

**ANALISIS USABILITY PADA USER INTERFACE APLIKASI GOOGLE
CLASSROOM MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE
(STUDI KASUS : PRODI S1 INFORMATIKA AMIKOM)**

SKRIPSI



disusun oleh

Aris Sukanto

18.11.2405

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN JUDUL

ANALISIS USABILITY PADA USER INTERFACE APLIKASI GOOGLE CLASSROOM MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS : PRODI S1 INFORMATIKA AMIKOM)

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Aris Sukanto

18.11.2405

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS USABILITY PADA USER INTERFACE APLIKASI GOOGLE
CLASSROOM MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE
(STUDI KASUS : PRODI S1 INFORMATIKA AMIKOM)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aris Sukamto

18.11.2405

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Maret 2021

Dosen Pembimbing,

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS USABILITY PADA USER INTERFACE APLIKASI GOOGLE CLASSROOM MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE (STUDI KASUS : PRODI S1 INFORMATIKA AMIKOM)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aris Sukanto

18.11.2405

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rifda F.A.A, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302392

Alfie Nur Rahmi, M.Kom
NIK. 190302240

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Maret 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 April 2022



Aris Sukamto

NIM. 18.11.2405

MOTTO

Ingatlah Allah saat hidupmu tak sejalan dengan harapanmu. Allah pasti punya jalan yang terbaik untukmu, kerana hidup adalah sebuah proses untuk mencapai tujuannya



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam dengan ini telah diselesaikannya Skripsi yang penulis persembahkan kepada :

1. Keluarga tercinta yaitu kedua orang tuaku serta kakakku yang telah memberikan doa, kasih sayang serta dukungan yang selalu memotivasi baik secara moril maupun materil sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Segenap civitas akademik kampus Universitas Amikom Yogyakarta, staf pengajar, karyawan dan dosen pembimbing serta seluruh mahasiswa semoga tetap semangat dalam beraktivitas mengisi hari – harinya di kampus ungu yang tercinta.
3. Teman – teman seangkatan dan seperjuangan di kampus Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak dapat di sebutkan satu persatu terima kasih atas dukungannya dan berbagai saran yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini, begitu banyak kenangan yang telah kita lalui bersama selama kita duduk di bangku perkuliahan semoga kita semua menjadi orang yang sukses di masa depan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **ANALISIS USABILITY PADA USER INTERFACE APLIKASI GOOGLE CLASSROOM MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE.**

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk dapat mencapai Gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Jurusan S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penulisan dan penyusunan skripsi penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna maka dari itu keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis dapatkan, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis memohon maaf atas segala kekurangan.

Penyusunan ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan kerjasamanya dari pihak lain oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendorong terwujudnya skripsi ini.

Segala kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis

4. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah
5. Semua pihak yang telah membantu dalam menyusun dan menyelesaikan penelitian skripsi ini

Penulis menyadari bahwa pada penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis, oleh karena itu saran dan kritiknya sangat di perlukan yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap bahwa skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta , 29 Maret 2022

Penulis



Aris Sukamto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	II
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN	IV
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Analisis.....	7
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA	10
2.2 DASAR TEORI	16
2.2.1 Analisis.....	16

2.2.2	User Experience.....	17
2.2.3	Usability	17
2.2.4	Pengukuran Usability	18
2.2.5	USE Questionnaire	20
2.2.6	Skala Likert	22
2.2.7	Simple Random Sampling.....	22
2.2.8	Rumus Slovin	23
2.3	PERSAMAAN MATEMATIKA	23
BAB III METODE PENELITIAN.....		24
3.1	OBJEK PENELITIAN	24
3.1.1	Google Classroom	24
3.2	ALUR PENELITIAN	24
3.3	TAHAP IDENTIFIKASI MASALAH	26
3.3.1	Studi Literatur.....	26
3.3.2	Latar Belakang.....	26
3.3.3	Rumusan Masalah	27
3.3.4	Tujuan Penelitian.....	27
3.4	TAHAP PENGUMPULAN DATA.....	27
3.4.2	Metode Kuesioner	28
3.4.3	Studi Pustaka	28
3.5	TAHAP ANALISIS DATA	28
3.5.1	Pengolahan Data	28
3.5.2	Analisis Hasil Pengukuran	36
3.6	TAHAP AKHIR.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	TAHAP ANALISIS DATA	38
4.1.1	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	38
4.1.2	Analisis Deskriptif.....	43
4.1.3	Analisis Berdasarkan Skala Likert	45
BAB V PENUTUP		54

5.1 KESIMPULAN	54
5.2 SARAN.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN 1	60

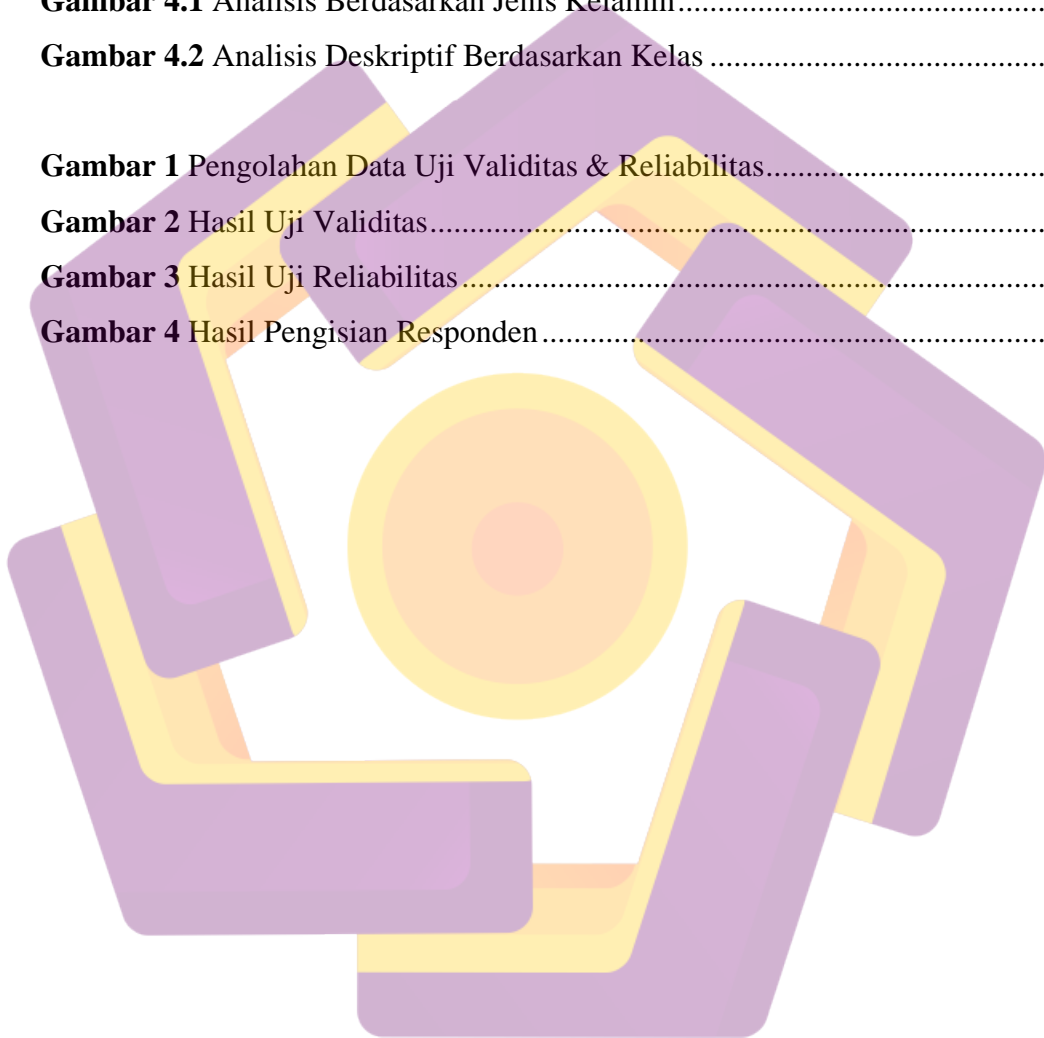


DAFTAR TABEL

Table 2.1 Tinjauan Pustaka.....	12
Table 3.1 Variabel Questionnaire	30
Table 3.2 Variabel Usefulness (kegunaan)	31
Table 3.3 Variabel Ease of Use (kemudahan penggunaan)	31
Table 3.4 Variabel Ease of Learning (kemudahan belajar)	32
Table 3.5 Variabel Satisfaction (kepuasan pengguna).....	33
Table 3.6 Skor Skala Likert	34
Table 3.7 Kriteria koefisien korelasi reliabilitas.....	35
Table 3.8 Kategori Kelayakan Sistem Angka %.....	37
Table 4.1 Uji Validitas.....	39
Table 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner	41
Table 4.3 Uji Reliabilitas	41
Table 4.4 Analisis Deskriptif	43
Table 4.5 Hasil Prosentase Jawaban Responden (Usefulness).....	45
Table 4.6 Hasil Prosentase Jawaban Responden (Ease of Use)	46
Table 4.7 Hasil Prosentase Jawaban Responden (Ease of Learning).....	48
Table 4.8 Hasil Prosentase Jawaban Kuesioner (Satisfaction).....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Alur Metode Penelitian	5
Gambar 3. 1 Alur Metode Penelitian	25
Gambar 4.1 Analisis Berdasarkan Jenis Kelamin.....	44
Gambar 4.2 Analisis Deskriptif Berdasarkan Kelas	45
Gambar 1 Pengolahan Data Uji Validitas & Reliabilitas.....	60
Gambar 2 Hasil Uji Validitas.....	60
Gambar 3 Hasil Uji Reliabilitas	61
Gambar 4 Hasil Pengisian Responden.....	61



INTISARI

User Interface merupakan salah satu faktor keberhasilan dari sebuah aplikasi dibuat. Dengan melakukan sebuah perencanaan *user interface* dengan baik maka suatu aplikasi dapat berjalan secara maksimal sehingga nantinya pengguna tidak merasakan kesulitan ketika menggunakan aplikasi tersebut. Terjadinya pandemi Covid -19 untuk mendukung sistem pembelajaran secara daring maka beberapa Universitas menggunakan aplikasi *E-Learning*. Hal ini membuat penggunaan aplikasi *E-learning* di masa sekarang ini banyak digunakan.

Tujuan penelitian ini untuk mengukur tingkat *usability* pada aplikasi Google Classroom menggunakan *USE Questionnaire* dengan meminta responden mengisi kuisisioner berisi beberapa pertanyaan yang terdiri dari 4 parameter yaitu *Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning* dan *Satisfaction*.

Hasil penelitian yang melibatkan 87 responden didapatkan hasil nilai *usability* sebesar 80,4% yang terdiri dari kegunaan (*usefulness*) sebesar 63,9% , kemudahan penggunaan (*ease of use*) sebesar 85,6%, dan kemudahan belajar (*ease of learning*) sebesar 92,3% dan kepuasan pengguna (*satisfaction*) sebesar 84,2%. Jadi aspek sistem dari aplikasi Google Classroom sudah baik.

Kata Kunci: *Google Classroom, USE Questionnaire, User Interface, User Experience, Usability*

ABSTRACT

User Interface is one of the success factors of an application made. By planning a user interface properly, an application can run optimally so that later users will not experience difficulties when using the application. Due to the Covid-19 pandemic, to support online learning systems, several universities have used the E-Learning. This makes the use of E-learning nowadays widely used.

The purpose of this study was to measure the usability of the Google Classroom application using the USE Questionnaire by asking respondents to fill out a questionnaire containing several questions consisting of 4 parameters, namely Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning and Satisfaction.

The results of the research involving 87 respondents obtained a usability of 80.4% consisting of usefulness of 63.9%, ease of use of 85.6%, and ease of learning of 92.3% and user satisfaction (satisfaction) of 84.2%. So the system aspect of the Google Classroom application is good.

Keyword : *Google Classroom, USE Questionnaire, User Interface, User Experience, Usability*

