

## ABSTRAK

Terjadinya pandemi Covid-19 membuat masyarakat Indonesia harus bertransisi salah satunya dalam melakukan kegiatan yang sebelumnya dapat dilakukan secara tatap muka atau disebut juga secara *offline*, sekarang kebiasaan tersebut harus berubah menjadi secara daring atau disebut juga secara *online*. Dalam melakukan kegiatan seperti kegiatan perkuliahan, pekerjaan dan pembelajaran sekarang dapat dilakukan secara *online* salah satunya dengan menggunakan Google Meet. Pada penelitian ini peneliti akan melaksanakan *Usability testing* kepada lima responden dalam menggunakan Google Meet dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*. Peneliti memperhatikan tiga aspek yaitu aspek *effectiveness*, aspek *efficiency* dan aspek *satisfaction*. Untuk mendapatkan hasil dari ketiga aspek tersebut peneliti akan memberikan skenario tugas yang harus dikerjakan oleh lima responden yang sudah dipilih oleh peneliti. Hasil dari pengerjaan skenario tugas digunakan untuk mendapatkan aspek *effectiveness* dan *efficiency*. Setelah kelima responden menyelesaikan pengerjaan skenario tugas yang telah diberikan, para responden akan diminta untuk mengisi kuesioner *System Usability Scale (SUS)* untuk mendapatkan aspek *satisfaction*. Hasil dari pengisian kuesioner tersebut digunakan untuk mendapatkan aspek *satisfaction* dalam menggunakan Google Meet. Presentase keberhasilan pengerjaan skenario tugas didapat dengan nilai presentase sebanyak 99% dan dapat dikatakan bahwa sistem Google Meet cukup efektif. Perhitungan *time based efficiency* mendapatkan nilai yaitu sebanyak 0,27 goals/second. Hal tersebut menunjukkan rata-rata setiap detik responden dapat menyelesaikan sebanyak 27% dari setiap skenario tugas yang dikerjakan. Hasil dari kuesioner *System Usability Scale* mendapatkan nilai sebanyak 75, angka tersebut dapat dikategorikan "*good*" dan "*acceptable*". Pengalaman pengguna pada sistem Google Meet dapat dikatakan cukup baik, pada penelitian ini menyarankan agar pengguna yang menggunakan Google Meet sebaiknya menggunakan akun email pribadi, hal tersebut dikarenakan akun *email* dari universitas memiliki keterbatasan fitur.

**Kata Kunci:** *Usability Testing, Cognitive Walkthrough, User Experience (UX), Google Meet*

## ABSTRACT

The occurrence of Covid-19 pandemic made the Indonesian public have to make a transition, one of which was in carrying out activities that previously could be done face-to-face or also called offline, now this habit must change to online. In carrying out activities such as lecture activities, work and learning can now be done online, one of which is by using Google Meet. In this study, researchers will carry out usability testing on five respondents in using Google Meet using the Cognitive Walkthrough method. Researchers pay attention to three aspects, namely aspects of effectiveness, aspects of efficiency and aspects of satisfaction. To get the results from these three aspects, the researcher will provide a scenario of tasks that must be done by five respondents who have been selected by the researcher. The results of working on task scenarios are used to obtain aspects of effectiveness and efficiency. After the five respondents have completed the task scenarios that have been given, the respondents will be asked to fill out the System Usability Scale (SUS) questionnaire to get the satisfaction aspect. The results of filling out the questionnaire are used to get the satisfaction aspect in using Google Meet. The percentage of successful completion of the task scenario is obtained with a percentage value of 99% and it can be said that the Google Meet system is quite effective. The time based efficiency calculation gets a value of 0.27 goals/second. This shows that on average every second the respondent can complete as much as 27% of each task scenario that is done. The results of the System Usability Scale questionnaire get a score of 75, this number can be categorized as "good" and "acceptable". The User Experience on the Google Meet system can be said to be quite good, in this study it is recommended that users who use Google Meet should use a personal email account, this is because email accounts from universities have limited features.

**Keywords:** Usability Testing, Cognitive Walkthrough, User Experience (UX), Google Meet