

## RINGKASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat berpengaruh terhadap meningkatnya penggunaan aplikasi pembelajaran. Aplikasi *mobile* untuk pembelajaran biasanya memiliki tampilan antar muka yang kompleks, salah satunya adalah aplikasi *virtual geometri berbasis augmented reality*. Aplikasi pembelajaran perlu dikembangkan supaya lebih *user friendly* dan mudah diterima oleh penggunanya. Dengan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk meneliti dengan tujuan untuk mengetahui user experience dan hasil *system usability scale* dalam mengukur kepuasan pengguna aplikasi *virtual geometri*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *usability testing* dengan teknik *system usability scale*. Sampel dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VIII SMPN 2 Pamarican yang berjumlah 31 siswa. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan skala likerts dengan bantuan microsoft excel. Hasil penelitian diperoleh skor sebesar 57,258 yang memiliki arti nilai D atau *poor*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *virtual geometri* dinilai dari segi kualitas kepuasan penggunanya masih berada dalam kategori kurang bagus.

**Kata Kunci :** *System Usability Scale, Usability testing, Virtual Geometry.*

## **ABSTRACT**

*The rapid development of information and communication technology has an effect on the increasing use of learning applications. Mobile applications for learning usually have a complex interface, one of which is an augmented reality-based virtual geometry application. Learning applications need to be developed to be more user friendly and easily accepted by users. With this explanation, researchers are interested in research with the aim of knowing user experience and the results of the usability scale system in measuring user satisfaction of virtual geometry applications. The method used in this study is usability testing with a system usability scale technique. The sample in this study was class VIII SMPN 2 Pamarican, totaling 31 students. Data analysis in this study used a Likerts scale with the help of Microsoft Excel. The results obtained a score of 57,258 which means the value of D or poor. So it can be concluded that the application of virtual geometry is assessed in terms of the quality of user satisfaction, which is still in the poor category.*

**Keyword :** *System Usability Scale, Usability testing, Virtual Geometry.*