

ANALISIS USABILITY APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DENGAN METODE USE QUESTIONNAIRE

Rananda Deva Rian, Umi Hayati, Raditya Danar Dana
Program Studi Teknik Informatika S1, STMIK IKMI Cirebon
Jl. Perjuangan No.10B Kota Cirebon, Indonesia
ranandapssr@gmail.com

ABSTRAK

Sosial media merupakan opsi yang bagus untuk melakukan pembelajaran secara *online*, Dengan memanfaatkan teknologi membuat pembelajaran semakin mudah dan cepat. Sosial Media diartikan sebagai *platform digital* yang memungkinkan pengguna untuk dapat melakukan aktivitas sosial tanpa dibatasi ruang dan waktu menjadikan sosial media tempat yang bagus untuk berdiskusi. Aplikasi Sosial media yang dianalisa dalam penelitian ini yaitu Discord. Discord adalah aplikasi yang digunakan sebagai komunikasi dengan mengandalkan *audio*, *video* dan *text*. Discord ditujukan untuk *gamers* dan juga komunitas lain. Dengan *Low-latency voice* dan *video*, Discord memberikan pengalaman seperti berada dalam satu ruangan dengan sesama pengguna sehingga memiliki potensi sebagai *platform* media pembelajaran *online*. Aplikasi ini masih memiliki kekurangan sebagai media pembelajaran *online* maka dari itu diperlukan analisa. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* pada aplikasi Discord terutama sebagai media belajar *online* yang dilakukan dengan metode *USE Questionnaire* dengan aspek *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, dan *Satisfaction*. Perhitungan akan dilakukan dengan menggunakan SPSS dan Microsoft Excel. Hasil yang didapat pada penelitian ini yaitu aspek *Usefulness* dengan skor kelayakan 80%, *Ease of Use* dengan skor kelayakan 71%, *Ease of Learning* dengan skor kelayakan 79%, *Satisfaction* dengan skor kelayakan 96% sehingga diperoleh skor *usability* 79.8% yang membuktikan aplikasi ini layak digunakan sebagai pembelajaran *online*.

Kata kunci: Sosial Media, Discord, USE Questionnaire, Usability, Media Pembelajaran Online

1. PENDAHULUAN

Media sosial adalah alat atau cara yang dilakukan oleh konsumen untuk membagikan informasi berupa teks, gambar, *audio*, dan *video* kepada orang lain dan perusahaan atau sebaliknya. Contoh dari Sosial media yaitu Whatsapp, Facebook, Instagram, Line, Telegram dan Discord. Platform media sosial yang dibahas dalam penelitian ini yaitu Discord. Discord adalah aplikasi yang digunakan sebagai komunikasi dengan mengandalkan *audio*, *video* dan *text*. Discord ditujukan untuk *gamers* dan juga komunitas lain. Dengan *Low-latency voice* dan *video*, Discord memberikan pengalaman seperti berada dalam satu ruangan dengan sesama pengguna sehingga memiliki potensi sebagai platform media pembelajaran *online* maka diperlukan *usability testing*. Metode yang digunakan untuk *usability testing* yaitu *USE Questionnaire*, *USE Questionnaire* dikembangkan oleh Arnold Lund serta rekan di *Ameritech*, *U.S WEST Advanced Technologies*. *USE* adalah singkatan berasal *Usefulness* (kegunaan), *Satisfaction* (kepuasan), dan *Ease of Use* (kemudahan penggunaan). Di faktor *Ease of Use* bisa dibagi menjadi dua faktor, yaitu *Ease of Learning* (kemudahan belajar) dan *Ease of Use* (kemudahan pengguna). [1]

Pada era *post-pandemic* sebagian sekolah dan kampus sudah kembali melakukan kegiatan pembelajaran secara tatap muka langsung tentunya dengan menerapkan protokol kesehatan namun sebagian sekolah lainnya masih melakukan kegiatan pembelajaran secara *online* yang dimana berbagai

aplikasi *video conference* dan media sosial pun digunakan pada saat itu untuk melakukan media pembelajaran *online* secara daring. Discord dianalisis sebagai media pembelajaran *online* yang memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan kuesioner sebagai alat pengumpulan data juga memberikan keuntungan dalam memperoleh pandangan yang lebih luas dari siswa terkait pengalaman mereka dalam menggunakan Discord sebagai media pembelajaran *online*.

Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan wawasan baru tentang penggunaan Discord sebagai media pembelajaran *online*, serta memberikan rekomendasi terhadap pengembangan dan penggunaan Discord yang lebih optimal untuk keperluan pembelajaran *online* di masa depan. Penelitian ini juga dapat membantu para instruktur untuk memahami lebih lanjut pengalaman siswa dalam menggunakan Discord sebagai media pembelajaran *online* dan memberikan panduan untuk mengoptimalkan penggunaan Discord sebagai media pembelajaran *online*. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi pembelajaran *online* yang lebih efektif dan efisien.

Analisis penggunaan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran *online* dengan metode *USE questionnaire* dilakukan dengan beberapa langkah seperti menentukan populasi dan sampel, Menentukan instrumen penelitian, Melakukan pengumpulan data,

dan menganalisa data. Setelah melewati beberapa langkah analisis *usability* maka dapat diambil kesimpulannya.

Tujuan penelitian ini untuk mencari tahu tingkat *usability* pada aplikasi Discord yang dilakukan dengan metode *USE Questionnaire* dengan aspek *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, dan *Satisfaction*. Perhitungan akan dilakukan dengan bantuan SPSS dan Microsoft Excel.

Penelitian terdahulu sangat penting karena dapat membantu peneliti untuk memahami topik penelitian secara lebih baik dan memastikan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki nilai tambah bagi bidang ilmu yang bersangkutan. Penelitian terdahulu yang dijadikan acuan pada penelitian ini yaitu [2], [3], [4], [5], [6], [7] dan [8].

2. LANDASAN TEORI

2.1. *Usability*

Usability adalah persepsi pengguna akhir tentang bagaimana seseorang dapat secara efektif, efisien dan puas dalam menyelesaikan tugas saat menggunakan aplikasi. [9]

2.2. *USE Questionnaire*

USE Questionnaire dikembangkan oleh Arnold Lund serta rekan di Ameritech, U.S WEST Advanced Technologies. *USE* adalah singkatan berasal *Usefulness* (kegunaan), *Satisfaction* (kepuasan), dan *Ease of Use* (kemudahan penggunaan). di faktor *Ease of Use* bisa dibagi menjadi dua faktor, yaitu *Ease of Learning* (kemudahan belajar) dan *Ease of Use* (kemudahan pengguna). [1]

2.3. Skala Likert

Menurut [10] skala likert digunakan kepada responden untuk menilai item pada skala lima hingga tujuh poin tergantung pada jumlah perjanjian atau ketidaksepakatan mereka pada item tersebut. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Terdapat 5 Tingkatan dalam Skala Likert yaitu:

Tabel 1. Skala Likert

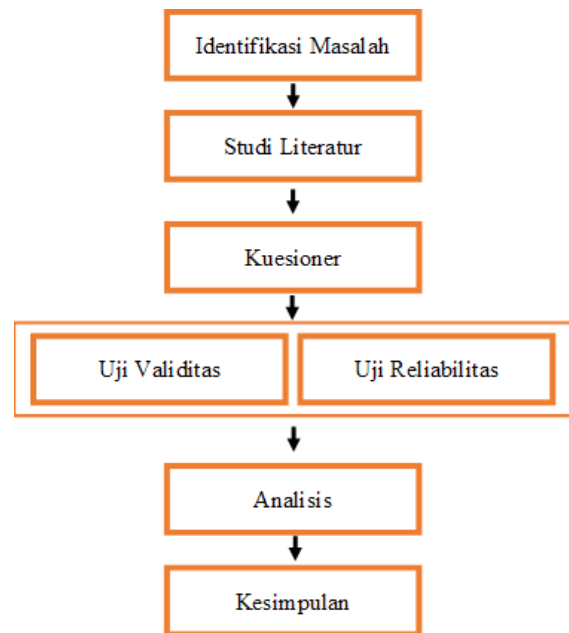
Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

2.4. *Discord*

Discord adalah aplikasi yang digunakan sebagai komunikasi dengan mengandalkan audio, video dan text. *Discord* ditujukan untuk gamers dan juga komunitas lain. Dengan *Low-latency voice* dan *video*, *Discord* memberikan pengalaman seperti berada dalam satu ruangan dengan sesama pengguna.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan adalah *USE Questionnaire*. *USE Questionnaire* merupakan bentuk kuesioner yang membantu mengukur kegunaan aplikasi, berisi 16 pertanyaan yang dikelompokkan dalam 4 aspek, diantaranya: kegunaan, kemudahan untuk digunakan, kemudahan dipelajari dan kepuasan. Pengukuran akan dilakukan dengan memakai skala likert dalam skala 1 hingga 5 meliputi sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju dan sangat setuju. Dengan alur penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

3.1. Operasional Variabel

Berdasarkan metode penelitian yang diterapkan yaitu *USE Questionnaire*, Pertanyaan pada kuesioner dikelompokkan ke dalam 4 dimensi dari 16 pertanyaan seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Pertanyaan Penelitian

<i>Usefulness (X1)</i>	
X1.1	Apakah aplikasi <i>Discord</i> membantu pengguna menjadi lebih efektif?
X1.2	Apakah aplikasi <i>Discord</i> membantu pengguna menjadi lebih produktif?
X1.3	Apakah aplikasi <i>Discord</i> bermanfaat?
X1.4	Apakah aplikasi <i>Discord</i> dapat menghemat waktu saat anda menggunakannya?
X1.5	Apakah aplikasi <i>Discord</i> sesuai dengan kebutuhan?
<i>Ease of Use (X2)</i>	
X2.1	Apakah aplikasi <i>Discord</i> mudah digunakan?
X2.2	Apakah aplikasi <i>Discord</i> sederhana untuk digunakan?
X2.3	Apakah aplikasi <i>Discord</i> user friendly?
X2.4	Apakah pengguna mendapat inkonsistensi saat menggunakan aplikasi <i>Discord</i> ?

X2.5	Apakah anda menggunakan aplikasi <i>Discord</i> tanpa instruksi tertulis?
X2.6	Apakah pengguna dapat melakukan <i>recovery</i> dengan cepat dan mudah ketika membuat kesalahan?
Ease of Learning (X3)	
X3.1	Apakah aplikasi <i>Discord</i> mudah dipelajari penggunaannya dengan cepat?
X3.2	Apakah aplikasi <i>Discord</i> mudah diingat dalam cara menggunakannya?
Satisfaction (Y)	
Y4.1	Apakah pengguna puas dengan aplikasi <i>Discord</i> ini?
Y4.2	Apakah aplikasi <i>Discord</i> menyenangkan untuk digunakan?
Y4.3	Apakah aplikasi <i>Discord</i> nyaman untuk digunakan?

3.2. Populasi dan Tempat Serta Waktu Penelitian

Populasi adalah sebagai suatu kumpulan subjek, variabel, konsep, atau fenomena. Kita dapat meneliti setiap anggota populasi untuk mengetahui sifat populasi yang bersangkutan [11]. Tempat penelitian yang dilakukan yaitu SMA Negeri 6 Kota Cirebon dengan waktu penelitian yang ditempuh selama 2 bulan.

3.3. Metode Analisa Data

Metode analisis data adalah suatu proses yang digunakan untuk mengidentifikasi, memahami, dan menginterpretasikan data yang diperoleh. Metode analisis data sering digunakan dalam penelitian untuk menemukan pola atau tren tertentu, untuk menguji hipotesis, atau untuk membuat kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan. Pada penelitian ini metode analisa data dilakukan secara kuantitatif untuk menganalisis data numerik seperti hasil angket yang diperoleh dari kuesioner untuk diambil kesimpulannya.

3.4. Uji Validitas

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas bisa dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut [12]:

- Membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel jika nilai r hitung melebihi nilai r tabel maka butir soal pada kuesioner dinyatakan valid, Sebaliknya jika nilai r hitung lebih kecil daripada nilai r tabel maka butir soal pada kuesioner tidak valid.
- Membandingkan nilai [sig. (2-tailed)] dengan probabilitas 0,05 jika nilai [sig. (2-tailed)] kurang dari 0,05 dengan pearson correlation bernilai positif maka butir soal dinyatakan valid, Jika nilai [sig. (2-tailed)] kurang dari 0,05 dengan pearson correlation bernilai negatif maka butir soal dinyatakan tidak valid, Sedangkan jika nilai [sig. (2-tailed)] melebihi 0,05 maka butir soal dinyatakan tidak valid.

3.5. Uji Reabilitas

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut [12]:

- Nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan reliable atau konsisten.
- Nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliable atau tidak konsisten.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Kuesioner

Kuesioner Penelitian ANALISIS PENGUNAAN APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DENGAN METODE USE QUESTIONNAIRE

Kuesioner ini dibuat untuk melengkapi data yang dibutuhkan pada penelitian yang berjudul "ANALISIS PENGUNAAN APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DENGAN METODE USE QUESTIONNAIRE", Maka dari itu saya Rananda Deva Rian Mahasiswa TI Semester 8 Dari STMIK IKMI CIREBON harapkan pada rekan-rekan dapat meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner ini. Saya mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.

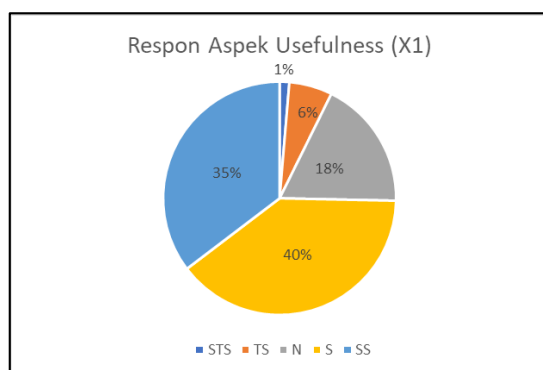
Gambar 2. Kuesioner

Setelah dilakukan penyebaran kuesioner kepada 30 responden yang berisi 16 pertanyaan menggunakan google form dengan skala likert selanjutnya dilakukan rekaman dengan hasil seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kuesioner

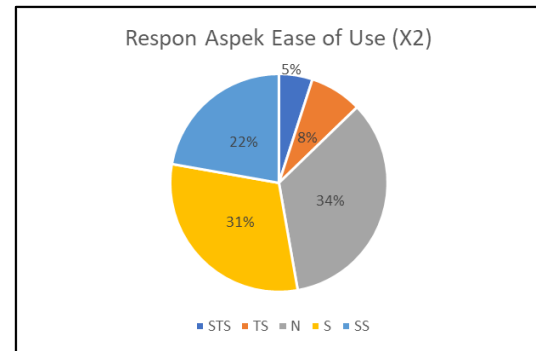
Pertanyaan		Penilaian				
Usefulness (X1)		STS	TS	N	S	SS
X1.1	Apakah aplikasi Discord membantu pengguna menjadi lebih efektif?	0	2	3	13	12
X1.2	Apakah aplikasi Discord membantu pengguna menjadi lebih produktif?	0	3	8	8	11
X1.3	Apakah aplikasi Discord bermanfaat?	1	1	3	12	13
X1.4	Apakah aplikasi Discord dapat menghemat waktu saat anda menggunakannya?	0	2	8	13	7
X1.5	Apakah aplikasi Discord sesuai dengan kebutuhan?	1	1	5	13	10
Total Skor X1		2	9	27	59	53
Ease of Use (X2)						
X2.1	Apakah aplikasi Discord mudah digunakan?	2	2	9	8	9
X2.2	Apakah aplikasi Discord sederhana untuk digunakan?	3	1	7	11	8

X2.3	Apakah aplikasi Discord user friendly?	1	3	13	9	4
X2.4	Apakah pengguna mendapat inkonsistensi saat menggunakan aplikasi Discord?	1	2	11	9	7
X2.5	Apakah anda menggunakan aplikasi Discord tanpa instruksi tertulis?	0	5	12	9	4
X2.6	Apakah pengguna dapat melakukan recovery dengan cepat dan mudah ketika membuat kesalahan?	2	1	10	9	8
Total Skor X2		9	14	62	55	40
Ease of Learning (X3)						
X3.1	Apakah aplikasi Discord mudah dipelajari penggunaannya dengan cepat?	0	3	9	8	10
X3.2	Apakah aplikasi Discord mudah diingat dalam cara menggunakannya?	0	3	4	11	12
Total Skor X3		0	6	13	19	22
Satisfaction (Y)						
Y4.1	Apakah pengguna puas dengan aplikasi Discord ini?	0	3	6	13	8
Y4.2	Apakah aplikasi Discord menyenangkan untuk digunakan?	0	1	7	13	9
Y4.3	Apakah aplikasi Discord nyaman untuk digunakan?	0	1	9	12	8
Total Skor Y		0	5	22	38	25



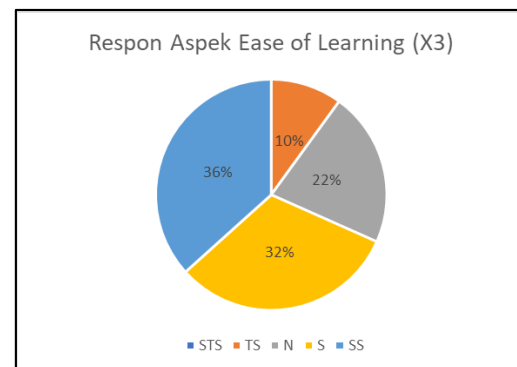
Gambar 3. Diagram Aspek Usefulness

Gambar 3 menunjukkan diagram respon aspek *usefulness* dengan penilaian terbanyak terdapat pada setuju dengan 40%.



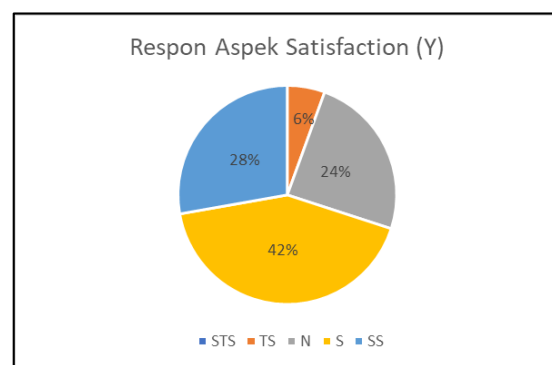
Gambar 4. Diagram Aspek Ease of Use

Gambar 4 menunjukkan diagram respon aspek *ease of use* terdapat perbedaan dengan aspek *usefulness* dimana hasil yang didapat cenderung netral dengan 34%.



Gambar 5. Diagram Aspek Ease of Learning

Gambar 5 menunjukkan diagram respon aspek *ease of learning* memiliki hasil yang sangat positif dilihat dari banyaknya respon pada sangat setuju dengan 36%.



Gambar 6. Diagram Aspek Satisfaction

Gambar 6 menunjukkan diagram respon aspek *satisfaction* sama seperti aspek *usefulness* hasil yang didapat setuju dengan 42%.

4.2. Hasil Uji Validitas

Pengujian validitas dibutuhkan untuk mengukur apakah tersebut kuesioner bersifat sah atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan SPSS

sehingga didapatkan *Pearson Correlation* dan nilai signifikasi [sig. (2-tailed)] pada setiap butir soal.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Indikator	Pearson Correlation	Nilai Signifikasi [sig.(2-tailed)]
Usefulness (X1)		
X1.1	0,857	0,000
X1.2	0,759	0,000
X1.3	0,878	0,000
X1.4	0,767	0,000
X1.5	0,838	0,000
Ease of Use (X2)		
X2.1	0,899	0,000
X2.2	0,927	0,000
X2.3	0,774	0,000
X2.4	0,719	0,000
X2.5	0,778	0,000
X2.6	0,826	0,000
Ease of Learning (X3)		
X3.1	0,961	0,000
X3.2	0,957	0,000
Satisfaction (Y)		
Y4.1	0,945	0,000
Y4.2	0,909	0,000
Y4.3	0,843	0,000

Soal dari kuesioner bisa dikatakan valid jika [sig. (2-tailed)] < 0,05 dengan nilai person correlation positif sehingga bisa diambil kesimpulan seluruh soal dari kuesioner pada penelitian ini valid.

4.3. Hasil Uji Reliabilitas

Hasil dari uji reliabilitas menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil dari uji reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.958	16

Hasil dari uji reabilitas menyatakan bahwa 16 butir soal dari kuesioner memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan reliable atau konsisten.

4.4. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif pada penelitian ini bertujuan mencari kesimpulan dari masing-masing butir soal sesuai kategori.

Tabel 6. Kategori Analisis Deskriptif [4]

Skala	Kategori
1,00 – 1,80	Sangat tidak setuju
1,81 – 2,60	Tidak Setuju
2,61 – 3,40	Netral
3,41 – 4,20	Setuju
4,21 – 5,00	Sangat setuju

Tabel 7. Hasil Analisis Deskriptif

Usefulness (X1)		Rata-rata	Kesimpulan
X1.1	Apakah aplikasi <i>Discord</i> membantu pengguna menjadi lebih efektif?	4,20	Setuju
X1.2	Apakah aplikasi <i>Discord</i> membantu pengguna menjadi lebih produktif?	3,90	Setuju
X1.3	Apakah aplikasi <i>Discord</i> bermanfaat?	4,16	Setuju
X1.4	Apakah aplikasi <i>Discord</i> dapat menghemat waktu saat anda menggunakannya?	3,83	Setuju
X1.5	Apakah aplikasi <i>Discord</i> sesuai dengan kebutuhan?	4	Setuju
Ease of Use (X2)			
X2.1	Apakah aplikasi <i>Discord</i> mudah digunakan?	3,62	Setuju
X2.2	Apakah aplikasi <i>Discord</i> sederhana untuk digunakan?	3,66	Setuju
X2.3	Apakah aplikasi <i>Discord</i> user friendly?	3,36	Netral
X2.4	Apakah pengguna mendapat inkonsistensi saat menggunakan aplikasi <i>Discord</i> ?	3,76	Setuju
X2.5	Apakah anda menggunakan aplikasi <i>Discord</i> tanpa instruksi tertulis?	3,40	Netral
X2.6	Apakah pengguna dapat melakukan <i>recovery</i> dengan cepat dan mudah ketika membuat kesalahan?	3,66	Setuju
Ease of Learning (X3)			
X3.1	Apakah aplikasi <i>Discord</i> mudah dipelajari penggunaannya dengan cepat?	3,83	Setuju
X3.2	Apakah aplikasi <i>Discord</i> mudah diingat dalam cara menggunakannya?	4,06	Setuju
Satisfaction (Y)			
Y4.1	Apakah pengguna puas dengan aplikasi <i>Discord</i> ini?	3,86	Setuju
Y4.2	Apakah aplikasi <i>Discord</i> menyenangkan untuk digunakan?	3,96	Setuju
Y4.3	Apakah aplikasi <i>Discord</i> nyaman untuk digunakan?	3,9	Setuju

Berdasarkan hasil analisis deskriptif bisa diambil kesimpulan:

- Responden setuju aplikasi *Discord* membantu pengguna menjadi lebih efektif dalam pembelajaran *online*.
- Responden setuju aplikasi *Discord* membantu pengguna menjadi lebih produktif dalam pembelajaran *online*.
- Responden setuju aplikasi *Discord* bermanfaat sebagai media pembelajaran *online*.
- Responden setuju aplikasi *Discord* menghemat waktu saat digunakan sebagai media pembelajaran *online*.
- Responden setuju aplikasi *Discord* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *online*.
- Responden setuju aplikasi *Discord* mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran *online*.
- Responden setuju aplikasi *Discord* sederhana untuk digunakan sebagai media pembelajaran *online*.
- Responden netral aplikasi *Discord* user friendly untuk media pembelajaran *online*.
- Responden setuju aplikasi *Discord* tidak terdapat inkonsistensi saat menggunakan aplikasi *Discord*.
- Responden netral aplikasi *Discord* menggunakan aplikasi *Discord* tanpa instruksi tertulis untuk media pembelajaran *online*.
- Responden setuju aplikasi *Discord* dapat melakukan *recovery* dengan cepat dan mudah ketika membuat kesalahan.
- Responden setuju aplikasi *Discord* mudah dipelajari penggunaannya dengan cepat untuk media pembelajaran *online*.
- Responden setuju aplikasi *Discord* mudah diingat dalam cara menggunakannya.
- Responden setuju aplikasi *Discord* memuaskan.
- Responden setuju aplikasi *Discord* menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran *online*.
- Responden setuju aplikasi *Discord* nyaman digunakan untuk media pembelajaran *online*.

4.5. Pembahasan

Presentase kelayakan dibutuhkan pada setiap aspek *usability* maka dari itu diperlukan perhitungan hingga diperoleh hasil perhitungan dari 4 aspek. Rumus yang digunakan dapat dilihat di bawah ini :

$$\text{Presentase Kelayakan \%} = \frac{\text{Skor Observasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \quad (1)$$

Sebelum pengambilan presentase kelayakan dibutuhkan hasil skor dari masing-masing aspek meliputi *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning* dan *Satisfaction* dengan skala *likert*.

Tabel 8. Klasifikasi Kelayakan

Skor	Klasifikasi
1-21	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Skor dari masing-masing aspek akan diukur dengan skala *likert* seperti pada tabel sehingga dapat diambil kesimpulannya.

Presentase Usefulness

$$= \frac{\text{Skor Responden Usefulness}}{\text{Skor Maksimal Usefulness}} \times 100\%$$

$$\text{Usefulness} = \frac{(1 \times 2) + (2 \times 9) + (3 \times 27) + (4 \times 59) + (5 \times 53)}{5 \times 30 \times 5} \times 100\%$$

$$= \frac{600}{750} \times 100\% = 0.8 \times 100\% = 80\% \quad (2)$$

Aspek *Usefulness* ini berisi 5 butir soal dengan skor yang didapat dari aspek *Usefulness* adalah 80% berarti aplikasi *discord* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran *online* dalam hal kegunaan.

Presentase Ease of Use

$$= \frac{\text{Skor Responden Ease of Use}}{\text{Skor Maksimal Ease of Use}} \times 100\%$$

$$\text{Ease of Use} = \frac{(1 \times 9) + (2 \times 14) + (3 \times 62) + (4 \times 55) + (5 \times 40)}{5 \times 30 \times 6} \times 100\%$$

$$= \frac{643}{900} \times 100\% = 0.71 \times 100\% = 71\% \quad (3)$$

Aspek *Ease of Use* berisi 6 butir soal dengan skor yang didapat dari aspek *Ease of Use* adalah 71% berarti aplikasi *discord* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran *online* dalam hal kemudahan penggunaan.

Presentase Ease of Learning

$$= \frac{\text{Skor Responden Ease of Learning}}{\text{Skor Maksimal Ease of Learning}} \times 100\%$$

$$\text{Ease of Learning} = \frac{(1 \times 0) + (2 \times 6) + (3 \times 13) + (4 \times 19) + (5 \times 22)}{5 \times 30 \times 2} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{237}{300} \times 100 \% \\
 &= 0.79 \times 100 \% \\
 &= 79\%
 \end{aligned}
 \tag{4}$$

Aspek *Ease of Learning* berisi 2 butir soal dengan skor yang didapat dari aspek *Ease of Learning* adalah 79% berarti aplikasi *discord* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran *online* dalam hal kemudahan untuk dipelajari.

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Satisfaction} &= \frac{\text{Skor Responden Satisfaction}}{\text{Skor Maksimal Satisfaction}} \\
 &\times 100\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Satisfaction} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 22) + (3 \times 38) + (4 \times 38) + (5 \times 25)}{5 \times 30 \times 3} \\
 &\times 100\% \\
 &= \frac{435}{450} \times 100 \% \\
 &= 0.96 \times 100 \% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}
 \tag{5}$$

Aspek *Satisfaction* berisi 3 butir soal dengan skor yang didapat dari aspek *Satisfaction* adalah 96% berarti aplikasi *discord* ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran *online* dalam hal kenyamanan pengguna.

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Usability \%} &= \frac{\text{Skor Observasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Usability} &= \frac{600 + 643 + 237 + 435}{750 + 900 + 300 + 450} \times 100\% \\
 &= \frac{1915}{2400} \times 100 \% \\
 &= 79.8 \times 100 \% \\
 &= 79.8\%
 \end{aligned}
 \tag{6}$$

Tabel 9. Hasil Perhitungan

No	Aspek Usability	Skor Responden	Skor Maksimal	Total
1	Usefulness	600	750	80%
2	Ease of Use	643	900	71%
3	Ease of learning	237	300	79%
4	Satisfaction	435	450	96%
Total		1915	2400	79.8%

Nilai *Usability* didapat dari hasil keseluruhan skor tiap aspek diperoleh skor kelayakan sebesar 79.8% yang membuat nilai *usability* berada pada skala 61-80 yang artinya aplikasi *discord* ini layak digunakan untuk media pembelajaran *online* dalam tiap aspek yang ada.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari uji kelayakan aplikasi *Discord* dengan metode *USE Questionnaire* menunjukkan bahwa aspek *satisfaction* mendapatkan skor paling tinggi diantara 4 aspek lainnya sedangkan skor terendah jatuh pada aspek *ease of use* yang bisa diambil kesimpulan bahwa aplikasi *Discord* layak digunakan sebagai media pembelajaran *online* karena *Discord* memiliki fitur yang berguna membantu jalannya pembelajaran secara *daring* dilihat dari aspek *usefulness*. Aplikasi *Discord* bermanfaat serta memberikan kemudahan kepada pengguna sebagai media pembelajaran *online* walaupun memiliki skor paling kecil akan tetapi termasuk dalam kategori layak pada aspek kemudahan.

Penelitian yang dilakukan masih memiliki kekurangan sehingga saran diperlukan agar peneliti bisa berkembang kedepannya yaitu analisis dalam penelitian ini perlu penyesuaian pada kondisi *post-pandemic*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asnawi, N. (2018). *Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)* (Vol. 1, Issue 2).
- [2] Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Discord sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 61–65. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.283>.
- [3] Hadi, K. R., Az-Zahra, H. M., & Fanani, L. (2018). Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire. *Vol*, 2548, 964X.
- [4] Hidayat, uf, Fuat Asnawi, M., & Rohman, S. (2021). ANALISIS USABILITY DENGAN METODE USE QUESTIONNAIRE PADA APLIKASI MYINDIHOME. *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, 3(1).
- [5] Fernanda, R. G., Suryadi, E., & Ali M, S. (2022). PENGUKURAN USABILITY APLIKASI ZOOM MEETING SEBAGAI MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 3(1), 276–287. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v3i1.99>.
- [7] Yadi, Y. (2021). ANALISA MEDIA PEMBELAJARAN WHATSAPP MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE. *Jurnal Simantec*, 9(2), 51–56. <https://doi.org/10.21107/simantec.v9i2.9960>.
- [8] Pramono, W. A., Muslimah Az-Zahra, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability pada Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode Usability Testing (Vol. 3, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>.

-
- [9] Dr. Tenia Wahyuningrum, S. K. M. T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=Pzk9EAAAQBAJ>.
- [10] MSi, H., Juliana Sukmana, D., & Fardani, R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif Pengabdian View project Seri Buku Ajar View project*. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>.
- [11] Dr. Azharsyah Ibrahim, S. E. A. M. S. O. M., & Arinal Rahmati, S. H. I. M. A. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN EKONOMI DAN BISNIS ISLAM*. Ar-Raniry Press. <https://books.google.co.id/books?id=RmuHEAAAQBAJ>.
- [12] Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Health Books Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=0dAeEAAAQBAJ>.