JURNAL INFORMATIKA
Volume 4, Nomor 2, September 2025 ISSN 2809-3704

Analisis Desain UI Aplikasi Google Meet dan Zoom Berdasarkan Prinsip Konsistensi

Dewi Anggun Setia Maharani[1]*, Agizta Tita Ayu Trisna[2], Flora Valenta[3]*, Riska Dami Ristanto[4], Fitria Ekarini[5]

[1-5]Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding email: floravalenta7@gmail.com

ABSTRAK − Desain antarmuka pengguna yang konsisten merupakan salah satu aspek penting dalam menunjang kemudahan penggunaan suatu aplikasi. Penelitian ini dilakukan karena Google Meet dan Zoom merupakan dua platform konferensi video yang paling sering digunakan oleh mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum dalam kegiatan daring. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis desain UI aplikasi Google Meet dan Zoom berdasarkan prinsip konsistensi yang meliputi aspek visual, pola interaksi, tata letak, dan konsistensi bahasa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, di mana data diperoleh melalui observasi langsung dan dokumentasi berupa tangkapan layar tampilan antarmuka. Analisis dilakukan terhadap elemen-elemen seperti ikon, navigasi, tata letak, dan konsistensi tampilan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik Google Meet maupun Zoom telah menerapkan prinsip konsistensi dalam desain antar mukanya, meskipun terdapat beberapa perbedaan dalam pendekatan visual dan penempatan fitur. Google Meet lebih mengutamakan kesederhanaan dan tampilan yang bersih, sedangkan Zoom menawarkan lebih banyak fitur dalam satu tampilan. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa konsistensi dalam desain antarmuka sangat membantu pengguna dalam memahami cara kerja aplikasi dan mempermudah proses penggunaan secara keseluruhan. Penelitian ini juga memberikan saran agar pengembang aplikasi terus memperhatikan prinsip konsistensi untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

Kata Kunci: Desain Antarmuka, Prinsip Konsistensi, Google Meet, Zoom, Tampilan Aplikasi.

ABSTRACT − *A consistent user interface design is one of the key aspects that supports the ease of use of an application. This study was conducted because Google Meet and Zoom are the two most frequently used video conferencing platforms by students, lecturers, and the general public for online activities. The objective of this research is to analyze the UI design of Google Meet and Zoom based on the principle of consistency, which includes visual aspects, interaction patterns, layout, and language consistency. This research employs a qualitative descriptive method, with data collected through direct observation and documentation in the form of interface screenshots. The analysis focuses on elements such as icons, navigation, layout, and visual consistency. The findings indicate that both Google Meet and Zoom have implemented consistency principles in their interface designs, although there are differences in visual approach and feature placement. Google Meet emphasizes simplicity and a clean layout, while Zoom provides more features within a single view. The conclusion of this study highlights that consistency in interface design significantly aids users in understanding how the application works and facilitates the overall usage process. The study also recommends that application developers continue to prioritize consistency principles to enhance user comfort.*

***Keywords*:** *User Interface Design, Consistency Principle, Google Meet, Zoom, Application Appearance.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring adalah metode pembelajaran yang tidak mewujudkan belajar mengajar secara tatap muka, melainkan menggunakan media informasi daring dengan alat komunikasi seperti handphone dan laptop [1]. Saat Covid 19, pembelajaran daring menjadi tantangan yang besar bagi sistem pendidikan di berbagai negara. Sebagai usaha untuk mencegah penyebaran Covid-19,

pemerintahan di seluruh dunia membuat kebijakan meniadakan pembelajaran secara tatap muka di sekolah maupun kampus. Pembelajaran yang sebelumnya diadakan di dalam kelas kini dialihkan ke rumah masing-masing. Hal ini kemudian menuntut berbagai institusi pendidikan beralih pada pendidikan virtual dan pembelajaran secara online [2]. Berbagai platform pembelajaran daring telah dikembangkan untuk mendukung interaksi yang efektif dalam proses belajar-mengajar, salah satunya melalui aplikasi konferensi video seperti Zoom dan Google Meet [3]. Pembelajaran melalui Zoom dan Google Meet dapat mempengaruhi performa siswa saat belajar online [4]. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan melalui pelaksanaan pembelajaran secara online menjadi alternatif yang banyak diambil oleh pendidik dan institusi pendidikan selama masa belajar daring.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efisiensi penerapan prinsip konsistensi dalam desain antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi konferensi video Google Meet dan Zoom, khususnya dalam mendukung kegiatan pembelajaran daring. Seiring meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran jarak jauh, penggunaan aplikasi video konferensi telah menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar di berbagai jenjang pendidikan. Namun, tidak semua pengguna memiliki tingkat literasi teknologi yang sama, sehingga konsistensi dalam tampilan dan navigasi UI sangat berperan dalam meminimalkan kebingungan serta meningkatkan kenyamanan pengguna. Dengan menganalisis dua platform populer ini, untuk mengidentifikasi sejauh mana prinsip konsistensi diterapkan dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi pengalaman belajar pengguna. Pemanfaatan UI yang konsisten diharapkan dapat mengatasi berbagai kendala dalam proses belajar daring serta memaksimalkan efektivitas teknologi sebagai media pendidikan.

Menurut beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang telah dilakukan untuk mengidentifikasi persepsi mahasiswa tentang media pembelajaran online melalui aplikasi Zoom Meeting dan Google Meet di masa pandemi [5], sementara pengalaman pengguna secara umum menggunakan metode UX Curve [6]. Namun, kedua penelitian tersebut belum secara spesifik menganalisis penerapan prinsip konsistensi dalam desain antarmuka pengguna pada kedua platform tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi studi-studi sebelumnya dengan menganalisis penerapan prinsip konsistensi dalam desain antarmuka pengguna (UI) pada Google Meet dan Zoom.

Penelitian ini penting dilakukan karena meningkatnya ketergantungan pada teknologi konferensi video dalam kegiatan belajar-mengajar belum diimbangi dengan perhatian yang cukup terhadap aspek kenyamanan dan kemudahan penggunaannya. Pengguna dari berbagai latar belakang pendidikan dan usia tidak selalu memiliki tingkat literasi teknologi yang tinggi, sehingga inkonsistensi dalam desain UI dapat menjadi hambatan serius dalam proses pembelajaran [7].

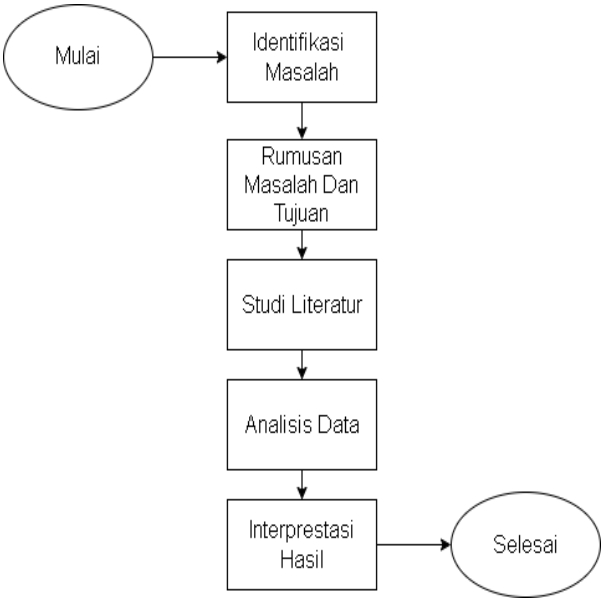
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana prinsip konsistensi diterapkan dalam desain antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi konferensi video Google Meet dan Zoom. Analisis ini mencakup elemen-elemen visual, struktur navigasi, serta tata letak fitur yang mempengaruhi kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Hal ini sangat penting karena konsistensi antarmuka akan mempercepat adaptasi pengguna, mengurangi kesalahan penggunaan, dan meningkatkan efisiensi selama proses belajar-mengajar [8]. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pengalaman pengguna pada aplikasi Google Meet cenderung lebih positif dibandingkan dengan Zoom, terutama dalam aspek kemudahan penggunaan dan konsistensi fitur [9]. Selain itu, studi oleh

mengungkapkan bahwa perbedaan dalam desain UI antara kedua platform tersebut mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan navigasi dan efektivitas pembelajaran daring [10].

Manfaat penelitian ini bagi masyarakat khususnya pelajar, mahasiswa, dan tenaga pendidik, penelitian ini memberikan wawasan mengenai pentingnya antarmuka pengguna yang konsisten dalam mendukung proses belajar-mengajar secara daring. Selain itu, adanya penekanan bahwa literasi digital mempengaruhi kemampuan individu dalam menggunakan teknologi informasi, sehingga desain UI yang intuitif dapat membantu pengguna dengan literasi digital rendah untuk lebih mudah beradaptasi dengan platform pembelajaran daring [11]. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mendorong pengembang aplikasi untuk lebih memperhatikan aspek kegunaan (*usability*) dan aksesibilitas antarmuka, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan efektivitas pengguna dari berbagai kalangan. Konsistensi UI juga dapat membantu mengurangi hambatan belajar yang disebabkan oleh kebingungan penggunaan antarmuka, terutama bagi pengguna dengan tingkat literasi digital yang rendah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menganalisis fenomena sosial atau objek tertentu untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan dalam memperbaiki atau mengembangkan sesuatu [7]. Tujuannya adalah untuk menggambarkan dan membandingkan penerapan prinsip konsistensi dalam desain UI pada dua platform konferensi video, yaitu Google Meet dan Zoom. Tahapan penelitian yang digunakan dalam studi ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1. Rumusan Masalah dan Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan pada pendahuluan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana perbedaan desain antarmuka pengguna antara Google Meet dan Zoom. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan membandingkan elemen-elemen UI dari kedua platform tersebut, untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam mendukung efektivitas interaksi digital pengguna.

2.2. Studi Literatur

Penelitian mengkaji teori-teori mengenai desain antarmuka pengguna, khususnya prinsip konsistensi UI, dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan pedoman desain dari platform resmi. Literatur ini digunakan sebagai dasar evaluasi elemen UI yang diamati pada Google Meet dan Zoom.

2.3. Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan mengklasifikasikan elemen-elemen desain UI ke dalam beberapa kategori yaitu elemen visual, pola interaksi, tata letak, dan konsistensi bahasa. Analisis ini bertujuan untuk mengungkap perbedaan maupun

kesamaan yang signifikan dalam aspek visual maupun fungsional dari kedua antarmuka.

2.4. Interpretasi Hasil

Interpretasi dilakukan untuk memahami temuan dari hasil analisis secara lebih mendalam. Dalam tahap ini, penelitian mengidentifikasi keunggulan serta kelemahan desain UI dari Google Meet dan Zoom berdasarkan prinsip konsistensi, serta mengaitkannya dengan kenyamanan dan kepuasan pengguna selama menggunakan platform.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam analisis ini, perbandingan dilakukan berdasarkan prinsip konsistensi, yaitu elemen visual, pola interaksi, tata letak, dan konsistensi bahasa.

3.1. Elemen Visual

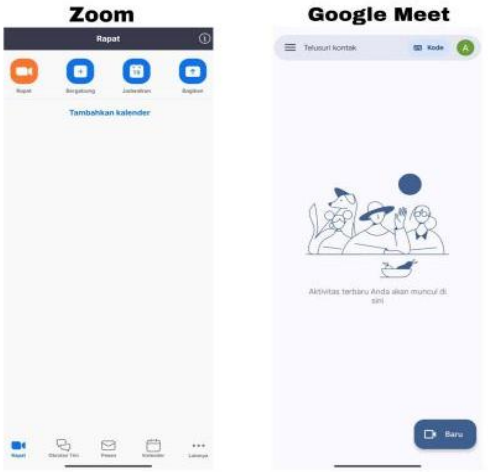
1. Warna Dominan



Gambar 2. Tampilan Awal Zoom dan Google Meet

Berdasarkan gambar 2, Zoom maupun Google Meet menggunakan palet warna yang netral dan profesional. Zoom cenderung menggunakan kombinasi biru, putih, dan abu-abu yang memberikan kesan formal dan tenang. Sementara itu, Google Meet lebih dominan menggunakan putih dengan aksen hijau dan abu-abu, mengikuti prinsip desain Google Material Design. Pilihan warna ini bukan hanya estetika, tapi juga mendukung keterbacaan dan meminimalkan gangguan visual saat rapat berlangsung. Warna mempengaruhi emosi yang diciptakan, terutama pada warna primer. Selain itu gelap atau terangnya suatu warna dapat mempengaruhi emosi yang dirasakan [12].

2. Font



Gambar 3. Antarmuka Zoom dan Google Meet

Berasarkan gambar 3, pada aplikasi Zoom, font yang digunakan cenderung tegas dan padat, memberi kesan profesional dan langsung ke tujuan. Teks seperti "Rapat", "Bergabung", dan "Jadwalkan" tampil dengan huruf sans-serif yang cukup besar dan mudah terbaca. Font ini menunjukkan penggunaan font tanpa serif, yang umumnya lebih mudah dibaca di layar digital [13]. Sedangkan pada Google Meet, font tampak lebih ringan dan modern, dengan spasi antar huruf yang lebih longgar, sejalan dengan gaya Material Design milik Google. Kesan yang ditampilkan lebih santai dan bersih, cocok untuk berbagai kalangan pengguna.

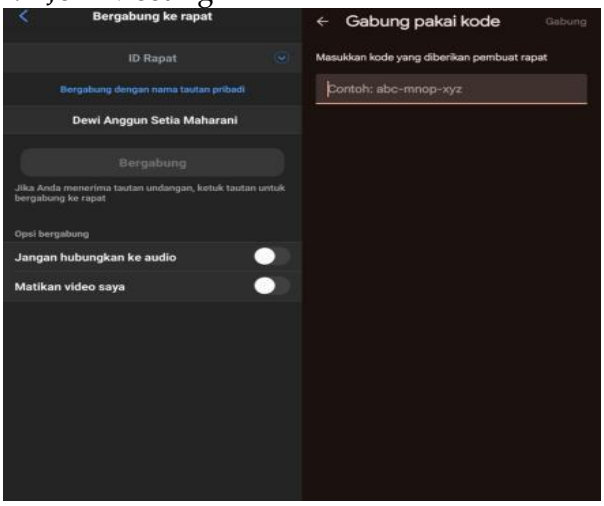
3. Ikon

Zoom memuat ikon-ikon seperti kamera video, tambah, kalender, dan panah tampil dalam warna cerah (oranye dan biru) dengan latar bulat, membuatnya menonjol dan mudah dikenali. Ikon di bagian bawah seperti “Obrolan Tim” dan “Pesan” juga menggunakan simbol sederhana namun informatif. Sebaliknya, di Google Meet,

ikon tampil lebih halus dan minimalis. Misalnya, ikon kamera di tombol "Baru" dan ikon menu (tiga garis horizontal) di kiri atas menggunakan garis tipis dan gaya datar (flat), yang konsisten dengan pendekatan desain Google. Ikon-ikon tidak menggunakan warna mencolok, menjaga tampilan tetap tenang.

3.2. Pola Interaksi

1. Join Meeting



Gambar 4. Join Meeting Zoom dan Google Meet

Berdasarkan gambar 4 saat bergabung ke meeting di Zoom, pengguna diberikan beberapa opsi pengaturan awal, seperti memasukkan nama, mengatur audio, video, dan latar belakang. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mempersiapkan diri sebelum rapat dimulai. Sementara itu, Google Meet menawarkan proses bergabung yang lebih cepat dan praktis, pengguna hanya perlu memasukkan kode rapat dan menekan tombol "join" tanpa perlu melakukan banyak pengaturan. Perbedaan utama antara Zoom dan Google Meet terletak pada tingkat pengaturan serta kemudahan akses. Zoom lebih menekankan pada kesiapan dan kontrol pengguna sebelum memasuki rapat, sedangkan Google Meet mengutamakan efisiensi dan kesederhanaan dalam proses bergabung.

2. Tombol Kontrol



Gambar 5. Tombol Kontrol Aplikasi Zoom



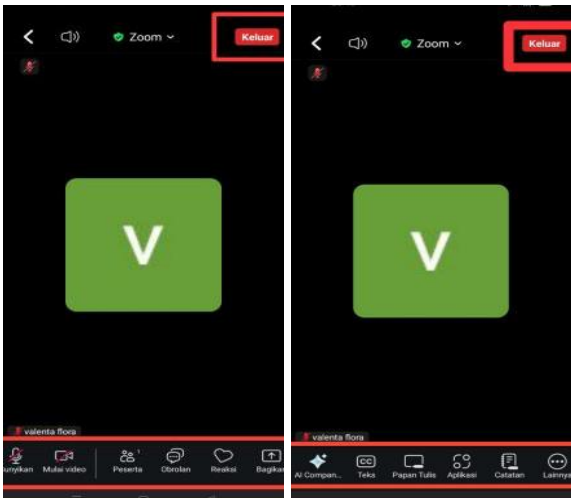
Gambar 6. Tombol Kontrol Aplikasi Google Meet

Berdasarkan gambar 5 pada aplikasi Zoom, tombol-tombol kontrol seperti *Mute* (Bisukan) dan *Stop Video* (Hentikan Video) ditampilkan di bagian bawah layar dengan ikon serta label teks yang jelas. Ketika tombol tersebut ditekan, ikon akan berubah warna menjadi merah dan disertai tanda silang, sehingga memberikan umpan balik visual yang kuat bagi pengguna. Penggunaan ikon yang disertai teks, warna yang kontras, serta posisi tombol yang konsisten menjadikan antarmuka Zoom mudah dipahami, baik oleh pengguna pemula maupun yang sudah berpengalaman [14]. Di sisi lain, berdasarkan gambar 6 pada aplikasi Google Meet, tombol mikrofon dan kamera

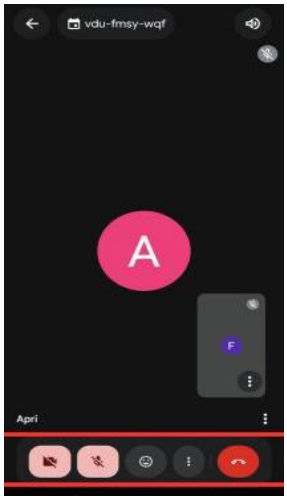
hanya ditampilkan dalam bentuk ikon tanpa disertai label teks. Perubahan status ditunjukkan melalui ikon yang diberi tanda silang dan perubahan warna menjadi merah setelah ditekan. Meskipun tampilan Google Meet terlihat lebih bersih dan minimalis, tidak adanya label teks dapat mengurangi kejelasan fungsi, khususnya bagi pengguna yang belum terbiasa. Secara keseluruhan, Zoom dinilai lebih unggul dalam hal kejelasan interaksi dan kemudahan penggunaan karena menyediakan petunjuk visual maupun teks yang memandu pengguna. Sementara itu, Google Meet lebih menekankan kesederhanaan tampilan, namun cenderung kurang informatif bagi pengguna baru. Hal ini juga diperkuat oleh temuan dalam penelitian yang menyebutkan bahwa meskipun Google Meet lebih sering digunakan karena integrasi dengan layanan Google lainnya, fitur-fitur yang dimiliki Zoom dianggap lebih mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna dari berbagai kalangan [15].

3.3. Tata Letak

1. Kontrol Utama



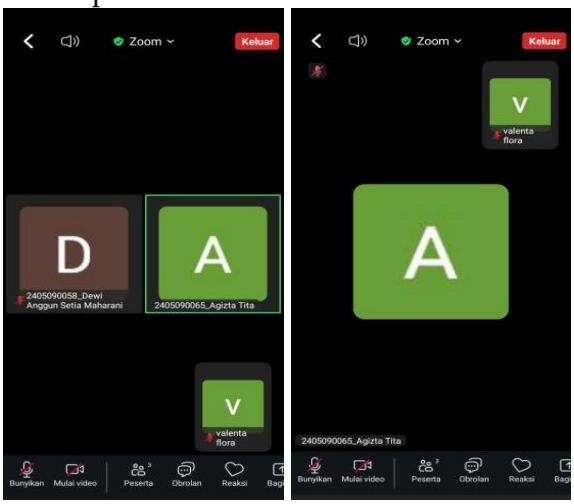
Gambar 7. Kontrol Utama Aplikasi Zoom



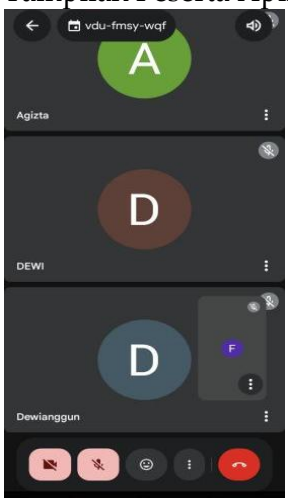
Gambar 8. Kontrol Utama Aplikasi Google Meet

Berdasarkan gambar 7, Zoom secara konsisten menempatkan tombol-tombol utama seperti Mute, Start Video, Share Screen, Participants, Teks, Papan Tulis, Aplikasi, Catatan, dan lainnya di bagian bawah layar dan tombol leave meeting di atas sebelah kiri. Penempatan ini tetap seragam di berbagai perangkat, memberikan pengalaman yang familiar dan memudahkan pengguna dalam mengakses fungsi utama. Tata letak yang stabil dan mudah dikenali dapat meningkatkan kecepatan adaptasi pengguna dan mengurangi kebingungan selama penggunaan aplikasi video conference [15]. Sedangkan pada gambar 8, Google Meet menempatkan kontrol utama seperti Mute, Turn off Camera, stiker, dan Leave Call di bagian bawah, tetapi dengan desain yang lebih minimalis dan mengikuti prinsip Material Design Google. Desain ini menciptakan konsistensi antar aplikasi Google lainnya dan menekankan kesederhanaan. Desain minimalis Google Meet membantu pengguna baru untuk lebih mudah memahami dan menggunakan fitur tanpa terlalu banyak gangguan visual [16].

2. Tampilan Peserta



Gambar 9. Tampilan Peserta Aplikasi Zoom



Gambar 10. Tampilan Peserta Aplikasi Google Meet

Berdasarkan gambar 9 dalam tampilan peserta, Zoom menggunakan Gallery View sebagai tampilan default, menampilkan peserta dalam grid yang merata. Pengguna dapat beralih secara manual ke Speaker View, yang menyoroti pembicara aktif, memberikan kontrol lebih besar terhadap tampilan. Fleksibilitas ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan pengalaman mereka sesuai kebutuhan [17]. Sebaliknya, pada gambar 10 Google Meet secara otomatis menyesuaikan tata letak peserta dengan jumlah dan aktivitas mereka, beralih ke mode Spotlight saat ada satu pembicara atau materi presentasi yang sedang aktif. Meskipun pengguna dapat mengubah layout, penyesuaian otomatis ini menonjolkan kemudahan dan kenyamanan penggunaan. Hal ini selaras dengan temuan yang menilai Google Meet unggul dalam menghadirkan pengalaman pengguna yang adaptif dan mudah digunakan [10].

3.4. Konsistensi Bahasa

1. Label Tombol

   Zoom menggunakan label tombol yang lebih spesifik dan mendetail seperti "Start Video" dan "End Meeting for All". Hal ini memberikan kejelasan dan instruksi yang langsung terhadap tindakan yang akan dilakukan. Tombol dan kontrol harus berperilaku konsisten dan memberikan umpan balik yang jelas saat di interaksi oleh pengguna [18]. Sebaliknya, Google Meet memilih untuk menggunakan label yang lebih ringkas seperti "Present now" dan "Leave", yang cenderung lebih mudah dipahami dan tidak terlalu teknis. Pendekatan Google Meet ini bertujuan untuk memudahkan pengguna umum dalam memahami fungsi tombol dengan cepat.

2. Istilah Fitur

   Dalam Zoom, banyak digunakan istilah teknis yang berkaitan dengan fitur-fitur khusus seperti "Breakout Room" dan "Waiting Room". Istilah-istilah ini mengarah pada kemampuan tambahan dalam pengelolaan rapat yang lebih kompleks, biasanya digunakan oleh pengguna yang memiliki kebutuhan teknis lebih tinggi. Di sisi lain, Google Meet menggunakan istilah yang lebih umum dan familiar seperti "Present" dan "Raise hand", sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna awam tanpa latar belakang teknis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa baik Google Meet maupun Zoom telah menerapkan prinsip konsistensi dalam desain antarmuka

pengguna (UI), namun dengan pendekatan yang berbeda. Zoom menampilkan antarmuka yang kaya fitur dengan label dan ikon yang jelas, memberikan kontrol yang lebih besar kepada pengguna, khususnya bagi mereka yang terbiasa dengan pengaturan teknis. Sementara itu, Google Meet mengutamakan tampilan yang minimalis dan bersih, dengan istilah serta tata letak yang lebih sederhana dan familiar, sehingga lebih ramah bagi pengguna pemula.

Dari aspek visual, pola interaksi, tata letak, dan bahasa, keduanya menunjukkan konsistensi internal yang baik, meskipun Zoom lebih fleksibel dalam penyesuaian dan Google Meet unggul dalam kemudahan adaptasi. Penerapan prinsip konsistensi ini terbukti mempengaruhi kenyamanan, efektivitas, dan efisiensi pengguna dalam menggunakan aplikasi konferensi video untuk kegiatan daring, khususnya dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini juga menyadari adanya keterbatasan, seperti terbatasnya konteks penggunaan dan platform pengujian, sehingga direkomendasikan agar penelitian selanjutnya melibatkan lebih banyak variabel seperti uji pengalaman pengguna lintas perangkat dan analisis berbasis kelompok usia atau literasi digital pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Zoom dan Google Meet yang telah menyediakan aplikasi sebagai objek kajian dalam penelitian mengenai analisis desain antarmuka pengguna (UI). Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, rekan-rekan, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan artikel ini, sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

[1] Zuhairi, N. A. (2022). Evaluation of the Use of the Video Conference Platform on Zoom Based on the Nielsen Model. Walisongo Journal of Information Technology, 4(1), 23–32. https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.10254

[2] Nabila, A. P. (2023). Persepsi Mahasiswa Tentang Media Pembelajaran Online Melalui Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Meet (Survei Pada Mahasiswa Tadris Biologi Uin Syarif Hidayatullah Jakarta). 1–125. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/

[3] Dinata, K. B. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring. Eksponen, 11(1), 20–27. https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i1.368

[4] Safitri, N., Dinawati, N. C., Yuliani, H., & ... (2023). Perbandingan Usability Zoom Meeting Dengan Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. PETIK: Jurnal …, 9(1), 11–18. https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/2181

[5] Fauzi, A. R. (2022). Efektivitas Google Classroom , Zoom Meeting , Dan Google Meet the Effectiveness of Google Classroom , Zoom Meeting , and. May, 0–15.

[6] Mayasari, R., Karawang, U. S., Heryana, N., & Karawang, U. S. (2024). Konsep dan Teori Perangkat Lunak (Issue February).

[7] Sihombing, M. (2021). Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Meet Dalam Proses Belajar Mengajar Selama Masa Pandemi Covid-19. 3(2), 404–410.

[8] Putu, L., Sri, A., Sutama, G. R., Informasi, T., Sakti, U. P., & Korespondensi, P. (2024). the Effect of Interface Design on Readability and Accessibility. 3(1), 5–9.

[9] Nurmalita Zahra, A. Z. mansoor. (2024). Warna Dan Emosi Untuk Media Desain Interaktif : Literature Review Color and Emotion for Interactive Design Media : a Literature Review.

Warna Dan Emosi Untuk Media Desain Interaktif : Literature Review Color and Emotion for Interactive Design Media : A Literature Review, 13(2301–5942).

[10] Sholikah, A. A., Muslimah Az-Zahra, H., & Priharsari, D. (2022). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Video Conference menggunakan Metode UX Curve (Studi Kasus Zoom dan Meet). 6(4), 1753–1762. http://j-ptiik.ub.ac.id

[11] Firman, F., Sari, A. P., & Firdaus, F. (2021). Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Berbasis Konferensi Video: Refleksi Pembelajaran Menggunakan Zoom dan Google Meet. Indonesian Journal of Educational Science (IJES), 3(2), 130–137. https://doi.org/10.31605/ijes.v3i2.969

[12] Firmansyah, F. (2025). Analisis Pengaruh Desain Antarmuka Pengguna terhadap Adopsi Aplikasi Edukasi : Studi Kasus pada Ruangguru , Skill Academy , dan Belajar dari Rumah (Kemendikbud) di Platform Pembelajaran Daring Indonesia. 3(1), 11–20.

[13] Hilmi, A. Y. (2020). ANALISIS INTERFACE APLIKASI ZOOM BERDASARKAN PARADIGMA DAN FAKTOR PENDEWASAAN INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER.

[14] Yuliana, D. P. (2022). Efektivitas Penggunaan Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 5(1), 8–19. https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i1.378

[15] Sinaga, A. V., & Sianipar, R. (2025). Studi Komparatif Zoom Dan Google Meet Dalam Pembelajaran Daring : Preferensi Dan Keterlibatan Mahasiswa Serta Implikasinya Dalam Pendekatan Humanistik. 04(01), 8–17.

[16] Wilandy, M. (2021). Analisis Komparasi Penggunaan Media Google Meet dan Zoom Meeting dalam Pembelajaran Jarak Jauh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU], 1(4), 1–69.

[17] Sihombing, S., & Lase, A. (2024). Pola Pemanfaatan Aplikasi Zoom Meeting Sebagai Media Belajar Dan Kualitas Interaksi Pembelajaran Online Mahasiswa. 1(2), 145–150. https://jurnal.kolibi.org/index.php/retorika/article/view/1574

[18] Herdiana, O. (2023). Perencanaan Business Intelligence untuk Strategi Pengembangan Produk Unggulan Menggunakan Algoritma Support Vector Machine. Jurnal Informatika, 2(2), 28–34. https://doi.org/10.57094/ji.v2i2.1088.