

Pengukuran Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan *Mulawarman Online Learning System* Dengan Metode EUCS

Ayu Azary Wulan ^{1)*}, Putut Pamilih Widagdo ²⁾, Vina Zahrotun Kamila ³⁾

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

E-Mail : ayazrywul08@gmail.com ¹⁾; putut@ftunmul.ac.id ²⁾; vinakamila@gmail.com ³⁾;

ABSTRAK

Mulawarman Online Learning System (MOLS) merupakan platform e-learning yang digunakan oleh mahasiswa Universitas Mulawarman sejak tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa sebagai pengguna layanan MOLS. Evaluasi ini dilakukan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) untuk membandingkan harapan dan kenyataan pengguna melalui pengukuran lima variabel: *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan sampel sebanyak 100 mahasiswa aktif di Fakultas Teknik Universitas Mulawarman, yang ditarik menggunakan teknik *simple random sampling*. Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis, kelima variabel EUCS secara simultan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Namun, pengujian secara parsial membuktikan bahwa hanya variabel *content*, *format*, dan *timeliness* yang memiliki pengaruh secara signifikan. Sebaliknya, variabel *accuracy* dan *ease of use* ditemukan tidak memberikan pengaruh yang signifikan secara parsial. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna MOLS telah merasa puas terhadap aspek isi informasi, desain tampilan, dan ketepatan waktu sistem, sehingga hasil ini dapat dijadikan acuan evaluasi bagi pihak pengembang.

Kata Kunci – *user satisfaction*, EUCS, *E-Learning*

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi berupa *e-learning* telah menjadi instrumen esensial dalam pendidikan tinggi, karena menawarkan rancangan pembelajaran yang fleksibel tanpa batasan ruang dan waktu (Darmawan, 2015). Universitas Mulawarman merespons kebutuhan ini dengan menerapkan *Mulawarman Online Learning System* (MOLS) sejak tahun 2019 sebagai wadah untuk mencapai pendidikan yang bermutu. Sistem yang dapat diakses melalui tautan <https://mols.unmul.ac.id/> ini terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu *Lecturer* (dosen), *Student* (mahasiswa), dan Staf. Melalui portal ini, interaksi akademik seperti pembagian materi, absensi, penugasan, dan penilaian dirancang agar dapat terfasilitasi secara terpusat dan daring.

Meskipun MOLS secara konsep dapat memudahkan dosen, mahasiswa, dan staf dalam kegiatan belajar mengajar, interaksi pengguna khususnya mahasiswa, dengan sistem ini tidak luput dari berbagai permasalahan operasional pada saat diakses. Adanya kendala dan ketidaksesuaian antara kinerja sistem dengan kebutuhan mahasiswa mengindikasikan perlunya sebuah evaluasi yang terukur. Hal ini sangat krusial mengingat kepuasan pengguna akhir merupakan salah satu parameter utama dari kejayaan atau keberhasilan implementasi sebuah sistem informasi (Umar et al., 2021)

Untuk melakukan evaluasi tersebut, diperlukan kerangka kerja yang presisi dan telah tervalidasi oleh penelitian-penelitian terdahulu. Menurut Perdana et al. (2021), metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk mengukur tingkat kesenangan atau kepuasan pengguna dengan cara membandingkan antara harapan dan kenyataan dari suatu sistem (Perdana et al., 2021). Keunggulan metode yang digagas oleh Doll & Torkzadeh (1988) ini, sebagaimana didukung oleh Awaludin & Yolanda (2018), terletak pada fokusnya terhadap penilaian teknologi dari sisi pengguna akhir (*end-user*) yang diukur melalui lima atribut ketat: *content* (konten), *accuracy* (akurasi), *format* (bentuk), *ease of use* (kemudahan pengguna), dan *timeliness* (ketepatan waktu) (Awaludin & Yolanda, 2018). Karena instrumen pengukurannya yang akurat, EUCS banyak digunakan sebagai referensi baku dalam berbagai penelitian sistem informasi.

Berdasarkan paparan permasalahan dan dukungan literatur di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan berdasarkan persepsi mahasiswa Fakultas Teknik pada saat mengakses menu *student* di MOLS Universitas Mulawarman menggunakan metode EUCS. Hasil dari pengukuran ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai atribut sistem mana yang sudah baik dan mana yang memerlukan perbaikan, sehingga dapat menjadi acuan bagi pengembangan layanan MOLS ke depannya.

2. TINJAUAN PUSAKA

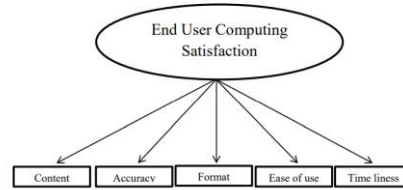
A. *Mulawarman Online Learning System* (MOLS)

Mulawarman online learning system (MOLS) adalah *e-learning* yang dirancang untuk mahasiswa aktif di Universitas Mulawarman. *Mulawarman online learning system* (MOLS) dapat meringankan dosen dan mahasiswa dalam prosedur pengkajian secara daring dan bisa dicapai dimana dan kapan saja. Untuk mengunjungi *Mulawarman online learning system* (MOLS) dapat diakses melalui <https://mols.unmul.ac.id/>.

*) Correspondenting Author

B. End User Computing Satisfaction (EUCS)

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah cara untuk menilai tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. Definisi *End User Computing Satisfaction* dari sebuah sistem informasi adalah catatan secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi berdasarkan pengalaman *user* dalam menggunakan sistem tersebut (Haerudin, 2017). Model EUCS bisa dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Model EUCS

C. Stastical Program for Social Science (SPSS)

Menurut (Frey, 2018) SPSS adalah *Statistical Product and Service Solutions* merupakan sebuah program aplikasi yang membentuk antarmuka pengguna dari program aplikasi yang dikenal sebagai Solusi Produk dan Layanan Statistik, yang memiliki kemampuan untuk analisis statistik yang relatif tinggi dan sistem manajemen data. Sesuai dengan tujuannya, SPSS digunakan untuk mengolah dan menganalisis data kuantitatif karena terhubung dan termasuk dalam kategori statistik.

D. Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna adalah parameter pada perasaan yang ada setelah pengguna menggunakan suatu produk atau layanan dengan membandingkan ekspektasi yang pengguna harapkan. Menurut (Ismatullah et al., 2022) Setiap bisnis ingin memenuhi kebutuhan pelanggannya. Selain menjadi penting untuk keberadaan bisnis, memenuhi permintaan konsumen dapat memberikan keunggulan kompetitif.

E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas digunakan untuk menilai apakah butir-butir pernyataan dapat secara efektif mendefinisikan suatu variabel. Secara umum, daftar pertanyaan mendukung serangkaian variabel tertentu. Uji reliabilitas digunakan untuk menilai reliabilitas dan konsistensi sampel responden dalam menjawab pertanyaan tentang pernyataan-pernyataan konstruk yang telah dirangkai menjadi kuesioner untuk variabel tertentu. Pemahaman bahwa suatu instrumen dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena baik disebut dengan reliabilitas. (Ismatullah et al., 2022).

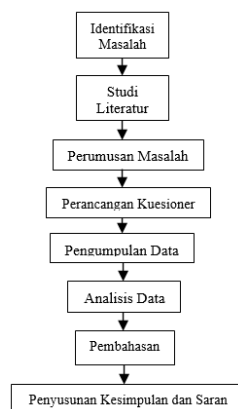
F. Uji Hipotesis

Menurut (Yam & Taufik, 2021) Kesimpulan sementara, spekulasi logis, atau pernyataan mengenai populasi disebut sebagai hipotesis. Hipotesis dalam statistik adalah deklarasi karakteristik populasi. Parameter populasi ini, yang dihitung menggunakan statistik sampel, menggambarkan variabel populasi..

3. METODE PENELITIAN

A. Alur Metode Penelitian

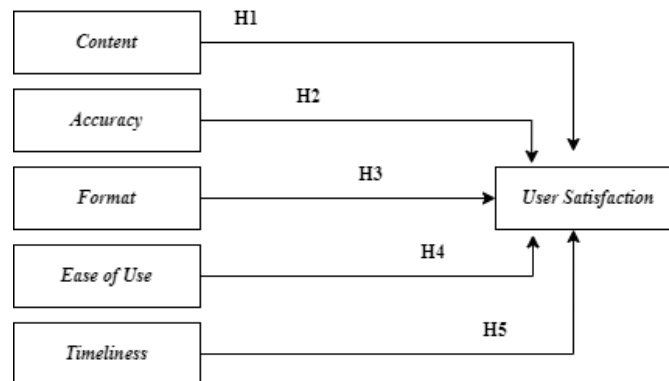
Gambar 2 merupakan alur metode penelitian ini. Tahap pertama yaitu mengidentifikasi masalah agar dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya. Tahap kedua studi literatur yaitu mempelajari buku atau jurnal tentang *end user computing satisfaction* (EUCS). Setelah itu melakukan perumusan masalah sebagai acuan perancangan kuesioner. Kemudian setelah dilakukan pengumpulan data kuesioner maka alur selanjutnya yaitu menganalisis data menggunakan pengujian validitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis f serta t. Tahap selanjutnya yaitu pembahasan tentang uji hipotesis. Setelah pembahasan pengujian hipotesis dilakukan kemudian penyusunan keputusan dan arahan dapat dilakukan.



Gambar 2. Alur Metode Penelitian

B. Hipotesis

Gambar 3 merupakan hipotesis dalam penelitian ini. Menurut (Yam & Taufik, 2021) hipotesis merupakan suatu pernyataan yang sifatnya belum pasti, atau kesimpulan sementara atau dugaan yang bersifat masuk akal tentang suatu populasi. Dijelaskan bahwa *content* sebagai H1 memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction*. *Accuracy* sebagai H2 memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction*. *Format* sebagai H3 memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction*. *Ease of use* sebagai H4 memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction*. *Timeliness* sebagai H5 memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction*.



Gambar 3. Model Hipotesis

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik akumulasi data studi literatur dan membagikan kuesioner secara online pada pengguna MOLS. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Menurut (Puspitasari et al., 2020) *Simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang secara alami karena pengambilan sampel populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

D. Populasi dan Sampel

Menurut portal teknik terdapat 3.295 mahasiswa aktif fakultas teknik Universitas Mulawarman. Penelitian ini menggunakan rumus slovin untuk menentukan besaran sampel yang dibutuhkan oleh peneliti. Menurut (Sugiyono, 2021) dalam menggunakan rumus slovin ditentukan terlebih dahulu batas toleransi kesalahannya. Batas toleransi dalam penelitian ini adalah 0.01. Dari hasil perhitungan sampel menggunakan rumus slovin didapatkan 97,055. Hasil tersebut peneliti membulatkan menjadi 100. Oleh karena itu peneliti membutuhkan 100 sampel dari mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Mulawarman.

E. Metode Analisis Data

Data yang didapat merupakan data kuantitatif dari hasil kuesioner yang kemudian digarap menggunakan IBM SPSS 26. Adapun metode yang digunakan untuk mengolah data dalam penelitian ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas sebagai langkah pertama untuk mengetahui kevalidan dan konsistensi instrumen penelitian sebagai juru ukur dalam penelitian. Metode selanjutnya yaitu uji statistik menggunakan uji t dan uji f untuk menentukan hipotesis penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik random sampling yang artinya sampel pada kelompok diambil secara acak. Oleh karena itu, gambaran demografi tabel 1 dan tabel 2 hanya untuk menggambarkan secara umum sampel yang telah didapatkan oleh peneliti pada penelitian MOLS.

Tabel 1. Responden Berdasarkan Angkatan

Angkatan	Jumlah Responden
2018	4
2019	43
2020	16
2021	20
2022	17

Tabel 1 merupakan rakitan kuesioner yang telah dibagikan memanfaatkan fitur *google form* berisi 15 pertanyaan. distribusi responden terbesar berdasarkan angkatan adalah 2019 yang berwarna merah bata sebesar 43% (43 responden), disusul angkatan 2021 yang berwarna hijau sebesar 20% (20 responden), angkatan 2022 yang berwarna ungu sebesar 17% (17 responden), angkatan 2020 yang berwarna *orange* sebesar 16% (16 responden), dan angkatan 2018 yang berwarna biru sebesar 4% (4 responden).

Tabel 2. Responden Berdasarkan Program Studi

No.	Program Studi	Jumlah Responden
1.	Teknik Lingkungan	3
2.	Teknik Pertambangan	5
3.	Teknik Elektro	6
4.	Informatika	8
5.	Teknik Industri	8
6.	Sistem Informasi	23
7.	Teknik Kimia	4
8.	Teknik Sipil	4
9.	Teknik Geologi	4
10.	Arsitektur	35

Tabel 2 merupakan hasil kuesioner yang telah dibagikan menggunakan *google form* berisi 15 pertanyaan. distribusi responden terbesar berdasarkan program studi adalah arsitektur yang berwarna *navy* sebesar 35% (35 responden), disusul sistem informasi yang berwarna biru muda sebesar 23% (23 responden), teknik industri yang berwarna ungu dan informatika yang berwarna hijau tua masing-masing 8% (8 responden). Selanjutnya teknik elektro yang berwarna *orange* sebesar 6% (6 responden), teknik pertambangan yang berwarna merah bata sebesar 5% (5 responden). Lalu teknik geologi yang berwarna merah, teknik sipil yang berwarna hijau muda, dan teknik kimia yang berwarna *pink* masing-masing sebesar 4% (4 responden). Terakhir teknik lingkungan yang berwarna biru tua sebesar 3% (3 responden).

B. Uji Validitas

Menurut (Meli & Supriyanto, 2022), suatu kuesioner dikatakan absah jika pertanyaan dalam kuesioner mampu mencetuskan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut dan nilai r hitung lebih besar dari r tabel serta bernilai positif, maka pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan benar dan bisa di lihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

No	Item check	r_{tabel}	r_{hitung}	Kriteria
Content (X1)				
1	MOLS menyediakan informasi yang sesuai dengan kebutuhan saya	0,1654	0,691	Valid
2	Menurut saya MOLS sudah memiliki kualitas yang baik	0,1654	0,612	Valid
3	MOLS mempunyai isi layanan informasi yang lengkap dalam mendukung kemajuan e-learning	0,1654	0,680	Valid
Accuracy (X2)				
4	MOLS menghasilkan konten informasi yang dapat dipercaya dan diandalkan	0,1654	0,692	Valid
5	Menurut saya konten informasi MOLS sudah akurat	0,1654	0,764	Valid
Format (X3)				
6	Desain tampilan pada MOLS menarik dan mudah dipahami	0,1654	0,636	Valid
7	Saya puas terhadap desain MOLS	0,1654	0,726	Valid
8	Menurut saya tampilan pada MOLS tidak membuat mata lelah	0,1654	0,720	Valid
Ease Of Use (X4)				
9	Saya mudah dalam mengakses MOLS dimana dan kapan saja	0,1654	0,735	Valid
10	Jika terjadi kesalahan pada MOLS dapat diatasi secara langsung	0,1654	0,758	Valid
11	Menurut saya MOLS sangat mudah digunakan	0,1654	0,527	Valid
Timeliness (X5)				
12	MOLS dapat menampilkan informasi sesuai yang saya butuhkan secara tepat waktu	0,1654	0,495	Valid
13	Menurut saya MOLS menampilkan informasi secara terkini	0,1654	0,665	Valid
User Satisfaction (Y)				
14	Saya merasa puas terhadap konten MOLS karena menyediakan informasi yang akurat dan mudah digunakan	0,1654	0,718	Valid
15	Saya merasa puas terhadap tampilan MOLS dan ketepatan waktu dalam memberikan informasi	0,1654	0,730	Valid

Diketahui bahwa pada tabel 1 seluruh rangka pernyataan Variabel X1 sampai dengan X5 dan Y memiliki nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka seluruh item pernyataan dari seluruh variabel dinyatakan valid.

C. Uji Reliabilitas

Menurut (Meli & Supriyanto, 2022), suatu kuesioner dikatakan reliabel jika respon seseorang terhadap pertanyaan adalah stabil dari waktu ke waktu.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	r _{tabel}	Alpha	Kriteria
X ₁	0,1654	0,837	Reliabel
X ₂	0,1654	0,846	Reliabel
X ₃	0,1654	0,842	Reliabel
X ₄	0,1654	0,865	Reliabel
X ₅	0,1654	0,865	Reliabel
Y	0,1654	0,851	Reliabel

Tabel 4.10 menunjukkan nilai alpha dari keseluruhan variabel lebih mendominasi dari nilai r_{tabel} yaitu 0,1654, dari nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa seluruh variabel EUCS dinyatakan reliabel atau konsisten sebagai alat ukur dalam penelitian karena memiliki reliabilitas yang kuat.

D. Uji Hipotesis F

Menurut (Meli & Supriyanto, 2022) uji f digunakan untuk mengenal apakah semua variabel bebas secara paralel dapat berpengaruh terhadap variabel terikat. Jika nilai sig < 0,1, atau f hitung > f tabel maka terdapat pengaruh variabel X secara bersamaan terhadap variabel Y. Adapun nilai uji f tabel pada penelitian ini adalah 3,22 dan bisa dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	131.643	5	26.329	19.619	.000 ^b
	Residual	126.147	94	1.342		
	Total	257.790	99			

Tabel 5 menunjukkan penelitian ini memperoleh nilai f hitung sebesar 19.619 > f tabel sebesar 3.22 dan nilai tabel signifikansi sebesar 0.000 < 0.1. Pada uji f penelitian menghasilkan variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* secara serempak bercengkraman terhadap variabel terikat yaitu *user satisfaction*. Artinya, model regresi dapat digunakan untuk memperkirakan nilai variabel terikat apabila nilai variabel bebas terjadi eskalasi atau degradasi.

E. Uji Hipotesis T

Uji t dilakukan untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel bebas secara individu apakah memiliki pengaruh atas nilai variabel terikat. Jika nilai sig < 0,1, atau t hitung > t tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Adapun nilai uji t tabel pada penelitian ini adalah 1,66123 dan bisa dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis T

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1. (Constant)	.256	.744		.344	.732
Content	.212	.094	.266	2.264	.026
Accuracy	.030	.115	.031	.260	.795
Format	.172	.083	.229	2.071	.041
Ease of use	.051	.062	.081	.824	.412
Timeliness	.272	.098	.269	2.787	.006

- Variabel *content* (X1) terhadap variabel *user satisfaction* (Y) : Hasil analisis uji t *content* didapatkan nilai t hitung sebesar 2.264 > t tabel 1.66123. Hal ini menunjukkan variabel *content* memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction* MOLS.
- Variabel *accuracy* (X1) terhadap variabel *user satisfaction* (Y) : Hasil analisis uji t *accuracy* didapatkan nilai t hitung sebesar 0.260 < t tabel 1.66123. Hal ini menunjukkan variabel *accuracy* tidak memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction* MOLS.

- Variabel *format* (X1) terhadap variabel *user satisfaction* (Y) : Hasil analisis uji t *format* didapatkan nilai t hitung sebesar $2.071 > t$ tabel 1.66123. Hal ini menunjukkan variabel *content* memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction* MOLS.
- Variabel *ease of use* (X1) terhadap variabel *user satisfaction* (Y) : Hasil analisis uji t *ease of use* didapatkan nilai t hitung sebesar $0.824 < t$ tabel 1.66123. Hal ini menunjukkan variabel *ease of use* tidak memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction* MOLS.
- Variabel *timeliness* (X1) terhadap variabel *user satisfaction* (Y) : Hasil analisis uji t *timeliness* didapatkan nilai t hitung sebesar $2.787 > t$ tabel 1.66123. Hal ini menunjukkan variabel *timeliness* memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction* MOLS.

F. Pembahasan

Pengaruh Variabel *Content* terhadap *User Satisfaction* : Pengujian hipotesis f diketahui bahwa variabel *content* berbarengan memiliki dampak terhadap variabel terikat yaitu *user satisfaction*. Berdasarkan pengujian hipotesis t diketahui bahwa H_a yang diajukan diterima. Hasil pengujian menunjukkan nilai t hitung sebesar $2.264 > t$ tabel 1.66123 menandakan variabel *content* memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction*. Artinya semakin baik variabel *content* maka kepuasan pengguna juga akan meningkat. Dalam penelitian ini variabel *content* memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction* dibuktikan dengan nilai t hitung $> t$ tabel. Maka dari itu, untuk mencegah penurunan nilai dari kepuasan pengguna MOLS, peneliti menyarankan pengembang MOLS harus dapat menunjung tinggi dan meningkatkan kualitas konten MOLS, seperti layanan profil, nilai, dan materi.

Pengaruh Variabel *Accuracy* terhadap *User Satisfaction* : Hipotesis f diketahui bahwa variabel *accuracy* simultan berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu *user satisfaction*. Berdasarkan pengujian hipotesis t diketahui bahwa H_a yang diajukan ditolak. Pengujian menunjukkan nilai t hitung sebesar $0.260 < t$ tabel 1.66123 menandakan variabel *accuracy* tidak memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction*. Peneliti menyarankan kepada developer MOLS untuk tidak terlalu mengutamakan variabel akurasi ini, namun jika ditingkatkan dari segi akurasi konten MOLS dengan menambahkan notifikasi langsung ketika ada absen terbaru, mengurangi menu “kelas” yang harus dimasukkan dua kali, dan mempertahankan nama file saat mengirim tugas, akurasi MOLS akan lebih baik.

Pengaruh Variabel *Format* terhadap *User Satisfaction* : Didapatkan hipotesis f diketahui bahwa variabel *format* secara serentak berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu *user satisfaction*. Berdasarkan pengujian hipotesis t diketahui bahwa H_a yang diajukan diterima. Hasil pengujian menunjukkan nilai t hitung sebesar $2.071 > t$ tabel 1.66123 menandakan variabel *format* memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction*. Artinya semakin baik tampilan MOLS maka kepuasan pengguna juga akan meningkat. Dalam penelitian ini variabel *format* memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction* dibuktikan dengan nilai t hitung $> t$ tabel, oleh karena itu peneliti merekomendasikan pihak *developer* MOLS untuk dapat menjaga serta meningkatkan kualitas *interface* MOLS seperti tampilan login dan *home* sehingga tidak ada penurunan nilai dari kepuasan pengguna MOLS.

Pengaruh Variabel *Ease of Use* terhadap *User Satisfaction* : Berdasarkan pengujian hipotesis f diketahui bahwa variabel *ease of use* secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu *user satisfaction*. Berdasarkan pengujian hipotesis t diketahui bahwa H_a yang diajukan ditolak. Hasil pengujian menunjukkan nilai t hitung sebesar $0.824 < t$ tabel 1.66123 menandakan variabel *ease of use* tidak memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction*. Oleh karena itu peneliti merekomendasikan pihak *developer* MOLS tidak harus menjadikan variabel *ease of use* ini sebagai prioritas utama, tetapi apabila ditingkatkan dari sisi *ease of use* MOLS dengan cara menemukan solusi yang tepat dan cepat apabila terjadi error pada saat banyak yang mengakses MOLS maka akan lebih baik lagi kemudahan penggunaan MOLS.

Pengaruh Variabel *Timeliness* terhadap *User Satisfaction* : Berdasarkan pengujian hipotesis f diketahui bahwa variabel *timeliness* secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu *user satisfaction*. Berdasarkan pengujian hipotesis t diketahui bahwa H_a yang diajukan diterima. Hasil pengujian menunjukkan nilai t hitung sebesar $2.787 > t$ tabel 1.66123 menandakan variabel *timeliness* memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction*. Artinya semakin baik variabel *timeliness* maka kepuasan pengguna juga akan meningkat. Dalam penelitian ini variabel *timeliness* memiliki pengaruh terhadap *user satisfaction* dibuktikan dengan nilai t hitung $> t$ tabel, itu sebabnya peneliti merekomendasikan pihak *developer* MOLS untuk dapat menjaga serta meningkatkan kualitas ketepatan waktu MOLS seperti menampilkan layanan terkini sehingga tidak ada penurunan nilai dari kepuasan pengguna MOLS.

5. KESIMPULAN

Pada penelitian ini kualitas *Mulawarman Online Learning System* (MOLS) diukur berdasarkan kepuasan pengguna dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). EUCS memiliki variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* yang diterapkan peneliti menjadi alat pengukuran pada penelitian ini. Variabel *content*, *format*, dan *timeliness* secara simultan dan parsial memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Berbeda dengan faktor *accuracy* dan *ease of use* yang berpengaruh secara simultan akan tetapi tidak berpengaruh secara parsial pada variabel terikat. Data hasil analisis kepuasan mahasiswa yang telah

didapatkan peneliti dapat digunakan sebagai referensi pengembangan layanan Mulawarman Online Learning System (MOLS).

6. DAFTAR PUSTAKA

- Awaludin, M., & Yolanda, N. E. (2018). Analysis of CEISA Services User Satisfaction Using the EUCS Method in The Directorate General of Customs and Excise. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Kedingrintaraan (Senatik)*, 4(2018), 421–433. <https://doi.org/10.28989/senatik.v4i0.274>
- Darmawan, F. (2015). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pemanfaatan E-Learning (Studi Kasus: E-Learning IF UNPAS). *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 7(4), 63–71. <https://doi.org/10.3112/speed.v7i4.1378>
- Frey, B. B. (2018). The SAGE Encyclopedia of Educational Research, Measurement, and Evaluation. In B. B. Frey (Ed.), *Education* (1st ed., pp. 1–2000). SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781506326139.n655>
- Haerudin, H. (2017). Evaluasi Sistem Informasi untuk Mengetahui Tingkat Kepuasan Pengguna www.my.unpam.ac.id dengan Menggunakan Metode EUCS dan PIECES. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(4), 174–178. <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i4.1437>
- Ismatullah, N. K., Widodo, A. P., & Nugraheni, S. A. (2022). Model EUCS (End User Computing Satisfaction) untuk Evaluasi Kepuasan Pengguna Terhadap Sistem Informasi Bidang Kesehatan : Literature Review. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia*, 5(5), 463–467. <https://doi.org/10.56338/mppki.v5i5.2343>
- Meli, K. M., & Supriyanto. (2022). Analisis Kualitas Website Portal Universitas Ahmad Dahlan Menggunakan Metode Importance Performance Analysis. *Jurnal Saintekom : Sains, Teknologi, Komputer Dan Manajemen*, 12(2), 21–222.
- Perdana, A. A., Utami, M. C., & Aini, Q. (2021). Analisa sistem informasi entri krs online pada universitas muria kudas dengan menggunakan metode end- user computing (eucs) satisfaction. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(6), 1237–1246. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021863586>
- Puspitasari, N., Tampubolon, W., & Taruk, M. (2020). Evaluasi Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Menggunakan Metode Eucs dan Hot Fit (Studi Kasus : BKPPD Kota Samarinda). *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi (SITECH)*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/0.24176/sitech.v4i1.6031>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173–178. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol4no2.pp173-178>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *PERSPEKTIF: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11440.17927>
- Zakinah, A. G., Prasetyanto, A. E., Khairani, F., Mahendra Wijaya, A., Ariatmanto, D., & Informatika, T. (2021). Analisis Penerimaan Sistem Informasi Dapodik Menggunakan Metode Webqual dan EUCS. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.29407/inotek.v5i1.901>