

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran User Experience dengan menggunakan UEQ dilakukan secara online dengan memanfaatkan google form. Poin pertanyaan menbacu pada daftar kuisisioner UEQ. 3 Jenis Aplikasi yang dilakukan pengukuran yakni Smartschool Lampung Berjaya; Google Classroom; dan moodle. Pengujian dilakukan selama beberapa minggu di lingkungan SMA N I Terusan Nunyai Lampung Tengah dengan melibatkan responden Guru sebanyak 64 dan Siswa sebanyak 306.

1.1 PENGOLAHAN DATA UEQ

Setelah data yang terkumpul sudah memenuhi target, kemudian data diolah terlebih dahulu sebelum dilakukan analisis. Pertama, data akan disetarakan terlebih dahulu karena terdapat beberapa pertanyaan yang memiliki nilai yang terbalik (kiri positif, kanan negatif). Hal ini dilakukan untuk dapat menyeleksi partisipan yang menjawab secara acak yang nantinya bisa mengurangi tingkat akurasi dari data UEQ yang diinginkan. Kemudian data tersebut dikelompokkan berdasarkan skalanya dan didapatkan nilai skala dari tiap partisipan. Hasil dari tahapan pengolahan data yang sudah di setarakan dapat dilihat pada lampiran 1.

Kemudian didapatkan juga nilai rata_rata tiap pertanyaan dari seluruh partisipan, sehingga bisa terlihat lebih jelas aspek mana yang memiliki pengaruh terbesar dalam nilai UEQ.

Berikut adalah nilai rata-rata dari tiap aspek UEQ aplikasi Smart School Lampung berjaya, Google Classroom dan Moodle:

Tabel 4.1 Nilai Akhir UEQ Smart School Lampung Berjaya

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1,4	2,1	1,4	306	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1,8	1,8	1,3	306	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0,8	2,2	1,5	306	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1,5	2,6	1,6	306	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,5	2,2	1,5	306	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	0,9	1,8	1,3	306	membosankan	menegangkan	Stimulasi
7	1,1	2,0	1,4	306	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0,8	1,9	1,4	306	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	1,4	1,5	1,2	306	cepat	lambat	Efisiensi
10	0,8	1,8	1,4	306	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	1,0	1,6	1,3	306	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	1,6	2,0	1,4	306	baik	buruk	Daya tarik
13	1,2	2,6	1,6	306	rumit	sederhana	Kejelasan
14	1,3	2,2	1,5	306	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	0,7	1,9	1,4	306	lazim	terdepan	Kebaruan
16	1,3	1,9	1,4	306	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1,7	1,6	1,3	306	aman	tidak aman	Ketepatan
18	0,9	1,7	1,3	306	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	1,6	1,6	1,3	306	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1,7	1,7	1,3	306	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1,7	1,7	1,3	306	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	1,8	1,4	1,2	306	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1,2	2,4	1,6	306	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	1,2	1,8	1,3	306	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	1,4	1,7	1,3	306	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	0,8	2,0	1,4	306	konservatif	inovatif	Kebaruan

Tabel 4.2 Nilai Akhir UEQ Google Classroom

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1,6	2,0	1,4	306	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1,9	1,6	1,3	306	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	1,0	2,4	1,5	306	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1,6	2,2	1,5	306	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,7	2,1	1,4	306	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	1,1	1,5	1,2	306	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1,3	1,7	1,3	306	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0,8	2,0	1,4	306	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	1,6	1,8	1,3	306	cepat	lambat	Efisiensi
10	0,9	2,5	1,6	306	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	1,2	1,8	1,4	306	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	1,8	1,9	1,4	306	baik	buruk	Daya tarik
13	1,4	2,3	1,5	306	rumit	sederhana	Kejelasan
14	1,5	1,8	1,3	306	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	0,9	2,1	1,4	306	lazim	terdepan	Kebaruan
16	1,5	1,7	1,3	306	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1,7	2,1	1,4	306	aman	tidak aman	Ketepatan
18	0,9	1,6	1,3	306	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	1,7	1,9	1,4	306	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1,9	1,7	1,3	306	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1,7	1,7	1,3	306	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	2,0	1,1	1,1	306	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1,5	2,6	1,6	306	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	1,3	1,9	1,4	306	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	1,4	1,7	1,3	306	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	1,0	2,3	1,5	306	konservatif	inovatif	Kebaruan

Tabel 4.3 Nilai Akhir UEQ Moodle

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1,7	1,5	1,2	306	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	2,0	1,5	1,2	306	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0,9	2,4	1,6	306	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1,7	2,4	1,5	306	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,8	2,0	1,4	306	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	1,1	1,4	1,2	306	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1,4	1,5	1,2	306	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0,5	1,5	1,2	306	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	1,7	1,7	1,3	306	cepat	lambat	Efisiensi
10	0,9	2,2	1,5	306	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan

11	1,3	1,7	1,3	306	menghalangi	mendukung	Ketepatan	
12	2,0	1,7	1,3	306	baik	buruk	Daya tarik	
13	1,5	1,9	1,4	306	rumit	sederhana	Kejelasan	
14	1,6	1,6	1,3	306	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik	
15	0,9	1,7	1,3	306	lazim	terdepan	Kebaruan	
16	1,6	1,7	1,3	306	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik	
17	1,8	1,9	1,4	306	aman	tidak aman	Ketepatan	
18	1,1	1,6	1,3	306	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi	
19	1,9	1,4	1,2	306	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan	
20	1,9	1,6	1,3	306	tidak efisien	efisien	Efisiensi	
21	1,8	1,6	1,3	306	jelas	membingungkan	Kejelasan	
22	2,0	1,3	1,1	306	tidak praktis	praktis	Efisiensi	
23	1,7	2,4	1,5	306	terorganisasi	berantakan	Efisiensi	
24	1,5	1,6	1,3	306	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik	
25	1,7	1,8	1,4	306	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik	
26	1,0	2,5	1,6	306	konservatif	inovatif	Kebaruan	

Dari data tersebut, kemudian dikelompokan berdasarkan skala masing-masing, lalu didapatkan nilai rata-rata dari tiap skala dan ditampilkan menjadi grafik seperti berikut:

1. Grafik Pengukuran Aplikasi Smart School Lampung Berjaya

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	1,354	1,32
Kejelasan	1,451	1,27
Efisiensi	1,555	1,08

Ketepatan	1,304	0,72
Stimulasi	1,109	1,29
Kebaruan	0,754	1,07

Diagram Benchmark 4.1 Hasil Pengukuran Smart School Lampung Berjaya.

Untuk hasil Rata-rata pengukuran skala UEQ untuk Aplikasi Smart School Lampung Berjaya dapat dilihat dari tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Rata-Rata Skala UEQ Smart School Lampung Berjaya

Scale	Mean	Comparisson to benchmark
Daya tarik	1,35	Above average
Kejelasan	1,45	Above Average
Efisiensi	1,55	Good
Ketepatan	1,30	Above Average
Stimulasi	1,11	Above Average
Kebaruan	0,75	Above Average

2. Grafik Pengukuran Aplikasi Google Classroom

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	1,546	1,24
Kejelasan	1,642	1,15
Efisiensi	1,752	1,14

Ketepatan	1,353	0,91
Stimulasi	1,230	1,06
Kebaruan	0,926	1,44

Diagram Benchmark 4.2 Hasil Pengukuran Google Classroom.

Untuk hasil Rata-rata pengukuran skala UEQ untuk Aplikasi Google Classroom dapat dilihat dari tabel 4.5 .

Tabel 4.5 Hasil Rata-Rata Skala UEQ Google Classroom

Scale	Mean	Comparisson to benchmark
Daya tarik	1,55	Above average
Kejelasan	1,64	Above Average
Efisiensi	1,75	Good
Ketepatan	1,35	Above Average
Stimulasi	1,23	Above Average
Kebaruan	0,92	Above Average

3. Grafik Pengukuran Aplikasi Moodle

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	1,686	1,09
Kejelasan	1,766	1,13
Efisiensi	1,848	1,09
Ketepatan	1,380	0,71

Stimulasi	1,330	1,01
Kebaruan	0,953	1,14

Diagram Benchmark 4.3 Hasil Pengukuran Moodle.

Untuk hasil Rata-rata pengukuran skala UEQ untuk Aplikasi Moodle dapat dilihat:

Tabel 4.6 Hasil Rata-Rata Skala UEQ Moodle

Scale	Mean	Comparisson to benchmark
Daya tarik	1,69	Good
Kejelasan	1,77	Good
Efisiensi	1,85	Good
Ketepatan	1,38	Above Average
Stimulasi	1,33	Above Average
Kebaruan	0,95	Above Average

1.2 ANALISIS DATA UEQ

Analisis data setelah diolah dapat menggunakan standar umum untuk mengevaluasi nilai rata-rata dari setiap aspek. Jika nilai rata-rata dari sebuah aspek lebih besar dari 0,8, maka dapat diinterpretasikan bahwa aspek tersebut memiliki nilai positif atau diterima dengan baik oleh responden. Sebaliknya, jika nilai rata-rata dari sebuah aspek kurang dari -0,8, maka dapat diinterpretasikan bahwa aspek tersebut memiliki nilai negatif atau tidak diterima dengan baik oleh responden.

Namun, jika nilai rata-rata dari sebuah aspek berada pada rentang antara -0,8 dan 0,8, maka dapat diinterpretasikan bahwa aspek tersebut memiliki nilai netral atau tidak memiliki pengaruh signifikan pada pengalaman pengguna.

Dari hasil penyebaran angket pada responden didapat, bahwa Aplikasi Smart School Lampung Berjaya memiliki nilai yang positif karena ada 5 skala mendapatkan nilai lebih dari 0,8. Seperti yang terlihat pada Tabel 4.1, skala Efisiensi memiliki nilai tertinggi, yaitu 1,555. Dan untuk skala dengan nilai terendah adalah Kebaruan dengan nilai 0,754 dengan asumsi bahwa penilaian bersifat negatif, dan untuk Daya tarik dengan nilai 1,354, Kejelasan 1,551, Ketepatan dengan nilai 1,304 dan Stimulasi dengan nilai 1,109. Berdasarkan hasil kuisioner 360 partisipan, Smart School Lampung Berjaya menarik karena terlihat simple dalam hal tampilannya, hal ini juga memudahkan mereka dalam penggunaan aplikasi. Aplikasi Smart School Lampung Berjaya juga dirasa mudah dipelajari karena peletakan tombolnya yang jelas, Akan tetapi ada kendala ketika akses data ke server sering terjadi down sehingga menyulitkan pengguna. Sehingga bisa disimpulkan bahwa aplikasi Smart School Lampung Berjaya memiliki kelebihan dalam efisiensinya dan memiliki daya tarik yang baik bagi pengguna, namun perlu pengembangan pada aspek kreatifnya, dan peningkatan pada sisi server karena sering terjadi Down.

Dari hasil penyebaran angket pada responden didapat, bahwa Aplikasi Google Classroom memiliki nilai yang positif karena semua skala mendapatkan nilai lebih dari 0,8. Seperti yang terlihat pada Tabel 4.2, skala Efisiensi memiliki nilai tertinggi, yaitu 1,752. Dan untuk skala dengan nilai terendah adalah Kebaruan dengan nilai 0,926, dan untuk Daya tarik dengan nilai 1,546, Kejelasan 1,642, Ketepatan dengan nilai 1,353 dan Stimulasi dengan nilai 1,230. Berdasarkan hasil kuisioner 360 partisipan, Google Classroom menarik karena terlihat simple dalam hal tampilannya,

hal ini juga memudahkan mereka dalam penggunaan aplikasi, fitur yang langsung terintegrasi dengan akun Google sehingga memudahkan pengguna. adanya Penggunaan Cloud sharing yang diberikan secara gratis oleh Google dan akses yang server yang baik, Sehingga bisa disimpulkan bahwa aplikasi Google Classroom memiliki kelebihan dalam efisiensinya dan memiliki daya tarik yang baik bagi pengguna, namun perlu pengembangan pada aspek kreatifnya, karena untuk hasil nilai akan secara jelas diperoleh pada akun yang bersifat premium, dan ada beberapa batasan akses ketika menggunakan akun yang free.

Dari hasil penyebaran angket pada responden didapat, bahwa Aplikasi Moodle memiliki nilai yang positif karena semua skala mendapatkan nilai lebih dari 0,8. Seperti yang terlihat pada Tabel 4.3, skala Efisiensi memiliki nilai tertinggi, yaitu 1,848. Dan untuk skala dengan nilai terendah adalah Kebaruan dengan nilai 0,953, dan untuk Daya tarik dengan nilai 1,686, Kejelasan 1,766, Ketepatan dengan nilai 1,380 dan Stimulasi dengan nilai 1,330. Berdasarkan hasil kuisioner 360 partisipan, Aplikasi Moodle menarik karena terlihat lebih atraktif dan dalam hal tampilannya karena bisa di customize berdasarkan kebutuhan pengguna, hal ini juga memudahkan mereka dalam penggunaan aplikasi, fitur yang langsung bisa di terintegrasi dengan akun Google sehingga memudahkan pengguna dalam beraktifitas, Akses yang cepat sehingga tidak menimbulkan antrian data dan adanya manajemen kelas yang rapi, sehingga memudahkan pengguna saat berinteraksi menggunakan aplikasi ini dalam proses kegiatan pembelajaran. Sehingga bisa disimpulkan bahwa aplikasi Moodle memiliki kelebihan dalam efisiensinya dan memiliki daya tarik yang baik bagi pengguna, serta ketepatan dan kejelasan untuk Aplikasi ini, sehingga Aplikasi Moodle merupakan aplikasi atau CMS yang paling baik digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran secara daring

1.3 PEMBAHASAN

Dari Hasil Angket responden dapat dilakukan perbandingan antara UEQ dari 3 Aplikasi yaitu ; Aplikasi Smart School Lampung Berjaya; Aplikasi Google Classroom dan Aplikasi Moodle. Perbandingan dilakukan terhadap nilai akhir 6 skala dari ketiga aplikasi, kemudian ditampilkan dalam bentuk tabel 4.7 dan grafik 4.4.

Tabel 4.7 Tabel Komparasi Hasil Aplikasi Smart School Lampug Berjaya dan Moodle.

No	Aplikasi	Skala	Rata-Rata	Comparasi Benchmark
1	Smart School Lampung Berjaya	- Attractiveness	1,35	Above Average
		- Perspicuity	1,45	Above Average
		- Efficiency	1,55	Good
		- Dependability	1,30	Above Average
		- Stimulation	1,11	Above Average
		- Novelty	0,75	Above Average
2	Google Classroom	- Attractiveness	1,55	Above Average
		- Perspicuity	1,64	Above Average
		- Efficiency	1,75	Good
		- Dependability	1,35	Above Average
		- Stimulation	1,23	Above Average
		- Novelty	0,93	Above Average
3	Moodle	- Attractiveness	1,69	Good
		- Perspicuity	1,77	Good
		- Efficiency	1,85	Good
		- Dependability	1,38	Above Average

		- Stimulation	1,37	Above Average
		- Novelty	0,95	Above Average

Grafik 4.4 Perbandingan nilai akhir UEQ Smart School Lampung Berjaya,
Google Classroom dan Moodle

Berdasarkan tabel 4.7 maka terlihat skala hasil pengukuran dari aplikasi Smart School Lampung Berjaya, Google Classroom dan Moodle. Tingkat penerimaan pengguna sebuah aplikasi merupakan tolak ukur bahwasanya aplikasi tersebut layak atau tidak digunakan dalam membantu aktivitas sehari-hari. Daya Tarik, Kejelasan dan Efisiensi sebuah aplikasi pembelajaran merupakan daya tarik pengguna dalam hal ini adalah Guru, siswa dan operator yang menjalankan aplikasi tersebut, dari data diatas nampak bahwa ke tiga unsur tersebut merupakan skala yang mempunyai nilai Good pada Aplikasi Moodle. Dengan adanya kondisi tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran yang efektif digunakan di SMAN I Terusan Nunyai Lampung Tengah adalah aplikasi Moodle.

1.4 REKOMENDASI

Berdasarkan analisa untuk masing masing aplikasi yang sudah dilakukan pengujian maka rekomendasi yang di dapatkan adalah :

- a. Menggunakan Aplikasi Moodle sebagai Learning Manajemen System yang digunakan untuk proses pembelajaran.
- b. Memberikan Workshop kepada seluruh dewan guru tentang penggunaan Aplikasi Moodle.
- c. Melakukan pembimbingan kepada siswa sehingga siswa terbiasa dalam menggunakan program aplikasi Moodle sebagai tools atau aplikasi yang digunakan sebagai Learning Manajemen System di sekolah.

Adapun rekomendasi untuk masing-masin aplikasi adalah :

1. *Smart School Lampung Berjaya*

Smart School Lampung Berjaya adalah platform digital yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk menyediakan konten pembelajaran daring bagi siswa dan guru di Lampung. Meskipun platform ini memiliki tujuan yang baik untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, melihat dari kekurangan yang ada maka penulis merekomendasikan untuk Smart School Lampung Berjaya :

- a. Manajemen Server Smart School Lampung Berjaya sehingga ketika guru meng Akses Internet dan Infrastruktur Platform Smart School Lampung Berjaya dapat dengan mudah tanpa terkendala dengan koneksi internet yang kurang stabil dan cepat, karena ada beberapa daerah di Propinsi Lampung, akses internet yang terbatas atau lambat masih menjadi masalah.

Selain itu, beberapa siswa mungkin tidak memiliki perangkat yang cukup untuk mengakses platform ini, seperti ponsel pintar atau komputer.

- b. Memperbanyak Konten dan Sumber Daya; Meskipun Smart School Lampung Berjaya menyediakan berbagai konten pembelajaran, namun beberapa subjek atau tingkatan pendidikan mungkin memiliki konten yang terbatas atau belum tersedia.
- c. Menyediakan Interaksi Tatap Muka Terbatas; Pembelajaran daring di platform Smart School Lampung Berjaya cenderung mengurangi interaksi tatap muka antara guru dan siswa, serta interaksi antara sesama siswa. Interaksi tatap muka dapat mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan sosial siswa.
- d. Menambah fitur Interaksi Sosial; karena Pembelajaran daring mungkin menyebabkan siswa merasa terisolasi secara sosial, terutama jika tidak ada platform yang mendukung interaksi sosial atau kolaborasi.
- e. Adanya Dukungan Penilaian yang Komprehensif: Platform pembelajaran daring Smart School Lampung Berjaya memiliki keterbatasan dalam dukungan penilaian yang komprehensif, terutama dalam hal penilaian formatif atau keterampilan non-akademik, sehingga perlu adanya dukungan penilaian yang Komprehensif.
- f. Adanya Integrasi dengan Sistem Sekolah; Platform Smart School Lampung Berjaya tidak sepenuhnya terintegrasi dengan sistem manajemen pembelajaran sekolah atau institusi, yang dapat menyulitkan dalam pelaporan dan pemantauan kemajuan siswa secara keseluruhan.

2. *Google Classroom*

Meskipun Google Classroom adalah alat yang populer dan bermanfaat untuk pembelajaran, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, melihat dari kekurangan yang ada maka penulis merekomendasikan untuk Google Classroom adalah :

- a. Penambahan fitur Kontrol Admin: Meskipun Google Classroom menyediakan beberapa kontrol admin, beberapa organisasi mungkin membutuhkan tingkat kontrol lebih lanjut untuk keamanan dan pengelolaan data.
- b. Penambahan Pelaporan dan Analitik; Beberapa guru dan administrator mungkin menginginkan laporan dan analitik yang lebih komprehensif untuk memantau kinerja siswa dan efektivitas pembelajaran. Google Classroom memiliki beberapa fitur ini, tetapi masih terbatas dibandingkan dengan solusi khusus analitik pembelajaran.
- c. Ditambahkannya fitur Dukungan Penilaian: Beberapa guru mungkin menginginkan dukungan penilaian yang lebih kuat dengan pilihan penilaian yang lebih luas dan fleksibel untuk tugas dan ujian.
- d. Adanya Integrasi dengan Aplikasi Pihak Ketiga: Sementara Google Classroom terintegrasi dengan beberapa aplikasi Google, integrasi dengan aplikasi pihak ketiga mungkin kurang fleksibel atau kurang memadai.

3. Moodle

Meskipun Moodle adalah platform pembelajaran daring yang sangat populer dan kuat, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, melihat dari kekurangan yang ada maka penulis merekomendasikan untuk Aplikasi Moodle adalah :

- a. Paket Aplikasi di buat lebih simple sehingga Implementasi dan pengelolaan Moodle tidak memerlukan pengetahuan teknis yang cukup tinggi, terutama bagi administrator dan staf IT.
- b. Desain Antarmuka Pengguna yang Ramah Pengguna; Meskipun telah banyak perbaikan dalam desain antarmuka, beberapa orang masih merasa bahwa antarmuka Moodle kurang intuitif dan tidak sepenuhnya ramah pengguna. Ini dapat menyebabkan kesulitan bagi pengguna baru atau kurang berpengalaman.
- c. Adanya Integrasi Aplikasi Pihak Ketiga; Meskipun Moodle dapat diintegrasikan dengan banyak aplikasi pihak ketiga, beberapa integrasi mungkin memerlukan konfigurasi dan pemahaman teknis yang lebih mendalam.
- d. Performa dan Kecepatan: Terkadang, jika server Moodle tidak diatur dengan benar atau di-host di infrastruktur yang kurang mendukung, performa dan kecepatan platform dapat menjadi masalah.