

ABSTRAK

Andresta, Egi. 2023. *Evaluasi Aplikasi E-learning Menggunakan Metode Design Science Research Methodology (Studi Kasus: Syarah UMRAH)*, Skripsi. Tanjungpinang: Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Muhamad Radzi Rathomi, S.Kom., M.Cs., Pembimbing II: Nurfalinda, S.T., M.Cs.

Syarah UMRAH adalah sebuah *e-learning* yang dibuat oleh kampus UMRAH (Universitas Maritim Raja Ali Haji) yang penggunaannya sangat tidak maksimal dikarenakan pada saat ini proses belajar mengajar lebih memprioritaskan proses secara tatap muka di setiap pertemuannya. Namun ketika terjadinya pandemi COVID-19 pada jangka waktu yang cukup lama, *e-learning* ini tetap saja masih terasa asing bagi mahasiswa yang seharusnya pada saat itu adalah momen terbaik untuk menggunakannya. Nyatanya penggunaan Syarah UMRAH masih kurang diminati dan lebih memilih menggunakan aplikasi lain yang notabene sama fungsinya. Hal ini memicu peneliti untuk melakukan sebuah penelitian dengan metode DSRM (*Design Science Research Methodology*). Metode ini memiliki 6 tahapan yang harus dijalani, yaitu *problem identification and motivation, define the objectives for a solution, Design and development, demonstrasi, evaluation, dan communication*. Kemudian, *User Experience Questionnaire* (UEQ) juga berperan penting dalam tahap pengumpulan data untuk mengidentifikasi masalah dan solusi serta membantu dalam mengevaluasi hasil desain aplikasi Syarah UMRAH ini.

Kata kunci: *DSRM, UEQ, Experience, Interface*

ABSTRACT

Andresta, Egi. 2023. Evaluation of *E-learning* Applications Using the *Design Science Research Methodology* (Case Study: Syarah UMRAH), Thesis. Tanjungpinang: Informatics Engineering Department, Faculty of Engineering, Raja Ali Haji Maritime University. Advisor: Muhamad Radzi Rathomi, S.Kom., M.Cs., Co-advisor: Nurfalinda, S.T., M.Cs.

Syarah UMRAH is an *e-learning* created by the UMRAH campus (Raja Ali Haji Maritime University) whose use is not optimal because currently the teaching and learning process prioritizes face-to-face processes at each meeting. However, when the COVID-19 pandemic occurred for quite a long time, this *e-learning* still felt foreign to students, which should have been the best moment to use it. In fact, the use of Syarah UMRAH is still less desirable and prefers to use other applications that incidentally have the same function. This triggers researchers to conduct a study using the DSRM (*Design Science Research Methodology*) method. This method has 6 stages that must be followed, namely problem identification and motivation, define the objectives for a solution, *Design* and development, demonstration, evaluation, and communication. Then, the *User Experience Questionnaire* (UEQ) also plays an important role in the data collection stage to identify problems and solutions and assist in evaluating the results of this UMRAH Syarah application *Design*.

Keywords: *DSRM, UEQ, Experience, Interface*