaringan informasi dan komunikasi. Sedangkan menurut (Glossary, 2001) dengan definisi yang lebih luas bahwa *e-Learning* merupakan sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung proses belajar mengajar menggunakan media internet, jaringan komputer maupun komputer *standalone*.

(Hardjito, 2002) menambahkan bahwa ada 4 model aktivitas *e-Learning* yakni *individualized self paced e-Learning offline*, *individualized self paced e-Learning online*, *group based e-Learning synchronously*, dan yang terakhir *group based e-Learning asynchronously*.

Secara sederhana, *e-Learning* terdiri dari 2 kata yakni “e” yang merupakan singkatan dari elektronik dengan kata “*learning*” yang memiliki arti pembelajaran. Dengan melihat makna 2 kata tersebut, maka *e-Learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik seperti perangkat komputer. Dalam teknologi *e-Learning*, semua proses pembelajaran yang biasa didapatkan dalam sebuah kelas maupun diskusi dalam suatu forum dapat dilakukan secara *live* namun wujudnya *virtual*. Artinya pada saat yang sama seorang pengajar / moderator memberikan materi di depan komputer pada suatu tempat, sedangkan pesertanya berada di tempat berbeda.

Melihat penelitian sebelumnya yang dilakukan (Ellen, 2016) secara umum terdapat dua persepsi dasar mengenai *e-Learning* diantaranya sebagai berikut :

- *Electronic Based e-learning*, pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya perangkat elektronik. Tidak hanya menggunakan komputer dan internet saja melainkan semua perangkat elektronik lainnya seperti LCD Projector, video, kaset, film dan perangkat elektronik lainnya.
- *Internet Based*, pembelajaran yang hanya menggunakan fasilitas internet saja yang bersifat *online* sebagai instrument utamanya. *E-Learning* bukan pembelajaran yang dilakukan secara *offline* akan tetapi dilakukan secara *online* yang harus menggunakan fasilitas komputer dan internet yang berarti dapat di akses tanpa adanya batas ruang dan waktu bisa dimana saja dan kapan saja.

2.2.2 Knowledge Management

Knowledge Management merupakan suatu rangkaian kegiatan yang digunakan oleh organisasi maupun perusahaan untuk melakukan identifikasi, memberikan penjelasan, dan menyalurkan pengetahuan untuk kembali dipergunakan, diketahui serta dipelajari ulang dalam organisasi maupun perusahaan. Kegiatan ini terkait dengan objektif organisasi maupun perusahaan serta ditunjukkan untuk mencapai suatu hasil tertentu seperti pengetahuan bersama,

peningkatan kinerja, lebih berinovasi dan meningkatkan daya saing yang lebih kompetitif.

Konsep dalam *knowledge management* meliputi pengelolaan sumber daya manusia dan teknologi informasi yang bertujuan untuk mencapai organisasi perusahaan yang lebih baik sehingga mampu memenangkan daya saing dengan kompetitor. Perkembangan teknologi memiliki peranan penting dalam konsep manajemen pengetahuan dimana hampir semua aktivitas kehidupan manusia akan diwarnai oleh penguasaan teknologi informasi, sehingga untuk membicarakan tentang manajemen pengetahuan tidak lepas dari pengelolaan.

Menurut (Leung, Chan & Lee, 2004) tujuan utama dari *knowledge management* adalah untuk memelihara dan mendistribusikan secara efektif pengetahuan yang penting kepada karyawan. Secara umum menurut (Bhatt, 2000), isu utama *knowledge management* adalah organisasi, distribusi, dan penyaringan pengetahuan. Pentingnya *knowledge management* dapat dipandang dalam proses pengambilan keputusan dibutuhkan informasi, pengetahuan pendukung dalam mengolah data serta informasi pendukung yang lainnya. Seringkali organisasi maupun perusahaan menemui kesulitan dalam mendapatkan informasi yang relevan untuk mendukung proses pengambilan keputusan ketika informasi itu sedang dibutuhkan.

Kendala ini dialami oleh kebanyakan perusahaan dikarenakan mereka seringkali tidak mengerti tentang informasi apa yang dibutuhkan serta ketidaktahuan metode maupun cara untuk mendapatkan informasi tersebut secara efektif. Kendala tersebut akan menghambat dalam proses pengambilan keputusan yang akan berdampak kepada operasional perusahaan. Menurut (Turner & Minonne, 2010) terdapat banyak teori yang dicetuskan oleh praktisi dan cendikiawan tentang *knowledge management* tetapi mengarah kepada pentingnya peran *knowledge management* bagi organisasi maupun perusahaan.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan (Evangelista, Lauro & Raffa, 2010) terhadap 25 perusahaan kecil menengah di Italia, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sistem *knowledge management* untuk internal dan eksternal dapat memberikan dampak positif bukan hanya pada operasional perusahaan saja tetapi juga pada aspek inovasi dan dapat membantu menemukan peluang baru dalam pasar bisnis.

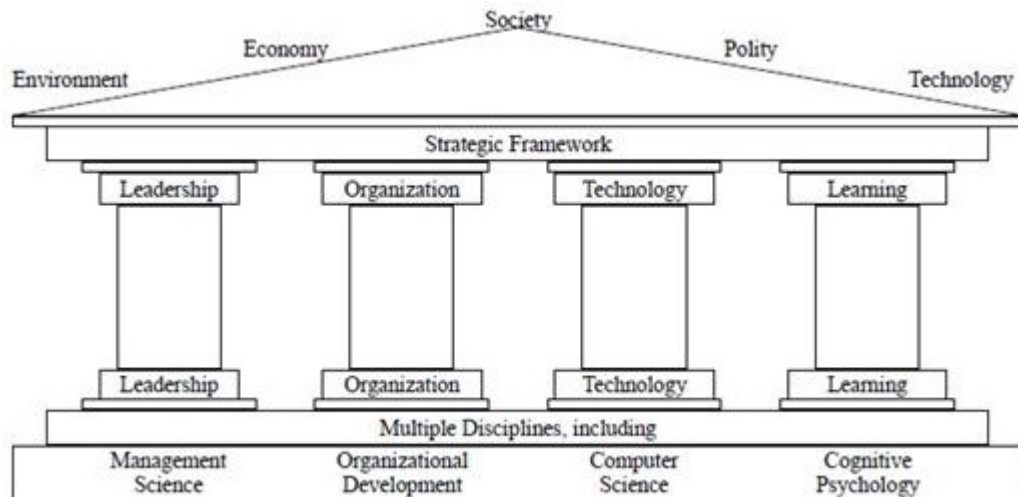
Dalam sebuah *framework* yang di kemukakan oleh (Stankosky, 2000) terdapat empat pilar dalam arsitektur *knowledge management*, diantaranya :

1. *Leadership*. Kepemimpinan dalam mengembangkan strategi yang dibutuhkan untuk keberhasilan dalam sebuah lingkungan. Strategi tersebut menentukan visi dan harus selaras antara *knowledge management* dengan strategi bisnis untuk

mendorong nilai dari *knowledge management* ke seluruh organisasi maupun perusahaan.

2. *Organization*. Dalam memperkenalkan *knowledge management* membutuhkan perubahan dalam organisasi dan *knowledge management* dituntut menjadi katalis dalam budaya organisasi maupun perusahaan. Dalam memulai perubahan pada organisasi maupun perusahaan, *knowledge management* harus terintegrasi dengan *business process*.
3. *Technology*. Teknologi sebagai *tools* dalam *knowledge management* yang berperan penting dalam menentukan serta mendefinisikan kemampuan IT agar dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan organisasi maupun perusahaan.
4. *Learning*. Pembelajaran dalam suatu organisasi maupun perusahaan harus diarahkan kepada pendekatan seperti peningkatan komunikasi, dan menciptakan komunitas belajar. Dalam konteks ini, belajar dapat di deskripsikan sebagai mendapatkan pengetahuan melalui belajar dan *sharing* pengalaman. Manusia memiliki peran yang penting dalam hal ini baik dalam pengoperasian *Knowledge Management System* (KMS) sebagai *tools* untuk mendukung organisasi maupun perusahaan, berkomunikasi, *sharing* ide dan pengalaman, berkolaborasi, dan lain sebagainya.

Kita melihat bahwa keempat pilar tersebut sangat berpengaruh dalam keberhasilan menerapkan *knowledge management* dalam suatu organisasi maupun perusahaan.



Gambar 2.1 Empat Pilar Knowledge Management, Stankosky (2000)

2.2.3 Kelebihan E-Learning

Kelebihan *e-Learning* menurut (Bates & Wulf, 2005) diantaranya :

1. Meningkatkan Interaksi Pembelajaran

Pembelajaran jarak jauh yang bersifat *online* yang dirancang serta dijalankan secara tepat dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara siswa dengan materi pembelajaran, siswa dengan guru, dan antar siswa lainnya. Siswa yang terpisah dari siswa lainnya, akan lebih leluasa dalam memberikan pendapatnya karena tidak adanya siswa lain yang mengamatinya.

2. Mempermudah Interaksi Pembelajaran Dimana dan Kapan Saja
Dapat dilakukan interaksi dengan sumber belajar kapan saja sesuai dengan ketersediaan waktunya serta dimana pun dia berada karena sumber belajar sudah dikemas secara elektronik dan tersedia secara *online* dalam bentuk *e-Learning*.
3. Memiliki Jangkauan Luas
Pembelajaran jarak jauh *online* yang fleksibel dari segi tempat dan waktu, menjadikan semakin banyaknya jumlah siswa yang dapat dijangkau dalam kegiatan pembelajaran ini melalui *e-Learning* serta terbuka bagi siapa saja yang membutuhkannya. Ruang, tempat dan waktu tidak lagi menjadi halangan sehingga siapa saja, kapan saja dan dimana saja seseorang dapat belajar dengan sumber belajar yang telah dikemas secara elektronik dan siap di akses melalui *e-Learning*.
4. Mempermudah dalam penyempurnaan serta penyimpanan materi pembelajaran.
5. Fasilitas yang tersedia dalam teknologi *e-Learning* dan berbagai *software* yang terus berkembang turut membantu mempermudah perkembangan materi pembelajaran elektronik.

Sedangkan menurut (Effendy & Uchjana, 2005) bahwa *e-Learning* dapat dengan cepat diterima dan kemudian diadopsi karena memiliki kelebihan / keunggulan sebagai berikut :

1. Pengurangan biaya
2. Fleksibilitas. Dapat belajar kapan saja dan dimana saja selama terhubung dengan internet.
3. Personalisasi. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan belajar masing – masing.
4. Standarisasi. Dengan *e-Learning* dapat mengatasi perbedaan yang berasal dari sumber belajar seperti cara penyampaiannya, penguasaan materi yang berbeda sehingga memberikan standar kualitas yang lebih konsisten.
5. Efektivitas. Suatu *study* yang dilakukan oleh J.D Fletcher menunjukkan bahwa tingkat retensi dan aplikasi dari pelajaran melalui metode *e-Learning* meningkat sebesar 25% dibandingkan pelatihan yang menggunakan cara tradisional.
6. Kecepatan. Kecepatan distribusi materi pembelajaran akan meningkat karena materi tersebut dapat disampaikan dengan cepat melalui internet.

2.3 Learning Management System (LMS)

Dalam suatu sistem *e-Learning* juga memvirualisasi proses pembelajaran konvensional yang sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS). *Learning Management System* atau LMS merupakan sistem software yang memvirtualisasi proses pembelajaran secara konvensional. Mulai dari mengatur kelas, pembuatan materi, forum diskusi, sistem penilaian dan ujian, dan fitur lainnya yang berhubungan

dengan proses pembelajaran. LMS merupakan *platform* untuk pengembangan *e-Learning* karena memiliki banyak fungsi yang tidak terbatas hanya pada distribusi materi saja tetapi juga dalam hal manajemen serta evaluasi dari hasil pembelajaran.

(Ellis & Calvo, 2007) mendefinisikan LMS sebagai sistem *software* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran siswa yang berisi sejumlah presentasi, penilaian, komunikasi dan sarana manajemen. Dalam buku *A Field Guide to Learning management System* (Ryann K.Ellis, 2009 : 1) mengatakan “*Learning Management System, the basic description is a software application that automates the administration, tracking, and reporting of training events*”. Ryan K.Ellis menjelaskan bahwa LMS merupakan sebuah perangkat lunak untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materi pelatihan kegiatan belajar mengajar secara *online* yang terhubung ke internet.

LMS digunakan untuk membuat materi pembelajaran *online* berbasis web serta mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil – hasilnya. LMS sering juga disebut sebagai *platform e-Learning* atau *Learning Content Management System* (LCMS). Intinya LMS merupakan aplikasi yang mengotomasi dan memvirtualisasikan proses pembelajaran secara elektronik. Pada saat ini, LMS sudah banyak tersedia *open source* sehingga dapat dimanfaatkan dengan mudah dan murah untuk dibangun di sekolah, perguruan tinggi dan perusahaan. Fungsi LMS dirancang untuk

memberikan, melacak, melaporkan dan mengelola konten pembelajaran serta berinteraksi.

2.3.1 Komponen Pada Learning Management System

Masing – masing komponen pada LMS memiliki fitur untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Beberapa komponen yang umum terdapat pada LMS diantaranya sebagai berikut :

1. *Course Management* seperti daftar pelajaran, pendaftaran, dan silabus.
2. *Teaching Materials*.
3. *Self Assesment, Quizzes*
4. *Lessons Tools*.
5. *Asynchronous Communication* seperti email dan forum diskusi.
6. *Synchronous Communication* seperti *chatting*, papan tulis, *teleconference*.
7. *Student Tools* seperti *homepage*, tes evaluasi, *bookmarks*, dan *progress tracking*.
8. *Student Management Tools* seperti progress tracking, online grading.
9. *Learner Feedback* seperti evaluasi pembelajaran, survei evaluasi dan tes.

Pada umumnya, LMS merupakan rangkaian *platform* tertutup seperti login untuk membatasi akses di dalamnya. Fitur LMS biasanya terdiri dari :

1. Manajemen Siswa dan Kompetensi.
2. Manajemen dan Distribusi Materi / Konten (Isi).
3. Manajemen Sumber Daya (Fasilitas, Infrastruktur, dll).
4. Manajemen Program.
5. Manajemen Data.
6. Anggaran.

2.4 Pemanfaatan E-Learning pada Perusahaan

Semua perusahaan baik milik pemerintah, swasta maupun PMA sudah pasti memiliki website, akan tetapi tidak semuanya memiliki e-Learning. Website tersebut dimanfaatkan oleh perusahaan sebagai media memperkenalkan profil perusahaan, sarana promosi juga sarana membagikan informasi seputar usaha bidang masing – masing perusahaan. Penerapan e-Learning di Indonesia juga terus berkembang seiring dengan infrastruktur teknologi dan informasi serta kemudahan akses internet dan perangkat TI lainnya dengan biaya yang terjangkau membuat pengguna internet di Indonesia kian bertambah. Pemerintah juga menyediakan portal – portal yang bisa dimanfaatkan sebagai tempat untuk sharing knowledge baik untuk pelajar maupun umum. Sistem e-learning di Indonesia sendiri kebanyakan diterapkan pada instansi pendidikan daripada pada perusahaan. Di Indonesia sendiri sudah ada beberapa instansi pemerintah maupun perusahaan swasta dan juga PMA yang menggunakan sistem e-Learning, diantaranya :

1. Kemenkeu <https://klc.kemenkeu.go.id/>
2. BPJS Ketenagakerjaan <http://elearning.bpjsketenagakerjaan.go.id/>
3. Ortho Clinical Diagnostics <http://knowledgecenter.orthoclinical.com/>

2.5 User Experience Quistionnaire (UEQ)

User Experience Quistionnaire (UEQ) merupakan sebuah metode yang pernah digunakan untuk mengukur FRAT-up yang merupakan alat ukur untuk mengukur kemungkinan terjadinya jatuh pada seseorang dan juga pernah digunakan ada SCHELE yang merupakan sebuah e-learning yang disediakan oleh Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Indonesia (Nawaz, Helbostad, Chiari, Chesani & Cattelani, 2015) (Santoso et al., 2014). Metode ini menggunakan kuisisioner untuk mengumpulkan *feedback* dari pengguna e-Learning, dengan item kuisisioner yang dapat membuat responden tidak berfikir lama untuk mengisi kuisisioner, namun menurut (Laugwitz et al., 2008) metode ini tidak dapat digunakan untuk sebuah penelitian dengan materi yang mendalam.

UEQ memungkinkan penilaian yang cepat terhadap pengalaman pengguna secara interaktif. Skala kuisisioner dirancang untuk menangani impresi pengalaman pengguna yang komprehensif. Format kuisisioner yang mendukung respon pengguna untuk segera mengungkapkan perasaan, kesan, dan sikap yang muncul ketika memakai suatu produk^[13]. Sikap terhadap pengukuran pengalaman pengguna lebih positif daripada yang diidentifikasi dalam wawancara serta terdapat pandangan yang bernuansa

pada detail pengukurannya^[5]. UEQ berisikan 6 skala dari total 26 item, diantaranya sebagai berikut :

1. Attractiveness

Impresi umum user atas produk, suka atau tidak suka. Item ukurannya meliputi : *annoying / enjoyable, good / bad, unlikable / pleasing, unpleasant / pleasant, unattractive / attractive, unfriendly / friendly.*

2. Efficiency

Kemungkinan pemakaian produk dengan cepat dan efisien serta antarmuka yang terorganisir. Item ukurannya meliputi : *fast / slow, efficient / inefficient, practical / impractical, organized / cluttered.*

3. Perspicuity

Kemudahan memahami pemakaian produk dan membiasakannya. Item ukurannya meliputi : *understandable / not understandable, easy to learn / difficult to learn, easy / complicated, clear / confusing.*

4. Dependability

Perasaan pengguna dalam kendali interaksi, keamanan dan sesuai harapan. Item ukurannya meliputi : *predictable / unpredictable, supportive / obstructive, secure / not secure, meets expectation / does not meets expectation.*

5. Stimulation

Yang menarik dan menyenangkan dari penggunaan produk, motivasi pengguna ingin lebih memakainya. Item ukurannya meliputi : *valueable / inferior, exiting / boring, interesting / not interesting, motivating / demotivating.*

6. Novelty

Desain produk yang inovatif dan kreatif serta menarik perhatian pengguna. Item ukurannya meliputi : *creative / dull, inventive / conventional, usual leading edge, innovative / conservative.*

2.6 Penelitian Sebelumnya

Berikut merupakan beberapa contoh penelitian sebelumnya yang terkait dengan e-Learning :

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya Tentang E-learning

Judul	Peneliti	Tujuan
Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) Enterprise Resource Planning (ERP) Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: SAP Modul Sales & Distribution, Material Management, Fianancial Accounting)	Septyani Simanjuntak (2018)	Pemetaan faktor pengalaman pengguna untuk tiap modul SAP (SD, MM, dan FICO), untuk mengetahui evaluasi pengalaman pengguna untuk keenam faktor ditiap modul SAP, serta untuk melihat perbandingan signifikansi faktor dari tiap modul, serta untuk mendapatkan evaluasi pengalaman pengguna berdasarkan lama penggunaan, lama pelatihan, dan umur pengguna terhadap keenam faktor pengalaman pengguna.
Evaluasi Penerapan	Luhur Wisnuaji	Mengetahui penerapan e-Learning

E-Learning pada PT. Bank Sinarmas Tbk.	(2014)	pada Bank Sinarmas, mengetahui <i>outcome</i> dari pengguna e-learning di Bank Sinarmas serta melakukan analisa dan mengetahui reaksi berupa tingkat kepuasan menggunakan model Kirkpatrick.
Pengembangan Prototipe Antarmuka Peranti Bergerak Sistem Informasi Bus Menggunakan The Elements of User Experience	Reza Arkan P (2016)	Mengembangkan prototipe sistem informasi transportasi Trans Jogja menggunakan The Elements of User Experience sebagai landasan proses pengembangan, serta mengevaluasi user experience prototipe sistem informasi transportasi Trans Jogja menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).
Penerapan dan Evaluasi Efektivitas E-Learning di Sekolah Tinggi Kesehatan Citra Husada Mandiri Kupang	Ellen Tantrisna (2016)	Melakukan penerapan e-Learning guna meningkatkan standar mutu pendidikan. Melakukan evaluasi tingkat ke-efektifan penerapan e-Learning serta mengetahui penghambat di STIKES Citra Husada Mandiri Kupang.