

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terjadinya pandemi Covid-19 membuat masyarakat Indonesia harus beradaptasi dengan berbagai kebiasaan baru, salah satunya adalah dalam kegiatan pertemuan ataupun konferensi hingga pembelajaran. Tujuan dari pemanfaatan *video conference* dalam melaksanakan rapat tetap dapat melakukan interaksi dalam rangka melakukan koordinasi dan diskusi terkait dengan kegiatan kantor (Pardiansyah, 2020). Kondisi pandemi Covid-19 juga memaksa para pemangku kebijakan di bidang pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri dalam melaksanakan proses pembelajaran (Hendayana, 2020). Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka beralih menjadi tatap maya. Proses pembelajaran yang berubah menjadi proses tatap maya (*online*) membuat para pihak yang terlibat baik pengajar maupun peserta pembelajaran harus beradaptasi agar tetap dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik.

Dalam menunjang proses kegiatan secara tatap maya, tentunya diperlukan aplikasi penunjang untuk mendukung proses kegiatan *online* tersebut. Dengan menyebarnya virus Covid-19, Google Meet saat ini menjadi salah satu produk Google dengan pertumbuhan yang cepat. Penggunaan hariannya meningkat 25 kali lipat pada bulan Januari sampai Maret 2020. Google meet adalah versi yang lebih baik dari Hangouts karena Google Meet dapat digunakan pada aplikasi web, aplikasi Android dan iOS (Sawitri, 2020). Tingkat *Usability* dapat mempengaruhi

pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi, untuk terciptanya aplikasi yang mudah digunakan, maka perlu dilakukan pengukuran *Usability* untuk mengetahui kualitas media pertemuan *online*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*, yaitu dengan memberikan Skenario Tugas kepada responden dalam menggunakan aplikasi Google Meet dan diamati oleh peneliti secara langsung agar dapat mengetahui bagaimana para responden menyelesaikan Skenario Tugas yang telah diberikan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul "***Usability Testing Pada Media Pertemuan Virtual Google Meet dengan Metode Cognitive Walkthrough***".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana aspek *Effectiveness*, aspek *Efficiency* dan aspek *Satisfaction* pada pelaksanaan *Usability Testing* Google Meet?"

1.3 Tujuan

1. Untuk mengetahui bagaimana pengalaman pengguna dalam penggunaan media pembelajaran *online* pada Google Meet.
2. Untuk dapat memperoleh informasi atau *feedback* terkait penggunaan aplikasi Google Meet.
3. Untuk dapat memberikan rekomendasi yang dihasilkan dari *Usability Testing* yang dilaksanakan.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

- Studi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai studi analisis terkait penerapan *Usability Testing* aplikasi dengan metode *Cognitive Walkthrough* pada aplikasi Google Meet.

1.4.2 Manfaat Praktis

- Studi ini diharapkan agar dapat memberikan *feedback* dan rekomendasi kepada pihak *developer* aplikasi Google Meet terkait *User Experience (UX)*.

