

EVALUATION OF STUDENT SATISFACTION WITH ADOBE PHOTOSHOP APPLICATIONS USING THE END USER COMPUTING SATISFACTION METHOD

Sigit Setiyanto¹, Ilham Fatah Yasin², Ahmad Muhandis Nafiuddin³

^{1,2,3}Program Studi Sistem dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah Surakarta

Ki Hajar Dewantara No.10, Jawa, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57146

1sigit.sti@aiska-university.ac.id, 2ilhamfatah26@gmail.com, 3ahmad.muhandis301@gmail.com

ABSTRACT

This research is an activity to determine student satisfaction with Adobe Photoshop software using the end-user computing satisfaction (EUCS) method. This research aims to obtain application evaluation results regarding the level of student satisfaction as a user and recommendations for technical improvements to the Adobe Photoshop application into a better application. At the stage of the research analysis process, the quantitative descriptive analysis method was used. The results obtained from the student satisfaction survey in this study reached a satisfaction level of 66%.

The results of the analysis are calculated from the analysis with attribute values, content value 73%, accuracy value 64%, format value 72%, ease of use value 54%, and timeline value 65%. The results of this survey in the end-user computing satisfaction (EUCS) assessment category, Adobe Photoshop software users expressed satisfaction. Adobe Photoshop software needs to improve several aspects to make it better, especially the editing tool selection feature that can make it easier to choose to select objects in detail and detail.

Keywords : *evaluation, adobe photoshop, end-user computing satisfaction, likert, satisfaction*

1. Introduction

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) saat ini semakin pesat semua ini tidak lepas dari pemikiran-pemikiran manusia yang semakin berkembang dan maju, hal ini dapat dilihat dari ilmu komputer yang berkembang semakin pesat. Perkembangan tersebut juga dapat dilihat pada perkembangan multimedia ataupun desain grafis yang semakin pesat.

Adobe Photoshop adalah salah satu perangkat lunak pengolahan gambar yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk membantu pengguna menghasilkan gambar dengan lebih cepat dan efisien. Berikut adalah beberapa contoh penggunaan AI dalam *Adobe Photoshop*:

1. Seleksi gambar: *Adobe Photoshop* menyediakan fitur *Select Subject* yang menggunakan teknologi AI untuk mengenali objek dalam gambar dan membuat seleksi yang lebih akurat. Fitur ini memudahkan pengguna dalam melakukan seleksi gambar tanpa perlu melakukan banyak editing manual.
2. Penyesuaian gambar: *Adobe Photoshop* menyediakan fitur *Auto Tone* dan *Auto Contrast* yang menggunakan teknologi AI untuk menyesuaikan kualitas gambar dengan cepat dan mudah. Fitur ini memudahkan pengguna dalam melakukan koreksi warna dan kontras tanpa perlu melakukan banyak editing manual.
3. Transformasi gambar: *Adobe Photoshop* menyediakan fitur *Content-Aware Fill* dan *Content-Aware Scale* yang menggunakan teknologi AI untuk memperbesar atau memperkecil gambar dengan hasil yang lebih akurat. Fitur ini memudahkan pengguna dalam melakukan transformasi gambar tanpa perlu melakukan banyak editing manual.
4. Pengenalan teks: *Adobe Photoshop* menyediakan fitur pengenalan teks yang menggunakan teknologi AI untuk mengenali dan mengubah teks dalam gambar menjadi format teks yang dapat diedit. Fitur ini memudahkan pengguna dalam melakukan edit pada teks dalam gambar tanpa perlu melakukan banyak editing manual.

Penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam *Adobe Photoshop* memungkinkan pengguna untuk menghasilkan gambar dengan lebih cepat dan efisien, serta membuat editing gambar menjadi lebih akurat dan mudah dilakukan. *Photoshop* memiliki fitur yang dinamakan *Neural Filters* yaitu *workspace* baru di *photoshop* yang menyediakan beragam pustaka *filter* yang dapat digunakan untuk mengurangi alur kerja yang sulit hanya dengan beberapa klik menggunakan machine learning yang didukung oleh *Adobe Sensei*. Filter ini mampu menemukan dan membedakan pola yang ada dalam foto. Salah satu *filter* yang disediakan adalah *Colorize*, *filter* ini bisa membuat foto hitam putih menjadi berwarna [1].

Salah satu model untuk mengevaluasi sistem informasi adalah dengan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Evaluasi dengan menggunakan model ini lebih menekankan kepada kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap aspek teknologi berdasarkan dimensi isi, keakuratan, format, ketepatan waktu dan kemudahan penggunaan sistem. Metode *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*, merupakan cara untuk melakukan penilaian keseluruhan evaluasi, dimana pengguna telah merasa puas terhadap sebuah sistem informasi dan juga faktor-faktor yang membentuk kepuasan ini [2]. Dalam upaya mencapai kepuasan penggunaan aplikasi *adobe photoshop* peneliti menggunakan metode *end user computing satisfaction (EUCS)*. Instrumen *end user computing satisfaction (EUCS)* mencakup lima komponen: isi (*content*), keakuratan (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan ketepatan waktu (*timeliness*) [3].

Selanjutnya data dalam penelitian ini di kumpulkan dengan instrumen kuesioner dan studi pustaka yang di sebarakan kepada siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. Selanjutnya data yang diperoleh diolah dan pengambilan *sample* yang di gunakan dalam penelitian ini adalah simple random sampling. Hasil analisisnya berupa pernyataan-pernyataan yang menilai kelemahan dan kekurangan atau baik dan buruknya portal program studi sistem informasi.

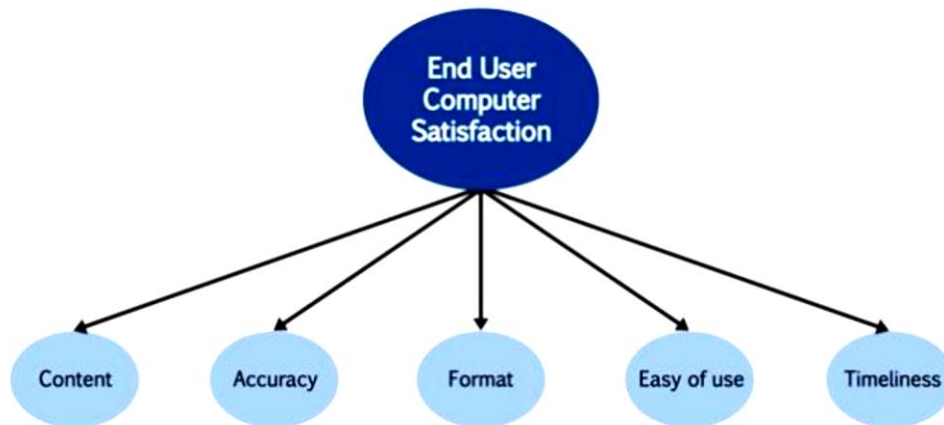
Multimedia adalah gabungan dari berbagai media untuk menyampaikan informasi. Contoh media penyampai informasi yang dimaksud adalah teks, gambar, foto, video, musik, bahkan animasi. Siaran televisi misalnya, merupakan contoh multimedia. Namun, masih ada satu lagi karakteristik penting dari multimedia, yang tidak bisa dipenuhi oleh televisi, yaitu interaktivitas. Dengan menggunakan komputer, maka sebuah perangkat lunak multimedia bisa dibubuhi interaktivitas, yang memungkinkan penggunanya untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan saja, tanpa diharuskan untuk melihat berbagai informasi yang tidak mereka butuhkan.

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS (Creative Suite)*, versi sembilan disebut *Adobe Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4*, versi kedua belas adalah *Adobe Photoshop CS5*, versi ketiga belas adalah *CS6*, dan versi terbaru adalah *Adobe Photoshop CC* [4].

Adobe telah memperkenalkan lima fitur utama kecerdasan buatan baru. Fitur-fitur baru ini yang ditambahkan ke *AI Adobe Sensei* yang sudah kuat dan fitur pembelajaran mesin yang Anda andalkan setiap hari, menjadikan Photoshop aplikasi AI tercanggih di dunia untuk materi iklan. Penggunaan teknologi yang cerdas ini memungkinkan Anda untuk bekerja lebih cepat dari sebelumnya sehingga Anda memiliki lebih banyak waktu untuk berkreasi. Fitur yang telah ditambahkan tersebut diantaranya *Neural Filters*, *Sky Replacement*, *panel Discover* baru, dan dua penyempurnaan baru *Refine Edge Selections*, semuanya dibangun dengan kecerdasan buatan, selain banyak fitur baru hebat lainnya yang akan Anda gunakan setiap hari. Dengan tambahan lima terobosan besar baru ini, Anda dapat membebaskan diri dari tugas-tugas non-kreatif yang biasa-biasa saja dan fokus pada hal yang paling penting – kreativitas Anda. Anda sudah mengandalkan fitur kecerdasan buatan di *Photoshop* untuk mempercepat pekerjaan Anda setiap hari seperti *Select Subject*, *Object Selection Tool*, *Content-Aware Fill*, *Curvature Pen Tool*, banyak fitur *font*, dan banyak lagi [5].

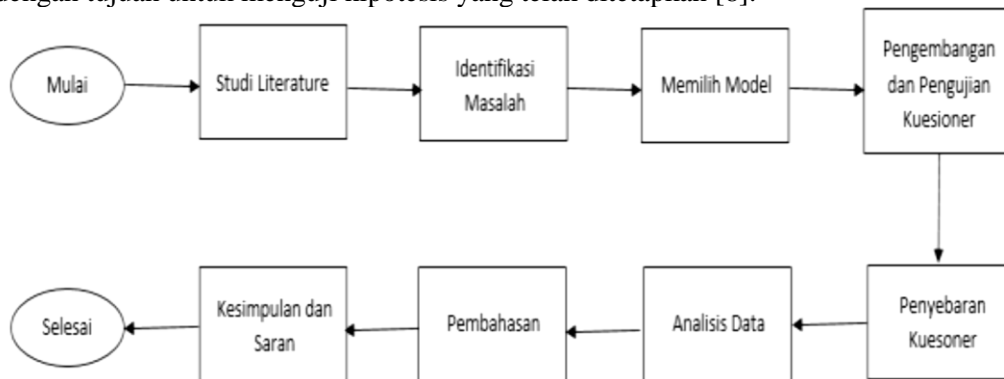
3. Research Methods

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. Definisi *End User Computing Satisfaction* dari sebuah aplikasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna aplikasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut. *EUCS* merupakan alat untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna suatu sistem atau aplikasi dan hasilnya akan dianalisis menggunakan metode statistik. Variabel *EUCS* terdiri dari lima variabel, yaitu: isi, keakuratan, bentuk, kemudahan dan ketepatan waktu [6]. Sebagai instrumen dalam pengukuran kepuasan menggunakan *end user computing satisfaction (EUCS)* yang telah terbukti sebagai alat ukur yang sistematis dan akurat [7].



Gambar 1. Bagan Metode Penelitian *End User Computer Satisfaction (EUCS)*

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode ini sebagai metode ilmiah, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan [8].



Gambar 2. Diagram alir penelitian

Jenis pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Simple random sampling. Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel [8].

Adapun sampel dalam penelitian ini ialah siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. Agar dapat menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (N \cdot e^2)}$$

Keterangan :

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e^2 = Batas Toleransi Kesalahan

Dalam penelitian ini skala likert digunakan sebagai pedoman penafsiran. *Skala Likert* adalah alat yang digunakan dalam penilaian yang diberikan kepada responden untuk pengukuran data yang telah terkumpul. Sugiyono dalam menentukan kriteria jawaban sangat setuju diberi skor 5, sedangkan kriteria jawaban setuju diberi skor 4, kriteria jawaban tidak setuju diberi skor 3, dan kriteria jawaban sangat tidak setuju diberi skor 1 [9]. Penerjemahan hasil dari skala likert dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut [10]. Skala memberikan penilaian dengan tingkatan angka yang sesuai dengan tingkat pengalaman dan penilaian menurut para responden.

Tabel 1. Skala likert

Keterangan skala tingkat kepuasan di dalam kuesioner
--

Angka	1	2	3	4	5
Keterangan	Sangat tidak puas	Tidak puas	Cukup puas	Puas	Sangat puas

4. Results and Discussions

a. Pelaksanaan Skenario

Sebelum melakukan skenario, peneliti harus menentukan responden terlebih dahulu untuk pengumpulan data. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan sampel berjumlah 30 responden karena pertimbangan jumlah populasi yang luas dan menurut Sugiyono (2012), ukuran jumlah sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500 responden. Pemilihan responden menggunakan Teknik random sampling karena software aplikasi adobe photoshop ini dapat digunakan oleh siapa pun dengan tidak membutuhkan kriteria maupun kemampuan khusus.

Responden dalam penelitian ini merupakan pengguna *software* aplikasi *adobe photoshop*. Pemilihan responden dilakukan secara acak tanpa memperhatikan jenis kelamin, demografi, dan variabel lainnya. Hal ini dilakukan karena pengguna *software* aplikasi *adobe photoshop* pada siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.

Ada skenario yang perlu dilakukan oleh responden untuk mendapatkan pengalaman yang sama. Skenario yang dilakukan dimulai dari pelatihan untuk penggunaan *adobe photoshop* dan mencoba untuk menggunakan beberapa Teknik dalam editing di *software adobe photoshop*. Setelah scenario tersebut selesai responden siswa dipersilahkan untuk membuat editing foto sendiri menggunakan *software adobe photoshop* sebagai implementasi dari pelatihan yang dilakukan.

Pada pelaksanaan skenario ini responden tidak dibatasi oleh waktu saat mencoba aplikasi membuat editing foto sendiri melalui *software adobe photoshop*. Responden bebas menggunakan aplikasi setelah menyelesaikan skenario yang ditentukan. Setelah responden menyelesaikan skenario yang sudah ditentukan, barulah responden melanjutkan ke langkah selanjutnya.

b. Pengisian Kuisisioner

Setelah melakukan skenario yang sudah ditentukan, responden selanjutnya mengisi kuisisioner. Isian kuisisioner berdasarkan persepsi dari masing-masing responden. Jawaban dari responden bersifat mutlak dan merupakan jawaban yang benar-benar responden alami saat menggunakan software aplikasi *adobe photoshop*. Pada saat proses pengisian kuisisioner tidak ada batas waktu yang ditentukan.

Responden diminta untuk memberikan penilaian melalui sebuah kuisisioner yang berisi 12 butir pertanyaan yang meliputi aspek *content* (isi), *accuracy* (ketepatan), format (bentuk), *ease of use* (mudah digunakan), dan *timeliness* (ketepatan waktu). Masing-masing soal memiliki 5 pilihan jawaban berdasarkan skala likert, yaitu: sangat puas, puas, cukup puas, tidak puas, dan sangat tidak puas. Setiap jawaban memiliki skor yang berbeda-beda. Skor dari masing-masing jawaban ini nantinya yang digunakan untuk analisis data.

Tabel 2. Hasil Pengumpulan Data Kuisisioner

No	Pertanyaan	Variabel	Jumlah
1	Seberapa puas Anda dengan kemampuan pengeditan gambar (misalnya, memotong, memperbaiki warna, dan lain-lain) yang disediakan oleh <i>Adobe Photoshop</i> ?	C1	120
2	Seberapa mudah Anda mengakses dan menggunakan alat-alat editing gambar seperti <i>clone stamp</i> , <i>spot healing brush</i> , dan lainnya?	C2	102
3	Apakah fitur pengeditan gambar yang disediakan oleh <i>Adobe Photoshop</i> memenuhi kebutuhan dan harapan Anda?	C3	98
4	Apakah Anda merasa kontrol yang diberikan dalam manipulasi objek cukup fleksibel dan memadai?	C4	106
5	Seberapa puas Anda dengan kemampuan <i>Adobe Photoshop</i> dalam memanipulasi objek pada gambar (misalnya, mengubah ukuran, menggabungkan, atau memanipulasi objek)?	A1	98
6	Apakah Anda puas dengan keakuratan <i>software</i> aplikasi <i>adobe photoshop</i> ?	A2	94
7	Seberapa puas Anda dengan jumlah <i>format file</i> yang didukung oleh <i>Adobe Photoshop</i> (misalnya, JPEG, PNG, GIF, PSD, TIFF, dan lainnya)?	F1	98
8	Seberapa puas Anda dengan kualitas ekspor gambar saat menyimpan proyek dalam berbagai <i>format file</i> (misalnya, JPG, PNG, atau PSD)?	F2	118

9	Seberapa mudah Anda memahami dan berinteraksi dengan antarmuka pengguna <i>Adobe Photoshop</i> ?	E1	80
10	Seberapa mudah Anda menemukan dan mengakses alat-alat dan fitur yang paling sering Anda gunakan dalam proses editing?	E2	82
11	Apakah fitur timeline membantu Anda mengelola berbagai lapisan (layer) dan efek yang terlibat dalam proyek animasi atau pengeditan berbasis waktu?	T1	96
12	Seberapa puas Anda dengan kinerja umum fitur <i>timeline</i> di <i>Adobe Photoshop</i> ?	T2	100

c. Analisa Data

Setelah pengumpulan data kemudian melakukan uji validitas pada butir soal penilaian. Pengujian dilakukan untuk mengetahui butir soal mana saja yang bisa digunakan untuk analisis data. Pada proses validasi terlebih dahulu mencari nilai r menggunakan aplikasi SPSS.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
C1	35.73	34.133	.642	.792
C2	36.33	32.368	.610	.788
C3	36.47	35.568	.259	.819
C4	36.20	33.959	.497	.798
A1	36.47	34.464	.546	.797
A2	36.60	33.214	.516	.796
F1	36.47	30.602	.636	.783
F2	35.80	35.200	.451	.803
E1	37.07	30.685	.504	.800
E2	37.00	34.483	.324	.814
T1	36.53	35.568	.306	.813
T2	36.40	33.490	.447	.802

Gambar 3. Screenshot nilai R pada SPSS

Kemudian mencari nilai r tabel merupakan hitungan dari $n-2$ dimana n tersebut merupakan jumlah responden. Dengan jumlah responden 30 dan menggunakan taraf signifikan 10% maka didapat nilai r tabel 0,306. Nilai r dengan nilai r tabel kemudian dibandingkan. Jika nilai r lebih besar dari nilai r tabel maka butir soal dikatakan valid dan jika nilai r lebih kecil dari nilai r tabel maka butir soal dikatakan tidak valid.

Tabel 3. Hasil Pengumpulan Data Analisis Data

Variabel	Nilai r	Nilai r Tabel	Keterangan
C1	0,642	0,306	Valid
C2	0,610	0,306	Valid
C3	0,259	0,306	Tidak Valid
C4	0,497	0,306	Valid
A1	0,546	0,306	Valid
A2	0,516	0,306	Valid
F1	0,636	0,306	Valid
F2	0,451	0,306	Valid
E1	0,504	0,306	Valid
E2	0,324	0,306	Valid
T1	0,306	0,306	Valid
T2	0,447	0,306	Valid

Dari tabel diatas terdapat 11 butir soal dikatakan valid. Untuk langkah analisis data selanjutnya hanya menggunakan penilaian dengan butir soal yang valid. Sedangkan yang tidak valid tidak digunakan pada analisis data. Data hasil validasi yang dapat dipakai pada analisis data seperti pada tabel dibawah ini
 Tabel 4. Hasil Validasi

Pertanyaan	Variabel	Jumlah
Seberapa puas Anda dengan kemampuan pengeditan gambar (misalnya, memotong, memperbaiki warna, dan lain-lain) yang disediakan oleh <i>Adobe Photoshop</i> ?	C1	120
Seberapa mudah Anda mengakses dan menggunakan alat-alat editing gambar seperti <i>clone stamp</i> , <i>spot healing brush</i> , dan lainnya?	C2	102
Apakah Anda merasa kontrol yang diberikan dalam manipulasi objek cukup fleksibel dan memadai?	C4	106
Seberapa puas Anda dengan kemampuan <i>Adobe Photoshop</i> dalam memanipulasi objek pada gambar (misalnya, mengubah ukuran, menggabungkan, atau memanipulasi objek)?	A1	98
Apakah Anda puas dengan keakuratan <i>software</i> aplikasi <i>adobe photoshop</i> ?	A2	94
Seberapa puas Anda dengan jumlah <i>format file</i> yang didukung oleh <i>Adobe Photoshop</i> (misalnya, JPEG, PNG, GIF, PSD, TIFF, dan lainnya)?	F1	98
Seberapa puas Anda dengan kualitas ekspor gambar saat menyimpan proyek dalam berbagai <i>format file</i> (misalnya, JPG, PNG, atau PSD)?	F2	118
Seberapa mudah Anda memahami dan berinteraksi dengan antarmuka pengguna <i>Adobe Photoshop</i> ?	E1	80
Seberapa mudah Anda menemukan dan mengakses alat-alat dan fitur yang paling sering Anda gunakan dalam proses editing?	E2	82
Apakah fitur <i>timeline</i> membantu Anda mengelola berbagai lapisan (<i>layer</i>) dan efek yang terlibat dalam proyek animasi atau pengeditan berbasis waktu?	T1	96
Seberapa puas Anda dengan kinerja umum fitur <i>timeline</i> di <i>Adobe Photoshop</i> ?	T2	100

Kemudian melakukan uji reliabilitas instrumen ini menggunakan *alpha cronbash's* yang dihitung menggunakan SPSS. Hasil perhitungan dari uji reliabilitas seperti pada gambar dibawah ini.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.814	12

Gambar 4. Screenshot hasil uji reliabilitas pada SPSS

Dari hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS didapatkan hasil sebesar 0,814. Kemudian jika dibandingkan dengan nilai r tabel, maka nilai reliabilitas lebih besar dan dapat dikatakan reliabel. Proses perhitungan berdasarkan masing-masing atribut. Dari jumlah skor dari masing atribut kemudian dibagi dengan jumlah skor maksimum masingmasing atribut. Dari hasil ini dapat dilihat langsung masing-masing persentasenya. Hasilnya dari perhitungan data atribut content dengan 3 poin penilaian mendapatkan hasil persentase sebesar 73%. Kemudian atribut *accuracy* dengan 2 poin penilaian mendapatkan hasil persentase sebesar 64%. Selanjutnya atribut *format* dengan 2 poin penilaian mendapatkan hasil persentase sebesar 72%. Atribut *ease of use* dengan 4 poin penilaian mendapatkan hasil persentase sebesar 54%. Dan tribut *timeline* dengan 5 poin penilaian mendapatkan hasil persentase sebesar 65%.

Hasil perhitungan masing-masing atribut yang sudah didapatkan, yaitu *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use* dan *timeline* kemudian dihitung kembali untuk mendapatkan hasil penilaian *end-user computing satisfaction (EUCS)* secara keseluruhan. Hasil penilaian *end-user computing satisfaction (EUCS)* didapat dari penjumlahan total persentasi dari semua atribut kemudian dibagi dengan jumlah atribut yang ada, yaitu 5 atribut.

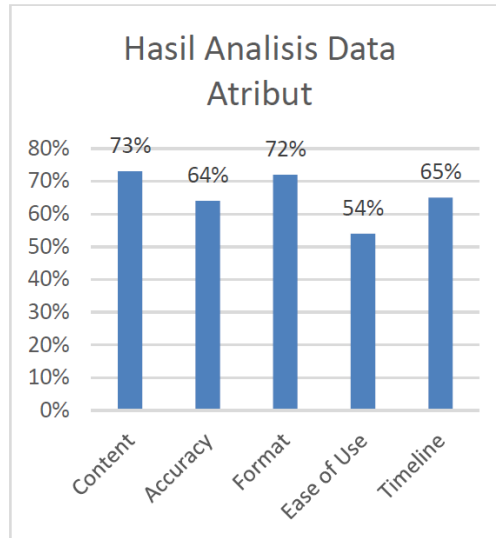
$$EUCS (\%) = \frac{73+64+72+54+65}{5} \times 100\% = 66\%$$

Setelah dilakukan perhitungan mendapatkan penilaian dari hasil evaluasi *software* aplikasi *adobe photoshop* menggunakan prinsip *end-user computing satisfaction* sebesar 66%. Hasil dari analisis data ini

merupakan dasar yang digunakan untuk menganalisis hasil pada penelitian evaluasi *software* aplikasi *adobe photoshop* ini.

d. Hasil Penelitian

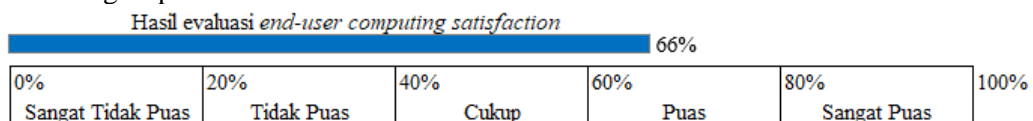
Dari hasil pengumpulan dan analisis data menggunakan analisis persentase sederhana didapatkan hasil penelitian menggunakan prinsip *end-user computing satisfaction* seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 5. Hasil Analisis Data Atribut

Atribut *content* mendapatkan nilai yang paling tinggi yaitu 73%, hal ini menunjukkan bahwa penyampaian informasi merupakan atribut yang paling unggul dari *software* aplikasi *adobe photoshop*. Atribut *format* menduduki posisi kedua yang mempunyai nilai 72%, hanya berbeda 1% dengan atribut *content*. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan aplikasi ini juga lebih menonjol dari atribut-atribut yang belum disebutkan. Atribut *accuracy* dan *timeline* mempunyai nilai yang hampir berimbang, yaitu 64% dan 65%. Hal ini menunjukkan bahwa ketepatan informasi sesuai kebutuhan pengguna dan kecepatan transaksi atau penyampaian informasi masih bias dioptimalkan. Dan atribut yang mempunyai nilai paling buruk adalah atribut *ease of use*, yaitu 54%. Hal ini menunjukkan bahwa *software* aplikasi *adobe photoshop* masih susah untuk digunakan dan perlu melakukan pembenahan.

Kemudian penilaian secara keseluruhan dari hasil evaluasi aplikasi menggunakan metode *end-user computing satisfaction* (EUCS) dihitung dan didapatkan nilai sebesar 66%. Berdasarkan kategori kepuasan seperti pada tabel, pengguna *software* aplikasi *adobe photoshop* masih menyatakan puas dalam menggunakan *software* aplikasi *adobe photoshop*. Akan tetapi nilai tersebut sudah mendekati ambang batas bawah untuk kategori puas.



Gambar 6. Hasil penilaian *end-user computing satisfaction*

Software aplikasi *adobe photoshop* ini berdasarkan hasil penilaian menggunakan prinsip *end-user computing satisfaction* (EUCS) secara umum sudah memuaskan penggunaannya. Namun demikian, dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan seperti pada tabel, masih ada beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki agar penerimaan *software* aplikasi *adobe photoshop* lebih memuaskan pengguna. Fokus rekomendasi pada penelitian ini dibatasi hanya pada nilai yang berjumlah lebih kecil dari 90 atau dengan persentase lebih kecil dari 60%, sesuai dengan kategori kepuasan dan kebutuhan rekomendasi pada tabel di atas. Pembatasan ini dilakukan karena proses perbaikan tidak memungkinkan untuk semua bagian. Dan perbaikan dapat dilakukan secara bertahap.

Jika rekomendasi perbaikan aplikasi tidak dibatasi yang tentunya target rekomendasi menjadi 100%. Yang akan terjadi adalah semua bagian aplikasi akan mengalami perbaikan. Karena pada hasil penilaian tidak ada yang mendapatkan skor maksimum atau 100%. Maka dari itu pada penelitian ini rekomendasi hanya

dibatasi pada jumlah skor lebih kecil dari 90 atau dengan persentase lebih kecil dari 60%. Dari hasil pengambilan data terdapat 2 penilaian yang masih berada dibawah batasan yang telah ditetapkan. Poin penilaian yang masih kurang pada tabel menjadi acuan untuk memberikan rekomendasi apa saja yang perlu diperbaiki pada *software* aplikasi *adobe photoshop*. Beberapa poin yang masih kurang pada penelitian ini seperti pada tabel berikut.

Tabel 5. Atribut Penilaian yang Perlu Diperbaiki

Pertanyaan	Variabel	Jumlah	Persen
Seberapa mudah Anda memahami dan berinteraksi dengan antarmuka pengguna Adobe Photoshop?	E1	80	53%
Seberapa mudah Anda menemukan dan mengakses alat-alat dan fitur yang paling sering Anda gunakan dalam proses editing?	E2	82	55%

Pada tabel diatas terdapat 2 poin penilaian yang menunjukkan bahwa *software* aplikasi *adobe photoshop* masih perlu diperbaiki. Hal itu dikarenakan 2 poin tersebut hanya mempunyai nilai 53% dan 55% dari batas yang seharusnya 60%. Kedua poin penilaian tersebut berada pada atribut *ease of use* yang mengukur nilai pada tampilan yang *user friendly* dan kemudahan aplikasi digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa *software* aplikasi *adobe photoshop* tidak mempunyai tampilan atau desain yang *user friendly* dan tidak mudah digunakan.

5. Conclusion

Hasil evaluasi *software* aplikasi *adobe photoshop* menggunakan metode *end-user computing satisfaction* (EUCS) dengan 5 atribut: yaitu *content* mendapat nilai yang paling tinggi yaitu 73%, hal ini menunjukkan bahwa penyampaian informasi merupakan atribut yang paling unggul dari *software* aplikasi *adobe photoshop*. Atribut *format* menduduki posisi kedua yang mempunyai nilai 72%, hanya berbeda 1% dengan atribut *content*. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan aplikasi ini juga lebih menonjol dari atribut-atribut yang belum disebutkan. Atribut *accuracy* dan *timeline* mempunyai nilai yang hampir berimbang, yaitu 64% dan 65%. Hal ini menunjukkan bahwa ketepatan informasi sesuai kebutuhan pengguna dan kecepatan transaksi atau penyampaian informasi masih bias dioptimalkan. Dan atribut yang mempunyai nilai paling buruk adalah atribut *ease of use*, yaitu 54%. Hal ini menunjukkan bahwa *software* aplikasi *adobe photoshop* masih susah untuk digunakan dan perlu melakukan pembenahan.

Terdapat 2 poin penilaian yang menunjukkan bahwa *software* aplikasi *adobe photoshop* masih perlu diperbaiki. Hal itu dikarenakan 2 poin tersebut hanya mempunyai nilai 53% dan 55% dari batas yang seharusnya 60%. Kedua poin penilaian tersebut berada pada atribut *ease of use* yang mengukur nilai pada tampilan yang *user friendly* dan kemudahan aplikasi digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa *software* aplikasi *adobe photoshop* tidak mempunyai tampilan atau desain yang *user friendly* dan tidak mudah digunakan

Kegiatan penelitian sudah terlaksana oleh tim dan bersama mitra di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. Pelaksanaan yang sudah dilaksanakan sesuai jadwal yang disepakati Bersama mitra. Dari data yang sudah di dapatkan dalam penelitian menunjukkan tingkat kepuasan dari pengguna secara umum memuaskan.

References

- [1] Salman, "Kecerdasan Buatan pada Aplikasi Edit Foto," *Kumparan.com*, 2021.
- [2] S. E. Daniati, H. Octaria, M. R. Amarta, and R. Aprianto, "Evaluasi Penerapan SIMRS dengan Metode EUCS (End User Computing Satisfaction) di Instalasi Rekam Medis RSUD Petala Bumi Provinsi Riau Tahun 2021," *Community Engagem. Emerg. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 207–212, 2022.
- [3] N. A. O. Saputri and A. Alvin, "Measurement of User Satisfaction Level in the Bina Darma Information Systems Study Program Portal Using End User Computing Satisfaction Method," *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 2, no. 1, pp. 154–162, 2020, doi: 10.33557/journalisi.v2i1.43.
- [4] M. Ziveria, R. Sefina Samosir, and M. Rusli, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU," *ABDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2020, doi: 10.53008/abdimas.v1i1.21.
- [5] P. Clark, "Photoshop: Now the world's most advanced AI application for creatives," *blog.adobe.com*, 2020.
- [6] M. A. Sugandi and R. M. N. Halim, "Analisis End-User Computing Satisfaction (Eucs) Pada Aplikasi Mobile Universitas BiSugandi, M. A., & Halim, R. M. N. (2020). Analisis End-User Computing

Satisfaction (Eucs) Pada Aplikasi Mobile Universitas Bina Darma. *Sistemasi*, 9(1), 143. <https://doi.org/>”
Sistemasi, vol. 9, no. 1, p. 143, 2020.

[7] U. Ependi and R. Syafari, “End user computing satisfaction,” vol. 13, no. 3, pp. 35–46, 2017.

[8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2013.

[9] Y. Payu Wao, M. Priska, and N. Peni, “PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CLASSPOINT PADA MATA KULIAH ZOOLOGI INVERTEBRATA,” *J. Inov. Pembelajaran Biol.*, vol. 3, no. 2, pp. 76–87, 2022, doi: <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p76-87>.

[10] A. M. A. Prasetyaning and J. Waluyo, “ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP MODEL PAIRS, INVESTIGATION AND COMMUNICATION (PIC) DALAM PEMBELAJARAN IPA,” *J. Pembelajaran dan Pendidik. Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 9–15, 2017.