

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Google Classroom adalah aplikasi *open source* dari Google yang dapat membantu sistem pembelajaran dan dilengkapi dengan berbagai fitur. Saat pandemi Covid-19, pembelajaran *online* menjadi salah satu kewajiban yang harus dilakukan oleh pihak sekolah dan perguruan tinggi untuk mengurangi penyebaran virus tersebut. Google Classroom menjadi alternatif pembelajaran *online* yang digunakan oleh sekolah dan perguruan tinggi untuk mendukung pembelajaran di tengah aturan *social distancing* [1]. Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait Google Classroom, membuktikan bahwa Google Classroom merupakan *platform* yang paling banyak digunakan untuk pembelajaran *online* [2][3]. Google Classroom merupakan *platform* pembelajaran alternatif karena dapat diakses menggunakan internet dan berbagai perangkat. Selain itu, *platform* ini juga menyediakan fitur forum, tugas, penilaian, dan arsip kelas [4]. Namun, penelitian sebelumnya tentang penggunaan Google Classroom sebagai alternatif pembelajaran *online* [5] [6] menyimpulkan bahwa *platform* ini membutuhkan waktu untuk memahami cara penggunaannya dan meskipun Google Classroom adalah aplikasi yang sering digunakan namun tingkat kepuasan yang diberikan terbilang buruk dengan *rating* 2,5.

Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi terhadap *usability* dari *platform* Google Classroom. *Usability* adalah kemampuan produk untuk digunakan dengan mudah, efektif, dan memuaskan pengguna. Tujuan dari evaluasi *usability* adalah untuk memastikan bahwa *platform* yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Hasil evaluasi *usability* dapat membantu pengembang melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut pada produk agar lebih mudah digunakan [7]. Berdasarkan penelitian terkait metode evaluasi *usability* menyatakan bahwa metode USE *Questionnaire* merupakan kuesioner dengan 3 (tiga) dimensi paling kuat dan paling dominan dalam pengujian aplikasi. Tiga dimensi tersebut adalah kegunaan, kepuasan, dan kemudahan dalam penggunaan. Metode USE *Questionnaire* juga lebih baik daripada metode *System Usability Scale* (SUS) karena nilai reliabilitas metode USE *Questionnaire* lebih tinggi dari metode SUS, yaitu 0,967 [3].

Berdasarkan pertimbangan tersebut di atas, maka pada tugas akhir ini akan dievaluasi penggunaan Google Classroom dengan menggunakan metode USE *Questionnaire*, dan rencana perbaikan dari hasil evaluasi *usability* akan menggunakan aplikasi Figma sehingga tugas akhir

ini diberi judul “Evaluasi *Usability* Google Classroom dengan Menggunakan Metode USE *Questionnaire*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah Google Classroom sebagai *platform* pembelajaran *online* membutuhkan waktu dalam mempelajari cara penggunaannya dan tingkat kepuasan dari pengguna Google Classroom sehingga perlu dievaluasi kembali *usability*-nya.

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengevaluasi *usability* Google Classroom sebagai *platform* pembelajaran serta memberikan rekomendasi perbaikan untuk pengembangan Google Classroom ke depannya dari sisi *usability*.

## 1.4 Manfaat

Manfaat dari tugas akhir ini adalah data yang dikumpulkan dari hasil evaluasi *usability* dengan menggunakan metode USE *Questionnaire* bisa digunakan oleh para pengembang Google Classroom untuk meningkatkan tingkat *usability* Google Classroom dan rekomendasi yang diberikan bisa sebagai saran untuk perbaikan terhadap *usability* Google Classroom dari sisi tampilan antarmuka.

## 1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari tugas akhir ini meliputi:

1. Responden dibagi menjadi 2 (dua) kelompok, yaitu mahasiswa dan dosen Universitas Mikroskil.
2. Responden yang belum pernah menggunakan Google Classroom akan diberikan *Task Scenario* sesuai posisi masing-masing.
3. Fitur dari Google Classroom yang akan diuji adalah fitur Tugas, fitur Forum, fitur Materi, dan fitur Jadwal.
4. Pengumpulan dan pengambilan data menggunakan kuesioner yang dibuat dengan Google Form dan diisi secara *online* serta penilaian dilakukan dengan menggunakan skala Likert.
5. Setelah data dikumpulkan, akan dihitung nilai rata-rata untuk aspek kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan pembelajaran, dan kepuasan.
6. Rancangan perbaikan sistem akan dibuat dengan menggunakan aplikasi Figma.