
**EVALUASI KEBERGUNAAN (*USABILITY*) DAN REKOMENDASI
PENGUNAAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* MENGGUNAKAN
METODE *USE* DI UNIVERSITAS NEGERI MANADO**

Veren Vestirsa Runtuwu¹, Herry Sumual², Daniel Riano Kaparang³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹18208073@unima.ac.id, ²herrysumual@unima.ac.id, ³drkaparang@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi usability rekomendasi penggunaan LMS. Metode yang digunakan ialah kuantitatif dengan pendekatan Structural Equation Model. Evaluasi digunakan dengan mengumpulkan data yang didapat dari hasil kusioner yang dibagikan kepada responden dengan USE Questionnaire. Data ini kemudian dianalisis untuk memperoleh nilai usability berdasarkan aspek usefulness, satisfaction dan ease of use. Hasil analisis korelasi ganda menunjukkan terdapat pengaruh yang sangat kuat antara variabel usefulness, satisfaction, dan ease of use terhadap minat belajar karena nilai R sebesar 0.957 (semakin mendekati 1). Sedangkan pada pengujian T (partial) menunjukkan adanya pengaruh kemanfaatan Learning Management Sistem terhadap minat belajar mahasiswa serta adanya pengaruh persepsi variabel usefulness, satisfaction, dan ease of use secara simultan (bersama sama) terhadap minat belajar mahasiswa. Namun, tidak ditemukan adanya pengaruh usefulness secara partial terhadap minat belajar mahasiswa.

Kata kunci: LMS, Google Form, USE.

ABSTRACT

This study aims to evaluate the usability of recommendations for using LMS. The method used is quantitative with a Structural Equation Model approach. Evaluation is used by collecting data obtained from the results of questionnaires distributed to respondents using the USE Questionnaire. This data is then analyzed to obtain a usability value based on the aspects of usefulness, satisfaction and ease of use. The results of the multiple correlation analysis show that there is a very strong influence between the variables usefulness, satisfaction and ease of use on interest in learning because the R value is 0.957 (getting closer to 1). Meanwhile, the T (partial) test shows that there is an influence of the usefulness of the Learning Management System on students' interest in learning as well as the influence of the perception of usefulness, satisfaction and ease of use variables simultaneously (together) on students' interest in learning. However, there was no partial influence of usefulness on students' learning interest.

Keywords: LMS, Google Form, USE.

PENDAHULUAN

Ventayen dkk (2018) mengungkapkan bahwa teknologi sangat penting untuk mendukung pendidikan, sehingga dapat memudahkan dalam pembelajaran. Dengan dukungan tersebut memungkinkan dapat belajar jarak jauh yang lebih mudah, dan memungkinkan seseorang untuk belajar sesuai jadwal dan kecepatan mereka sendiri. Selain itu integrasi teknologi dalam pendidikan tinggi telah memungkinkan institusi untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan terhubung. Filippova (2015) menjelaskan sistem pembelajaran online memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan. Sebagai contoh, aksesibilitas yang dalam konteks ini peserta didik memiliki kemampuan untuk mempelajari materi kapan pun sesuai keinginan mereka tanpa keharusan hadir secara fisik di kelas. Hal ini memberikan kemudahan akses ini juga memungkinkan mencapai peserta didik dari berbagai latar belakang geografis, yang berkontribusi pada perluasan cakupan pendidikan. Akan tetapi, terdapat juga beberapa kelemahan dalam sistem pembelajaran online. Salah satu kelemahan utama adalah kurangnya interaksi sosial. Sistem ini cenderung mengurangi interaksi sosial langsung antara partisipan, baik pengajar maupun peserta didik. Hal ini dapat mengurangi pengalaman belajar yang lebih berinteraksi dan mendalam, dan juga berpotensi mempengaruhi pembentukan komunitas akademik yang solid. Dalam kegiatan pembelajaran online, beberapa platform e-learning seperti *Learning Management System* (LMS) yang banyak digunakan adalah Google form. Hal itu dikarenakan Google form memiliki kelebihan di bagian LMS. Dengan memanfaatkan LMS, pembelajaran di perguruan tinggi dengan mudah mengimplementasi pembelajaran online mereka. Dengan LMS memungkinkan pengajar untuk membuat, mengatur, dan mengelola konten pembelajaran secara digital (Setiawati dkk, 2018; Putra dkk, 2020).

Penggunaan LMS di Universitas Negeri Manado (UNIMA) telah beberapa tahun lalu diimplementasikan. Perguruan tinggi yang berada di Tondano, Sulawesi Utara ini, melakukan inovasi untuk mendukung pembelajaran online untuk mewujudkan kampus yang unggul dan inovatif. Penggunaan LMS telah membantu banyak hal seperti membantu mengintegrasikan teknologi dalam proses pendidikan, memfasilitasi administrasi akademik, dan memungkinkan pemantauan dan analisis yang efisien terhadap kinerja dan kemajuan peserta didik. LMS juga dapat diintegrasikan dengan *Google Form* untuk memperkaya fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan pengelola dan penggunaannya. Fitur integrasi *Google Form* di dalam LMS memungkinkan pengguna untuk menyisipkan formulir *Google Form* ke dalam modul pembelajaran online. Dengan ini, instruktur dapat membuat kuis, survei, atau tugas dengan menyematkannya langsung ke dalam platform LMS menurut Mtebe (2015), memungkinkan peserta didik untuk mengakses formulir dan mengirimkan respons mereka tanpa harus menutup LMS yang telah mereka akses sebelumnya. LMS dapat memungkinkan pengajar untuk mengintegrasikan hasil survei atau kuis dari *Google Form* ke dalam sistem manajemen pembelajaran, sehingga mereka dapat dengan efisien melacak kemajuan peserta didik dan memberikan umpan balik yang sesuai.

Namun, dalam implementasinya penggunaan *Google Form* masih terdapat beberapa masalah yang ditemukan. Beberapa diantaranya mahasiswa harus login ke

dalam *Google Form* menggunakan akun email resmi mereka yang berasal dari kampus. Akan tetapi, masih banyak mahasiswa yang masih belum memiliki akun email resmi tersebut. Selain itu, ada juga beberapa mahasiswa yang bahkan lupa nama email pengguna dan kata sandi mereka. Hal ini tentu saja menyulitkan mahasiswa tersebut dan juga dosen untuk memberikan materi atau tugas-tugas kepada mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya perbaikan kembali, karena mahasiswa akan sulit untuk menyesuaikan diri. Mengingat *google form* dapat memberikan kemudahan akses dimana saja. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya perbaikan kembali, karena mahasiswa akan sulit untuk menyesuaikan diri.

Tujuan menggunakan *Learning Management System (LMS)* adalah untuk mengevaluasi faktor *usability* dan rekomendasi penggunaan guna menunjang pembelajaran di Universitas Negeri Manado. Dimana evaluasi digunakan dengan cara mengumpulkan data yang didapat dari hasil kuis yang dibagikan kepada responden. Kuis yang digunakan yaitu USE Questionnaire. Data ini kemudian dianalisis untuk memperoleh nilai *usability* dari *Learning Management System (LMS)* berdasarkan aspek *usefulness*, *satisfaction* dan *ease of use*. Berdasarkan pendahuluan diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Evaluasi Kebergunaan (*Usability*) dan Rekomendasi Penggunaan *Learning Management System* Menggunakan Metode USE di Universitas Negeri Manado”.

KAJIAN TEORI

Evaluasi Kebergunaan (*Usability*)

Usabilitas merujuk pada kemampuan “sesuatu” untuk digunakan dengan efektif, dengan menghindari kendala dan memberikan nilai serta kepuasan kepada pengguna, terutama dalam konteks interaksi manusia dengan komputer. Dalam hal ini, usabilitas berkaitan dengan sejauh mana kemudahan penggunaan, keterbacaan informasi, dan pengalaman navigasi yang bersahabat bagi pengguna menurut Katsanos dkk (2012). Blakiston (2015) juga menjelaskan bahwa hal ini mencerminkan sejauh mana pengguna dapat mengakses fungsionalitas sistem dengan efektif, efisien, dan memuaskan saat mencapai tujuan mereka. Usabilitas berperan penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang baik, serta dalam meningkatkan produktivitas dan kepuasan pengguna, yang pada gilirannya dapat memengaruhi kesuksesan dan adopsi produk atau sistem. Setiawan & Rafianto (2020) menjelaskan, di era yang semakin terkoneksi, usabilitas memiliki peran utama dalam memastikan bahwa teknologi tidak hanya bermanfaat, tetapi juga dapat diakses oleh beragam kelompok pengguna. Hal ini melibatkan pengujian dan perbaikan berkelanjutan terhadap desain produk dan antarmukanya untuk mencapai tingkat usabilitas yang optimal. Dapat ditarik kesimpulan, bahwa usabilitas penting untuk pengalaman pengguna positif. Hal ini berkaitan dengan navigasi yang mudah dan memengaruhi adopsi produk. Usabilitas merupakan faktor utama dalam mencapai efektivitas dan kepuasan pengguna serta kesuksesan produk.

Learning Management System (LMS)

LMS merupakan platform perangkat lunak untuk mengelola, menyampaikan, dan menilai pembelajaran dalam lingkungan online. *LMS* menyediakan wadah digital untuk institusi pendidikan, perusahaan, dan organisasi lainnya untuk mengatur materi pembelajaran, berinteraksi dengan peserta, dan memantau kemajuan menurut Mutiani dkk (2020). *LMS* mendukung interaksi aktif antara instruktur dan peserta didik dengan fitur-fitur seperti diskusi online, forum, tugas, ujian, dan evaluasi. Instruktur memberikan umpan balik, panduan, dan dukungan melalui platform ini (Riad & El-Ghareeb, 2008). Selain itu, *LMS* memungkinkan pemantauan kemajuan peserta didik, mencatat pencapaian, dan memberikan penilaian. Data pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan untuk evaluasi, pemahaman perilaku siswa, dan perbaikan dalam penyampaian materi.

Salah satu keunggulan utama *LMS* yaitu fleksibilitasnya dalam mendukung pembelajaran jarak jauh. Peserta didik atau peserta pelatihan dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dari mana saja, asalkan terhubung ke internet. Ini membuka peluang pendidikan yang lebih luas dan memungkinkan individu untuk belajar sesuai jadwal dan preferensi mereka sendiri. Keseluruhan, Learning Management System adalah alat yang berperan penting dalam transformasi pendidikan dan pelatihan ke dalam era digital, dengan menyediakan platform yang kokoh untuk pembelajaran online yang efektif dan efisien.

Google Form

Google Form memungkinkan pengguna untuk membuat pertanyaan berbasis teks, pilihan ganda, isian singkat, dan banyak jenis pertanyaan lainnya (Febriadi & Nasution, 2017). Selain itu, dapat menambahkan media seperti gambar dan video ke dalam formulir. Setelah formulir selesai, kemudian dapat dengan mudah membagikannya dengan peserta didik atau peserta pelatihan melalui tautan atau mengintegrasikannya dengan alat pembelajaran online lainnya, seperti *LMS* atau email. Manfaat penggunaan *Google Form* dalam konteks pembelajaran online meliputi kemudahan dalam penggunaan, kemampuan untuk melacak tanggapan, serta kemampuan untuk menghasilkan laporan secara otomatis (Purwati & Nugroho, 2018). *Google Form* juga memiliki kapabilitas untuk memberikan hasil kuis dengan cepat kepada siswa atau peserta, yang bermanfaat dalam proses penilaian dan pemberian umpan balik sepanjang proses pembelajaran. Menurut Jahroh (2018), merujuk pada salah satu layanan dari *Google* yang memungkinkan pembuatan formulir online dan pengumpulan data serta komentar, yang kemudian dapat diorganisir melalui spreadsheet.

Metode USE (Usefulness, Satisfaction, Ease f Use)

USE Questionnaire merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kepuasan dan pengalaman pengguna terhadap sebuah produk atau sistem. Hal ini digunakan untuk memahami sejauh mana pengguna merasa puas dengan produk atau sistem yang mereka gunakan dan sejauh mana pengalaman pengguna tersebut positif. *Questionnaire* ini memiliki beberapa komponen yang membantu menggambarkan faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengguna dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Komponen pertama dari *USE Questionnaire* yaitu *Usability* (Usabilitas). Hal ini mengukur sejauh mana sistem atau produk dapat digunakan dengan efektif dan efisien oleh pengguna (Lund, 2001). Pertanyaan dalam dimensi ini berfokus pada apakah pengguna mengalami kesulitan dalam mengoperasikan sistem atau produk. Usabilitas sangat penting karena pengguna cenderung lebih puas ketika mereka dapat dengan mudah dan efisien menggunakan suatu produk.

Komponen kedua yaitu *Satisfaction* (Kepuasan). Dimensi kepuasan mengukur sejauh mana pengguna puas dengan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem atau produk (Lund, 2001). Hal ini mencakup aspek-aspek emosional dan kepuasan pengguna terhadap fitur dan antarmuka. Kepuasan pengguna seringkali merupakan indikator utama kualitas sistem atau produk, karena pengguna yang puas cenderung lebih loyal dan mungkin merekomendasikan produk atau sistem tersebut kepada orang lain.

Komponen ketiga yaitu *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan). Hal ini mengukur sejauh mana sistem atau produk mudah digunakan oleh pengguna (Lund, 2001). Pertanyaan dalam dimensi ini berfokus pada aspek-aspek keterbacaan, navigabilitas, dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas. Kemudahan penggunaan adalah faktor penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif, karena pengguna yang merasa mudah mengoperasikan sistem cenderung lebih puas.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini secara kuantitatif dengan pendekatan dengan pendekatan *Structural Equation Model*. Dimana model ini bersifat kompleks model struktural ini melibatkan variabel terikat dan variabel bebas yang saling berhubungan dalam pembentukan model.

Populasi dan Sampel

Populasi ialah kumpulan orang atau obyek penelitian yang memiliki kriteria tertentu. Jumlah responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 70 responden dari suatu populasi yaitu mahasiswa yang ada di Universitas Negeri Manado pada fakultas teknik.

Menurut Sugiyono (2018:81), Sampel adalah sebagian dari populasi. Jika populasi besar atau peneliti tidak memiliki dana, tenaga, atau waktu yang cukup untuk mempelajari semua yang ada di dalamnya, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan sebagai berikut:

1. Data Primer

Metode pengumpulan data primer melibatkan penyebaran kuesioner melalui Google form. Peneliti menggunakan Skala Likert, yang merupakan skala psikometrik yang paling banyak digunakan dalam survei dan penelitian lainnya. Dalam menanggapi

pertanyaan dalam skala Likert, responden memilih salah satu dari pilihan yang tersedia untuk menunjukkan seberapa setuju mereka dengan pernyataan tersebut.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari sebuah dokumen. Tugas akhir yang diperlukan termasuk gambaran umum dan profil Universitas Negeri Manado yang berguna untuk mengetahui lokasi tugas akhir.

Teknik Analisis Data

Kuesioner yang telah diberikan kepada responden, data dianalisa secara lengkap menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan validitas kuisisioner sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Untuk penelitian ini, elemen pernyataan dinyatakan valid pada taraf signifikansi 0,05, dan nilainya adalah 0,235 (tabel-r untuk sampel 70) pada Tabel 1. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pernyataan yang terkandung dalam kuisisioner penelitian ini valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Pernyataan	Pearson Correlation (r hitung)	r tabel	Keterangan
Usefulness (Kegunaan)	USE 1	7,31	0,235	Valid
	USE 2	0,633	0,235	Valid
	USE 3	0,572	0,235	Valid
	USE 4	0,605	0,235	Valid
	USE 5	0,601	0,235	Valid
	USE 6	0,539	0,235	Valid
Satisfaction (Kepuasan)	SAT 1	0,680	0,235	Valid
	SAT 2	0,745	0,235	Valid
	SAT 3	0,710	0,235	Valid
	SAT 4	0,813	0,235	Valid
	SAT 5	0,578	0,235	Valid
	SAT 6	0,610	0,235	Valid
Ease of use (Kemudahan Penggunaan)	ESAE 1	0,831	0,235	Valid
	EASE 2	0,731	0,235	Valid
	EASE 3	0,675	0,235	Valid
	EASE 4	0,694	0,235	Valid
	EASE5	0,704	0,235	Valid
	EASE 6	0,476	0,235	Valid
	Y1	0,378	0,235	Valid

Variabel	Pernyataan	Pearson Correlation (r hitung)	r tabel	Keterangan
Minat Belajar (Y)	Y2	0,735	0,235	Valid
	Y3	0,645	0,235	Valid
	Y4	0,719	0,235	Valid
	Y5	0,705	0,235	Valid
	Y6	0,705	0,235	Valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan guna memastikan jika kuesioner yang didistribusikan dalam penelitian ini mempunyai data yang bisa diandalkan, normal serta dipercaya. Bila nilai $\alpha > 0,06$, data diuji dianggap reliabel, namun bila sebaliknya dianggap tidak reliabel pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Usefulness	0,883	Reliabel
Satisfaction	0,909	Reliabel
Ease of Use	0,828	Reliabel
Y (Minat Belajar)	0,938	Reliabel

c. Uji Asumsi Klasik

Dalam penelitian ini, uji asumsi klasik dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi yang akan dilaksanakan ditahap berikutnya tidak terpengaruh oleh data yang inkonsisten dan bias.

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah model regresi variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini, ialah persepsi *usefulness* dan *ease of use*, serta variabel terikat, yakni minat belajar mempunyai distribusi normal. Data yang tidak normal wajib dihapuskan sebab bisa mengakibatkan bias interpretasi dan mempengaruhi data lainnya. Bila nilai $\text{Asymp. Sig. (2-tailed)} > 0.05$, data dianggap normal, dan bila kebalikannya dianggap tidak normal pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.86317825
Most Extreme Differences	Absolute	.081
	Positive	.081
	Negative	-.076
Test Statistic		.081
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan Tabel 3 diatas nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu $0.200 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan serta variabel terikat minat belajar berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinearitas

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel *bebas Usefulness, Satisfaction, dan Ease of Use*, uji multikolinearitas dilakukan. Bila hasilnya menampilkan bahwa terdapat multikolinearitas, penelitian tidak bisa dilanjutkan. Uji multikolinearitas dianggap tidak terjadi apabila toleransi $> 0,10$ serta $VIF < 10,00$.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	.014	.680		.021	.984		
USEFULNES.X1	.027	.050	.026	.540	.591	.556	1.798
SATIFACTION.X2	.424	.057	.447	7.499	.341	.361	2.768
EASEOFFUSE.X3	.402	.041	.552	9.693	.450	.397	2.520

Tabel 4 menunjukkan nilai *tolerance* untuk variabel bebas *Usefulness* yaitu $0.556 > 0.10$, *Satisfaction* yaitu $0.361 > 0.10$ dan variabel bebas *Ease of Use* yaitu $0.397 > 0.10$ dan nilai *VIF* variabel bebas *Usefulness* yaitu $1.798 < 10.00$, *Satisfaction* yaitu $2.768 < 10.00$ dan *Ease of Use* yaitu $2.520 < 10.00$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel bebas persepsi *Usefulness, Satisfaction, dan Ease of Use* tidak terjadi multikolinearitas, sehingga saat salah satu nilai variabel bebas berubah tidak akan mempengaruhi nilai variabel bebas lainnya dan penelitian tahap selanjutnya dapat dilaksanakan.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan guna memastikan apakah terdapat atau tidaknya heteroskedastisitas dalam data. Karena, dalam model regresi yang baik tidak terjadi homoskedastisitas ataupun heteroskedastisitas. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat heteroskedastisitas bila nilai $Sig. < 0,05$.

Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.014	.680		.021	.984
USEFULNES.X1	.027	.050	.026	.540	.591
SATIFACTION.X2	.424	.057	.447	7.499	.341
EASEOFFUSE.X3	.402	.041	.552	9.693	.450

Pada Tabel 5 menunjukkan nilai Sig. variabel bebas *Usefulness* sebesar 0,591, *satisfaction* sebesar 0,341 dan variabel *Ease of Use* sebesar 0,450. Hasil tidak terjadi heteroskedasitas karena kedua nilai Sig variabel bebas $> 0,05$.

Pembahasan Rekomendasi Perbaikan Mekanisme Penggunaan *Google Forms*

Permasalahan serta Rekomendasi untuk Memperbaiki Mekanisme Pemakaian *Google Forms* didasarkan pada analisis tingkat penyelesaian skenario tugas serta kesalahan, dan temuan dari pemangku kepentingan pemakaian *Google Forms*, ditemui permasalahan yang dialami oleh pengguna dikala memakai *Google Forms* untuk kuliah. Setelah sekian banyak permasalahan ditemui, mekanisme penggunaannya wajib diperbaiki. Tidak hanya itu, butuh memaksimalkan fitur kelebihanannya buat menggapai kuliah yang efisien dengan memakai *Google Forms*.

1. Rekomendasi Skenario Tugas 1 Tahap proses (memiliki akun gmail). Dalam gabung kelas, terdapat permasalahan identitas pengguna. Identifikasi pengguna serta kecocokannya dengan informasi identitas resmi mahasiswa tidak sesuai. Akun Gmail yang harus digunakan adalah yang bersifat resmi dari fakultas, karena jika tidak menggunakan akun resmi maka google form tidak akan bisa di akses secara bebas. Perlu terdapat kebijakan dosen yang menganjurkan untuk meningkatkan pengembangan produk selanjutnya dengan memakai akun Google untuk memastikan email pengguna ataupun mahasiswa sesuai dengan identitas resmi. Sebab mahasiswa belum menyadari pentingnya identitas yang jelas dan baku dalam dunia maya.
2. Rekomendasi Skenario Tugas 2 Mempublikasikan metode menggunakan *Google Form* dalam mempublikasikan soal online ialah dengan mengklik tombol kirim yang terdiri dari 3 jenis: a) email, b) alamat web, dan c) menunjukkan pada situs web ataupun blog, yang bisa disiapkan dengan cepat dan mudah, dan mengundang stakeholder kelas perkuliahan untuk bergabung. Akses murah, cepat, serta gratis ada melalui web dan aplikasi Android. Selama fitur bisa diakses melalui komputer serta HP yang sudah terdapat di tangan pengguna, tidak dibutuhkan fitur tambahan. Dosen bisa berbagi materi serta perencanaan pembelajaran, pengumuman aktivitas kuliah, serta informasi cepat dan praktis dalam forum yang bisa diakses kapan dan di mana saja. File lampiran bisa disertakan dalam bermacam format, seperti dokumen, foto, dan video, serta bisa dibuka dan dibaca ataupun diunduh.
3. Rekomendasi Skenario Tugas 3 Menyediakan instruksi penggunaan: instruksi ini bertujuan untuk menginformasikan responden tentang cara penggunaan *Google Form* untuk menjawab kuesioner atau pertanyaan online, yaitu: a) masuk ke akun *Google Form*, b) kunjungi halaman, c) mengisi semua pertanyaan, dan d) mengirimkan tanggapan dengan mengklik tombol “kirim”.
4. Halaman tugas, forum kelas, serta kalender kelas memungkinkan pengelolaan informasi kuliah yang lebih baik. Seluruh data serta materi tugas yang bisa dikirimkan otomatis dalam berkas *Google Drive*. Dokumen pengajar serta mahasiswa dikelola secara otomatis. Pengelolaan informasi digital sangat mengirit ruang simpan, waktu, dan bahan kertas. Butuh kecermatan dalam proses pengiriman dan upload tugas kepada pengajar. Sebab terdapat mekanisme yang berbeda antara upload dokumen dan status penyerahannya, dosen wajib melihat folder tugas mahasiswa yang statusnya telah

diupload namun belum diserahkan sebelum memencet tombol "turn in/tandai telah selesai". Ini dilakukan agar tidak dikira terlambat dalam menyerahkan dokumen walaupun telah diupload.

KESIMPULAN

Berlandaskan hasil analisis serta tujuan penelitian, bisa disimpulkan jika item pernyataan dalam kuesioner yang digunakan sebagai perlengkapan ukur ialah valid sebab nilai r -hitung $>$ r -tabel. Selain itu, karena nilai *cronbach alpha* dari seluruh variabel $>$ 0,06 membuat kuesioner yang didistribusikan di penelitian mempunyai data yang stabil, bisa diandalkan, serta bisa dipercaya. Tidak terdapat data yang bias ataupun tidak tetap pada model regresi yang dikerjakan. Hasil uji asumsi tanggapan klasik menampilkan jika variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini berdistribusi normal, dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,200 $>$ 0,05. Uji heteroskedasitas menampilkan bahwa nilai Sig variabel bebas lebih besar dari 0,05, yang berarti tidak terdapat heteroskedasitas. Selain itu, uji multikorelasi menampilkan jika nilai toleransi untuk variabel bebas *Usefulness* ialah 0,556, *Satisfaction* 0,361, serta *Ease of Use* 0,397 dimana seluruhnya lebih besar dari 0,10. Nilai VIF untuk variabel bebas *Usefulness* 1,798, *Satisfaction* 2,768, serta *Ease of Use* 2,520 dimana seluruhnya lebih kecil dari 10,00, yang menampilkan bahwa tidak terdapatnya multikolinearitas; dengan kata lain, bila nilai salah satu variabel bebas berubah, itu tidak akan mempengaruhi nilai variabel bebas lainnya. Oleh karena itu, penelitian bisa dilanjutkan. Sebab nilai R sebesar 0,957 (semakin mendekati 1), hasil analisis korelasi ganda menampilkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *Usefulness*, *Satisfaction*, serta *Ease of Use* terhadap minat belajar. Uji T (*partial*) dilakukan setelah itu, yang menampilkan bahwa hipotesis 1 ditolak, hipotesis 2 diterima, serta hipotesis 3 diterima. Selain itu, hasil uji F menampilkan jika hipotesis 4 diterima. Berdasarkan hasil pengujian ini disimpulkan bahwa *Learning Management System* mempunyai pengaruh terhadap minat belajar mahasiswa dan terdapatnya pengaruh variabel *Usefulness*, *Satisfaction*, dan *Ease of Use* secara simultan terhadap minat belajar mahasiswa. Tetapi tidak ditemui pengaruh *Usefulness* secara *partial* terhadap minat belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Blakiston R. (2015). *Usability testing a practical guide for librarians*. London (UK): Rowman & Littlefield.
- Febriadi, B., & Nasution, N. (2017). Sosialisasi Dan Pelatihan Aplikasi *Google form* Sebagai Kuisisioner Online Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 2(1), 68-72.
- Filippova, T. (2015). Priority Fields of E-learning Development in Russia. *In XV International Conference "Linguistic and Cultural Studies: Traditions and Innovations"*, (pp. 348–353).

- Jahroh, N. N. (2018). *Pengembangan Tes Tertulis Pendidikan Agama Islam Berbasis Online Menggunakan Google form pada Materi Kewajiban Menuntut Ilmu dan Haji Kelas X SMA Swadhipa Natar* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Katsanos, C., Tselios, N., & Xenos, M. (2012). Perceived usability evaluation of Learning Management Systems: a first step towards standardization of the System Usability Scale in Greek. In *2012 16th Panhellenic Conference on Informatics (PCI)* (pp. 302–307).
- Lund, A. M. (2001). Measuring Usability with the USE Questionnaire. *STC Usability SIG Newsletter*, 8(2).
- Mtebe, J. (2015). Learning Management System success: Increasing Learning Management System usage in higher education in sub-Saharan Africa. *International Journal of Education and Development using ICT*, 11(2), 51-64.
- Purwati, D., & Nugroho, A. P. N. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google formulir di SMA N 1 Prambanan. *Istoria: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 4(1).
- Putra, M. A. H., Mutiani, M., Jumriani, J., Ramadhan, S., & Rahmatina, R. (2020). Utilization Learning Management System (LMS) of Ruang Guru for Education Teachers in Banjarmasin. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 2(1), 31-38.
- Riad, A. M., & El-Ghareeb, H. A. (2008). A service oriented architecture to integrate mobile assessment in Learning Management Systems. *Turkish online journal of distance education*, 9(2), 200-219.
- Setiawati, A., Rahim, A., & Kisbianty, D. (2018). Pengembangan dan Pengujian Aspek Usability pada Sistem Informasi Perpustakaan (Studi Kasus: STIKOM Dinamika Bangsa Jambi). *Jurnal Processor*, 13(1), 1173-1188.
- Setiawan, D., & Rafianto, N. (2020). Pengukuran usability pada Learning Management System perguruan tinggi menggunakan pedoman system usability scale. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10(1), 23-31.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Ventayen, R. J. M., Estira, K. L. A., De Guzman, M. J., Cabaluna, C. M., & Espinosa, N. N. (2018). Usability Evaluation of Google Classroom: Basis for the Adaptation of Gsuite e-Learning Platform. *Asia Pacific Journal of Education, Arts and Sciences*, 5(1), 47-51.