

## ABSTRAK

**Laksana, Gusti Bagus** (2022), *User Experience Aplikasi Zoom Meeting: Analisis Perspektif Dosen dan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Era New Normal*. Tesis, Program Studi Ilmu Komputer, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini telah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Prof. Dr. I Made Candiasa, MIKomp. dan Pembimbing II: Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I.

Kata-kata kunci: *User Experience, Usability, Pembelajaran Daring, Zoom Meeting*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil analisis *User Experience* Aplikasi *Zoom Meeting* menurut perspektif dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran daring era *new normal*. Aspek yang dianalisis adalah daya tarik, kejelasan, ketepatan, efisiensi, stimulasi dan kebaruan dengan mengkombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mix methods*) melalui evaluasi *usability* menggunakan metode *inquiry* dengan teknik *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan Wawancara mendalam. Teknik pengumpulan data kuesioner *UEQ* dilakukan dengan penyebaran kuesioner secara *online* melalui *Google Form*, sedangkan wawancara mendalam dilakukan secara tatap muka. Populasi dalam penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja tahun ajaran 2021/2022. Dengan menerapkan teknik *purposive sampling*, sebanyak 7 dosen dan 123 mahasiswa terpilih menjadi sampel, kuesioner dikenakan kepada semua sampel sementara Wawancara mendalam hanya dikenakan pada 2 dosen dan 6 mahasiswa. Analisis data hasil kuesioner dilakukan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* dengan hasil aspek skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, stimulasi yang mendapatkan hasil rata-rata skala *UEQ* positif, karena nilai yang didapatkan lebih dari 0.8. Selanjutnya, untuk aspek ketepatan dan kebaruan berada pada rata-rata skala *UEQ* netral, karena nilai yang didapatkan berada pada rentangan -0.8 sampai 0.8. Dari hasil analisis data kuesioner, aspek ketepatan memiliki nilai paling rendah dibandingkan dengan aspek lain. Hal tersebut juga diverifikasi dari data yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam. Hasil menunjukkan berbagai permasalahan dan kendala yang dialami pengguna dalam hal ketepatan aplikasi *Zoom Meeting* saat digunakan sebagai media pembelajaran daring. Permasalahan pada aspek ketepatan ini contohnya adalah seperti kesulitan dalam melakukan penilaian kedisiplinan serta kesulitan dalam melakukan perkuliahan yang membutuhkan keterampilan untuk praktik secara langsung. Sehingga dapat disimpulkan dari penelitian ini aspek ketepatan merupakan aspek yang masih menjadi permasalahan yang harus disikapi oleh dosen, mahasiswa, maupun pengembang aplikasi *Zoom Meeting*.

## ABSTRACT

**Laksana, Gusti Bagus** (2022), *User Experience Aplikasi Zoom Meeting: Analisis Perspektif Dosen dan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Era New Normal*. Thesis, Computer Science Study Program, Post Graduate, Universitas Pendidikan Ganesha.

This thesis has been approved and reviewed by Supervisor I: Prof. Dr. I Made Candiasa, MIKomp. and Supervisor II: Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I.

*Keywords: user experience, usability, online learning, Zoom Meeting application*

*This study aimed to analyze the User Experience analysis of the Zoom Meeting application according to the perspectives of lecturers and students during online learning in the new normal era. The aspects analyzed were attractiveness, clarity, accuracy, efficiency, stimulation, and novelty by combining quantitative and qualitative methods (mix-method) through usability evaluation with the inquiry with a User Experience Questionnaire (UEQ) and In-Depth Interview techniques. The technique of collecting UEQ questionnaire data was by distributing online questionnaires via Google Forms, while In-Depth Interviews were conducted directly. The population in this study were lecturers and students of the Bachelor of Elementary School Teacher Education Study Program at Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja in the 2021/2022 academic year. By applying the purposive sampling technique, as many as 7 lecturers and 123 students became the sample. On the other hand, the in-Depth Interview was only subject to 2 lecturers and 6 students. Data analysis of the questionnaire results was carried out using the UEQ Data Analysis Tool. As a result, the attractiveness, clarity, efficiency, and stimulation aspects scale got the average result of a positive UEQ scale because the value obtained was more than 0.8. Furthermore, the average UEQ scale was neutral for the accuracy and novelty aspects because the values obtained were from -0.8 to 0.8. Therefore, the accuracy aspect has the lowest value compared to other aspects. It was also verified from the data obtained from the In-Depth Interview results, which showed various problems and obstacles experienced by users in terms of the accuracy of the Zoom Meeting application when used as an online learning medium. For example, there were difficulties in conducting disciplinary assessments and lectures that required skills to practice directly. Therefore, it can be concluded that the accuracy aspect still has a problem that must be addressed by lecturers, students, and Zoom Meeting application developers.*