

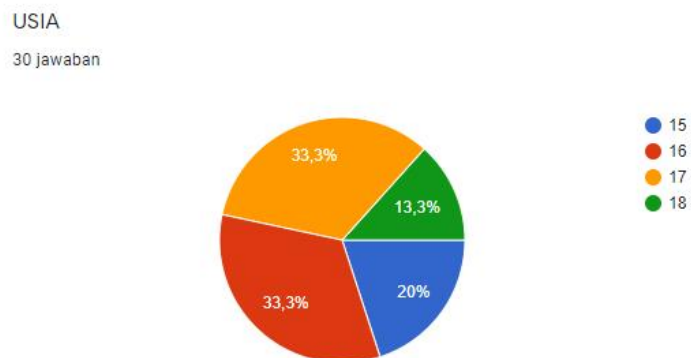
BAB V

HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

5.1 GAMBARAN UMUM RESPONDEN

Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik dari SMAN 3 Kota Jambi yang telah menggunakan aplikasi *mobile* Google Meet selama masa pembelajaran daring berlangsung, dengan jumlah sampel yang diperoleh adalah sebanyak 30 responden. Adapun profil dari responden di dalam penelitian ini diperoleh dari penyebaran kuesioner, berikut penjelasannya :

5.1.1 Usia Responden



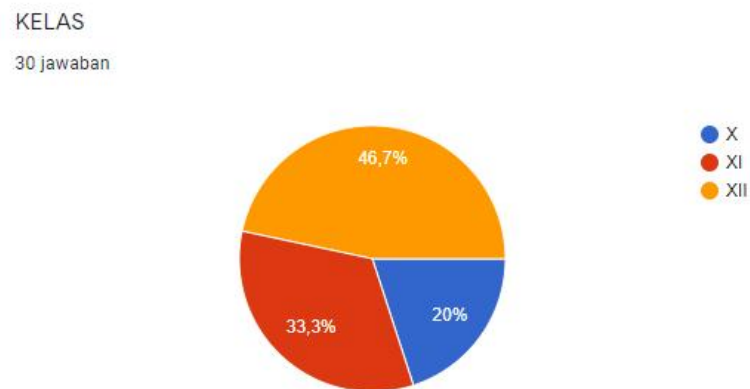
Gambar 5.1 Usia Responden

Tabel 5. 1 Usia Responden

Usia	Jumlah
15 Tahun	6
16 Tahun	10
17 Tahun	10
18 Tahun	4
Jumlah	30 Responden

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan diketahui bahwa responden yang berusia 15 tahun berjumlah 6 orang, responden yang berusia 16 dan 17 tahun memiliki jumlah yang sama yaitu masing-masing berjumlah 10 orang, dan responden yang berusia 18 tahun berjumlah 4 orang, sehingga total keseluruhan data yang telah terkumpul berjumlah 30 orang responden.

5.1.2 Kelas



Gambar 5.2 Kelas

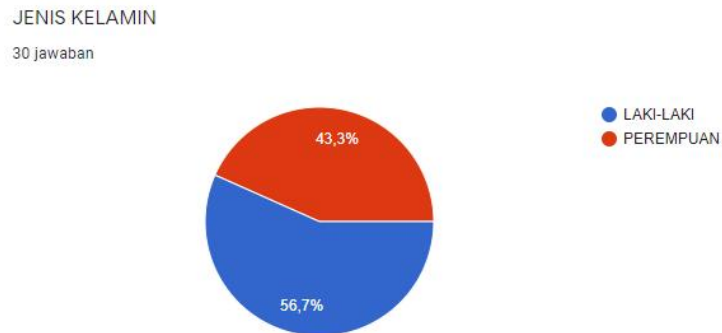
Tabel 5.2 Kelas

Kelas	Jumlah
X	6
XI	10
XII	14
Jumlah	30 Responden

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan diketahui bahwa responden yang berada di kelas X berjumlah 6 orang, responden yang berada di kelas XI

berjumlah 10 orang, dan responden yang berada di kelas XII memiliki jumlah yang paling banyak yaitu berjumlah 14 orang.

5.1.3 Jenis Kelamin



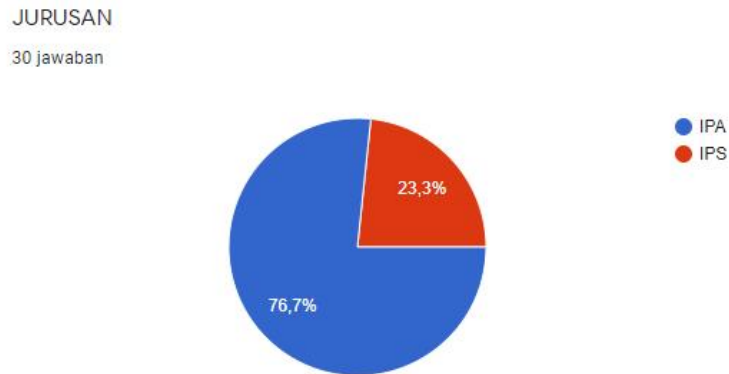
Gambar 5.3 Jenis Kelamin

Tabel 5. 3 Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	17
Perempuan	13
Jumlah	30 Responden

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dapat diketahui bahwa responden yang berjenis kelamin Laki-laki adalah sebanyak 17 orang, dan responden berjenis kelamin perempuan adalah sebanyak 13 orang. Sehingga, berdasarkan jumlah tersebut responden dengan jenis kelamin laki-laki adalah yang paling mendominasi.

5.1.4 Jurusan



Gambar 5.4 Jurusan

Tabel 5.4 Jurusan

Jurusan	Jumlah
IPA	23
IPS	7
Jumlah	30 Responden

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dapat diketahui bahwa responden dari jurusan IPA adalah sebanyak 23 orang, dan responden dari jurusan IPS adalah 7 sebanyak orang. Sehingga, jumlah responden yang paling mendominasi adalah responden dari jurusan IPA.

5.2 HASIL SKENARIO TUGAS *USABILITY TESTING*

Hasil dari sekenario tugas yang telah di dapatkan dari pengujian *usability testing* dengan menggunakan pernyataan dari Skala Guttman, yang mana keterangannya jika skenarionya berhasil ditandai dengan (√) dan jika skenarionya tidak berhasil atau gagal maka ditandai dengan (x). Apabila seluruh responden telah menjalankan pengujian terhadap skenario tugas yang diujikan,

maka data yang diperoleh dari pengujian tersebut akan dikalkulasikan tingkat keberhasilannya dengan menggunakan formula sebagai berikut [49]:

$$\text{Tingkat Keberhasilan Skenario} = \frac{\text{Banyak Responden Berhasil}}{\text{Total Responden}} \times 100\% \dots \dots \dots (5.1)$$

Berikut ini adalah data hasil pengerjaan skenario tugas (*task scenario*) oleh pengguna aplikasi *mobile* Google Meet :

Tabel 5.5 Hasil Skenario Tugas (*Task Scenario*)

No. Responden	Skenario					
	1	2	3	4	5	6
1.	√	√	√	√	√	√
2.	√	√	√	√	√	√
3.	√	√	√	√	√	√
4.	√	√	√	√	√	√
5.	√	√	√	√	√	√
6.	√	√	√	√	√	√
7.	√	√	√	√	√	√
8.	√	√	√	√	√	√
9.	√	√	√	√	√	√
10.	√	√	√	√	√	√
11.	√	√	√	√	x	√
12.	√	√	√	√	√	√
13.	√	√	√	√	√	√
14.	√	√	√	√	√	√
15.	√	√	√	√	√	√
16.	√	√	√	√	√	√
17.	√	√	√	√	√	√
18.	√	√	√	√	√	√
19.	√	√	√	√	√	√
20.	√	√	√	√	√	√
21.	√	√	√	√	√	√
22.	√	√	√	√	√	√
23.	√	√	√	√	√	√
24.	√	√	√	√	x	√
25.	√	√	√	√	x	√
26.	√	√	√	√	√	√

27.	√	√	√	√	√	√
28.	√	√	√	√	√	√
29.	√	√	√	√	√	√
30.	√	√	√	√	√	√
Jumlah	30	30	30	30	27	30
Persentase	100%	100%	100%	100%	90%	100%

Berdasarkan tabel 5.5 diatas, menunjukkan bahwa hasil skenario tugas dari 30 responden dengan 6 skenario tugas yang telah dilakukan pengujian, diperoleh hasil untuk skenario tugas 1, 2, 3, 4 dan 6 secara keseluruhan seluruh responden yang berpartisipasi berhasil dalam pengujiannya, namun pada skenario tugas 5 ada 3 responden yang tidak berhasil dalam pengujiannya. Untuk perhitungan presentase skenario tugas adalah sebagai berikut :

Perhitungan Skenario 1 :

$$\text{Tingkat Keberhasilan Skenario} = \frac{30}{30} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Keberhasilan Skenario} = 100\%$$

Perhitungan Skenario 2 :

$$\text{Tingkat Keberhasilan Skenario} = \frac{30}{30} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Keberhasilan Skenario} = 100\%$$

Perhitungan Skenario 3 :

$$\text{Tingkat Keberhasilan Skenario} = \frac{30}{30} \times 100\%$$

Tingkat Keberhasilan Skenario= 100%

Perhitungan Skenario 4 :

$$\text{Tingkat Keberhasilan Skenario} = \frac{30}{30} \times 100\%$$

Tingkat Keberhasilan Skenario= 100%

Perhitungan Skenario 5 :

$$\text{Tingkat Keberhasilan Skenario} = \frac{27}{30} \times 100\%$$

Tingkat Keberhasilan Skenario= 90%

Perhitungan Skenario 6 :

$$\text{Tingkat Keberhasilan Skenario} = \frac{30}{30} \times 100\%$$

Tingkat Keberhasilan Skenario= 100%

Berdasarkan pada perhitungan tingkat keberhasilan skenario tugas diatas menunjukkan bahwa hasil skenario tugas (*task scenario*) dari 30 responden dengan jumlah 6 skenario diperoleh bahwa pada skenario 1, 2, 3, 4 dan 6 semua responden telah berhasil dalam melakukan pengujian dari tugas-tugas yang diberikan dan masing-masing tugas memiliki nilai yang sama yaitu sebesar 100%. Akantetapi, pada skenario 5 ada 3 responden yang tidak berhasil dalam menjalankan pengujian pada skenario tersebut sehingga pada skenario 5 ini memiliki nilai sebesar 90% yang mana bisa dilihat bahwa pada skenario 5 yang berhasil melakukan pengujian adalah sebanyak 27 responden.

5.3 ANALISIS HASIL SKENARIO TUGAS (*TASK SCENARIO*)

USABILITY TESTING

Hasil skenario tugas (*task scenario*) dari 30 responden pengguna aplikasi *mobile* Google Meet dengan jumlah 6 skenario tugas yang diujikan dapat dilihat bahwa responden yaitu peserta didik di SMAN 3 Kota Jambi telah berhasil melaksanakan pengujian *usability* (*usability testing*) terhadap aplikasi *mobile* Google Meet pada skenario 1,2,3,4 dan 6. Meskipun, pada skenario 5 ada 3 responden yang tidak berhasil dalam menjalankan pengujian dikarenakan responden yang tidak berhasil kebingungan dalam menampilkan file yang hendak ditampilkan sehingga responden tersebut gagal dalam menampilkan tugas. Untuk tingkat keberhasilan yang diperoleh dari skenario 1,2,3,4 dan 6 memperoleh nilai sebesar 100%, sedangkan tingkat keberhasilan yang diperoleh dari skenario 5 adalah 90%.

5.4 HASIL KUESIONER USE *QUESTIONNAIRE*

Berikut ini adalah tabel perolehan dari hasil kuesioner dengan metode USE *Questionnaire* yang telah di bagikan kepada siswa-siswi dari SMAN 3 Kota Jambi yang terdiri atas 4 (empat) parameter yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *satisfaction* dengan jumlah pertanyaan/ Pernyataan sebanyak 30 butir. Skala yang digunakan untuk mewakili penilaian dari masing-masing parameter adalah skala likert dengan jumlah 5 (lima) poin yaitu sangat tidak setuju (poin 1), tidak setuju (poin 2), netral (poin 3), setuju (poin 4), dan sangat setuju (poin 5). Berikut ini adalah hasil kuesioner yang telah dihitung jumlah skor dari masing-masing parameter :

Tabel 5.6 Hasil Kuesioner

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
Usefulness (Kegunaan)						
1.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membantu saya menjadi lebih efektif	0	0	5	15	10
2.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membantu saya menjadi lebih produktif	0	0	9	11	10
3.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet sangat bermanfaat untuk saya	0	0	3	9	18
4.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membantu saya dalam melakukan tugas	0	1	10	7	12
5.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membuat hal-hal yang saya inginkan mudah dilakukan	0	1	6	11	12
6.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membuat saya menghemat waktu pada saat menggunakannya	0	1	7	13	9
7.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet memenuhi kebutuhan saya	0	0	8	13	9
8.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet bekerja sesuai dengan harapan saya	0	1	6	10	13
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)						
9.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet mudah digunakan	0	0	0	8	22
10.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet praktis untuk saya gunakan	0	0	0	10	20
11.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet mudah dipahami bagi semua pengguna	0	0	3	9	18
12.	Langkah-langkah pengoperasian pada Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet sangat praktis dilakukan	0	0	1	13	16
13.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet sangat fleksibel	0	0	1	15	14
14.	Saya tidak kesulitan dalam menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	0	10	20
15.	Saya dapat menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet tanpa intruksi tertulis	0	1	2	9	18
16.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet konsisten pada saat saya gunakan	0	1	5	12	12
17.	Pengguna yang jarang maupun rutin menggunakan akan menyukai Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	9	9	12
18.	Saya bisa mengatasi kesalahan dengan cepat dan mudah pada saat menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	2	8	10	10
19.	Saya dapat menggunakan Aplikasi <i>mobile</i>	0	1	7	8	14

	Google Meet dengan tanpa kendala setiap kali saya menggunakannya					
<i>Ease of Learning</i> (Kemudahan Mempelajari)						
20.	Saya dapat belajar menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet dengan cepat	0	0	2	10	18
21.	Saya mudah mengingat cara menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	1	1	6	22
22.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet mudah dipelajari untuk penggunaannya	0	0	2	7	21
23.	Saya cepat menjadi terampil dalam menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	5	8	17
<i>Satisfaction</i> (Kepuasan)						
24.	Saya merasa puas menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	4	13	13
25.	Saya akan merekomendasikan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet kepada banyak orang	0	0	8	11	11
26.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet menyenangkan untuk digunakan	0	0	1	11	18
27.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet bekerja sesuai dengan harapan saya	0	0	4	15	11
28.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet sangat bagus untuk digunakan	0	0	4	8	18
29.	Saya merasa harus menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	11	7	12
30.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet nyaman untuk digunakan	0	0	3	10	17

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel 5.6 diatas, untuk memperoleh presentase kelayakan pada setiap aspek *usability* yang diuji, maka dilakukan perhitungan menggunakan rumus pengukuran kelayakan, agar diperoleh hasil untuk setiap aspek dari parameter USE *Questionnaire* yang kemudian akan dikonversikan kedalam tabel kategori kelayakan berikut ini :

Tabel 5. 7 Kategori Kelayakan

Angka (%)	Klasifikasi
<21	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak

41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Berdasarkan tabel kategori kelayakan diatas, dapat diketahui bahwa untuk nilai kelayakan yang kurang dari angka 21 klasifikasinya adalah sangat tidak layak, untuk nilai kelayakan dari angka 21-40 klasifikasinya adalah tidak layak, untuk nilai kelayakan dari angka 41-60 klasifikasinya adalah cukup layak, untuk nilai kelayakan dari angka 61-80 klasifikasinya adalah layak dan untuk nilai kelayakan dari angka 81-100 klasifikasinya adalah sangat layak.

Berikut ini adalah pengukuran nilai *usability* yang dilakukan untuk mendapatkan nilai kelayakan dari masing-masing parameter dengan menghitung persentase jawaban dari responden menggunakan rumus presentase kelayakan seperti di berikut ini :

5.4.1 *Usefulness* (Kegunaan)

Pada aspek parameter *Usefulness* terdiri atas 8 butir pernyataan dengan 5 poin dari skala likert. Berikut ini adalah hasil pengukuran presentase tingkat kelayakan yang telah didapatkan dari tabel parameter *Usefulness* di bawah ini :

Tabel 5.8 Hasil Parameter *Usefulness*

No.	Kriteria	Skor					Skor Observasi	Skor Harapan
		1	2	3	4	5		
<i>Usefulness</i> (Kegunaan)								
1.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membantu saya menjadi lebih efektif	0	0	5	15	10		

2.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membantu saya menjadi lebih produktif	0	0	9	11	10		
3.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet sangat bermanfaat untuk saya	0	0	3	9	18		
4.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membantu saya dalam melakukan tugas	0	1	10	7	12		
5.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membuat hal-hal yang saya inginkan mudah dilakukan	0	1	6	11	12		
6.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membuat saya menghemat waktu pada saat menggunakannya	0	1	7	13	9		
7.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet memenuhi kebutuhan saya	0	0	8	13	9		
8.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet bekerja sesuai dengan harapan saya	0	1	6	10	13		
Jumlah		0	4	54	89	93	991	1200
Tingkat Kelayakan Usefulness		82,58%						

$$\begin{aligned}
 \text{Tingkat Kelayakan Usefulness} &= \frac{(0 \times 1) + (4 \times 2) + (54 \times 3) + (89 \times 4) + (93 \times 5)}{5 \times 30 \times 8} \times 100\% \\
 &= \frac{0 + 8 + 162 + 356 + 465}{1200} \times 100\% \\
 &= \frac{991}{1200} \times 100\% \\
 &= 82,58\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 5.8 diatas menunjukkan hasil kuesioner pada item pernyataan 1 dari 30 responden tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 5 orang menjawab cukup setuju, 15 orang responden

menjawab setuju, dan 10 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 2 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 9 orang menjawab cukup setuju, 11 orang menjawab setuju, dan 10 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 3 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 3 orang menjawab cukup setuju, 9 orang menjawab setuju, dan 18 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 4 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, 1 orang responden memilih tidak setuju, 10 orang responden menjawab cukup setuju, 7 orang menjawab setuju, dan 12 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 5 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, 1 orang responden memilih tidak setuju, 6 orang responden menjawab cukup setuju, 11 orang menjawab setuju, dan 12 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 6 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, 1 orang responden memilih tidak setuju, 7 orang responden menjawab cukup setuju, 13 orang menjawab setuju, dan 9 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 7 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 8 orang responden memilih cukup setuju, 13 orang responden menjawab setuju, dan 9 orang menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 8 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, 1 orang responden memilih tidak setuju, 6 orang responden menjawab cukup setuju, 10 orang menjawab setuju, dan 13 orang responden menjawab sangat setuju. Dapat dilihat bahwa jawaban yang paling banyak dipilih oleh responden adalah jawaban sangat setuju yang muncul sebanyak 93 kali.

Kemudian setelah itu dihitung skor hasil observasi dan skor yang diharapkan, skor observasi yang telah dihitung adalah sebesar 991 dan skor harapan yang telah dihitung adalah sebesar 1200. Maka, berdasarkan pengukuran tingkat kelayakan untuk aspek dari parameter *Usefulness* diatas, diperoleh angka kelayakan sebesar **82,58%**, yang apabila dikonversikan kedalam tabel 5.7 kategori kelayakan nilainya berada diantara angka **81-100** yang berarti bahwa kebergunaan dari aplikasi *mobile* Google Meet **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran daring di SMAN 3 Kota Jambi.

5.4.2 *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan)

Pada aspek parameter *Ease of Use* terdiri atas 11 butir pernyataan dengan 5 poin dari skala likert. Berikut ini adalah hasil pengukuran tingkat presentase kelayakan yang telah didapatkan dari tabel parameter *Ease of Use* di bawah ini :

Tabel 5. 9 Hasil Parameter *Ease of Use*

No.	Kriteria	Skor					Skor Observasi	Skor Harapan
		1	2	3	4	5		
<i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan)								
9.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet mudah digunakan	0	0	0	8	22		
10.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet praktis untuk saya gunakan	0	0	0	10	20		
11.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet mudah dipahami bagi semua pengguna	0	0	3	9	18		
12.	Langkah-langkah pengoperasian pada Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet sangat praktis dilakukan	0	0	1	13	16		
13.	Aplikasi <i>mobile</i> Google	0	0	1	15	14		

	Meet sangat fleksibel						
14.	Saya tidak kesulitan dalam menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	0	10	20	
15.	Saya dapat menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet tanpa intruksi tertulis	0	1	2	9	18	
16.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet konsisten pada saat saya gunakan	0	1	5	12	12	
17.	Pengguna yang jarang maupun rutin menggunakan akan menyukai Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	9	9	12	
18.	Saya bisa mengatasi kesalahan dengan cepat dan mudah pada saat menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	2	8	10	10	
19.	Saya dapat menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet dengan tanpa kendala setiap kali saya menggunakannya	0	1	7	8	14	
Jumlah		0	5	36	113	176	1450
Tingkat Kelayakan <i>Ease of Use</i>		87,88%					

$$\begin{aligned}
 \text{Tingkat Kelayakan } \textit{Ease of Use} &= \frac{(0 \times 1) + (5 \times 2) + (36 \times 3) + (113 \times 4) + (176 \times 5)}{5 \times 30 \times 11} \times 100\% \\
 &= \frac{0 + 10 + 108 + 452 + 880}{1650} \times 100\% \\
 &= \frac{1450}{1650} \times 100\% \\
 &= 87,88\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 5.9 diatas menunjukkan hasil kuesioner pada item pernyataan 9 dari 30 responden tidak ada responden yang memilih sangat tidak

setuju, tidak setuju dan cukup setuju, 8 orang responden menjawab setuju, dan 22 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 10 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, tidak setuju dan cukup setuju, 10 orang menjawab setuju, dan 20 orang menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 11 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 3 orang menjawab cukup setuju, 9 orang menjawab setuju, dan 18 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 12 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 1 orang responden menjawab cukup setuju, 13 orang menjawab setuju, dan 16 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 13 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 1 orang responden menjawab cukup setuju, 15 orang menjawab setuju, dan 14 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 14 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, tidak setuju dan setuju, 10 orang menjawab setuju, dan 20 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 15 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, 1 orang responden menjawab tidak setuju, 2 orang responden memilih cukup setuju, 9 orang responden menjawab setuju, dan 18 orang menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 16 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, 1 orang responden memilih tidak setuju, 5 orang responden menjawab cukup setuju, 12 orang menjawab setuju, dan 12 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 17 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 9 orang responden menjawab cukup setuju, 9 orang menjawab setuju, dan 12 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item

pernyataan 18 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, 2 orang responden memilih tidak setuju, 8 orang responden menjawab cukup setuju, 10 orang menjawab setuju, dan 10 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 19 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, 1 orang responden memilih tidak setuju, 7 orang responden menjawab cukup setuju, 8 orang menjawab setuju, dan 14 orang responden menjawab sangat setuju. Dapat dilihat bahwa jawaban yang paling banyak dipilih oleh responden adalah jawaban sangat setuju yang muncul sebanyak 176 kali.

Kemudian setelah itu dihitung skor hasil observasi dan skor yang diharapkan, skor observasi yang telah dihitung adalah sebesar 1450 dan skor harapan yang telah dihitung adalah sebesar 1650. Maka, berdasarkan pengukuran tingkat kelayakan untuk aspek dari parameter *Ease of Use* diatas, diperoleh angka kelayakan sebesar **87,88%**, yang apabila dikonversikan kedalam tabel 5.7 kategori kelayakan nilainya berada diantara angka **81-100** yang berarti bahwa kemudahan penggunaan dari aplikasi *mobile* Google Meet masuk kedalam kategori **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran daring di SMAN 3 Kota Jambi.

5.4.3 *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari)

Pada aspek parameter *Ease of Learning* terdiri atas 4 butir pernyataan dengan 5 poin dari skala likert. Berikut ini adalah hasil pengukuran presentase tingkat kelayakan yang telah didapatkan dari tabel parameter *Ease of Learning* di bawah ini :

Tabel 5. 10 Ease of Learning

No.	Kriteria	Skor					Skor Observasi	Skor Harapan
		1	2	3	4	5		
<i>Ease of Learning</i> (Kemudahan Mempelajari)								
20.	Saya dapat belajar menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet dengan cepat	0	0	2	10	18		
21.	Saya mudah mengingat cara menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	1	1	6	22		
22.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet mudah dipelajari untuk penggunaannya	0	0	2	7	21		
23.	Saya cepat menjadi terampil dalam menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	5	8	17		
Jumlah		0	1	10	31	78	546	600
Tingkat Kelayakan <i>Ease of Learning</i>		91,00%						

$$\text{Tingkat Kelayakan } \textit{Ease of Learning} = \frac{(0 \times 1) + (1 \times 2) + (10 \times 3) + (31 \times 4) + (78 \times 5)}{5 \times 30 \times 4} \times 100\%$$

$$= \frac{0 + 2 + 30 + 124 + 390}{600} \times 100\%$$

$$= \frac{546}{600} \times 100\%$$

$$= 91,00\%$$

Berdasarkan Tabel 5.9 diatas menunjukkan hasil kuesioner pada item pernyataan 20 dari 30 responden tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 2 orang responden menjawab cukup setuju, 10 orang responden menjawab setuju, dan 18 orang responden menjawab sangat setuju.

Pada item pernyataan 21 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju, 1 orang responden menjawab tidak setuju, 1 orang responden menjawab cukup setuju, 6 orang menjawab setuju, dan 22 orang menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 22 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 2 orang menjawab cukup setuju, 7 orang menjawab setuju, dan 21 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 23 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 5 orang responden menjawab cukup setuju, 8 orang menjawab setuju, dan 17 orang responden menjawab sangat setuju. Dapat dilihat bahwa jawaban yang paling banyak dipilih oleh responden adalah jawaban sangat setuju yang muncul sebanyak 78 kali.

Kemudian setelah itu dihitung skor hasil observasi dan skor yang diharapkan, skor observasi yang telah dihitung adalah sebesar 546 dan skor harapan yang telah dihitung adalah sebesar 600. Maka, berdasarkan pengukuran tingkat kelayakan untuk aspek dari parameter *Ease of Learning* diatas, diperoleh angka kelayakan sebesar **91,00%**, yang apabila dikonversikan kedalam tabel 5.7 kategori kelayakan nilainya berada diantara angka **81-100** yang berarti bahwa kemudahan mempelajari dari aplikasi *mobile* Google Meet masuk kedalam kategori **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran daring di SMAN 3 Kota Jambi.

5.4.4 Satisfaction (Kepuasan)

Pada aspek parameter *Satisfaction* terdiri atas 11 butir pernyataan dengan 5 poin dari skala likert. Berikut ini adalah hasil pengukuran presentase tingkat kelayakan yang telah didapatkan dari tabel parameter *Satisfaction* di bawah ini:

Tabel 5. 11 Satisfaction

No.	Kriteria	Skor					Skor Observasi	Skor Harapan
		1	2	3	4	5		
Satisfaction (Kepuasan)								
24.	Saya merasa puas menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	4	13	13		
25.	Saya akan merekomendasikan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet kepada banyak orang	0	0	8	11	11		
26.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet menyenangkan untuk digunakan	0	0	1	11	18		
27.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet bekerja sesuai dengan harapan saya	0	0	4	15	11		
28.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet sangat bagus untuk digunakan	0	0	4	8	18		
29.	Saya merasa harus menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	11	7	12		
30.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet nyaman untuk digunakan	0	0	3	10	17		
		0	0	35	75	100	905	1050
Tingkat Kelayakan Satisfaction		86,19%						

$$\text{Tingkat Kelayakan Satisfaction} = \frac{(0 \times 1) + (0 \times 2) + (35 \times 3) + (75 \times 4) + (100 \times 5)}{5 \times 30 \times 7} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{0+0+105+300+500}{1050} \times 100\% \\
&= \frac{905}{1050} \times 100\% \\
&= 86,19\%
\end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 5.10 diatas menunjukkan hasil kuesioner pada item pernyataan 24 dari 30 responden tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 4 orang menjawab cukup setuju, 13 orang responden menjawab setuju, dan 13 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 25 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 8 orang menjawab cukup setuju, 11 orang menjawab setuju, dan 11 orang menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 26 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 1 orang menjawab cukup setuju, 11 orang menjawab setuju, dan 18 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 27 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 4 orang responden menjawab cukup setuju, 15 orang menjawab setuju, dan 11 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 28 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 4 orang responden menjawab cukup setuju, 8 orang menjawab setuju, dan 18 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 29 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 11 orang responden menjawab setuju, 7 orang menjawab setuju, dan 12 orang responden menjawab sangat setuju. Pada item pernyataan 30 tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju, 3 orang responden memilih cukup setuju, 10 orang responden

menjawab setuju, dan 17 orang menjawab sangat setuju. Dapat dilihat bahwa jawaban yang paling banyak dipilih oleh responden adalah jawaban sangat setuju yang muncul sebanyak 100 kali.

Kemudian setelah itu dihitung skor hasil observasi dan skor yang diharapkan, skor observasi yang telah dihitung adalah sebesar 905 dan skor harapan yang telah dihitung adalah sebesar 1050. Maka, berdasarkan pengukuran tingkat kelayakan untuk aspek dari parameter *Satisfaction* diatas, diperoleh angka kelayakan sebesar **86,19%**, yang apabila dikonversikan kedalam tabel 5.7 kategori kelayakan nilainya berada diantara angka **81-100** yang berarti bahwa kepuasan yang diperoleh dari aplikasi *mobile* Google Meet masuk kedalam kategori **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran daring di SMAN 3 Kota Jambi.

5.4.5 Tingkat Usability

Pengukuran tingkat *usability* dilakukan dengan menghitung persentase jawaban dari seluruh responden yang ada yaitu sebanyak 30 responden menggunakan skala likert dari poin 1 (sangat tidak setuju), poin 2 (tidak setuju), poin 3 (cukup), poin 4 (setuju) dan poin 5 (sangat setuju). Pengukuran *usability* yang dilakukan terdiri dari 4 aspek *USE Questionnaire* yaitu, *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning* dan *Satisfaction*. Berikut ini adalah hasil data dari kuesioner yang telah diisi oleh 30 responden yang telah didapatkan untuk nilai pengukuran tingkat *usability* :

Tabel 5.12 Hasil Pengukuran Tingkat Usability

No.	Kriteria	Skor					Skor Observasi	Skor Harapan
		1	2	3	4	5		
Usefulness (Kegunaan)								
1.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membantu saya menjadi lebih efektif	0	0	5	15	10		
2.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membantu saya menjadi lebih produktif	0	0	9	11	10		
3.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet sangat bermanfaat untuk saya	0	0	3	9	18		
4.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membantu saya dalam melakukan tugas	0	1	10	7	12		
5.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membuat hal-hal yang saya inginkan mudah dilakukan	0	1	6	11	12		
6.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet membuat saya menghemat waktu pada saat menggunakannya	0	1	7	13	9		
7.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet memenuhi kebutuhan saya	0	0	8	13	9		
8.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet bekerja sesuai dengan harapan saya	0	1	6	10	13		
Jumlah Satisfaction		0	4	54	89	93	991	1200
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)								
9.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet mudah digunakan	0	0	0	8	22		
10.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet praktis untuk saya gunakan	0	0	0	10	20		
11.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet mudah dipahami bagi semua pengguna	0	0	3	9	18		
12.	Langkah-langkah pengoperasian pada Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet sangat praktis dilakukan	0	0	1	13	16		
13.	Aplikasi <i>mobile</i> Google	0	0	1	15	14		

	Meet sangat fleksibel							
14.	Saya tidak kesulitan dalam menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	0	10	20		
15.	Saya dapat menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet tanpa intruksi tertulis	0	1	2	9	18		
16.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet konsisten pada saat saya gunakan	0	1	5	12	12		
17.	Pengguna yang jarang maupun rutin menggunakan akan menyukai Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	9	9	12		
18.	Saya bisa mengatasi kesalahan dengan cepat dan mudah pada saat menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	2	8	10	10		
19.	Saya dapat menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet dengan tanpa kendala setiap kali saya menggunakannya	0	1	7	8	14		
Jumlah <i>Ease of Use</i>		0	5	36	113	176	1450	1650
<i>Ease of Learning</i> (Kemudahan Mempelajari)								
20.	Saya dapat belajar menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet dengan cepat	0	0	2	10	18		
21.	Saya mudah mengingat cara menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	1	1	6	22		
22.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet mudah dipelajari untuk penggunaannya	0	0	2	7	21		
23.	Saya cepat menjadi terampil dalam menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	5	8	17		

Jumlah Ease of Learning		0	1	10	31	78	546	600
Satisfaction (Kepuasan)								
24.	Saya merasa puas menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	4	13	13		
25.	Saya akan merekomendasikan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet kepada banyak orang	0	0	8	11	11		
26.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet menyenangkan untuk digunakan	0	0	1	11	18		
27.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet bekerja sesuai dengan harapan saya	0	0	4	15	11		
28.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet sangat bagus untuk digunakan	0	0	4	8	18		
29.	Saya merasa harus menggunakan Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet	0	0	11	7	12		
30.	Aplikasi <i>mobile</i> Google Meet nyaman untuk digunakan	0	0	3	10	17		
Jumlah Satisfaction		0	0	35	75	100	905	1050
Jumlah		0	10	135	308	447	3892	4500

Dari penghitungan tabel diatas, maka diperoleh rangkuman pengukuran untuk tiap aspek *usability* dari USE *Questionnaire* berikut ini :

Tabel 5. 13 Hasil Rangkuman Pengukuran Aspek Usability

Aspek Usability	Skor Observasi	Skor Harapan	Persentase Tingkat Kelayakan(%)
<i>Usefulness</i>	991	1200	82,58%
<i>Ease of Use</i>	1450	1650	87,88%
<i>Ease of Learning</i>	546	600	91,00%
<i>Satisfaction</i>	905	1050	86,19%
Total	3892	4500	86,49%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari segi aspek *usefulness* diperoleh skor hasil observasi yaitu sebesar 991 dan skor yang diharapkan yaitu 1200 dengan persentase tingkat kelayakan yang diperoleh adalah sebesar 82,58%. Dari segi aspek *ease of use* diperoleh skor hasil observasi yaitu sebesar 1450 dan skor yang diharapkan yaitu 1650 dengan persentase tingkat kelayakan yang diperoleh adalah sebesar 87,88%. Dari segi aspek *ease of learning* diperoleh skor hasil observasi yaitu sebesar 546 dan skor yang diharapkan yaitu 600 dengan persentase tingkat kelayakan yang diperoleh adalah sebesar 91,00% dan dari segi aspek *satisfaction* diperoleh skor hasil observasi yaitu sebesar 905 dan skor yang diharapkan yaitu 1050 dengan persentase tingkat kelayakan yang diperoleh adalah sebesar 86,19%.

$$\begin{aligned} \text{Tingkat Usability} &= \frac{991+1450+546+905}{1200+1650+600+1050} \times 100\% \\ &= \frac{3892}{4500} \times 100\% \\ &= 86,49\% \end{aligned}$$

Berdasarkan kepada perhitungan tingkat *usability* diatas, secara keseluruhan hasil dari tingkat *usability* yang diperoleh dari tiap aspek dari parameter USE *Questionnaire* diperoleh skor hasil observasi adalah sebesar 3893 dan skor harapan adalah sebesar 4500 sehingga diperoleh persentase tingkat *usability* sebesar **86,49%**, yang mana apabila dikonversikan berdasarkan tabel 5.7 kategori kelayakan nilainya berada diantara angka **81-100** yang berarti secara keseluruhan

aplikasi *mobile* Google Meet **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran daring di SMAN 3 Kota Jambi.

5.5 ANALISIS HASIL KUESIONER USE QUESTIONNAIRE

Setelah dilakukan pengolahan data untuk setiap aspek parameter dari USE *Questionnaire*, maka selanjutnya adalah melakukan analisis hasil terhadap data yang telah diolah. Berdasarkan hasil analisis data, maka diperoleh perhitungan dan persentase kelayakan dari tiap aspek USE *Questionnaire* yang kemudian dilakukan pengukuran terhadap tingkat *usability* dengan menggabungkan rumus persentase kelayakan dari tiap aspek [50].

Untuk kategori kelayakan dapat diketahui bahwa untuk nilai kelayakan yang **kurang dari angka 21%** klasifikasinya adalah **sangat tidak layak**, untuk nilai kelayakan dari angka **21-40%** klasifikasinya adalah **tidak layak**, untuk nilai kelayakan dari angka **41-60%** klasifikasinya adalah **cukup layak**, untuk nilai kelayakan dari angka **61-80%** klasifikasinya adalah **layak** dan untuk nilai kelayakan dari angka **81-100%** klasifikasinya adalah **sangat layak** [50]. Berikut ini adalah hasil analisis yang diperoleh:

1. *Usefulness* (Kegunaan)

Hasil pengukuran pada aspek dari parameter *Usefulness* diperoleh nilai total skor responden yaitu sebesar 991 dan skor maksimal yang diharapkan adalah sebesar 1200, maka setelah melakukan perhitungan persentase tingkat kelayakan yang diperoleh yaitu sebesar **82,58%** yang mana apabila dikonversikan kedalam tabel kategori kelayakan berada pada persentase

angka **81-100%** yang berarti bahwa dari segi aspek *usefulness* atau kebergunaan aplikasi *mobile* Google Meet ini berada dalam kategori **sangat layak**, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi *mobile* Google Meet yang digunakan oleh SMAN 3 Kota Jambi sangat berguna sebagai salah satu media khususnya pada pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19.

2. *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan)

Hasil pengukuran pada aspek dari parameter *Ease of Use* diperoleh nilai total skor observasi responden yaitu sebesar 1450 dan skor maksimal yang diharapkan adalah sebesar 1650, maka setelah melakukan perhitungan persentase tingkat kelayakan yang diperoleh yaitu sebesar **87,88%** yang mana apabila dikonversikan kedalam tabel kategori kelayakan berada pada persentase angka **81-100%** yang berarti bahwa dari segi aspek *ease of use* atau kemudahan penggunaan aplikasi *mobile* Google Meet ini berada pada kategori **sangat layak**, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi *mobile* Google Meet yang digunakan oleh SMAN 3 Kota Jambi memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut sebagai salah satu media khususnya pada pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19.

3. *Ease of Learning* (Kemudahan Mempelajari)

Hasil pengukuran pada aspek dari parameter *Ease of Learning* diperoleh nilai total skor observasi responden yaitu sebesar 546 dan skor harapan maksimal adalah sebesar 600, maka setelah melakukan perhitungan

persentase tingkat kelayakan yang diperoleh yaitu sebesar **91,00%** yang mana apabila dikonversikan kedalam tabel kategori kelayakan berada pada persentase angka **81-100%** yang berarti bahwa dari segi aspek *ease of learning* atau kemudahan mempelajari aplikasi *mobile* Google Meet ini berada pada kategori **sangat layak**, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi *mobile* Google Meet yang digunakan oleh SMAN 3 Kota Jambi sangat mudah untuk dipelajari oleh pengguna selama menggunakan aplikasi tersebut sebagai salah satu media khususnya pada pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19.

4. ***Satisfaction* (Kepuasan)**

Hasil pengukuran pada aspek dari parameter *Satisfaction* diperoleh nilai total skor observasi responden yaitu sebesar 905 dan skor harapan maksimal adalah sebesar 1050, maka setelah melakukan perhitungan persentase tingkat kelayakan yang diperoleh yaitu sebesar **86,19%** yang mana apabila dikonversikan kedalam tabel kategori kelayakan berada pada persentase angka 81-100% yang berarti bahwa dari segi aspek *satisfaction* atau kepuasan berada pada kategori **sangat layak**, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa pengguna dari aplikasi *mobile* Google Meet di SMAN 3 Kota Jambi sangat puas dengan aplikasi *mobile* Google Meet selama menggunakan aplikasi tersebut sebagai salah satu media khususnya pada pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19.

5. ***Tingkat Usability***

Kemudian pada pengukuran tingkat *usability* yang dilakukan dengan menghitung presentase jawaban dari seluruh responden, yang mana diperoleh dari skor responden yang di observasi total seluruh jawaban adalah sebesar 3892 dan skor maksimal yang diharapkan adalah sebesar 4500. Setelah diketahui hasil dari skor yang diobservasi (skor responden) dan skor yang diharapkan (skor maksimal), maka diperoleh hasil pengukuran [50]. Hasil pengukuran dari tingkat *usability* yang diperoleh adalah sebesar **86,49%**, yang apabila dikonversikan dengan tabel 5.7 kategori kelayakan berada diantara persentase angka **81% - 100%**, hal ini menunjukkan bahwa hasil dari pengukuran *usability* pada aplikasi *mobile* Google Meet memiliki nilai angka yang **sangat layak**, yang mana aplikasi *mobile* Google Meet ini sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran daring di SMAN 3 Kota Jambi di masa pandemi COVID-19.

5.6 REKOMENDASI PERBAIKAN

Rekomendasi perbaikan ini di dapat dari hasil pengamatan dan saran responden setelah menjalankan skenario tugas (*task scenario*) dan mengisi kuesioner yang diberikan pada saat melakukan pengujian *usability testing*. Berikut ini adalah beberapa perbaikan yang pengguna dan peneliti harapkan dari aplikasi *mobile* Google Meet:

1. Fitur tampilkan teks (*subtitle*) yang ada pada aplikasi *mobile* Google Meet bisa ditambahkan opsi pilihan untuk Bahasa Indonesia agar *host* dan peserta bisa mengikuti komunikasi secara interaktif, tidak hanya mendengar namun juga bisa melihat teks terhadap topik yang sedang dibicarakan.
2. Berdasarkan skenario tugas 5, dimana ada 3 responden yang gagal dalam melaksanakan tugas mau sebaiknya untuk fitur bagikan layar (*share screen*) bisa diberikan kemudahan menggunakan fitur tersebut dengan menampilkan opsi berupa pilihan apa yang hendak dibagikan atau ditampilkan ke layar pada saat menggunakan fitur tersebut. Jadi, bisa menambahkan opsi pilihan seperti *file*, *document*, *foto*, *screen*, dan lainnya tergantung apa yang mau ditampilkan atau dibagikan ke layar, opsi tersebut akan muncul setelah meng-klik fitur bagikan layar sehingga pengguna bisa dengan mudah menampilkan atau membagikan apa yang hendak ditampilkan karena pilihan yang hendak ditampilkan telah tersedia.

3. Menambahkan fitur untuk mengubah nama yang tertera pada *display name* sehingga pengguna bisa mengubah nama dengan lebih mudah ketika hal tersebut diperlukan dan tidak repot untuk mengelola akun *email*.
4. Bisa menambahkan *button* keluar (*log out*), agar pengguna bisa dengan mudah keluar dari aplikasi ketika diinginkan.

5.7 ANALISIS PROSES SISTEM

5.7.1 Use Case Diagram

Sebelum merekomendasikan tampilan dari *prototype*, terlebih dahulu menampilkan rancangan alat bantu pemodelan analisis proses sistem dari aplikasi *mobile* Google Meet. Dalam membuat analisis proses sistem penulis menggunakan UML berupa *use case* diagram dari aplikasi *mobile* Google Meet yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* diagram ini dibuat untuk mengetahui bagaimana interaksi yang dilakukan oleh aktor dan sistem.

1. Identifikasi Aktor *Use Case Diagram*

Aktor merupakan pelaku yang berinteraksi dengan aplikasi *mobile* Google Meet. Adapun yang menjadi aktor dari aplikasi *mobile* Google Meet dapat dilihat pada tabel identifikasi sebagai berikut :

Tabel 5. 14 Identifikasi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Host	Host dapat melakukan hal-hal berikut : a. <i>Login dan Logout</i> b. Mengelola <i>Display Name</i> c. Memulai Rapat d. Mengelola Peserta e. Mengelola Video f. Mengelola Audio g. Menampilkan <i>Subtitle</i> h. Mengelola <i>Chat</i> i. Menampilkan <i>Share Screen</i> j. Keluar
2.	Peserta	Peserta dapat melakukan hal-hal berikut : a. <i>Login dan Logout</i> b. Mengelola <i>Display Name</i> c. Gabung Rapat d. Mengelola Video e. Mengelola Audio f. Menampilkan <i>Subtitle</i> g. Mengelola <i>Chat</i> h. Menampilkan <i>Share Screen</i> i. Keluar

2. Identifikasi *Use Case*

Use case merupakan struktur proses interaksi yang dilakukan antara aktor dengan aplikasi *mobile* Google Meet. Adapun identifikasi *use case* diagram dari aplikasi *mobile* Google Meet dapat dilihat pada tabel identifikasi *use case* sebagai berikut :

Tabel 5.15 Identifikasi Use Case Host

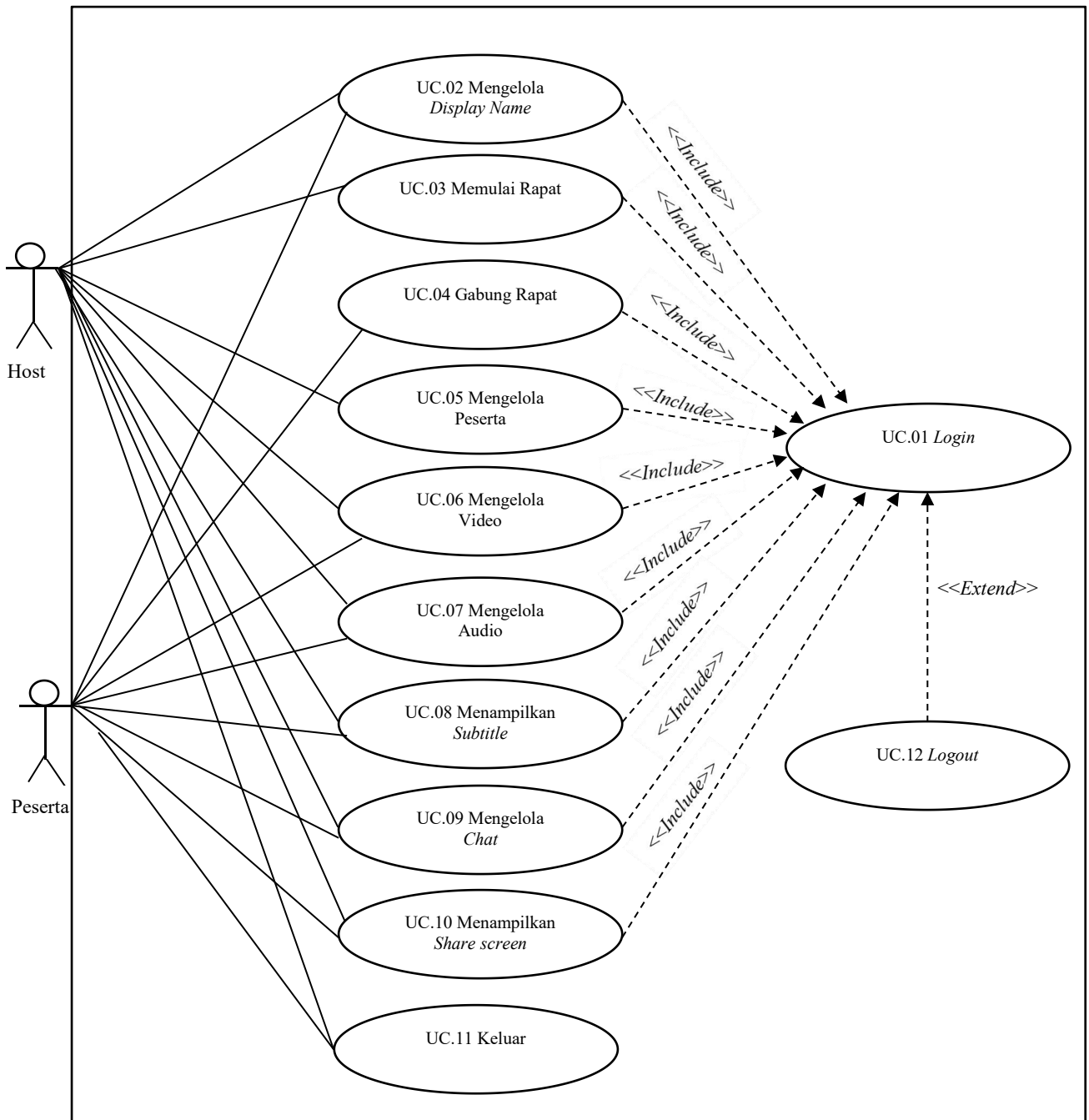
No.	ID Use Case	Use Case	Deskripsi
1.	UC.01	<i>Login</i>	Host melakukan <i>login</i> dengan menggunakan email untuk masuk ke dalam halaman aplikasi <i>mobile</i> Google Meet.
2.	UC.02	Mengelola <i>Display Name</i>	Host bisa mengubah nama (<i>display name</i>) yang akan tampil pada <i>display</i> .
3.	UC.03	Memulai Rapat	Host bisa memulai rapat dengan mengklik <i>link</i> atau kode <i>password</i> yang sebelumnya telah dibagikan kepada peserta.
5.	UC.05	Mengelola Peserta	Host dapat menerima atau menolak peserta yang sedang dalam proses gabung rapat.
6.	UC.06	Mengelola Video	Host bisa mengaktifkan dan menonaktifkan video
7.	UC.07	Mengelola Audio	Host bisa mengaktifkan dan menonaktifkan audio
8.	UC.08	Menampilkan <i>Subtitle</i>	Host bisa menampilkan pilihan <i>subtitle</i> untuk pembicaraan interaktif.
9.	UC.09	Mengelola <i>Chat</i>	Host bisa mengetikkan apa saja di <i>chat</i> .
10.	UC.10	Menampilkan <i>Share Screen</i>	Host bisa menampilkan <i>file</i> yang hendak dibagikan kepada peserta.
11.	UC.011	Keluar Rapat	Host bisa keluar dari rapat.
12.	UC.012	<i>Logout</i>	Dilakukan host jika ingin keluar akun dari aplikasi.

Tabel 5.16 dentifikasi Use Case Peserta

No.	ID Use Case	Use Case	Deskripsi
1.	UC.01	<i>Login</i>	Peserta melakukan <i>login</i> dengan menggunakan email untuk masuk ke dalam halaman aplikasi <i>mobile</i> Google Meet.
2.	UC.02	Mengelola <i>Display</i>	Peserta bisa mengubah nama

		<i>Name</i>	<i>(display name)</i> yang akan tampil pada <i>display</i> .
3.	UC.04	Gabung Rapat	Peserta bisa gabung rapat dengan menggunakan <i>link</i> atau kode <i>password</i> yang telah dibagikan oleh host.
4.	UC.06	Mengelola Video dan Audio	Peserta bisa mengaktifkan dan menonaktifkan video dan audio.
5.	UC.07	Mengelola Audio	Peserta bisa mengaktifkan dan menonaktifkan audio
6.	UC.08	Menampilkan <i>Subtitle</i>	Peserta bisa menampilkan pilihan <i>subtitle</i> untuk pembicaraan interaktif.
7.	UC.09	Mengelola <i>Chat</i>	Peserta bisa mengetikkan apa saja di <i>chat</i> .
8.	UC.10	Menampilkan <i>Share Screen</i>	Peserta bisa menampilkan <i>file</i> yang hendak dibagikan kepada host dan peserta lainnya.
9.	UC.11	Keluar Rapat	Peserta bisa keluar dari rapat.
10.	UC.12	<i>Logout</i>	Dilakukan peserta jika ingin keluar akun dari aplikasi.

Berikut ini adalah gambaran *Use Case Diagram* mengenai aplikasi *mobile* Google Meet yang dirancang sebelum pembuatan rekomendasi *prototype* yang terlihat pada gambar dibawah ini



Gambar 5. 5 Use Case Diagram Rekomendasi Aplikasi *mobile* Google Meet

2. Deskripsi *Use Case* Mengelola *Display Name*

Deskripsi *use case* mengelola *display name* menjelaskan proses aktor untuk melakukan perubahan nama yang akan ditampilkan pada *display name* pada saat rapat berlangsung, berikut adalah deskripsinya :

Tabel 5.18 Deskripsi *Use Case* Mengelola *Display Name*

Nama <i>Use Case</i>	Mengelola <i>display name</i>
ID <i>Use Case</i>	UC.02
Aktor	Host dan Peserta
Deskripsi	Aktor bisa mengubah <i>display name</i> pada sistem
Exception	-
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> masuk terlebih dahulu
Aktor	Sistem
Skenario Normal	
5. Aktor mengklik <i>display name</i> sebanyak 2 kali	
	6. Sistem menampilkan <i>display name</i> yang bisa diubah
7. Aktor menginput nama yang hendak diubah pada <i>display name</i>	
8. Aktor mengklik tombol centang	
	9. Sistem menampilkan <i>display name</i> dengan nama yang sudah diinputkan
Post Condition	Aktor berhasil mengelola nama pada <i>display name</i>

3. Deskripsi *Use Case* Memulai Rapat

Deskripsi *use case* memulai rapat menjelaskan proses aktor untuk memulai masuk kedalam rapat yang akan diselenggarakan, berikut adalah deskripsinya :

Tabel 5. 19 Deskripsi Use Case Memulai Rapat

Nama Use Case	Memulai Rapat
ID Use Case	UC.03
Aktor	Host
Deskripsi	Aktor bisa memulai rapat yang hendak diselenggarakan
Exception	-
Pre Condition	Aktor harus sudah memiliki <i>link</i> atau kode rapat
Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1. Aktor mengklik <i>link</i> atau memasukkan kode yang telah dibagikan	
	2. Sistem menampilkan tampilan sebelum masuk kedalam rapat
3. Aktor mengklik <i>button</i> gabung	
	4. Sistem menampilkan tampilan berupa video <i>conference</i>
Post Condition	Aktor berhasil memulai rapat yang diselenggarakan

4. Deskripsi Use Case Gabung Rapat

Deskripsi *use case* gabung rapat menjelaskan proses aktor untuk gabung kedalam rapat perubahan nama yang akan ditampilkan pada *display name* pada saat rapat berlangsung, berikut adalah deskripsinya :

Tabel 5. 20 Deskripsi Use Case Gabung Rapat

Nama Use Case	Gabung Rapat
ID Use Case	UC.04
Aktor	Peserta
Deskripsi	Aktor bisa gabung kedalam rapat
Exception	-
Pre Condition	Aktor harus sudah memiliki <i>link</i> atau kode rapat
Aktor	Sistem

Skenario Normal	
1. Aktor mengklik <i>link</i> atau memasukkan kode rapat yang telah dibagikan	
	2. Sistem menampilkan tampilan tampilan sebelum masuk kedalam rapat
3. Aktor mengklik <i>button</i> 'Gabung'	
4. -Aktor diizinkan bergabung, maka sub skenario S-1 yang berlaku -Aktor ditolak bergabung, maka sub skenario S-2 yang berlaku	
Sub Skenario S-1 : Diizinkan Bergabung	
1. Aktor mengklik <i>link</i> atau memasukkan kode rapat yang telah dibagikan	
	2. Sistem menampilkan tampilan tampilan sebelum masuk kedalam rapat
3. Aktor mengklik <i>button</i> 'Gabung'	
4. Aktor menunggu pemberitahuan	
5. Aktor diizinkan masuk	
	6. Sistem menampilkan tampilan video <i>conference</i> rapat yang sedang berlangsung
Sub Skenario S-2 : Ditolak Bergabung	
1. Aktor mengklik <i>link</i> atau memasukkan kode rapat yang telah dibagikan	
	2. Sistem menampilkan tampilan tampilan sebelum masuk kedalam rapat
3. Aktor mengklik <i>button</i> 'Gabung'	
4. Aktor menunggu pemberitahuan	
5. Aktor ditolak masuk	

	6. Sistem menampilkan tampilan berupa notifikasi bahwa permintaan aktor ditolak
Post Condition	Aktor berhasil atau tidak bergabung kedalam rapat

5. Deskripsi *Use Case* Mengelola Peserta

Deskripsi *use case* mengelola peserta menjelaskan proses aktor untuk memberikan izin atau tidak kepada peserta pada saat rapat diselenggarakan, berikut adalah deskripsinya :

Tabel 5.21 Deskripsi *Use Case* Mengelola Peserta

Nama Use Case	Mengelola Peserta
ID Use Case	UC.05
Aktor	Host
Deskripsi	Aktor bisa mengelola peserta untuk gabung kedalam rapat
Exception	-
Pre Condition	Aktor harus sudah memiliki <i>link</i> atau kode rapat
Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1. Aktor telah berada didalam rapat	
	2. Sistem menampilkan tampilan berupa notifikasi yang hendak bergabung kedalam rapat
3. -Aktor mengizinkan peserta, maka sub skenario S-1 yang berlaku -Aktor menolak peserta, maka sub skenario S-2 yang berlaku	
Sub Skenario S-1 : Mengizinkan Peserta	
1. Aktor telah berada lebih dulu didalam rapat	
	2. Sistem menampilkan

	tampilan peserta yang hendak bergabung
3. Aktor mengklik <i>button</i> 'Izinkan'	
	4. Sistem menampilkan tampilan berupa kamera video peserta yang diizinkan
Sub Skenario S-2 : Menolak Peserta	
1. Aktor telah berada lebih dulu didalam rapat	
	2. Sistem menampilkan peserta yang hendak bergabung
3. Aktor mengklik <i>button</i> 'Tolak'	
	4. Sistem tidak menampilkan kamera video peserta yang ditolak
Post Condition	Aktor berhasil mengelola peserta rapat

6. Deskripsi *Use Case* Mengelola Video

Deskripsi *use case* mengelola video menjelaskan proses aktor untuk mengaktifkan atau menonaktifkan kamera video selama rapat berlangsung, berikut adalah deskripsinya :

Tabel 5.22 Deskripsi *Use Case* Mengelola Video

Nama <i>Use Case</i>	Mengelola Video
ID <i>Use Case</i>	UC.06
Aktor	Host dan Peserta
Deskripsi	Aktor bisa mengelola video pada saat rapat berlangsung
Exception	-
Pre Condition	Aktor harus sudah bergabung kedalam rapat
Aktor	
Sistem	
Skenario Normal	
1. Aktor telah berada didalam	

rapat	
	2. Sistem menampilkan tampilan video <i>conference</i> rapat
3. -Aktor mengaktifkan video peserta, maka sub skenario S-1 yang berlaku -Aktor menonaktifkan video, maka sub skenario S-2 yang berlaku	
Sub Skenario S-1 : Mengaktifkan Video	
1. Aktor telah berada lebih dulu didalam rapat	
	2. Sistem menampilkan tampilan video <i>conference</i> rapat
3. Aktor tidak mengklik <i>icon</i> bergambar video	
	4. Sistem menampilkan tampilan berupa kamera video aktor yang aktif
Sub Skenario S-2: Menonaktifkan Video	
1. Aktor telah berada lebih dulu didalam rapat	
	2. Sistem menampilkan tampilan video <i>conference</i> rapat
3. Aktor mengklik <i>icon</i> bergambar video	
	4. Sistem menampilkan tampilan berupa kamera video aktor yang tidak aktif
Post Condition	Aktor berhasil mengelola video

7. Deskripsi Use Case Mengelola Audio

Deskripsi *use case* mengelola video dan audio menjelaskan proses aktor untuk mengaktifkan atau menonaktifkan baik kamera video atau audio selama rapat berlangsung, berikut adalah deskripsinya :

Tabel 5. 23 Deskripsi Use Case Mengelola Audio

Nama Use Case	Mengelola Audio
ID Use Case	UC.07
Aktor	Host dan Peserta
Deskripsi	Aktor bisa mengelola audio pada saat rapat berlangsung
Exception	-
Pre Condition	Aktor harus sudah bergabung kedalam rapat
Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1. Aktor telah berada didalam rapat	
	2. Sistem menampilkan tampilan video <i>conference</i> rapat
3. -Aktor mengaktifkan audio peserta, maka sub skenario S-1 yang berlaku -Aktor menonaktifkan audio, maka sub skenario S-2 yang berlaku	
Sub Skenario S-1 : Mengaktifkan Video	
1. Aktor telah berada lebih dulu didalam rapat	
	2. Sistem menampilkan tampilan video <i>conference</i> rapat
3. Aktor tidak mengklik <i>icon</i> bergambar audio	
	4. Sistem menampilkan tampilan berupa <i>icon</i> bergambar audio yang aktif
Sub Skenario S-2: Menonaktifkan Video	
5. Aktor telah berada lebih dulu didalam rapat	
	6. Sistem menampilkan tampilan video <i>conference</i> rapat
7. Aktor mengklik <i>icon</i> bergambar audio	
	8. Sistem menampilkan

	tampilan berupa <i>icon</i> bergambar audio yang dinonaktifkan
Post Condition	Aktor berhasil mengelola audio

8. Deskripsi *Use Case* Menampilkan *Subtitle* Bahasa Indonesia

Deskripsi *use case* menampilkan *subtitle* Bahasa Indonesia menjelaskan proses aktor untuk menampilkan *subtitle*/teks otomatis yang akan ditampilkan pada saat rapat berlangsung, berikut adalah deskripsinya :

Tabel 5. 24 Deskripsi *Use Case* Menampilkan *Subtitle* Bahasa Indonesia

Nama Use Case	Menampilkan <i>Subtitle</i> Bahasa Indonesia	
ID Use Case	UC.08	
Aktor	Host dan Peserta	
Deskripsi	Aktor bisa menampilkan <i>subtitle</i> Bahasa Indonesia	
Exception	-	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> masuk terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
	1. Aktor mengklik fitur <i>subtitle</i>	
		2. Sistem menampilkan daftar <i>subtitle</i> yang bisa dipilih
	3. Aktor mengklik tombol <i>subtitle</i> dengan pilihan Bahasa Indonesia	
	4. Aktor mengklik simpan	
		5. Sistem menampilkan <i>subtitle</i> berbahasa Indonesia selama rapat berlangsung
Post Condition	Aktor berhasil menampilkan <i>subtitle</i> dengan Bahasa Indonesia pada saat rapat berlangsung	

9. Deskripsi *Use Case* Mengelola *Chat*

Deskripsi *use case* mengelola *chat* menjelaskan proses aktor untuk mengetikkan suatu kata, kalimat atau obrolan secara tertulis pada saat rapat berlangsung, berikut adalah deskripsinya :

Tabel 5.25 Deskripsi *Use Case* Mengelola *Chat*

Nama <i>Use Case</i>	Megelola <i>Chat</i>
ID <i>Use Case</i>	UC.09
Aktor	Host dan Peserta
Deskripsi	Aktor menampilkan <i>share screen</i> pada saat rapat berlangsung
<i>Exception</i>	-
<i>Pre Condition</i>	Aktor harus gabung rapat
Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1. Aktor mengklik fitur <i>chat</i>	
	2. Sistem menampilkan ruang <i>chat</i>
3. Aktor mengetikkan kata atau kalimat	
4. Aktor mengklik tombol kirim	
	5. Sistem menampilkan kata atau kalimat yang diketik pada ruang <i>chat</i>
<i>Post Condition</i>	Aktor berhasil mengelola <i>chat</i>

10. Deskripsi *Use Case* Menampilkan *Share Screen*

Deskripsi *use case* menampilkan *share screen* menjelaskan proses aktor untuk menampilkan *share screen*/bagikan layar yang akan ditampilkan pada saat rapat berlangsung, berikut adalah deskripsinya :

Tabel 5. 26 Deskripsi Use Case Menampilkan Share Screen

Nama Use Case	Menampilkan <i>Share Screen</i>	
ID Use Case	UC.10	
Aktor	Host dan Peserta	
Deskripsi	Aktor menampilkan <i>share screen</i> pada saat rapat berlangsung	
Exception	-	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> masuk terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
6. Aktor mengklik fitur <i>share screen</i>		
		7. Sistem menampilkan opsi pilihan lokasi <i>file</i> yang hendak ditampilkan
8. Aktor memilih salah satu lokasi <i>file</i>		
		9. Sistem menampilkan lokasi <i>file</i> yang dipilih
10. Aktor membuka <i>file</i> yang hendak ditampilkan		11. Sistem menampilkan <i>file</i> yang dibuka
Post Condition	Aktor berhasil menampilkan <i>share screen</i>	

11. Deskripsi Keluar Rapat

Deskripsi *use case* keluar dari rapat menjelaskan proses aktor untuk keluar dari rapat yang diselenggarakan, berikut adalah deskripsinya :

Tabel 5.27 Deskripsi Use Case Menampilkan Share Screen

Nama Use Case	Keluar Rapat	
ID Use Case	UC.11	
Aktor	Host dan Peserta	
Deskripsi	Aktor bisa keluar dari rapat yang diselenggarakan	
Exception	-	
Pre Condition	Aktor harus gabung rapat	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor mengklik tombol		

dengan <i>icon</i> bergambar telepon/tombol keluar	
	2. Sistem menampilkan halaman utama aplikasi
Post Condition	Aktor berhasil keluar dari rapat

12. Deskripsi *Use Case Logout*

Deskripsi *use case logout* menjelaskan proses aktor untuk keluar dari sistem dan kembali ke menu *login*, berikut adalah deskripsinya :

Tabel 5. 28 Deskripsi Use Case Logout

Nama Use Case	<i>Logout</i>
ID Use Case	UC.12
Aktor	Host dan Peserta
Deskripsi	Aktor keluar dari menu utama sistem
Exception	-
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> masuk terlebih dahulu
Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1. Aktor mengklik tombol <i>logout</i>	
	2. Sistem keluar dari menu utama
	3. Sistem menampilkan menu <i>login</i>
Post Condition	Aktor berhasil keluar dari menu utama

5.8 REKOMENDASI PROTOTYPE

Langkah selanjutnya adalah membuat rekomendasi perbaikan yang dibuat melalui bentuk *prototype*. Ada 4 rekomendasi perbaikan setelah dilakukan analisis. Berikut ini adalah gambar dari rekomendasi perbaikan berupa *prototype* dari aplikasi *mobile* Google Meet :

1. Pengguna bisa mengelola *display name* dengan mudah.



Gambar 5.6 Tampilan Sebelum Tambahan Mengelola *Display Name*

Pada gambar 5.6 diatas merupakan tampilan dari aplikasi *mobile* Google Meet sebelum adanya tambahan untuk mengelola *display name*. Pada tampilan hanya menampilkan nama yang tertera pada akun *email* dan tidak bisa dilakukan perubahan kecuali mengelolanya pada akun *Google*. Sehingga dibuatkan rekomendasi perbaikan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5.7 Tampilan Rekomendasi Tambahan Mengelola *Display Name*

Pada gambar 5.7 diatas merupakan tampilan dari aplikasi *mobile* Google Meet setelah adanya rekomendasi tambahan untuk mengelola *display name*.

Pada tampilan menampilkan kotak yang bisa mengelola nama pengguna sebelum gabung rapat dengan mengklik kotak tersebut sebanyak 2 kali, kemudian input nama yang ingin dikelola sesuai yang diinginkan, lalu mengklik tanda centang agar nama tersimpan. Dan *display name* pun sudah terkelola sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna yang nantinya akan tampil pada saat pelaksanaan rapat.

2. Pengguna bisa memilih untuk menggunakan teks otomatis (*subtitle*) dengan opsi pilihan Bahasa Indonesia.



Gambar 5. 8 Tampilan Sebelum Ada *Button* Opsi Bahasa Indonesia

Pada gambar 5.8 diatas merupakan tampilan aplikasi *mobile* Google Meet sebelum adanya opsi pilihan Bahasa Indonesia. Pada tampilan hanya menampilkan opsi Bahasa Inggris, Jerman, Portugis (Brasil), Spanyol (Meksiko) dan Spanyol (Spanyol). Tidak ada opsi pilihan dengan Bahasa Indonesia, sehingga dibuatkan opsi pilihan teks yang tampil (*subtitle*) dengan opsi Bahasa Indonesia seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5. 9 Tampilan Rekomendasi Ada *Button* Opsi Bahasa Indonesia

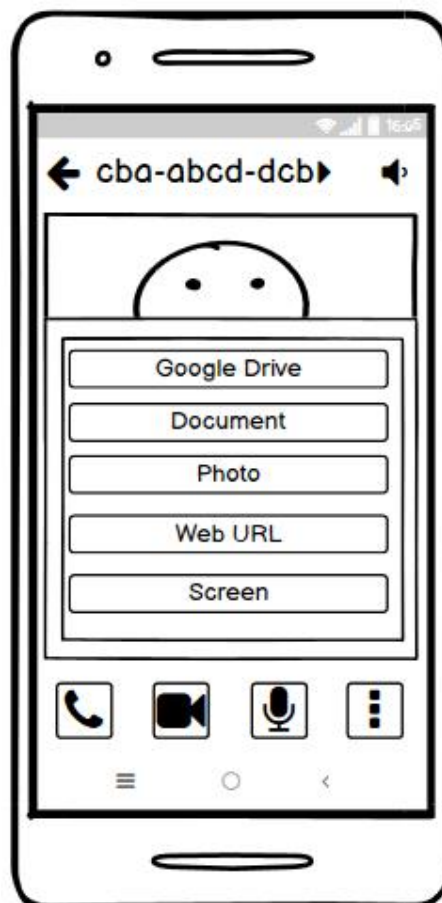
Pada gambar 5.9 diatas merupakan tampilan aplikasi *mobile* Google Meet tepatnya pada fitur teks otomatis (*subtitle*) setelah adanya rekomendasi berupa penambahan opsi pilihan Bahasa Indonesia. Pada tampilan menampilkan opsi pilihan dengan tambahan pilihan Bahasa Indonesia agar pengguna yang menggunakan Bahasa Indonesia bisa dapat mengikuti pembicaraan secara interaktif.

3. Pengguna bisa membagikan layar (*share screen*) dengan memilih opsi apa yang hendak ditampilkan secara lebih mudah dan efisien.



Gambar 5. 10 Tampilan Sebelum Ada Opsi File Yang Hendak Dibagikan Ke Layar

Pada gambar 5.10 diatas merupakan tampilan aplikasi *mobile* Google Meet pada saat mengklik fitur *share screen* yaitu dengan menampilkan layar secara langsung secara keseluruhan tanpa adanya opsi pilihan apa yang mau ditampilkan atau dibagikan pada saat rapat. Sehingga dibuatkan rekomendasi opsi pilihan apa yang mau dibagikan atau ditampilkan didalam rapat seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 5. 11 Tampilan Rekomendasi Opsi *File* Yang Hendak
Dibagikan Ke Layar**

Pada gambar 5.11 diatas merupakan tampilan aplikasi *mobile* Google Meet setelah adanya rekomendasi pada saat mengklik fitur *share screen* yaitu dengan menampilkan opsi apa yang mau ditampilkan atau dibagikan oleh layar pada saat rapat. Bisa berupa *file* dokumen, foto, bahkan layar. Sehingga pengguna bisa memilih apa yang mau dibagikan atau ditampilkan didalam rapat dengan mengklik fitur *share screen*, kemudian memilih opsi yang mau ditampilkan dan sistem pun akan menampilkan atau membagikan opsi apa yang dipilih untuk ditampilkan atau dibagikan ke layar selama rapat berlangsung.

4. Pengguna bisa keluar akun (*logout*) dengan lebih cepat dan mudah dengan adanya tambahan *button logout*.



Gambar 5.12 Tampilan Sebelum Ada *Button Logout*

Pada gambar 5.12 diatas merupakan tampilan aplikasi *mobile* Google Meet tanpa adanya tombol *logout* atau keluar akun. Jika pengguna ingin keluar akun, pengguna harus melakukan beberapa tahapan pada kelola akun *Google*. Sehingga dibuatkan rekomendasi perbaikan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5.13 Tampilan Rekomendasi Ada *Button Logout*

Pada gambar 5. 13 diatas merupakan tampilan aplikasi *mobile* Google Meet setelah adanya tambahan rekomendasi perbaikan berupa tombol/*button logout*. Pengguna yang ingin keluar dari akun Google Meet bisa mengklik tombol *logout* yang nantinya jika sudah diklik akan menampilkan tampilan *login*.