

EVALUASI *USABILITY* APLIKASI WEBEX MEETINGS MENGGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*

Ni Luh Putu Lilis Sinta Setiawati^{1*}, Desak Ayu Sista Dewi², Ni Made Cyntia Utami³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Udayana
Jl. Raya Kampus Unud, Jimbaran, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali 80361

¹lilissintasetiawati@unud.ac.id

²sistadasd@unud.ac.id

³nmcyntiautami@unud.ac.id

Abstrak

Webex Meetings merupakan platform layanan penyedia video konferensi online yang digunakan secara resmi oleh Universitas Udayana untuk mendukung keberlangsungan perkuliahan daring. Melalui observasi pada beberapa pelaksanaan perkuliahan, terdapat tenaga pendidik yang mengalami kesulitan dalam memanfaatkan beberapa fitur Webex Meetings meliputi: *polling*, *breakout session*, *share content*, dan *reactions*. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi tingkat kemudahpakaian (*usability*) dari *online video conferencing* platform Webex Meetings dan diharapkan dapat disusun usulan perbaikan untuk meningkatkan performa *usability* dari Webex Meetings. Evaluasi *usability* Webex Meetings dilakukan dengan dua metode yaitu *system usability scale (SUS)* dan *retrospective think aloud (RTA)*. SUS merupakan kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahpakaian dari pengguna terhadap Webex Meetings, sedangkan RTA digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna secara verbal ketika menggunakan aplikasi Webex Meetings. Dalam penelitian ini dianalisis korelasi antara tingkat kemudahpakaian dan tingkat keberhasilan pengerjaan tugas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara tingkat kemudahpakaian dan tingkat keberhasilan pengerjaan tugas penggunaan fitur-fitur Webex Meetings. Hasil analisis kuesioner SUS menunjukkan bahwa tingkat kemudahpakaian aplikasi Webex Meetings dinilai sebagai OK dengan skala kelas C (nilai SUS sebesar 72,2), menandakan penerimaan yang layak namun masih ada ruang untuk perbaikan. Rekomendasi perbaikan mencakup penyesuaian tata letak untuk meningkatkan aksesibilitas fitur-fitur seperti *breakout session* dan *polling*, perhatian terhadap kompatibilitas fitur *virtual background* dengan berbagai perangkat, serta peningkatan pembaruan otomatis atau pemberitahuan untuk memastikan pengguna memanfaatkan fitur terbaru.

Kata kunci: Webex Meetings, *system usability scale*, *retrospective think aloud*

I. PENDAHULUAN

Platform penyedia video konferensi daring merupakan media yang banyak digunakan untuk melaksanakan pertemuan *face to face* di masa pandemi. Berbagai media *online video conference* dikembangkan untuk mendukung pelaksanaan pertemuan daring seperti Google Meet, Zoom, Microsoft Teams, Webex Meetings, Join.me, dan lain-lain [1]. Sementara itu, Universitas Udayana secara resmi menggunakan Webex Meetings sebagai platform layanan penyedia video konferensi daring yang digunakan untuk mendukung perkuliahan daring. Webex Meetings memiliki banyak fitur yang mampu menunjang pelaksanaan proses pembelajaran seperti penggunaan fitur *question & answer*, *polling*, *breakout session*, *share content*, dan *reactions*. Akan tetapi, berdasarkan observasi yang dilakukan pada beberapa dosen di lingkungan Universitas Udayana, pelaksanaan proses pembelajaran belum

memanfaatkan fitur tersebut secara optimal. Hal tersebut dipicu oleh kesulitan pengguna dalam memahami cara penggunaan fitur. Hal ini mengindikasikan adanya masalah *usability* atau kemudahpakaian dari produk Webex Meetings.

Mengacu pada indikasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan evaluasi *usability* terhadap aplikasi Webex Meetings. *Usability* merupakan evaluasi yang dilakukan pada tiga aspek yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Aspek pertama adalah efektivitas (*effectiveness*) yaitu kelengkapan pengguna dalam mencapai tugas tertentu dan ketepatannya. Aspek yang kedua yaitu efisiensi (*efficiency*) yaitu mengukur sumber daya yang dihabiskan pengguna untuk menegaskan pencapaian dan ketepatan yang sesuai dalam mencapai suatu tujuan. Sedangkan aspek ketiga adalah kepuasan (*satisfaction*), berarti feedback atau tanggapan yang diberikan pengguna dalam melakukan tugas yang merepresentasikan kebebasan pengguna [2].

*Corresponding Author : Ni Luh Putu Lilis Sinta Setiawati

Terdapat berbagai metode yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi *usability*, salah satunya *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai tingkat kemudahpakaian yang dirasakan seseorang terhadap sebuah produk [3]. SUS adalah kuesioner yang banyak digunakan untuk mengukur kegunaan berbagai produk perangkat lunak dan perangkat keras [4]. SUS adalah kuesioner standar yang paling banyak digunakan untuk menilai persepsi kemudahan penggunaan [5]. Pada sebuah penelitian terdahulu, SUS digunakan untuk mengevaluasi kemudahpakaian sebuah website *e-commerce* populer yaitu Shopee dan mendapat temuan bahwa situs website Shopee untuk pembelian produk memiliki tingkat kegunaan yang yang tergolong pada klasifikasi OK dengan skor rata-rata 67,08 [6]. Selain itu, SUS juga digunakan untuk mengavaluasi kemudahpakaian aplikasi pembelajaran tari dan hasil yang diperoleh menunjukkan nilai 79,37 yang berarti aplikasi tersebut berada pada kategori *good* sehingga layak digunakan untuk pembelajaran tari [7]. Adapun penelitian lainnya yang melakukan evaluasi *usability* pada aplikasi Zoom yang menunjukkan nilai SUS sebesar 78,4 yang termasuk pada kategori *good* yang berarti bahwa aplikasi Zoom sudah memenuhi unsur *usability* [8].

Sebagai upaya dalam melakukan analisis terkait hasil perhitungan nilai kuesioner SUS, umumnya digunakan metode *Retrospective Think Aloud* (RTA). Dalam proses pengujian kemudahpakaian dengan metode RTA, pengguna diminta untuk secara aktif menyampaikan pendapat mereka selama menggunakan sistem. Metode ini melibatkan pengguna untuk berpikir dan mengungkapkan secara verbal setiap pemikiran, kebingungan, atau kesulitan yang mereka alami saat berinteraksi dengan sistem [9]. RTA juga dapat digunakan untuk mengamati berbagai aktivitas kognitif yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan produk atau jasa yang dievaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai sumber merancang saran perbaikan [10].

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi tingkat kemudahpakaian (*usability*) dari *online video conferencing* platform Webex Meetings dengan pendekatan *system usability scale* dan *retrospective think aloud*. Hasil evaluasi digunakan sebagai acuan dalam menyusun usulan perbaikan untuk meningkatkan *usability* dari aplikasi Webex Meetings. Mengacu pada berbagai terdahulu terkait evaluasi platform *online video conferencing* belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengevaluasi fitur-fitur dari Webex Meetings menggunakan metode SUS dan RTA.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Partisipan

Partisipan dalam penelitian berjumlah 16 orang dosen Universitas Udayana. Mengacu pada [11], lima partisipan dapat mengungkapkan 55% dari permasalahan pada evaluasi *usability*, menambah jumlah partisipan menjadi 10 dapat

meningkatkan penemuan masalah secara signifikan menjadi 82%, sedangkan meningkatkan dari 15 hingga 20 partisipan menunjukkan dampak penemuan masalah yang lebih kecil hingga 95%. Berdasarkan referensi tersebut, jumlah 16 partisipan cukup untuk menemukan masalah dalam penelitian ini. Selain itu, [12] hanya menggunakan 10 partisipan untuk melakukan penelitian *usability* dengan metode SUS dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada sebuah aplikasi.

Partisipan harus memenuhi beberapa kriteria yang ditentukan untuk menghindari bias data akibat perbedaan pengalaman penggunaan aplikasi Webex Meetings. Kriteria tersebut adalah (1) partisipan merupakan orang yang memiliki pekerjaan sebagai dosen di Universitas Udayana, baik dosen Pegawai Negeri Sipil, Badan Layanan Umum, maupun Kontrak; (2) partisipan pernah menggunakan aplikasi Webex Meetings untuk melakukan proses belajar mengajar secara daring; dan (3) partisipan dapat berasal dari berbagai usia yang belum termasuk pada usia purna bakti.

B. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah kuesioner yang terdiri dari sepuluh pernyataan. Setiap pernyataan dinilai dengan skala 1-5, di mana 1 menunjukkan sangat tidak setuju, 2 untuk tidak setuju, 3 untuk agak setuju, 4 untuk setuju, dan 5 untuk sangat setuju. Pernyataan kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada [13] yang melakukan penelitian terkait evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik *system usability scale* dan [14] yang melakukan *usability testing* pada sebuah website. Pernyataan pada kuesioner ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

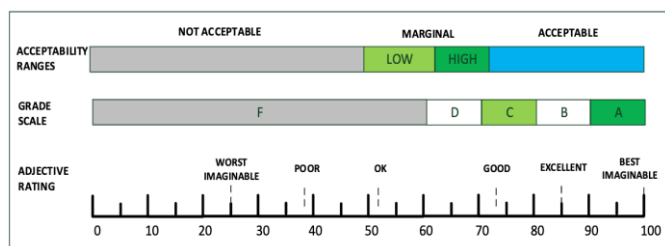
No	Pernyataan	Skala
1	<i>I think that I would like to use this system frequently.</i> (Saya pikir bahwa saya akan menginginkan lebih sering menggunakan aplikasi ini).	1 – 5
2	<i>I found the system unnecessarily complex</i> (Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat rumit ini).	1 – 5
3	<i>I thought the system was easy to use</i> (Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan).	1 – 5
4	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system</i> (Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini).	1 – 5
5	<i>I found the various functions in this system were well integrated</i> (Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik).	1 – 5
6	<i>I thought there was too much inconsistency in this system</i> (Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini).	1 – 5
7	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly</i> (Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat).	1 – 5
8	<i>I found the system very cumbersome to use</i> (Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan).	1 – 5
9	<i>I felt very confident using the system</i> (Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini).	1 – 5

10	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system (Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi).</i>	1 – 5
----	--	-------

Skor dari SUS kemudian dihitung dan dianalisis untuk mengevaluasi seberapa baik ketergunaan aplikasi Webex Meetings. Dalam menghitung hasil penilaian menggunakan kuesioner SUS, terdapat pedoman khusus dengan aturan skoring sebagai berikut [15]:

1. untuk jawaban atas pernyataan bernomor ganjil, nilai jawaban dikurangi 1;
2. untuk jawaban atas pernyataan bernomor genap, 5 dikurangi nilai jawaban;
3. selanjutnya menjumlahkan seluruh nilai jawaban dan total nilai dikali 2,5; dan
4. terakhir menentukan rerata nilai jawaban dari seluruh partisipan.

Penentuan kesimpulan dalam pengolahan data SUS dilihat dari tiga aspek utama yaitu (2) *acceptability* yang menilai tingkat penerimaan aplikasi; (2) *grade scale* yang menunjukkan kualitas aplikasi; dan *adjective rating* yang menilai tingkat kebergunaan aplikasi. Kesimpulan diambil berdasarkan rangkuman nilai rerata kumulatif dari instrumen evaluasi, yang mencerminkan tingkat penerimaan, kualitas, dan kebergunaan aplikasi secara keseluruhan sebagaimana ditampilkan dalam Gambar 1 [13], [16], [17].



Gambar 1. Penentuan Tingkat Kemudahan Berdasarkan Kuesioner SUS

C. Respective Think Aloud (RTA)

Dalam proses pengujian kemudahan dengan metode RTA, pengguna diminta untuk secara aktif menyampaikan pendapat mereka selama menggunakan sistem. Metode ini melibatkan pengguna untuk berpikir dan mengungkapkan secara verbal setiap pemikiran, kebingungan, atau kesulitan yang mereka alami saat berinteraksi dengan sistem [9]. RTA juga digunakan untuk mengamati berbagai aktivitas kognitif yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan produk atau jasa yang dievaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai sumber merancang saran perbaikan [10]. Seluruh informasi yang disampaikan pengguna saat menggunakan aplikasi dicatat oleh peneliti untuk diolah lebih lanjut pada proses penyusunan usulan perbaikan.

D. Skenario Tugas

Dalam pelaksanaan evaluasi *usability*, perlu dilakukan penyusunan skenario tugas yang nantinya dilaksanakan oleh

partisipan [13]. Skenario tugas yang dijalankan oleh partisipan dalam penelitian evaluasi *usability* Webex Meetings ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Skenario Tugas Partisipan

No	Tugas
T1	Melakukan perekaman untuk pertemuan yang sedang berlangsung.
T2	Menonaktifkan kamera saat pertemuan berlangsung.
T3	Mengaktifkan kamera saat pertemuan berlangsung.
T4	Menonaktifkan mikropon saat pertemuan berlangsung.
T5	Mengaktifkan mikropon saat pertemuan berlangsung.
T6	Menjadikan salah satu peserta lain dalam pertemuan sebagai <i>co-host</i> .
T7	Menjadikan salah satu peserta lain dalam pertemuan sebagai <i>presenter</i> .
T8	Mengganti <i>virtual background</i> dengan salah satu gambar yang tersedia di aplikasi Webex Meetings.
T9	Memberikan respon dengan fitur <i>reaction</i> yang terdapat pada aplikasi Webex Meetings.
T10	Mengirimkan pesan secara pribadi kepada salah satu peserta lain dalam pertemuan.
T11	Membuka dokumen <i>power point</i> , kemudian melakukan <i>share content</i> untuk menampilkan dokumen <i>power point</i> tersebut.
T12	Menggunakan fitur <i>annotating</i> untuk menuliskan sesuatu pada layar, kemudian melakukan <i>stop annotating</i> .
T13	Melakukan <i>stop share content</i> untuk berhenti menampilkan dokumen <i>power point</i> .
T14	Membuat empat <i>breakout sessions</i> yang berhenti secara otomatis setelah lima menit sesi berlangsung dengan peserta ditempatkan secara otomatis ke masing-masing <i>breakout session</i> .
T15	Membuat <i>polling</i> yang dapat digunakan untuk menjawab sebuah pertanyaan dengan dua opsi jawaban.
T16	Melakukan <i>stop recording</i> untuk berhenti merekam pertemuan yang sedang berlangsung.

E. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara daring dengan aplikasi Webex Meetings. Partisipan diberikan skenario tugas yang dijelaskan sebelum pengambilan data dan partisipan diberikan kesempatan bertanya apabila skenario yang diberikan tidak dimengerti. Hal tersebut untuk mencegah partisipan bertanya di tengah pengerjaan skenario tugas. Pada saat partisipan mengerjakan tugas, dilakukan perekaman mulai dari awal hingga akhir proses. Data yang dikumpulkan berupa data keberhasilan pengerjaan tugas, komentar dari partisipan terkait aplikasi, dan kepuasan pengguna melalui kuesioner SUS.

F. Analisis Statistik

Analisis statistik dalam penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi korelasi antara tingkat kemudahan dan keberhasilan pengerjaan tugas. Perangkat lunak IBM SPSS Statistics 27 digunakan untuk melakukan analisis statistik. Tahapan pertama melibatkan pengujian normalitas data menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Jika data menunjukkan distribusi normal, maka analisis korelasi dilakukan dengan Pearson *correlation*, apabila sebaliknya, analisis dilakukan dengan metode Spearman *correlation*. Klasifikasi kekuatan korelasi ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Kekuatan Korelasi

No	Nilai r	Interpretasi
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,02 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,8 – 1,000	Sangat Kuat

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Efektivitas

Tabel 4 menunjukkan data tingkat keberhasilan pengerjaan tugas oleh 16 partisipan. Berdasarkan Tabel 4, tiga tugas yang memiliki tingkat keberhasilan paling rendah adalah

menggunakan fitur *breakout session* (31%), *polling* (50%), dan penggunaan *virtual background* (69%). Secara keseluruhan, tingkat kesuksesan pengerjaan tugas adalah 88%.

B. Data Kemudahan

Tingkat kepuasan pengguna dianalisis melalui kuesioner SUS yang diisikan oleh partisipan setelah menyelesaikan pengerjaan tugas. Tabel 5 menunjukkan rekapitulasi hasil pengisian kuesioner SUS oleh partisipan. Pengolahan data Tabel 5 memberikan informasi bahwa tingkat kemudahan aplikasi Webex Meetings sebesar 72,2 yang masuk pada peringkat OK, skala kelas C, dan kategori aplikasi yang dapat diterima secara tingkat kemudahan.

Tabel 4. Data Tingkat Kesuksesan (*Success Rate*) Pengerjaan Skenario Tugas oleh Partisipan

T	P																Success Rate (%)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	
T1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
T2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
T3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
T4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
T5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
T6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	94
T7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	94
T8	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	69
T9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	94
T10	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	81
T11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
T12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	94
T13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
T14	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	31
T15	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	50
T16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Success Rate (%)	94	94	100	75	94	81	100	88	75	88	100	88	81	94	94	63	88

Tabel 5. Data Kuesioner SUS dan Tingkat Kemudahan Aplikasi Webex Meetings

Partisipan	Usia	Jenis Kelamin	Pernyataan										Skor	Skor Akhir
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
P1	28	L	5	3	4	3	4	2	4	1	5	1	32	80
P2	30	P	4	2	4	2	5	1	4	2	4	4	30	75
P3	28	P	5	3	4	2	4	2	3	2	5	2	30	75
P4	57	L	4	2	5	2	5	2	4	1	4	3	32	80
P5	45	L	5	2	5	2	5	1	5	1	5	1	38	95
P6	32	L	4	2	4	1	4	1	4	1	4	2	33	82,5
P7	32	P	5	2	5	1	5	2	5	1	5	4	35	87,5
P8	60	L	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	20	50
P9	57	L	5	4	3	3	5	5	5	1	5	4	26	65
P10	35	L	5	4	4	2	5	2	4	2	4	3	29	72,5
P11	30	L	5	1	4	1	4	1	4	2	5	1	36	90
P12	27	L	5	4	4	4	4	3	4	3	4	5	22	55
P13	28	P	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	21	52,5
P14	29	L	5	4	4	1	4	2	5	1	5	5	30	75
P15	32	P	5	2	4	2	4	3	4	2	5	3	30	75
P16	27	P	4	3	3	4	3	4	3	3	4	5	18	45
Total Skor SUS														72,2

C. Data Komentar

Berdasarkan RTA, ringkasan komentar partisipan setelah menggunakan aplikasi Webex Meetings sesuai skenario penelitian telah disusun pada Tabel 6. Terdapat delapan poin utama yang dijabarkan oleh partisipan selama proses RTA. Komentar ini akan digunakan sebagai landasan penyusunan usulan perbaikan aplikasi Webex Meetings.

Tabel 6. Ringkasan Hasil RTA

No	Komentar dari RTA
1	Beberapa partisipan mengalami kesulitan dalam memahami fitur-fitur tertentu seperti <i>polling</i> , <i>annotating</i> , serta <i>breakout session</i> .
2	Beberapa responden mengalami kesulitan karena aplikasi belum diperbarui, sehingga fitur-fitur mungkin tidak optimal.
3	Perlu waktu lebih lama untuk menemukan fitur yang jarang digunakan, seperti <i>breakout session</i> dan <i>annotating</i> .
4	Beberapa fitur seperti <i>raise hand</i> , <i>reaction</i> , dan <i>chat</i> tidak tersedia atau tidak dapat ditemukan oleh beberapa partisipan.
5	Terdapat kesulitan dalam membuat pertanyaan untuk memberikan <i>polling</i> kepada peserta pertemuan.
6	Kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur tertentu dapat disebabkan oleh perbedaan pengalaman antara pengguna Windows dan Mac.
7	Masalah dengan pengaturan <i>host/co-host</i> dalam beberapa kasus serta pengaturan waktu berakhir dan penugasan otomatis dalam fitur <i>breakout room</i> mempengaruhi pengalaman pengguna.
8	Sosialisasi tentang fitur-fitur yang tersedia diperlukan untuk memahami penggunaan yang lebih baik.

D. Analisis Korelasi

Pengujian normalitas data efektivitas dan kemudahan dilakukan dengan Kolmogorov-Smirnov dan hasilnya dapat dilihat pada Tabel 7. Nilai α yang ditetapkan pada pengujian statistik adalah 0,05 *2-tailed*. Data kemudahan memiliki nilai p sebesar 0,100 $> \alpha$ dan data efektivitas memiliki nilai p sebesar 0,069 $> \alpha$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal. Analisis korelasi yang digunakan adalah Pearson *correlation*.

Tabel 7. Uji Normalitas Data Menggunakan Kolmogorov-Smirnov

Variabel	N	Nilai p	Simpulan
Data Kemudahan	16	0,087	Berdistribusi normal
Data Efektivitas	16	0,051	Berdistribusi normal

Pengujian korelasi antara variabel kemudahan dan efektivitas (keberhasilan pengerjaan tugas) dilakukan dengan Pearson *correlation* karena kedua data berdistribusi normal. Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : tingkat kemudahan aplikasi Webex Meetings tidak memiliki hubungan dengan efektivitas partisipan dalam mengerjakan tugas.

H_1 : tingkat kemudahan aplikasi Webex Meetings memiliki hubungan dengan efektivitas partisipan dalam mengerjakan tugas.

Tabel 8 menunjukkan hasil pengujian korelasi dan didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,015 $< \alpha$ artinya H_0 ditolak atau

terdapat korelasi yang signifikan antara tingkat kemudahan aplikasi Webex Meetings dan jefektivitas partisipan dalam mengerjakan tugas. Adapun nilai koefisien korelasi yang didapatkan sebesar 0,597 di mana termasuk dalam kategori korelasi atau hubungan sedang.

Tabel 8. Uji Korelasi Menggunakan Pearson *Correlation*

Variabel	Nilai	Harga	Jumlah Penjualan
Data Kemudahan	Koefisien	1,000	0,597
	Korelasi	-	0,015
	N	16	16
Data Efektivitas	Koefisien	0,597	1,000
	Korelasi	0,015	-
	N	16	16

E. Pembahasan

Hasil pengujian statistik Pearson *correlation* menyatakan bahwa terdapat korelasi positif antara tingkat kemudahan dan tingkat keberhasilan dalam pengerjaan tugas dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,597. Nilai koefisien korelasi tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemudahan dan tingkat keberhasilan dalam pengerjaan tugas memiliki korelasi sedang. Korelasi yang ditunjukkan adalah korelasi positif, artinya tingkat kemudahan aplikasi Webex Meetings berbanding lurus dengan tingkat keberhasilan partisipan dalam mengerjakan tugas. Penemuan ini menunjukkan bahwa tingkat kemudahan merupakan komponen penting bagi pengguna untuk berhasil menggunakan sebuah aplikasi. Sementara itu, berdasarkan analisis hasil kuesioner SUS, tingkat kemudahan aplikasi Webex Meetings berada pada peringkat OK dengan skala kelas C. Dengan nilai 72,2, tingkat kemudahan aplikasi Webex Meetings dapat diterima atau tergolong layak bagi pengguna, namun berbagai perbaikan dapat dilakukan untuk meningkatkan kemudahan aplikasi. Oleh karena itu, dilakukan analisis komentar dengan metode RTA untuk mengetahui pendapat partisipan sebagai pengguna aplikasi Webex Meetings.

Mengacu pada Tabel 6, berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat diberikan untuk perbaikan aplikasi Webex Meetings. Pertama, perlu dilakukan pengaturan tata letak yang lebih efektif untuk memudahkan pengguna dalam menemukan fitur *breakout session*, *polling*, dan *annotating*. Saat ini letak fitur-fitur tersebut tersembunyi sehingga aksesibilitasnya rendah. Letak yang direkomendasikan adalah di dekat fitur-fitur utama, yaitu di bagian bawah berdekatan dengan fitur *mute/unmute*, *recording*, *open/close camera*, dan lain-lain. Kedua, penting untuk memperhatikan bahwa tidak semua jenis perangkat mendukung fitur *virtual background*. Kompatibilitas ini perlu dipertimbangkan karena dapat memengaruhi kesetaraan akses terhadap fasilitas yang tersedia bagi pengguna dengan jenis *lapotop* yang berbeda. Ketiga, diperlukan upaya untuk melakukan pembaruan secara otomatis atau memberikan

pemberitahuan tentang pembaruan kepada pengguna, karena beberapa pengguna mungkin mengalami masalah atau kehilangan akses terhadap fitur terbaru jika mereka tidak menyadari adanya pembaruan yang tersedia. Rekomendasi yang diusulkan diupayakan agar tingkat kemudahpakaian dari aplikasi Webex Meeting dapat meningkat dari kategori OK pada penilaian kuesioner SUS menjadi grade yang lebih tinggi.

IV. KESIMPULAN

Hasil pengujian statistik Pearson *correlation* menunjukkan adanya korelasi positif yang signifikan antara tingkat kemudahpakaian dan tingkat keberhasilan pengerjaan tugas pada aplikasi Webex Meetings, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,597. Analisis kuesioner SUS menempatkan tingkat kemudahpakaian pada peringkat OK dengan skala kelas C (72,2), menunjukkan penerimaan umum namun masih terdapat ruang untuk perbaikan. Rekomendasi perbaikan melibatkan peningkatan tata letak untuk memudahkan akses ke fitur-fitur seperti *breakout session* dan *polling*, perhatian terhadap kompatibilitas fitur *virtual background* dengan berbagai jenis perangkat, serta peningkatan pembaruan otomatis atau pemberitahuan untuk memastikan pengguna memanfaatkan fitur terbaru. Upaya perbaikan ini diarahkan untuk meningkatkan tingkat kemudahpakaian aplikasi Webex Meetings dari kategori OK pada penilaian SUS menjadi *grade* yang lebih tinggi, sehingga pengalaman pengguna dapat ditingkatkan secara menyeluruh.

V. SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya. Pertama, melakukan studi yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang secara spesifik mempengaruhi tingkat kemudahpakaian pengguna dalam menggunakan aplikasi Webex Meetings, seperti desain antarmuka, navigasi, atau fitur-fitur tertentu. Kedua, menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang pengalaman pengguna, misalnya dengan mengukur efisiensi waktu pengerjaan tugas. Ketiga, meneliti lebih lanjut tentang implementasi rekomendasi perbaikan yang diajukan dalam penelitian ini, dan mengukur dampaknya terhadap tingkat kemudahpakaian dan kepuasan pengguna.

REFERENSI

- [1] I. Lintang, "10 Aplikasi Video Conference untuk Meeting Online Terbaik dan Aman!," Inilah.com. Accessed: Oct. 13, 2023. [Online]. Available: <https://www.inilah.com/10-aplikasi-video-conference-untuk-meeting-online-terbaik-dan-aman>
- [2] M. A. Satriajaya, H. M. Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Situs Web VEDC/P4TK BOE Malang Menggunakan Questionnaire for User Interface Satisfaction (QUIS) dan Pendekatan Human-Centered Design," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 1107–1113.
- [3] Debajyoti Pal, Debajyoti Pal, D. Pal, Vajirasak Vanijja, and V. Vanijja, "Perceived Usability Evaluation of Microsoft Teams as an Online Learning Platform During COVID-19 using System Usability Scale and Technology Acceptance Model in India," *Child. Youth Serv. Rev.*, vol. 119, pp. 105535–105535, 2020, doi: 10.1016/j.childyouth.2020.105535.
- [4] M. Hyzy *et al.*, "System Usability Scale Benchmarking for Digital Health Apps (Preprint)," *JMIR MHealth UHealth*, vol. 10, no. 8, Feb. 2022, doi: 10.2196/37290.
- [5] J. R. Lewis, "The System Usability Scale: Past, Present, and Future," *Int. J. Hum.-Comput. Interact.*, vol. 34, no. 7, pp. 577–590, Mar. 2018, doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.
- [6] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, and N. A. Prasetyo, "Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Appl. Inform. Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 146–150, Nov. 2021, doi: 10.30871/jaic.v5i2.3293.
- [7] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and Kaslani, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.
- [8] A. Zodik and R. R. Putri, "Evaluasi Usability Aplikasi Zoom Meeting menggunakan System Usability Scale," *Pros. Semin. Nas. Tek. Elektro Sist. Inf. Dan Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 219–224, Jun. 2021, doi: 10.31284/p.snestic.2021.1807.
- [9] R. M. A. Putri, W. G. S. Parwita, I. P. S. Handika, I. G. I. Sudipa, and P. P. Santika, "Evaluation of Accounting Information System Using Usability Testing Method and System Usability Scale," *Sinkron*, 2024, doi: 10.33395/sinkron.v9i1.13129.
- [10] I. H. Alfatih and H. Mustafidah, "Penerapan Model PACMAD dalam Usability Testing pada Aplikasi mLibrary," *Saintek*, vol. 19, no. 1, pp. 39–39, Apr. 2022, doi: 10.30595/sainteks.v19i1.12952.
- [11] L. Faulkner, "Beyond the five-user assumption: benefits of increased sample sizes in usability testing.," *Behav. Res. Methods Instrum. Comput.*, vol. 35, no. 3, pp. 379–383, Aug. 2003, doi: 10.3758/bf03195514.
- [12] Aang Kisnu Darmawan *et al.*, "Exploring Usability Dimension of Smart Regency Service with Indonesian Adaptation of The System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ)," *2021 Int. Conf. Comput. Sci. Inf. Technol. Electr. Eng. ICOMITEE*, Oct. 2021, doi: 10.1109/icomitee53461.2021.9650086.
- [13] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, "Evaluasi Tingkat Kebergunaan Aplikasi Administrasi Penduduk Menggunakan Teknik System Usability Scale," *Regist. J.*

Ilm. Teknol. Sist. Inf., vol. 5, no. 1, pp. 63–76, Jan. 2019, doi: 10.26594/register.v5i1.1412.

- [14] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, “Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 4, no. 3, p. 152, Nov. 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [15] Luthfiana Azizah, “Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Ibis Paint X Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. Inform. Dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3726.
- [16] T. Tullis and J. N. Stetson, “A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability,” *UPA 2004 Present.*, Jan. 2004.
- [17] Fira Mulia, Sudirman Sudirman, and Renny, “Analisis Feed Back pada Website Room Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *KHARISMA Tech*, vol. 18, no. 1, pp. 28–39, Mar. 2023, doi: 10.55645/kharismatech.v18i1.279.