

ABSTRAK

EVALUASI *USABILITY* GOOGLE MEET PADA PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN METODE *COGNITIVE WALKTHROUGH* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*

Oleh
Ronald Raihan Andalas
18102105

Pandemi *covid-19* yang terjadi di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia banyak merubah perilaku dan kebiasaan di berbagai sektor khususnya di sektor pendidikan. Sistem pembelajaran yang dahulu dilakukan secara tatap muka (*luring*) sekarang berubah menjadi secara *virtual* (*daring*) sehingga dibutuhkan adaptasi aktivitas oleh para dosen dan mahasiswa. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut dibutuhkan teknologi yang dapat mawadahi para dosen dan mahasiswa agar tetap bisa belajar dari rumah masing – masing sehingga mengurangi penyebaran virus *covid-19*. Teknologi tersebut adalah *google meet*. *Google meet* merupakan layanan dari *google* yang menyediakan fitur video konferensi yang dapat digunakan secara gratis. Dalam penerapannya, pembelajaran *daring* dengan menggunakan *google meet* memiliki berbagai kendala dan permasalahan yang muncul di antaranya pengguna yang belum menguasai aplikasi tersebut dan ketidaksesuaian antara fitur dengan kebutuhan pengguna. Hal tersebut perlu dilakukan pengujian *usability* untuk melihat sejauh mana kepuasan pengguna dan mencari permasalahan yang ada pada produk tersebut. Metode yang digunakan pada pengujian ini yaitu *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur karakteristik *satisfaction* dengan responden 36 orang dan *Cognitive Walkthrough* untuk mengukur karakteristik *learnability*, *error*, dan *efficiency* dengan 5 responden. Pengumpulan data *System Usability Scale (SUS)* diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh responden sedangkan data *Cognitive Walkthrough* diperoleh dari responden yang mengerjakan skenario tugas yang diberikan. Hasil kesimpulan dari pengujian diperoleh, berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale (SUS)* skor yang diperoleh yaitu sebesar 72,92 yang menandakan bahwa pengguna puas dengan aplikasi *google meet*. Nilai tersebut juga menginterpretasikan bahwa *google meet* dapat diterima oleh pengguna dengan skala penilaian C dan *Adjective Ratings* “Good”. Berdasarkan hasil pengujian *Cognitive Walkthrough* diperoleh penilaian *learnability* sebesar 98%, *error* atau kesalahan sebanyak 122 kali, dan *efficiency* yaitu 0,18 *task/second*, yang berarti rata - rata setiap detik responden dapat menyelesaikan sejumlah 18% dari setiap skenario tugas yang diberikan. Rekomendasi perbaikan dari hasil pengujian tersebut antara lain, yaitu merubah penggunaan kata efek visual menjadi *background*, menambahkan fitur agar dapat mengirimkan *chat* secara personal, sebelum *user* mengaktifkan kamera seharusnya kamera tersebut tidak secara otomatis menyala sehingga *user* dapat mempersiapkan diri dan kamera terlebih dahulu, dapat mengatur kontrol penyelenggara secara perorangan, dibuat notifikasi atau peringatan setelah menekan tombol “tutup panggilan” agar tidak langsung keluar dari *room*.

Kata Kunci : Evaluasi, *Usability*, *Google Meet*, *System Usability Scale*, *Cognitive Walkthrough*