

# Penggunaan *User Interface* (UI) Aplikasi *Google Classroom* Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan

## *(Use of the Google Classroom Application User Interface (UI) At Junior High School Level Students in South Denpasar)*

<sup>1</sup>Restu Nanda Isnainid, <sup>2</sup>I Dewa Gede Arikesa, <sup>3</sup>Rizky Iskandar Nasution, <sup>4</sup>Moch. Fitrah Hidayat

<sup>1,2,3,4</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali 80235, Indonesia

*E-mail penulis korespondensi : kesadwgd@gmail.com*

### Abstrak

Kemajuan teknologi mengakibatkan pendidikan menjadi berkembang, sehingga hadir suatu aplikasi yang menyederhanakan proses pengumpulan tugas, pemberian materi terhadap Guru dan Murid dengan nama *Google Classroom*. Aplikasi tidak lepas dari tampilan visual atau *user interface*, yang dapat memengaruhi pengguna mengakses *User interface* pada aplikasi *Google Classroom* yang dinilai kurang yang mengakibatkan tampilan aplikasi *Google classroom* menjadi kurang optimal, monoton, membosankan. Penelitian ini bertujuan supaya siswa SMP khususnya di Denpasar Selatan dapat menggunakan aplikasi *Google Classroom* dengan semangat karena tampilan *User Interface* yang menarik, tidak monoton dan tidak cepat bosan dengan tampilan *user interface* pada saat menggunakan *Google Classroom*, serta dapat menjadi referensi, dan menambah wawasan. Agar permasalahan tersebut teratasi maka perlu penelitian/riset, yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan instrument penelitian yaitu angket/kuesioner. Setelah data terkumpul ternyata sebagian besar menginginkan adanya perubahan tampilan desain *User Interface*. Solusinya yaitu dengan mendesain kembali seperti tema/template, warna, teks, ilustrasi, dan menambah masukan dengan menambah fitur pengaturan tema agar pengguna dapat menyesuaikan sendiri tampilan *User Interface* aplikasi *Google Classroom* agar lebih menarik. Jadi disimpulkan berdasarkan penelitian ini siswa SMP cenderung menginginkan suatu yang baru terkait tampilan *User interface* aplikasi *Google Classroom* agar terlihat menarik tidak monoton dan kesan yang didapat juga bukan biasa-biasa saja.

**Kata kunci:** Desain, *User Interface* (UI), Aplikasi, *Google Classroom*

### Abstract

*Technological advances have resulted in education to develop, so there is an application that simplifies the process of collecting assignments, providing material to Teachers and Students with the name Google Classroom The application cannot be separated from the visual appearance or user interface, which can affect users accessing the User interface in the Google Classroom application which is considered insufficient which results in the appearance of the Google classroom application being less than optimal, monotonous, boring. This study aims to make junior high school students especially in South Denpasar able to use the Google Classroom application with enthusiasm because the user interface is attractive, not monotonous and does not get bored quickly with the user interface when using Google Classroom, and can be a reference, add. In order for this problem to be resolved, it is necessary to research / research, namely using quantitative research methods with research instruments, namely questionnaires. After the data was collected, it turned out that most wanted a change in the appearance of the User Interface design. The solution is to redesign such as themes / templates, colors, text, illustrations, and add input by adding a theme setting feature so that users can customize the User Interface of the Google Classroom application to make it more attractive. So it is concluded that based on this research, junior high school students tend to want something new regarding the appearance of the Google Classroom application user interface so that it looks attractive, not monotonous and the impression that is obtained is also not ordinary.*

**Keywords:** Design, *User Interface* (UI), Application, *Google Classroom*

## PENDAHULUAN

Kecanggihan teknologi pada era saat ini sudah menjadi kebutuhan pokok. Pola pikir manusia yang semakin pesat mendorong adanya perubahan zaman yang semakin hari semakin berkembang,

perubahan tersebut berdampak pada segala sektor mulai dari pendidikan, sosial, ekonomi, pariwisata, hingga keranah politik. Pada sektor pendidikan misalnya, untuk mengefisienkan proses pemberian materi, pemberian tugas serta mengumpulkan tugas terhadap guru dan siswa/murid serta untuk mengurangi penggunaan kertas, maka hadir sebuah layanan digital yang bernama *Google Classroom*.

Perkembangan *Google Classroom* yang sebelumnya berbasis layanan web kini berkembang menjadi aplikasi yang dapat digunakan pada *IOS* dan *Android*. Aplikasi tidak akan lepas dari *User Interface (UI)* yang berfungsi sebagai tampilan visual penghubung antara aplikasi pada perangkat dengan pengguna. Penggunaan *User Interface (UI)* pada aplikasi *Google Classroom* didominasi penggunaan latar aplikasi dengan warna putih dengan aksen warna pada tombol navigasi/perintah, kemudian terdapat tema pada kolom judul yang berisi teks dan sedikit aksen ilustrasi yang menjadi pembeda dari mata pelajaran lainnya, namun bagi mode siswa pada aplikasi *Google Classroom* tampilan *User Interface (UI)* tidak dapat diganti pada tema, warna serta ilustrasi yang ada pada kolom judul mata pelajaran. Sehingga kemungkinan besar siswa dapat merasa bosan dengan tampilan *User Interface (UI)* dan menginginkan adanya perubahan tampilan desain *User Interface (UI)* yang lebih menarik, supaya nantinya murid atau siswa menjadi semangat dalam belajar dan menggunakan aplikasi *Google Classroom* untuk menyerahkan tugas yang sudah dikerjakan atau menyimak materi yang diberikan melalui aplikasi *Google Classroom*.

Permasalahan tersebut mendorong penulis untuk mengangkat topik tersebut kedalam sebuah artikel dengan subjek dalam penelitian ini sesuai dengan latar belakang didirikannya *Google Classroom* yaitu murid/siswa dengan tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama dengan rentang usia berkisar 12-15 tahun, karena dianggap sudah beranjak remaja selain itu dalam jenjang pendidikan SMP juga mulai diajarkan dengan teknologi informasi komunikasi dan benar-benar fasih dianggap mampu dalam menilai baik, buruk, menarik atau tidak dari penggunaan *User Interface (UI)* suatu program aplikasi. Cakupan wilayah dari penelitian ini hanya sebatas wilayah Denpasar Selatan karena dianggap sebagai daerah yang maju terhadap penggunaan teknologi selain itu Kota Denpasar merupakan Ibukota Provinsi Bali. Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan nuansa yang baru agar lebih menarik tidak membosankan dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom*, serta nantinya diharapkan dengan adanya artikel ini dapat menjadi bahan untuk menambah wawasan serta pertimbangan bagi pelaku desain yang ingin mendesain *User Interface (UI)* agar sesuai dengan segmentasi kemampuan pengguna atau *user* dalam mengakses aplikasi sehingga maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi dapat tersampaikan dengan baik. Mengingat pentingnya penggunaan *user interface (UI)* pada aplikasi *mobile smartphone*. Penelitian ini menjadi penting dikarenakan disaat diadakannya pembelajaran jarak jauh aplikasi *Google Classroom*, menjadi pilihan dalam melanjutkan pembelajaran antara guru dan siswa di sekolah. Maka dari itu perlunya desain *User Interface (UI)* atau tampilan aplikasi yang lebih menarik yang mampu membangkitkan suasana semangat dalam belajar supaya tidak jenuh dalam menggunakan aplikasi tersebut.

## KAJIAN TEORI

Dalam melakukan penelitian ini ada beberapa kajian teori-teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini seperti apa yang dimaksud dengan *User Interface (UI)*, Aplikasi Mobile termasuk dengan elemen - elemen *User Interface (UI)* yang ada aplikasi *mobile*, kemudian teori warna, *layout*, ilustrasi, tipografi.

### 1. *User Interface (UI)*

*User Interface* merupakan kumpulan alat yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sebuah mesin, perangkat, program komputer atau peralatan khusus lainnya. Antarmuka pengguna menyediakan (sarana) dari Input, yang memungkinkan pengguna mengendalikan system dan *output*, yang memungkinkan sistem menginformasikan pengguna (umpan balik) (Rouse, 2015). Menurut Roger & Bruce (2015) *user interface* akan menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif antara manusia dengan komputer. *User Interface (UI)* adalah segala sesuatu yang dirancang menjadi sebuah perangkat informasi dimana diperangkat tersebut seseorang dapat berinteraksi dengan melalui tampilan layar pada perangkat yang digunakan. Dari uraian beberapa definisi menurut para ahli, dapat penulis simpulkan bahwa *User Interface*

- (UI) adalah sebuah teknologi yang menampilkan elemen desain pada layar atau monitor seperti misalnya komputer, tablet, *smartphone*, dll. Fungsinya sebagai penghubung antara pengguna dengan aplikasi.
2. Elemen *User Interface* Aplikasi *Mobile*  
Menurut Zamri (2015), ada 10 elemen penting dalam membuat user interface pada aplikasi *mobile*, yakni *Connectivity* (Konektivitas), *Simplicity* (Kesederhanaan), *Directional* (Terarah), *Informative* (Informatif), *Interactivity* (Interaktifitas), *User Friendliness* (Ramah Pengguna), *Comprehensiveness* (Kelengkapan), *Continuity* (Berkelanjutan), *Personalization* (Personalisasi), dan Internal.
  3. Teori Warna  
Warna adalah kualitas cahaya yang dipantulkan pada suatu objek yang masuk dan ditangkap oleh mata. Warna juga memiliki unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga secara psikologis mampu merangsang timbulnya rasa haru, sedih, gembira, *mood* atau semangat warna yang diterapkan pada *user interface* (UI) disarankan menggunakan warna-warna yang berdekatan atau tingkat kontrasnya tidak begitu tinggi atau hampir kontras, atau bisa juga menggunakan kombinasi warna-warna triadik yaitu tiga warna yang masing-masing warna memiliki jarak yang sama pada lingkaran warna. Sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi pembaca atau penyimak dan terlebih lagi jika media tersebut dibaca dalam jangka waktu yang lama dan membutuhkan konsentrasi mata yang cukup lama.
  4. *Layout*  
*Layout* atau tata letak adalah penyusunan elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Dalam *layout* terdapat beberapa elemen seperti teks, dan elemen visual lainnya. Tujuan utama *layout* adalah untuk menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang diberikan. Berikut ini prinsip-prinsip pada *layout* yakni seperti *Sequence*, *Emphasis*, *Balance*, *Unity*.
  5. Tipografi  
Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang seni penataan atau menyusun huruf. Menurut J. Ben Lierman mengatakan bahwa kesuksesan desain terkait dengan penggunaan tipografi yaitu *legibility* yang artinya adalah tingkat kemudahan mata dalam mengenali suatu karakter huruf, dan *readability* yang artinya adalah dengan memperhatikan antara hubungan huruf yang lainnya sehingga terlihat dengan jelas sehingga dapat terbaca.

## METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran suatu penelitian. Menurut Kasiram (2008 : 149), metode penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Tahapan dalam metode penelitian kuantitatif yakni seperti identifikasi permasalahan, studi literatur, pengumpulan data yang menggunakan angket (kuesioner) yang disebarakan kepada siswa-siswi SMP khusus di daerah Denpasar Selatan, diantaranya seperti : SMP Dharma Wiweka, SMP Kesuma Sari, SMP Tunas Bangsa, SMPN 6, SMP Wisata Sanur, SMP PGRI 4, SMP Harapan, SMP PGRI 7, SMPN 9, SMP Ganesha, MTS Al-Muhajirin, SMP Nasional, SMPN 11, dll. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diuraikan secara deskriptif dengan penyajian berupa grafik, tabel, persentase, dan menggunakan teknik analisis data secara Inferensial dengan cara membuat kesimpulan yang berlaku secara umum (Samhis Setiawan, 2020). Dalam menentukan sampel, menggunakan metode *Random Sampling*, karena jumlah populasi khususnya pelajar SMP yang ada di wilayah Kota Denpasar Selatan dianggap homogen dalam konteks penggunaan teknologi digital, khususnya *Smartphone* (Soewardikoen, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Google Classroom* merupakan aplikasi dengan jumlah pengguna terbanyak di Indonesia, khususnya di Kota Denpasar. Dikutip berdasarkan survey pada *Google Trends* tingkat penggunaan

aplikasi *Google Classroom* di Provinsi Bali khususnya Kota Denpasar berjumlah 88% pengguna.

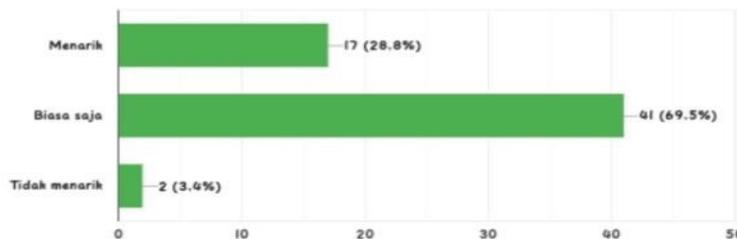


**Gambar 1.** Peringkat Penggunaan *Google Classroom* di Denpasar, Bali  
(Sumber: <https://trends.google.co.id/trends/explore?q=google%20classroom&geo=ID>, 2020)

*User Interface (UI)* pada aplikasi *Google Classroom* yang dianggap monoton, tidak dapat mengubah tema tampilan aplikasi, dsb., mendorong adanya penelitian ini dengan tujuan memberikan nuansa baru serta menarik terhadap pengguna *Google Classroom*. Setelah melakukan pengumpulan data berupa angket (kuesioner) dengan dianalisis menggunakan teknik analisis data secara deskriptif, dan menggunakan teknik analisis data secara Inferensial maka didapatkan hasil analisis data Total terdapat 59 siswa SMP di Denpasar Selatan yang mengisi kuesioner diantaranya SMP Dharma Wiweka sebanyak 7 siswa, SMP Kesuma Sari sebanyak 2 siswa, SMP Tunas Bangsa sebanyak 2 siswa, SMPN 6 sebanyak 3 siswa, SMP Wisata Sanur sebanyak 5 siswa, SMP PGRI 4 sebanyak 11 siswa, SMP Harapan sebanyak 5 siswa, SMP PGRI 7 sebanyak 8 siswa, SMPN 9 sebanyak 7 siswa, SMP Ganesha sebanyak 2 siswa, MTS Al-Muhajirin sebanyak 2 siswa, SMP Nasional sebanyak 3 siswa, SMPN 11 sebanyak 2 siswa. Selanjutnya jumlah siswa laki-laki 34 dan 25 yang perempuan. Terdiri dari 11 orang kelas 7, kelas 8 sebanyak 35 orang dan 13 orang kelas 9.

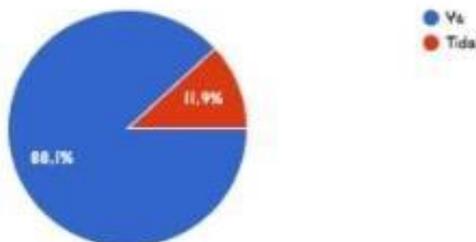
Berikut ini ringkasan hasil data mengenai kuesioner yang dilakukan melalui *Google Form*:

- 1) Berdasarkan menarik atau tidaknya UI pada aplikasi *Google Classroom*, sebagian besar siswa berpendapat UI pada aplikasi *Google Classroom* yang terkesan biasa saja.



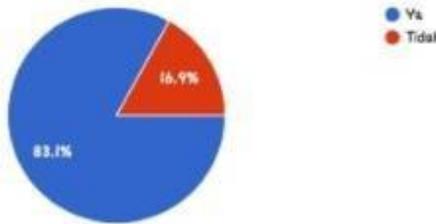
**Gambar 2.** Diagram Jumlah Siswa Berdasarkan Menarik atau Tidaknya UI *Google Classroom*  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)

- 2) Berdasarkan tingkat keinginan siswa agar terjadi perubahan tampilan UI yang lebih menarik, sebagian besar siswa menginginkan adanya perubahan pada tampilan UI agar terlihat lebih menarik yaitu sebesar 88%.



**Gambar 3.** Diagram Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Keinginan Siswa pada Perubahan Tampilan UI  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)

- 3) Berdasarkan tingkat keinginan siswa supaya dapat mengatur tampilan tema pada aplikasi *Google Classroom*, sebagian besar siswa menginginkan agar dapat mengatur tampilan tema aplikasi *Google Classroom* yaitu sebesar 83%.



**Gambar 4.** Diagram jumlah siswa Berdasarkan tingkat keinginan siswa supaya dapat mengatur tampilan tema pada aplikasi *Google Classroom* (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)

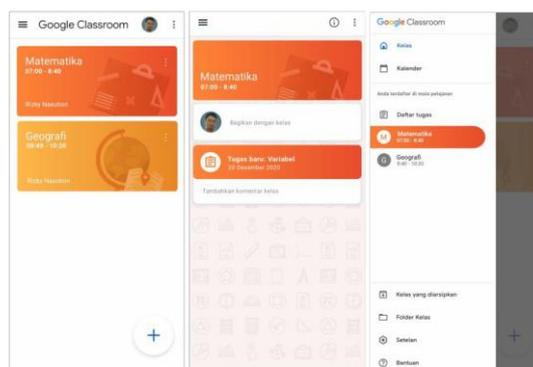
- 4) Berdasarkan saran atau masukan yang disampaikan siswa sebagai pengguna aplikasi *Google Classroom* terhadap tampilan *User Interface*, total data terkumpul sejumlah 59 dengan uraian pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Rata-rata saran siswa terhadap tampilan UI aplikasi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)

Rata-rata Saran Siswa Terhadap <i>User Interface (UI)</i> aplikasi <i>Google Classroom</i>	Jumlah
Tampilan dibuat lebih menarik	27 Siswa
Tambahkan tema / warna / dll	12 Siswa
Tampilan membosankan / monoton	5 Siswa
Tidak ada saran	15 Siswa

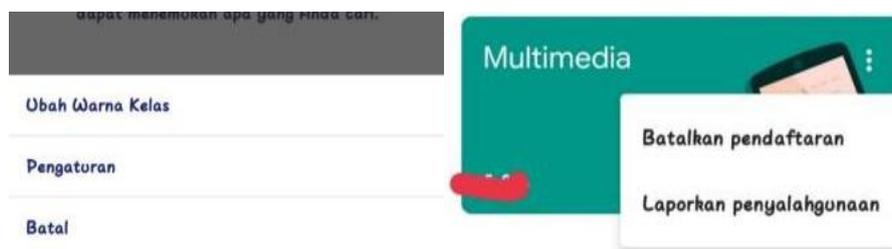
Dibawah ini merupakan uraian terhadap beberapa solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut di atas.

1. Membuat desain *User Interface (UI)* Aplikasi *Google Classroom* yang baru, Pada perancangan *User Interface (UI)* yang baru ini dengan menambahkan efek gradasi warna pada spanduk mata pelajaran, pada rancangan yang terdapat di aplikasi *google classroom* sebelumnya hanya menggunakan warna-warna datar (*flat*). Maka dari itu untuk menimbulkan kesan baru bagi pengguna aplikasi *google classroom* diterapkanlah gradasi warna ini, dalam pemilihan warnanya juga memakai warna yang tidak terlalu mencolok bagi pengguna. Dan untuk jenis *font* yang digunakan adalah *Roboto*, jenis *font* ini juga merupakan jenis *font* yang diterapkan pada aplikasi *google classroom* sebelumnya.



**Gambar 5.** Desain UI aplikasi *Google Classroom* yang baru (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)

2. Menambahkan efek visual transisi atau animasi yang dapat disisipkan antara halaman satu dengan lainnya sehingga menambah kesan estetik serta menarik. Transisi yang dapat digunakan tentunya juga beragam seperti misalnya
  - 1) *Additive Dissolve*: Efek ini semacam bentuk transparansi pada dua gambar yang bertemu.
  - 2) *Barndoor*: Efek transisi ini sejenis penggeseran kedua arah sehingga terlihat tertutup.
  - 3) *Slide*: Ini merupakan efek geser pada saat gambar B akan menggeser gambar A.
  - 4) *Cross Fade*: terbagi menjadi *Fade in* (gambar gelap menjadi terang) dan *Fade Out* (gambar terang menjadi gelap), dll.
3. Menambahkan fitur mengganti tema tampilan *User Interface (UI)* seperti dapat mengubah tampilan warna aplikasi seperti halnya yang terdapat dalam Aplikasi sejenis lainnya. Sehingga siswa dapat menggantinya jika jenuh melihat tampilan aplikasi *Google Classroom*.



**Gambar 6.** Bagian kiri merupakan Tampilan UI dari aplikasi *Edmodo* dan Kanan *Google Classroom*  
(Sumber: Aplikasi *Edmodo* dan *Google Classroom*, 2020)

## SIMPULAN

Dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah pelajar SMP di Denpasar Selatan terkesan biasa-biasa saja terhadap *User Interface (UI)* pada *Google Classroom* dan tingginya keinginan siswa terhadap tampilan yang lebih menarik serta keinginan agar dapat menggunakan mode atau tema dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* mengakibatkan adanya perubahan tampilan desain *User Interface (UI)* pada aplikasi *Google Classroom*, menambahkan efek transisi pada setiap pergantian halaman dalam aplikasi, dan fitur yang dapat mengganti tema mode tampilan aplikasi *Google Classroom*. Sehingga diharapkan nantinya siswa menjadi lebih semangat dalam menyimak materi yang diberikan guru, dan mengerjakan tugas yang kemudian dikumpulkan melalui aplikasi *Google Classroom*.

## REFERENSI

- Anidita, Marsha & Menul Teguh, Riyanti (2016). *Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual*. Dimensi DKV, Vol1-No1.
- Fitriana, R., Mustikawan, A., & Julianto, I. N. L. (2015). Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos Paud Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugudepok. *eProceedings of Art & Design*, 2(2).
- Hardiningtyas, Tri. (2019). *Jurnal Pustaka Ilmiah (Jurnal Ilmiah UPT Perpustakaan UNS)*, 728. Diunduh 16 November 2020 dari : <https://jurnal.uns.ac.id/jurnalpustakailmiah/article/view/33968/22436>.
- Hidayat, Anwar. (14 Oktober 2012). Pengertian dan Penjelasan Penelitian Kuantitatif. Diperoleh 10 Desember 2020, dari : <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kuantitatif.html>
- Julianto, I. N. L. (2019, February). Nilai Interaksi Visual dalam Perkembangan Medium Komunikasi pada Era Revolusi Industri 4.0. In *SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur)* (Vol. 2, pp. 26-30).
- Julianto, I. N. L., & Cahyadi, I. W. A. E. (2020). Interaktivitas Ilustrasi pada Ruang Belajar Siswa SD Kelas 1-3 di Bali. *Panggung*, 30(4).
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa.
- Magid, Larry. (Oct 29, 2020). *Google Classroom Offers Assignment Center for Students and*

- Teachers. Diperoleh 10 Desember 2020, dari :  
<https://www.forbes.com/sites/larrymagid/2014/05/06/google-classroom-offers-control-center-for-students-and-teachers/?sh=37244c6e4d66>
- Setiawan, Samhis. (20 oktober 2020). Pengertian Analisis Data. Diperoleh 10 Desember 2020, dari :  
<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-analisis-data/>
- Sinaga, Ari Lestari. (01 Februari 2012). Transisi Dalam Editing. Diperoleh 10 Desember 2020, dari :  
<http://arilestarisinagabloggercom-ari.blogspot.com/2012/02/transisi-dalamediting.html?m=1>
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT KANISUS
- Rouse, Margaret. (2015). Mobile UI (Mobile User Interface). *TechTarget*. Diakses dari :  
<http://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/mobile-e-UI-mobile-user-interface>