

ANALISIS KESUKSESAN APLIKASI GOOGLE MEET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENERAPKAN METODE DELONE DAN MCLEAN.

ANALYSIS OF THE SUCCESS OF THE GOOGLE MEET APPLICATION AS AN ONLINE LEARNING MEDIA BY APPLYING THE DELONE AND MCLEAN METHOD.

**Leona Elsa Nilwanda.¹, Aisha Ramadhana Indira Santoso.², Ilham Ismail.³, Muhammad Ahlun
Nazar.⁴, Muhammad Fachri Ali Haidar.⁵**

E-mail : ¹⁾19082010004@student.upnjatim.ac.id , ²⁾19082010109@student.upnjatim.ac.id ,
³⁾19082010055@student.upnjatim.ac.id , ⁴⁾19082010016@student.upnjatim.ac.id ,
⁵⁾19082010030@student.upnjatim.ac.id.

¹²³⁴⁵Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesuksesan Aplikasi Google Meet sebagai media pembelajaran daring dengan menggunakan metode ISSM. Hal ini perlu dilakukan karena adanya pandemic Covid beberapa tahun terakhir kita menghadapi pandemic covid-19 yang mengharuskan kita mengurangi kegiatan secara langsung secara signifikan, tak terkecuali di bidang Pendidikan. Tidak diperbolehkan belajar mengajar secara tatap muka pun membuat kita harus beradaptasi dengan menggunakan media teknologi yang dapat memfasilitas pertemuan antar pengajar dengan murid atau mahasiswanya meskipun dalam jaringan atau daring, salah satunya dengan Google Meet. Untuk itu perlu adanya Analisa apakah aplikasi tersebut apakah dapat dengan baik memfasilitasi pertemuan dalam jaringan untuk Pendidikan dengan baik. Metode yang kita gunakan dalam penelitian ini ada metode ISSM, D&M IS Success Model merupakan salah satu model kesuksesan sistem informasi yang memiliki 6 variabel evaluasi, yaitu: Information Quality, System Quality, Service Quality, Use, User Satisfaction, serta Net Benefit. Metode ini akan kami gunakan sebagai model untuk mengukur kesuksesan aplikasi Google Meet sebagai media pembelajaran daring. Jenis data yang kami gunakan adalah data primer, berupa kuesioner yang isinya persepsi responden dengan menggunakan Skala Likert 1-5. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode survei melalui kuesioner yang disebarakan kepada responden. Teknik pengumpulan responden yang digunakan adalah teknik random sampling. Yang kemudian variabel akan diuji validitas, reliabilitas, dan uji korelasinya. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa aplikasi Google Meet sudah baik digunakan untuk media pembelajaran daring, dan variabel yang digunakan untuk pengukuran saling mempengaruhi satu sama lain. agar dapat tepat sasaran dan tersampaikan kepada para segmen pasarnya.

Kata kunci: Google Meet, Pembelajaran, Daring, Covid-19, ISSM.

Abstract

This research aims to analyze the success of the Google Meet Application as an online learning medium using the ISSM method. This needs to be done because of the Covid pandemic in the last few years we have faced the covid-19 pandemic which requires us to significantly reduce activities directly, including in the field of Education. Not allowed to teach face-to-face, even if we have to adapt to using technology media that can facilitate meetings between teachers and students or

students, even if online or online, one of which is with Google Meet. For this reason, it is necessary to analyze whether the application can properly facilitate online meetings for education properly. The method we use in this research is the ISSM method, the D&M IS Success Model is one of the information system success models that has 6 evaluation variables, namely: Information Quality, System Quality, Service Quality, Use, User Satisfaction, and Net Benefit. We will use this method as a model to measure the success of the Google Meet application as an online learning medium. The type of data we use is primary data, in the form of a questionnaire containing respondents' perceptions using a 1-5 Likert Scale. The data collection technique in this research is to use a survey method through questionnaires distributed to respondents. The respondent collection technique used is a random sampling technique. Then the variables will be tested for validity, reliability, and correlation tests. The results of this study indicate that the Google Meet application is well used for online learning media, and the variables used for measurement influence each other. so that it can be right on target and delivered to its market segments.

Keywords: *Google Meet, Learning, Online, Covid-19, ISSM.*

1. PENDAHULUAN

Pendahuluan dalam karya ilmiah menyatakan apa yang menjadi pokok penelitian atau makalah yang akan ditulis, tujuan, wawasan dan rencana pengembangannya. Pendahuluan serta pada bab selanjutnya menggunakan ukuran Semakin bumi bertambah umur, semakin banyak perkembangan yang terjadi di kehidupan manusia, terutama teknologi. Tak bisa dipungkiri perkembangan teknologi terjadi sangat pesat. Dengan adanya Sistem Informasi, pekerjaan manusia dapat dipermudah, maka tak heran jika sistem informasi masuk hampir di semua kegiatan manusia. Mulai dari perdagangan, pemerintahan, perbankan, Pendidikan, dan lain-lain. Sistem informasi dapat diartikan sebagai integrasi antara orang, data, alat, dan prosedur yang bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan [1].

Penggunaan sistem informasi dalam bidang Pendidikan dapat dijadikan salah satu bentuk peningkatan kualitas dari instansi Pendidikan. Sudah banyak perguruan tinggi yang menerapkan sistem informasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada saat terjadi Pandemi Covid-19. Perguruan tinggi berusaha beradaptasi di era Covid-19 yang dimana pertemuan tatap muka secara langsung dilarang, sehingga mengharuskan adanya metode pembelajaran secara daring atau online.

Google Meet adalah salah aplikasi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran Online. Dengan menggunakan Google Meet baik guru maupun dosen dapat memberikan materi pembelajaran kepada siswa atau mahasiswa tanpa harus bertemu langsung di Sekolah. Dalam penerapannya, saat melakukan pertemuan juga bisa melakukan diskusi, terdapat banyak fitur seperti chat, raise hand, mute, dan sebagainya yang dapat memudahkan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang, tujuan penelitian ini akan mengukur tingkat keberhasilan implementasi dari kondisi kualitas system, kualitas informasi, kualitas layanan, dan kepuasan pengguna, penggunaan, dan manfaat bersih dari Google Meet. Setelah mengetahui faktor-faktor yang akan diukur, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur keberhasilan Keberhasilan Penerapan Google Meet dengan Pendekatan D&M IS Success Model, dengan harapan dapat dijadikan acuan, evaluasi bagi para instansi Pendidikan untuk penggunaan Google Meet sebagai media pembelajarannya.

2. METODOLOGI

2.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang kami gunakan adalah data primer, berupa kuesioner yang isinya merupakan persepsi responden dengan menggunakan Skala Likert 1-5.

Tabel 1. Skala Penilaian Kuisisioner

Skala Likert 1	Sangat tidak setuju
Skala Likert 2	Tidak setuju
Skala Likert 3	Netral
Skala Likert 4	Setuju
Skala Likert 5	Sangat setuju

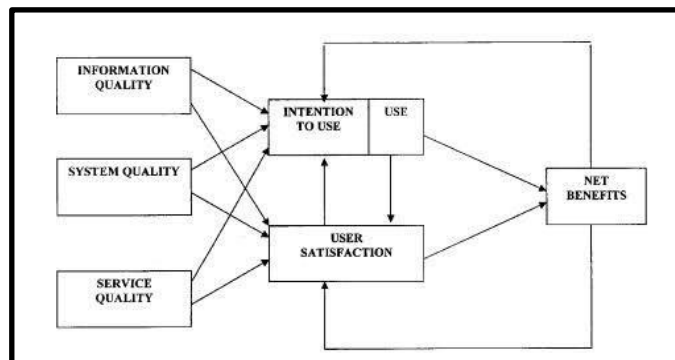
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode survei melalui kuesioner yang disebarakan kepada responden. Teknik pengumpulan responden yang digunakan adalah teknik random sampling. Teknik random sampling merupakan teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut [2].

2.2 Objek Penelitian

Objek penelitian atau populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek /subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [3]. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah responden yang merupakan seorang pelajar/mahasiswa, serta pernah menggunakan aplikasi Google Meet.

2.3 Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah model DeLone and McLean (D&M IS Success Model). D&M IS Success Model merupakan salah satu model kesuksesan sistem informasi yang memiliki 6 variabel evaluasi [5], yaitu: Kualitas Sistem (System Quality), Kualitas Informasi (Information Quality), Kualitas Layanan (Service Quality), Penggunaan (Use), Kepuasan Penggunaan (User Satisfaction), serta Hasil Bersih yang Didapat (Net Benefit) [4]. Metode ini akan kami gunakan sebagai model untuk mengukur kesuksesan aplikasi Google Meet sebagai media pembelajaran daring.



Gambar 1. ISSM Model

- System Quality**, Disebut juga kualitas sistem, merupakan kualitas dari kombinasi antara perangkat keras dan perangkat lunak pada sistem informasi yang fokusnya adalah kinerja sistem.
- Information Quality**, Disebut juga kualitas informasi, mengacu pada keluaran sistem informasi, seperti nilai, manfaat, relevansi, serta urgensi informasi yang dihasilkan.
- Service Quality**, Disebut juga kualitas layanan, variabel ini membahas tentang kualitas layanan suatu sistem, yang diterima oleh pengguna.
- Use**, Disebut juga penggunaan, variabel ini berisi tentang seberapa sering/intensitas pengguna menggunakan sistem informasi.

- e. **User Satisfaction**, Disebut juga kepuasan pengguna, merupakan respon atau persepsi pengguna setelah menggunakan sistem informasi.
- f. **Net Benefit**, Disebut juga keuntungan, variabel ini merupakan dampak atau manfaat yang dihasilkan oleh sistem informasi terhadap kebutuhan pengguna serta kesuksesan perusahaan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kami menyebar kuesioner berupa google form, berikut hasil yang kami dapatkan. terdapat 103 responden yang sudah mengisi form yang berjudul “Mengukur Keberhasilan Penerapan Google Meet”. Dengan model penelitian yang kami gunakan untuk penelitian kali ini adalah model DeLone and McLean (D&M IS Success Model).

3.1 Data karakteristik responden

Terdapat sebanyak 103 responden yang mengisi kuesioner Kesuksesan Aplikasi Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Daring dengan karakteristik sebagai berikut.

Tabel 2. Data Karakteristik Responden

Karakteristik Responden		Jumlah	Presentase
Usia	14 tahun	1	1%
	18 tahun	4	3,9%
	19 tahun	11	10,7%
	20 tahun	34	33%
	21 tahun	37	35,9%
	22 tahun	8	7,8%
	23 tahun	23	2,9%
	24 tahun	2	2%
	25 tahun	3	2,9%
Jenis Kelamin	Pria	59	57,3%
	Wanita	44	42,7%
Device yang digunakan untuk mengakses GoogleMeet	Smartphone dan Komputer	77	74,8%

Smartphone	14	13,6%
Komputer	12	11,7%

3.1 Pengujian validitas dan reliabilitas

Uji validitas adalah pengujian dengan tujuan untuk melihat ketepatan tiap variabel yang digunakan[6]. Untuk melakukan uji validitas menggunakan SPSS, perlu untuk kita totalkan terlebih dahulu skor pada masing-masing variabel. Kemudian pilih menu Analyze, Correlate, dan Bivariate. R tabel yang digunakan dalam pengujian ini dengan N atau responden 103 adalah 0.1937. Berikut hasil pengujian menggunakan SPSS adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Uji data validitas dan reliabilitas

Variabel	Pertanyaan	Koefisien Valid	Titik Kritis	Keterangan
Kualitas Sistem (System Quality)	KS 1	0.464	0.1937	Valid
	KS 2	0.708	0.1937	Valid
	KS 3	0.609	0.1937	Valid
	KS 4	0.593	0.1937	Valid
Kualitas Informasi (Information Quality)	KI 1	0.592	0.1937	Valid
	KI 2	0.663	0.1937	Valid
	KI 3	0.655	0.1937	Valid
	KI 4	0.645	0.1937	Valid
	KI 5	0.544	0.1937	Valid
Kualitas Layanan (Service Quality)	KL 1	0.612	0.1937	Valid
	KL 2	0.624	0.1937	Valid
	KL 3	0.701	0.1937	Valid
	KL 4	0.428	0.1937	Valid
	KL 5	0.540	0.1937	Valid
Kepuasan Pengguna (User Satisfaction)	KP 1	0.697	0.1937	Valid
	KP 2	0.713	0.1937	Valid
Hasil Bersih yang Didapat (Net Benefit)	NB 1	0.636	0.1937	Valid
	NB 2	0.587	0.1937	Valid
	NB 3	0.674	0.1937	Valid

Dari hasil pengujian validitas kuesioner menunjukkan bahwa masing - masing item pertanyaan telah teruji valid.

3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini dilakukan untuk melihat sejauh mana konsistensi hasil yang ada pada suatu penelitian. Dan pada penelitian ini batas minimum skor alpha cronbach nya adalah 0,6. Dalam SPSS, uji reliabilitas dapat dilakukan dengan memilih Analyze, lalu ke Scale, dan pilih Reliability Analysis[7]. Dan hasil dari pengujian tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Skala Penilaian Kuisisioner

Variabel	Koefisien Reliabilitas	Titik Kritis	Keterangan
Kualitas Sistem (System Quality)	0.667	0.6	Reliabel
Kualitas Informasi (Information Quality)	0.766	0.6	Reliabel
Kualitas Layanan (Service Quality)	0.648	0.6	Reliabel
Kepuasan Pengguna (User Satisfaction)	0.841	0.6	Reliabel
Hasil Bersih yang Didapat (Net Benefit)	0.646	0.6	Reliabel

Dari hasil pengujian reliabilitas diatas menunjukkan bahwa setiap variabel telah teruji reliabel. Beberapa variabel yang sesuai dengan model DeLone and McLean (D&M IS Success Model) adalah:

A. Kualitas Sistem

Hasil penelitian dalam indikator kualitas sistem (System Quality) memiliki 4 item pertanyaan. Berikut analisis data pada indikator kualitas sistem, setelah diolah hasil yang didapatkan, 40,75% memilih poin 4 yaitu setuju. 40% memilih poin 5 yaitu sangat setuju. 10% memilih poin 3 yaitu netral. 3,25% memilih poin 2 yaitu tidak setuju. 0% memilih poin 1 yaitu tidak setuju. Variabel ini memiliki mean 4,1128. Dengan skor ideal maksimum adalah 5. Dari data yang didapatkan menunjukkan bahwa kualitas sistem memiliki hasil yang baik.

B. Kualitas Informasi

Hasil penelitian dalam indikator kualitas informasi (Information Quality) memiliki 5 item pertanyaan. Setelah mengolah data dengan 5 pertanyaan, 51,8% memilih poin 4 yaitu setuju. 32,2% memilih poin 5 yaitu sangat setuju. 15% memilih poin 3 yaitu netral. 1% memilih poin 2 yaitu tidak setuju. Dan 0% memilih poin 1 yaitu sangat tidak setuju. Variabel ini memiliki mean 4,1705. Dengan skor ideal maksimum adalah 5. Dari data yang didapatkan menunjukkan bahwa kualitas informasi memiliki hasil yang baik.

C. Kualitas Layanan

Hasil penelitian dalam indikator kualitas layanan (Service Quality) memiliki 5 item pertanyaan. setelah mengolah 5 pertanyaan didapatkan, 46,4% memilih poin 4 yaitu setuju. 26% memilih poin 5 yaitu sangat setuju. 21,8% memilih poin 3 netral. 3,6% memilih poin 2 yaitu tidak setuju. 2,2% memilih poin 1 yaitu tidak setuju. Variabel ini memiliki mean 3,9052. Dengan skor ideal maksimum adalah 5. Dari data yang didapatkan menunjukkan bahwa kualitas layanan memiliki hasil yang baik.

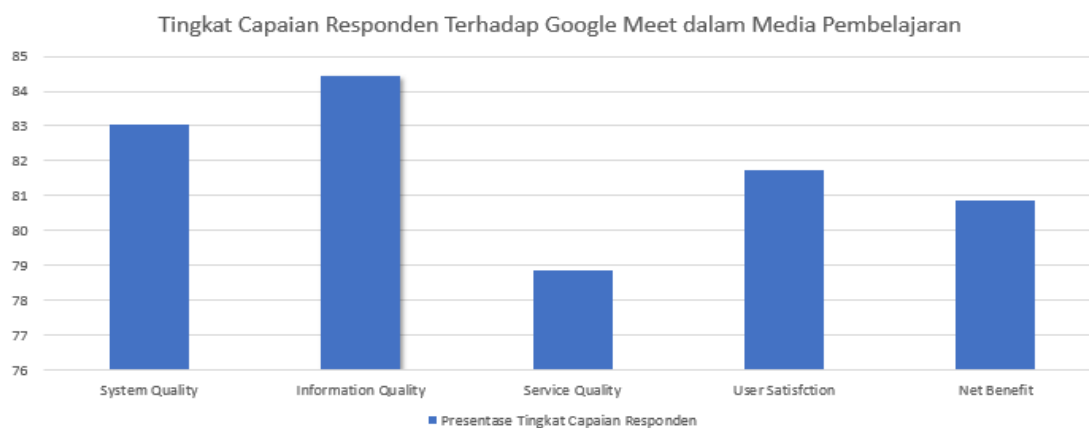
D. Kepuasan Pengguna

Hasil penelitian dalam indikator kepuasan pengguna (User Satisfaction) memiliki item 2 pertanyaan. Setelah mengolah data dengan 2 pertanyaan, 55% responden memilih poin 4 yaitu setuju. 25,5% memilih poin 5 yaitu sangat setuju. 17,5% memilih poin 3 yaitu netral. 2% memilih poin 1 yaitu sangat tidak setuju. Dan 0% memilih poin 2 yaitu tidak setuju. Dengan skor ideal

maksimum adalah 5. Variabel ini memiliki mean 4,0475. Dari data yang didapatkan menunjukkan bahwa kepuasan pengguna memiliki hasil yang sudah baik.

E. Hasil Bersih yang Didapat

Hasil penelitian dalam indikator hasil bersih yang didapat (Net Benefit) memiliki item 3 pertanyaan. Setelah mengolah data dengan 3 pertanyaan, 38% memilih poin 4 yaitu setuju. 27% memilih poin 5 yaitu sangat setuju. 30,5% memilih poin 3 yaitu netral. 4,5% memilih poin 2 yaitu tidak setuju. Dan 0% memilih poin 1 yaitu sangat tidak setuju. Variabel ini memiliki mean 4,0026. Dengan skor ideal maksimum adalah 5. Dari data yang didapatkan menunjukkan bahwa hasil bersih yang didapat memiliki hasil yang sudah baik.



Gambar 2. Tingkat Capaian Responded

Setelah mengadakan kuesioner dengan sampel 103 responden yang tidak hanya dari mahasiswa UPN “Veteran” Jatim melainkan ada juga dari universitas lain, jenjang pendidikan dibawahnya yaitu siswa SMA dan juga terdapat karyawan pada beberapa perusahaan. Tingkat capaian yang didapatkan pada setiap variabel yang ditinjau dari model DeLone dan McLean yaitu Kualitas Sistem mendapatkan 83,06%, Kualitas Informasi mendapatkan 84,22%, Kualitas Layanan mendapatkan 78,87%, Kepuasan Pengguna mendapatkan 81,74%, dan Hasil Bersih yang Didapat mendapatkan 80,84%.

A. Kualitas Sistem

Dari hasil yang didapatkan setelah melakukan penelitian variabel kualitas sistem memiliki tingkat capaian persentase yang baik, dengan adanya kualitas sistem yang baik dalam Google Meet akan memberikan dampak bagi pengguna dalam kepuasan pemakaian pengguna. Hal ini sama seperti pendapat yang dinyatakan oleh Novianti (2016) bahwa kualitas sistem memiliki pengaruh yang besar akan penggunaan sistem[9]. Dengan memberikan kualitas sistem yang baik maka pengguna akan betah dalam menggunakan Google Meet sebagai media pembelajaran dalam jangka waktu lama.

B. Kualitas Informasi

Dari hasil yang didapatkan pada penelitian yang telah kita lakukan menyatakan bahwa variabel kualitas informasi memiliki tingkat capaian persentase yang baik. Yang mana pengguna telah dimudahkan dalam mendapatkan informasi yang lebih, mudah dipelajari dan dipahami. Pengalaman yang baik pengguna dalam kualitas informasi pada Google Meet juga akan berpengaruh menghasilkan kepuasan pengguna dalam menggunakan Google Meet sebagai media pembelajaran. Hal ini sama dengan yang disampaikan oleh Noviyanti (2016).

C. Kualitas Layanan

Dari hasil yang didapatkan setelah melakukan penelitian, menunjukkan bahwa pada variabel kualitas layanan menunjukkan tingkat capaian persentase yang baik. Kualitas layanan dapat diukur dari layanan proses produksi, penyuplaian pengolahan data, dan layanan antar karyawan dengan pengguna sistem (Ding, 2010)[9]. Dengan kualitas layanan yang baik, maka pengguna akan merasa nyaman dalam menggunakan Google Meet, dengan begitu pengguna akan lebih

tertarik menggunakan Goggle Meet dan mampu berlama-lama dalam menggunakannya tanpa merasa bosan.

D. Kepuasan Pengguna

Dari hasil yang didapatkan setelah melakukan penelitian, menunjukkan bahwa pada variabel kepuasan pengguna menunjukkan tingkat capaian yang baik. Dengan begitu pengguna dikatakan telah merasa puas dalam menggunakan sistem Google Meet dalam media pembelajaran dan menunjukkan bahwa sudah mencapai indikator keberhasilan sistem informasi.

E. Hasil Bersih yang Didapat

Dari hasil yang didapatkan setelah melakukan penelitian, menyatakan bahwa variabel hasil bersih yang didapat menunjukkan tingkat capaian yang baik. Bisa diartikan bahwa semakin tinggi hasil bersih yang didapat, juga akan berpengaruh diikuti oleh peningkatan kepuasan pengguna menurut pernyataan Andrawati (2016).

Model yang diajukan oleh DeLone dan McLean dalam kesuksesan sistem informasi memiliki variabel-variabel yang tidak bersifat independent, melainkan memiliki hubungan kasual. Artinya variabel satu sama lain memiliki hubungan sebab akibat, jadi hubungan pada setiap variabel adalah satu kesatuan yang saling mempengaruhi. Jadi pada hal ini sistem Google Meet yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki hasil pengukuran yang “baik”, dengan nilai capaian yang memiliki selisih sedikit. Hasil pengukuran pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk mengeluarkan rekomendasi pada sistem Google Meet dalam media pembelajaran daring.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian pada 6 variabel evaluasi pada model D&M IS Success Model yang didapat dari 103 responden tentang kesuksesan penggunaan aplikasi Google Meet, didapatkan bahwa dari 6 variabel evaluasi semuanya sudah memiliki kualitas yang baik. Ini menunjukkan bahwa Google Meet sudah menyediakan fasilitas yang menunjang kegiatan belajar via daring secara efektif dan efisien.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan saran agar kestabilan koneksi server Google Meet lebih ditingkatkan lagi dan mengurangi bandwidth yang dipakai saat menggunakannya. Pengurangan bandwidth saat video conference akan sangat meningkatkan keefisienan penggunaan Google Meet sebagai media pengajaran di Indonesia.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Nugroho, Adi. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset
- [2] Sugiyono, 2001. *Metode Penelitian*, Bandung: CV Alfa Beta.
- [3] Sugiyono, 2004. *Metode Penelitian*, Bandung: CV Alfa Beta.
- [4] DeLone, W. H. & McLean, E. R., 2003. *The DeLone and McLean Model of Information Systems Success : A Ten-Year Update*. management Information, pp. 9-30.
- [5] Gelderman, M., 1998. *The Relation Between User Satisfaction, Usage of Information Systems and Performance*. Information & Management, Volume 34, pp. 11-18.
- [6] Singgih S., 2012. *Analisis SPSS pada Statistik Parametrik*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [7] Arbuckle J. L., 2010. *IBM SPSS Amos 19 User's Guide*. Chicago.
- [8] Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). *Transition to online education in schools during a sars-cov-2 coronavirus (covid-19) pandemic in Georgia*. Pedagogical Research, 5(4), em0060.
- [9] Noviyanti. 2016. *Mengukur Kesuksesan Sistem Akuntansi Instansi Basis Akruial (Saiba) Menggunakan Model Delone & Mclean*. Jurnal Tata Kelola & Akuntabilitas Keuangan Negara. Volume 2, Nomor 2, Desember 2016: 151– 173