



**EFEKTIVITAS MEDIA PELATIHAN BERBASIS APLIKASI “SKILL
ACADEMY BY RUANGGURU” BAGI PESERTA KARTU PRAKERJA
2020**

(Survei Pada Pengguna Aplikasi “Skill Academy by Ruangguru” Sekaligus
Sebagai Peserta Kartu Prakerja 2020)

TUGAS AKHIR

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata-1 (S1)
Komunikasi Bidang Studi *Digital Advertising and Marketing Communication*

Disusun oleh :

Devira Pita Romadhani

44318110049

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2022



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Devira Pita Romadhani
NIM : 44318110049
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Digital Advertising and Marketing Communication

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul : **EFEKTIVITAS MEDIA PELATIHAN BERBASIS APLIKASI "SKILL ACADEMY BY RUANGGURU" BAGI PESERTA KARTU PRAKERJA 2020 (Survei Pada Pengguna Aplikasi "Skill Academy by Ruangguru" Sekaligus Sebagai Peserta Kartu Prakerja 2020)** adalah murni hasil karya yang telah saya buat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau penelitian yang sudah ada, baik yang dipublikasikan maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya. Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarism, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal.

Jakarta, 17 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

(Devira Pita Romadhani)

Mengetahui,

Pembimbing

(Kurniawan Prasetyo, M.I.Kom)

Ketua Bidang Studi

(Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed)



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Devira Pita Romadhani
NIM : 44318110049
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Digital Advertising and Marketing Communication
Judul : EFEKTIVITAS MEDIA PELATIHAN BERBASIS APLIKASI
“SKILL ACADEMY BY RUANGGURU” BAGI PESERTA KARTU
PRAKERJA 2020 (Survei Pada Pengguna Aplikasi “Skill Academy
by Ruangguru” Sekaligus Sebagai Peserta Kartu Prakerja 2020)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 17 Agustus 2022

Mengetahui,

Pembimbing

(Kumiawan Prasetyo, M.I.Kom)



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Devira Pita Romadhani
NIM : 44318110049
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Digital Advertising and Marketing Communication
Judul : EFEKTIVITAS MEDIA PELATIHAN BERBASIS APLIKASI
“SKILL ACADEMY BY RUANGGURU” BAGI PESERTA KARTU
PRAKERJA 2020 (Survei Pada Pengguna Aplikasi “Skill Academy
by Ruanguru” Sekaligus Sebagai Peserta Kartu Prakerja 2020)

Jakarta, 17 Agustus 2022

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Ketua Sidang : Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed

()

Penguji Ahli : Nindyta Aisyah Dwityas, M.Si

()

Pembimbing : Kurniawan Prasetyo, M.I.Kom

()



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Judul : EFEKTIVITAS MEDIA PELATIHAN BERBASIS APLIKASI
“SKILL ACADEMY BY RUANGGURU” BAGI PESERTA KARTU
PRAKERJA 2020 (Survei Pada Pengguna Aplikasi “Skill Academy
by Ruangguru” Sekaligus Sebagai Peserta Kartu Prakerja 2020)

Nama : Devira Pita Romadhani

NIM : 44318110049

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Digital Advertising and Marketing Communication

Jakarta, 17 Agustus 2022

Disetujui dan diterima oleh,

Ketua Bidang Studi

Advertising & Marketing Communication

(Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed)

Pembimbing

(Kuniawan Prasetyo, M.I.Kom)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Elly Yulawati, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

(Dr. Farid Hamid, M.Si)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir untuk Seminar Proposal ini dengan judul “Efektivitas Media Pelatihan Berbasis Aplikasi Skill Academy by Ruangguru Bagi Peserta Kartu Prakerja 2020 (Survei Pada Pengguna Aplikasi Skill Academy by Ruangguru Sekaligus Sebagai Peserta Kartu Prakerja 2020).”

Penulis menyadari dalam penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan serta pengalaman. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak, khususnya Bapak Kurniawan Prasetyo M.I.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan saran, waktu, bimbingan, semangat, pengetahuan, dan nasehat-nasehat yang sangat bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ucapkan Alhamdulillah atas kekuatan Allah SWT yang telah mencurahkan anugerah-Nya dan ingin berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Bapak Kurniawan Prasetyo, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan ilmu dan dorongan dalam menyusun skripsi ini.

2. Kepada orang tua (Ibu Sri Sunarti dan Bapak Dodi Pitalaga) yang selalu memberikan doa dan support kepada penulis. Juga kepada adik (Devarilia Pita Maulidya) serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan doanya juga kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan kuliah tepat waktu.
3. Seluruh dosen *Digital Advertising and Marketing Communication* Universitas Mercu Buana Meruya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
4. Teman-teman di Fakultas Ilmu Komunikasi khususnya teman-teman angkatan 2018 yang telah memberikan banyak support dan bantuan kepada penulis. Khususnya kepada sahabat-sahabat dari Marcomm (Shafira Daya Nusantara, Tasya Meizya, Dimas Handika Putra, Rahmad Rizky, Alpif Rizkon Agung, Ka Rafika Adriani, Ka Hanieta Savitri, Ka Syaimah dan yang lainnya) juga kepada Dhiya Ghina Putri sebagai teman sebimbingan Tugas Akhir yang sering memberikan arahan, masukan dan saran kepada penulis sejak bimbingan seminar proposal.
5. Sahabat-sahabat yang selalu mendukung, menyemangati dan membuat hari-hari seru dan menyenangkan (Deviyanti, Astri PaujjahTusa'adah, Hesti Wahyuni, Ernawati Silitonga, Adelia Mareza, Ka Rosidah Wisesarah, Dyas Aulia Sasqi, Afifah Shefira, Lusi Anita Komalasari).

6. Rekan-rekan yang juga memberikan nasihat, dukungan, dan semangat kepada penulis selama penulis masih menempuh pendidikan di Universitas (Ka Brenda Irene Naibaho, Ka Rorita Sanchez, Ka Inge, Ka Jelita Ruth Lolindu, Ka Ayesha Aulia, Ka Yasmin Salsabila, Ka Bella Cicilia, Bu Evi, Jihad Alfarizi, Mas Ikhsan, Mas Reyza, Mas Awan, dan Ka Elsa)
7. Juga kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, atas bantuannya secara langsung atau tidak langsung, terima kasih.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan baik dalam bentuk maupun isi. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai adanya saran atau kritik dari semua pihak yang bersifat membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.


UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Tangerang, 2 Juli 2022

Penulis,
Devira Pita Romadhani

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	10
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian.....	10
a. Manfaat Teoritis.....	10
b. Manfaat Praktis.....	11
BAB II	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1. Penelitian Terdahulu.....	12
2.2. Kajian Teoritis.....	21
2.2.1. Komunikasi.....	21
2.2.3. Media Baru (New Media).....	25
2.2.4. Computer Mediated Communication (CMC).....	29

2.2.5. Media Digital.....	31
2.2.6. Aplikasi Media Digital.....	33
2.2.7. Efektivitas.....	38
2.2.8. Usability.....	39
BAB III.....	44
METODOLOGI PENELITIAN.....	44
3.1. Paradigma Penelitian.....	44
3.2. Tipe Penelitian.....	44
3.3. Metode Penelitian.....	45
3.4. Populasi dan Sampel.....	46
3.4.1. Populasi.....	46
3.4.2. Sampel.....	46
3.4.3. Teknik Penarikan Sampel.....	47
3.5. Definisi Konsep dan Operasional Konsep.....	48
3.5.1. Definisi Konsep.....	48
3.5.2. Operasionalisasi Konsep.....	49
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.6.1. Data Primer.....	52
3.6.2. Data Sekunder.....	53
3.6.3. Uji Validitas & Reliabilitas.....	53
3.7. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV.....	60
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	60
4.1.1. Sejarah Perusahaan.....	60
4.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	61
4.1.3. Produk Ruangguru : Skill Academy.....	63

4.2. Hasil Penelitian.....	67
4.3. Pembahasan.....	82
BAB V.....	86
KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1. Kesimpulan.....	86
5.2. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Aplikasi Skill Academy by Ruangguru.....	6
Gambar 1. 2 Ibu Wita (Peserta Kartu Prakerja dari Aplikasi Skill Academy).....	7
Gambar 4. 1 Logo Ruangguru.....	60
Gambar 4. 2 Materi Skill Academy.....	64
Gambar 4. 3 Video Pembelajaran Skill Academy.....	65
Gambar 4. 4 Materi Skill Academy.....	66
Gambar 4. 5 Rangkuman Materi Skill Academy.....	66
Gambar 4. 6 Logo Skill Academy.....	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 3. 1	Pengukuran Variabel.....	49
Tabel 3. 2	Hasil Uji Validitas.....	54
Tabel 3. 3	Alpha Cronbach.....	56
Tabel 3. 4	Hasil Uji Reliabilitas.....	57
Tabel 3. 5	Skor Skala Likert.....	58
Tabel 3. 6	Tingkat Efektivitas Berdasarkan Posisi Kuartil.....	59
Tabel 4. 1	Distribusi Frekuensi Responden.....	69
Tabel 4. 2	Distribusi Frekuensi Keaktifan Kelas yang Pernah diikuti.....	69
Tabel 4. 3	Distribusi Kelas Pelatihan yang dipilih.....	70
Tabel 4. 4	Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	71
Tabel 4. 5	Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Usia.....	71
Tabel 4. 6	Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Status/Pekerjaan.....	72
Tabel 4. 7	Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Pendidikan Terakhir...	72
Tabel 4. 8	Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Domisili.....	73
Tabel 4. 9	Nilai Mean dalam Dimensi Learnability.....	74
Tabel 4. 10	Nilai Mean dalam Dimensi Efficiency.....	75
Tabel 4. 11	Nilai Mean dalam Dimensi Memorability.....	76
Tabel 4. 12	Nilai Mean dalam Dimensi Error.....	77
Tabel 4. 13	Nilai Mean dalam Dimensi Satisfaction.....	79
Tabel 4. 14	Distribusi Frekuensi LSR.....	80