

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA E-LEARNING SEBAGAI PENDUKUNG AKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGUNAKAN METODE EUCS

Apris Robi Darwi¹⁾, Efrizon²⁾

¹⁾Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

²⁾Dosen Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Hamka-Kampus UNP-Air Tawar Padang

e-mail : ¹⁾aprisrobi@gmail.com, ²⁾efrizon@unp.ac.id

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan untuk membuat peningkatan dan kemudahan yang nantinya akan memberi pula kepuasan pengguna yang telah menggunakan dan beraktifitas di dalam sistem informasi *e-learning* yang telah diterapkan di jurusan teknik elektronika FT UNP. Penelitian ini menggunakan metode *end user computing satisfaction* yang di singkat dengan EUCS yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dengan mengetahui kontribusi faktor *content, accuracy, shape, ease of usage and timeliness* yang akan di teliti oleh penulis untuk di terapkan pada ruang lingkup jurusan teknik elektronika FT UNP. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, kemudian dilakukan analisis deskriptif, analisis induktif, regresi berganda dan uji hipotesis. Hasil analisis data menunjukkan bahwa variabel di dalam metode EUCS secara bersama sama berkontribusi yang signifikansi sebesar 45% kepada kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* di jurusan teknik elektronika FT UNP. Dalam pencapaian dari penelitian yang telah dilakukan, diharapkan akan memberi kontribusi pada pihak administrasi *e-learning* agar bisa meningkatkan kualitas dari *e-learning* di kampus Universitas Negeri Padang pada umumnya dan di jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang pada khususnya.

Kata kunci : Sistem Informasi, *End User Computing Satisfaction*, *E-learning*.

ABSTRACT

In this research to make the improvement of convenience that would later give also the satisfaction of any user that has used and be active in e-learning information systems which have been applied in engineering Electronics ft unp. This research using the method of end user computing satisfaction that in short EUCS are used to measure the level of user satisfaction with knowing the contribution factors of content, accuracy, shape, ease of usage and timeliness to be thorough by the author to apply to the scope of the Department of electronics engineering ft unp. This research using quantitative research, then conducted a descriptive analysis, inductive analysis, multiple regression and hypothesis testing. The results of the analysis of the data indicates that the variable in the method of EUCS jointly contribute the same significance of 45% to the satisfaction of users of the e-learning information systems in the Department of electronics engineering achievements in the unp ft. from research that has been done, is expected to be contributed to the Administration's e-learnngi in order to improve the quality of e-learning on the campus of the State University of padang in General and in the Electrical Engineering Universitas Negeri Padang in particular.

Keywords: *information systems, End User Computing Satisfaction, E-learning.*

PENDAHULUAN

Dalam penerapan sistem informasi *e-learning* yang berguna untuk saran pendukung aktivitas belajar yang membantu pengguna akhir khususnya di jurusan Teknik Elektronika FT UNP agar memudahkan berinteraksi dalam berbagai

informasi antara mahasiswa dan dosen yang masuk dan tergabung kedalam kelompok atau grup yang ada di *e-learning* itu sendiri.

E-learning adalah sistem informasi yang pertama kalinya diperkenalkan di urbana champain yang di kelolah oleh universita Illinois yang

berdasarkan pada intruksi pada *prsonal computer* (*computer-assisted instruction*) dari pc yang dinamai pluto.

Sistem informasi *e-learning* selalu dilakukan pengembangan-pengembangan dari waktu ke waktu dan tak terlepas dari pengembangan yang dilakukan oleh PTIK yang ada di Universitas Negeri Padang untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning*.

Untuk memahami analisis dari pengguna universitas negeri padang khususnya di jurusan teknik elektronika harus dilakukan penelitian untuk mencari informasi dan mengevaluasi layanan yang dijalankan oleh universitas negeri padang dalam sistem informasi *e-learning*.

Agar proses mengevaluasi analisis pengguna Universitas Negeri Padang khususnya di jurusan teknik elektronika akan diteliti melalui metode EUCS.

Sistem informasi pada metode EUCS itu sendiri adalah model yang dibuat pada ahli-ahli yang bernama Doll dan Torkzadeh pada tahun 1988 yang mengembangkan metode instrument EUCS untuk mendapatkan sebuah hasil dari nilai kepuasan pengguna.

Harapan pengguna yang menggunakan layanan sistem informasi *e-learning* pada khususnya ruang lingkup elektronika ft unp akan pemanfaatan sistem informasi *e-learning* tersebut untuk meningkatkan citra Universitas Negeri Padang untuk mendapatkan kepuasan pengguna.

Dalam penelitian ini topik yang dibahas yaitu Analisis Kepuasan pengguna *E-learning* Sebagai Pendukung Aktifitas Pembelajaran Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* di Jurusan Elektronika FT UNP.

Dalam sistem informasi *e-learning* yang dimaksud dengan sistem yaitu sebuah kumpulan-kumpulan elemen yang satu sama lainnya saling terkait dan bersama-sama melakukan pemrosesan dengan tahapan masukan atau sering disebut juga dengan *input* sebagai langkah awalan dan proses atau *process* sebagai pengolahan dan mengkalkulasikan data yang dimasukan dan keluaran atau juga disebut *output* sebagai tahapan akhir yang di gunakan dalam sistem [5].

Informasi adalah kumpulan data-data yang telah diolah oleh sistem yang telah menjadi satu-kesatuan untuk menghasilkan dan memberikan definisi kepada pengguna sistem atau *user* yang membutuhkan informasi tersebut.

Penggunaan sistem informasi yang teratur dan tertata rapih dapat mendukung kinerja untuk penguna agar memberikan kepuasan dalam sistem informasi yang diberikan [7].

Dalam kemajuan bidang sistem informasi yang menunjukan kemajuannya dan banyak sekali

membantu dan melengkapi kebutuhan pengguna sehingga memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengakses dan mendapatkan setiap informasi-informasi yang dibutuhkan oleh penggunanya [6].

Karen dengan adanya sistem informasi *e-learning* yang dimiliki oleh Universitas Negeri Padang apakah pengguna sudah merasa puas dalam kemudahan dan kemanfaatan terhadap layanan yang ada di sistem informasi *e-learning* tersebut.

Dari pendahuluan yang telah dituangkan di atas maka untuk lebih lanjut guna mendapatkan kesimpulan yang lebih jelas mengenai Analisis Kepuasan Pengguna *e-learning* Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode EUCS di elektronika FT UNP.

Alasannya apakah pengguna sudah merasa diberi *perceived easy of use* (kemudahan) dan *preceved usefulness* (kemanfaatan) terhadap sistem informasi *e-learning* yang ada di Universitas Negeri Padang tersebut.

Tujuan dalam penelitian tersebut untuk mengetahui bagai mana pemahaman dan untuk mengetahui rasa dari kepuasan pengguna *e-learning* yang ada di elektronika FT UNP.

Pengertian sistem informasi adalah suatu kumpulan data yang bersifat terorganisir dan bersangkut paut dengan yang lainnya sebagai satu keutuhan di dalam wadah secara sistematis dengan baik [10].

Berdasarkan uraian definisi yang dikemukakan oleh ahli tersebut maka gambaran dari sebuah sistem informasi adalah hasil dari kumpulan data yang telah diolah oleh sistem yang memiliki peranan masing-masing untuk memberikan performa lebih baik.

Definisi *e-learning* yaitu sebuah proses belajar dan membutuhkan koneksi internet untuk memulai berinteraksi dan memulai komunikasi antara satu pengguna dengan pengguna yang lainnya[1].

Dengan adanya sistem informasi *e-learning* memudahkan pengguna untuk berinteraksi seperti memberikan bahan ajar dari dosen kepada mahasiswanya untuk menunjang proses pembelajaran yang satu sama lainnya harus mempunyai koneksi internet.

Manfaat sistem informasi *e-learning* memberikan wadah interaksi antara dosen dan mahasiswa untuk mengakses bahan atau materi pelajaran.

Dalam wadah yang diberikan *e-learning* akan memfasilitasi agar sesama mahasiswa ataupun dosen bisa berinteraksi.

Selain itu, dosen bisa meng-*upload* materi pembelajarannya pada kolom yang telah disediakan oleh sistem informasi *e-learning* di dalamnya.

Pemanfaatan pengembangan teknologi untuk pendidikan menjadi hal utama dalam mempercepat proses pembelajaran.

Pengertian kepuasan pengguna sistem informasi adalah suatu pencapaian ekspektasi yang dimiliki pengguna untuk mendapatkan sebuah informasi yang sangat dibutuhkan dalam sistem informasi yang telah diakses oleh pengguna itu sendiri [2].

Maksudnya adalah hal yang dibutuhkan, diinginkan dan dirasakan di dalam diri pengguna untuk membandingkan hasil dari kinerja sistem informasi itu sendiri dalam pelaksanaan suatu tugas tertentu.

Tolak ukur dari kepuasan pengguna sistem adalah gambaran sejauh mana informasi yang disediakan bisa bermanfaat untuk pengguna.

Nilai dari *e-learning* untuk diteliti dari faktor isi bisa dilihat dari baik atau tidaknya faktor isi tersebut dan juga informasi yang diberikan dari layanan sistem informasi *e-learning* tersebut dapat memenuhi keinginan dari pengguna sistem informasi tersebut.

Kualitas yang diteliti dari segi faktor keakuratan informasi yang diberikan oleh sistem informasi *e-learning* tinggi akan memenuhi kebutuhan dari pengguna itu sendiri.

Kualitas yang akan diteliti dari segi bentuk ataupun tampilan yang diberikan oleh sistem informasi *e-learning* bila semakin baik dan menarik akan memberikan kepuasan kepada pengguna sistem informasi *e-learning* tersebut.

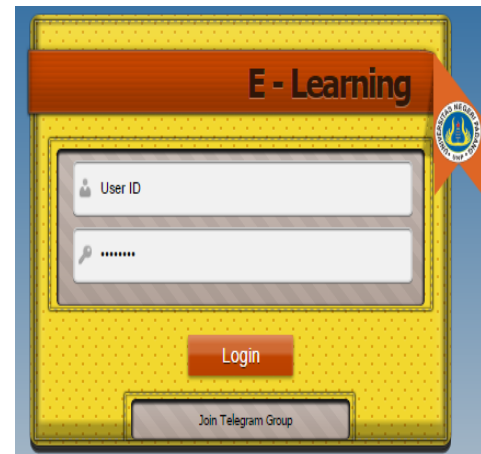
Kualitas yang dilihat dari segi kemudahan akan diteliti melalui tindakan yang digunakan oleh pengguna sistem informasi *e-learning* yang tidak menimbulkan kebingungan dari pengguna *e-learning* tersebut dan bila terjadi kekeliruan akan memberikan peringatan kesalahan oleh sistem informasi *e-learning* tersebut kepada penggunanya.

Kualitas yang akan diteliti melalui faktor ketepatan waktu yang dihasilkan dalam pelaksanaan proses pengolahan informasi.

Informasi tersebut harus memberikan akses waktu yang sangat cepat pada pengolahan sistem informasi *e-learning* dan ketepatan waktu agar memberikan kenyamanan dan kepuasan kepada pengguna sistem informasi *e-learning* tersebut.

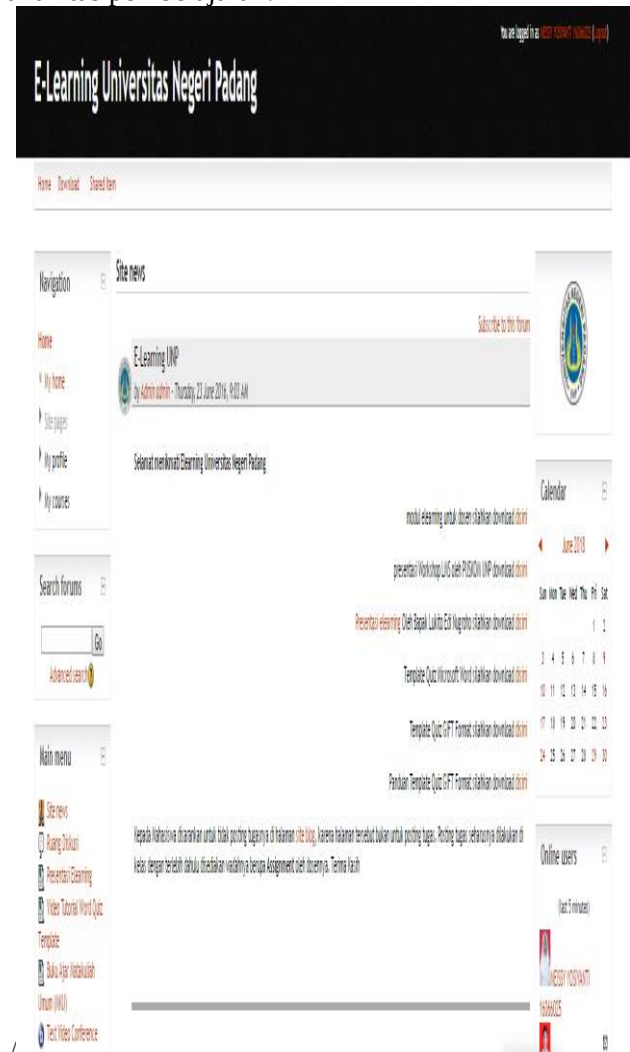
Untuk itu semua metode ini dirancang oleh pembuatnya untuk memberikan dan mengkalkulasikan hasil-hasil yang direspon oleh pengguna agar bisa dinilai seberapa besar kualitas kepuasan yang dapat diperoleh pengguna pada sistem *e-learning* yang digunakan di elektronika FT UNP.

Gambar 1 adalah tampilan awal dari aplikasi *e-learning* yang akan digunakan oleh pengguna yang telah terdaftar dan mempunyai *user id* dan *password* dari sistem informasi *e-learning*.



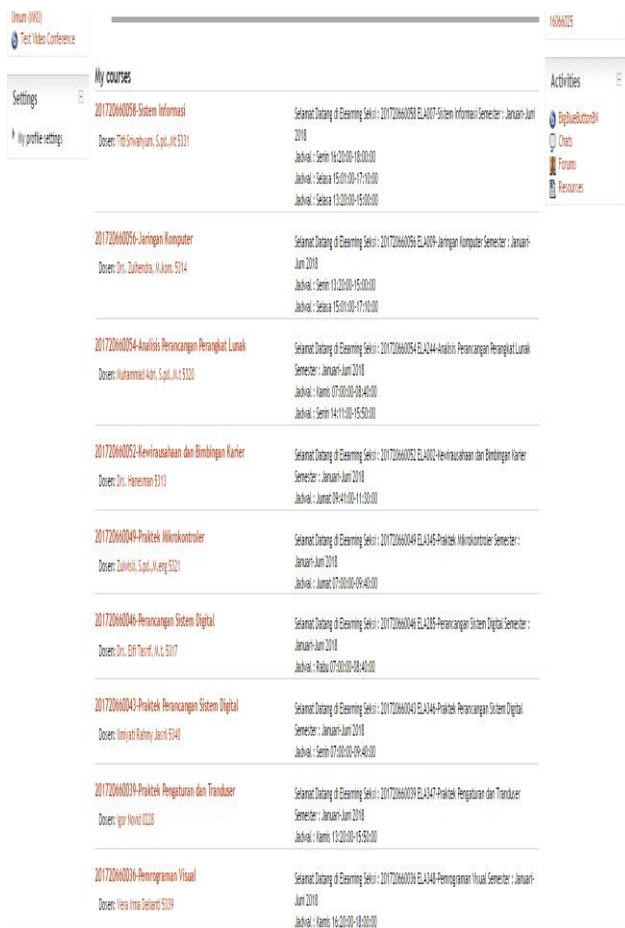
Gambar 1. User nama *E-learning*

Gambar 2 menunjukkan isi dari tampilan awal yang ada di dalam *e-learning* dan fasilitas-fasilitas yang diberikan *e-learning* untuk mendukung aktifitas pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan *E-learning*

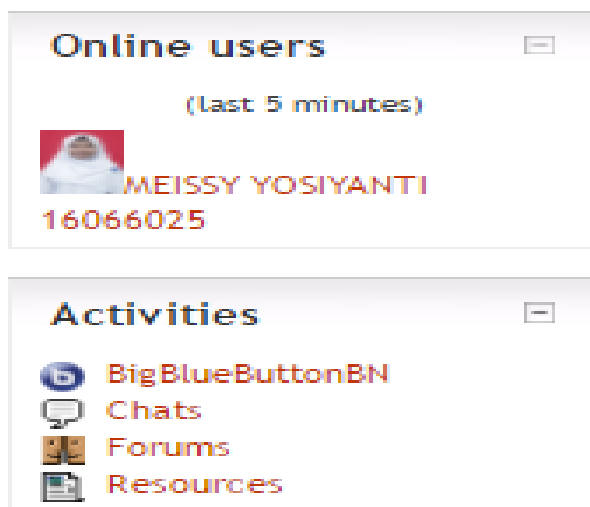
Gambar 3 menunjukkan kumpulan materi kuliah pengguna dan tempat mendapatkan beberapa informasi dari matakuliah tersebut.



My courses	
20172060039-Sistem Informasi	Sekeloa Daring di E-learning Sekeloa : 20172060039-ELA307-Sistem Informasi Semester : Januari-Juni 2018 Jadwal : Senin 16:20:00-19:00:00 Jadwal : Selasa 15:01:00-17:10:00 Jadwal : Selasa 19:20:00-19:50:00
20172060056-Jaringan Komputer	Sekeloa Daring di E-learning Sekeloa : 20172060056-ELA308-Jaringan Komputer Semester : Januari-Juni 2018 Jadwal : Senin 16:20:00-19:00:00 Jadwal : Selasa 15:01:00-17:10:00
20172060054-Analisis Perancangan Perangkat Lunak	Sekeloa Daring di E-learning Sekeloa : 20172060054-ELA344-Analisis Perancangan Perangkat Lunak Semester : Januari-Juni 2018 Jadwal : Kamis 07:00:00-09:40:00 Jadwal : Sabtu 14:11:00-15:50:00
20172060052-Kejuruteraan dan Bimbingan Karier	Sekeloa Daring di E-learning Sekeloa : 20172060052-ELA302-Kejuruteraan dan Bimbingan Karier Semester : Januari-Juni 2018 Jadwal : Jumat 08:40:00-11:30:00
20172060049-Praktik Mikrokontroler	Sekeloa Daring di E-learning Sekeloa : 20172060049-ELA345-Praktik Mikrokontroler Semester : Januari-Juni 2018 Jadwal : Jumat 07:00:00-09:40:00
20172060046-Perancangan Sistem Digital	Sekeloa Daring di E-learning Sekeloa : 20172060046-ELA346-Perancangan Sistem Digital Semester : Januari-Juni 2018 Jadwal : Rabu 07:00:00-09:40:00
20172060043-Praktik Perancangan Sistem Digital	Sekeloa Daring di E-learning Sekeloa : 20172060043-ELA347-Praktik Perancangan Sistem Digital Semester : Januari-Juni 2018 Jadwal : Sabtu 07:00:00-09:40:00
20172060039-Praktik Pengaturan dan Transduser	Sekeloa Daring di E-learning Sekeloa : 20172060039-ELA347-Praktik Pengaturan dan Transduser Semester : Januari-Juni 2018 Jadwal : Kamis 16:20:00-19:00:00
20172060036-Pengembangan Visual	Sekeloa Daring di E-learning Sekeloa : 20172060036-ELA348-Pengembangan Visual Semester : Januari-Juni 2018 Jadwal : Kamis 16:20:00-19:00:00

Gambar 3.Mata Kuliah pengguna

Gambar 4 menunjukkan aktivitas yang bisa dilakukan pengguna dari layanan yang diberikan *e-learning* dan juga pengguna bisa melihat siapa saja yang *online* di layanan *e-learning* pada saat itu juga dan bisa menggunakan layanan *chat* pribadi ataupun membuat forum diskusi untuk berinteraksi sesama peserta yang terdaftar di *e-learning* tersebut.



Gambar 4.Activite User

Dengan itu, agar memudahkan peneliti untuk mendapatkan kesimpulan dari mencari hasil

penelitian untuk menganalisis kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* dengan menggunakan metode *end user computing satisfaction* atau disingkat dengan EUCS yang dikembangkan oleh ahli pada tahun 1988.

Metode ini akan menguji tingkat kesenangan dalam penggunaan, metode ini dinilai cocok oleh penulis untuk melakukan penelitian pada sistem informasi *e-learning* di elektronika FT UNP.

Model ini dibuat oleh pakar yang bernama Doll dan Torkzadeh pada tahun 1988 untuk menguji kepuasan pada pengguna sistem informasi pada komputer [3].

Doll dan Torkzadeh mengembangkan metode yang dibuat untuk mengukur tingkat kepuasan dengan instrumen *end user computing satisfaction* atau yang disingkat dengan EUCS

EUCS adalah metode yang difungsikan dan dibuat untuk membuat pengguna untuk menyelesaikan secara langsung persoalan terhadap informasi-informasi yang dibutuhkan oleh pengguna itu sendiri [8].

METODE

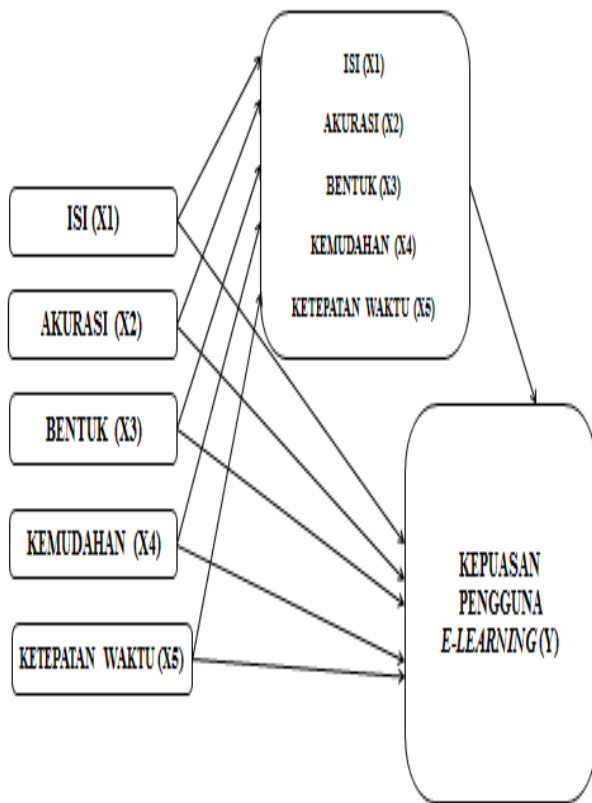
Kerangka berpikir untuk teori dari penelitian yang dikemukakan oleh ahli pada sistem informasi *e-learning* dielektronika FT UNP.

Secara sistematis pola berpikir dari metode yang akan diterapkan pada penelitian yang akan diteliti untuk menganalisis kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* dengan menggunakan metode *end user computing satisfaction* di elektronika FT UNP.

Faktor-faktor ini akan mempengaruhi kepuasan pengguna pada sistem informasi *e-learning* dari faktor yang terdapat dalam metode EUCS untuk menghasilkan kepuasan yang akan dirasakan oleh pengguna sistem informasi *e-learning* pada khususnya di jurusan elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dari metode yang telah diterapkan oleh ahli yang membuat metode untuk merancang kalkulasi agar metode tersebut dapat memberikan dan menghitung pengaruh dari berbagai aspek yang ditimbulkan oleh pengguna *e-learning* agar didapat hasil yang bisa mencerminkan kepuasan dalam penggunaan sistem yang dimiliki oleh Universitas Negeri Padang pada khususnya yang akan diteliti di elektronika FT UNP agar memberi batasan pada penelitian tersebut.

Sesuai dengan tujuan penelitian maka variabel penelitian ini terbagi dua menjadi variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas yaitu variabel bersifat tidak terikat atau mempunyai kedudukan tersendiri yang diartikan dengan tanda atau simbol (X) [8].



Gambar 5. Konsep Kerangka Berfikir Metode End User Computing Satisfaction

Dalam metode *end user computing satisfaction* yang akan diterapkan pada sistem informasi *e-learning* yang ada di elektronika FT UNP faktor *content* atau isi akan di konotasika dalam bentuk X_1 , faktor *accuracy* atau akurasi akan di konotasikan dengan X_2 , faktor *format* atau juga bentuk akan dikonotasikan dengan X_3 , faktor *easy of use* atau kemudahan akan dikonotasikan dengan X_4 dan faktor *timliness* atau ketepatan waktu akan di konotasikan dengan bentuk X_5 yang akan di pengaruhi atau yang akan menjadi akibat karena danya variabel dependen.

Jenis dan data langsung dari pengguna-pengguna yang telah menggunakan sistem informasi *e-learning* dalam aktivitas pembelajaran yang ada di elektronika FT UNP.

Populasi dan sampel dengan tujuan sesuai dengan yang telah dirumuskan akan menjadi populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tahun masuk 2016 di elektronika FT UNP. Dengan menggunakan rumus *Yamane* berikut ini :

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

Keterangan :

n = jumlah sampel seluruhnya

N = jumlah populasi

d = tingkat presisi (10%)

Dari formula (1) menghasilkan sampel yang harus diteliti sebanyak 76 orang yang terdiri dari mahasiswa dan dosen yang akan menjadi subyek penelitian di elektronika FT UNP.

Kuisiener yang dipakai sebagai instrumen penelitian dibagikan kepada mahasiswa dan dosen dengan menggunakan skala *likert* lima point sebagai pengukuran yaitu sangat setuju dengan kode (SS) setuju dengan kode (S) ragu-ragu dengan kode (N) tidak setuju dengan kode (TS) dan sangat tidak setuju dengan kode (STS) dan masing-masing tingkatan akan mengukur tolak ukur dari data yang nantinya akan diolah menggunakan aplikasi SPSS.

Uji validitas adalah uji yang akan diberikan kepada sampel untuk mengukur tingkat kelayakan dari sebuah butir pertanyaan antara skor butir pertanyaan dan skor total pertanyaan yang akan diterapkan pada angket dengan rumus *product moment*.

Uji reliabilitas dilakukan dengan metode *alpha* untuk mengetahui kuat atau tidaknya seluruh butir pertanyaan pada angket yang akan diberikan kepada pengguna sistem informasi *e-learning* di elektronika FT UNP.

Cara yang dilakukan adalah membandingkan nilai r hitung dengan r tabel dengan ketentuan, bila r hitung lebih besar daripada r tabel maka pernyataan tersebut *reliabel* dan apabila r hitung lebih besar daripada r hitung maka pernyataan tersebut tidak *reliabel*.

Pengolahan data dilakukan dengan melakukan pengujian prasyarat analisis, regresi linear berganda, dan pengujian hipotesis. Setelah diperoleh hasil olah data menggunakan aplikasi SPSS dengan rumus-rumus tersebut, maka untuk menentukan nilai pencapaian dari responden digunakan ketentuan jika tingkat pencapaian responden 90%-100% maka diartikan klasifikasi hasil responden sangat kuat, bila tingkat pencapaian hasil responden 80%-89% maka diartikan hasil pencapaian responden kuat, bila 70%-79% maka dapat diartikan hasil pencapaian responden cukup, bila 60%-69% maka hasil pencapaian responden lemah dan bila hasil pencapaian responden 0%-59% maka dapat diartikan hasil pencapaian responden sangat lemah.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang didalamnya berisi tahapan-tahapan pengujian, pada pengujian ini dilakukan uji normalitas untuk melihat apakah data bersifat normal atau tidak normal. Uji homogenitas, untuk melihat apakah ada kesamaan dalam point-point yang diujikan ataukah tidak.

Tahapan ketiga lalu dilakukan uji multikolinearitas dengan tujuan melihat situasi yang menunjukkan adanya sangkut paut antara dua variabel bebas dan variabel terikat dalam menggunakan regresi berganda.

Lalu selanjutnya dilakukan analisa hipotesis agar bisa menentukan hubungan fungsional antara variabel bebas (X) terhadap variabel yang terikat (Y) dengan menggunakan analisis regresi tunggal.

Selanjutnya dilakukan uji korelasi regresi yang digunakan untuk menentukan nilai asli atau murni antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y).

Lalu dilanjutkan dengan uji F atau sering disebut juga untuk pengujian serentak di dalam aplikasi spss uji F sering disebut juga uji anova yang difungsikan untuk melihat pengaruh variabel bebas secara serentak terhadap (Y).

Terakhir dilakukan pengolahan data dengan uji t untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebas secara terpisah terhadap (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasyarat uji analisis, pertama dilakukan uji normalitas untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak, dari analisa uji normalitas tidak boleh lebih dari 0,05 yang sudah diterapkan dalam tabel r, maka dapat disimpulkan bahwa data yang telah diperoleh pada variabel *conten*, *accuracy*, *format*, *aesy of use* dan *timliness* pada kepuasan pengguna berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas kepada seluruh variabel.

Dari hasil olahan data yang didapat hasil harus signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variansi populasi data bersifat homogen.

Lalu dilakukan uji linieritas terhadap seluruh variabel dan dari hasil uji linieritas terhadap kepuasan pengguna. Berdasarkan acuan pada skor signifikansi, harus dibawah dari 0,05 maka hasil data linieritas.

Hasil pengolahan untuk variabel bebas harus lebih kecil dari 0,05 agar ada keterkaitan antara variabel bebas dan terkait.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan semua variabel terdapat kontribusi yang signifikansi antara variabel bebas dan variabel kepuasan pengguna (Y). Untuk hasil analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa variabel secara bersama sama berkontribusi terhadap kepuasan pengguna.

Hasil analisis diperoleh angka koefisien korelasi yang memiliki pengaruh terhadap kepuasan mahasiswa pengguna sistem informasi *e-learning* sebesar 84,1% sedangkan 15,9% ada kekurangan yang harus di perbaiki pada sisitem *e-learning*.

Sedangkan data dosen sebesar 95,9% dan 4,1% ada kekurangan yang harus di perbaiki.

Dalam hasil yang telah di dapat terdapat arahan positif antara faktor *conten*, *accuracy*, *format*,

aesy of use dan *timliness* secara bersama-sama dengan kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* di elektronika FT UNP.

Populasi yang telah diteliti yaitu sebanyak 76 responden yang terdiri dari mahasiswa dan dosen, bila faktor *conten*, *accuracy*, *format*, *aesy of use* dan *timliness* secara bersama-sama memiliki korelasi yang semakin tinggi maka akan meningkatkan kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* dengan makna hubungan tersebut searah.

Salain itu nilai dari tingkat korelasi yang sangat tinggi dalam hasil pengolahan analisis data yang dihasilkan berada di dalam interval 0,800-1,00 [9].

KESIMPULAN

Penelitian ini menganalisis tingkat kepuasan pengguna *e-learning* dengan menggunakan metode *end user computing satisfaction* atau disingkat dengan EUCS pada mahasiswa dan dosen yang ada di elektronika FT UNP.

Variabel penelitian meliputi *conten*, *accuracy*, *format*, *aesy of use* dan *timliness* dan berdasarkan analisis dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa

1. Variabel *conten* berkontribusi signifikan terhadap kepuasan pengguna sebesar 68,4%.
2. Variabel *accuracy* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kepuasan pengguna sebesar 82,6%.
3. Variabel *format* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kepuasan pengguna sebesar 68%.
4. Variabel *easy of use* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kepuasan pengguna sebesar 72,8%.
5. Variabel *timliness* memberikan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kepuasan pengguna sebesar 71,3%.
6. Variabel *conten*, *accuracy*, *format*, *aesy of use* dan *timliness* secara bersama-sama berkontribusi yang signifikan sebesar 45% terhadap kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* di elektronika FT UNP.

SARAN

Saran yang akan diberikan oleh penulis sebagai berikut:

1. Penerapan sistem informasi *e-learning* harus terus dikembangkan agar dapat meningkatkan kepuasan pengguna *e-learning* di elektronika FT UNP.
2. Perlu dilakukan peningkatan dalam menyediakan informasi sesuai dengan kebutuhan penggunaanya.

3. Perlu dilakukan peningkatan dari segi standarisasi atau keseragaman bentuk tampilan dari pengguna sistem informasi *e-learning* dielektronika ft unp.
4. Perlu dilakukan peningkatan dari segi kelengkapan isi sistem informasi *e-learning* di elektronika FT UNP.

- [10] Zulkifli, Amsyah. 2003. *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul, Kadir. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi*. Edisi Revisi Yogyakarta: Andi offset
- [2] Doll, W. J & Torkzadeh, G.1988. *The Measurement of End-User Computing Satisfaction*. Website:.. <http://misq.org/misq/downloads> diakses tanggal 28 Juni 2018.
- [3] Juliansyah, Noor. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana
- [4] Munir, 2008. *Aplikasi dan Menejemen Sistim Informasi*. Jakarta: Erlangga
- [5] Praguna, R., Efrizon, M. T., & Budayawan, K. (2017). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEARSIPAN DI SMK NEGERI 5 PADANG PROVINSI SUMATERA BARAT. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, 5(1).
- [6] Putri, A. E., Edidas, E., & Dewi, I. P. (2018). PENGARUH MODEL ACTIVE LEARNING TIPE PRACTICE REHEARSAL PAIRS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA X TKJ DALAM MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL DI SMK NEGERI 3 PARIAMAN. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 6(1).
- [7] Rahmelina, L., Slamet, L., & Huda, Y. (2018). APLIKASI MOBILE LEARNING ILMU BIOLOGI UNTUK SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS BERBASIS ANDROID (Studi Kasus SMA N 10 Padang). *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 2(2).
- [8] Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- [9] Yusuf, Sutanto, Wing Wahyu Winarno, Andi Sunyoto. 2014. *Analisis Kepuasan User Terhadap Website Adi Unggul Bhirawa Surakarta*. Jurnal