DAFTAR ISTILAH

1.	Learning Management System (LMS)	:	Platform berbasis teknologi untuk mengelola pembelajaran daring, mencakup fitur seperti distribusi materi, pengelolaan
2.	User Experience (UX)	:	tugas, komunikasi, dan penilaian. 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 <i>usability</i> .
7.	Task Completion Rate	:	Persentase tugas yang berhasil diselesaikan oleh pengguna dalam sesi <i>usability testing</i> .
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.	· (~	:	Kuesioner untuk mengukur kepuasan
11.	Interface Satisfaction) USE (Usefulness, Satisfaction,	•	pengguna terhadap antarmuka sistem. Parameter <i>usability</i> untuk mengevaluasi
11.	Ease of Use)	•	kegunaan, kepuasan, dan kemudahan
12.	Data Kuantitatif	:	penggunaan suatu produk atau sistem. Data yang berupa angka dan dapat
13.	Data Kualitatif	:	dianalisis secara statistik. 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.