

Abstrak

Pembelajaran *online* merupakan salah satu bentuk dari *e-learning* yang digunakan untuk menyajikan bahan belajar secara *online*. Permasalahan yang diangkat yaitu kurang efektifnya strategi belajar dan meningkatkan kualitas penggunaan pada *website* yang dilakukan saat pengambilan *course* pada *website* Buildwithangga. Maka dari itu dilakukan pengujian *pra*-penelitian dari pengukuran *Usability Testing* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dari 30 orang pengguna *website* Buildwithangga didapatkan rata-rata nilai 69,58. Didapatkan 10 dari 30 orang yang telah mengisi memiliki nilai persentase 33,3% yang paling tinggi di antara *Adjective Rating* lainnya dan berada pada penilaian “Buruk”. Maka dari itu, diperlukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang dapat meningkatkan kegunaan *online course*. Solusi yang ditawarkan yaitu penerapan *fitur* satu mentor untuk satu *mentee* pada *platform* Buildwithangga, yang akan membantu *mentee* (siswa) dan mentor melakukan proses *mentoring* atau kursus secara 1:1. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah *Design Thinking*. Perancangan *User Experience* sangat penting untuk dilakukan karena fokus dari UX sendiri adalah *user* sebagai pusat dari berhasil atau tidak rancangan yang dibuat. Adapun tahapan evaluasi untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi *online course* yang dilakukan menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*). Dari hasil pengujian *usability testing* menggunakan SUS setelah penerapan didapatkan peningkatan nilai 80,08 Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor SUS dari 69.58 (*grade C*) menjadi 80.08 (*grade B*). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa *fitur mentoring* memberikan manfaat positif bagi pengguna dalam menggunakan *website* Buildwithangga.

Kata Kunci : *online course, usability, efektivitas, design thinking, mentor, System Usability Scale*