

Evaluasi Tingkat Kepuasan E-Learning Di Universitas 'Aisiyyah Surakarta Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction

Nutfah Ailul Ulun^{1*}, Ita Permatahati²

¹²Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi

¹²Fakultas Sains dan Teknologi

¹²Universitas 'Aisiyyah Surakarta

Article History

Submitted : August 23, 2024
Revised : August 29, 2024
Accepted : September 3, 2024
Available Online : October 1, 2024
Published Regularly : October 1, 2024

Keywords: Kepuasan Pengguna, e-learning, EUCS, Universitas 'Aisiyyah Surakarta

Contact



Nutfah Ailul Ulun
nutfahailul20@gmail.com

ABSTRACT

Sistem E-Learning ialah sistem pembelajaran online yang resmi dibuat dan telah digunakan beberapa tahun di Universitas 'Aisiyyah Surakarta. Dengan sistem ini diharapkan dapat mempermudah pelaksanaan perkuliahan, sistem e-learning ini belum pernah dilakukan evaluasi kepuasan penggunaannya. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi seberapa tingkat kepuasan pengguna e-learning. Penelitian ini menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) yang terdapat 5 variabel dengan jumlah responden 100 mahasiswa Universitas 'Aisiyyah Surakarta. Dari 5 variabel yaitu, variabel yang memperoleh hasil persentase tertinggi adalah variabel content (isi) dengan jumlah 80% kriteria Sangat Puas, variabel accuracy (akurat) dengan jumlah 71% kriteria Puas, variabel format (tampilan) dengan jumlah 71% kriteria Puas, variabel ease of use (kemudahan penggunaan) dengan jumlah 77% kriteria Sangat Puas, dan variabel timeliness (ketepatan waktu) dengan jumlah 71% kriteria Puas. Dengan hasil persentase tersebut yang dimana 2 variabel dengan kriteria Sangat Puas dan 3 variabel dengan kriteria Puas. Dari hasil persentase tersebut maka sistem e-learning sudah memenuhi kepuasan pengguna.

1. Pendahuluan

Teknologi informasi telah berkembang dalam berbagai lini kehidupan termasuk pendidikan, terutama di perguruan tinggi. Perkembangan teknologi informasi di perguruan tinggi dikaitkan dengan pekerjaan yang *fast respon*, cermat, efektif, dan efisien baik dari segi waktu maupun biaya. Salah satu bentuk ilustrasi pemanfaatan teknologi informasi di perguruan tinggi adalah penyebaran informasi dengan situs web resmi perguruan tinggi [1].

Universitas 'Aisiyyah Surakarta merupakan salah satu dari sekian banyak perguruan tinggi yang menggunakan teknologi informasi serta komunikasi guna menunjang kelancaran proses pendidikannya yaitu *e-learning*. Pemanfaatan sistem *daring* sebagai media pendukung proses belajar mengajar yang fleksibel bagi mahasiswa dan dosen. Tetapi, hingga kini belum pernah dilakukan evaluasi sistem *daring*, alhasil belum diketahui apakah sistem *daring* dianggap lebih efektif dan memberikan kesenangan terhadap pemakai layanan sistem *daring*. Pentingnya evaluasi terhadap penggunaan sistem agar pengguna yakin akan sistem yang diterapkan disuatu organisasi. Evaluasi sistem dapat menjadi pertimbangan dalam

keberlanjutan penggunaan sistem kedepannya. Kualitas layanan tentunya akan menentukan kepuasan pengguna, karena kepuasan pengguna dan kualitas layanan sangat berhubungan. Kualitas web akan sangat berpengaruh terhadap penggunaannya. Kualitas web berkorelasi langsung dengan jumlah pengguna yang mengaksesnya. Menurut Muarie dan Nopriani, keterlibatan pengguna dalam pemanfaatan teknologi ini sangat penting untuk keberhasilan sistem dan informasi yang dihasilkannya [2].

Banyak penelitian telah dilakukan yaitu tentang cara mengukur kepuasan pengguna sistem *e-learning* yang didasarkan pada konsep EUCS. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Pujana pada tahun 2023 yang berjudul “Analisis Kepuasan Pengguna E-Rapor Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) Di SMP N 1 Sukasada”. Hasil penelitian ini masih diperlukan perbaikan, antara lain penyebarluasan informasi dalam pemanfaatan aplikasi e-rapor, bagi pihak sekolah agar aplikasi e-Rapor dihosting sehingga aplikasi ini mampu diakses dimana saja dengan cara online maka, guru lebih fleksibel dalam mengakses [3].

Oleh karena itu, penulis berinisiatif ingin melakukan evaluasi pada sistem *e-learning* Universitas ‘Aisyiyah Surakarta, mengingat sistem *e-learning* belum pernah diteliti sebelumnya, selain itu penelitian ini perlu dilakukan agar sistem *e-learning* mampu mencapai tingkat kepuasan pengguna *e-learning*. Penilaian sistem ini dengan memakai teknik *End User Computing Satisfaction* pada variabel *content* (informasi), *accuracy* (keakuratan), *format* (tampilan), *easy of use* (kemudahan dalam penggunaan) dan *timeliness* (ketepatan waktu) dengan responden sebanyak 100 mahasiswa Universitas ‘Aisyiyah Surakarta. Hasil evaluasi ini akan menjadi pedoman untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan sistem sehingga pengguna lebih puas.

2. Tinjauan Pustaka

A. Evaluasi

Evaluasi adalah proses mengukur atau menentukan nilai suatu objek untuk mencapai tujuan tertentu. Secara bahasa, penilaian bermula dari bahasa Inggris yaitu “*evaluation*” yang berarti perhitungan. Penilaian dilakukan untuk membantu meningkatkan kinerja organisasi, mengukur kemajuan dalam mencapai tujuan, dan membuat penilaian [4].

B. Kepuasan

Dalam KBBI, kepuasan diartikan sebagai puas, kegembiraan. Kepuasan atau *satisfaction* bersumber dari bahasa latin “*satis*” yang berarti layak dan “*facio*” yang berarti mengerjakan atau menciptakan [2].

C. Kepuasan Pengguna

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Doll dan Torkzadeh (1988), mengatakan bahwa sistem informasi organisasi dapat diandalkan hanya jika berkualitas tinggi dan dapat memuaskan pengguna [5]. Kepuasan pengguna (*user satisfaction*) yaitu hasil umpan balik pengguna setelah menggunakan *e-learning*. Sikap pengguna terhadap *e-learning* adalah penilaian pribadi tentang seberapa baik *e-learning* yang digunakan oleh pengguna. Tentunya pengguna akan sangat puas jika mendapatkan hasil yang melebihi harapannya. Para pengguna sistem informasi tentunya mengharapkan dengan menggunakan sistem tersebut, akan mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Keberhasilan suatu sistem informasi tergantung pada bagaimana sistem tersebut berfungsi, seberapa mudahnya digunakan oleh pengguna, dan seberapa baik teknologi tersebut digunakan. Bentuk informasi yang dihasilkan oleh suatu sistem informasi tertentu mungkin berbeda dengan informasi lainnya. Sistem informasi yang akurat, tepat waktu, relevan, dan mampu memenuhi kualitas informasi yang akan mempengaruhi kepuasan pengguna [6].

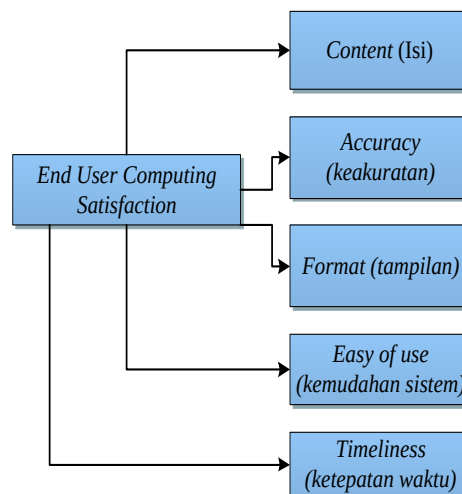
D. E-Learning

E-learning adalah kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya [7]. Dengan demikian, *e-learning* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran jarak jauh yang difasilitasi oleh teknologi komputer [8]. Dosen menggunakan *e-learning* untuk memberikan presensi

perkuliahan, materi, kuis dan tugas kuliah. Sedangkan untuk mahasiswa, *E-Learning* digunakan untuk mengakses presensi tadarus, presensi perkuliahan, presensi remidi, Rencana Pembelajaran Semester, materi perkuliahan, diskusi, pengumpulan tugas, kuis serta keperluan perkuliahan lainnya. Diharapkan bahwa penggunaan sistem *e-learning* akan membantu mahasiswa dalam meningkatkan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas [9].

E. *End User Computing Satisfaction* (EUCS)

End User Computing Satisfaction (EUCS) yaitu metode yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna dengan membandingkan harapan dari *e-learning*. Definisi *End User Computing Satisfaction* (EUCS) istilah yang mengacu pada sistem yaitu pengguna memberikan evaluasi secara keseluruhan berdasarkan pengalaman pengguna setelah menggunakan sistem [10]. Dengan menggunakan model ini, evaluasi menganalisis isi, keakuratan, tampilan, kemudahan penggunaan *e-learning*, dan ketepatan waktu untuk menentukan kepuasan pengguna akhir terhadap sistem *e-learning*. EUCS dikembangkan oleh Doll & Torkzadeh pada tahun 1998 untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dengan lima variable, yaitu *content* (isi), *accuracy* (keakuratan), *format* (tampilan), *easy of use* (kemudahan dalam penggunaan) dan *timeliness* (ketepatan waktu) [11].



Gambar 2.1 Metode EUCS. [12]

Pada metode EUCS terdapat 5 indikator kepuasan yaitu:

1. Dimensi *content* (isi) yaitu mengukur kepuasan pengguna ditinjau dari sisi isi dengan sistem yang ada. Variabel ini menentukan apakah sistem memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kepuasan pengguna meningkat seiring dengan kelengkapan sistem informasi tersebut.
2. Dimensi *accuracy* (keakuratan) yaitu mengukur kepuasan pengguna dari sisi keakuratan data saat sistem menerima *input* dan mengolahnya menjadi suatu informasi. Ketika suatu sistem mulai digunakan, perlu untuk memeriksa apakah sistem tersebut menghasilkan *input* dan *output* yang sama.
3. Dimensi *format* (tampilan) yaitu mengukur kepuasan pengguna dari sisi *interface* sistem. Variabel ini menentukan apakah tampilan pada sistem menarik dan mudah digunakan oleh pengguna, sehingga dapat mempengaruhi tingkat efektivitas pengguna sistem.
4. Dimensi *easy of use* (kemudahan dalam penggunaan) yaitu mengukur kepuasan pengguna dalam kemudahan menggunakan sistem atau *user friendly*. Variabel ini melihat input pengguna yang berkaitan dengan sistem, seperti proses pengumpulan data, pengorganisasian data, dan analisis data.
5. Dimensi *timeliness* (ketepatan waktu) yaitu mengukur kepuasan pengguna seberapa cepat sistem memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna. Sistem *real-time* yaitu setiap permintaan pengguna diproses secara langsung dan akan menampilkan hasil dengan cepat tanpa menunggu waktu yang lama.

F. Kuesioner

Kuesioner yaitu sekumpulan pernyataan atau pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang penelitian yang akan dilakukan [13]. Kuesioner sangat penting disetiap penelitian yang akan dilakukan untuk menentukan kebenaran data yang diperoleh, kualitas instrumen yang digunakan sangat mempengaruhi kebenaran data tersebut.

G. Skala *Likert*

Skala *Likert* yaitu skala pengukuran yang digunakan seseorang atau sekelompok orang untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi tentang fenomena sosial. Bentuk kuesioner Skala *Likert* ini merupakan pernyataan dan skala pengukuran, responden dapat memilih skala ini berdasarkan sikap mereka terhadap pernyataan tersebut. Adapun pilihan sikap yang sering kali kita lihat pada kuesioner Skala *Likert* biasanya mengenai persetujuan seseorang terhadap sebuah pernyataan, mulai dari “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, “Sangat Tidak Setuju”. Terhadap pilihan-pilihan respon tersebut selanjutnya diberikan angka 1, 2, 3, dan 4 [14].

H. *Website*

Website atau situs web adalah kumpulan halaman yang berisi data teks, gambar, data animasi, suara, video, dan gabungan data statis dan dinamis. Halaman-halaman ini terhubung melalui jaringan halaman, juga dikenal sebagai *hyperlink*, dan dapat diakses melalui perangkat lunak yang disebut browser. Browser adalah program yang memiliki kemampuan untuk menjalankan dokumen dan halaman web [15].

I. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan validitas pertanyaan kuesioner dan apakah responden dapat memahaminya [16]. Rumus korelasi Pearson Product Moment digunakan untuk uji validitas dalam penelitian ini karena instrumen yang digunakan memiliki rentang nilai dari 1 sampai dengan 4.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (1)$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien Korelasi Product Moment

N = banyaknya responden

X = skor responden yang dicari validitasnya

Y = skor total responden

Dalam pengambilan keputusan uji validitas product moment diperiksa dengan membandingkan nilai r tabel dengan nilai r hitung. Instrumen kuesioner valid jika angka r lebih besar atau sama dengan r tabel, sedangkan kuesioner tidak valid jika nilai angka r lebih kecil atau sama dengan r tabel.

J. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas yaitu tingkat yang menunjukkan konsistensi bahwa hasil pengukuran dapat memberikan hasil yang sama. Uji reliabilitas menunjukkan hasil kestabilan dalam mengukur [17]. Untuk uji reliabilitas instrumen menggunakan *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* adalah:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2} \right] \quad (2)$$

Keterangan:

σ^2 = Varians total

$\sum \sigma^2 b$ = Jumlah varian butir

k = Jumlah butir pertanyaan

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrument

Uji reliabilitas dilakukan dengan uji *Cronbach's Alpha*, dikatakan *Reliable* jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70.

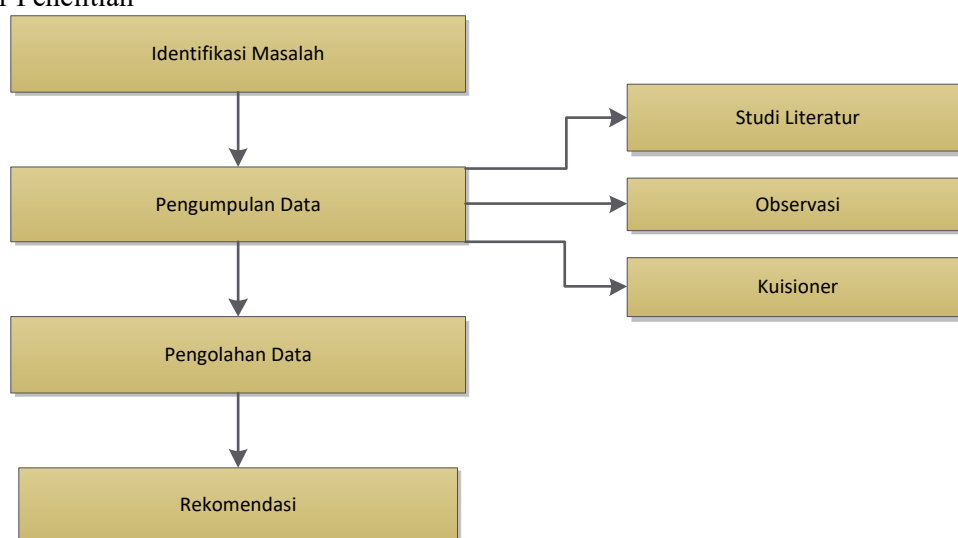
3. Metode Penelitian

A. Objek Penelitian

Universitas 'Aisyiyah Surakarta (disingkat Aiska University) adalah salah satu perguruan tinggi swasta di Indonesia yang berlokasi di Kota Surakarta, Jawa Tengah. Universitas 'Aisyiyah Surakarta memiliki 11 Program Studi yaitu: D3 Keperawatan, D4 Fisioterapi, S1 Keperawatan, S1 Kebidanan, S1 Administrasi Rumah Sakit, S1 Kewirausahaan, S1 Manajemen Retail, S1 Sistem dan Teknologi Informasi, Profesi Ners, Profesi Bidan, Alih Jenjang D3 Kebidanan ke S1 Kebidanan.

Objek penelitian yang akan diteliti adalah sistem *e-learning* Universitas 'Aisyiyah Surakarta dengan metode *End User Computing Satisfaction*. Dengan adanya Sistem *E-Learning* secara *online* ini diharapkan dapat mempermudah bagi mahasiswa dalam melakukan pembelajaran kapan saja dan dimanapun berada. *Website* sistem *e-learning* bisa diakses melalui *link* <https://sso.aiska-university.ac.id/elearning/u53r/>. Dimana responden penelitian ini sebanyak 100 mahasiswa Universitas 'Aisyiyah Surakarta.

B. Alur Penelitian



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.

Tahapan penelitian yang dilakukan:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, penulis menentukan topik penelitian, selain itu juga mengobservasi sistem *e-learning* merumuskan permasalahan yang ada di sistem *e-learning*. Permasalahan yang dibahas adalah bagaimana mengukur tingkat kepuasan mahasiswa dari pengguna *e-learning*.

2. Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pada saat melakukan penelitian, penulis mengumpulkan beberapa referensi tentang topik *e-learning*, pengukuran tingkat kepuasan, dan penggunaan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) pada pengukuran tingkat kepuasan sistem informasi. Ini termasuk referensi tentang kepuasan pengguna sistem informasi. Jenis literatur yang diambil termasuk jurnal, artikel, buku, dan lainnya.

b. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap sistem *e-learning*.

c. Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan berdasarkan 5 indikator yang ada pada metode EUCS yaitu *content* (isi), *accuracy*

(keakuratan), *format* (tampilan), *easy of use* (kemudahan dalam penggunaan) dan *timeliness* (ketepatan waktu).

3. Pengolahan Data

Pada langkah ini melakukan pengolahan data yang di dapat dari kuisisioner akan menjadi variabel pendukung yang menentukan perhitungan tingkat kepuasan pengguna *e-learning*. Skala yang digunakan dalam kuisisioner penelitian ini adalah skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang peristiwa atau gejala sosial [2]. Skala ini digunakan agar responden lebih mudah dalam menjawab pertanyaan kuisisioner tersebut.

4. Rekomendasi

Pada langkah rekomendasi ini, penulis akan membuat kesimpulan dari penelitian yang didapat dan memberikan rekomendasi perbaikan sistem berdasarkan hasil analisis data, sehingga bisa menjadi masukan kepada pengembang sistem *e-learning* di Universitas 'Aisyiyah Surakarta.

C. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah data kuisisioner yang disebarkan ke responden yaitu mahasiswa Universitas 'Aisyiyah Surakarta. Teknik penilaian dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *likert* yaitu pemberian skor pada objek atau fenomena menurut aturan tertentu. Dalam penggunaan skala *likert*, terdapat bentuk pertanyaan dengan skor 4, 3, 2, 1. Bentuk jawaban skala *likert* antara lain: Sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Penilaian berdasarkan empat kriteria seperti tabel berikut:

Tabel 3.1 Skor Penilaian Responden (Skala <i>Likert</i>)	
Skor/Nilai	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

4. Hasil Dan Pembahasan

A. Instrumen Kuesioner

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode EUCS dengan melakukan studi literatur melalui referensi jurnal yang berhubungan dengan penelitian tentang evaluasi tingkat kepuasan pengguna. Langkah selanjutnya adalah dengan menyebar kuisisioner ke responden untuk menilai melalui pertanyaan yang berdasar dari metode *End User Computing Satisfaction*. Selanjutnya hasil dari jawaban responden tersebut dikumpulkan dan dioalah untuk menarik kesimpulan dan saran untuk tujuan pengembangan Sistem *E-Learning* Universitas 'Aisyiyah Surakarta. Berikut merupakan tabel instrument penelitian:

Berdasarkan tabel diatas bahwa sebelum menyebarkan kuesioner, penulis membuat dan menentukan pernyataan yang sesuai dengan fitur-fitur yang ada di sistem *e-learning*. Pernyataan kuesioner dibuat sesuai dengan metode EUCS disetiap variabelnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan kuesioner tersebut berjumlah 16 pernyataan.

B. Uji Validitas

Uji validitas ini diuji cobakan ke responden sebanyak 100 mahasiswa. Instrumen pernyataan dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel pada taraf signifikas 0,5. Berdasarkan jumlah responden, maka diperoleh r tabel 0,195. Uji validitas ini dihitung menggunakan aplikasi excel.

Tabel 4.1 Instrumen Kuesioner

Variabel	Pernyataan	Kode Parameter
Variabel Content (isi)	Sistem <i>e-learning</i> memberikan informasi yang tepat dan memenuhi kebutuhan Anda	C1
	Sistem ini menyediakan informasi yang lengkap dan mudah dipahami	C2
Variabel Accuracy (Akurat)	Sistem ini memberikan informasi yang berguna bagi Anda	C3
	Sistem <i>e-learning</i> memberikan informasi yang akurat	A1
	Anda menemukan banyak kesalahan dalam materi <i>e-learning</i>	A2
Variabel Format (Tampilan)	Menu navigasi (perpindahan halaman satu kehalaman lain) yang terdapat pada sistem <i>e-learning</i> dapat dijalankan sesuai dengan perintah	A3
	Komposisi warna di sistem <i>e-learning</i> sangat baik sehingga tidak membosankan	F1
	Output sistem <i>e-learning</i> disajikan dalam format yang berguna	F2
	Tata letak dan desain pada tampilan presensi perkuliahan ini mudah digunakan	F3
	Tata letak dan desain pada tampilan tugas ini masih berantakan	F4
Variabel Easy of use (kemudahan dalam penggunaan)	Sistem <i>e-learning</i> mudah diakses dan digunakan	E1
	Mudah saat mendownload file materi	E2
	Mudah saat mengupload file tugas	E3
Variabel Timeliness (ketepatan waktu)	Fitur-fitur yang tersedia di sistem <i>e-learning</i> mudah digunakan	E4
	Sistem <i>e-learning</i> ini cepat dalam memuat konten	T1
	Anda sering mengalami error saat menggunakan sistem <i>e-learning</i>	T2

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan hasil uji validitas pengujian informasi yang dikumpulkan dari kuesioner dengan tujuan untuk mengetahui apakah pernyataan kuesioner tersebut valid. Dapat disimpulkan bahwa dari total 16 pertanyaan pada variabel *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use*, dan *timeliness* yang diuji validitasnya hasilnya valid karena r hitung $\geq$ dari nilai r tabel 0,195 atau indikator tersebut telah memenuhi syarat untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas

Kode Instrumen Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
C1	0,813	0,195	Valid
C2	0,807	0,195	Valid
C3	0,816	0,195	Valid
A1	0,799	0,195	Valid
A2	0,205	0,195	Valid
A3	0,636	0,195	Valid
F1	0,612	0,195	Valid
F2	0,819	0,195	Valid
F3	0,710	0,195	Valid
F4	0,167	0,195	Valid
E1	0,628	0,195	Valid
E2	0,655	0,195	Valid
E3	0,686	0,195	Valid
E4	0,806	0,195	Valid
T1	0,641	0,195	Valid
T2	0,230	0,195	Valid

C. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan *Cronbach's Alpha* pada aplikasi excel. Nilai *Cronbach's Alpha* pada pengujian ini seperti yang tabel 4.3 adalah 1,065, dikatakan *Reliable* jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70. Adapun hasil uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian ini adalah:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

Nilai Acuan	Cronbach's Alpha	N of Items	Kesimpulan
0,7	1,065	16	Reliabel

Pada tabel 4.3 menunjukkan hasil uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,7 maka instrumen kuesioner dikatakan reliabel dan jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,7 maka kuesioner dikatakan tidak reliabel. Pada pengujian reliabilitas seperti pada tabel dengan hasil *Cronbach's Alpha* 1,081 dari 16 pernyataan yang di uji ke responden sebanyak 100 mahasiswa Universitas 'Aisyiyah Surakarta. Maka kuesioner tersebut termasuk kategori reliabel, karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,7.

D. Interval Persentase

Penelitian ini menggunakan tabel frekuensi untuk menganalisis data yaitu membuat kuesioner, dianalisis, dan dipresentasikan, sehingga frekuensi jawaban memberikan gambaran tentang penelitian ini. Untuk menentukan seberapa tingkat pengaruh, penelitian ini menggunakan pedoman untuk menafsirkan koefisiensi korelasi yang ditemukan besar atau kecil.

Untuk menentukan tingkat kepuasan pengguna *e-learning*, peneliti mengelompokkan pernyataan Kurang Puas, Cukup Puas, Puas, dan Sangat Puas. Nilai maksimal kepuasan yaitu 100%. Berikut adalah pembagian nilai skor:

Tabel 4.4 Interval Persentase

Level	Interval	Kriteria
1	0%-25%	Kurang Puas
2	25%-50%	Cukup Puas
3	50%-75%	Puas
4	75%-100%	Sangat Puas

E. Hasil Analisis Data

Berikut adalah hasil persentase metode *End User Computing Satisfaction* terhadap kepuasan pengguna sistem *e-learning* Universitas ‘Aisyiyah Surakarta yang dihitung dari kuesioner penelitian dapat dilihat pada tabel 4.10:

Tabel 4.5 Hasil Interval Persentase

Variabel	Persentase
<i>Content</i>	80%
<i>Accuracy</i>	71%
<i>Format</i>	71%
<i>Ease of use</i>	77%
<i>Timeliness</i>	71%

Dari hasil penelitian yang diperoleh adalah variabel *content* memperoleh persentase 80%, variabel *accuracy* memperoleh persentase 71%, variabel *format* memperoleh persentase 71%, variabel *ease of use* memperoleh persentase 77%, dan variabel *timeliness* memperoleh persentase 71%. Dengan hasil persentase tersebut yang dimana 2 variabel dengan kriteria Sangat Puas dan 3 variabel dengan kriteria Puas. Sehingga tidak adanya rekomendasi perbaikan, karena hasil evaluasi dari responden yaitu mahasiswa Universitas ‘Aisyiyah Surakarta yang dimana sebagai pengguna sistem *e-learning* menyatakan bahwa sistem tersebut sudah baik.

5. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini ialah, dari 5 variabel pada metode EUCS yang penulis jadikan acuan dalam mengevaluasi sistem *e-learning* di Universitas ‘Aisyiyah Surakarta yaitu, variabel yang memperoleh hasil persentase tertinggi yaitu variabel *content* (isi) dengan jumlah 80% dengan kriteria Sangat Puas, variabel *accuracy* memperoleh persentase 71% dengan kriteria Puas, variabel *format* memperoleh persentase 71% dengan kriteria Puas, variabel *ease of use* memperoleh persentase 77% dengan kriteria Sangat Puas, dan variabel *timeliness* memperoleh persentase 71% dengan kriteria Puas. Dengan hasil persentase tersebut yang dimana 2 variabel dengan kriteria Sangat Puas dan 3 variabel dengan kriteria Puas. Dari hasil persentase tersebut maka sistem *e-learning* sudah memenuhi kepuasan pengguna. Beberapa saran yang dapat dijadikan bahan peneliti selanjutnya ialah:

1. Melakukan evaluasi di masing-masing fitur di sistem *e-learning* yang diteliti, sehingga dapat mengetahui letak kekurangan yang spesifik, agar dapat memberikan rekomendasi perbaikan sistem.
2. Penambahan jumlah responden di Universitas ‘Aisyiyah Surakarta.
3. Menambah jenis responden yaitu pakar dibidang IT agar membuat hasil evaluasi yang valid.

REFERENCE

- [1] L. S. Triandika, D. M. Rachmaningsih, and A. F. Wijaya, “PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNA SITUS E-LEARNING UNIVERSITAS TERBUKA DENGAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS),” *Sebatik*, vol. 25, no. 2, pp. 598–603, 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1212.
- [2] M. S. Muarie and F. Nopriani, “MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA E-LEARNING (UIN RADEN FATAH PALEMBANG),” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 5, no. 01, pp. 79–86, 2020, doi: 10.32767/jusim.v5i01.756.
- [3] G. Pujana, I. M. A. Pradnyana, and I. K. R. Artha, “Analisis Kepuasan Pengguna E-Rapor Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (Eucs) Di Smp Negeri 1

- Sukasada,” *KARMAPATI (Kumpulan Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.,* vol. 12, no. 1, pp. 57–66, 2023.
- [4] E. Fuad, R. Hayami, and A. Kharisma, “Evaluasi Usabilitas Website E-Learning Umri Terhadap Mahasiswa Umri Menggunakan Metode Usability Testing,” *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.,* vol. 2, no. 2, pp. 74–82, 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i2.3029.
 - [5] N. L. Rachmawati and D. Krisbiantoro, “Evaluasi Kepuasan Pengguna Sistem E-Learning Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction: Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto,” *J. Inf. Syst. Manag.,* vol. 3, no. 1, pp. 1–7, 2021.
 - [6] F. Arianto, L. H. Susarno, U. Dewi, and A. F. Safitri, “MODEL PENERIMAAN DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI: E-LEARNING DI PERGURUAN TINGGI,” *Kwangsan J. Teknol. Pendidik.,* vol. 8, no. 1, p. 110, 2020, doi: 10.31800/jtp.kw.v8n1.p110--121.
 - [7] N. W. Utami, I. K. R. Arthana, and I. G. M. Darmawiguna, “EVALUASI USABILITY PADA E-LEARNING UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA DENGAN METODE USABILITY TESTING,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.,* vol. 9, no. 1, p. 107, 2020, doi: 10.23887/janapati.v9i1.23663.
 - [8] Z. Niqotaini and B. Budiman, “Analisis Penerimaan Google Classroom Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Dan End-User Computing Satisfaction (EUCS),” *Sist. J. Sist. Inf.,* vol. 10, no. 3, pp. 637–661, 2021.
 - [9] A. Lattu, Sihabuddin, and W. Jatmika, “A ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP PENGGUNAAN E-LEARNING DENGAN METODE TAM DAN EUCS,” *J. Ris. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.,* vol. 4, no. 1, pp. 39–50, 2022, doi: 10.52005/jursistekni.v4i1.115.
 - [10] K. N. M. N. Masitah and I. Ilhamsyah, “EVALUASI KEPUASAN PENGGUNA SIAKAD UNIVERSITAS TANJUNGPURA MENGGUNAKAN INTEGRASI TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DAN END-USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS),” *Coding J. Komput. dan Apl.,* vol. 8, no. 2, 2020, doi: 10.26418/coding.v8i2.41217.
 - [11] D. A. Simaremare, “ANALISIS TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA PENGGUNA E-LEARNING MENGGUNAKAN END USER COMPUTING SATISFICATION,” *J. Infortech,* vol. 2, no. 2, pp. 250–257, 2020, doi: 10.31294/infortech.v2i2.9257.
 - [12] M. Mujahiddin and A. Azis, “Evaluasi Kepuasan Mahasiswa Prodi Sistem Informasi terhadap Akun @si.amikompwt menggunakan metode EUCS,” *Indones. J. Comput. Sci. Res.,* vol. 1, no. 2, 2022, doi: 10.59095/ijcsr.v1i2.7.
 - [13] R. N. Amalia, R. S. Dianingati, and E. Annisaa’, “Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi,” *Generics J. Res. Pharm.,* vol. 2, no. 1, pp. 9–15, 2022, doi: 10.14710/genres.v2i1.12271.
 - [14] A. H. Suasapha, “SKALA LIKERT UNTUK PENELITIAN PARIWISATA; BEBERAPA CATATAN UNTUK MENYUSUNNYA DENGAN BAIK,” *J. KEPARIWISATAAN,* vol. 19, no. 1, pp. 26–37, 2020, doi: 10.52352/jpar.v19i1.407.
 - [15] M. Ronaldo and D. Pasha, “Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website,” *TELEFORTECH J. Telemat. Inf. Technol.,* vol. 2, no. 1, pp. 17–20, 2021.
 - [16] E. Rosita, W. Hidayat, and W. Yuliani, “UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS KUESIONER PERILAKU PROSOSIAL,” *FOKUS (Kajian Bimbing. & Konseling*

- dalam Pendidikan*), vol. 4, no. 4, p. 279, 2021, doi: 10.22460/fokus.v4i4.7413.
- [17] S. K. Dewi and A. Sudaryanto, “Validitas dan reliabilitas kuisisioner pengetahuan, sikap dan perilaku Pencegahan Demam Berdarah,” Prosiding Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2020, 2020.