

Analisis Kepuasan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Online (Studi Kasus di STMIK Antar Bangsa)

Dea Zahari¹, Siti Rahayu², Hanna Paulina³, Dea Restiani⁴

Abstract— This study aims to evaluate the level of student satisfaction with using of online learning media applications using the End User Computing Satisfaction (EUCS) method. This method involves five variables: content, accuracy, format, ease of use, and timeliness. The population and sample for this research consist of students from STMIK Antar Bangsa. The analysis results indicate that the total satisfaction score from respondents reaches 94%, demonstrating very positive user feedback. The F test results indicate a significant influence of all variables on user satisfaction (Y) simultaneously. Furthermore, the T test results show that the variables of accuracy, format, and ease of use do not have a significant impact on user satisfaction, while the variables of content and timeliness are found to have a significant influence.

Intisari— Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi media pembelajaran daring dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Metode ini melibatkan lima variabel: konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu. Populasi dan sampel dalam penelitian ini meliputi mahasiswa dari STMIK Antar Bangsa. Hasil analisis menunjukkan bahwa total skor kepuasan responden mencapai 94%, yang menunjukkan bahwa tanggapan pengguna sangat positif. Hasil uji F mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari seluruh variabel terhadap kepuasan pengguna (Y) secara simultan. Selain itu, hasil uji T menunjukkan bahwa variabel akurasi, format dan kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, sedangkan variabel konten, dan ketepatan waktu terbukti berpengaruh signifikan.

Kata Kunci : *Google Meet, Online, Kepuasan Mahasiswa, EUCS*

I. PENDAHULUAN

Meet adalah salah satu layanan video conferencing yang disediakan oleh Google. Awalnya merupakan bagian dari Google Hangouts, Google Meet kini berdiri sendiri dan menjadi solusi utama Google untuk kebutuhan rapat virtual, terutama di tengah berkembangnya kebutuhan komunikasi jarak jauh selama pandemi COVID-19. Layanan ini dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan rapat dalam skala kecil hingga besar, dengan berbagai fitur yang mendukung kolaborasi dan produktivitas.

Dalam era digital saat ini, kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif melalui video menjadi sangat penting, baik untuk keperluan bisnis, pendidikan, maupun personal. Google Meet muncul sebagai jawaban atas kebutuhan tersebut, menawarkan platform yang mudah diakses dan digunakan. Dengan integrasi

penuh ke dalam ekosistem Google Workspace (sebelumnya G Suite), Google Meet mempermudah pengguna untuk menjadwalkan, bergabung, dan mengelola rapat secara efisien.

Adanya wabah covid-19 pada tahun 2020 lalu sangat berdampak bagi aktifitas pembelajaran dan kerja dalam sehari-hari sehingga aktifitas hanya bisa dilakukan di rumah secara virtual/online(daring), google meet sendiri adalah salah satu solusi bagi masyarakat pada masa itu. Pembelajaran online merupakan suatu kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.

Pembelajaran online pada saat itu dilakukan dengan memanfaatkan berbagai teknologi sistem informasi berbasis jaringan atau e-learning, dan didukung oleh berbagai aplikasi media online yang tersedia pada saat itu seperti Whatsapp grup, Zoom meeting, Google meet, CloudX, dengan kelebihan dan kekurangannya. Aplikasi tersebut bisa diakses dengan menggunakan fasilitas-fasilitas seperti komputer, laptop, dan bisa juga handphone.[1]

Mahasiswa dapat mendownload aplikasi-aplikasi belajar online tersebut, sehingga mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi satu sama lain, layaknya kuliah normal atau tatap muka atau offline pada umumnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran. Selain memudahkan interaksi, Dosen dapat memberikan materi pembelajaran beserta tugasnya. Mahasiswa juga dapat melakukan presentasi dan tanya jawab melalui aplikasi media belajar online yang digunakan.

Untuk mengetahui kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi media belajar online, perlu dilakukan penelitian pengukuran tingkat kepuasan dengan membagikan kuesioner kepada mahasiswa STMIK Antar Bangsa melalui google form dan Whats app, disini penelitian kami berfokus kepada kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi Goole meet dalam belajar. Dengan adanya penelitian ini, maka analisis kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi media pembelajaran online menggunakan metode EUCS (End User Computing Satisfaction), yang menggunakan lima komponen content (isi), accuracy (keakuratan), format(bentuk), ease of use (kemudahan), timeliness (ketepatan waktu)

II. METODE PENELITIAN

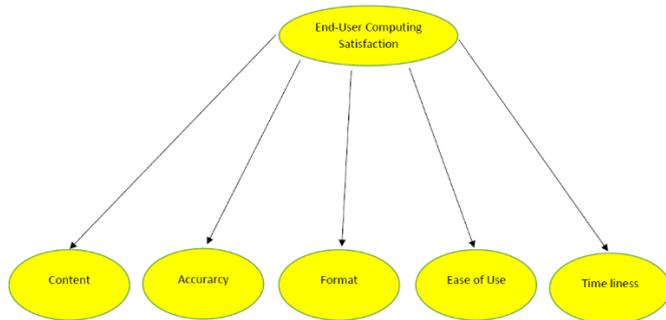
Metode penelitian data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif dan metode kepuasan pengguna yang digunakan yaitu metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

^{1,2,3,4} STMIK Antar Bangsa, Kawasan Bisnis CBD Ciledug, Jl. HOS Cokroaminoto No.29-36, Karang Tengah, Kota Tangerang, Banten 15157 (telp: 021-5068 6099; e-mail: deazahari35@gmail.com, strhyuu06@gmail.com, hannapapau@gmail.com, drestiani40@gmail.com)

A. Metode Deskriptif Kuantitatif

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yaitu bertujuan menggambarkan karakteristik dari suatu populasi atau fenomena, mengukur frekuensi kejadian, distribusi, dan hubungan antar variabel dan mengidentifikasi pola atau tren dalam data yang dikumpulkan. Metode ini dibutuhkan dalam pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena secara objektif menggunakan data numerik dan statistik.

B. Metode Kepuasan Pengguna



Gbr 1. End user computing statisfaction

End-User Comouting Satisfaction (EUCS) ialah metode yang digunakan untuk membandingkan sistem informasi dan harapan pengguna untuk menentukan tingkat kepuasan terhadap sistem informasi.

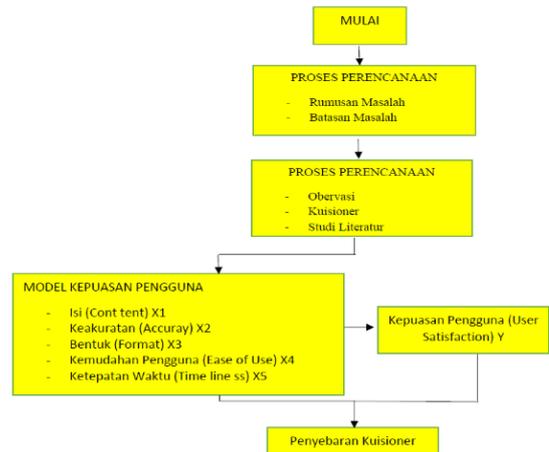
Gambar 1 menunjukkan berbagai dimensi dari EUCS, yang dijelaskan sebagai berikut:[2]

1. Dimensi isi (content) mengukur kepuasan pengguna berdasarkan konten yang disediakan oleh sistem, termasuk fungsi, modul, dan informasi yang dihasilkan.
2. Dimensi akurasi (accuracy) menilai kepuasan pengguna terkait dengan ketepatan data saat sistem menerima input dan mengolahnya menjadi informasi.
3. Dimensi format mengevaluasi kepuasan pengguna dari segi tampilan antarmuka dan estetika sistem, termasuk format laporan dan kemudahan penggunaan.
4. Dimensi kemudahan penggunaan (ease of use) mengukur seberapa user-friendly sistem tersebut, mencakup proses memasukkan data, pengolahan data, dan pencarian informasi.
5. Dimensi ketepatan waktu (timeliness) menilai kepuasan pengguna berdasarkan seberapa tepat waktu sistem dalam menyediakan data dan informasi yang diperlukan.

Penelitian ini berfokus pada kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi media belajar online dengan mempertimbangkan beberapa variabel, yaitu: *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeliness*. Dalam hal ini, variabel-variabel EUCS berfungsi sebagai variabel independen, sedangkan User Satisfaction (Kepuasan Pengguna) menjadi variabel dependen.

C. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini menjelaskan keseluruhan proses yang dilakukan dalam penelitian, dan rincian tahapannya dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gbr 2 Tahapan Penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama dalam analisis ini adalah mengkaji karakteristik responden. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi jumlah responden dari berbagai universitas yang berpartisipasi dalam pengisian kuesioner berdasarkan jenis kelamin, program studi, dan platform pembelajaran online yang digunakan. Selanjutnya, dilakukan rekapitulasi jawaban responden berdasarkan variabel dan total skor jawaban mereka. Setelah itu, dilakukan uji asumsi klasik, yang meliputi uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji multikolinearitas, uji koefisien determinasi (R²), serta uji hipotesis yang terdiri dari uji F dan uji T. Analisis ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 29.

A. Deskripsi Responden

Pada penelitian ini, terdapat 49 responden yang berpartisipasi dalam pengisian kuesioner, dengan komposisi gender sebagai berikut: wanita sebanyak 38 orang atau 75,5%, dan laki-laki sebanyak 11 orang atau 24,5%. Dari segi program studi, responden terbanyak berasal dari Program Studi Sistem Informasi, yaitu 41 orang dengan persentase 81,1%, sementara Program Studi Teknik Informatika diikuti oleh 8 orang atau 18,9%. Selanjutnya, untuk menghitung ukuran sampel menggunakan rumus Slovin. Setelah substitusi nilai-nilai tersebut, didapatkan hasil bahwa ukuran sampel yang diperlukan adalah sekitar 44 orang.

B. Rekapitulasi Jawaban Responden Berdasarkan Variable

Tabel 1 Variabel Content

X1	Jawaban Responden				Total
	SE	E	CE	TE	
Total	8	21	14	1	44
%	18,18%	47,73%	31,82%	2,27%	100%

Tabel 2 Variabel Accuracy

X2	Jawaban Responden				Total
	SS	N	S	TS	
Total	7	19	15	3	44
%	15,91%	43,18%	34,9%	6,82%	100%

Tabel 3 Variabel Format

X3	Jawaban Responden				Total
	SE	E	CE	TE	
Total	8	21	14	1	44
%	18,18%	47,73%	31,82%	2,27%	100%

Tabel 4 Ease of Use

X4	Jawaban Responden				Total
	KK	S	SS	TP	
Total	33	9	1	1	44
%	75%	20,45%	2,27%	2,27%	100%

Tabel 5 Variabel Timeliness

X5	Jawaban Responden				Total
	SM	M	CM	TM	
Total	25	14	5	0	44
%	56,82%	31,82%	11,36%	0%	100%

Tabel 6 Variabel User Satisfaction

Y	Jawaban Responden				Total
	SP	P	CP	TP	
Total	13	23	8	0	44
%	29,55%	52,27%	18,18%	0%	100%

Dari rekap di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase jawaban responden menunjukkan nilai tertinggi pada variabel konten kategori efektif sebesar 47,73%, diikuti variabel akurasi kategori netral 43,18%, format kategori efektif 47,73%, kemudahan penggunaan kategori kadang-kadang 75%, ketepatan waktu kategori sangat mudah 56,82%, dan kepuasan pengguna dengan kategori setuju sebesar 52,27%. Semua variabel ini termasuk dalam kategori setuju. Dengan demikian, responden menunjukkan sikap positif dan puas terhadap konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, ketepatan waktu, dan kepuasan pengguna dari media pembelajaran online.

C. Skor Total Jawaban Responden

Untuk menghitung skor total dari masing-masing variabel, digunakan rumus berikut:

Skor total 94% diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor Total} = \text{Skor Aktual} / \text{Skor Ideal} \times 100\%$$

$$\text{Skor Total} = 44/44 \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

Skor Aktual = Total jawaban dari seluruh responden

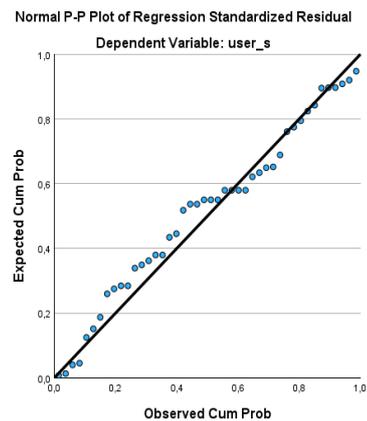
Skor Ideal = nilai tertinggi yang bisa diperoleh jika semua responden memilih jawaban tertinggi.

Namun, jika menggunakan persentase rata-rata dari setiap variabel yang disebutkan sebelumnya, rata-rata total dapat dihitung dengan menyesuaikan persentase untuk melihat seberapa besar kepuasan secara keseluruhan. Dalam hal ini, hasil akhir 94% menggambarkan tingkat kepuasan pengguna terhadap media pembelajaran online secara keseluruhan. Secara keseluruhan, nilai 94% menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan media pembelajaran online yang digunakan, dan ini didukung oleh nilai persentase yang tinggi dari variabel-variabel yang diukur dalam penelitian tersebut.

D. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai untuk menguji data, pada variabel bebas dan variabel terikat untuk mengetahui adanya hubungan distribusi normal atau kah tidak.

Kelompok data ataupun variabel, memiliki distribusi yang normal. Jika distribusi variabel tidak normal, hal ini dapat mempengaruhi keakuratan hasil uji statistik. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada gambar di bawah ini. [3]

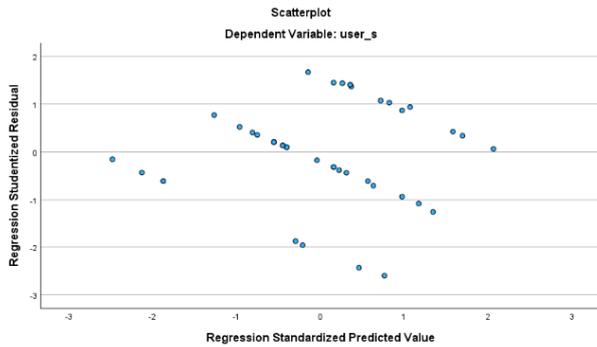


Gbr 3 Grafik Uji Normalitas

Dari grafik terlihat bahwa nilai plot P-P berada di sekitar garis diagonal dan tidak menyimpang jauh dari garis tersebut, sehingga nilai residual menunjukkan distribusi yang normal. Ini mengindikasikan bahwa distribusi data adalah normal.

E. Uji Heteroskedastisitas

Untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas dengan melihat grafik plot antara prediksi variabel dependen zpred dengan residualnya sresid. Pengambilan keputusan didasarkan pada pengamatan pola titik-titik dalam grafik tersebut. Jika titik-titik membentuk pola tertentu yang teratur (misalnya bergelombang, melebar, kemudian menyempit), hal ini mengindikasikan adanya heteroskedastisitas. Sebaliknya, jika tidak ada pola yang jelas dan titik-titik tersebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka heteroskedastisitas tidak terjadi. Hasil uji dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gbr 4. Uji Heterokedastisitas

Berdasarkan output scatterplot di atas, terlihat bahwa titik-titik tersebar secara acak dan tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

F. Uji Multikolinearitas

Uji multikolienaritas merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik berhubungan erat dengan penelitian bermetode kuantitatif. Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengidentifikasi adanya korelasi antar variabel bebas (independen) dalam model regresi. Multikolinearitas dapat dinilai melalui nilai tolerance dan variance inflation factor (VIF). Keputusan diambil berdasarkan nilai tolerance, di mana jika nilai tolerance lebih besar dari 0,10, maka tidak terjadi multikolinearitas dalam model regresi. Sebaliknya, jika nilai VIF lebih besar dari 10,00, maka terdapat multikolinearitas dalam model regresi. Hasil uji dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 7 Uji Multikolinearitas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	content	,290	3,446
	accuracy	,860	1,163
	format	,312	3,208
	Eou	,893	1,119
	timeliness	,778	1,285

juga memperlihatkan bahwa tidak ada satu pun variabel independen yang memiliki nilai VIF melebihi 10,00.

G. Uji R²

Uji koefisien determinasi adalah pengukur kemampuan model dalam menunjukkan variasi pada variabel dependen.[4]

Tabel 8 Uji R²

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,604 ^a	,365	,282	,58414

a. Predictors: (Constant), timeliness, eou, format, accuracy, content

b. Dependent Variable: user_s

independen yaitu isi, akurasi, bentuk, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 82,50% terhadap variabel dependen. Sisanya, sebesar 17,50%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam model ini.

H. Uji F

Uji F atau pengaruh silmultan di gunakan untuk mengetahui apakah variabel indeviden secara bersama-sama atau silmultan mempengaruhi variabel dependen. Pada analisis data penelitian ini, uji statistik F diterapkan dengan tingkat kepercayaan sebesar 0,05.

Tabel 9 Uji F

Model		Sum of	Mean	F	Sig.
		Squares	Square		
1	Regression	7,466	1,493	4,376	,003 ^b
	Residual	12,966	,341		
	Total	20,432	43		

a. Dependent Variable: user_s

b. Predictors: (Constant), timeliness, eou, format, accuracy, content

0,003. Nilai F tabel diperoleh dari tabel F dengan tingkat signifikansi 0,05, di mana $df_1 = k - 1$ atau $5 - 1 = 4$ dan $df_2 = n - k$ atau $43 - 5 = 38$ ($n =$ jumlah sampel dan $k =$ jumlah variabel independen). Hasilnya, F tabel adalah 2,61. Karena F hitung (4,376) lebih besar dari F tabel (2,61), maka H_0 ditolak. Kesimpulannya, variabel isi (Content), akurasi (Accuracy), bentuk (Format), kemudahan pengguna (Ease of Use) dan

0,05. [5] Hasil perhitungan uji T dari setiap variabel independen dapat dilihat pada tabel 10.

Berdasarkan tabel 10, terdapat tiga variabel yang tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (user satisfaction), yaitu variabel akurasi dengan nilai signifikansi 0,143, variabel format dengan nilai signifikansi 0,133, dan variabel kemudahan penggunaan (ease of use) dengan nilai signifikansi 0,559. Hal ini disebabkan nilai signifikansi ketiga variabel tersebut lebih besar dari nilai alpha (α) sebesar 0,05. Sementara itu, dua variabel lainnya memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, yaitu variabel isi (content) dengan nilai signifikansi 0,015 dan variabel ketepatan waktu (timeliness) dengan nilai signifikansi 0,047, yang semuanya lebih kecil dari nilai alpha (α) sebesar 0,05.

Tabel 10 Uji T

Model	Coefficients ^a						
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics
	B	Std. Error	Beta	t			
1	(Constant)	1,107	,613		1,806	,079	
	content	,577	,227	,609	2,540	,015	,290
	accuracy	,170	,114	,208	1,494	,143	,860
	format	-,324	,211	-,355	-1,535	,133	,312
	euo	-,106	,180	-,081	-,590	,559	,893
	timeliness	,297	,145	,300	2,049	,047	,778

a. Dependent Variable: user_s

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis statistik mengenai kepuasan pengguna terhadap media pembelajaran online di perguruan tinggi swasta di Palembang, yang menggunakan lima variabel pada EUCS yaitu isi (content), akurasi (accuracy), bentuk (format), kemudahan penggunaan (ease of use), dan ketepatan waktu (timeliness), dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Dari hasil kuisioner yang telah diisi oleh responden, diperoleh skor total kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran online sebesar 94%. Ini menunjukkan bahwa tanggapan pengguna sangat baik dan mengindikasikan bahwa mahasiswa merasa puas dengan penggunaan media tersebut dalam aktivitas sehari-hari.
- 2) Hasil uji F menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara variabel isi (X1), akurasi (X2), format (X3), kemudahan penggunaan (X4), dan ketepatan waktu (X5) secara keseluruhan terhadap kepuasan pengguna (Y). Sementara itu, hasil uji T menunjukkan bahwa variabel

format dan ketepatan waktu tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, sedangkan variabel isi, akurasi, dan kemudahan penggunaan terbukti berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (Y).

REFERENSI

- [1] D. Ikhtiarti, M. Nasir
- [2] Yaldi, Effiyaldi Pasaribu, Johni Paul Karolus Suratno, Eddy Kadar, Melani Gunardi, Gunardi Naibaho, Ronald Hati, Selfi Kumara Aryati, Vira Aryati
- [3] R. Martini, P. Sriwijaya, M. Sueb et al
- [4] M Mariani
- [5] Ansori



Dea Zahari, lahir di Lubuk Alung pada tanggal 16 Februari 2002. Pernah bersekolah di SMAN 02 Lubuk Alung dan sedang menjalani masa S1 di STMIK Antar Bangsa sebagai Mahasiswa Sistem Informasi.



Siti Rahayu, lahir di Lebak pada tanggal 22 September 2003. Pernah bersekolah di SMA Pondok Pesantren Modern Al-Hidayah dan sedang menjalani masa S1 di STMIK Antar Bangsa sebagai Mahasiswa Sistem Informasi.



Hanna Paulina, lahir di Kota Tangerang pada tanggal 20 Agustus 2003. Pernah bersekolah di MAN 2 Kota Tangerang dan sedang menjalani masa S1 di STMIK Antar Bangsa sebagai Mahasiswa Sistem Informasi.



Dea Restiani, lahir di Bogor pada tanggal 14 Maret 2002. Pernah bersekolah di SMKN 07 Kota Tangerang dan sedang menjalani masa S1 di STMIK Antar Bangsa sebagai Mahasiswa Sistem Informasi.