



Analisis Kepuasan Pengguna Sistem E-commerce Penjualan Pakaian sebagai Media Pendukung Pembelajaran Menggunakan Metode EUCS

Johanes Mula Febrian Sihombing*, Muhammad Najamuddin Dwi Miharja, Nanang Tedi Kurniadi

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa, Cikarang

Jl. Inspeksi Kalimalang, Tegal Danas, Cikarang Pusat, Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

Email: ¹*johanesmula@mhs.pelitabangsa.ac.id, ²najamuddin.dwi@pelitabangsa.ac.id, ³nanang@pelitabangsa.ac.id

Correspondence Author Email: johanesmula@mhs.pelitabangsa.ac.id

Submitted: 02/06/2026; Accepted: 04/07/2026; Published: 05/07/2026

Abstrak—Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan mendorong pemanfaatan sistem e-commerce sebagai media pendukung pembelajaran, sehingga diperlukan evaluasi untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem e-commerce yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran berbasis digital. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) yang terdiri atas lima dimensi, yaitu content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 61 responden dan dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, analisis mean, serta analisis korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dinyatakan valid dan reliabel, serta seluruh dimensi EUCS memperoleh nilai mean di atas 4,000 yang mengindikasikan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Dimensi accuracy dan ease of use memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 4,268, sedangkan hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa hubungan terkuat terdapat antara dimensi content dan format dengan nilai korelasi sebesar 0,726. Penelitian ini berkontribusi dalam menyediakan bukti empiris mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap pemanfaatan sistem e-commerce sebagai media pembelajaran serta mengidentifikasi hubungan antar dimensi EUCS yang memengaruhi persepsi pengguna. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem e-commerce telah mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan berfungsi secara efektif sebagai media pendukung pembelajaran berbasis digital.

Kata Kunci: E-Commerce; End-User Computing Satisfaction (EUCS); Kepuasan Pengguna; Pembelajaran Digital; Sistem Informasi

Abstract—The development of digital technology in education has encouraged the use of e-commerce systems as learning support media, making user satisfaction evaluation essential to ensure system effectiveness. This study aims to measure the level of user satisfaction with an e-commerce system utilized in digital learning activities. The research employed a quantitative approach using the End-User Computing Satisfaction (EUCS) method, which consists of five dimensions: content, accuracy, format, ease of use, and timeliness. Data were collected through questionnaires distributed to 61 respondents and analyzed using validity testing, reliability testing, mean analysis, and correlation analysis. The results indicate that all questionnaire items are valid and reliable, while all EUCS dimensions obtained mean scores above 4.000, indicating a high level of user satisfaction. The highest mean values were found in the accuracy and ease of use dimensions (4.268), while correlation analysis revealed that the strongest relationship occurred between the content and format dimensions with a correlation coefficient of 0.726. This study contributes by providing empirical evidence regarding user satisfaction with the use of e-commerce systems as learning media and by identifying the relationships among EUCS dimensions that influence user perceptions. In conclusion, the e-commerce system has successfully met user needs and effectively supported digital learning activities.

Keywords: E-commerce; End-User Computing Satisfaction (EUCS); User Satisfaction; Digital Learning; Information Systems

1. PENDAHULUAN

Sektor pendidikan menjadi salah satu bidang yang mengalami disrupsi signifikan akibat akselerasi transformasi digital global. Di era kontemporer, penerapan teknologi dalam ruang lingkup akademis telah bergeser, instrumen digital tidak sekadar memfasilitasi interaksi dan distribusi informasi, melainkan telah bermutasi menjadi elemen krusial yang menciptakan sistem instruksional yang fleksibel serta berdaya guna. Melalui asimilasi teknologi dalam kegiatan akademis, para pelajar mendapatkan kemudahan dalam mengeksplorasi referensi edukasi yang komprehensif, mengasah kecakapan literasi digital, dan menguasai kompetensi yang selaras dengan tuntutan industri modern. Karena itu, lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab besar untuk beradaptasi dengan pembaruan teknologi ini demi menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, kompetitif, serta siap menghadapi dinamika zaman baru [1], [2].

Akselerasi teknologi informasi memicu adopsi sistem informasi berbasis web secara masif di sektor akademis guna mengoptimalkan manajemen data, penyebaran wawasan, serta tata kelola instruksional. Melalui pemanfaatan platform ini, transmisi informasi dapat direalisasikan secara sistematis, instan, dan inklusif bagi seluruh pengguna. Di samping mendongkrak efisiensi tata kelola data, utilitas jejaring web turut menyajikan ruang pembelajaran yang adaptif tanpa sekat geografis maupun waktu. Realitas inilah yang memosisikan teknologi web sebagai pilar krusial dalam menyokong metamorfosis pendidikan menuju ekosistem digital [3], [4].

Integrasi platform niaga elektronik (e-commerce) dalam kurikulum kewirausahaan merepresentasikan manifestasi nyata dari optimalisasi teknologi digital di ranah edukasi. Meskipun rancangan awalnya berfokus pada minimalisasi hambatan transaksi perdagangan daring, akselerasi teknologi dan urgensi metode instruksional

berbasis praktik menggeser fungsi platform ini menjadi instrumen simulasi komersial digital. Di dalam ekosistem tiruan yang mereplikasi dinamika pasar riil ini, para siswa dapat mengontekstualisasikan strategi pemasaran digital, tata kelola komoditas, layanan konsumen, hingga mekanisme transaksi finansial secara langsung. Metodologi ini terbukti memperkaya internalisasi materi, mengingat peserta didik tidak sekadar menyerap konsep teoretis melainkan juga mengakuisisi keahlian pragmatis yang selaras dengan kualifikasi industri kontemporer [5], [6].

Kesuksesan implementasi sebuah sistem informasi tidak semata-mata diukur dari kapabilitas teknis yang dimilikinya, melainkan juga sangat ditentukan oleh tingkat kepuasan pengguna yang mengoperasikannya. Adopsi teknologi akan berjalan lebih optimal apabila sistem mampu menyajikan informasi yang akurat, mudah digunakan, memiliki tampilan yang baik, serta didukung oleh kualitas layanan yang memadai. Meskipun sistem e-commerce telah dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran kewirausahaan, hingga saat ini belum diketahui secara pasti tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut. Kondisi ini menyebabkan pengelola sistem belum memiliki dasar empiris untuk menilai apakah sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna pada aspek kualitas informasi, akurasi, tampilan, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu penyampaian informasi. Oleh karena itu, evaluasi tingkat kepuasan pengguna menjadi penting dilakukan sebagai dasar untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu dipertahankan maupun ditingkatkan dalam pengembangan sistem e-commerce yang digunakan dalam pembelajaran digital [7], [8].

Model End-User Computing Satisfaction (EUCS) merupakan salah satu instrumen yang paling kerap diimplementasikan untuk mengukur tingkat kepuasan akhir dari pengguna suatu sistem informasi. Pendekatan evaluatif ini menguraikan persepsi subjek ke dalam lima dimensi fungsional, yakni content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness [9]. Melalui kelima dimensi tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi kapabilitas sistem dalam menyelaraskan kualitas luaran informasi sekaligus aspek kepraktisan operasional bagi penggunanya. Kerangka kerja yang terstruktur dan aplikatif membuat metode EUCS diadopsi secara luas dalam berbagai literatur ilmiah yang menguji performa sistem informasi maupun platform edukasi berbasis digital [10], [11].

Sejumlah literatur terdahulu telah mengonfirmasi kapabilitas model EUCS dalam menyajikan deskripsi yang holistik terkait tingkat kepuasan pengguna terhadap infrastruktur informasi. Dalam konteks ini, studi yang dilakukan oleh Asni dan Irfan menegaskan efektivitas fungsional EUCS sewaktu diimplementasikan untuk mengukur kepuasan operator pada platform e-learning [12], [13]. Selaras dengan temuan tersebut, investigasi ilmiah oleh Risanti Iswardani dkk, turut menjustifikasi bahwa konstelasi dimensi di dalam EUCS memegang peranan krusial guna menakar akseptabilitas pengguna terhadap media pembelajaran digital [14]. Secara umum, akumulasi hasil riset ini mengukuhkan relevansi metode EUCS sebagai apparatus evaluasi yang valid pada beragam ekosistem sistem berbasis web.

Kajian literatur mengenai pengukuran kepuasan pengguna terhadap teknologi informasi sejauh ini telah berkembang melalui berbagai sudut pandang metodologis. Riset yang dipublikasikan oleh Al Rasyid dkk menerapkan model End-User Computing Satisfaction (EUCS) untuk menelisik kepuasan pengguna pada aplikasi sistem informasi, di mana ditemukan bukti bahwa dimensi kualitas informasi dan tingkat kemudahan penggunaan memberikan kontribusi yang signifikan [15]. Sementara dalam ruang lingkup perdagangan digital, Yang dan Sihotang memanfaatkan kerangka EUCS guna mengaudit desain antarmuka aplikasi e-commerce, yang menunjukkan bahwa aspek usability memegang peranan penting dalam memengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna [16]. Kedua penelitian tersebut menunjukkan efektivitas metode EUCS dalam mengevaluasi kualitas sistem, namun masih berfokus pada aspek layanan informasi dan transaksi digital.

Kajian literatur mengenai pengukuran kepuasan pengguna terhadap teknologi informasi sejauh ini telah berkembang melalui berbagai sudut pandang metodologis. Riset yang dipublikasikan oleh Al Rasyid dkk menerapkan model End-User Computing Satisfaction (EUCS) untuk menelisik kepuasan pengguna pada aplikasi sistem informasi, di mana ditemukan bukti bahwa dimensi kualitas informasi dan tingkat kemudahan penggunaan memberikan kontribusi yang signifikan [15]. Sementara dalam ruang lingkup perdagangan digital, Yang dan Sihotang memanfaatkan kerangka EUCS guna mengaudit desain antarmuka aplikasi e-commerce, yang menunjukkan bahwa aspek usability memegang peranan penting dalam memengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna [16]. Kedua penelitian tersebut menunjukkan efektivitas metode EUCS dalam mengevaluasi kualitas sistem, namun masih berfokus pada aspek layanan informasi dan transaksi digital.

Dalam studi yang berbeda, Yolangga dan Hardiyanti menguji tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi layanan digital melalui implementasi kerangka kerja EUCS. Temuan empiris dari riset tersebut mengonfirmasi bahwa dimensi-dimensi dalam EUCS memiliki pengaruh yang kuat terhadap persepsi pengguna mengenai kualitas sistem yang digunakan [17]. Di samping itu, pengujian yang dilakukan oleh Lukman Pondaag dkk mengenai Sistem Informasi Akademik Universitas Gorontalo turut memvalidasi kapabilitas metode EUCS dalam menilai kepuasan pengguna terhadap layanan sistem informasi berbasis web [18]. Walaupun demikian, penelitian-penelitian terdahulu masih didominasi oleh evaluasi pada sistem informasi, layanan digital, sistem akademik, dan e-commerce yang berorientasi pada aktivitas layanan maupun transaksi. Sementara itu, kajian mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem e-commerce yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kewirausahaan masih relatif terbatas, sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

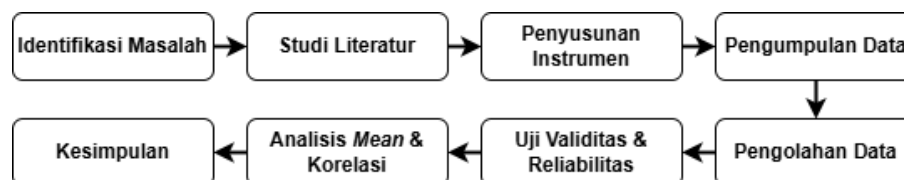
Meskipun metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) telah banyak digunakan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna pada sistem informasi dan aplikasi pembelajaran, penelitian mengenai tingkat kepuasan

pengguna terhadap sistem e-commerce sebagai media pembelajaran kewirausahaan masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan metode EUCS berdasarkan dimensi content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan bukti empiris mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap pemanfaatan sistem e-commerce dalam mendukung kegiatan pembelajaran, serta mengidentifikasi dimensi EUCS yang memiliki tingkat kepuasan dan keterkaitan paling dominan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar evaluasi dan pengembangan sistem e-commerce agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan lebih efektif dalam mendukung pembelajaran digital.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Berikut Gambar 1 merupakan tahapan dari penelitian yang dilakukan:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis, dimulai dari identifikasi masalah, studi literatur, dan penyusunan instrumen penelitian berdasarkan lima dimensi End-User Computing Satisfaction (EUCS), yaitu content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness. Selanjutnya, data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada responden, kemudian diolah dan dianalisis melalui uji validitas, uji reliabilitas, analisis mean, dan analisis korelasi untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna serta mengidentifikasi hubungan antar dimensi EUCS. Hasil analisis tersebut selanjutnya diinterpretasikan sebagai dasar dalam penyusunan kesimpulan penelitian.

2.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem e-commerce. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu mengubah persepsi responden menjadi data numerik yang dapat dianalisis secara statistik sehingga menghasilkan pengukuran yang lebih objektif. Metode EUCS digunakan karena memiliki lima dimensi utama, yaitu content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness, yang mampu menggambarkan tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu sistem informasi secara komprehensif. Melalui kelima dimensi tersebut, penelitian dapat mengevaluasi kualitas sistem berdasarkan pengalaman pengguna sekaligus mengidentifikasi aspek-aspek yang memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas layanan sistem secara keseluruhan [19], [20].

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini mengolaborasikan tiga modalitas teknik, yang mencakup kuesioner, observasi, serta penelaahan studi literatur. Angket atau kuesioner ditempatkan sebagai peranti pengukuran utama guna mengekstrak informasi mengenai indeks kepuasan pengguna terhadap platform e-commerce. Justifikasi penggunaan teknik ini bertumpu pada efektivitasnya dalam menjaring data secara metodis berdasarkan sudut pandang serta rekam jejak pengalaman subjektif pengguna selama berinteraksi dengan sistem. Di sisi lain, aktivitas observasi dijalankan untuk memperoleh pola interaksi pengguna terhadap sistem sekaligus mengidentifikasi konteks riil pengoperasian teknologi tersebut dalam pembelajaran berbasis digital [21].

Di samping instrumen kuesioner dan teknik observasi, penelitian ini mengintegrasikan metode studi literatur guna memperkuat konseptualisasi teoretis yang berkaitan dengan cakupan sistem informasi, e-commerce, serta metode End-User Computing Satisfaction (EUCS). Penelusuran kepustakaan tersebut diwujudkan dengan mengeksplorasi secara mendalam pelbagai artikel ilmiah, jurnal, dan laporan riset terdahulu yang memiliki relevansi tematik. Adapun dataset yang dihimpun melalui kuesioner selanjutnya ditabulasi menggunakan Google Forms, diekstraksi ke dalam format CSV, dan diproses melalui bahasa pemrograman Python pada platform Google Colab untuk memfasilitasi komputasi analitis [22].

2.4 Instrumen Penelitian

Tiap-tiap dimensi dalam model EUCS diderivasikan ke dalam serangkaian butir pertanyaan indikator yang dirancang selaras dengan target penelitian. Dimensi content ditujukan guna menakar relevansi serta komprehensifnya data yang didistribusikan oleh platform. Sementara itu, dimensi accuracy diorientasikan untuk mengukur tingkat validitas dan ketepatan informasi yang diperoleh pengguna. Pada dimensi format, fokus

penilaian diarahkan pada tata letak visual serta konfigurasi penyajian informasi di dalam sistem. Lebih lanjut, dimensi ease of use mengukur tingkat kepraktisan dan kelancaran operator sewaktu menjalankan sistem, sedangkan variabel timeliness berfungsi menguji aktualitas serta kecepatan waktu dalam penyediaan data oleh teknologi tersebut.

Guna mempermudah proses pengukuran dan analisis data, seluruh butir instrumen dalam kuesioner diukur menggunakan skala Likert bertingkat lima. Interval pengukuran ini mencakup gradasi respons yang diklasifikasikan secara berjenjang, meliputi Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Netral (3), Setuju (4), hingga Sangat Setuju (5). Melalui implementasi metrik Likert tersebut, data ordinal yang merepresentasikan persepsi kualitatif dari responden dapat ditransformasikan secara akurat menjadi bentuk angka. Hasil konversi numerik inilah yang kemudian mendasari pelaksanaan pengujian statistik lanjutan yang selaras dengan rancangan penelitian.

2.5 Teknik Pengolahan Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem e-commerce. Data yang diperoleh melalui Google Forms diekspor ke dalam format CSV dan diolah menggunakan bahasa pemrograman Python pada platform Google Colab. Proses analisis diawali dengan uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan kualitas instrumen penelitian, kemudian dilanjutkan dengan analisis mean guna mengukur tingkat kepuasan pengguna pada setiap dimensi EUCS serta analisis korelasi untuk mengidentifikasi hubungan antar dimensi yang memengaruhi kepuasan pengguna terhadap sistem e-commerce.

2.5.1 Uji Validitas

Uji validitas diaplikasikan dengan tujuan mengukur tingkat ketepatan tiap instrumen pernyataan dalam memetakan variabel penelitian. Melalui langkah ini, keselarasan antara butir pertanyaan dengan dimensi-dimensi yang diukur pada metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) dapat terjamin. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan algoritma Pearson Product Moment yang membandingkan parameter r -hitung dengan r -tabel. Tolak ukur pemenuhan kriteria valid bagi suatu pernyataan adalah terpenuhinya kondisi di mana nilai r -hitung bernilai lebih besar daripada r -tabel pada tingkat signifikansi yang diaplikasikan.

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

Pada Persamaan (1), r_{xy} menyatakan koefisien korelasi antara skor setiap item pertanyaan X dengan total skor Y , sedangkan n menunjukkan jumlah responden yang digunakan dalam proses pengujian. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai r -tabel untuk menentukan validitas setiap item pernyataan yang digunakan dalam penelitian.

2.5.2 Uji Reliabilitas

Tahapan pengujian berikutnya setelah validitas seluruh butir pernyataan adalah uji reliabilitas. Pengujian ini diimplementasikan guna mengevaluasi sejauh mana instrumen ukur memiliki tingkat konsistensi dalam mengukur variabel yang diteliti. Ketika alat ukur memiliki keandalan yang baik, data yang dihimpun cenderung konsisten sekalipun diaplikasikan ulang pada subjek dan situasi dengan karakteristik yang setara. Adapun dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Keterandalan instrumen tersebut dikonfirmasi jika koefisien Cronbach's Alpha yang diperoleh mampu menyamai atau melampaui nilai ambang batas minimum yang telah ditetapkan.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right) \quad (2)$$

Pada Persamaan (2), α menunjukkan nilai Cronbach's Alpha yang digunakan untuk mengukur tingkat reliabilitas instrumen penelitian, sedangkan k menyatakan jumlah item pertanyaan yang diuji. Variabel S_i^2 merepresentasikan varians masing-masing item pertanyaan, sementara S_t^2 menunjukkan varians total dari seluruh item yang digunakan dalam instrumen penelitian. Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai ambang reliabilitas untuk menentukan tingkat konsistensi instrumen penelitian.

2.5.3 Analisis Nilai Rata-rata (Mean)

Setelah instrumen penelitian terbukti memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas, tahap berikutnya berlanjut pada analisis nilai rata-rata (mean) guna mengetahui tingkat kepuasan pengguna di tiap dimensi End-User Computing Satisfaction (EUCS). Analisis mean ini diorientasikan untuk memproyeksikan skor rerata dari total umpan balik responden yang tersebar pada aspek content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness.

Angka rata-rata yang terhimpun selanjutnya menjadi representasi kecenderungan persepsi subjek terhadap performa sistem e-commerce sebagai instrumen penunjang aktivitas pembelajaran. Melalui analisis mean ini, dimensi yang mencatatkan tingkat kepuasan paling optimal maupun yang paling rendah dapat teridentifikasi secara

presisi. Hasil perhitungan tersebut menjadi dasar dalam mengaudit mutu sistem sekaligus memetakan area strategis yang membutuhkan perbaikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \quad (3)$$

Pada Persamaan (3), $\bar{x}$ menunjukkan nilai rata-rata (mean) yang diperoleh dari seluruh jawaban responden, sedangkan x_i merepresentasikan nilai jawaban dari masing-masing responden dan n menyatakan jumlah responden yang terlibat dalam penelitian. Nilai rata-rata yang diperoleh kemudian digunakan untuk menggambarkan tingkat kepuasan pengguna pada setiap dimensi End-User Computing Satisfaction (EUCS) yang dievaluasi.

2.5.4 Analisis Korelasi Dimensi EUCS

Selain analisis mean, penelitian ini juga menerapkan analisis korelasi menggunakan Koefisien Korelasi Pearson dengan rentang indeks -1 hingga +1 untuk mengidentifikasi, mengukur, dan memetakan tingkat kedekatan hubungan antar-dimensi EUCS (content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness). Melalui pengujian ini, arah dan kekuatan korelasi antar-variabel dapat diukur, di mana nilai yang mendekati angka ekstrem (+1 atau -1) menunjukkan hubungan yang semakin kuat, sehingga dapat diketahui komponen mana yang memperlihatkan keterikatan paling signifikan maupun paling lemah. Pada akhirnya, output dari analisis ini menyajikan deskripsi komprehensif mengenai interkoneksi antar-dimensi EUCS untuk mendukung interpretasi hasil penelitian pada platform e-commerce secara lebih mendalam.

$$r = \frac{\sum (X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X - \bar{X})^2 \sum (Y - \bar{Y})^2}} \quad (4)$$

Pada Persamaan (4), r menyatakan nilai koefisien korelasi yang menunjukkan tingkat hubungan antara dua variabel yang dianalisis. Variabel X dan Y masing-masing merepresentasikan variabel pertama dan variabel kedua yang diuji, sedangkan $\bar{X}$ dan $\bar{Y}$ menunjukkan nilai rata-rata dari masing-masing variabel. Nilai koefisien korelasi yang dihasilkan digunakan untuk mengidentifikasi arah dan kekuatan hubungan antar dimensi End-User Computing Satisfaction (EUCS), sehingga dapat diketahui dimensi yang memiliki keterkaitan paling kuat maupun paling lemah dalam memengaruhi kepuasan pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Karakteristik Responden

Karakteristik subjek dalam kajian ini merefleksikan identitas para pengguna platform e-commerce yang terlibat dalam pengisian angket. Populasi sampel yang berpartisipasi berjumlah 61 siswa, tepatnya berasal dari program studi Pemasaran tingkatan kelas X dan kelas XII. Pengambilan sampel ini didasarkan pada keterlibatan mereka yang telah mengadopsi sistem e-commerce selaku media komplementer dalam implementasi pembelajaran berbasis digital.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Tingkatan Kelas	Jumlah responden
Kelas X Marketing	32
Kelas XII Marketing	29
Total	61

Merujuk pada paparan data dalam Tabel 1, mayoritas subjek penelitian berasal dari jenjang kelas X Pemasaran, yakni sebanyak 32 siswa (52,46%) dari total responden. Di sisi lain, kelas XII Pemasaran mencakup 29 siswa (47,54%). Perbedaan jumlah responden yang tipis di antara kedua tingkatan kelas tersebut mengindikasikan bahwa data yang terhimpun memiliki kapasitas yang memadai untuk merefleksikan sudut pandang pengguna terkait pemanfaatan sistem e-commerce dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih lagi, seluruh partisipan merupakan pengguna aktif platform, sehingga rekam pengalaman yang dituangkan ke dalam instrumen kuesioner dapat diandalkan sebagai fondasi utama dalam mengaudit tingkat kepuasan terhadap sistem yang dianalisis.

3.2 Item Pertanyaan Kuesioner

Model End-User Computing Satisfaction (EUCS) yang terdiri dari lima dimensi yaitu content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness menjadi basis utama dalam pengembangan instrumen penelitian ini. Kelima dimensi tersebut kemudian digunakan ke dalam serangkaian indikator pernyataan yang dirancang untuk mengevaluasi sudut pandang responden mengenai mutu platform e-commerce media pendukung dalam aktivitas pembelajaran. Formulasi setiap butir pertanyaan dilakukan secara terstruktur agar menjamin keterwakilan yang proporsional dari seluruh aspek EUCS dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna.

Tabel 2. Item Pertanyaan Kuesioner

Dimensi	Kode	Pernyataan
Content	C1	Materi HTML dan CSS yang diberikan telah sesuai dengan kebutuhan peserta.
Content	C2	Materi mengenai pembuatan website instan mudah dipahami oleh peserta.
Content	C3	Materi database dan koneksi website menggunakan MySQL/XAMPP relevan dengan kebutuhan dunia kerja.
Content	C4	Materi workshop mampu mendukung peserta dalam membangun personal branding.
Accuracy	A1	Contoh kode HTML dan CSS yang diberikan dapat dijalankan dengan baik.
Accuracy	A2	Penjelasan mengenai langkah-langkah koneksi website ke database MySQL/XAMPP disampaikan dengan benar.
Accuracy	A3	Materi yang diajarkan sesuai dengan praktik pembuatan website yang sebenarnya.
Format	F1	Penyampaian materi workshop dilakukan secara terstruktur dan jelas.
Format	F2	Media pembelajaran yang digunakan membantu peserta dalam memahami materi workshop.
Format	F3	Modul atau panduan praktik yang diberikan mudah diikuti oleh peserta.
Ease of use	E1	Peserta dapat mengikuti praktik pembuatan website dengan mudah.
Ease of use	E2	Penggunaan XAMPP dan MySQL mudah dipelajari oleh peserta.
Ease of use	E3	Peserta dapat menjalankan website pada komputer masing-masing tanpa mengalami kesulitan.
Timeliness	T1	Durasi pelatihan HTML dan CSS sudah cukup untuk mempelajari materi yang diberikan.
Timeliness	T2	Waktu pelatihan database dan koneksi website telah sesuai dan memadai.

Sebagaimana diilustrasikan dalam Tabel 2, instrumen penelitian ini terdiri atas 15 item pernyataan yang mewakili lima dimensi dalam model EUCS. Distribusi indikator tersebut diuraikan secara spesifik, yakni empat indikator untuk dimensi content, masing-masing tiga indikator untuk dimensi accuracy, format, dan ease of use, serta dua indikator pada dimensi timeliness. Pemanfaatan seluruh item ini ditujukan sebagai fondasi penilaian tingkat kepuasan terhadap sistem e-commerce, guna memberikan analisis yang holistik dan mendalam mengenai sudut pandang pengguna terhadap tiap dimensi evaluatif.

3.3 Skala Pengukuran

Evaluasi terhadap tanggapan partisipan pada setiap indikator kuesioner, penelitian ini menggunakan skala Likert lima tingkat. Instrumen pengukuran ini digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat persetujuan responden mengenai kualitas performa platform e-commerce berdasarkan pengalaman empiris selama proses pembelajaran. Manfaat utama dari pendekatan Likert ini terletak pada kemampuannya untuk mengonversi data kualitatif yang bersumber dari persepsi subjektif menjadi data numerik (kuantitatif), sehingga memenuhi syarat untuk diolah lebih lanjut menggunakan analisis statistik.

Tabel 3. Skala Likert

Kategori Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Pemberian bobot nilai pada setiap jawaban responden didasarkan pada tingkat persetujuan yang dipilih dalam instrumen. Skor numerik tersebut selanjutnya diintegrasikan ke dalam serangkaian tahapan analisis, meliputi pengujian instrumen penelitian, komputasi indeks kepuasan pengguna, serta analisis korelasi antardimensi dalam metode End-User Computing Satisfaction (EUCS). Melalui penerapan skala Likert lima tingkat ini, output evaluasi yang dihasilkan mampu memproyeksikan sudut pandang pengguna terhadap mutu sistem secara lebih terukur, sistematis, dan objektif.

3.4 Uji Validitas

Evaluasi terhadap ketepatan tiap elemen pernyataan dalam mengukur variabel dilakukan melalui uji validitas dengan metode Pearson Product Moment. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan skor r-hitung terhadap nilai standar pada r-tabel. Berdasarkan jumlah partisipan yang mencapai 61 individu serta tingkat signifikansi 5%, diperoleh konstanta r-tabel sebesar 0,252. Suatu item pernyataan dikategorikan valid hanya apabila nilai r-hitung yang diperoleh bernilai lebih besar daripada nilai r-tabel.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Kode	r-hitung	r-tabel	Status
C1	0.811	0.252	Valid
C2	0.828	0.252	Valid
C3	0.741	0.252	Valid
C4	0.780	0.252	Valid
A1	0.850	0.252	Valid
A2	0.788	0.252	Valid
A3	0.796	0.252	Valid
F1	0.795	0.252	Valid
F2	0.803	0.252	Valid
F3	0.836	0.252	Valid
E1	0.817	0.252	Valid
E2	0.807	0.252	Valid
E3	0.827	0.252	Valid
T1	0.925	0.252	Valid
T2	0.932	0.252	Valid

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 4, seluruh item pernyataan memiliki nilai r-hitung yang lebih besar daripada nilai r-tabel sebesar 0,252, dengan rentang nilai antara 0,741 hingga 0,932. Nilai tertinggi diperoleh pada indikator T2 sebesar 0,932, sedangkan nilai terendah terdapat pada indikator C3 sebesar 0,741. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan mampu merepresentasikan dimensi content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness secara tepat, sehingga instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan untuk tahap analisis selanjutnya.

3.5 Uji Reliabilitas

Setelah seluruh uji validitas dari seluruh item pernyataan, langkah berikutnya yaitu melakukan uji reliabilitas untuk mengukur tingkat stabilitas instrumen penelitian. Pengujian reliabilitas ini dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha yang diorientasikan pada setiap dimensi End-User Computing Satisfaction (EUCS). Instrumen penelitian diklasifikasikan memenuhi syarat reliabilitas jika koefisien Cronbach's Alpha yang dihasilkan memiliki nilai yang lebih besar dari angka 0,60.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Dimensi	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
Content	0.793	Reliabel
Accuracy	0.732	Reliabel
Format	0.740	Reliabel
Ease of use	0.749	Reliabel
Timeliness	0.840	Reliabel

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 5, seluruh dimensi dalam model End-User Computing Satisfaction (EUCS) memperoleh nilai Cronbach Alpha di atas 0,60, dengan nilai tertinggi pada dimensi timeliness sebesar 0,840 dan nilai terendah pada dimensi accuracy sebesar 0,732. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan memenuhi kriteria reliabilitas, sehingga seluruh item kuesioner dinyatakan layak digunakan untuk tahap analisis selanjutnya serta mampu mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem e-commerce secara konsisten dan akurat.

3.6 Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Berdasarkan EUCS

Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) yang mencakup lima dimensi, digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam penelitian ini. Pengukuran dilakukan dengan perhitungan nilai rata-rata (mean) dari umpan balik responden pada tiap-tiap dimensi, yang ditujukan untuk mengetahui sudut pandang pengguna mengenai mutu platform e-commerce sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran. Adapun perhitungan nilai mean pada seluruh dimensi telah dipetakan secara terperinci dalam Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Nilai Mean Dimensi EUCS

Dimensi	Nilai Mean
Content	4.168
Accuracy	4.268
Format	4.208
Ease of use	4.268
Timeliness	4.221

Merujuk pada data pada Tabel 6, seluruh dimensi End-User Computing Satisfaction (EUCS) memperoleh nilai mean di atas 4,000, yang menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian positif terhadap sistem e-commerce yang digunakan. Dimensi accuracy dan ease of use memperoleh nilai tertinggi sebesar 4,268, diikuti oleh timeliness sebesar 4,221, format sebesar 4,208, dan content sebesar 4,168. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa sistem mampu menyajikan informasi yang akurat, mudah digunakan, memiliki penyajian yang baik, serta didukung oleh ketepatan waktu penyampaian informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Secara keseluruhan, hasil analisis mean mengonfirmasi bahwa pengguna memiliki tingkat kepuasan yang tinggi terhadap sistem e-commerce berdasarkan seluruh dimensi yang dievaluasi dalam model EUCS.

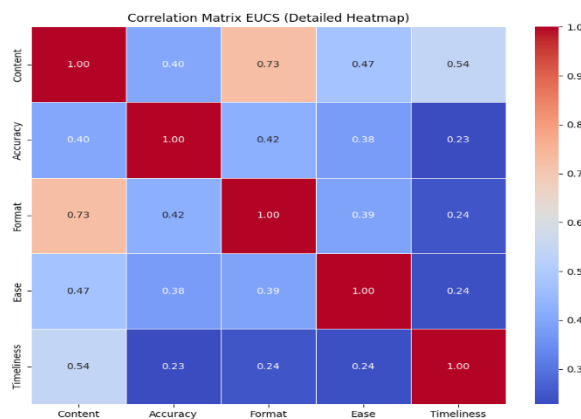
3.7 Analisis Korelasi Antar Dimensi EUCS

Pendekatan analisis korelasi diaplikasikan guna memetakan tingkat hubungan antar dimensi dalam model End-User Computing Satisfaction (EUCS). Melalui besaran koefisien korelasi, tingkat kedekatan hubungan antar-variabel dapat diidentifikasi, dengan ketentuan bahwa parameter yang mendekati konstanta 1 menunjukkan hubungan yang semakin kuat. Adapun visualisasi deskriptif mengenai luaran uji korelasi antardimensi EUCS tersebut dirangkum secara sistematis dalam Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Korelasi Antar Dimensi EUCS

Dimensi	Content	Accuracy	Format	Ease of use	Timeliness
Content	1.000	0.400	0.726	0.473	0.542
Accuracy	0.400	1.000	0.420	0.378	0.227
Format	0.726	0.420	1.000	0.392	0.245
Ease of use	0.473	0.378	0.392	1.000	0.236
Timeliness	0.542	0.227	0.245	0.236	1.000

Data pada Tabel 7 menunjukkan bahwa hubungan terkuat terdapat antara dimensi content dan format dengan nilai korelasi sebesar 0,726, yang mengindikasikan bahwa kualitas isi materi memiliki keterkaitan yang kuat dengan cara penyajian informasi kepada pengguna. Selain itu, hubungan antara content dan timeliness sebesar 0,542 serta antara content dan ease of use sebesar 0,473 menunjukkan tingkat hubungan sedang, yang menandakan bahwa kualitas konten cenderung didukung oleh ketepatan waktu penyampaian informasi dan kemudahan penggunaan sistem. Sebaliknya, hubungan terendah ditemukan antara dimensi accuracy dan timeliness dengan nilai korelasi sebesar 0,227, yang menunjukkan bahwa ketepatan informasi tidak memiliki keterkaitan yang kuat dengan aspek waktu penyampaian informasi. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh dimensi dalam model EUCS saling berhubungan dengan tingkat keeratan yang bervariasi, dengan dimensi content dan format menjadi pasangan dimensi yang memiliki hubungan paling kuat dalam penelitian ini.



Gambar 2. Correlation Matrix EUCS

Melalui visual yang disajikan dalam Gambar 2, pola korelasi antar dimensi EUCS tampak lebih transparan karena gradasi spektrum warna. Peningkatan intensitas warna ke arah merah mengindikasikan hubungan yang semakin kuat, sebaliknya transformasi warna yang cenderung biru menunjukkan koefisien hubungan yang lebih lemah. Representasi grafis tersebut memperkuat validasi data pada Tabel 7, bahwa korelasi antara dimensi content dan format merupakan korelasi yang paling dominan di antara korelasi dimensi lainnya. Sehingga, kedua dimensi tersebut menjadi faktor utama yang paling berpengaruh dalam evaluasi kepuasan pengguna pada penelitian ini.

3.8 Pembahasan

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa implementasi sistem e-commerce sebagai media penunjang aktivitas pembelajaran berhasil menstimulasi tingkat kepuasan pengguna yang tinggi di seluruh dimensi End-User Computing Satisfaction (EUCS). Berdasarkan hasil analisis nilai mean, setiap dimensi secara konsisten mencatatkan perolehan nilai yang melampaui 4,000, sebuah indikasi kuat bahwa responden memberikan respons

positif terhadap mutu platform tersebut. Dimensi accuracy dan ease of use memperoleh nilai tertinggi, yang menunjukkan kapabilitas sistem dalam menyajikan informasi secara presisi serta mudah digunakan saat difungsikan dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa elemen keandalan informasi dan kepraktisan antarmuka memegang peran penting dalam mendukung efektivitas penggunaan sistem e-commerce di ranah pendidikan. Pada penelitian ini, dimensi accuracy dan ease of use memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 4,268 yang menunjukkan bahwa ketepatan informasi dan kemudahan penggunaan menjadi aspek yang paling memengaruhi kepuasan pengguna. Hasil tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian Al Rasyid dkk [15] yang menemukan bahwa kualitas informasi dan kemudahan penggunaan merupakan faktor dominan dalam membentuk kepuasan pengguna sistem informasi. Persamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa pada berbagai jenis sistem informasi, pengguna cenderung memberikan tingkat kepuasan yang lebih tinggi ketika sistem mampu menyajikan informasi yang akurat serta mudah digunakan. Selain itu, penelitian Yang dan Sihotang [16] juga menemukan bahwa aspek usability memiliki pengaruh signifikan terhadap penerimaan pengguna pada platform e-commerce. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini karena dimensi ease of use juga menjadi salah satu dimensi dengan tingkat kepuasan tertinggi.

Selain itu, hasil analisis korelasi memperlihatkan bahwa seluruh dimensi EUCS berinteraksi dalam pola hubungan yang positif dengan tingkat keceratan yang beragam. Hubungan terkuat paling signifikan ditemukan pada korelasi dimensi content dan format, yang menunjukkan bahwa bobot kualitas dari esensi materi berhubungan erat dengan mekanisme visualisasi informasi bagi pengguna. Temuan ini mengindikasikan bahwa materi yang relevan dan akomodatif terhadap kebutuhan pengguna harus diimbangi oleh struktur penyajian yang sistematis guna meningkatkan pengalaman pengguna (user experience) yang lebih baik dalam memanfaatkan sistem. Pada sisi lain, koefisien yang relatif rendah pada hubungan antara dimensi accuracy dan timeliness menandakan bahwa tingkat ketepatan data tidak serta-merta ditentukan secara langsung oleh faktor aktualitas atau waktu penyampaian informasi tersebut. Hasil analisis korelasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan terkuat terdapat pada dimensi content dan format dengan nilai korelasi sebesar 0,726. Temuan ini berbeda dengan penelitian Yolangga dan Hardiyanti [17] yang lebih menekankan perbedaan tingkat kontribusi masing-masing dimensi EUCS terhadap kepuasan pengguna tanpa mengidentifikasi hubungan korelasi yang dominan antar dimensi. Meskipun demikian, kedua penelitian sama-sama menunjukkan bahwa setiap dimensi EUCS memiliki pengaruh yang berbeda dalam membentuk persepsi pengguna terhadap kualitas sistem. Selain itu, penelitian Pondaag dkk [18] menyatakan bahwa metode EUCS mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat kepuasan pengguna melalui evaluasi berbagai dimensi sistem informasi. Hasil penelitian ini mendukung temuan tersebut karena analisis korelasi yang dilakukan berhasil mengidentifikasi hubungan antar dimensi yang paling kuat maupun paling lemah sehingga memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengguna.

Secara keseluruhan, konklusi penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa sistem e-commerce yang digunakan telah mampu memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan lima dimensi model EUCS yang dianalisis. Tingginya indeks kepuasan di seluruh dimensi tersebut menunjukkan bahwa teknologi ini telah beroperasi secara produktif sebagai sarana penunjang bagi aktivitas pembelajaran berbasis digital. Atas dasar hal tersebut, data yang diperoleh dari penelitian ini dapat dijadikan instrumen evaluasi untuk mempertahankan stabilitas mutu sistem yang ada, sekaligus menjadi rujukan dalam memformulasikan pembaruan fitur dan layanan yang lebih adaptif terhadap keperluan pengguna di masa yang akan datang.

4. KESIMPULAN

Melalui penerapan metode End-User Computing Satisfaction (EUCS), penelitian ini membuktikan bahwa platform e-commerce yang digunakan sebagai media penunjang pembelajaran dinilai sangat memuaskan oleh para penggunanya. Hal tersebut dijustifikasi oleh perolehan nilai rata-rata (mean) yang secara konsisten melampaui angka 4,000 pada seluruh dimensi, yang mencakup content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness. Dari kelima dimensi tersebut, dimensi accuracy serta ease of use mencatatkan nilai tertinggi sebesar 4,268. Lebih lanjut, hasil analisis korelasi menunjukkan adanya korelasi paling kuat antara dimensi content dan format dengan nilai korelasi sebesar 0,726. Hasil ini menunjukkan bahwa kualitas isi informasi serta visualisasi penyajiannya memiliki peran penting dalam membentuk kepuasan pengguna. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa sistem e-commerce yang digunakan telah mampu memenuhi kebutuhan pengguna sebagai media pendukung pembelajaran berbasis digital. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan bukti empiris mengenai tingkat kepuasan pengguna berdasarkan lima dimensi End-User Computing Satisfaction (EUCS), serta identifikasi hubungan antar dimensi yang memengaruhi persepsi pengguna terhadap sistem. Temuan tersebut dapat menjadi dasar evaluasi dan pengembangan sistem e-commerce dalam mendukung kegiatan pembelajaran digital. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu hanya menggunakan model EUCS sebagai pendekatan evaluasi dan melibatkan responden yang berasal dari satu program keahlian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengombinasikan metode evaluasi lainnya serta memperluas cakupan responden untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.



REFERENCES

- [1] G. Ika Sari, S. Winasis, I. Pratiwi, U. Wildan Nuryanto, and Basrowi, “Strengthening Digital Literacy in Indonesia: Collaboration, Innovation, and Sustainability Education,” *Social Sciences and Humanities Open*, vol. 10, pp. 1–20, Aug. 2024, doi: 10.1016/j.ssaho.2024.101100.
- [2] D. Ambarwati, U. B. Wibowo, H. Arsyadanti, and S. Susanti, “Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 173–184, 2021, doi: 10.21831/jitp.v8i2.43560.
- [3] D. A. Chandra, E. Nofrianda, A. Febriansyah, and A. Supriani, “Web Based Information System Design in Elementary Schools,” *Journal of ICT Application and System (JICTAS)*, vol. 1, no. 2, pp. 62–68, Nov. 2022, doi: 10.56313/jictas.v1i2.163.
- [4] M. Prayoga, I. Surya, and H. Kurniawan, “Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Agile Pada Sdn 056001 Karang Rejo,” *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 13, no. 1, pp. 1248–1258, Aug. 2024, doi: 10.33395/jmp.v13i1.14017.
- [5] G. Farell, M. Giatman, M. Muskhair, and H. Effendi, “Development of E-Commerce Systems as a Learning Media for Entrepreneurial Education,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol. 14, no. 2, pp. 88–91, Sep. 2021, doi: 10.24036/tip.v14i2.
- [6] Anna, R. Sabaruddin, and A. Amallia Putri, “Pemanfaatan Sistem Informasi E-commerce Berbasis Web,” *JUSTIAN: Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, vol. 03, no. 01, pp. 22–31, Mar. 2022, doi: 10.31294/justian.v3i1.1297.
- [7] R. S. Fracini and Y. Suhari, “Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna SILALAPBAJA,” *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, vol. 17, no. 1, pp. 176–187, Jul. 2024, doi: 10.51903/elkom.v17i1.1763.
- [8] M. Rizka Swandayani and P. Studi Informasi Bisnis, “Pengaruh Kualitas Sistem, Informasi, dan Layanan Transaksi M-Transfer Terhadap Kepuasan Pengguna (Studi Kasus: M-Banking BCA),” *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 7, no. 2, pp. 452–464, 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i2.1046.
- [9] D. Pibriana and L. Fitriyani, “Penggunaan Model EUCS Untuk Menganalisis Kepuasan Pengguna E-learning Di MTsN 2 Kota Palembang,” *JTSI*, vol. 3, no. 1, pp. 69–80, 2022, doi: 10.35957/jtsi.v3i1.2182.
- [10] R. Saputra and M. R. Sanjaya, “Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 2, pp. 792–802, Oct. 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1218.
- [11] J. Putra, D. R. Indah, and Mgs. A. Firdaus, “Analisis Kepuasan Pengguna E-Learning SMA Xaverius 1 Palembang Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 12, no. 1, pp. 45–52, Mar. 2023, doi: 10.32736/sisfokom.v12i1.1575.
- [12] Y. Asni and D. Irfan, “Analisis Kepuasan Pengguna Dalam Pemanfaatan E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) di SMK N 2 Pariaman,” *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 110–120, Mar. 2022, doi: 10.24036/javit.v2i1.75.
- [13] L. S. Triandika, D. M. Rachmaningsih, and A. F. Wijaya, “Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs E-Learning Universitas Terbuka Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS),” *Sebatik*, vol. 25, no. 2, pp. 598–603, Dec. 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1212.
- [14] P. Risanti Iswardani, G. Ayu, A. Mas Aristamy, N. Putu, and S. Meinarni, “Analisis Kepuasan Pengguna E-Learning SMAN 1 Blahbatuh dengan Metode EUCS,” *Jutisi (Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 14, no. 1, pp. 276–287, Apr. 2025, doi: 10.35889/jutisi.v14i1.2609.
- [15] H. Al Rasyid et al., “Analisis Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (Studi Kasus: Aplikasi XYZ),” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 10, no. 13, pp. 311–326, 2024, doi: 10.5281/zenodo.12747889.
- [16] M. Z. Yang and J. I. Sihotang, “Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap User Interface Aplikasi E-Commerce Shopee Menggunakan Metode EUCS,” *Informatics and Digital Expert (INDEX)*, vol. 4, no. 2, pp. 53–60, Nov. 2022, doi: 10.36423/index.v4i2.1110.
- [17] Y. Yolangga and D. Y. Hardiyanti, “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Maxim dengan Menggunakan Model End-User Computing Satisfaction (EUCS),” *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, vol. 4, no. 4, pp. 1199–1208, Jul. 2024, doi: 10.57152/malcom.v4i4.1423.
- [18] A. Lukman Pondaag, M. R. Katili, and A. Zakaria, “Evaluasi Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Akademik (SIKAD) Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) di Universitas Gorontalo,” *Diffusion: Journal of Systems and Information Technology*, vol. 3, no. 2, pp. 1–10, Jul. 2023, doi: 10.37031/diffusion.v3i2.19764.
- [19] N. L. Rachmawati and D. Krisbiantoro, “Evaluasi Kepuasan Pengguna Sistem E-Learning Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto),” *Journal of Information System Management (JOISM)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, Jun. 2021, doi: 10.24076/joism.2021v3i2.473.
- [20] Indra Oktavian and Edy Susena, “Pengembangan Sistem E-Commerce Berbasis Web untuk Meningkatkan Daya Saing UMKM di Pasar Digital,” *Switch: Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 4, pp. 53–61, Jun. 2025, doi: 10.62951/switch.v3i4.516.
- [21] H. Nuryansyah and E. Hermawan, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Bandung,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 10, no. 3, pp. 298–305, Nov. 2021, doi: 10.32736/sisfokom.v10i3.1199.
- [22] A. Prambayun, D. Oktaviany, and Y. Fauzia Achmad, “Analisis Potensi Virtual Reality Sebagai Strategi Pemasaran Pariwisata Kota Pagar Alam,” *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 9, no. 3, pp. 2641–2651, Sep. 2022, doi: 10.35957/jatisi.v9i3.1341.