Analisis Kepuasan Pengguna Situs Web Guru Kreator SMK Methodist 2 Berdasarkan EUCS

Wella Anggreni[1], Vika Ramadani*[2], Eka Hartati[3]
[1,2]Program Studi Bisnis Digital, [3]Program Studi Sistem Informasi
[1,2,3]Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech Palembang,
e-mail: [1]wellaanggreni185@gmail.com, [2*]vikaramdani963@gmail.com,
[3]eka_hartati@palcomtech.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menganalisis kepuasan pengguna terhadap Website Guru Kreator di SMK Methodist 2 Palembang dengan menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS). Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan kepada 63 responden, terdiri dari guru dan siswa, menggunakan teknik proportionate stratified random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima variabel—konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu—secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Namun, analisis parsial menunjukkan bahwa hanya variabel ketepatan waktu (timeliness) yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (nilai signifikansi 0,000 < 0,05). Variabel lainnya, seperti konten, akurasi, format, dan kemudahan penggunaan, tidak menunjukkan pengaruh signifikan secara individual. Secara keseluruhan, faktor ketepatan waktu dalam penyampaian informasi menjadi faktor yang paling mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna, meskipun kualitas konten, akurasi, format, dan kemudahan penggunaan memiliki peran signifikan dalam membentuk kepuasan pengguna secara kolektif.

Kata Kunci -- *EUCS, Kepuasan Pengguna, Evaluasi Website, SMK Methodist 2 Palembang.*

Abstract

This study analyzes user satisfaction with the Guru Kreator Website at SMK Methodist 2 Palembang using the End User Computing Satisfaction (EUCS) method. Data were collected through a questionnaire distributed to 63 respondents, consisting of teachers and students, selected using proportionate stratified random sampling. The results indicate that all five variables—content, accuracy, format, ease of use, and timeliness—simultaneously have a significant effect on user satisfaction, with a significance value of 0.000 (<0.05). However, the partial analysis reveals that only the timeliness variable has a significant effect on user satisfaction (significance value 0.000 < 0.05). Other variables, such as content, accuracy, format, and ease of use, do not show a significant individual effect. Overall, timeliness in delivering informat ion is the most influential factor in determining user satisfaction, although content quality, accuracy, format, and ease of use still play a significant role in shaping user satisfaction collectively.

Keywords -- *EUCS, User Satisfaction, Website Evaluation, SMK Methodist 2 Palembang.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mempermudah akses informasi secara cepat dan akurat untuk menyelesaikan berbagai masalah [1]. Teknologi ini juga meningkatkan efisiensi komunikasi, administrasi, dan proses pembelajaran di pendidikan [2]. *Website* saat ini menjadi

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026

sangat penting bagi institusi pendidikan, tidak hanya untuk menyampaikan informasi tetapi juga sebagai sarana publikasi dan mendukung kegiatan akademik [3]. Bagi sekolah menengah kejuruan, *Website* berperan sebagai media informasi dan promosi profil sekolah, kurikulum, serta kegiatan terkini, yang harus dikelola dengan baik untuk memberikan pengalaman efisien bagi pengguna [4], [5].

SMK Methodist 2 Palembang menggunakan *Website* Guru Kreator untuk mendukung pembelajaran dan penyampaian informasi. Namun, berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada bulan November 2025 melalui distribusi kuesioner kepada 63 responden, terdapat berbagai masalah yang dihadapi oleh pengguna, seperti tampilan yang kurang optimal, navigasi yang tidak intuitif, dan pembaruan informasi yang tidak teratur. Kritik yang diterima dari siswa dan guru antara lain mencakup masalah kecepatan loading, error saat ujian, kesulitan dalam mengedit profil, dan keterbatasan fitur seperti pengiriman tugas yang hanya dapat dilakukan dalam *format* PDF. Siswa juga mengusulkan penambahan fitur seperti game edukasi, pengisian prestasi murid, serta kemudahan akses dan penggunaan di berbagai perangkat [6]. *Website* ini juga belum pernah dievaluasi terkait kepuasan pengguna [7]. Dalam pengembangan sistem informasi, kualitas tidak hanya diukur dari fungsionalitas, tetapi juga seberapa baik sistem memenuhi kebutuhan pengguna [8]. Ketidaksesuaian antara sistem dan kebutuhan pengguna dapat menurunkan tingkat penggunaan dan kepuasan [9], [10]. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi sistem.

Metode End User Computing Satisfaction (EUCS), yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh, digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna sistem informasi berdasarkan lima dimensi: konten, akurasi, *format*, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu [11], [12], [13]. Metode ini telah terbukti efektif dalam mengevaluasi sistem berbasis *Website* di bidang pendidikan, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian sebelumnya oleh Loysiana et al. (2024) [14], [15] dan Ramadhani et al. (2023) [14], [15]. Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada evaluasi sistem pendidikan secara umum, tanpa menitikberatkan pada fitur-fitur spesifik yang mempengaruhi pengalaman pengguna, seperti navigasi dan tampilan interaktif yang lebih terpersonalisasi. Sebaliknya, penelitian ini akan mengisi celah dengan menganalisis lebih dalam dampak dari variabel-variabel tersebut terhadap kepuasan pengguna di *Website* Guru Kreator SMK, serta memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan data nyata dari pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepuasan pengguna *Website* Guru Kreator di SMK Methodist 2 Palembang, dengan menilai pengaruh variabel Konten (X1), Akurasi (X2), *Format* (X3), Kemudahan Penggunaan (X4), dan Ketepatan Waktu (X5) terhadap kepuasan pengguna (Y). Hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan mengenai faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna dan rekomendasi perbaikan untuk mengoptimalkan kualitas dan pemanfaatan *Website*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* untuk mengukur kepuasan pengguna *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang. Data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis skala Likert yang disusun berdasarkan variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use,* dan *timeliness*. Responden dipilih menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*, dan data dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, serta uji hipotesis menggunakan uji *t* dan uji *F* untuk menentukan tingkat kepuasan pengguna.

2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

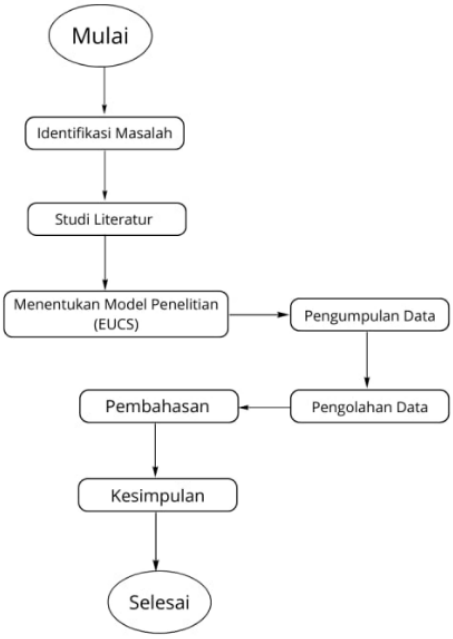
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* untuk mengukur kepuasan pengguna *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang. Data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis skala *Likert* yang disusun berdasarkan variabel *content*, *accuracy, format , ease of use*, dan *timeliness.* Responden dipilih menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*, dan data dianalisis melalui uji *validitas, reliabilitas, normalitas,* serta uji hipotesis menggunakan uji *t* dan uji *F* untuk

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026

menentukan tingkat kepuasan pengguna.

2.2 Alur Penelitian

Alur penelitian ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari proses identifikasi masalah pada Penelitian ini dilakukan secara bertahap dimulai dengan identifikasi masalah pada *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang. Setelah itu, dilakukan studi literatur untuk memperoleh teori yang relevan tentang kepuasan pengguna dan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS).* Metode *EUCS* digunakan dengan lima variabel indikator: konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu. Alur penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah:
   Mengidentifikasi masalah pada *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang melalui observasi terhadap tampilan, navigasi, dan pembaruan konten.
2. Studi Literatur:
   Mengumpulkan referensi yang relevan mengenai kepuasan pengguna dan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* untuk mendukung penyusunan teori dan variabel.
3. Menentukan Metode Penelitian:
   Menggunakan metode *EUCS* untuk mengukur kepuasan pengguna berdasarkan lima variabel: *content*, accuracy, *format, ease of use,* dan *timeliness.*
4. Menyusun Variabel Indikator:
   Menyusun indikator untuk mengumpulkan data responden sesuai dengan teori *EUCS*, meliputi *content*, *accuracy, format, ease of use,* dan *timeliness.*
5. Pengumpulan Data Kuesioner
   Mengumpulkan data melalui kuesioner berbasis *Google Forms* untuk efisiensi dan kemudian rekapitulasi.
6. Analisis Data
   Mengolah data menggunakan *SPSS* untuk menguji validitas, reliabilitas, normalitas, dan hipotesis dengan *uji t* dan *F*.
7. Evaluasi Hasil

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026

Menyusun pembahasan hasil analisis untuk menarik kesimpulan dan memberikan rekomendasi perbaikan pada *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang.

2.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang, yang terdiri dari 150 siswa dan 20 guru, dengan total 170 orang. Semua anggota populasi ini menggunakan *Website* tersebut untuk pembelajaran dan penyampaian informasi. Sampel penelitian diambil dari sebagian populasi dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan tenaga. Sampel yang dipilih diharapkan dapat mewakili populasi secara keseluruhan, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan.

2.4 Penentuan Sampel

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* dengan tingkat kesalahan sebesar 10%. Rumus ini digunakan karena jumlah populasi dalam penelitian telah diketahui secara jelas, sehingga peneliti dapat menentukan jumlah sampel yang dianggap mewakili populasi. Dengan menggunakan rumus *Slovin*, jumlah responden yang diambil dapat disesuaikan dengan tingkat toleransi kesalahan yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Rumus *Slovin*:

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

Keterangan:
n = jumlah sampel
N = jumlah populasi
e = tingkat kesalahan (error)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Slovin, jumlah sampel yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{170}{1 + 170\ (0{,}1)^2} \tag{2}$$

$$n = \frac{170}{2{,}7} \tag{3}$$

$$n = 62{,}96\ \approx 63 \tag{4}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 63 responden. Jumlah ini dianggap telah mewakili populasi pengguna *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang sesuai dengan tingkat kesalahan yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 10%.

2.5 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) sebagai dasar dalam mengukur kepuasan pengguna. Model *EUCS* dipilih karena telah banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya untuk mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap sistem informasi. Variabel dan indikator dalam penelitian ini disesuaikan dengan objek yang diteliti, yaitu *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang. Adapun rincian variabel dan indikator penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Indikator Penelitian

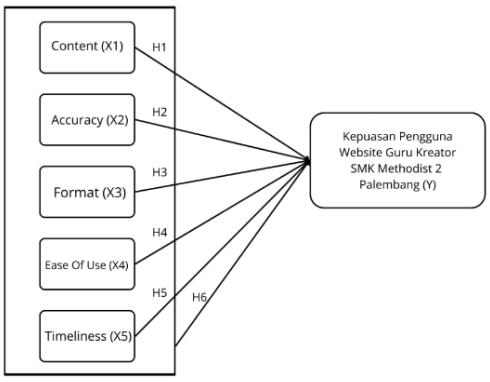
Variabel	***Kode***	***Indikator***	***Sumber***
Content	C1	Konten lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pengguna	[16], [17], [18]

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026

	C2	Informasi mudah dipahami dan disajikan dengan jelas	[16], [17], [18]
	C3	Materi relevan dengan kegiatan belajar-mengajar	[16], [17], [18]
	C4	Konten selalu diperbarui sesuai perkembangan informasi	[16], [17], [18]
Accuracy	A1	Data yang disajikan akurat	[16], [17], [18]
	A2	Tidak terdapat kesalahan pada output sistem	[16], [17], [18]
	A3	Informasi yang ditampilkan sesuai dengan input pengguna	[16], [17], [18]
Format	F1	Tampilan menarik dan mudah dibaca	[18]
	F2	Menu dan fitur mudah ditemukan	[19]
	F3	Kombinasi warna dan jenis huruf nyaman digunakan	[16], [17], [18]
	F4	Informasi tersusun secara terstruktur	[16], [17], [18]
Ease of Use	E1	*Website* mudah dipelajari tanpa pelatihan khusus	[16], [17], [18], [19]
	E2	Penggunaan *Website* tidak rumit	[18]
	E3	Fitur mudah dioperasikan	[16], [17], [18]
	E4	Pengguna merasa percaya diri saat menggunakan *Website*	[16], [17], [18]
Timeliness	T1	Informasi tersedia dengan cepat	[16], [17], [19]
	T2	Sistem jarang mengalami keterlambatan	[16], [17], [19]
	T3	Pembaruan informasi dilakukan tepat waktu	[19]
	T4	Sistem merespons perintah pengguna dengan cepat	[19]
User Satisfaction	S1	Pengguna merasa puas saat menggunakan *Website*	[20]
	S2	*Website* membantu aktivitas pengguna	[20]
	S3	Pengguna berniat untuk terus menggunakan *Website*	[20]

2.6 Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kausal yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Desain kausal digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *Content, Accuracy, Format, Ease of Use,* dan *Timeliness* terhadap kepuasan pengguna *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka disusun hipotesis penelitian seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hipotesis Penelitian

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026

Berikut ini adalah hipotesis penelitian yang didasarkan pada model *End User Computing Satisfaction (EUCS)* yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

H1 = Apakah terdapat pengaruh antara variabel *content* (X1) terhadap tingkat kepuasan pengguna (Y) *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang?

H2 = Apakah terdapat pengaruh antara variabel *accuracy* (X2) terhadap tingkat kepuasan pengguna (Y) *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang?

H3 = Apakah terdapat pengaruh antara variabel *format* (X3) terhadap tingkat kepuasan pengguna (Y) *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang?

H4 = Apakah terdapat pengaruh antara variabel *ease of use* (X4) terhadap tingkat kepuasan pengguna (Y) *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang?

H5 = Apakah terdapat pengaruh antara variabel *timeliness* (X5) terhadap tingkat kepuasan pengguna (Y) *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang?

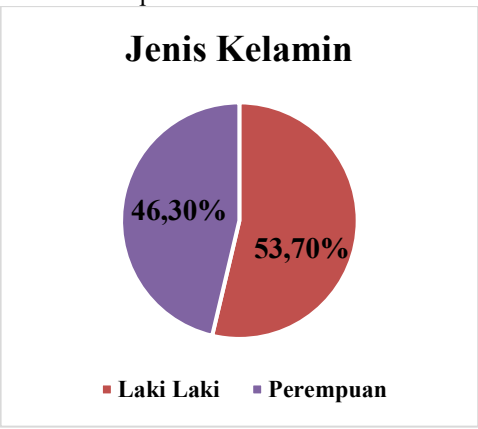
2.7 Model Penelitian

Model penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepuasan pengguna *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang dengan menggunakan metode *EUCS*, yang efektif dalam mengukur kepuasan berdasarkan pengalaman langsung pengguna dengan sistem informasi. Penelitian ini melibatkan lima variabel independen, yaitu konten, akurasi, *format*, *ease of use*, dan ketepatan waktu, serta satu variabel dependen, yaitu kepuasan pengguna. Variabel-variabel tersebut diasumsikan memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna. Hubungan antara variabel disusun berdasarkan kerangka konseptual *EUCS* yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh, yang banyak digunakan dalam penelitian kepuasan pengguna sistem informasi [16]. Penjelasan lebih lanjut mengenai hipotesis penelitian terdapat pada subbab berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Profil Responden

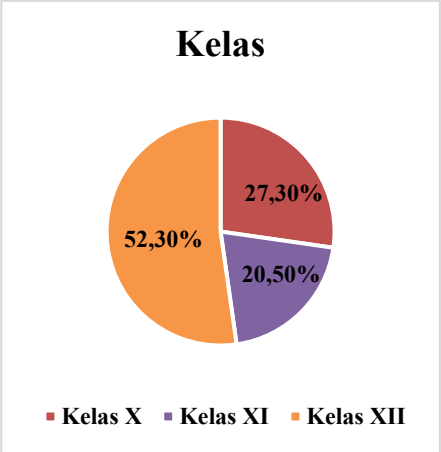
Penelitian ini melibatkan 63 responden yang merupakan pengguna *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang. Responden tersebut terdiri dari 7 guru dan 56 siswa. Selanjutnya, data responden dikelompokkan berdasarkan beberapa karakteristik, yaitu kelas, jenis kelamin, lama penggunaan *Website*, dan status pengguna. Pengelompokan ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai profil responden yang terlibat dalam penelitian.



Gambar 3. Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

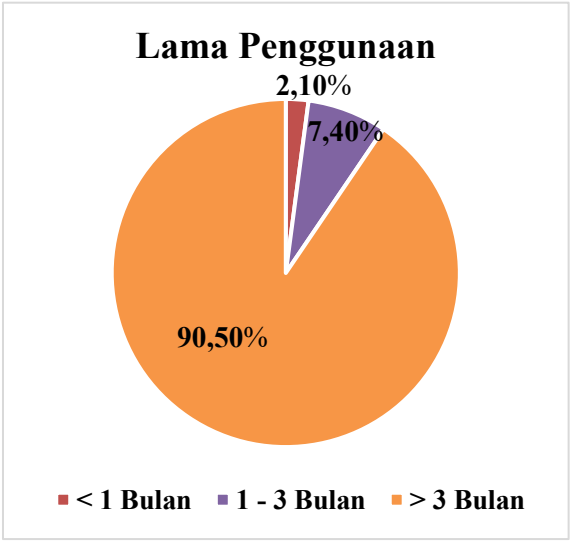
Berdasarkan Gambar 3, komposisi responden dalam penelitian ini terdiri dari 53,70% laki-laki dan 46,30% perempuan. Persentase tersebut menunjukkan bahwa responden laki-laki memiliki jumlah yang sedikit lebih besar dibandingkan responden perempuan. Dengan demikian, pengguna *Website* Guru Kreator SMK Methodist 2 Palembang dalam penelitian ini didominasi oleh responden laki-laki, meskipun selisih antara keduanya tidak terlalu besar. Data ini juga menunjukkan bahwa *Website* digunakan oleh responden dari kedua kelompok jenis kelamin secara relatif berimbang.

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026



Gambar 4. Klasifikasi Responden Berdasarkan Kelas

Dari Gambar 4, responden dalam penelitian ini didominasi oleh siswa kelas XII dengan persentase sebesar 52,30%. Selanjutnya, responden dari kelas XI berjumlah 27,30%, sedangkan responden dari kelas X sebesar 20,50%. Data tersebut menunjukkan bahwa pengguna *Website* Guru Kreator paling banyak berasal dari kelas XII. Meskipun demikian, *Website* ini juga tetap digunakan oleh siswa kelas X dan XI sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran dan akses informasi sekolah.



Gambar 5. Klasifikasi Responden Berdasarkan Lama Penggunaan

Berdasarkan Gambar 5, mayoritas responden telah menggunakan *Website* Guru Kreator dalam jangka waktu lebih dari tiga bulan, yaitu sebesar 90,50%. Sementara itu, responden yang menggunakan *Website* selama 1–3 bulan tercatat sebesar 7,40%, dan responden dengan lama penggunaan kurang dari satu bulan hanya sebesar 2,10%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengalaman penggunaan yang cukup terhadap *Website* Guru Kreator, sehingga penilaian yang diberikan dalam penelitian ini dapat dianggap relevan dengan kondisi penggunaan *Website* secara nyata.

3.2 Uji Validitas

Uji *validitas* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik instrumen yang digunakan untuk mengukur konsep yang seharusnya diukur, dengan cara menguji *validitas* konstruk yang dilakukan dengan mengorelasikan antara skor butir pertanyaan dengan skor totalnya. Hasil dari perhitungan uji *validitas* ditunjukkan dalam Tabel 2.

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026

Tabel 2. Hasil Uji *Validitas*

Aspek	Item	R-Tabel	R-Hitung	Hasil	Keterangan
***Content* (Isi)**	Pernyataan 1	0,209	0,795	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 2	0,209	0,840	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 3	0,209	0,851	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 4	0,209	0,835	r hitung > r tabel	Valid
***Accuracy* (Keakuratan)**	Pernyataan 1	0,209	0,715	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 2	0,209	0,822	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 3	0,209	0,712	r hitung > r tabel	Valid
***Format* (Tampilan)**	Pernyataan 1	0,209	0,801	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 2	0,209	0,834	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 3	0,209	0,878	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 4	0,209	0,784	r hitung > r tabel	Valid
Ease of Use	Pernyataan 1	0,209	0,827	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 2	0,209	0,826	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 3	0,209	0,708	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 4	0,209	0,712	r hitung > r tabel	Valid
***Timeliness* (Ketepatan Waktu)**	Pernyataan 1	0,209	0,796	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 2	0,209	0,843	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 3	0,209	0,813	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 4	0,209	0,756	r hitung > r tabel	Valid
User Satisfaction **(Kepuasan Pengguna)**	Pernyataan 1	0,209	0,668	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 2	0,209	0,712	r hitung > r tabel	Valid
	Pernyataan 3	0,209	0,757	r hitung > r tabel	Valid

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan hasil uji *validitas* instrumen menggunakan aplikasi *SPSS* terhadap 63 responden, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan pada kuesioner penelitian ini dinyatakan valid. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai r hitung pada setiap item pernyataan yang lebih besar daripada nilai r tabel.

3.3 Uji Reliabilitas

Uji *reliabilitas* dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *SPSS* versi 25 melalui uji keterandalan teknik *Alpha Cronbach*. Penulis menghitung nilai *Cronbach's Alpha* dari setiap item pernyataan dalam suatu variabel untuk menguji reliabilitas. Suatu instrumen (pernyataan) dianggap reliabel jika memiliki nilai *Cronbach's alpha* > 0,60 dengan tingkat reliabilitas seperti yang tertera dalam tabel *Nilai Koefisien Realibility.*

Tabel 3. Hasil Uji *Reliabilitas*

No	***Variabel***	***Cronbach's Alpha***	***N of Items***	***Keterangan***
1	*Content*	0,843	4	Reliabilitas Tinggi

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026

2	*Accuracy*	0,604	3	Reliabilitas Cukup
3	*Format*	0,840	4	Reliabilitas Tinggi
4	*Ease of Use*	0,756	4	Reliabilitas Tinggi
5	*Timeliness*	0,806	4	Reliabilitas Tinggi
6	*User Satisfaction*	0,505	3	Reliabilitas Cukup

(Sumber: Diolah Sendiri)

Hasil uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov–Smirnov* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,004 (< 0,05). Dengan demikian, data residual pada penelitian ini dinyatakan tidak berdistribusi normal. Meskipun demikian, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 63 responden (n > 30), sehingga berdasarkan prinsip *Central Limit Theorem (CLT)*, analisis statistik parametrik tetap dapat digunakan karena distribusi sampel cenderung mendekati normal [21], [22].

3.4 Uji Hipotesis

3.4.1 Uji T

Uji ini dilakukan untuk menguji tingkat signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Pengambilan keputusan dalam uji ini dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (Sig.). Apabila nilai Sig. < 0,05, maka variabel independen secara individual berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Sebaliknya, apabila nilai Sig. ≥ 0,05, maka variabel independen secara individual tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 4. Hasil Uji *T*

Model	***Variabel***	***Unstandardized Coefficients (B)***	***Std. Error***	***T***	***Sig.***	***Keterangan***
1	*(Constant)*	3.602	1.108	3.251	0,002	Signifikan
	Content	-0.125	0.122	-1.032	0,306	Tidak Signifikan
	Accuracy	-0.132	0.159	-0.830	0,410	Tidak Signifikan
	Format	0.131	0.100	1.305	0,197	Tidak Signifikan
	Ease of Use	0.150	0.134	1.118	0,268	Tidak Signifikan
	Timeliness	0.404	0.105	3.840	0,000	Signifikan

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan hasil uji *t* parsial, *timeliness* menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05). Hal ini menegaskan bahwa ketepatan waktu dalam pembaruan informasi dan penyampaian data sangat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap sistem informasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Doll dan Torkzadeh[16] dalam model *EUCS*, yang menekankan pentingnya *timeliness* dalam mempengaruhi kepuasan pengguna. Namun, meskipun *timeliness* terbukti berpengaruh signifikan, fenomena ini belum dianalisis lebih lanjut untuk menjelaskan dampaknya secara lebih mendalam, seperti bagaimana ketepatan waktu ini mempengaruhi kepercayaan pengguna terhadap sistem atau kaitannya dengan faktor-faktor lain, seperti frekuensi pembaruan informasi dan responsivitas sistem. Penelitian sebelumnya oleh Loysiana et al. (2024) [14] dan Ramadhani et al. (2023) [15] juga menemukan bahwa keterlambatan dalam pengiriman informasi dapat

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026

menurunkan kepuasan pengguna, terutama dalam konteks sistem berbasis web di bidang pendidikan.

Sementara itu, meskipun variabel *content*, *accuracy*, *format*, dan *ease of use* berperan dalam membentuk persepsi pengguna, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel-variabel tersebut tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa meskipun variabel-variabel ini berkontribusi pada peningkatan kualitas sistem, dampaknya terhadap kepuasan pengguna lebih terbatas, dengan *timeliness* sebagai faktor yang lebih dominan. Hal ini sejalan dengan temuan Doll dan Torkzadeh (1988) [16], yang menunjukkan bahwa meskipun variabel-variabel tersebut berkontribusi pada kepuasan pengguna, pengaruhnya lebih bersifat kolektif dan bukan individual.

3.4.2 Uji F

Uji *F* dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan. Pengambilan keputusan dalam uji *F* dilakukan dengan mempertimbangkan nilai signifikansi (Sig.). Jika nilai Sig. < 0,05, maka seluruh variabel independen secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Sebaliknya, jika nilai Sig. ≥ 0,05, maka seluruh variabel independen secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 5. Hasil Uji *F*

Model	***Sum of Squares***	***df***	***Mean Square***	***F***	***Sig.***
1	Regression	33.660	5	11.072	0.000
	Residual	34.657	57		
	Total	68.317	62		

(Sumber: Diolah Sendiri)

Hasil uji *F* yang tercantum dalam Tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti bahwa secara keseluruhan, kelima variabel — *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* — memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Walaupun beberapa variabel seperti *content*, *accuracy*, *format*, dan *ease of use* tidak memberikan pengaruh signifikan secara parsial, kelima variabel tersebut secara kolektif berkontribusi penting terhadap persepsi kepuasan pengguna terhadap sistem informasi. Ini mengindikasikan bahwa kepuasan pengguna dipengaruhi oleh interaksi berbagai faktor dalam sistem informasi, bukan hanya satu faktor saja. Meskipun *timeliness* menjadi variabel yang paling dominan, kontribusi variabel lainnya tetap memiliki peran yang signifikan, karena bersama-sama mereka membentuk pengalaman dan persepsi pengguna terhadap kualitas sistem secara keseluruhan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa variabel *Content, Accuracy, Format, Ease of Use*, dan *Timeliness* secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05). Namun, secara terpisah, hanya variabel Timeliness yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (nilai signifikansi 0,000 < 0,05). Variabel lainnya, seperti *Content, Accuracy, Format,* dan *Ease of Use*, tidak berpengaruh signifikan karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Secara keseluruhan, ketepatan waktu dalam menyampaikan informasi menjadi faktor yang paling menentukan tingkat kepuasan pengguna, meskipun kualitas konten, akurasi, *format*, dan kemudahan penggunaan tidak memberikan pengaruh signifikan secara individual. Walaupun demikian, kelima variabel tersebut tetap memiliki peran yang signifikan dalam mempengaruhi kepuasan pengguna secara kolektif.

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026

5. SARAN

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang kecil akibat dari keterbatasan waktu. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar jumlah responden diperluas agar hasil yang diperoleh lebih representatif. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan atau menggabungkan metode evaluasi lain selain EUCS, seperti WebQual atau TAM, untuk mendapatkan analisis kepuasan pengguna yang lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

[1] F. A. Naafi, F. A. Pratama, F. D. Saputra, G. S. Mahardhika, and I. Setiawan, "Analisis Kepuasan Pengguna *Website* Sekolah SMAN 1 Wangon Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *Switch: Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 6, pp. 15–23, 2024.

[2] A. Faradilla, D. R. Indah, and P. E. Sevtiyuni, "Evaluasi Kepuasan Pengguna Pada *Website* CDC Unsri Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *KLIK: Kajian Ilmiah Informat ika dan Komputer*, vol. 4, no. 3, pp. 1570–1577, 2023.

[3] N. A. O. Saputri and A. Alvin, "Measurement of User Satisfaction Level in the Bina Darma In*format* ion Systems Study Program Portal Using End User Computing Satisfaction Method," *Journal of Informat ion Systems and Informat ics*, vol. 2, no. 1, pp. 154–162, 2020, doi: https://doi.org/10.33557/journalisi.v2i1.43.

[4] D. H. Johnson and D. R. Smith, "Understanding system use and satisfaction in educational systems," *Journal of Systems and Software*, vol. 179, pp. 110–120, 2021, [Online]. Available: https://www.journals.elsevier.com/journal-of-systems-and-software

[5] Nurhalimah, A. Ratnasari, T. Rochmadi, and Y. Wicaksono, "Analyzing User Satisfaction of the SMP Negeri 1 Sungai Lilin *Website* Using the End User Computing Satisfaction (EUCS) Method," *International Journal Software Engineering and Computer Science*, vol. 4, no. 2, pp. 850–859, 2024, doi: https://doi.org/10.35870/ijsecs.v4i2.2692.

[6] S. N. Munthe and D. Irfan, "Analisis Kepuasan Pengguna dalam Pemanfaatan E-Learning pada Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan Metode EUCS di SMK N2 Pariaman," *Journal of Vocational Informat ics*, vol. 2, no. 1, pp. 110–120, 2022, [Online]. Available: https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jms/article/view/1409

[7] R. D. Putra, D. R. Indah, and M. A. Firdaus, "Analisis Kepuasan Pengguna Pada E-Learning Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction," *SISFOKOM*, vol. 12, no. 1, pp. 45–52, 2023, [Online]. Available: https://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/sisfokom/article/view/1575

[8] L. Elza, "Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa dalam Pengisian KRS di *Website* Student Universitas Amikom Purwokerto Menggunakan Metode EUCS," *Jurnal SISFOKOM*, 2023, [Online]. Available: https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/joism/article/download/902/340

[9] A. Balada, "Analisis Kepuasan Pengguna *Website* Sekolah SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang dengan Metode EUCS," 2021. [Online]. Available: https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/89218/1/AMIRUL%20BALADA-FST.pdf

[10] G. Pujana, I. M. A. Pradnyana, and I. K. R. Artha, "Analisis Kepuasan Pengguna E-Rapor Menggunakan Metode EUCS di SMP Negeri 1 Sukasada," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informat ika (KARMAPATI)*, 2023, [Online]. Available: https://ejournal.jak-stik.ac.id/index.php/komputasi/article/view/3691

[11] Z. A. Golo, S. Subinarto, and E. Garmelia, "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Puskesmas Menggunakan Metode EUCS," *Jurnal Rekam Medis dan Informasi Kesehatan*, vol. 4, no. 1, pp. 52–56, 2021, doi: https://doi.org/10.31983/jrmik.v4i1.6789.

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026

[12] M. J. Pranita, D. H. Zulfikar, and C. E. Gunawan, "Extending the End-User Computing Satisfaction with Security Measures," in *Proc. 6th Int. Conf. Cyber and IT Service Management*, 2021. doi: https://doi.org/10.1109/CITSM.2018.8674333.
[13] V. Dian, A. Himawan, and A. Hanafi, "Analisis Kepuasan Pengguna terhadap *Website* MAN 5 Sleman Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) dan DeLone and McLean," *Teknomatika: Jurnal Informat ika dan Komputer*, vol. 17, no. 2, 2024.
[14] A. A. Loysiana, S. N. Hikma, F. N. Afifah, and I. Setiawan, "Analisis Kepuasan Pengguna *Website* Zahira Media Publisher Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informat ika*, vol. 2, no. 6, 2024.
[15] D. Ramadhani, A. Sadikin, and L. Y. Astri, "Analisis Kepuasan Pengguna *Website* Sintap Unama Dengan Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 522–531, 2023.
[16] W. J. Doll and G. Torkzadeh, "The measurement of end-user computing satisfaction," *MIS Quarterly*, vol. 12, no. 2, pp. 259–274, 1988.
[17] W. W. Chin and M. K. O. Lee, "A Proposed Model and Measurement Instrument For The *Format* ion of IS Satisfaction: The Case Of End-User Computing Satisfaction," *Journal Name Not Provided*, 2000.
[18] A. Fitriansyah and I. Harris, "Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *Query Jurnal Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2018.
[19] A. N. Rahmi, Supriatin, and D. Prabowo, "Evaluasi Kepuasan Pengguna Aplikasi AMIKOM ONE Menggunakan Metode EUCS," *INFOS Jurnal*, vol. 2, no. 1, pp. 67–73, 2019.
[20] Saputra and D. Kurniadi, "Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi E Campus di IAIN Bukittinggi Menggunakan Metode EUCS," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informat ika*, vol. 7, no. 3, pp. 58–66, 2019.
[21] A. Field, *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*, 5th ed. London: SAGE Publications, 2018.
[22] I. Ghozali, *Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*, 9th ed. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.

Submitted: 11 Maret 2026
Published: 5 Juni 2026