

**TUGAS AKHIR**

**ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP  
APLIKASI I AM PUSRI DENGAN METODE *END USER  
COMPUTING SATISFACTION* (EUCS)**



**Oleh:**

**M. Renaldy Pratama    1923240037**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN REKAYASA  
UNIVERSITAS MULTI DATA PALEMBANG  
PALEMBANG  
2023**

# Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa Universitas Multi Data Palembang

---

Program Studi Sistem Informasi  
Tugas Akhir Sarjana Komputer  
Semester Gasal/Genap Tahun 2022/2023

## Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi I AM Pusri Dengan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)

M.Renaldy Pratama 1923240037

### Abstrak

Perusahaan PT. Pupuk Sriwidjaja merupakan perusahaan yang bergerak dibidang produsen pupuk urea yang berada di Palembang Sumatera Selatan. Tujuannya melakukan kegiatan operasional menunjang kebijaksanaan didalam program pemerintah dibidang ekonomi dan pembangunan nasional. Pusri memiliki aplikasi I AM Pusri sebagai media absensi dan mengakses informasi PT. Pupuk Sriwijaya. Oleh karena itu dilakukan pengujian untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi I AM Pusri dengan metode *End User Computing Satisfaction* yang memiliki 5 variabel yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use* dan *Timeliness*. Metode yang digunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik dan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner sebanyak 300 responden dengan teknik *random sampling*. Hasil dari pengujian ini bahwa 4 variabel mempengaruhi kepuasan pengguna diantaranya *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use* sedangkan variabel *Timeliness* tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna aplikasi I AM Pusri.

**Kata kunci:** *End User Computing Satisfaction*, Kepuasan, I AM Pusri



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pandemi awal *covid-19* masuk ke Indonesia di awal tahun 2020 menjadi tantangan untuk beberapa perusahaan, sehingga mengakibatkan perusahaan lain yang belum menerapkan teknologi harus menggunakan teknologi, karena adanya pembatasan interaksi antar manusia khususnya karyawan dilingkungan perusahaan. Sehingga memunculkan perkembangan teknologi yang baru, Teknologi sendiri sangat berpengaruh pada kegiatan sehari-hari baik itu pekerjaan maupun lainnya yang terkait erat dengan teknologi. Perkembangan teknologi yang terus berkembang seiring berjalannya waktu dan dengan adanya dukungan kekuatan internet yang cepat, sangat membantu dalam memberikan manfaat bagi proses bisnis yang berjalan di perusahaan (Arisoemaryo & Prasetio, 2022).

Penerapan teknologi informasi pada sebuah perusahaan merupakan hal yang wajib dibutuhkan karena teknologi informasi hal yang melekat dari suatu bisnis di perusahaan tersebut. *Corporate* juga harus memikirkan kepuasan pengguna akhir melalui teknologi informasi yang diterapkan. Kepuasan pengguna

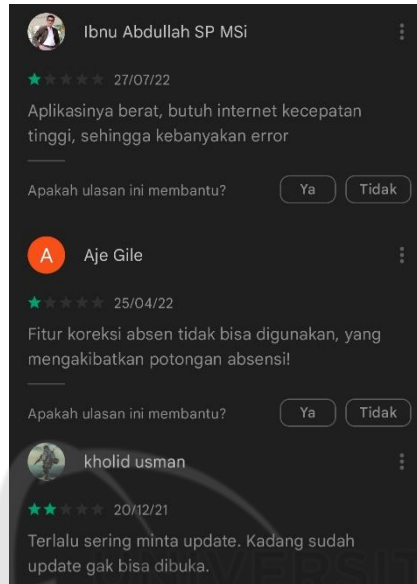
terhadap aplikasi perlu untuk diketahui sejauh mana pengguna puas terhadap teknologi informasi yang digunakan. Hasil dari pengukuran akan digunakan sebagai acuan untuk kualitas pelayanannya sehingga karyawan merasa puas sesuai keinginan. Alat ukur yang dapat dijadikan untuk keberhasilan sebuah aplikasi *mobile* ialah dengan cara mengetahui kepuasan pengguna akhir dari aplikasi tersebut (Sugandi & Halim, 2020).

Perusahaan PT. Pupuk Sriwidjadja (PUSRI) perusahaan yang terbentuk pada tanggal 24 Desember 1959 sebagai produsen pupuk urea yang berada di Palembang Sumatera Selatan. PT. Pupuk Sriwidjadja kini telah berkontribusi lebih dari 50 tahun untuk mendukung ketahanan pangan bangsa. Tujuan utama perusahaan dengan melakukan kegiatan operasional, dukungan politik dalam program pemerintah dibidang ekonomi dan pembangunan nasional khususnya di Indonesia. Selain bekerja sebagai produsen pupuk nasional, PUSRI juga menangani usaha jasa dan tugas lain yang berkaitan dengan industri pupuk.

Perkembangan internet dan smartphone juga dapat membuat informasi tentang suatu perusahaan dengan mudah tersedia. Pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Hal tersebut diungkapkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh APJII kurang dari 77 persen penduduk Indonesia sudah menggunakan internet, sebelum pandemi hanya 175 juta. Padahal data terbaru dari APJII akan mencapai 210 juta pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022. Artinya ada sekitar 35 juta pengguna internet di Indonesia. Dengan adanya

perkembangan data pengguna internet tersebut PT.Pupuk Sriwidjadja membuat aplikasi *mobile* yang berjalan di *smartphone*. Aplikasi tersebut digunakan untuk para karyawan dalam melakukan absensi dan pengajuan lembur sehingga karyawan dapat mengefisiensikan waktu.

Aplikasi I AM Pusri ini dirilis pada tanggal 21 november 2021 yang tersedia pada *playstore* dan juga *appstore* yang telah diunduh lebih dari seribu pengguna di *playstore*. Aplikasi I AM Pusri adalah aplikasi yang dirancang untuk memudahkan para karyawan pusri untuk melakukan absensi dan pengajuan lembur dan dapat digunakan untuk mengakses informasi terkait pekerjaan dan manajemen sumber daya manusia. Manfaat dari aplikasi ini yaitu memberikan kemudahan absensi dan pengajuan lembur karyawan pusri, memberikan akses informasi seperti, jadwal absensi dan pengajuan lembur, efisiensi waktu dan tenaga seperti menghemat waktu dalam melakukan absensi tanpa perlu absen langsung di kantor dengan *fingerprint*, penghematan biaya yang membuat karyawan tidak perlu mengirim laporan berupa *hardfile* ke pimpinan namun dapat diajukan melalui aplikasi, dan transparansi yang memungkinkan karyawan untuk melihat informasi terkait gaji, absensi dan cuti. aplikasi jangkauan zona area perusahaannya saja jadi hanya karyawan yang dapat mengakses aplikasi I AM Pusri untuk mengisi absensi dan pengajuan lembur. Berdasarkan penilaian yang ada pada *playstore* terdapat keluhan para pengguna dapat dilihat dari gambar berikut :



**Gambar 1. 1 Komentar Pengguna**

salah satunya aplikasi mengalami error ketika melakukan absen yang mengakibatkan potongan absensi. Hal ini merupakan suatu permasalahan bagi karyawan karena jika ada karyawan yang sedang melakukan dinas diluar kota dan mau melakukan absensi namun aplikasi mengalami error dan tidak memungkinkan untuk melakukan absensi dengan *fingerprint*. Dari permasalahan tersebut diketahui bahwa aplikasi terkadang masih *error* atau mengalami *bug* sehingga hal ini merugikan karyawan dalam jumlah kehadiran dikarenakan kehadiran absensi dapat mempengaruhi gaji karyawan. Sistem bermutu ialah sistem yang efektif mencukupi standar implementasi, selalu mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Agar sistem dapat diterima oleh pengguna atau client, maka sebuah sistem harus sempurna sehingga mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut (Sugandi & Halim, 2020).

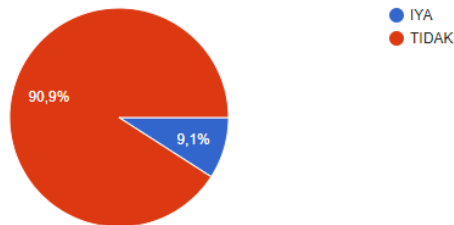
Seperti hal yang telah diketahui selama ini PT.Pupuk Sriwidjadja melakukan perubahan penggantian absensi yang pertama perusahaan menggunakan sidik jari atau *fingerprint* namun metode tersebut harus digantikan karena awal tahun 2020 indonesia terpapar pandemi virus *covid-19* dan perusahaan mencari metode baru agar penyebaran *covid-19* tidak meluas di lingkungan perusahaan. Maka PT.Pupuk Sriwidjadja melakukan penerapan baru dengan menggunakan absensi berbasis online menggunakan aplikasi I AM Pusri yang dimana pada aplikasi I AM Pusri menyediakan fitur absensi yang harus dilakukan karyawan setiap mulai bekerja hingga akhir bekerja sehingga dapat memungkinkan karyawannya terhindar dari *covid-19*. Dengan bantuan aplikasi seluler, pengguna menerima informasi terbaru dari perusahaan, sehingga informasi tersebut tersedia dengan cepat kapanpun dan dimanapun (Sugandi & Halim, 2020). Dari wawancara yang dilakuakn pada 14 oktober 2022 melalui media sosial, saat ini PT.Pupuk Sriwidjadja memiliki 1.943 pegawai aktif yang telah terdata melalui aplikasi I AM Pusri.

Berdasarkan adanya permasalahan diatas dilakukan penyebaran pra kusioner di PT. Pupuk Sriwidjadja dengan tujuan unuk memperkuat dugaan pada penelitan ini, dengan beberapa pertanyaan mengenai mengenai pengetahuan terhadap teknologi secara umum sebagai alat untuk mempermudah pekerjaan karyawan sebagai berikut :



Menurut anda dengan adanya penerapan teknologi apakah anda merasa terbebani?

33 jawaban

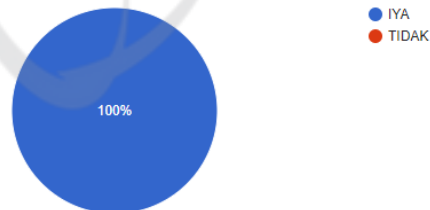


**Gambar 1. 2 Hasil Pra Kuesioner**

Dari gambar 1.1 berdasarkan pertanyaan pada pra kuisisioner yang disebar kepada karyawan PT.Pupuk Sriwidjadja sebesar 90,9% mengatakan bahwa mereka merasa tidak terbebani dengan adanya penerapan teknologi, namun sebesar 9,1% mengatakan merasa dengan teknologi.

Apakah dengan adanya teknologi, pekerjaan saya menjadi lebih mudah?

30 jawaban

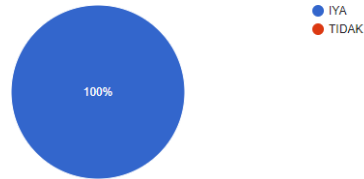


**Gambar 1. 3 Dari Segi Kemudahan**

Dari gambar 1.2 karyawan merasa bahwa teknologi yang mereka gunakan sudah memberikan kemudahan bagi mereka dalam melakukan aktivitas pekerjaan.

Apakah penggunaan teknologi membantu saya mendapatkan informasi yang ada di perusahaan?

30 jawaban

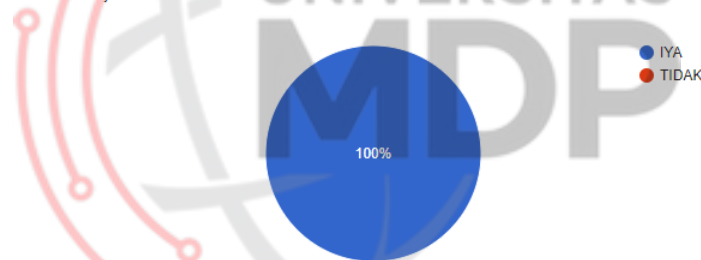


**Gambar 1. 4 Dari Segi Mendapatkan Informasi**

Dari gambar 1.3 karyawan mengatakan bahwa dengan adanya teknologi mereka dapat dengan mudah mendapatkan informasi dari perusahaan.

Apakah dengan adanya teknologi mempercepat saya dalam bekerja

30 jawaban



**Gambar 1. 5 Dari Segi Mempercepat Pekerjaan**

Dari gambar 1.4 karyawan mengatakan dengan adanya teknologi membantu pekerjaan menjadi lebih cepat dan efisien. Dari hasil pra kuisisioner yang telah disebar pada dasarnya teknologi mempermudah pekerjaan. Karyawan tidak terlepas dari penggunaan teknologi untuk menyelesaikan pekerjaan mereka. Artinya karyawan PT.Pupuk Sriwijaya dari segi sumber daya manusia dapat menggunakan teknologi dengan baik dan merasa puas akan adanya teknologi namun, disisi lain masih terdapat keluhan dengan penerapan teknologi.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah mengukur kepuasan pengguna terhadap aplikasi I AM Pusri menggunakan metode EUCS. Variabel yang ada pada penelitian ini diantaranya *content* (Isi), *accuracy* (Ketepatan), *format* (Bentuk), *ease of use* (Kemudahan), dan *timelines* (kecepatan waktu) yang mempengaruhi *satisfaction* (Kepuasan). Alasan menggunakan metode ini karena pengukuran menggunakan metode ini sesuai dalam mengukur kepuasan pengguna dan juga variabel sesuai dengan aplikasi I AM Pusri dan juga metode EUCS lebih efektif digunakan dibanding dengan metode lain untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap suatu sistem atau aplikasi (Yudistira & Novita, 2022). Metode ini merupakan evaluasi keseluruhan dari para pengguna aplikasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut (Sugandi & Halim, 2020). Penelitian bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna pada aplikasi I AM Pusri dengan mengimplementasikan metode EUCS pada aplikasi I AM Pusri dengan mengajukan usulan atau rekomendasi berupa perbaikan maupun penambahan fitur pada aplikasi untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

Berdasarkan jurnal Muhammad Aja Sugandi dan R.M. Nasrul Halim yang berjudul Analisis *end user computing satisfaction* (EUCS) pada aplikasi *mobile* universitas bina darma. Hasil analisis yang didapat bahwa penelitian ini terbukti cukup baik sehingga pengguna merasa puas menggunakan aplikasi *mobile* UBD namun ada pengguna merasa kurang puas terhadap variabel *content*, *format* dan *ease of use* (Sugandi & Halim, 2020). Menurut jurnal

yang dilakukan oleh Satria Wijaya yang berjudul pengaruh kepuasan pengguna aplikasi terhadap kinerja setiap pengguna aplikasi sistem presensi online di stmik bali. Menunjukkan hasil yang baik bahwa variabel dependen terikat dengan variabel independen, sehingga tingkat kepuasan pengguna sistem absensi online berpengaruh positif secara signifikan terhadap kinerja individu pengguna sistem (Wijaya, 2018).

Menurut jurnal Bagus Satrio Arisoemaryo dan Rizki Tri Prasetyo yang berjudul analisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi JAMSOSTEK *Mobile* menggunakan metode *end user computing satisfaction*. Menunjukkan hasil ada beberapa variabel yang tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna diantaranya *content, accuracy, ease of use* sedangkan variabel yang berpengaruh signifikan yaitu variabel *format* dan *timeliness* (Arisoemaryo & Prasetyo, 2022).

Menurut jurnal Billy Bilal Akbar yang berjudul analisis kepuasan pengguna sistem informasi manajemen surat menggunakan metode *end user computing satisfaction*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasilnya menunjukkan apabila kepuasan diukur dengan variabel EUCS sebesar 3,8 sehingga dapat diartikan dalam kategori baik dan semua variabel metode EUCS mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap sistem informasi manajemen surat (Akbar, 2022).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi I AM Pusri dengan

judul “Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi I AM Pusri Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) ”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan uraian latar belakang tersebut, peneliti dapat merumuskan masalah berdasarkan model penelitian EUCS yaitu.

1. Apakah *content* berpengaruh terhadap kepuasan pengguna I AM PUSRI?
2. Apakah *accuracy* berpengaruh terhadap kepuasan pengguna I AM PUSRI?
3. Apakah *format* berpengaruh terhadap kepuasan pengguna I AM PUSRI?
4. Apakah *ease of use* berpengaruh terhadap kepuasan pengguna I AM PUSRI?
5. Apakah *timeliness* berpengaruh terhadap kepuasan pengguna I AM PUSRI?

## 1.3 Ruang Lingkup

Agar memberikan penjelasan yang tepat dalam penelitian ini dan tidak menyimpang dari rumusan masalah, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yang ada sebagai berikut.

1. Penelitian ini mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi I AM Pusri sebagai media absensi dan pengajuan lembur bagi karyawan PT. Pupuk Sriwidjaja.
2. Metode penelitian yang digunakan *End User Computing Satisfaction* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna.

3. Rekomendasi atau usulan apa yang diberikan pada PT.Pupuk Sriwidjaja untuk meningkatkan keberhasilan aplikasi berdasarkan hasil kepuasan pengguna.
4. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebar pra kuisisioner, kuisisioner, studi literatur dan wawancara dengan staff PT. Pupuk Sriwidjaja serta melihat penilaian dan komentar aplikasi pada *playstore*.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

Dari rumusan masalah dapat diperoleh tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

##### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dari penelitian yaitu mengukur kepuasan karyawan PT.Pupuk Sriwidjadja dalam pemanfaatan aplikasi I AM PUSRI dengan menggunakan metode EUCS untuk variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*.

##### **1.4.2 Manfaat**

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah mengajukan rekomendasi atau usulan perbaikan pada aplikasi I AM Pusri berdasarkan hasil dari pengukuran tingkat kepuasan pengguna.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika pada tugas akhir ini mencakup lima bab yang tersusun sistematis.

Sistematika penulisan tugas akhir ini diidentifikasi sebagai berikut.

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini mendeskripsikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini mendeskripsikan landasan teori terkait dengan penelitian yang dapat dijadikan teori pendukung dalam penelitian ini

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini mendeskripsikan tentang tahapan penelitian yang dilakukan, variabel penelitian, populasi dan sampel.

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini mendeskripsikan tentang hasil data yang telah diolah diantaranya uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik dan uji hipotesis.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini mendeskripsikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pengujian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna, A. R., Saputra Chandra, M., & Pradana, F. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(2), 612–621.
- Akbar, B. B. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Manajemen Surat Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *JPSII (Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika)*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.47747/jpsii.v3i1.613>
- arieffujianto. (2019). *Analisis Kepuasan Pengguna Akhir Aplikasi Pln Mobile menggunakan Metode Eucs (End User Computing Satisfaction)*. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/97518>
- Ariska, I., & Amelia, R. (2020). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Marketplace Shopee Dan Lazada Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs). *Bina Darma Conference on Computer Science*, 321–327.
- Arisoemaryo, B. S., & Prasetio, R. T. (2022). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Jamsostek Mobile Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *Jurnal Responsif: Riset Sains dan Informatika*, 4(1), 110–117. <https://doi.org/10.51977/jti.v4i1.724>
- Asmaul Khusna, Doddy Ridwandono, & Arista Pratama. (2021). Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan dan Penggunaan Berkelanjutan Aplikasi Mobile JKN di Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 2(2), 152–161. <https://doi.org/10.33005/jifosi.v2i2.299>
- Asti Shofi Damayanti. (2018). Menggunakan Metode Eucs (End User Computing Satisfaction) SKRIPSI memperoleh gelar Sarjana Komputer Disusun oleh : *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(11), 4833–4839.
- Audina, N. (2020). *Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Penelusuran Perkara Pada Pengadilan Agama Pelembang Menggunakan Model End User*



*Computing Satisfaction (EUCS)*. 01, 5730939.

- Darwi, A. R., & Efrizon, E. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna E-Learning Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode Eucs. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(1), 25. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103639>
- Doll, W. J., & Torkzadeh, G. (1988). Doll, W. J. (1988). The Measurement of End-User Computing Satisfaction. *MIS Quarterly*.pdf. Dalam *MIS Quarterly* (hal. 5–10).
- Dr.Ir. Bagus Sumargo, M. S. (2020). *Teknik Sampling* (1 ed.). UNJ PRESS.
- Dr.R.A.Fadhallah, S.Psi., M. s. (2020). *Wawancara* (Cetakan Pe). UNJ PRESS. <https://www.google.co.id/books/edition/WAWANCARA/rN4fEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&kptab=overview>
- Ghozali Imam. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 (Sembilan). Dalam *Semarang, Universitas Diponegoro*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gumilar, I. (2021). Metode Riset Untuk Bisnis & Manajemen. Dalam *Modul Praktikum* (hal. 24). Utamalab. [https://www.google.co.id/books/edition/Metode\\_Riset\\_Untuk\\_Bisnis\\_Manajem/en/ln8\\_EO\\_TevsC?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Riset_Untuk_Bisnis_Manajem/en/ln8_EO_TevsC?hl=id&gbpv=0)
- Gunawan, D., Suyanto, M., & Henderi, H. (2020). Pengukuran Kepuasan Pengguna Aplikasi Secure System Of Payment (SSP) Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS). *Respati*, 15(1), 50. <https://doi.org/10.35842/jtir.v15i1.331>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Komarudin, H., Sulaeman, A., & Jasmani, J. (2020). Pengaruh Promosi Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Pt. Sumber Alfaria Trijaya (Alfamart) Wilayah Tangerang Selatan. *Jurnal Ekonomi Efektif*, 2(3), 354–363. <https://doi.org/10.32493/jee.v2i3.6798>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2021). Marketing Management Marketing Management Marketing Management. Dalam cet.4 (Ed.), *Pearson Practice Hall*.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan/Prof.Dr.H.Mahmud, M.Si* (cet. 10). Pustaka Setia. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=12956>

- Pillai, K. R., Upadhyaya, P., Prakash, A. V., Ramaprasad, B. S., Mukesh, H. V., & Pai, Y. (2021). End-user satisfaction of technology-enabled assessment in higher education: A coping theory perspective. *Education and Information Technologies*, 26(4), 3677–3698. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10401-2>
- Priyastama, R. (2020). *The Book of SPSS*. Anak Hebat Indonesia. [https://www.google.co.id/books/edition/The\\_Book\\_of\\_SPSS/g\\_HzDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/The_Book_of_SPSS/g_HzDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Putera, W. A., & Candiasa, I. M. (2021). Analysis of e-learning user satisfaction itb stikom bali using end user computing satisfaction (eucs) method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012017>
- Rahmi, A. N., Supriatin, & Prabowo, D. (2019). Evaluasi Kepuasan Pengguna Aplikasi Amikom One menggunakan Metode EUCS. *INFOS Journal*, 2(1), 67–73. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/INFOSJournal/article/view/2430>
- Saputra, A., & Kurniadi, D. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi E-Campus Di Iain Bukittinggi Menggunakan Metode Eucs. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(3), 58. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105157>
- Saputra, V. Y., Ariyadi, D., & Alwi, A. (2019). Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Sistem Informasi Web Teknik.Umpo.Ac.Id Menggunakan Metode Eucs. *Komputek*, 3(2), 64. <https://doi.org/10.24269/jkt.v3i2.271>
- Setiawan, H., & Novita, D. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi KAI Access Sebagai Media Pemesanan Tiket Kereta Api Menggunakan Metode EUCS. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 162–175. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v2i2.1375>
- Siti Azizah Susilawati, S.Si. MP, Dr. Muhammad Musiyam, M.T., Zaid Ali Wardana, M. P. (2021). *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar* (Cetakan Pe). Muhammadiyah University Press.
- Sudarmanto, A. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Manajemen Nikah Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan Sistem Informasi UIN SUSKA Riau*, 3(1), 24–32.
- Sugandi, M. A., & Halim, R. M. N. (2020). 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*, 9(1), 143.

Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan). Dalam *Metode Penelitian Pendidikan*.

Swarjana, I. ketut. (2022). *Populasi-Sampel Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian* (Erang Risanto (ed.); 1 ed.). ANDI. [https://www.google.co.id/books/edition/POPULASI\\_SAMPEL\\_TEKNIK\\_SAMPLING\\_BIAS\\_DAL/87J3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=populasi+adalah&pg=PA4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/POPULASI_SAMPEL_TEKNIK_SAMPLING_BIAS_DAL/87J3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=populasi+adalah&pg=PA4&printsec=frontcover)

Wahyuni, N. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtijk/article/download/2100/1544>

Wijaya, S. (2018). Pengaruh Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Terhadap Kinerja Individu Pengguna Aplikasi Sistem Absensi Online di STMIK Bali. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 4(1), 21–25.

Yudistira, A., & Novita, D. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Arsip Digital Menggunakan Model End User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 176–188.