

Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna *e-Learning* dengan Menggunakan *End User Computing Satisfaction*

Devi Angelina Simaremare¹, Agus Juniadi^{2*}

^{1,2}Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Kramat Raya No 98, Senen, Jakarta Pusat, Indonesia

e-mail korespondensi: agus.asj@bsi.ac.id

Abstrak - Interaksi manusia komputer (HCI) adalah bidang lintas disiplin (misalnya, teknik, psikologi, ergonomi, desain) yang berkaitan dengan teori, desain, implementasi, dan evaluasi cara-cara yang digunakan manusia dan berinteraksi dengan perangkat komputasi. Hal inilah yang membuat penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan tingkat kepuasan pengguna *e-learning* terutama bagi mahasiswa. Sebuah web *elearning* dikatakan baik apa bila user (pemakai) merasa puas dengan web *elearning*, baik dari sisi tampilan maupun isi. Peneliti melakukan penelitian di Universitas Katolik Atma Jaya memiliki web *elearning*. Dengan tujuan peneliti mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa pengguna *elearning* di universitas katolik atma jaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *end user computing satisficati* (EUCS). EUCS sendiri terdiri dari lima variable yaitu, Konten, *Accuracy*, Format, *Ease of Use* dan *Timeliness*. Responen dalam penelitian ini hanya mahasiswa aktif angkatan 2019 di Fakultas Kedokteran Atma Jaya, yaitu sebanyak 133 mahasiswa sebagai responden. Hasil penelitian ini sebagai masukan bagi Universitas Katolik Atma Jaya dan untuk lima(5) variabel yang ada masih harus dan terus ditingkatkan lagi. Tingkat kepuasan pengguna akan mempengaruhi kesuksesan dalam penerapan *elearning*. Dan dalam hasil penelitian ini dihasilkan bahwa mahasiswa di fakultas kedokteran Unika Atma Jaya, sudah puas dilihat dari sisi konten, *Accuracy*, Format, *Ease Of Use*.

Kata Kunci : *Elearning*; Konten; *Accuracy*; Format; *Ease of Use* dan *Timeliness*

Abstracts - *Human-computer interaction (HCI) is a cross-disciplinary field (eg. engineering, psychology, ergonomics, design) that deals with the theory, design, implementation and evaluation of the ways humans use and interact with computing devices. This is what makes research interested in conducting research related to the level of satisfaction of e-learning users, especially for students. A web e-learning is good if the user (user) is satisfied with the e-learning web, both in terms of appearance and content. Researchers conducted research at Atma Jaya Catholic University which has a web elearning. With the aim of the researcher knowing the level of satisfaction of students using e-learning at Atma Jaya Catholic University. The method used in this study is end user computing satisfaction (EUCS). EUCS itself consists of five variables, namely, Content, Accuracy, Format, Ease of Use and Timeliness. Respondents in this study were only active students of class 2019 at the Atma Jaya Medical Faculty, namely 133 students as respondents. The results of this study serve as input for Atma Jaya Catholic University and for the five (5) existing variables, it still needs to be improved. The level of user satisfaction will affect the success in implementing e-learning. And the results of this study showed that students at the Atma Jaya University medical faculty, were satisfied in terms of content, Accuracy, Format, Ease Of Use..*

Keywords : *Elearning*; Content; *Accuracy*; Format; *Ease of Use* and *Timeliness*

1. Pendahuluan

Sistem *e-learning* sangat dibutuhkan di era globalisasi dunia pendidikan saat ini. Akhir-akhir ini Indonesia dikejutkan dengan adanya pandemi *corona virus 19* yang menyebabkan *social distancing* dan lockdown di Indonesia. Yang membuat proses belajar-mengajar tidak seperti biasanya. Dimana setiap orang diwajibkan belajar dari rumah dengan mengakses web *e-learning* yang sudah disiapkan oleh perguruan tinggi tempat menimba ilmu, disinilah peran *e-learning* sangat dibutuhkan. membahas mengenai Kepuasan pengguna merupakan salah satu hal yang menjadi alat ukur dalam keberhasilan sebuah sistem dengan menggunakan metode EUCS[1]. Dalam penelitian yang dilakukan diukur 5 indikator EUCS yang menentukan tingkat kepuasan pengguna *Elearning* yaitu isi, akurasi, bentuk, kemudahan dalam penggunaan dan ketepatan waktu. Dari kelima indikator dapat dilihat bagaimana tingkat kepuasan pengguna *Elearning*[2]. Interaksi manusia komputer (HCI) adalah bidang lintas disiplin (misalnya, teknik, psikologi, ergonomi, desain) yang berkaitan dengan teori, desain, implementasi, dan evaluasi cara-cara yang digunakan manusia dan berinteraksi dengan perangkat komputasi. Hal inilah yang membuat penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan tingkat kepuasan pengguna *e-*



larning terutama bagi mahasiswa dan dosen yang terlibat dalam proses belajar mengajar[3]. Terdapat beberapa cara untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem informasi salah satunya dengan menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS). Kepuasan pengguna merupakan salah satu indikator dari keberhasilan pengembangan sistem informasi. Sistem informasi dapat diandalkan apabila memiliki kualitas yang baik dan mampu memberikan kepuasan pada pemakainya

Dari penjelasan diatas maka dilakukan suatu penelitian yang mengukur Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna *E-learning* di Fakultas Kedokteran Universitas Katolik Atma Jaya dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Penelitian ini akan menganalisa tingkat kepuasan mahasiswa menggunakan web *E-learning* yang memiliki peranan penting dalam perguruan tinggi. Analisis tingkat kepuasan menggunakan EUCS diharapkan dapat menjadi alat ukur keberhasilan suatu sistem.

Dalam penelitian ini ada Beberapa komponen akan menjadi penilaian terhadap kepuasan pengguna *E-learning* diantaranya adalah *content*, *accuracy*, dimensi format atau bentuk mengukur kepuasan pengguna dari sisi tampilan program aplikasi itu sendiri, kemudahan dalam penggunaan (*ease of use*), dimensi ketepatan waktu. Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) adalah alat bantu yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi. Hasil dari penelitian ini nantinya akan menggambarkan tingkat kepuasan pengguna terhadap *E-learning* dan menjadi alat ukur keberhasilan aplikasi dalam proses belajar. Sistem dapat diartikan sebagai kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, maupun variabel-variabel yang telah terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain. Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan elemen yang saling berhubungan dan bekerja sama dapat memproses yang ditujukan system lalu mengolah masukan tersebut sehingga menghasilkan keluaran yang diinginkan[4]. "Informasi adalah suatu pesan atau kumpulan pesan terdiri dari order sekuens dari symbol"[5].

E-learning di definisikan sebagai teknologi informasi yang mampu diterapkan di dalam bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. *E-learning* sendiri terbagi dua bagian, yaitu "e" yang merupakan singkatan dari "electronic" dan "elearning" yang merupakan 'pembelajaran'. *Elearning* berarti pembelajaran yang menggunakan bantuan jasa/bantuan perangkat elektronika[6]. *E-learning* merupakan metode pendekatan dalam proses belajar yang digunakan melalui perangkat komputer yang tersambung ke internet, dimana siswa berupaya memperoleh materi untuk belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. *Elearning* dapat dipadang sebagai suatu sistem yang dikembangkan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan berupaya menembus keterbatasan ruang dan waktu. "*E-learning* adalah suatu metode belajar secara virtual berdasarkan kondisi konten sistem pendidikan yang dapat memanfaatkan penggunaan internet dan multimedia"[7]. "Pada saat belajar mengaar menggunakan *e-learning* dapat meningkatkan interaktivitas dan efisiensi belajar kepada mahasiswa, karena mampu memberikan mahasiswa tersebut potensi yang lebih tinggi agar dapat berkomunikasi lebih banyak dengan dosen, rekan, dan mengakses lebih banyak materi pembelajaran"[8].

2. Metode Penelitian

Tahapan untuk melakukan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menentukan Topik
Pada tahap ini peneliti menentukann topik berdasarkan fenomena yang sedang terjadi pada saat ini dan berdasarkan penelitian terdahulu yaitu melalui jurnal yang ada.
2. Identifikasi Masalah
Pada tahap ini penulis identifikasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian.
3. Studi Literatur
Pada tahapan studi literatur penulis mencari referensi yang terkait dengan pembahasan E-learning, Pengukura tingkat kepuasan pengguna diantaranya referensi terkait *end user computing satisfication*. Literatur ini berbentuk jural, artikel, buku, *e-book*, prosiding dan lainnya.
4. Pengumpulan Data
Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dengan meggunakan *google form* yang diisi khusus mahasiswa.
5. Analisa dan Pengolahan Data
Pada tahap ini peneliti akan megolah data dengan menggunakan aplikasi SPSS 16 & menganalisa data yang sudah didapatkan langsung dari respnden melalui kuesioner yang sudah disebarkan.
6. Menarik Kesimpulan
Kesimpulan dan saran merupakan tahap yang berisi tentang pokok-pokok dari hasil pembahasan, solusi alternatif untuk masalah yang ada, dan saran untuk memperbaiki masalah yang ada pada web elearning.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Metode atau teknik dalam pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang akan dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian[23]. Kuesioner adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan komunikasi dengan sumber data.

2.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Terkait dengan upaya untuk menjamin tingkat keberhasilan penelitian yang berhubungan dengan ketersediaan sumber daya pada penelitian dan kemudahan dalam mendapatkan data, peneliti hanya melibatkan mahasiswa aktif Sastra satu pada fakultas kedokteran Atma Jaya sebagai populasi penelitian. Berdasarkan laporan jumlah mahasiswa yang aktif sebanyak 200 mahasiswa.

2.3. Metode Analisis Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Unika Atma Jaya dengan menggunakan google formulir. Maka kesungguhan mahasiswa dalam menjawab isi dari kuesioner merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian ini. Setelah data kuesioner sudah dikumpulkan menggunakan skala likert, data tersebut kemudian akan diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dilakukan uji normalitas, regresi berganda, dan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 16.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Deskripsi responden

Tabel 1. Karakteristik Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Prosentase
Laki-Laki	50	38%
Perempuan	83	62%
Total	133	100%

Tabel 2. Karakteristik Umur

Umur	Frekuensi	Prosentase
Usia 20-25 tahun	126	95%
Usia 26-30 tahun	7	5%
Total	133	100%

3.2. Hasil Uji Instrumen

Uji Instrumen dilakukan untuk melihat apakah data yang didapat dari hasil kuesioner memang benar-benar layak untuk diteliti atau tidak. Pada pengujian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, dengan menggunakan software SPSS versi 16. syarat mutlak yang harus dimiliki oleh kuesioner adalah harus valid dan *reliable*. Berikut adalah hasil dan pembahasan hasil uji validitas dan uji reliabilitas untuk setiap dimensi penelitian.

A. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidak isi dari suatu kuesioner. Uji validitas dibuat dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel dengan kriteria pengujian, jika r hitung $>$ r tabel maka item dinyatakan valid.

Tabel 3. Hasil Pengujian Validitas

Variabel	Indikator	Rhitung	Rtabel (5%) (df=N-2)= 131	Keterangan
Konten	K1	0,768	0,1703	Valid
	K2	0,739	0,1703	Valid
Accuracy	A1	0,744	0,1703	Valid
	A2	0,779	0,1703	Valid
	A3	0,692	0,1703	Valid
Format	F1	0,770	0,1703	Valid
	F2	0,691	0,1703	Valid
Ease Of Use	E1	0,750	0,1703	Valid
	E2	0,842	0,1703	Valid
	E3	0,760	0,1703	Valid
Timeliness	T1	0,780	0,1703	Valid
	T1	0,742	0,1703	Valid
Satisfaction	Y1	0,710	0,1703	Valid
	Y2	0,737	0,1703	Valid

Berdasarkan table 3 hasil uji Uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan *Corrected Item-Total Correlation* dengan perhitungan *software* SPSS 16. Tabel diatas menunjukkan terdapat 5 variabel EUCS dan 1 variabel kepuasan yang menjadi bahan untuk penelitian. Dari variabel penelitian rata-rata memiliki item pertanyaan sebanyak 2 item pernyataan, kecuali pada variabel *Accuracy* dan *Ease Of Use* memiliki 3 item pernyataan. Dari masing-masing item disetiap variabel ternyata memiliki nilai R_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan nilai R_{tabel} , maka dari situ yang didapat peneliti dapat dinyatakan semua item dari masing-masing variabel dinyatakan valid.

B. Uji Reliabilitas

Selanjutnya dilakukan uji reabilitas. Uji realibilitas berfungsi untuk menguji kekonsistenan instrumen untuk mengukur data. Instrumen yang riabel adalah instrumen yang menghasilkan ukuran yang konsisten. Kuesioner dapat dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* > 0,6.

Tabel 4. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,942	14

Dapat dilihat dari tabel 4 bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah $0,942 > 0,6$ yang berarti instrumen yang diujikan untuk setiap dimensi yang ada pada kuesioner adalah sangat kuat dan seluruh tes konsisten memiliki reliabilitas yang sangat kuat.

C. Uji Normalitas

Hasil dari uji normalitas dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		133
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.94015250
Most Extreme Absolute Differences		.103
	Positive	.084
	Negative	-.103
Kolmogorov-Smirnov Z		1.187
Asymp. Sig. (2-tailed)		.120

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan metode kolmogrov smirnov diketahui nilai signifikansi $0,120 > 0,005$. Maka kesimpulan yang didapat adalah nilai residual berdistribusi normal.

D. Hasil Analisa Persamaan Regresi Linier Berganda

Hasil dari uji normalisasi dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji Regrsi Linier Bergada

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Std. Error			
1(Constant)	-.091	.502		-.182	.856
Konten	.385	.091	.357	4.213	.000
Accuracy	.259	.081	.323	3.209	.002
Format	.202	.087	.181	2.315	.022
Easy Of Use	.176	.074	.238	2.389	.018
Timeliness	-.232	.097	-.213	-2.396	.018

a. Dependent Variable: Kepuasan

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan SPSS 16, maka dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = -0,091 + 0,385X_1 + 0,259X_2 + 0,202X_3 + 0,176X_4 + -0,232X_5$$

3.3. Hasil Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang didasarkan pada penelitian yang sudah ada. Pengujian ini meliputi uji t, dan uji F.

Pengaruh Kepuasan Mahasiswa (X) terhadap metode *end user computing satisfaction* (Y)

A. Uji T

Tabel 7. Uji t Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized	T	Sig.
	B	Std. Error	Coefficients		
1 (Constant)	-.091	.502		-.182	.856
Konten	.385	.091	.357	4.213	.000
Accuracy	.259	.081	.323	3.209	.002
Format	.202	.087	.181	2.315	.022
Ease of use	.176	.074	.238	2.389	.018
Timeliness	-.232	.097	-.213	-2.396	.018

Uji signifikansi parameter individual (Uji T) dilakukan untuk pengujian Hipotesis semua variabel satu sampai dengan variabel kelima. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dari 2 sisi, serta membandingkan antara T_{hitung} dengan T_{tabel} . Untuk mencari t_{tabel} adalah dengan rumus $t_{tabel} = (\text{tingkat kepercayaan dibagi } 2 ; \text{jumlah responden} - \text{jumlah variabel} - 1)$, maka $95\% (dalam = 0,05) / 2 ; 133 - 5 - 1 = (0,025 ; 127 = \text{angka } 0,025 ; 127$, setelah itu di cari pada distribusi nilai t_{tabel} maka ditemukan nilainya sebesar 1,978.

Maka dari itu didapat untuk variabel konten nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4.213 > 1,978$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga hipotesis secara parsial terdapat pengaruh konten terhadap kepuasan mahasiswa. Pada variabel *Accuracy* nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3.209 > 1,978$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga hipotesis secara parsial terdapat pengaruh variabel *Accuracy* terhadap kepuasan mahasiswa.

Pada variabel *Format* nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2.315 > 1,978$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga hipotesis secara parsial terdapat pengaruh variabel *Format* terhadap kepuasan mahasiswa. Pada variabel *Easy Of Use* nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2.389 > 1,978$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga hipotesis secara parsial terdapat pengaruh variabel *Easy Of Use* terhadap kepuasan mahasiswa.

Pada variabel *Timeliness* nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($-2.396 < 1,978$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga hipotesis secara parsial tidak terdapat pengaruh variabel *Timeliness* terhadap kepuasan mahasiswa.

B. Uji F

Tabel 8. Hasil Uji F ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	234.560	5	46.912	51.064	.000 ^a
Residual	116.673	127	.919		
Total	351.233	132			

a. Predictors: (Constant), Timeliness, Format, Konten, Easy Of Use, Accuracy

b. Dependent Variable: Kepuasan

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel diatas terdapat nilai F_{hitung} sebesar 51,064 dengan nilai F_{tabel} adalah 2,29 sehingga didapat hasilnya adalah nilai F_{hitung} lebih besar dari nilai F_{tabel} atau $51,064 > 2,29$ dan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel konten(X_1), variabel *accuracy*(X_2), variabel format(X_3), variabel *easy of use*(X_4) dan variabel *timeliness*(X_5) secara bersamaan terhadap variabel *satisfaction/kepuasan*(Y) mahasiswa pengguna *elearning*.

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat oleh peneliti dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat disimpulkan 1) Dari hasil uji validitas dan dilakukanya uji realibilitas bahwa semua variable yang ada valid

dan *reliable*, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. t_{tabel} yang didapat sebesar 0,170(5%). Hasil uji reliabilitas *alpha cronbach* 0,942. 2) Berdasarkan hasil hipotesis terhadap hasil uji t pada variabel *Timeliness* nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($-2.396 < 1,978$), sehingga disimpulkan H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga hipotesis secara parsial tidak terdapat pengaruh variabel *Timeliness* terhadap kepuasan mahasiswa. 3) Dari nilai f hitung dan tingkat signifikan masing-masing variabel yaitu content, *accuracy*, format, *ease of use* dan *timeliness* yang diperoleh menunjukkan bahwa memang ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa pengguna *elearning*.

Dari hasil analisa kuantitatif pada variabel konten responden yang sangat setuju (SS) sebanyak 76,69%, variabel *accuracy* responden yang sangat setuju (SS) sebanyak 62,41%, variabel format responden yang sangat setuju (SS) sebanyak 49,62%, variabel *ease of use* responden yang sangat setuju (SS) sebanyak 63,91%, variabel *Timeliness* 43,61%. sehingga dapat disimpulkan bahwa kepuasan pengguna terhadap kinerja e-learning adalah puas.

Referensi

- [1] Suhendi, "Analisa Penggunaan E-Learning Untuk Meningkatkan Kemudahan Mahasiswa Dalam Pembelajaran," pp. 6–8, 2015.
- [2] I. G. N. S. Wijaya and I. W. K. Suwastika, "Analisa Kepuasan Pengguna E-Learning Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction," *J. Sist. dan Inform.*, 2017.
- [3] I. Purwandani, "Pengukuran Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna Elearning dengan Menggunakan End User Computing (EUC) Satisfaction Studi Kasus: Akademi Bina Sarana Informatika," *Semin. Nas. Inov. dan Tren (SNIT)*, pp. 112–117, 2018.
- [4] F. Wana and L. A. Abdillah, "Bina Darma Conference on Computer Science UNIVERSITAS BINA DARMA MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) Bina Darma Conference on Computer Science." pp. 2222–2231, 2014.
- [5] A. Fitriansyah and I. Harris, "Penerapan Dimensi EUCS (End User Computing Satisfaction) Untuk Mengevaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Situs Web," in *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*, 2018.
- [6] J. C. Wibawa, "Rancang Bangun Sitem Iinformasi Akademik (Studi Kasus: SMP IT Nurul Islam Tenganan)," *Infotronik*, vol. 2, no. 2, pp. 75–84, 2017.
- [7] A. Hidayat and F. Piliang, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lahan Parkir Berbasis Web Gis," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–9, 2019, doi: 10.31326/JURNAL SISTEK.V1I1.320.
- [8] P. S. RAHMAT, *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR*. Surabaya 60245: SCOPINDO, 2019.
- [9] Ramadiani, A. N. H, Azainil, H. R. H, D. M. Khairina, and S. Maharani, *MODEL DAN BENTUK PENELITIAN E-LEARNING MENGGUNAKAN STRUCTURAL EQUATION MODEL* No Title, Pertama. Samarinda - Kalimantan Timur: Mulawarman University PRESS, 2018.
- [10] M. F. Saifuddin, "E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa," *J. VARIDIKA*, vol. 29, no. 2, pp. 102–109, 2018, doi: 10.23917/varidika.v29i2.5637.
- [11] N. Hanifah and Julia, *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR Membedah Anatomi Kurikulum 2013 Untuk Membangu Masa Pendidikan yang Lebih Baik*. Sumedang: UPI Sumedang Press, 2015.
- [12] Y. Erlika, F. K. Wijaya, and R. Santi, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Simak Online Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) (UIN Raden Fatah Palembang)," *Jusifo (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 3, no. 1, pp. 29–40, 2017, doi: 10.19109/jusifo.v3i1.3858.
- [13] A. S. Damayanti, Y. T. Mursityo, and A. D. Herlambang, "Evaluasi Kepuasan Pengguna Aplikasi Tapp Market Menggunakan Metode EUCS (End User Computing Satisfaction)," *J. Pengemb. Tehnol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 11, pp. 4833–4839, 2018.
- [14] D. D. Unaradjan, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Grafindo, 2019.
- [15] S. R. Hartatik and C. Budihartanti, "ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP PENERAPAN APLIKASI GO-JEK DENGAN MENGGUNAKAN METODE TAM (Technology Acceptance Model)," vol. 7, no. 1, 2020.
- [16] F. Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: PRENADAMEDIA GRUOP, 2018.
- [17] D. S. S. M. Kes and M. A. S. M. A., *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- [18] D. Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- [19] M. Marlindawati and P. Indriani, "PENGUKURAN TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA E-LEARNING DENGAN PENERAPAN MODEL END USING COMPUTING SATISFACTION (EUCS) (Studi Kasus: Universitas Bina Darma dan STMIK MDP)," *J. Ilm. Matrik*, pp. 55–66, 2016, doi: 10.33557/jurnalatrik.v18i1.398.

- [20] A. Saputra and D. Kurniadi, “Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi E-Campus Di Iain Bukittinggi Menggunakan Metode Eucs,” *J. Vokasional Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 7, no. 3, pp. 58–66, 2019.
- [21] *Falkutas Kedokteran UNIKA ATMA JAYA Sejarah dan Struktur Organisasi*. 2020.
- [22] T. D. Untari, *METODOLOGI PENELITIAN: Penelitian Kontemporer Bidang Ekonomi dan Bisnis*, 1(Pertama). Purwokerto: CV. Pena Persada Redaksi, 2018.
- [23] M. Tajuddin, *Sistem Informasi Perguruan Tinggi Untuk Mencapai Good University Governance (Sebuah Pendekatan Teoritis dan Penerapan)*, Pertama. Yogyakarta: Grub Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2015.
- [24] M. A. Bora, P. Studi, T. Industri, and M. Pembelajaran, “Analisa Kepuasan Penggunaan E-Learning Cloud Sekolah Tinggi Teknik (STT) Ibnu Sina Batam,” vol. 1, no. 1, pp. 55–62, 2017.
- [25] P. A. A. Payadnya and G. A. N. T. Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.