PROSIDING Seminar Nasional SISFOTEK ISSN 2597-3584 (Media Online)
Sistem Informasi dan Teknologi
website : www.seminar.iaii.or.id | email : seminar@iaii.or.id

Pengalaman Pengguna Aplikasi Konferensi Video Google *Meet* Selama Pandemi Covid-19: Analisis UEQ

Garin Caesar Syanugiri[1], Purnawarman Musa[2], Witari Aryunani[3]
[13]Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Tehnologi Informasi, Universitas Gunadarma
[2]Teknik Elektro, Fakultas Tehnologi Industri, Universitas Gunadarma
p_musa@staff.gunadarma.ac.id

Abstract

The Covid-19 pandemic has changed how we work, learn, and communicate. One of the key tools in responding to these challenges is video conferencing applications, such as Google Meet. This article explores user experiences with Google Meet during the Covid-19 pandemic using the User Experience Questionnaire (UEQ) method to analyze various aspects of user experience. The research steps in applying the UEQ data analysis method encompass data collection (scores) through the UEQ questionnaire, conducting descriptive analysis to identify trends and patterns in user experiences, and interpreting the results to comprehend their implications. The analysis outcomes aid researchers in summarizing user experiences, pinpointing areas for improvement, and offering pertinent recommendations. The Attractiveness variable receives a high score, reflecting a user-friendly and efficient interface. Perspicuity also obtains positive scores, indicating the ease of using the application. Efficiency and Dependability likewise achieve high scores, signifying that users perceive the application as reliable for important meetings. Stimulation and Novelty show a substantial improvement, indicating that users feel engaged and interested while using Google Meet. The UEQ analysis results provide valuable insights into how Google Meet has become an effective and satisfying solution to address the challenges individuals and organizations face during the Covid-19 pandemic. This article also discusses the implications of these findings in the context of education, work, and remote communication.

Keywords: Google *Meet*, Covid-19 *pandemic*, *user experience*, *User Experience Questionnaire* (UEQ), *video conferencing*.

Abstrak

Pandemi Covid-19 telah mengubah cara kita bekerja, belajar, dan berkomunikasi. Salah satu alat yang menjadi kunci dalam menjawab tantangan ini adalah aplikasi konferensi video, seperti Google *Meet*. Artikel ini membahas pengalaman pengguna Google *Meet* selama pandemi Covid-19 dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk menganalisis berbagai aspek pengalaman pengguna. Langkah-langkah penelitian dalam menerapkan metode analisis data UEQ meliputi pengumpulan data (skor) melalui kuesioner UEQ, melakukan analisis deskriptif untuk mengidentifikasi tren dan pola dalam pengalaman pengguna, serta menginterpretasikan hasilnya untuk memahami implikasinya. Hasil analisis membantu peneliti untuk merangkum pengalaman pengguna, menemukan area yang perlu diperbaiki, dan memberikan rekomendasi yang relevan. Variabel Daya Tarik (*Attractiveness*) mendapatkan nilai tinggi, mencerminkan antarmuka yang ramah pengguna dan efisien. Kejelasan (*Perspicuity*) juga mendapatkan nilai positif, menunjukkan kemudahan penggunaan aplikasi. Efisiensi (*Efficiency*) dan Ketepatan (*Dependability*) juga mencapai skor yang tinggi, menunjukkan bahwa pengguna merasa bahwa aplikasi ini dapat diandalkan dalam pertemuan penting. Stimulasi (*Stimulation*) dan Kebaruan (*Novelty*) menunjukkan peningkatan signifikan, menandakan pengguna merasa terlibat dan tertarik saat menggunakan Google *Meet*. Hasil analisis UEQ ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana Google *Meet* telah menjadi solusi yang efektif dan memuaskan dalam mengatasi tantangan yang dihadapi oleh individu dan organisasi selama pandemi Covid-19. Artikel ini juga membahas implikasi dari temuan ini dalam konteks pendidikan, pekerjaan, dan komunikasi jarak jauh.

Kata kunci: Google *Meet*, pandemi Covid-19, pengalaman pengguna, *User Experience Questionnaire* (UEQ), konferensi video.

1. Pendahuluan

Penting untuk mencermati dampak dari munculnya wabah penyakit Covid-19 yang telah mengganggu berbagai aspek kehidupan global. Sebagai contoh, wabah ini berawal di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China, pada akhir Desember 2019, dengan kasus pertama melibatkan pedagang di pasar hewan dan makanan laut [1]. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) kemudian menyebut penyakit ini sebagai Covid-19 pada 11 Februari 2020, yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2, dan mendeklarasikan pandemi global karena penyebarannya yang cepat [2], [3].

Efek dari pandemi sangat luas, termasuk dampaknya pada pendidikan dan dunia kerja. Instruksi Menteri Dalam Negeri di Indonesia, sebagai contoh, mengeluarkan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) untuk membatasi penyebaran virus ini [4]. Di samping itu, *Work From Home* (WFH) telah menjadi arahan untuk banyak pekerja, dan ini diimbau oleh Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan

Reformasi Birokrasi [5]. Pendidikan juga terpengaruh, dengan banyak institusi yang beralih ke pembelajaran daring guna menghindari penyebaran virus ini [6], [7].

Pengalaman pengguna (*User Experience*) dalam penggunaan produk digital adalah aspek kunci dalam pengembangan teknologi saat ini. *User Experience* mencerminkan bagaimana seseorang merasakan dan berinteraksi dengan produk tersebut [8], meliputi tampilan antarmuka yang ramah pengguna, kemudahan aksesibilitas, dan sejauh mana produk tersebut membantu pengguna mencapai tujuan mereka sebagai persepsi dan respon pengguna terhadap produk, sistem, atau layanan [9].

User Experience yang baik memiliki dampak positif pada keberhasilan bisnis, sementara *User Experience* yang buruk dapat mengakibatkan kehilangan pelanggan [10]. Menurut [11], fokus desain antarmuka yang ramah pengguna dan aksesibilitas adalah kunci dalam menciptakan *User Experience* yang unggul bukan hanya istilah teknis, tetapi juga filosofi yang membentuk masa depan produk digital.

Penelitian terdahulu yang terkait dalam mengevaluasi pengalaman kepada para pengguna dengan beberapa aplikasi menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) [12]–[16]. Salah satu platform pembelajaran secara daring sering disebut aplikasi *virtual meet*. Aplikasi *virtual meet* merupakan aplikasi perkembangan teknologi informasi dapat digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh antar sesama keluarga, teman, rekan kerja dan dapat menjadi media untuk pembelajaran daring [17], [18].

Dalam menghadapi tantangan dalam menjaga jarak [19], teknologi telah memainkan peran yang penting, dan salah satu solusi yang paling terkenal adalah aplikasi konferensi video seperti Google *Meet* [20]–[23].

Tujuan penelitian memberikan wawasan yang lebih mendalam dan mengevaluasi tentang penggunaan aplikasi Google *Meet* menggunakan pendekatan UEQ. Hasil analisa dari penelitian akan memberikan masukan yang berguna bagi pengembang dan memberikan wawasan yang berharga tentang pengalaman pengguna Google *Meet* selama pandemi Covid-19 dan dapat membantu pengembang dalam meningkatkan kualitas layanan.

2. Metode Penelitian

Penulis akan merinci metodologi penelitian yang digunakan untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi konferensi video Google *Meet* selama masa pandemi Covid-19.

Metode penelitian ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang proses penelitian yang dilakukan hingga mendapatkan hasil penelitian, dimana penelitian yang menggunakan metode analisis data UEQ (*User Experience Questionnaire*), proses analisis data biasanya terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut::

2.1. Desain Penelitian:

Proses utama desain penelitian berfokus pada penelitian adalah untuk menggali pengalaman pengguna (*user experience*) dalam menggunakan aplikasi konferensi video Google *Meet* selama pandemi Covid-19.

2.2. Partisipan Penelitian

Penentuan partisipan dalam penelitian terdiri dari individu-individu yang telah menggunakan aplikasi Google *Meet* selama pandemi Covid-19. penulis akan menggunakan metode *purposive sampling* untuk memilih partisipan yang memiliki pengalaman yang cukup dengan aplikasi Google *Meet* dan dapat memberikan wawasan yang berharga dalam evaluasi *user experience*.

2.3. Pengumpulan Data

Data pengalaman pengguna (*user experience*) dikumpulkan melalui kuesioner UEQ yang telah diberikan kepada responden. Kuesioner UEQ berisi pertanyaan yang dirancang untuk mengukur aspek-aspek pengalaman pengguna, seperti kepuasan, ketidakpuasan, stimulasi, efisiensi, dan ketidakefisienan. Data akan dikumpulkan melalui Google Form dengan pengisian kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai alat evaluasi yang telah terbukti dalam mengukur pengalaman pengguna terhadap produk interaktif.

Kuesioner akan dikirimkan kepada partisipan melalui platform daring seperti email, media sosial atau platform survei online. Hasil dari kuesioner UEQ diberikan nilai angka atau skor untuk masing-masing aspek pengalaman pengguna yang diukur. Ini dapat dilakukan dengan menghitung rata-rata skor untuk setiap aspek atau menggunakan metode pengkodean khusus yang sesuai dengan instrumen UEQ.

2.4. Variabel Penelitian

Variabel utama penelitian adalah pengalaman pengguna (*user experience*) dengan Google *Meet* selama pandemi Covid-19. Variabel diukur menggunakan UEQ yang mencakup aspek-aspek seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.

2.5. Analisis Data

Pada tahap ini, analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan secara menyeluruh bagaimana responden merasakan pengalaman mereka. Ini mencakup mengidentifikasi tren, pola, atau perbedaan signifikan dalam respons pengguna terhadap berbagai aspek pengalaman. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik untuk masing-masing aspek pengalaman pengguna. Selanjutnya, analisis statistik deskriptif akan digunakan untuk merangkum temuan dari kuesioner, termasuk

perhitungan rata-rata, median, dan deviasi standar. Analisis komparatif juga akan dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan dalam pengalaman pengguna berdasarkan karakteristik demografis partisipan seperti usia, jenis pekerjaan, dan frekuensi penggunaan Google *Meet*.

Data hasil analisis dievaluasi untuk memahami implikasi dari hasil tersebut. Apakah pengguna umumnya puas atau tidak puas? Apakah ada area tertentu yang memerlukan perbaikan? Interpretasi ini dapat membantu peneliti dalam mengambil keputusan dan rekomendasi.

2.6. Etika Penelitian

Penelitian akan mematuhi etika yang berlaku, termasuk privasi partisipan. Partisipan akan diberikan informasi terkait dengan tujuan penelitian dan hak mereka untuk mengikuti atau tidak mengikuti penelitian dengan memberikan penilaian UEQ. Data yang dikumpulkan akan disimpan dengan aman dan hanya akan digunakan untuk tujuan penelitian.

2.7. Presentasi Hasil

Hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk laporan penelitian dan dapat dipresentasikan dalam forum ilmiah atau konferensi yang relevan. Kesimpulan dari analisis data akan digunakan untuk menyusun rekomendasi terkait pengembangan Google *Meet* agar dapat lebih memenuhi kebutuhan pengguna selama pandemi atau pasca pandemi Covid-19.

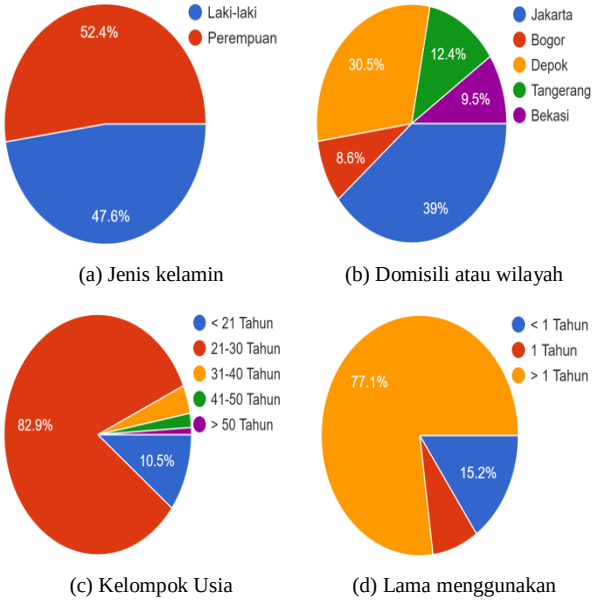
Berdasarkan analisis data UEQ, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian setiap responden terkait dengan pengalaman pengguna, yang mencakup temuan-temuan utama yang ditemukan selama analisis data.

Jika ditemukan area yang memerlukan perbaikan dalam pengalaman pengguna, peneliti dapat memberikan rekomendasi untuk tindakan selanjutnya. Ini dapat mencakup perubahan dalam desain produk, layanan, atau pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Karakteristik Responden

Sebelum membahas hasil evaluasi pengalaman pengguna (*User Experience* atau UE) terhadap aplikasi konferensi video Google *Meet* selama pandemi Covid-19, penulis menentukan dalam pengumpulan data dari karakteristik responden yang berpartisipasi dengan penelitian terdiri dari berbagai latar belakang, yaitu; jenis kelamin, domisili, usia dan lama pengalaman menggunakan aplikasi Google *Meet*. Seperti yang terlihat pada Gambar 1.



(a) Jenis kelamin (b) Domisili atau wilayah

(c) Kelompok Usia (d) Lama menggunakan

Gambar 1. Grafik karakteristik responden pada penelitian

Gambar 1 merupakan representasi jumlah data yang dijadikan respond, dimana sebanyak 80 responden dari berbagai usia, domisili dan bidang profesi mengisi kuesioner UEQ. Dengan demikian, diharapkan analisa mengenai pengalaman para pengguna Google *Meet* merupakan hasil dari penelitian yang diperoleh mencerminkan pandangan yang beragam terhadap pengalaman menggunakan Google *Meet* di berbagai konteks. Dalam penyebaran kuisioner, karakteristik dari jenis kelamin dan domisili dapat dikatakan sebagai sampel yang terwakilkan dari 2 (dua) karakteristik berdasarkan kelompok tersebut. Khusus karakteristik domisili responden yang diukur hanya dari Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok Tangerang dan Bekasi).Selain itu, hasil penyebaran kuisioner, karakteristik usia menyimpulkan bahwa banyaknya responden umumnya kelahiran tahun 2000 keatas. Hal lainya yang menjadi faktor dalam pertimbangan pengukuran adalah lama penggunaan aplikasi Google *Meet*, dimana saat pengambilan kuisioner pada tahun 2022 sebagian besar responden telah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi Googele Meet adalah lebih dari 1 tahun.

Berdasarkan 4 (empat) karakteristik tersebut, sampel data dapat dilakukan analisa menggunakan pendekatan UEQ dengan 6 variabel pengukuran.

3.2 Evaluasi Pengalaman Pengguna menggunakan Metode UEQ

Penelitian yang dilakukan oleh penuis menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Google *Meet* selama pandemi Covid-19. Hasil dari pengumpulan Kuesioner UEQ terdiri dari 6 (enam) skala dan sebanyak 26 (dua puluh enam) item pertanyaan yang

mencakup aspek-aspek 6 (enam) variable pengukuran yang di tunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil variabel UEQ berdasarkan item pertanyaan

Pertanyaan	Rerata	Varian	Standar Deviasi	Variabel Skala UEQ
1	1,89	0,96	0,98	Daya tarik
2	1,66	2,07	1,44	Kejelasan
3	1,05	1,74	1,32	Kebaruan
4	1,7	1,58	1,26	Kejelasan
5	2,01	1,89	1,37	Stimulasi
6	1,63	1,22	1,11	Stimulasi
7	1,33	1,29	1,13	Stimulasi
8	1,34	1,54	1,24	Ketepatan
9	1,34	1,87	1,37	Efisiensi
10	0,48	2,61	1,61	Kebaruan
11	1,73	1,09	1,04	Ketepatan
12	1,9	1,1	1,05	Daya tarik
13	1,28	2,08	1,44	Kejelasan
14	1,5	1,37	1,17	Daya tarik
15	1,19	1,67	1,29	Kebaruan
16	1,8	1,25	1,12	Daya tarik
17	1,53	1,52	1,23	Ketepatan
18	0,98	2	1,41	Stimulasi
19	1,48	1,21	1,1	Ketepatan
20	1,79	1,61	1,27	Efisiensi
21	1,73	1,62	1,27	Kejelasan
22	2,04	1,33	1,15	Efisiensi
23	1,78	1,7	1,3	Efisiensi
24	1,34	1,77	1,33	Daya tarik
25	1,86	1,46	1,21	Daya tarik
26	1,58	1,31	1,14	Kebaruan

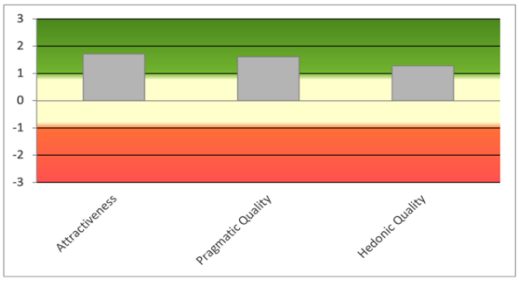
Hasil Tabel 1 menyajikan nilai rata-rata, varian, standar deviasi setiap skala EUQ dari butir per pertanyaan. Jika nilai rerata lebih besar 0,8 (> 0,8) artinya evaluasi positif, Jika rerata berada pada rentang nilai -0,8 sampai 0,8 artinya evaluasi Netral. Sedangkan rerata dibawah -0,8 (< -0,8) artinya evaluasi negatif. Berdasarkan hasil rerata dari 26 item pertanyaan, seluruh pertanyaan dinyatakan posifif, kecuali pada item pertanyaan ke-10 dinyatakan negatif untuk variable kebaruan.

Metode UEQ mengolah 6 variabel mengetahui kualitas yaitu daya tarik, *pragmatic* (pragmatis) dan *hedonic* (hedonis). Aspek *pragmatic quality* berkaitan dengan kejelasan, efisiensi dan ketepatan. Aspek *hedonic quality* berkaitan dengan stimulasi dan kebaruan.

Tabel 2. Kualitas Daya tarik, Pragmatis dan Hedonis

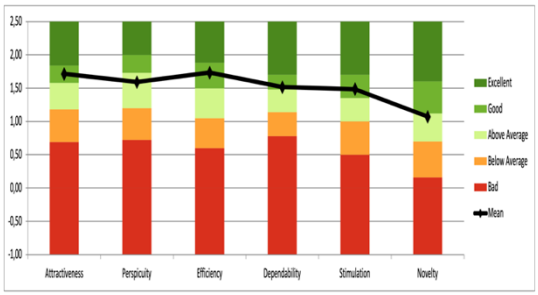
Daya tarik	1,71
Kualitas pragmatis	1,61
Kualitas hedonis	1,28

Berdasaarkan Tabel 2, nilai kualitas pragmatis mendapat nilai 1,61 dan berada di area grafik warna hijau. Sedangkan nilai kualitas hedonis mendapat nilai 1,28 dan grafik juga menunjukan kualitas pragmatis berada di area warna hijau, hasil penelitian bahwa pengguna merasakan manfaat dan termotivasi untuk menggunakan Google *Meet*. Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 2 menunjukkan bahwa kualitas daya tarik mendapat nilai 1,71 dan berada di area grafik warna hijau. Ini berarti para pengguna menyukai tampilan Google *Meet*.



Gambar 2. Grafik dari kualitas daya tarik, pragmatis dan hedonis

Penilaian 6 (enam) variabel skala UEQ tidak ditemukan atupun variabel skala yang dikategorikan Sempurna (*Excellent*), namun berdasarkan penilitian yang penulis lakukan pada aplikasi Google *Meet* mempunyai tingkat *benchmark* yang cukup baik dan tidak ada yang dibawah rata-rata seperti yang terlihat Digambar 3.



Gambar 3. Diagram Hasil *Benchmark*

Tabel 3. Hasil *Benchmark* untuk 6 (enam) variabel UEQ

Variabel Skala UEQ	Rerata	Kategori *Benchmark*	Penafsiran
Daya Tarik	1,71	Bagus	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Kejelasan	1,59	Diatas Rata-rata	25% hasil lebih baik, 50% hasil lebih buruk
Effisien	1,73	Bagus	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Ketepatan	1,52	Bagus	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Stimulasi	1,48	Bagus	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Kebaruan	1,07	Diatas Rata-rata	25% hasil lebih baik, 50% hasil lebih buruk

Berdasarkan Gambar 3 dan Tabel 3, seluruh variabel skala UEQ yang dikumpulan berdasarkan kisioner pada penelitian ini, dimana mendapat hasil *benchmark* yang beragaman seperti Kategori Bagus sebanyak 4 buah pada variabel skala Daya Tarik, Efisien, Ketepatan dan Stimulasi. Selain itu hasil *benchmark* dengan kategori

diatas rata-rata didapat sebanyak 2 buah pada variabel skala Kejelasan dan Kebaruan.

3.3 Evaluasi berdasarkan tingkat interval kepercayaan

Mendapatkan inteval kepercayaan pada setiap varian butir pertanyaan, dimana sebelumnya mencari rata-rata setiap butir pertanyaan dengan data yang telah difilter dari data inkonsisten. Hasil dari interval kepercayaan untuk setiap varian butir pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Rerata per item pertanyaan dengan interval kepercayaan (p=0.05)

Item Pertanyaan	Rerata	Standart Deviasi	Jumlah	Confidence	Confidence interval	
1	1,888	0,981	80	0,215	1,673	2,102
2	1,663	1,440	80	0,316	1,347	1,978
3	1,050	1,321	80	0,289	0,761	1,339
4	1,700	1,257	80	0,275	1,425	1,975
5	2,013	1,373	80	0,301	1,712	2,313
6	1,625	1,107	80	0,243	1,382	1,868
7	1,325	1,134	80	0,248	1,077	1,573
8	1,338	1,242	80	0,272	1,065	1,610
9	1,338	1,368	80	0,300	1,038	1,637
10	0,475	1,615	80	0,354	0,121	0,829
11	1,725	1,043	80	0,229	1,496	1,954
12	1,900	1,051	80	0,230	1,670	2,130
13	1,275	1,441	80	0,316	0,959	1,591
14	1,500	1,169	80	0,256	1,244	1,756
15	1,188	1,294	80	0,283	0,904	1,471
16	1,800	1,118	80	0,245	1,555	2,045
17	1,525	1,232	80	0,270	1,255	1,795
18	0,975	1,414	80	0,310	0,665	1,285
19	1,475	1,102	80	0,241	1,234	1,716
20	1,788	1,270	80	0,278	1,509	2,066
21	1,725	1,273	80	0,279	1,446	2,004
22	2,038	1,152	80	0,252	1,785	2,290
23	1,775	1,302	80	0,285	1,490	2,060
24	1,338	1,331	80	0,292	1,046	1,629
25	1,863	1,209	80	0,265	1,598	2,127
26	1,575	1,145	80	0,251	1,324	1,826

Berdasarkan tabel diatas, dimana pada varian butir pertanyaan ke-22 menghasilkan nilai rata-rata tertinggi sebesar 2,038 dengan interval kepercayaan dari 1,785 hingga 2,990. Varian butir pertanyaan tersebut didapat nilai kepercayaan sebesar 0,252. Sedangan pada varian butir pertanyaan ke-10 mendapatkan nilai rata-rata paling terendah dari 26 butir yang ditanyakan, dimana nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 0,475. Jika pada butir pertanyaan ke-10 mendapatkan nilai kepercayaan 0,354 dengan demikian interval kepercayaan adalah 0,211 hingga 0,829.

Perhitungan interval kepercayaan pada variabel UEQ dihasilkan membutuhkan data nilai rata-rata setiap variabel skala. Tabel 5 akan menampilkan setiap variabel skala akan mendapatkan nilai interval minimum dan maksimum.

Tabel 5. Hasil Rerata per variabel UEQ dengan interval kepercayaan (p=0.05)

Variabel UEQ	Mean	Standa Deviasi	Jumlah	Confidence	Confidence interval	
Daya Tarik	1,715	0,885	80	0,194	1,521	1,909
Kejelasan	1,591	0,977	80	0,214	1,377	1,805
Efisien	1,734	0,964	80	0,211	1,523	1,946
Ketepatan	1,516	0,853	80	0,187	1,329	1,703
Stimulasi	1,484	0,978	80	0,214	1,270	1,699
Kebaruan	1,072	0,983	80	0,215	0,856	1,287

Berdasarkan hasil Tabel 5, maka terdapat nilai dengan tingkat kepercayaan tertinggi pada variabel skala kebaruan sebesar 0,215 dan terendah pada variabel skala ketepatan sebesar 0,187 dengan data sampel atau banyak responden adalah 80 data yang telah difilter dari jawaban yang tidak konsisten.

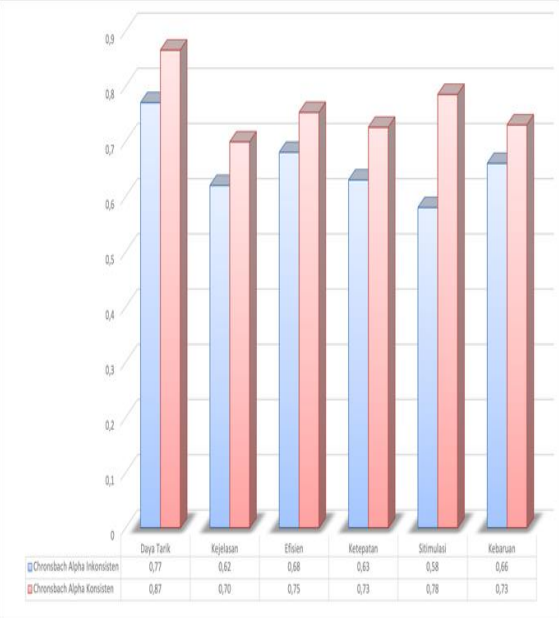
3.4 Evaluasi berdasarkan Konsistensi Terhadap Variabel UEQ dengan *Cronbachs Alpha-Coefficient*

Koefisien alpha dapat digunakan untuk mengevaluasi kualitas dari skala *user experience* yang digunakan dalam survei atau penelitian, dimana hasil koefisien cronbach alpha pada setiap variabel skala harus menunjukkan nilai alfa > 0,7 untuk dianggap cukup konsisten. Semakin tinggi nilai alpha, semakin konsisten jawaban yang diberikan oleh responden pada item-item dalam skala tersebut, dan semakin baik skala tersebut dianggap dalam mengukur konsep yang diukur. Namun, korelasi tersebut tidak menjamin validitas dari skala tersebut.

Sebelumnya sampel yang digunakan sebanyak 100 responden yang terkumpul, namu berdasarkan hasil pengukuran, terdapat 20 responden memberikan jawaban yang tidak konsisten. Hasil dari koefisien alpha, dimana menunjukkan bahwa variabel UEQ untuk daya tarik memiliki nilai crobach's alpha dapat diasumsikan nilai korelasi yang cukup baik sebesar 0,77. Sedangkan untuk 5 (lima) variabel skala mendapatkan kategori baik, hal ini disebabkan sebagaian besar nilai korelasi sebesar < 0,7.

Setelah melakukan reduksi atau menghilangkan data yang diasumsi jawaban yang tidak konsisten (sebanyak

20 responden), maka seluruh hasil variabel skala menghasilkan koefisien cronbach's alpha > 0,7 (lihat Gambar 4) dan cukup konsisten berdasarkan pengalaman pengguna aplikasi Google *Meet*.



Gambar 4. Perbandingan hasil koefisien cronbach's alpha sebelum dan sesudah di reduksi dari penilaian responden yang tidak konsisten

3.5 Evaluasi berdasarkan Skala Likert

Selain itu, penulis melakukan penilai berdasarkan skala likert dimana penilai pada nilai 1 samapai dengan 5. Untuk nilai terkecil (satu) merupakan nilai sangat tidak setuju, sedangkan nilai tertinggi adalah sangat setuju. Hasil analisa dari skala likert sebagai berikut:

(1) Kejelasan (*Perspicuity*), Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pengguna menganggap Google *Meet* sangat berguna dalam mendukung kegiatan rapat dan pembelajaran jarak jauh. Skor rata-rata untuk aspek kejelasan mencapai 4,5 dari 5, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap fungsionalitas aplikasi.

(2) Daya Tarik (*Attractiveness*), Dalam hal daya tarik, Google *Meet* juga mendapatkan penilaian positif dari pengguna. Antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna (*user-friendly*) menyumbang pada tingkat daya tarik yang baik. Skor rata-rata untuk aspek daya tarik adalah 4,7 dari 5.

(3) Efisiensi (*Efficiency*), Aspek efisiensi juga mendapatkan perhatian positif dalam evaluasi dalam penelitian. Pengguna menghargai kemampuan Google *Meet* untuk menghubungkan para pengguna dengan cepat dan efisien dalam rapat atau sesi pembelajaran. Skor rata-rata untuk efisiensi adalah 4,8 dari 5.

(4) Stimulasi (*Stimulation*)**,** Pengguna juga menilai bahwa Google *Meet* mampu memberikan pengalaman yang cukup merangsang. Fitur-fitur seperti berbagi layar, papan tulis virtual, dan kemampuan untuk berkomunikasi dalam ruang obrolan (chat room) memberikan tingkat stimulus yang baik. Skor rata-rata untuk aspek stimulasi adalah 4,2 dari 5.

(5) Kebaruan (*Novelty*) Dalam hal kebaruan, pengguna menganggap bahwa Gsoogle *Meet* memberikan pengalaman yang relatif baru dan inovatif, terutama bagi para pengguna yang sebelumnya tidak terlalu akrab dengan konferensi video. Skor rata-rata untuk kebaruan adalah 4,1 dari 5.

4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis UEQ yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi konferensi video Google *Meet* mengalami pengalaman pengguna yang positif selama pandemi Covid-19. Aspek kejelasan, daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan semuanya mendapatkan penilaian yang baik.

Pengguna mengapresiasi kemampuan Google *Meet* dalam mendukung kegiatan rapat, pembelajaran jarak jauh, dan kolaborasi tim. Antarmuka yang sederhana dan fitur-fitur yang beragam membuat aplikasi ini menjadi pilihan utama dalam mengatasi tantangan komunikasi selama pandemi.

Namun, berdasarkan hasil analisa dengan pendekatan UEQ mengaris bawahi terjadi penilaian diatas rata-rata. Penulis memberikan saran perlunya pengembangan untuk menciptakan inovasi dan kebaruan karena hal ini penting untuk terus memperbarui dan meningkatkan aplikasi Google *Meet* dan memastikan pengalaman pengguna yang optimal, terutama dengan pertimbangan berbagai perubahan dan kebutuhan baru yang mungkin muncul di masa mendatang.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada seluruh responden yang telah dengan sukarela berpartisipasi dalam studi ini. Pengalaman, pandangan, dan masukan yang Anda berikan sangat berharga dan membantu penulis dalam memahami dan menganalisa penggunaan Google *Meet* selama masa pandemik Covid-19 yang penuh tantangan dan memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi Google *Meet*.

Daftar Rujukan

[1] R. F. Nursofwa, M. H. Sukur, B. K. Kurniadi, and Haris, "Penanganan Pelayanan Kesehatan Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Hukum Kesehatan," *INICIO LEGIS*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Oct. 2020, doi: 10.21107/il.v1i1.8822.

[2] V. Y. Sari, "Analisis Respons Pemerintah Tiongkok dalam Upaya Penanganan Covid-19," *J. Sentris*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2020, doi: 10.26593/sentris.v1i2.4284.173-186.

[3] F. G. Winarno, *COVID-19: Pelajaran Berharga dari Sebuah Pandemi*. Gramedia Pustaka Utama, 2020.

[4] P. L. O. Permadhi and I. M. Sudirga, "Problematika Penerapan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PKM) Kota Denpasar Berbasis Adat dalam Upaya Penanganan Covid-19," *Pros. Webinar Nas. Univ. Mahasaraswati Denpasar 2020*, Nov. 2020, Accessed: Sep. 11, 2023. [Online]. Available: https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/webinaradat/article/view/1169

[5] G. A. Yudatama, "Tinjauan atas Pelaksanaan Belanja Barang di KPPN Madiun pada Masa Sebelum dan Selama Pandemi Covid-19," KTTA, Politeknik Keuangan Negara STAN, 2022. Accessed: Sep. 11, 2023. [Online]. Available: https://eprints.pknstan.ac.id/588/

[6] M. Choiri, M. C. Fajrin, T. A. Novianti, and E. N. K. Putri, "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Penerapan Pembelajaran Online di Indonesia: Sebuah Tinjauan Pustaka," *J. Teknol. Pendidik. JTP*, vol. 14, no. 1, Art. no. 1, Apr. 2021, doi: 10.24114/jtp.v14i1.21422.

[7] W. Sari, A. M. Rifki, and M. Karmila, "Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Darurat Covid 19," *J. MAPPESONA*, vol. 3, no. 2, Art. no. 2, Mar. 2020, doi: 10.30863/mappesona.v3i2.830.

[8] L. Ratnasari and U. Majorsy, "engaruh Technology Acceptance Terhadap User Experience Dalam Penggunaan Smartphone," *J. Sos. Hum. Dan Pendidik.*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Aug. 2022, doi: 10.56127/jushpen.v1i2.163.

[9] M. Luthfi, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Mobile E-Letter Menggunakan Metode Goal-Directed Design," bachelorThesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023. Accessed: Sep. 11, 2023. [Online]. Available: https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/71222

[10] Y. Aziati, "Analisis pengaruh user experience terhadap kepuasan pengguna mobile application e-commerce shopee menggunakan model delone & mclean," bachelorThesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020. Accessed: Sep. 11, 2023. [Online]. Available: https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50321

[11] R. Zidan, "Perancangan ulang user interface berbasis user experience pada aplikasi my daqu menggunakan metode user-centered design," bachelorThesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022. Accessed: Sep. 11, 2023. [Online]. Available: https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65018

[12] L. Maharani, "Evaluasi user experience pada aplikasi pemesanan tiket pesawat traveloka dan tiket.com menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," bachelorThesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022. Accessed: Sep. 11, 2023. [Online]. Available: https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65499

[13] M. Salehudin and H. J. Sada, "Penggunaan Multimedia Berbasis Teknologi Bagi Pendidikan Profesi Guru (PPG): Analisis User Experience (UX)," *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 11, no. 1, Art. no. 1, Jul. 2020, doi: 10.24042/atjpi.v11i1.5857.

[14] I. K. Putri, S. H. Wijoyo, and Y. T. Mursityo, "Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience questionnaire (UEQ) (Studi Kasus Pada Airy Rooms)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, Art. no. 7, Aug. 2019, Accessed: Sep. 11, 2023. [Online]. Available: https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5800

[15] D. Nurhayati, H. M. Az-Zahra, and A. D. Herlambang, "Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 4, Art. no. 4, Jan. 2019, Accessed: Sep. 11, 2023. [Online]. Available: https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5025

[16] F. F. Alawiyah and D. S. Canta, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Shopee Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Inf. Syst. Res. JOSH*, vol. 3, no. 4, Art. no. 4, Jul. 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1574.

[17] T. Belawati, *Pembelajaran Online*. 2019.

[18] A. A. Fauzi *et al.*, *Pemanfaatan Teknologi Informasi di berbagai Sektor Pada Masa Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

[19] P. Musa and A. Dunan, "Komunikasi Krisis dan Warning Model untuk Deteksi Pelanggaran Protokol Kesehatan Covid-19 dengan Pembuktian Terapan Teknologi Komputer Visi," *Mediakom J. Ilmu Komun.*, vol. 4, no. 2, pp. 126–143, 2022.

[20] M. Zuzana, "Analisis SWOT Mutu Pembelajaran Daring," *Sustain. J. Kaji. Mutu Pendidik.*, vol. 5, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2022, doi: 10.32923/kjmp.v5i2.2957.

[21] Z. Munawar, Y. Herdiana, Y. Suharya, and N. I. Putri, "Pemanfaatan Teknologi Digital Di Masa Pandemi Covid-19," *TEMATIK*, vol. 8, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2021, doi: 10.38204/tematik.v8i2.689.

[22] A. Urrohmah, "Peran Guru BK Dalam Mengembangkan Spiritualitas Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Pustaka," *J. KONSELING GUSJIGANG*, vol. 8, no. 1, Art. no. 1, Aug. 2022, doi: 10.24176/jkg.v8i1.6366.

[23] Y. I. P. Gunawan and A. Amaludin, "Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Jaringan di Masa Pandemi Covid-19," *Madaniyah*, vol. 11, no. 2, Art. no. 2, Jul. 2021, Accessed: Sep. 11, 2023. [Online]. Available: https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/195