

ABSTRAK

MOOC (*Massive Open Online Courses*) adalah *Platform* yang memungkinkan seseorang dapat belajar secara mandiri serta dapat diakses oleh siapa saja. Permasalahan terkait *Usability* berupa *User Interface* dan *User Experience* yang belum pernah diteliti menyebabkan peserta *MOOC LATSAR CPNS* tidak dapat memahami fitur dan melewatkan informasi penting dalam proses pembelajaran diklat. Tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah dengan memberikan rekomendasi perancangan yang menghasilkan *Interface* berdasarkan pengalaman pengguna dan sesuai rekomendasi *Usability Checklist for MOOCs* yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan *User* khususnya Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (*LATSAR CPNS*) di Diklat Sumedang. Perancangan *MOOC LATSAR*, dilakukan dengan menggunakan metode *Goal Directed Design (GDD)*, Tahapan pada metode *Goal Directed Design (GDD)* terdiri dari 6 tahapan, yaitu tahapan *Research*, *Modelling*, *Requirement*, *Framework Definition*, *Refinement*, dan *Support*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Usability testing* menggunakan metode *Think-Aloud* yang diadaptasikan pada *Usability Checklist for MOOCs* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Hasil yang didapatkan adalah rekomendasi perbaikan berdasarkan evaluasi akhir dan (*UEQ*) *User Experience Questionnaire* didapatkan nilai rata-rata *Attractiveness* (daya tarik) mendapatkan nilai mean 1.72, *Perspicuity* (kejelasan) mendapatkan nilai mean 1.60, *Efficiency* (efisien) mendapatkan nilai mean 1.63, *Dependability* (ketepatan) mendapatkan nilai mean 1.68, *Stimulation* (Stimulasi) mendapatkan nilai mean 1.53, *Novelty* (kebaruan) sebesar 1.35 sehingga didapatkan nilai indikator *Good* dan melalui pengujian kepada pengguna sesuai dengan 11 task skenario metode *Think-Aloud* didapatkan 16 permasalahan ditemukan oleh pengguna .

Kata kunci: *MOOC, Platform, Usability, User Interface, User Experience, MOOC LATSAR CPNS, Usability Checklist for MOOCs, Goal Directed Design (GDD), Research, Modelling, Requirement, Framework Definition, Refinement, Support, User Experience Questionnaire (UEQ), Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, Novelty, Good , Think-Aloud.*