

# PENERAPAN METODE EUCS UNTUK MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI UBD MOBILE

*by* Muhammad Aja Sugandi

---

**Submission date:** 12-Oct-2019 09:25AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1191197061

**File name:** Aja\_Sugandi\_RM\_Nasrul\_Sistemasi.docx (57.57K)

**Word count:** 3221

**Character count:** 19581

## PENERAPAN METODE EUCS UNTUK MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI UBD MOBILE

<sup>15</sup>Muhammad Aja Sugandi, <sup>2</sup>R.M. Nasrul Halim\*

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

<sup>2</sup>Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

Jl. Jend. A. Yani No. 3 Palembang 30264

Email: [majasugandi18@gmail.com](mailto:majasugandi18@gmail.com), [nasrul.zone@gmail.com](mailto:nasrul.zone@gmail.com)

\*Corresponden Author: [nasrul.zone@gmail.com](mailto:nasrul.zone@gmail.com)

### ABSTRAK

<sup>5</sup> *Mobile phone* yang saat ini telah berkembang sangat cepat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh semua orang tanpa ada batasan waktu maupun tempat sehingga informasi dengan cepat dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Universitas Bina Darma saat ini sudah memiliki sistem informasi akademik berbasis *mobile* untuk mahasiswa. Aplikasi UBD *mobile* mahasiswa adalah sebuah aplikasi berbasis android yang dapat memudahkan mahasiswa untuk memudahkan kegiatan-kegiatan kuliah seperti <sup>12</sup>lihat kartu hasil studi, kartu rencana studi, riwayat pembayaran, informasi nilai dan sebagainya. Salah satu hal yang menjadi alat ukur dalam keberhasilan sebuah aplikasi *mobile* adalah kepuasan pengguna akhir dari aplikasi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kepuasan mahasiswa Universitas Bina Darma terhadap penggunaan aplikasi UBD *mobile* untuk mahasiswa berbasis android menggunakan metode EUCS (*End-User Computing Satisfaction*). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif atau statistik. Hasil penelitian ini adalah dari 100 responden, 70 responden merasa puas dengan Aplikasi UBD *mobile* mahasiswa.

Kata Kunci/ *Keywords*: Aplikasi, EUCS, UBD *Mobile*

### 1 PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi *mobile phone* yang saat ini telah berkembang sangat cepat menjadi salah satu alternatif media penyampaian informasi disegala bidang termasuk dibidang akademik. Akses informasi yang cepat dan terkini adalah salah satu andalan instansi akademik untuk menyampaikan informasi yang <sup>5</sup>pada mahasiswa. Penggunaan teknologi *mobile phone* atau yang sering disebut aplikasi *mobile* dapat digunakan untuk penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa tanpa ada batasan waktu maupun tempat. Disamping itu, aplikasi *mobile* juga memungkinkan penggunaannya untuk mendapatkan *update* data informasi yang disampaikan oleh instansi akademik sehingga informasi dengan cepat dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Universitas Bina Darma (UBD) saat ini sudah memiliki aplikasi berbasis *mobile android* untuk mahasiswa. Aplikasi UBD *mobile* mahasiswa adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk memudahkan mahasiswa UBD untuk memudahkan kegiatan-kegiatan kuliah seperti melihat kartu hasil studi, kartu rencana studi, riwayat pembayaran, informasi nilai dan sebagainya melalui suatu aplikasi di *mobile phone*. Dengan adanya aplikasi *mobile* ini memudahkan mahasiswa-mahasiswi dapat melihat informasi tentang akademik melalui aplikasi di android tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Berdasarkan sumber dari *google playstore*, pengguna aktif UBD *mobile* sampai dengan bulan Januari 2019 telah diunduh oleh 2774 penginstal. Hal tersebut dapat menjadikan aplikasi UBD *mobile* sebagai aplikasi yang berguna bagi penggunaannya dalam hal ini adalah mahasiswa. Salah satu hal yang menjadi alat ukur dalam keberhasilan sebuah aplikasi *mobile* adalah kepuasan pengguna akhir dari aplikasi *mobile* tersebut. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi *mobile* adalah metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

Metode EUCS merupakan metode untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna suatu sistem atau aplikasi yang dilihat dari lima variabel <sup>14</sup>itu: isi, keakuratan, bentuk, kemudahan dan ketepatan waktu. Hasil analisisnya merupakan pernyataan-pernyataan yang menjelaskan kelebihan dan

<sup>3</sup> Muhammad Aja Sugandi, R.M. Nasrul Halim, Penerapan Metode EUCS Untuk Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi UBD *Mobile*

kekurangan atau baik dan buruknya nilai penggunaan aplikasi dalam penelitian ini adalah aplikasi UBD <sup>13</sup> *mobile* mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kepuasan mahasiswa Universitas Bina Darma terhadap kualitas penggunaan aplikasi UBD *mobile* mahasiswa dengan menerapkan Metode EUCS (*End-User Computing Satisfaction*) sehingga dapat menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi UBD *mobile* mahasiswa menjadi lebih baik.

## 2 TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna sistem informasi “adalah pengungkapan kesesuaian antara harapan seseorang dengan hasil yang diperolehnya, dikarenakan adanya partisipasi selama pengembangan sistem” [1]. “Kinerja sistem informasi dapat dilihat dari kepuasan pengguna dalam penggunaan sistem informasi tersebut” [2]. “Dengan memperhatikan aspek kepuasan pengguna dapat meningkatkan kualitas sistem serta kualitas layanan menjadi lebih optimal” [3].

Sistem yang berkualitas “adalah sistem yang tepat guna, memenuhi standar yang telah ditetapkan dan senantiasa mengikuti perkembangan jaman serta kemajuan teknologi. Untuk menghindari adanya penolakan terhadap sistem yang dikembangkan maka kualitas sistem harus baik, dan ini akan berpengaruh pada tingkat kepuasan pengguna dari sistem tersebut” [1]. “Kualitas sistem memerlukan indikator untuk dapat mengukur seberapa baik kualitas dari suatu sistem. Suatu sistem dapat dikatakan berkualitas jika sistem dirancang untuk memenuhi kepuasan pengguna melalui kemudahan, kecepatan akses, keandalan sistem, fleksibilitas dan keamanan sistem” [4].

### 2.2 Android

Android adalah “suatu sistem operasi yang berbasis pada perangkat *mobile*. Android manganut sistem *open source* yang memudahkan bagi setiap pengembang yang ingin mengembangkan atau membuat suatu aplikasi pada ponsel dengan *platform android*” [5]. Android merupakan “salah satu sistem operasi yang dipergunakan pada telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (*touch screen*) dengan berbasis Linux. Basis sistem operasi android adalah kernel linux yang merupakan *open source* sehingga sistem operasi android memungkinkan pengembang untuk selalu menciptakan aplikasi android sendiri yang bisa digunakan untuk berbagai macam alat yang bergerak (*mobile*)” [6].

### 2.3 Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* adalah “perangkat lunak yang berjalan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *tablet PC*. Aplikasi *mobile* juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat *mobile* itu sendiri. Untuk mendapatkan aplikasi *mobile* yang diinginkan, *user* dapat mengunduhnya melalui situs tertentu sesuai dengan sistem operasi yang dimiliki. *Google Play* dan *iTunes* merupakan beberapa contoh dari situs yang menyediakan beragam aplikasi bagi pengguna Android dan iOS untuk mengunduh aplikasi yang diinginkan” [7]. Aplikasi Mobile “adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan Anda melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler atau Handphone” [8].

“Untuk menunjang kinerja suatu institusi atau organisasi sebuah teknologi informasi sangatlah dibutuhkan, dengan adanya teknologi informasi tingkat efisiensi dan efektivitas dari sebuah proses akan meningkat, salah satunya adalah dengan munculnya aplikasi *mobile* yang dapat memudahkan pengguna melakukan suatu transaksi maupun memperoleh informasi” [9]

### 2.4 Metode EUCS

<sup>14</sup> *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 sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut” [10].

Model evaluasi EUCS ini dikembangkan oleh Doll & Torkzadeh. “Evaluasi dengan

<sup>3</sup> Muhammad Aja Sugandi, R.M. Nasrul Halim, Penerapan Metode EUCS Untuk Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi UBD *Mobile*

menggunakan model ini lebih menekankan kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sistem” [10].

Metode EUCS “adalah metode untuk mengevaluasi kepuasan pengguna sistem secara keseluruhan yang didasari dengan pengalaman mereka dari sisi afektif dalam menggunakan sistem sehingga hasil evaluasi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan sistem berikutnya. Instrumen EUCS terdiri dari 12 item yang terbagi ke dalam 5 komponen untuk mengukur kualitas sistem dan informasi. 5 komponen tersebut meliputi *content* (isi), *accuracy* (akurasi), *format* (bentuk), *ease of use* (kemudahan penggunaan), dan *timeliness* (ketepatan waktu)” [3].

### 3 METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif melalui pendekatan kuantitatif, berupa hasil penelitian yang diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulannya. Objek penelitian ini adalah aplikasi UBD Mobile Mahasiswa. Jenis data yang dipakai dalam penelitian ini berupa data-data primer dan data-data sekunder. Data primer yang diperoleh berupa data hasil kuisioner dan wawancara, sedangkan data sekunder berupa literatur atau jurnal-jurnal sebagai panduan dalam melaksanakan penelitian.

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara kepada pembuat aplikasi UBD mobile dan kepada mahasiswa UBD serta menyebarkan kuisioner atau angket dengan menyebarkannya kepada seluruh mahasiswa di Universitas Bina Darma dengan menggunakan metode *random sampling*.

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna akhir aplikasi UBD *mobile* mahasiswa di Universitas Bina Darma. Populasi penelitian yang ditetapkan adalah mahasiswa yang telah menginstal aplikasi UBD *mobile* android sebanyak 2774 sampai dengan bulan januari 2019 yang bersumber dari *google playstore*. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel (*sampling*) karena peneliti tidak mampu menjangkau keseluruhan populasi dengan pendekatan *non-probability sampling* melalui metode *convenience sampling*, yaitu saat responden yang dijadikan sampel sedang berada di lokasi penelitian serta dapat diwawancarai. Di awal kuisioner terdapat *screening*, dimana mahasiswa yang dijadikan responden adalah mahasiswa yang sudah pernah menggunakan aplikasi UBD *mobile* sebelumnya minimal satu kali. Jumlah sampel yang diambil menggunakan rumus slovin sehingga dari 2774 populasi didapatkan 100 orang responden dengan taraf kesalahan 10%.

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

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

d = persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan

$$n = \frac{2774}{2774 \cdot 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{2774}{2774 \cdot 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{2774}{28,74}$$

$$n = 96,52052888$$

Dibulatkan menjadi 100 responden

Skala likert “digunakan untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang atau sejumlah kelompok terhadap sebuah fenomena sosial yang dimana jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Dengan skala likert yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel” [11].

**Tabel 1 Skala Linkert [12]**

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

Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi data mengenai *Content* ( $X_1$ ), *Accuracy* ( $X_2$ ), *Format* ( $X_3$ ), *Ease of Use* ( $X_4$ ), *Timelines* ( $X_5$ ), dan *Satisfaction* ( $Y$ ). Setiap variabel penelitian didefinisikan dan diukur skalanya. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Penelitian ini melihat pengaruh variabel  $X_1$ ,  $X_2$ ,  $X_3$ ,  $X_4$  dan  $X_5$  secara parsial terhadap variabel  $Y$ , serta pengaruh  $X_1$ ,  $X_2$ ,  $X_3$ ,  $X_4$ ,  $X_5$  secara bersama-sama terhadap  $Y$ .

Teknik analisis data yang digunakan yaitu: 1) Uji Validitas (*Test of validity*), “pengujian Validitas perlu dilakukan Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Hal ini dapat digunakan untuk mendapatkan data yang valid dari instrumen yang valid” [12]. Uji validitas dalam penelitian ini dengan bantuan program Komputer SPSS dengan 23 item atau pertanyaan. 2) Uji Reliabilitas (*Test of reliability*), bertujuan untuk mengukur konsistennya jawaban responden terhadap item-item pertanyaan yang terdapat di kuesioner. 3) Uji  $R^2$ , dilakukan Untuk mendapatkan seberapa besa variabel independen ke depend<sup>24</sup> guna mengukur seberapa jauh menerangkan variasi variabel independen. 4) Uji T, untuk melihat koefisien regresi masing-masing variabel bebas ( $X$ ) yang dipakai secara terpisah berpengaruh atau tidak terhadap variabel terikat ( $Y$ ). 5) Uji F, untuk menguji apakah variabel independen secara bersamaan berpengaruh terhadap dependen kepuasan dengan membandingkan  $f$  hitung dengan  $f$  tabel.

#### 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang akan didapat dalam penelitian ini adalah kepuasan pengguna aplikasi UBD *Mobile* Mahasiswa menggunakan metode *End User Satisfaction* (EUCS). Penelitian ini membahas mengenai pengaruh dari ke lima Variabel EUCS yaitu Isi (*content*), Akurasi (*accuracy*), Bentuk (*Format*), Kemudahan (*Ease of use*) dan Ketepatan Waktu (*timeliness*) terhadap kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*).

##### 4.1 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa sebagai pengguna aktif aplikasi UBD *Mobile* Mahasiswa di lingkungan kampus Bina Darma Palembang, dengan jumlah sampel sebesar 100 Responden.

Karakteristik responden berdasarkan program studi terdiri dari 6 orang atau 6% responden berasal dari Fakultas Bahasa & Sastra jurusan Sastra Inggris. 19 orang atau 19% berasal dari fakultas Ekonomi & Bisnis jurusan Akuntansi, 9 orang atau 9% dari responden juga berasal dari fakultas yang sama yaitu jurusan Manajemen. 3 orang atau 3% responden berasal dari Fakultas FKIP jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia dan 3 orang atau 3% responden juga dari Fakultas FKIP jurusan Pendidikan Olahraga, 27 orang atau 27% berasal dari Fakultas Ilmu Komputer jurusan Sistem Informasi dan dari Fakultas yang sama Jurusan Teknik Informatika terdapat 15 orang atau 15% responden. 1 orang atau 1% responden dari Fakultas Ilmu komunikasi Jurusan ilmu komunikasi, 6 orang atau 6% responden dari fakultas Psikologi jurusan psikologi . 5 orang atau 5% dari Fakultas Teknik jurusan Elektro, 4 orang atau 4% dari Teknik jurusan Industri dan 2 orang atau 2% dari jurusan Teknik Sipil.

Karakteristik responden berdasarkan semester terdiri dari 2 orang atau 2% responden mahasiswa dari semester 10, 16 orang atau 16% responden dari mahasiswa semester 2, 23 orang atau 23% responden dari semester 4, 33 orang atau 33% responden dari semester 6, dan 26 orang atau 26% terdapat responden dari semester 8. Sedangkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin terdiri dari 48 orang atau 48 responden berjenis kelamin laki-laki, sedangkan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 52 orang atau 52% responden.

#### 4.2 Hasil Uji Validitas

Uji validitas diukur dengan cara membandingkan nilai r hitung dan r tabel dengan ketentuan jika r hitung > r tabel, maka item tersebut dinyatakan valid. Dalam penelitian ini didapat r-tabel sebesar 0.195 (2-tailed). Jika Nilai *pearson correlation* > nilai pebanding berupa r-kritis atau r tabel. Maka item tersebut valid diuji melalui program SPSS. yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Variabel	r hitung	r tabel	Keterangan
<b>Isi (I)</b>			
C1	.859	0.195	Valid
C2	.820	0.195	Valid
C3	.825	0.195	Valid
<b>Akurasi (X2)</b>			
A1	.794	0.195	Valid
A2	.789	0.195	Valid
A3	.809	0.195	Valid
A4	.795	0.195	Valid
<b>Bentuk(X3)</b>			
F1	.823	0.195	Valid
F2	.813	0.195	Valid
F3	.816	0.195	Valid
<b>Kemudahan (X4)</b>			
E1	.788	0.195	Valid
E2	.719	0.195	Valid
E3	.734	0.195	Valid
E4	.595	0.195	Valid
<b>Ketepatan waktu (X5)</b>			
T1	.721	0.195	Valid
T2	.844	0.195	Valid
T3	.786	0.195	Valid
<b>Kepuasan (Y)</b>			
S1	.819	0.195	Valid
S2	.819	0.195	Valid
S3	.738	0.195	Valid
S4	.853	0.195	Valid
S5	.736	0.195	Valid
S6	.815	0.195	Valid

#### 4.3 Hasil Uji Realibilitas

Uji Realibilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi alat ukur dalam mengukur gejala yang sama. Syarat untuk menyatakan jika item itu *realibel* adalah dengan melihat hasil uji realibilitas jika setiap variabel > dari 0.6 berarti variabel tersebut *realibel*. Adapun hasil uji realibilitas dengan menggunakan program SPSS dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Realibilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Isi (X1)	0.838	Reliabel

Akurasi (X2)	0.813	Reliabel
Bentuk (X3)	0.834	Reliabel
Kemudahan (X4)	0.766	Reliabel
Ketepatan waktu (X5)	0.817	Reliabel
Kepuasan (Y)	0.789	Reliabel

#### 4.4 Hasil Uji R

Uji R digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel X Terhadap Y. Adapun hasil uji R dengan menggunakan program SPSS dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji R

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.850 <sup>a</sup>	.723	.708	2.07395

a. Predictors: (Constant), Timeliness (X5), Ease of use (X4), Content(X1), Format(X3), Accuracy(X2)

#### 4.5 Hasil Uji T

Uji T menunjukkan seberapa besar jauh pengaruh satu variabel independen secara parsial dalam menerangkan variasi variabel *dependent*. Berdasarkan data pada tabel 5, diketahui 2 variabel X yang tidak berpengaruh terhadap variabel Y, dan terdapat 3 variabel yang dinyatakan berpengaruh terhadap variabel Y yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Hasil uji t variabel *Content* (X1): nilai signifikansi dari variabel *content* (X1) sebesar 0.49 lebih besar dari nilai alpha 0.05 dan nilai t hitung sebesar 0.940 lebih kecil dari t tabel 1,664 artinya dapat disimpulkan bahwa variabel *content* (X1) tidak berpengaruh terhadap variabel Y.
- Hasil uji t variabel *Accuracy* (X2): nilai signifikansi dari variabel *Accuracy* (X2) sebesar 0.006 lebih kecil dari nilai alpha 0.05 dan nilai t hitung sebesar 2.838 lebih besar dari t tabel 1,664 artinya dapat disimpulkan bahwa variabel *Accuracy* (X2) berpengaruh terhadap variabel Y.
- Hasil uji t variabel *Format* (X3): nilai signifikansi dari variabel *Format* (X3) sebesar 0.121 lebih besar dari nilai alpha 0.05 dan nilai t hitung sebesar 1.566 lebih kecil dari t tabel 1,664 artinya dapat disimpulkan bahwa variabel *Format* (X3) tidak berpengaruh terhadap variabel Y.
- Hasil uji t variabel *Ease Of Use* (X4): nilai signifikansi dari variabel *Ease Of Use* (X4) sebesar 0.057 lebih kecil dari nilai alpha 0.05 dan nilai t hitung sebesar 1.930 lebih besar dari t tabel 1,664 artinya dapat disimpulkan bahwa variabel *Ease Of Use* (X4) berpengaruh terhadap variabel Y.
- Hasil uji variabel *Timeliness* (X5): nilai signifikansi dari variabel *Timeliness*(X5) sebesar 0.00 lebih kecil dari nilai alpha 0.05 dan nilai t hitung sebesar 4.794 lebih besar dari t tabel 1,664 artinya dapat disimpulkan bahwa variabel *Timeliness* (X5) berpengaruh terhadap variabel Y

Tabel 5 Hasil Uji T

Variabel	Nilai sign.(5%)	Keterangan
Isi (X1)	0.349	Tidak signifikan
Akurasi (X2)	0.006	Signifikan
Bentuk (X3)	0.121	Tidak signifikan
Kemudahan (X4)	0.057	Tidak Signifikan
Ketepatan waktu (X5)	0.000	Signifikan

#### 4.6 Hasil Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh secara keseluruhan antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Jika nilai sig < 0,05, atau F hitung lebih besar dari F tabel maka terdapat pengaruh secara simultan terhadap variabel Y, dan jika nilai sig > 0,05, atau F hitung lebih kecil dari F tabel maka tidak terdapat pengaruh secara simultan terhadap Y.

**Tabel 6 Hasil Uji F**

ANOVA <sup>a</sup>						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1054.640	5	210.928	49.039	.000 <sup>b</sup>
	Residual	404.320	94	4.301		
	Total	1458.960	99			

a. Dependent Variable: SUMY  
 b. Predictors: (Constant), Timeliness (X5), Ease of use (X4), Content(X1), Format(X3), Accuracy(X2)

Berdasarkan tabel 6 diketahui nilai signifikansi dari pengaruh variabel X secara simultan terhadap Y adalah sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai alpha 0,05 dan F hitung 49.039 lebih besar dari F tabel 2,31 artinya dapat disimpulkan terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel.

#### 5 KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil uji R<sup>2</sup> dari tabel 4 diketahui nilai koefisiensi determinasi (R<sup>2</sup>) sebesar 0.850 artinya variabel x yang terdiri dari *Content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness* secara simultan memberikan pengaruh terhadap variabel Y yaitu *User Satisfaction* sebesar 0.708 atau 70.8%. Artinya Dari 100 responden menghasilkan 70 responden merasa puas dengan Aplikasi UBD *mobile* mahasiswa. Berdasarkan hasil uji T pada Tabel 5 diketahui terdapat 2 variabel yang tidak berpengaruh yaitu pada variabel Format dan Content dan terdapat 3 variabel yang berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan dari hasil uji F pada tabel 6, terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel.

Pada variabel *Content, Format* dan *Ease Of Use* diketahui para pengguna kurang puas terhadap *content, Format* dan *Ease of Use* yang dihasilkan oleh Aplikasi UBD *mobile* mahasiswa untuk itu perlu ditingkatkan lagi kualitas dan kelengkapan yang ada pada sisi *Content, Format* dan *ease of use* agar lebih bermanfaat dan berguna bagi penggunanya.

#### REFERENSI

- [1] I. G. N. A. Suaryana, E. Damayanthi, and L. Merkusiwati, "Kualitas Dan Kepuasan Pengguna Terhadap Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *J. Ilm. Akunt. dan Bisnis*, pp. 84–90, 2016.
- [2] N. L. A. K. Y. Sarja, "Pengukuran Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Dosen Menggunakan Metode Servqual," *J. Sist. dan Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 19–25, 2018.
- [3] R. A. Djunanto and F. S. Papilaya, "Analisis Kepuasan Penerimaan Pengguna Akhir Sistem Branch Delivery System (BDS) Pada Layanan Teller Cash Recycler (TCR) Menggunakan End User Computing Satisfaction (EUCS) dan ISO/IEC 12207: 2008 Pada Perusahaan Bank di Indonesia," *J. Sist. Inf. Indones.*, vol. 3, no. 1, 2018.
- [4] F. Maryana, R. Ridhawati, and T. A. Sayekti, "Pengaruh Kualitas Sistem dan Kualitas Informasi terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Pelayanan Pelanggan Terpusat (AP2T) PT PLN (Persero) Wilayah Kalimantan Tengah dan Kalimantan Selatan Area Barabai," *Din. Ekon. dan Bisnis*, vol. 11, no. 2, pp. 213–229, 2018.
- [5] W. A. Kusuma, "Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Bird Contest Kota Malang Berbasis Android," *SISTEMASI*, vol. 7, no. 3, pp. 212–219, 2018.
- [6] L. Rusdiana and H. Setiawan, "Perancangan Aplikasi Monitoring Kesehatan Ibu Hamil Muhammad Aja Sugandi, R.M. Nasrul Halim, Penerapan Metode EUCS Untuk Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi UBD Mobile

- Berbasis Mobile Android,” *SISTEMASI*, vol. 7, no. 3, pp. 197–203, 2018.
- [7] M. Irsan, “Rancang bangun aplikasi mobile notifikasi berbasis android untuk mendukung kinerja di instansi pemerintahan,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 115–120, 2015.
- [8] R. N. F. Kosidin, “Pemodelan Aplikasi Mobile Reminder Berbasis Android,” in *Seminar Nasional Teknologi informasi dan Komunikasi*, 2016.
- [9] K. R. Hadi, H. M. Az-zahra, and L. Fanani, “Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 9, pp. 2742–2750, 2018.
- [10] N. Dalimunthe and C. Ismiati, “Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Online Public Access Catalog (OPAC) Dengan Metode EUCS (Studi Kasus: Perpustakaan UIN SUSKA Riau),” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 71–75, 2016.
- [11] D. Lusianti, “Pengukuran Kepuasan Peserta JKN Melalui Pendekatan Importance-Performance Analysis,” *J. Sains Pemasar. Indones. (Indonesian J. Mark. Sci.)*, vol. 16, no. 1, pp. 17–25, 2017.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

# PENERAPAN METODE EUCS UNTUK MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI UBD MOBILE

## ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

15%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[www.repository.uinjkt.ac.id](http://www.repository.uinjkt.ac.id)

Internet Source

2%

2

[jurnal.umj.ac.id](http://jurnal.umj.ac.id)

Internet Source

2%

3

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

2%

4

[eprints.radenfatah.ac.id](http://eprints.radenfatah.ac.id)

Internet Source

1%

5

[te.net.id](http://te.net.id)

Internet Source

1%

6

Submitted to STKIP Sumatera Barat

Student Paper

1%

7

[docobook.com](http://docobook.com)

Internet Source

1%

8

Submitted to Universiti Kebangsaan Malaysia

Student Paper

1%

9

[ijbe-research.com](http://ijbe-research.com)

	Internet Source	1%
10	<a href="https://repository.ipb.ac.id">repository.ipb.ac.id</a> Internet Source	1%
11	<a href="https://jurnal.inaba.ac.id">jurnal.inaba.ac.id</a> Internet Source	1%
12	<a href="https://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1%
13	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	1%
14	<a href="https://if.binadarma.ac.id">if.binadarma.ac.id</a> Internet Source	1%
15	Submitted to Universitas Bina Darma Student Paper	1%
16	<a href="https://ejournal.uigm.ac.id">ejournal.uigm.ac.id</a> Internet Source	1%
17	Submitted to STIE Perbanas Surabaya Student Paper	1%
18	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1%
19	<a href="https://eprints.stainkudus.ac.id">eprints.stainkudus.ac.id</a> Internet Source	1%
20	Submitted to Universitas Islam Malang Student Paper	1%

---

21 [blog.binadarma.ac.id](http://blog.binadarma.ac.id) 1%  
Internet Source

---

22 [ejournal.uin-suska.ac.id](http://ejournal.uin-suska.ac.id) 1%  
Internet Source

---

23 [jurnal.radenfatah.ac.id](http://jurnal.radenfatah.ac.id) 1%  
Internet Source

---

24 [digilib.unila.ac.id](http://digilib.unila.ac.id) 1%  
Internet Source

---

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On