

1778334771_69ff3c33deaa1 (1).pdf

by Dimas Wijaya

Submission date: 10-May-2026 12:01AM (UTC+0900)

Submission ID: 2954866284

File name: 1778334771_69ff3c33deaa1_1_.pdf (244.76K)

Word count: 3271

Character count: 21347

(Artikel Penelitian/ Ulasan)

Pengukuran *Usability* Google Classroom pada Aktivitas Akademik Mahasiswa

Amenda Putri Rizkita¹, Nadine Octavianta², Habibah Zahra Siregar³, Salsabilla Khairus Syifa⁴,
M.Khalil Ghibran⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia
Email : amandaputririzkita@gmail.com¹, br8207731@gmail.com², habibahzahrasiregar@gmail.com³,
salsabillakhairuss@gmail.com⁴, mkhalil110000202@uinsu.ac.id⁵

Abstrak: ²¹As one of the digital platforms that is widely used in the ¹⁴world of education, Google Classroom needs to be studied in order to support the teaching and learning process optimally. ¹⁹A study was conducted with the aim of evaluating the extent of the feasibility of using Google Classroom ¹⁷among students using the System Usability Scale (SUS) approach. ¹⁸The study used a quantitative design involving 31 students as respondents. Data collection was carried out through the distribution of a SUS questionnaire containing ¹⁵statements with a Likert scale of 1–5. From the results of data processing, a total score of 2,117.5 was obtained with an average SUS score of 68.30. ⁵Referring to the SUS interpretation standard, Google Classroom is classified as acceptable with an adequate level of eligibility. ¹²These results indicate that the platform ¹³is quite capable of supporting the implementation of online learning in universities. However, a number of aspects still need more attention, especially related to ease of navigation, consistency of interface appearance, and clarity of information delivery. In general, Google Classroom can be recommended as a learning aid, although continuous development is still needed to improve the overall user experience.

Keywords: ¹²*Usability; Google Classroom; System Usability Scale; Students; Online learning*

Abstrak: Sebagai salah satu platform digital yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, Google Classroom perlu dikaji tingkat kelayakannya agar dapat menunjang proses belajar mengajar secara optimal. Studi ini dilakukan dengan tujuan mengevaluasi sejauh mana kelayakan penggunaan Google Classroom di kalangan mahasiswa menggunakan pendekatan *System Usability Scale (SUS)*. Penelitian menggunakan desain kuantitatif dengan melibatkan 31 mahasiswa sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner SUS yang memuat 10 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5. Dari hasil pengolahan data, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 2.117,5 dengan rata-rata nilai SUS mencapai 68,30. Merujuk pada standar interpretasi SUS, Google Classroom tergolong dalam kategori *acceptable* dengan tingkat kelayakan yang memadai. Hasil ini mengindikasikan bahwa platform tersebut cukup mampu mendukung penyelenggaraan pembelajaran daring di perguruan tinggi. Kendati demikian, sejumlah aspek masih memerlukan perhatian lebih, terutama yang berkaitan dengan kemudahan navigasi, konsistensi tampilan antarmuka, serta kejelasan penyampaian informasi. Secara umum, Google Classroom dapat direkomendasikan sebagai media bantu pembelajaran, meski pengembangan berkelanjutan tetap diperlukan guna meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh.

Kata kunci: *Usability; Google Classroom; System Usability Scale; Mahasiswa; Pembelajaran daring*

1. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan terus berkembang dan memengaruhi cara proses pembelajaran dilaksanakan [1]. Aktivitas belajar yang sebelumnya banyak berlangsung secara tatap muka kini semakin sering didukung oleh media berbasis

²
Diterima: tanggal
Direvisi: tanggal
Diterima: tanggal
Diterbitkan: tanggal
Versi sekarang: tanggal



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.
Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

daring [2]. Perubahan ini membuat kegiatan akademik dapat berlangsung lebih fleksibel karena dosen dan mahasiswa tetap dapat berinteraksi tanpa terikat tempat dan waktu yang sama [3].

Dalam praktik pembelajaran daring, Penggunaan Google Classroom kini telah meluas di lingkungan perguruan tinggi sebagai salah satu platform penunjang pembelajaran [4]. Platform ini menyediakan fasilitas untuk membagikan materi perkuliahan, mengumpulkan tugas, memberikan penilaian, serta membangun komunikasi selama proses belajar. Keterhubungan dengan berbagai layanan digital lain membuat Google Classroom banyak dipilih sebagai sarana pendukung kegiatan akademik [3].

Frekuensi penggunaan yang tinggi belum tentu menunjukkan bahwa sebuah aplikasi telah memberikan pengalaman penggunaan yang baik [5]. Dalam kajian interaksi manusia dan komputer, kualitas pengalaman tersebut berkaitan dengan usability [6]. Usability menggambarkan sejauh mana suatu sistem dapat digunakan secara mudah, efisien, dan memuaskan untuk membantu pengguna mencapai tujuan tertentu [7]. Tingkat usability yang baik dapat membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan lebih lancar, sedangkan usability yang rendah dapat menimbulkan hambatan selama proses penggunaan [8].

Penilaian terhadap usability diperlukan agar tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem dapat diketahui secara lebih terukur [6]. Contoh pendekatan yang selalu dipakai adalah System Usability Scale (SUS). Metode ini menggunakan sepuluh pernyataan yang diisi pengguna untuk menilai persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan suatu sistem [9]. SUS dikenal praktis, efisien, dan memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga sering dimanfaatkan dalam evaluasi berbagai aplikasi digital [6].

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas pemanfaatan Google Classroom dalam kegiatan pembelajaran daring [10]. Namun, pembahasan yang ada umumnya lebih banyak menyoroti efektivitas pembelajaran, penerimaan teknologi, atau penggunaan fitur yang tersedia [11]. Pengukuran usability yang secara khusus menempatkan mahasiswa sebagai pengguna utama masih belum banyak dilakukan. Padahal, mahasiswa merupakan pihak yang berinteraksi langsung dengan sistem dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sehingga persepsi mereka penting untuk diperhatikan [12].

Berdasarkan hal tersebut, gambaran mengenai nilai keterpakaian Google Classroom berdasarkan pengalaman mahasiswa selama pembelajaran daring. Hasil penelitian ini diharapkan berfungsi sebagai acuan dalam perbaikan layanan pendidikan digital agar dapat lebih memenuhi tuntutan pengguna dan juga dapat meningkatkan mutu pengalaman belajar.

2. Tinjauan Literatur

Bagian ini berisi tinjauan mengenai sejumlah studi sebelumnya yang berhubungan dengan penggunaan Google Classroom dalam pendidikan online serta penerapan metode System Usability Scale (SUS) untuk menilai kemudahan penggunaan [13]. Tinjauan pustaka ini dipakai untuk mengidentifikasi posisi penelitian dan juga untuk menunjukkan area diskusi yang menjadi inti kajian.

2.1. Google Classroom dalam Pembelajaran Daring

Google Classroom dianggap efektif dalam memastikannya berlangsung proses belajar tanpa terhalang oleh jarak atau waktu [3]. Kemudahan dalam mengakses platform ini melalui berbagai perangkat, baik itu komputer atau smartphone, semakin meningkatkan ketertarikan mahasiswa. Meski demikian, tingginya popularitas sebuah aplikasi tidak selalu mencerminkan kualitas pengalaman pengguna yang sebenarnya [11]. Berbagai elemen seperti kenyamanan antarmuka, kejelasan tampilan, dan kelancaran navigasi tetap menjadi unsur penting yang harus diperhatikan dalam konteks pembelajaran digital. Namun, beberapa penelitian juga menunjukkan adanya masalah yang masih dialami oleh pengguna, terutama terkait navigasi, konsistensi desain, serta kejelasan informasi yang diberikan. Ini menegaskan pentingnya pengukuran terhadap usability guna mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai pengalaman yang sebenarnya dialami oleh pengguna [12].

2.2. System Usability Scale dan Posisi Penelitian

Evaluasi kegunaan adalah metode yang sering digunakan untuk menganalisis mutu interaksi antara pengguna dan sistem [6]. Salah satu alat yang umum digunakan dalam konteks

ini adalah *System Usability Scale (SUS)*, yang terdiri dari sepuluh pernyataan untuk mendapatkan pandangan pengguna mengenai kemudahan penggunaan, konsistensi antarmuka, tingkat kompleksitas, serta kenyamanan dalam berinteraksi dengan sistem [13]. SUS dipilih secara luas karena mudah diterapkan dan mampu memberikan nilai kuantitatif yang menggambarkan seberapa bergunanya suatu sistem. Dalam berbagai studi sebelumnya, metode ini telah digunakan untuk mengevaluasi berbagai platform pembelajaran digital, termasuk Google Classroom [14], [11], [15]. Meskipun pengukuran kegunaan Google Classroom sudah beberapa kali dilakukan, hasil yang diperoleh tidak selalu menunjukkan pola yang sama, hal ini dipengaruhi oleh karakteristik responden, lingkungan akademik, dan pengalaman penggunaan yang bervariasi [16].

3. Metode

Pengukuran tingkat *usability* Google Classroom pada penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif [17]. Pendekatan tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran numerik mengenai persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan aplikasi selama proses pembelajaran daring. Penilaian kegunaan dilaksanakan dengan memanfaatkan metode *System Usability Scale (SUS)* [13], yaitu instrumen penilaian banyak dimanfaatkan guna mengidentifikasi kemudahan penggunaan sistem berdasarkan pengalaman pengguna [9].

Objek yang diamati adalah aplikasi Google Classroom yang digunakan mahasiswa dalam aktivitas akademik [18]. Partisipan dalam kajian ini berjumlah 31 mahasiswa aktif menggunakan Google Classroom dalam proses pembelajaran. Maklumat untuk kajian diperoleh melalui pengedaran soal selidik kepada semua responden.

Instrumen pengumpulan data memanfaatkan angket *S₂₂ (System Usability Scale)* yang memuat sebanyak 10 butir pernyataan [6]. Setiap klaim dinilai menggunakan skala Likert yang terdiri dari lima tingkat, di mana nilai 1 menunjukkan sangat tidak setuju, nilai 2 menunjukkan tidak setuju, nilai 3 menunjukkan netral, nilai 4 menunjukkan setuju, dan nilai 5 menunjukkan sangat setuju. Seluruh butir pernyataan digunakan untuk menggambarkan persepsi responden mengenai kemudahan penggunaan, konsistensi antarmuka, tingkat kepercayaan diri saat menggunakan sistem, serta tingkat kerumitan aplikasi [9].

Tabel 1 Butir Pernyataan

Kode	Pertanyaan
Q1	Saya merasa ingin sering menggunakan aplikasi Google Classroom.
Q2	Saya merasa Google Classroom terlalu rumit untuk digunakan
Q3	Saya merasa Google Classroom mudah digunakan
Q4	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk dapat menggunakan Google Classroom
Q5	Saya merasa fitur-fitur dalam Google Classroom terintegrasi dengan baik
Q6	Saya merasa terdapat banyak inkonsistensi dalam Google Classroom
Q7	Saya percaya bahwa kebanyakan orang akan cepat memahami cara menggunakan Google Classroom
Q8	Saya merasa Google Classroom membingungkan untuk digunakan
Q9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan Google Classroom
Q10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan Google Classroom

23

3.1. Tahapan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yang tersusun secara berurutan. Tahap awal dilakukan dengan menentukan objek penelitian dan menetapkan responden yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selepas itu, kuesioner Skala Kegunaan Sistem (SUS) dicipta dan diedarkan kepada para responden. Data yang telah dikumpulkan kemudiannya diproses untuk mendapatkan skor kegunaan. Tahap terakhir dilakukan dengan menafsirkan skor akhir SUS guna mengetahui tingkat *usability* aplikasi yang diteliti [6].

Secara ringkas, tahapan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Menentukan objek penelitian, yaitu aplikasi Google Classroom.
2. Menetapkan 31 mahasiswa sebagai responden penelitian.
3. Menyebarkan kuesioner *System Usability Scale* (SUS).
4. Mengumpulkan jawaban dari seluruh responden.
5. Mengolah data berdasarkan aturan perhitungan SUS.
6. Menafsirkan skor akhir untuk mengetahui tingkat *usability* sistem.

3.2. Teknik Pengolahan Data

Teknik ini dilakukan setelah seluruh jawaban responden terkumpul. Pada *System Usability Scale* (SUS), butir pernyataan dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu pernyataan bernada positif dan pernyataan bernada negative [13].

Nilai kontribusi untuk pernyataan positif diperoleh dengan mengurangi skor jawaban responden sebesar satu poin. Sebaliknya, pada pernyataan negatif, nilai kontribusi diperoleh dengan mengurangkan skor jawaban dari angka lima. Seluruh nilai kontribusi kemudian dijumlahkan sebagai skor mentah.

Skor mentah tersebut selanjutnya di kali dengan faktor 2,5 agar hasil diakhir berada pada rentang 0 sampai 100 [6].

$$SUS = (\sum xi) \times 2.5$$

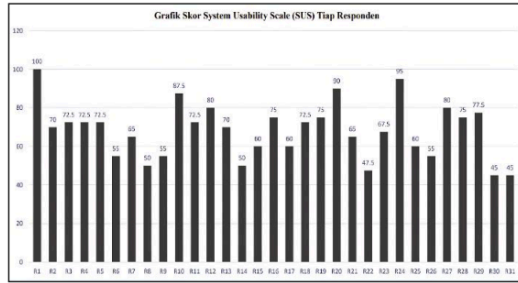
Pada persamaan tersebut, xi menunjukkan nilai kontribusi masing-masing butir pernyataan.

3.3. Interpretasi Nilai

Nilai akhir *System Usability Scale* digunakan untuk melihat tingkat keterpakaian sistem berdasarkan pengalaman yang menggunakan [19]. Nilai yang semakin tinggi menunjukkan bahwa aplikasi semakin mudah dipahami, lebih nyaman digunakan, dan lebih mendukung aktivitas pengguna. Dalam penelitian ini, skor akhir digunakan untuk melihat bagaimana tingkat *usability* Google Classroom dipersepsikan oleh mahasiswa selama proses pembelajaran daring [20].

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Perolehan Skor *System Usability Scale*



Gambar 1 Grafik distribusi skor *System Usability Scale* tiap responden pada aplikasi Google Classroom

Sesuai dengan hasil pengumpulan informasi dari 31 peserta, didapatkan total nilai *System Usability Scale* mencapai 2.117,5. Angka ini kemudian dibagi dengan total peserta, sehingga rata-rata nilai SUS yang diperoleh adalah 68,30.

Sebaran nilai pada grafik memperlihatkan bahwa penilaian responden terhadap *usability* Google Classroom tidak berada pada tingkat yang sama. Skor tertinggi tercatat sebesar 100, sedangkan skor terendah berada pada angka 45. Sebagian besar nilai berada pada kisaran 60 hingga 80, komposisi tanggapan responden memperlihatkan bahwa sebagian besar

memberikan penilaian yang lebih cenderung positif mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Google Classroom. Di samping itu, beberapa responden memberikan skor tinggi seperti 87,5, 90, dan 95, meskipun masih terdapat sejumlah nilai yang berada di bawah 60.

4.2. Interpretasi Hasil

Rata-rata skor SUS sebesar 68,30 menempatkan Google Classroom pada kategori *acceptable*. Dalam evaluasi SUS, nilai ini juga termasuk dalam kelompok C, yang menunjukkan bahwa aplikasi diterima oleh pengguna dengan tingkat kegunaan yang dianggap cukup memadai. Dominasi skor pada rentang 60–80 menunjukkan bahwa Google Classroom telah mampu menunjang kebutuhan dasar mahasiswa selama pembelajaran daring. Hal ini tercermin dari fungsi utama aplikasi yang cukup membantu dalam penyampaian materi, pengelolaan tugas, pengumpulan tugas, serta komunikasi antara dosen dan mahasiswa selama proses perkuliahan berlangsung. Meskipun demikian, sebaran skor yang cukup beragam mengisyaratkan bahwa pengalaman penggunaan belum sepenuhnya dirasakan secara seragam. Kehadiran skor pada rentang 45–55 menunjukkan bahwa sebagian responden masih menemui kendala ketika menggunakan sistem. Kondisi tersebut dapat berkaitan dengan alur navigasi yang belum cukup intuitif, konsistensi tampilan antarmuka, maupun penyajian informasi pada beberapa fitur yang masih belum optimal.

Skor tinggi yang mencapai 95 hingga 100 menunjukkan bahwa bagi sebagian responden, Google Classroom telah memberikan pengalaman penggunaan yang sangat baik. Namun, keberadaan skor rendah memperlihatkan bahwa kualitas pengalaman tersebut belum dirasakan secara merata oleh seluruh pengguna. Nilai yang diperoleh menempatkan Google Classroom sebagai media pembelajaran daring yang telah mampu memenuhi ²⁰ kebutuhan utama pengguna dalam kegiatan akademik. Meski demikian, penyempurnaan pada aspek navigasi, konsistensi antarmuka, dan kejelasan informasi masih diperlukan agar pengalaman penggunaan dapat berlangsung lebih lancar, efisien, dan nyaman.

5. Perbandingan

Dibandingkan dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang juga menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi platform pembelajaran online, nilai rata-rata 68,30 dalam penelitian ini tetap berada di area yang serupa. Beberapa studi sebelumnya juga mengakui Google Classroom sebagai alat yang dapat diterima, meskipun hasil yang diperoleh dari setiap kelompok responden tidak selalu menunjukkan pola yang sama. Variasi ini bisa jadi berkaitan dengan latar belakang para pengguna, seberapa sering aplikasi digunakan, serta kondisi akademis di mana pengukuran dilakukan. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa Google Classroom sudah dapat memenuhi kebutuhan utama mahasiswa dalam proses belajar mengajar, meskipun pengalaman pengguna yang dirasakan belum sepenuhnya merata di antara semua responden. Oleh karena itu, kontribusi dari penelitian ini terletak pada penyajian gambaran empiris tentang tingkat kegunaan Google Classroom berdasarkan pengalaman langsung mahasiswa di lingkungan akademis yang menjadi fokus studi.

6. Kesimpulan

Pengukuran Skala Keterpakaian Sistem (SUS) untuk 31 peserta menghasilkan nilai rata-rata sebesar 68,30. Nilai tersebut menempatkan Google Classroom pada kategori *acceptable* dengan *grade* C, sehingga tingkat *usability* aplikasi dapat dinilai cukup memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran daring.

Perbedaan skor antarresponden memperlihatkan bahwa pengalaman penggunaan belum sepenuhnya berada pada tingkat yang sama. Bagi sebagian mahasiswa, Google Classroom telah membantu aktivitas perkuliahan, khususnya dalam penyampaian materi, pengelolaan tugas, dan komunikasi akademik. Namun, sebagian pengguna lainnya masih menemui hambatan pada alur navigasi, konsistensi antarmuka, serta kejelasan informasi yang tersedia.

Skor yang diperoleh menunjukkan bahwa Google Classroom telah mampu menjalankan fungsi utamanya sebagai media pembelajaran digital. Penyempurnaan pada beberapa aspek *usability* tetap diperlukan agar interaksi pengguna dengan sistem dapat berlangsung lebih lancar, lebih efisien, dan lebih nyaman.

Kontribusi Penulis: Konseptualisasi: Nadine Octavianta dan Habibah Zahra Siregar; Metodologi: Amanda Putri Rizkita dan Salsabilla Khairus Syifa; Perangkat lunak: Salsabilla Khairus Syifa; Validasi: Amanda Putri Rizkita, Nadine Octavianta, Habibah Zahra Siregar, dan Salsabilla Khairus Syifa; Analisis formal: Amanda Putri Rizkita dan Salsabilla Khairus Syifa; Investigasi: Amanda Putri Rizkita, Nadine Octavianta, Habibah Zahra Siregar, dan Salsabilla Khairus Syifa; Sumber daya: Amanda Putri Rizkita, Nadine Octavianta, Habibah Zahra Siregar, dan Salsabilla Khairus Syifa; Kurasi data: Nadine Octavianta dan Habibah Zahra Siregar; Penulisan—persiapan draf asli: Amanda Putri Rizkita; Penulisan—peninjauan dan penyuntingan: Amanda Putri Rizkita; Visualisasi: Amanda Putri Rizkita, Nadine Octavianta, Habibah Zahra Siregar, dan Salsabilla Khairus Syifa; Administrasi proyek: Amanda Putri Rizkita.

Pendanaan: Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.

Pernyataan Ketersediaan Data: Data yang mendasari hasil penelitian ini dapat diminta dari penulis berpartisipasi sebagai responden dengan alasan yang wajar. Data tersebut tidak dipublikasikan secara umum karena mengandung jawaban dari responden yang digunakan untuk kepentingan akademik.

Ucapan Terima Kasih: Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh mahasiswa yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan masukan selama proses penyusunan naskah.

Konflik Kepentingan: Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

Referensi

- [1] D. Pamungkas, N. Aini, and N. Novianti, "Learning Management System dalam Pendidikan," *Bul. Edukasi Indones.*, vol. 01, no. 01, pp. 19–23, 2022, doi: 10.56741/bei.v1i01.22.
- [2] F. Rahmat, H. Nurdin, and R. P. Putra, "Efektivitas Pembelajaran Blended Learning Dengan Menggunakan Google Classroom," *J. Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 193–202, 2024.
- [3] R. Cholil, "Efektivitas Pembelajaran Online Berbasis Google Classroom," *EduInovasi J. Basic Educ. Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 85–97, 2022.
- [4] A. Susilo and A. Sofiarini, "Pemanfaatan Akun Google Classroom Dalam Mengatasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)," *J. Eduscience*, vol. 9, no. 1, pp. 1–18, 2022.
- [5] B. J. P. Paraso, A. Marentek, and J. A. J. Rattu, "Kelebihan Dan Kekurangan Menggunakan Google Classroom: Pendapat Mahasiswa Terhadap Platform Pembelajaran Virtual Di Era Pandemi COVID-19," 2022.
- [6] R. I. Situmorang, R. Yunis, and Hita, "Evaluasi Usability Portal Akademik UNIMED Menggunakan Metode Heuristic dan System Usability Scale," *Remik Rit. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 6, pp. 498–507, 2022.
- [7] Y. R. Asrori, Sarwido, and B. B. Wahono, "Analisis Kegunaan Aplikasi Sistem Akademik Mahasiswa Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara Berdasarkan Metode System Usability Scale," *J. Minfo Polgan*, vol. 13, pp. 1353–1361, 2024.
- [8] M. F. Fathurrahyid, K. A. Akhmallahudin, and A. Kurniaty, "Evaluasi Efektifitas E-Learning Universitas Pamulang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. E-Bisnis, Sist. Inf., Teknol. Inf. ESIT*, vol. XIX, no. 03, pp. 30–37, 2024.
- [9] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, 2021.
- [10] N. Z. N. Karimah and W. Dari, "Analisis Google Classroom Berdasarkan Persepsi Siswa/I Di Smk Negeri 44 Jakarta Menggunakan Metode Sus Dan Webuse," *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 263–272, 2025.
- [11] C. Mashuri et al., "Penerapan Usability Testing dalam Mengukur Keefektifan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran IMK," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, no. 2, pp. 8738–8746, 2022.
- [12] I. R. Alfarozi, P. Dellia, F. Agung, and C. Pratama, "Evaluasi Usability Google Classroom Pada Mahasiswa Menggunakan System

- Usability Scale (SUS);” *J. Mbs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 5, pp. 7634–7638, 2025.
- [13] A. Fatmawati, “Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale,” *J. INOVTEK POLBENG -SERI Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 120–134, 2021.
- [14] D. Setiawan, S. L. Wicaksono, and N. Rafianto2, “Evaluasi Usability E-Learning Moodle Dan Google Classroom Menggunakan Sus Questionnaire,” *JAMI J. Abli Muda Indones.*, vol. 1, no. 51, pp. 2722–4414, 2020.
- [15] A. A. Sharip, S. M. M. Zain, N. N. A. Rahid, and R. M. Saidi, “Usability Evaluation of Learning Management Systems: Google Classroom, Microsoft Teams and Padlet,” *Int. J. Acad. Res. Progress. Educ. Dev.*, vol. 1, no. 2, pp. 1225–1231, 2023, doi: 10.6007/IJARPED/v12-i2/17224.
- [16] Y. Al Shabibi, “Teachers’ Perception of Effectiveness of Google Classroom Using the System Usability Scale (SUS),” *East J. Hum. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–31, 2025.
- [17] E. Rustamaji and D. A. K. Firdausi, “Analisis Usability Aplikasi Google Classroom Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *J. Perangkat Lunak*, vol. 6, no. 2, pp. 252–263, 2024.
- [18] I. A. Ardhana, “Penggunaan Aplikasi Google Classroom untuk Meningkatkan Persepsi Pembelajaran Digital Mahasiswa,” *J. Riset Pendidik. Kim.*, vol. 10, no. 2, pp. 88–93, 2020.
- [19] F. A. Khadhafi, O. Raharjo, and M. A. Tirta, “Analisis Usability Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *J. E-Bisnis, Sist. Inf., Teknol. Inf. ESIT*, vol. XX, no. 03, pp. 227–233, 2025.
- [20] A. Gavrilu and J. Parhusip, “Analisis Usability Aplikasi Google Classroom Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Pengujian Black Box,” *J. Mbs. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 310–316, 2026.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang Student Paper	4%
2	Submitted to itera Student Paper	2%
3	Submitted to STIE Perbanas Surabaya Student Paper	1%
4	ojs.stmik-banjarbaru.ac.id Internet Source	1%
5	journalcenter.org Internet Source	1%
6	ojs.jurnalmahasiswa.com Internet Source	1%
7	melekit-if.uwks.ac.id Internet Source	1%
8	journal.eng.unila.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
10	Amin Hidayat, Dea Khoirunnisa, Elin Nurjanah, Gina Suraya. "ANALISIS IMPLEMENTASI WINDOWS 10 DAN 11 DI PENDIDIKAN: EVALUASI BIAYA, USABILITY, KINERJA", JUTECH : Journal Education and Technology, 2025 Publication	<1%

11	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	<1 %
12	Neyna Zahra Nur Karimah, Wulan Dari. "ANALISIS GOOGLE CLASSROOM BERDASARKAN PERSEPSI SISWA/ I DI SMK NEGERI 44 JAKARTA MENGGUNAKAN METODE SUS DAN WEBUSE", Jurnal Mahasiswa Sistem Informasi (JMSI), 2025 Publication	<1 %
13	Submitted to Universitas Kristen Duta Wacana Student Paper	<1 %
14	jrds.ir Internet Source	<1 %
15	journal.unm.ac.id Internet Source	<1 %
16	nemoskebab.dk Internet Source	<1 %
17	Rahmah Nurrahmadiah. "Rancang Bangun Sistem Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfal Pada Warung Ali Di Purwakarta", Jurnal Profesi Insinyur Universitas Lampung, 2025 Publication	<1 %
18	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1 %
19	journal.lembagakita.com Internet Source	<1 %
20	ojs.trigunadharma.ac.id Internet Source	<1 %
21	produccioncientifica.ucm.es Internet Source	<1 %

22 journal.univetbantara.ac.id

Internet Source

<1%

23 text-id.123dok.com

Internet Source

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On