

**ANALISA KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI E-XAMP EDITOR SEBAGAI APLIKASI
UJIAN SEKOLAH BERBASIS KOMPUTER
DI SMKN 3 PARIAMAN MENGGUNAKAN METODE
END USER COMPUTING SATISFACTION
(EUCS) YANG DIPERLUAS**

Kurnia Anesa¹, Zuhendra², Denny Kurniadi²
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Email: kurniaanesa@gmail.com

Abstract

This study aims to evaluate the satisfaction of System e-Xamp Editor users in SMKN 3 Pariaman. The evaluation was conducted based on the perception of the end user by using End-User Computing Satisfaction (EUCS) model. EUCS Model has 6 factors i.e. content, accuracy, format, ease of use timeliness and flexibility, these 6 factors used as independent variable to evaluate e-Xamp editor user satisfaction in SMKN 3 Pariaman. This research using questionnaire as a primary data as well as scientific journals, reference books as secondary data. This research uses validity test, reliability test, normality test and linear regression analysis as methods of data analysis. The results showed that 6 factors of EUCS model affects 61% of e-Xamp editor user satisfaction. Content affects 6,15% of e-Xamp editor user satisfaction, timeliness affects 15,76% of e-Xamp editor user satisfaction, ease of use affects 15,36% of e-Xamp editor user satisfaction, format affects 5,52% of e-Xamp editor user satisfaction, accuracy affects 2,5% of e-Xamp editor user satisfaction and flexibility affects 6,4% of e-Xamp editor user satisfaction.

Kata kunci: User Satisfaction, e-Xamp editor, End-User Computing Satisfaction (EUCS)

A. PENDAHULUAN

Kecendungan perubahan dan inovasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembaharuan dan teknologi pembelajaran, perubahan dalam belajar dan pembelajaran serta evaluasi pembelajaran. Evaluasi adalah kegiatan atau proses untuk menilai sesuatu [2]. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui pengamatan langsung oleh guru terhadap siswa dan dilakukan melalui ujian.

SMKN 3 Pariaman telah memanfaatkan teknologi informasi dalam proses evaluasi pembelajaran yang disebut juga ujian berbasis komputer. Ujian berbasis komputer telah

terlaksana sejak tahun 2016, dalam satu semester minimal dilakukan dua kali ujian umum yaitu mid semester dan ujian semester. Pelaksanaan ujian berbasis komputer hanya untuk ujian tertulis dengan menggunakan software aplikasi E-Xamp editor.

E-Xamp adalah aplikasi pendukung sistem ujian berbasis komputer[10]. E-Xamp editor juga digunakan untuk menyusun soal-soal ujian. e-Xamp Editor didesain menggunakan prinsip WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) dalam pengoperasiannya, sehingga menjamin orisinalitas dan kesesuaian soal-soal ujian yang disajikan nantinya.

¹Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP

²Dosen Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMKN 3 Pariaman, menurut beliau tingkat kejujuran siswa lebih tinggi pada ujian ini. Namun, operator sangat kewalahan karena terbatasnya kemampuan guru menjadi operator komputer pada saat ujian, dua *shift* yang berjumlah 20 orang per *shift* pada saat ujian, jawabannya tidak terekam sehingga tidak terkirim ke *server* dan 40 siswa harus mengulang ujian kembali, permasalahan ini terjadi pada saat ujian semester 1 tahun ajaran 2016/2017 tanggal 5 Desember 2016, belum tersedia program *listening* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, sistem hanya menampilkan hasil ujian, tidak ada analisis terhadap jawaban ujian siswa yang salah, tidak bisa membuat soal *essay* yang tersedia hanya pilihan ganda, kesalahan pada *human error* dimana jawaban pada saat guru menginputkan soal, jawaban yang benar selalu terletak pada option A, terkadang salah meletakkan jawaban yang benar dan kesalahan operator pada saat *setting IP Address* sehingga siswa tidak bisa *login* dan mengikuti ujian, ketika listrik padam siswa harus melakukan *reset* kembali untuk *login*.

Jumlah pengguna sistem ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman adalah 740, terdiri dari jumlah guru 73 orang dan siswa 667 orang terdiri dari kelas X, XI dan XII sebagai pengguna sistem ujian berbasis komputer.

Kepuasan pengguna atau yang lebih dikenal dengan *end user* dalam hal ini memegang peranan penting terhadap penggunaan sistem ujian berbasis komputer. Kepuasan pengguna sering digunakan sebagai gambaran dari kesuksesan dari sistem informasi yang dihubungkan kepada elemen pembentuk kesuksesan dalam beberapa aspek empiris dan konseptual [4]. Kepuasan menunjuk kepada suatu keadaan dimana pengguna merasa puas setelah menggunakan sistem tersebut karena kemudahan yang dimiliki oleh sistem. Dengan kata lain, semakin pengguna menyukai suatu sistem, secara implisit merupakan suatu lingkungan yang memungkinkan pemakai secara langsung dapat menyelesaikan sendiri persoalan terhadap kebutuhan informasi”[5].

Metode ini digunakan untuk membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem oleh pengguna akhir sebuah sistem. Doll dan Torkzadeh (1988), secara khusus merancang instrumen untuk mengukur kepuasan *end user computing*. Doll dan Torkzadeh menemukan lima faktor yang bisa diinterpretasi. Lima faktor tersebut diberi label

content, accuracy, format, easy of use, timeliness. Variabel yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *flexibility* (fleksibilitas). Variabel yang akan dikembangkan adalah variabel *flexibility*. Penelitian yang dilakukan Supriatna dan Jin (2006) juga menggunakan variabel *flexibility* sebagai variabel yang dianggapnya mempengaruhi kepuasan pengguna [6]. Gable *et al.*, (2003) fleksibilitas sebagai salah satu kriteria dalam melihat keberhasilan pada sistem suatu perusahaan [8]. Fleksibilitas, digunakan untuk menyatakan kemampuan perangkat lunak ini untuk diimplementasikan pada segala jenis dan spesifikasi sistem komputer (Basuki dan Abdurrachman, 2001) [6]. Apakah sistem mudah untuk dimodifikasi dan apakah cukup mudah untuk menambah atau menghapus komponen [12]. Dengan demikian *flexibility*, mempunyai pengaruh terhadap kepuasan pengguna.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh isi (*content*), akurasi (*accuracy*) bentuk (*format*), kemudahan penggunaan (*easy of use*), ketepatan waktu (*timeliness*) dan fleksibilitas (*flexibility*) *e-Xamp editor* terhadap tingkat kepuasan pengguna *e-Xamp editor* sebagai aplikasi ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam penelitian deskriptif yang bersifat korelasional. Penelitian ini diawali dengan mengetahui permasalahan objek penelitian yang akan diteliti, yaitu untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *content, accuracy, format, easy of use, timeliness dan flexibility* dengan *satisfaction* pengguna. Setelah mengetahui permasalahan maka dilakukan studi literatur dan wawancara untuk mencari teori-teori yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk memulai penelitian, serta mencari jurnal-jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian ini. Setelah dibuat model penelitian, maka dilakukan penyebaran kuisioner uji coba untuk mengetahui validitas dan realibilitas. Kuisioner yang sudah valid, kemudian dilakukan penyebaran kuisioner valid untuk menguji korelasi, regresi dan gambaran analisis. Dengan hasil yang diperoleh, maka penulis mengambil kesimpulan dan mengajukan saran atas penelitian ini.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan guru SMKN 3 Pariaman Barat. Teknik yang digunakan adalah *Proporsional Stratified Random Sampling* dengan

menggunakan rumus *taro yamane* [13] total sampel adalah sebanyak 81 responden yang terdiri dari 67 siswa kelas X dan 14 guru.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner berupa pertanyaan terbuka terhadap responden penelitian. Angket yang digunakan mengacu pada model skala *likert*. Untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas instrument, dilakukan uji coba terhadap 30 responden diluar sampel yang ditentukan.

Uji validitas dilakukan dengan rumus *product moment*, dilakukan dengan cara melakukan korelasi antara skor butir pertanyaan dengan skor total variabel. Dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan metode *alpha*. Untuk mengetahui reliabilitas angket, dilakukan dengan cara membandingkan nilai r_{hitung} dengan $r_{tabel} = 0,361$ dengan ketentuan, bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut reliabel dan begitu juga sebaliknya.

Pengolahan data dilakukan dengan melakukan pengujian prayarat analisis, Regresi linear berganda, dan pengujian hipotesis.

Dalam analisis deskriptif akan dicari interval kelas pada setiap variabel, dan juga menentukan tingkat pencapaian responden pada masing-masing variable [12] :

$$\begin{aligned} & \text{Tingkat Pencapaian} \\ & \text{Skor Rata - rata} \\ & = \frac{\text{Skor Ideal Maksimum}}{\text{Skor Ideal Maksimum}} \times 100\% \end{aligned}$$

Setelah diperoleh hasil dengan menggunakan rumus tersebut, maka untuk menentukan pengkategorian nilai pencapaian responden digunakan klasifikasi dengan ketentuan jika tingkat pencapaian responden 90%-100% keterangan sangat kuat, 80%-89% keterangan kuat, 70%-79% keterangan cukup, 60%-69% keterangan lemah, 0%-59% sangat lemah.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis, pada pengujian ini dilakukan uji normalitas untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, berdasarkan kepada ketentuan pengambilan keputusan uji normalitas, uji homogenitas, dilakukan untuk melihat apakah data antara variabel berdistribusi normal atau tidak, multikolinearitas, dilakukan melihat kondisi seluruh variabel, apakah mempunyai hubungan yang multi terhadap kepuasan pengguna (Y) dan

linearitas, melihat variabel X terhadap Variabel Y, apakah memiliki hubungan yang linear. Selanjutnya regresi linear berganda, analisis ini dilakukan untuk menguji pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Uji regresi ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh instrument *EUCS* terhadap tingkat kepuasan pengguna *e-Xamp* editor sebagai aplikasi ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman.

Terakhir dilakukan uji hipotesis, bertujuan melihat antara variabel X dan Y mempunyai hubungan yang signifikan atau tidak, berdasarkan ketentuan dalam pengujian hipotesis. Pada pengujian hipotesis ini dilakukan uji F dan uji T. untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 yang sudah ditetapkan dalam rumus, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh pada variabel *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use*, *timeliness* dan Kepuasan Pengguna berdistribusi Normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas kepada seluruh variable.

Dari hasil olahan data didapatkan signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian populasi data homogen.

Selanjutnya dilakukan uji linearitas terhadap seluruh variable, dari hasil dari uji linearitas variabel $X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$ terhadap kepuasan pengguna, Berdasarkan acuan pada skor signifikansi, jika skor $>$ dari 0,05 maka dia dikategorikan sebagai linearitas. Hasil pengolahan untuk variabel bebas $>$ dari 0,05 maka terdapat hubungan yang linear antara Variabel bebas dengan kepuasan pengguna (Y).

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan Uji F dan Uji T, berdasarkan hipotesisi yang sudah ditentukan ada H_0 dan H_a yang akan diuji, apakah terdapat atau tidak secara signifikan antara variabel X dengan variabel y, berdasarkan ketentuan pengujian kepada jika nilai $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima berdasarkan pengambilan keputusan dari hipotesis yang sudah dibuat.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, semua hipotesis terhadap H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan kesimpulan semua variabel terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan Variabel kepuasan pengguna (Y).

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa variabel *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use*, *timeliness* dan *flexibility* secara bersama sama berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Berdasarkan hasil analisis diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 78%. Berarti, secara statistik bahwa ada

hubungan yang positif antara *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use*, dan *timeliness* secara bersama dengan kepuasan pengguna Sistem Ujian Sekolah Berbasis Komputer di SMKN 3 Pariaman.

Sesuai data populasi (N=81), bila *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use*, dan *timeliness* secara bersama-sama memiliki korelasi semakin tinggi maka akan meningkatkan kepuasan pengguna sistem aplikasi, dengan makna hubungan tersebut adalah searah. Selain itu berdasarkan tingkat korelasi menurut Riduan (2012:98) tingkat korelasi (hubungan) tersebut adalah masuk dalam kategori tinggi karena berada dalam interval 0,600 – 0,799.

Berdasarkan hasil uji probabilitas diperoleh nilai Sig. F Change sebesar 0,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use*, *timeliness*, *flexibility* secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna sistem ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman.

Terbuktinya hipotesis dalam pengujian secara simultan (uji F) dapat memberikan informasi bahwa *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use*, *timeliness* dan *flexibility* dari sistem informasi secara bersama-sama harus diperhatikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna sistem informasi.

Semakin baik *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use*, *timeliness* dan *flexibility* yang dimiliki oleh sistem ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman maka akan semakin tinggi tingkat kepuasan sistem ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman.

Pertama, Isi (*Content*) berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara ketersediaan layanan informasi dengan kepuasan menggunakan *e-Xamp*. Hal ini dibuktikan diterimanya hipotesis ini dimana hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,206 > 1,984$) dan signifikansi 0,031, sehingga dapat dikatakan $< 0,05$ ($0,031 < 0,05$). Pengaruh positif menunjuk arah pengaruh yang bersifat searah, yaitu apabila isi (*content*) meningkat maka kepuasan juga akan meningkat. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa variabel *content* dengan kepuasan menggunakan *examp* mempunyai hubungan positif dan signifikan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa jika semakin tinggi isi maka kepuasan menggunakan *examp* akan semakin tinggi pula. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh

Merry Agustina (2014), Muhammad Ikhsan (2014) dan Wandu Yuldarmawan (2014).

Artinya seseorang akan menjatuhkan pilihannya untuk terus menggunakan aplikasi *e-Xamp* apabila ia memandang bahwa *examp* tersebut mempunyai sisi yang sangat bermanfaat seperti kelengkapan informasi, dan kualitasnya informasi yang disajikan dan tersedianya informasi saat dibutuhkan pada saat ujian sekolah berbasis komputer.

Kedua, Akurat (*Accuracy*) berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*), pengujian terhadap hipotesis ini diperoleh bahwa akurasi (*Accuracy*) berpengaruh positif signifikansi terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Hal ini dibuktikan diterimanya hipotesis ini dimana hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,879 > 1,989$) dan signifikansi 0,000, sehingga dapat dikatakan $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Pengaruh positif menunjuk arah pengaruh yang bersifat searah, yaitu apabila akurasi (*Accuracy*) meningkat maka kepuasan juga akan meningkat. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa variabel *Accuracy* dengan kepuasan menggunakan *examp* mempunyai hubungan positif dan signifikan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa jika semakin tinggi keakuratan data pada *e-Xamp* editormaka kepuasan menggunakan *examp* akan semakin tinggi pula. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Merry Agustina (2014), Muhammad Ikhsan (2014) dan Wandu Yuldarmawan (2014).

Artinya seseorang akan menjatuhkan pilihannya untuk terus menggunakan aplikasi *e-Xamp* apabila ia memandang mempunyai tingkat keakuratan seperti menu-menu yang tersedia pada sistem ujian sekolah berbasis komputer bebas dari kesalahan dan input yang diberikan menghasilkan hasil yang sesuai serta informasi yang dapat dipercaya dan selalu *up to date*.

Ketiga, Format berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*) Pengujian terhadap hipotesis ini diperoleh bahwa *format* berpengaruh positif signifikansi terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Hal ini dibuktikan diterimanya hipotesis ini dimana hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,077 > 1,989$) dan signifikansi 0,041, sehingga dapat dikatakan $< 0,05$ ($0,041 < 0,05$). Pengaruh positif menunjuk arah pengaruh yang bersifat searah, yaitu apabila *format* meningkat maka kepuasan juga akan meningkat. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa variabel *Format* dengan kepuasan menggunakan *examp* mempunyai

hubungan positif dan signifikan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa jika semakin tinggi bentuk (tampilan) pada e-Xamp editormaka kepuasan menggunakan *examp* akan semakin tinggi pula. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Merry Agustina (2014), Muhammad Ikhsan (2014) dan Wandu Yuldarmawan (2014).

Artinya seseorang akan menjatuhkan pilihannya untuk terus menggunakan aplikasi e-Xamp apabila ia memandang bahwa sistem ujian sekolah berbasis komputer tersebut mempunyai bentuk (format) seperti kesesuaian ukuran teks yang disediakan, variasi warna dan tata letak menu yang sesuai serta dapat menampilkan informasi secara jelas.

Keempat, Easy of use berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*), Pengujian terhadap hipotesis ini diperoleh bahwa Kemudahan (*Easy of Use*) berpengaruh positif signifikansi terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Hal ini dibuktikan diterimanya hipotesis ini dimana Hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,668 > 1,989$) dan signifikansi $0,000$ sehingga dapat dikatakan $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Pengaruh positif menunjuk arah pengaruh yang bersifat searah, yaitu apabila Kemudahan (*Easy of Use*) meningkat maka kepuasan juga akan meningkat. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa variabel *Easy of Use* dengan kepuasan menggunakan *examp* mempunyai hubungan positif dan signifikan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa jika semakin tinggi kemudahan penggunaan pada e-Xamp editormaka kepuasan menggunakan *examp* akan semakin tinggi pula. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Merry Agustina (2014), Muhammad Ikhsan (2014) dan Wandu Yuldarmawan (2014).

Artinya kemudahan penggunaan (*Easy of Use*) suatu aplikasi e-Xamp semakin mudah dipahami dan diingat maka akan meningkat kepuasan pengguna terhadap e-Xamp tersebut.

Kelima, Ketepatan waktu (*Timeliness*) berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*), Pengujian terhadap hipotesis ini diperoleh bahwa ketepatan waktu (*timeliness*) berpengaruh positif signifikansi terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Hal ini dibuktikan diterimanya hipotesis ini dimana hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,718 > 1,989$) dan signifikansi $0,000$ sehingga dapat dikatakan $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Pengaruh positif menunjuk arah pengaruh yang bersifat

searah, yaitu apabila waktu (*timeliness*) meningkat maka kepuasan juga akan meningkat. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa variabel *timeliness* dengan kepuasan menggunakan *examp* mempunyai hubungan positif dan signifikan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa jika semakin tinggi ketepatan waktu pada e-Xamp editormaka kepuasan menggunakan *examp* akan semakin tinggi pula. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Merry Agustina (2014), Muhammad Ikhsan (2014) dan Wandu Yuldarmawan (2014).

Artinya seseorang pengguna akan terus menggunakan aplikasi e-Xamp editor apabila ia memandang bahwa sistem ujian berbasis komputer tersebut cepat dalam memproses informasi dan kesesuaian waktu penyediaan informasi dengan waktu yang kita inginkan.

Keenam, Fleksibilitas (*Flexibility*) berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*), Pengujian terhadap hipotesis ini diperoleh bahwa fleksibilitas (*flexibility*) berpengaruh positif signifikansi terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Hal ini dibuktikan diterimanya hipotesis ini dimana hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,250 > 1,989$) dan signifikansi $0,027$ sehingga dapat dikatakan $< 0,05$ ($0,027 < 0,05$). Pengaruh positif menunjuk arah pengaruh yang bersifat searah, yaitu apabila fleksibilitas (*flexibility*) meningkat maka kepuasan juga akan meningkat. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa variabel *flexibility* dengan kepuasan menggunakan *examp* mempunyai hubungan positif dan signifikan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa jika semakin tinggi tingkat fleksibilitas pada e-Xamp editormaka kepuasan menggunakan *examp* akan semakin tinggi pula. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardi Mardiana (2011) dan Mirna Indriani (2009).

Artinya seseorang akan menjatuhkan pilihannya untuk terus menggunakan aplikasi e-Xamp apabila ia memandang mempunyai tingkat keakuratan seperti menu-menu yang tersedia pada sistem ujian sekolah berbasis komputer bebas dari kesalahan dan input yang diberikan menghasilkan hasil yang sesuai serta informasi yang dapat dipercaya dan selalu *up to date*.

Catatan : Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan pembimbing I Drs. Zuhendra, M.Kom. dan Pembimbing II Drs. Denny Kurniadi, M.Kom.

C. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Kadir. 2013. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- [2] Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [3] Ardi Mardiana. *Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kinerja Sistem Informasi Akademik dan Keuangan (Studi Kasus : Universitas Majalengka*. *Infotech Journal*
- [4] Bailey, J. E., & Sammy W., P. (1983). Development of a Tool for Measuring and Analysing Computer User Satisfaction. *Management Science* , 29(5), 530 - 545.
- [5] Insap Santoso. (2009). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta : Andi.
- [6] Luh Putu Virra Indah Perdanawati. 2014. *Pengaruh Unsur-Unsur Kepuasan Pengguna Pada Efisiensi Dan Efektivitas Kerja Pengguna Aplikasi Sistem Akuntansi Instansi Di Satuan Kerja Pendidikan Tinggi Di Provinsi Bali*. *E-Journal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*.
- [7] Merry Agustina. 2006. *Mengukur Tingkat Kepuasan Pemakai Websiter Universitas Bina Darma Menggunakan Pendekatan Model Kepuasan Pemakai Akhir Komputer*. Tesis.
- [8] Mirna Indriani, Reza Adryan. 2009. *Kualitas Sistem Informasi Dan Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perguruan Tinggi Universitas Syiah Kuala*. *Jurnal Telaah & Riset Akuntanssi, Volume 2*.
- [9] Muhammad Ikhsan.. 2014. *Analisa Kepuasan Pengguna Pemerintah Kota Langsa Menggunakan Model End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Tesis.
- [10] Pandu32. 2010. *E-Xamp, saatnya ujian berbasis online*. Diakses tanggal 12 Maret 2017
- [11] Riduwan. (2011). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta Rosdakary.
- [12] Santoso, H. B., Dewi Mairiza, dan R. M. Samik Ibrahim (2007) Karakteristik Implementasi Penjaminan Mutu pada Proyek Pengembangan Perangkat Lunak berbasis Open Source dan Proprietary. *National Conference On Computer Science and Information Technology*, Depok, Indonesia, pp. 260 – 26
- [13] Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- [15] Torkzadeh, G., & Doll, W. J. (1999). *The Development of a Tool for Measuring the Perceived Impact of Information Technology on Work*. *Omega - The International Journal of Management Science*, 327-329.
- [16] Wandi Yuldarmawan. 2014. *Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Menggunakan Model End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Tesis.