




EVALUASI WEB KEGIATAN ORGANISASI MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE PENGUJIAN END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)

Ridwan¹, Arif Fatkhur Rohman², Anis Fitriana³, Ryan Maulana⁴, Putri Nur Alifah⁵,
Ahmad Tri Hidayat⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Teknologi Yogyakarta, Sleman (55285)

* Email Korespondensi: fatahridwan323@gmail.com ¹, ariffatkhurrohman272@gmail.com ²,
anisftr05@gmail.com ³, ryanmau978@gmail.com ⁴, nuralifah2602@gmail.com ⁵, ahmad.tri.h@uty.ac.id ⁶

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel: Diterima. Tgl 05/12/23 Diperbaiki 01/01/24 Disetujui. Tgl 03/01/24 Tersedia daring. Tgl 06/01/24</p>	<p>Dalam era digital yang terus berkembang, situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa telah menjadi alat penting yang memungkinkan anggota organisasi untuk mengakses berbagai layanan, mulai dari penyediaan informasi, pengajuan proposal, hingga pelaporan keuangan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu <i>End User Computing Satisfaction (EUCS)</i> yang merupakan sebuah metode untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu sistem. Dalam lingkup penelitian ini, metode EUCS diaplikasikan dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai sejauh mana situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Penerapan metode pengujian EUCS bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap situs web tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa puas dengan situs web ini, terutama dalam hal kemudahan penggunaan, akurasi informasi, dan tampilan yang jelas. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya menjaga konsistensi desain antarmuka, kesederhanaan, dan kemampuan adaptasi situs web terhadap preferensi pengguna untuk meningkatkan pengalaman mereka. Dengan hasil ini, situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa dapat terus ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan dan harapan anggota organisasi, serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas layanan informasi yang disediakan oleh organisasi mahasiswa. Evaluasi EUCS menjadi elemen penting dalam mengukur efektivitas dan efisiensi situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa, membantu mengidentifikasi potensi hambatan dalam penggunaan, dan memungkinkan perbaikan yang sesuai.</p>
<p>e-ISSN 2961-9009 p-ISSN 2963-1289</p>	
<p>DOI : https://doi.org/10.58290/jukomtek.v2i2.189</p>	<p>Kata Kunci: Situs web, Organisasi mahasiswa, Pengujian EUCS</p>
<p> ©2023. Diterbitkan oleh Jurnal Komputer dan Teknologi (JUKOMTEK). Artikel ini memiliki akses terbuka di bawah lisensi CC BY (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)</p>	

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan berlandaskan pada kebudayaan bangsa Indonesia (UU Nomor 12 Tahun, 2012). Pendidikan tinggi juga bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas, berkompeten, berbudaya, kreatif, toleran, demokratis, dan berintegritas.

Dalam perguruan tinggi, salah satu aspek penting adalah kegiatan mahasiswa, yang merupakan wadah untuk mengembangkan kapasitas diri, aspirasi, inisiatif, dan gagasan-gagasan positif dan kreatif melalui peran serta dalam berbagai kegiatan yang relevan (Nelly et al., 2022).

Hermanto & Swarnawati, (2020) mengatakan bahwa di era digital, peran situs web dalam suatu organisasi menjadi semakin penting, memungkinkan organisasi untuk memfasilitasi komunikasi, mengoordinasikan kegiatan, dan memelihara dokumentasi, yang semuanya penting untuk manajemen yang efektif. Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa telah menjadi alat penting yang memungkinkan anggota organisasi untuk mengakses berbagai layanan, mulai dari penyediaan informasi, pengajuan proposal, hingga pelaporan keuangan. Dengan tuntutan yang semakin kompleks dan beragam dalam kegiatan organisasi, kemudahan penggunaan dari situs web tersebut menjadi faktor penentu keberhasilan dalam menciptakan pengalaman yang baik bagi pengguna.

Menurut Manita et al., (2020) salah satu model untuk mengevaluasi penggunaan situs web adalah *End User Computing Satisfaction (EUCS)*, merupakan metode untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna suatu sistem informasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan yang diperoleh dari sistem tersebut.

Model evaluasi EUCS dikembangkan oleh Doll & Torkzadeh. Evaluasi dengan menggunakan metode ini lebih menekankan pada kepuasan pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai lima variabel yaitu isi (*content*), akurasi (*accuracy*), tampilan (*format*), kegunaan penggunaan (*easy of use*), dan ketepatan waktu (*timeliness*) dalam (Siregar et al., 2021).

Dalam hal ini, evaluasi EUCS menjadi elemen penting dalam mengukur efektivitas dan efisiensi situs web. Evaluasi ini memungkinkan kami untuk mengidentifikasi potensi hambatan dalam penggunaan situs web, sehingga kami dapat melakukan perbaikan yang sesuai untuk meningkatkan pengalaman (Novializa et al., 2022). Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa yang akan di evaluasi menawarkan sejumlah fitur yang penting, seperti template proposal, sistem pengajuan proposal, peminjaman sarana dan prasarana (saprass), pengajuan Laporan Pertanggungjawaban (LPJ), serta publikasi artikel kegiatan organisasi (ormawa).

Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap desain web kegiatan organisasi mahasiswa dengan menggunakan metode (EUCS). Fokus evaluasi mencakup lima variabel, yaitu Dimensi *Content* (isi), Dimensi *Accuracy* (keakuratan), Dimensi *Format* (format), Dimensi *Ease of Use* (kemudahan penggunaan sistem), dan Dimensi *Timeliness* (ketepatan waktu) pengalaman (Novializa et al., 2022). Metodologi yang digunakan akan mengukur sejauh mana fitur-fitur dapat digunakan dengan mudah dan efisien oleh pengguna, dengan harapan hasil evaluasi memberikan kontribusi positif terhadap kesesuaian desain user interface.

LANDASAN TEORI

Desain web UI/UX adalah proses untuk membuat tampilan dan interaksi dari sebuah situs web yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Desain web UI/UX meliputi aspek-aspek seperti layout, warna, tipografi, gambar, animasi, navigasi, fungsi, dan konten. Desain web UI/UX bertujuan untuk meningkatkan kualitas, kegunaan, dan kinerja dari sebuah situs web, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan, mudah, dan memuaskan bagi pengguna (Muhamad et al., 2022).

Evaluasi adalah proses untuk mengukur dan menilai kualitas, efektivitas, dan dampak dari suatu program, kegiatan, atau produk. Menurut (Suhendra et al., 2021) evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai metode, misalnya dengan menggunakan indikator, standar, kriteria, atau model evaluasi.

Evaluasi web adalah proses untuk menilai

kualitas, kegunaan, dan kinerja dari sebuah situs web. Evaluasi web dapat dilakukan dengan berbagai tujuan, misalnya untuk meningkatkan desain, konten, navigasi, atau fungsionalitas situs web, untuk membandingkan dengan situs web pesaing, untuk mengetahui kepuasan atau preferensi pengguna, atau untuk mengukur dampak situs web terhadap organisasi atau bisnis. Evaluasi web yang baik harus memperhatikan beberapa aspek, seperti kompatibilitas, konsistensi, kesederhanaan, umpan balik, kontrol, fleksibilitas, responsivitas, dan keamanan (Ihsan et al., 2022).

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi web adalah *End User Computing Satisfaction (EUCS)* (Candra Muria Pratama & Dwi Hartomo, 2021) EUCS adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. EUCS memiliki lima variabel yang meliputi konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu (Novializa et al., 2022)

Metode EUCS dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai jenis sistem informasi, seperti situs web, e-learning, sistem informasi akademik, dan lain-lain (Nurmaini Dalimunthe & Cici Ismiati, 2022).

Untuk menggunakan metode EUCS yaitu dengan cara membuat kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan variabel-variabel tersebut dan memberikan skala penilaian, misalnya dari 1 (sangat tidak puas) sampai 5 (sangat puas). Kemudian, kita dapat menghitung skor rata-rata dari setiap variabel dan skor total dari EUCS. Skor total EUCS dapat digunakan untuk menentukan tingkat kepuasan pengguna secara keseluruhan (Perdana et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Menurut (Mayhew, D 2008:99-102) untuk membuat desain user interface yang baik dan menarik terdapat 17 prinsip dasar didalamnya, antar lain:

1. **Compatibility (Kesesuaian):** *Compatibility* mengacu pada kemampuan suatu produk atau

sistem untuk berinteraksi dengan produk atau sistem lain tanpa konflik. Ini dapat mencakup kompatibilitas perangkat keras, perangkat lunak, atau standar komunikasi.

2. **Product Compatibility (Kesesuaian Produk):** Ini berkaitan dengan kemampuan suatu produk untuk berfungsi dengan produk atau sistem lain, seperti perangkat keras, perangkat lunak, atau standar tertentu.
3. **Task Compatibility (Kesesuaian Tugas):** *Task compatibility* mengacu pada sejauh mana sebuah sistem atau produk mendukung tugas atau aktivitas yang ingin dilakukan oleh pengguna.
4. **Workflow Compatibility (Kesesuaian Alur Kerja):** *Workflow compatibility* berkaitan dengan sejauh mana suatu produk atau sistem mendukung alur kerja atau proses kerja yang ada.
5. **Consistency (Konsistensi):** Konsistensi dalam desain UI berarti menjaga keseragaman dalam elemen desain, tata letak, dan perilaku di seluruh antarmuka. Ini membantu pengguna merasa nyaman dan tidak bingung.
6. **Familiarity (Kesesuaian):** *Familiarity* berarti mengikuti konvensi yang dikenal oleh pengguna. Desain UI yang familiar membantu pengguna merasa nyaman dan tidak merasa asing.
7. **Simplicity (Kesederhanaan):** Kesederhanaan dalam desain UI adalah tentang membuat antarmuka yang mudah dimengerti dan digunakan oleh pengguna. Ini melibatkan pengurangan elemen yang tidak perlu.
8. **Direct Manipulation (Manipulasi Langsung):** Konsep ini melibatkan interaksi langsung dengan elemen antarmuka, seperti menyentuh atau menggesek pada layar sentuh. Pengguna merasakan bahwa mereka secara langsung memanipulasi objek
9. **Control (Kendali):** Ini mengacu pada kemampuan pengguna untuk mengendalikan atau mempengaruhi perilaku suatu aplikasi atau sistem. Pengguna harus merasa memiliki kendali atas apa yang terjadi.

10. **WYSIWYG (What You See Is What You Get):** WYSIWYG merujuk pada antarmuka yang menampilkan elemen atau dokumen dengan cara yang menyerupai tampilan akhir. Ini memungkinkan pengguna untuk melihat hasil akhir sebelum mencetak atau menerbitkan.
11. **Flexibility (Fleksibilitas):** *Fleksibilitas* dalam desain UI berarti memberikan pengguna berbagai cara untuk menyesuaikan pengalaman mereka sesuai dengan preferensi pribadi.
12. **Responsiveness (Responsif):** *Responsiveness* mengacu pada kemampuan antarmuka untuk merespons tindakan pengguna dengan cepat dan sesuai.
13. **Invisible Technology (Teknologi Tersembunyi):** Konsep ini mengacu pada penggunaan teknologi yang tidak mengganggu pengalaman pengguna. Teknologi bekerja di latar belakang tanpa pengguna harus berurusan dengannya.
14. **Robustness (Keandalan):** Keandalan adalah kemampuan suatu sistem atau aplikasi untuk berkinerja secara konsisten dan dapat diandalkan dalam berbagai situasi.
15. **Protection (Perlindungan):** Perlindungan dalam konteks desain UI berkaitan dengan upaya untuk melindungi data dan privasi pengguna.
16. **Ease of Learning (Mudah Dipelajari):** Ini berarti antarmuka harus mudah dipelajari oleh pengguna baru dan tidak memerlukan upaya yang berlebihan.
17. **Ease of Use (Mudah Digunakan):** Kemudahan penggunaan berarti antarmuka dapat digunakan dengan mudah dan efisien oleh pengguna tanpa hambatan yang berarti.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Evaluasi *End User Computing Satisfaction (EUCS)* untuk mengevaluasi situs web, melibatkan survei daring dan

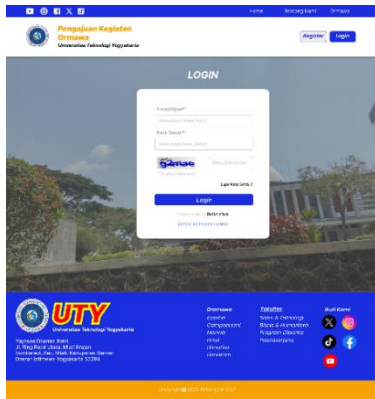
analisis interaksi pengguna secara langsung. Pemahaman mendalam terhadap kepuasan pengguna akan dicapai melalui dimensi evaluasi berikut:

- **Content (Isi):** Mengukur kepuasan pengguna terhadap konten yang disajikan di situs web, menilai relevansinya, kelengkapan, dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.
- **Accuracy (Akurat):** Menilai kepuasan pengguna terkait akurasi atau ketiadaan kesalahan dalam data atau informasi yang dihasilkan oleh situs web.
- **Format (Tampilan):** Mengukur kepuasan pengguna terhadap daya tarik visual dan estetika situs web, mempertimbangkan apakah tampilannya menarik, jelas, dan mudah dibaca atau dipahami.
- **Ease of Use (Kemudahan Pengguna):** Mengukur kepuasan pengguna terhadap kemudahan atau kesulitan menggunakan situs web, meneliti sejauh mana intuitif, nyaman, dan efisiennya.
- **Timeliness (Ketepatan Waktu):** Mengukur kepuasan pengguna terhadap kecepatan atau keterlambatan situs web dalam menyediakan atau menampilkan data atau informasi yang dibutuhkan, menilai sejauh mana responsif dan tepat waktu.

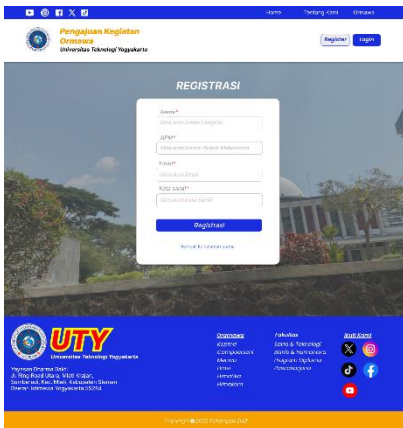
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Dengan merancang sebuah website sebagai salah satu mediam informasi dan komunikasi, organisasi mahasiswa mampu memberikan gambaran awal tentang fitur-fitur yang terdapat dalam website. Berikut ini adalah tampilan dari website kegiatan organisasi mahasiswa.



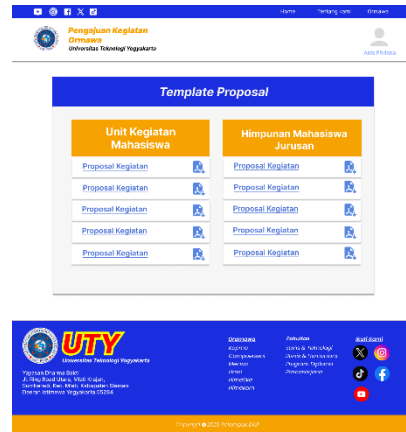
Gambar 1. Halaman masuk website



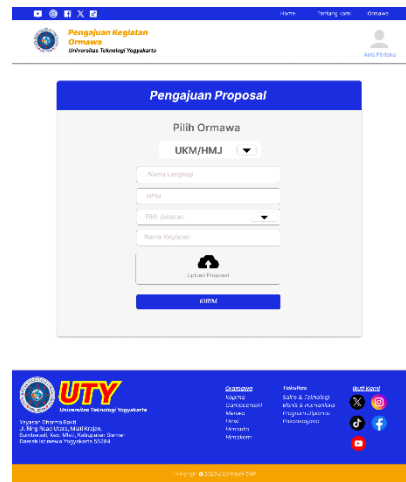
Gambar 2. Halaman mendaftar



Gambar 3. Halaman utama website



Gambar 4. Halaman unduh template proposal



Gambar 5. Halaman tempat pengajuan proposal



Gambar 6. Halaman peminjaman sarana prasarana



Gambar 7. Halaman pengajuan laporan pertanggung jawaban



Gambar 8. Halaman artikel kegiatan

B. Hasil

Hasil penelitian ini hanya menghitung analisa dari metode EUCS untuk menampilkan keseluruhan datanya. Penilaian menggunakan metode ini dibagi menjadi 5 skala yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Responden berjumlah 36 orang responden yang diambil dari lingkungan internal, sehingga Web Kegiatan Organisasi Mahasiswa ini dapat digunakan oleh pengurus ormawa kampus

Tabel 1. Pertanyaan menggunakan metode EUCS

No.	Dimensi EUCS	Pertanyaan
-----	--------------	------------

1.	<i>Content (Isi)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mudah dalam mengupload laporan dan artikel kegiatan pada web
2.	<i>Accuracy (Akurat)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Tombol-tombol pada situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY sesuai dengan fungsinya Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY sangat mudah digunakan Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY memberikan informasi yang akurat tentang kegiatan organisasi mahasiswa UTY
3.	<i>Format (Tampilan)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Desain informasi yang ditampilkan pada situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY sangat jelas Desain antarmuka pengguna pada situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY sangat menarik
4.	<i>Ease of Use (Kemudahan Pengguna)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY memudahkan dalam penemuan informasi tentang keanggotaan organisasi mahasiswa UTY Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY memudahkan dalam penemuan informasi tentang kegiatan yang telah dilakukan oleh organisasi mahasiswa UTY

5.	<i>Timeliness</i> (Kecepatan Waktu)	<ul style="list-style-type: none"> Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY tidak memerlukan waktu lama untuk mempelajarinya Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY sangat mudah digunakan oleh pemula
----	-------------------------------------	--

CONTENT (ISI)

Tabel 2. Mudah dalam mengupload laporan dan artikel kegiatan pada web

		Frequensi	Persentase
Valid	Sangat Setuju	9	25%
	Setuju	21	58.3%
	Netral	5	13.9%
	Tidak Setuju	1	2.8%
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	36	100%

ACCURANCY (AKURAT)

Tabel 3. Tombol-tombol pada situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY sesuai dengan fungsinya

		Frequensi	Persentase
Valid	Sangat Setuju	5	13.9%
	Setuju	17	47.2%
	Netral	11	30.6%
	Tidak Setuju	2	5.6%
	Sangat Tidak Setuju	1	2.8%
	Jumlah	36	100%

Tabel 4. Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY sangat mudah digunakan

		Frequensi	Persentase
Valid	Sangat Setuju	6	16.7%
	Setuju	19	52.8%
	Netral	9	25%
	Tidak Setuju	2	5.6%
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	36	100%

Tabel 5. Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY memberikan informasi yang akurat tentang kegiatan organisasi mahasiswa UTY

		Frequensi	Persentase
Valid	Sangat Setuju	6	16.7%
	Setuju	22	61.1%
	Netral	6	16.7%
	Tidak Setuju	2	5.6%
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	36	100%

FORMAT (TAMPILAN)

Tabel 6. Desain informasi yang ditampilkan pada situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY sangat jelas

		Frequensi	Persentase
Valid	Sangat Setuju	6	10.7%
	Setuju	21	58.3%
	Netral	5	13.9%
	Tidak Setuju	4	11.1%
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	36	100%

Tabel 7. Desain antarmuka pengguna pada situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY sangat menarik

		Frequensi	Persentase
Valid	Sangat Setuju	4	11.1%
	Setuju	15	41.7%
	Netral	16	44.4%
	Tidak Setuju	1	2.8%
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	36	100%

EASE OF USE (KEMUDAHAN PENGGUNA)

Tabel 8. Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY memudahkan dalam penemuan informasi tentang keanggotaan organisasi mahasiswa UTY

		Frequensi	Persentase
Valid	Sangat Setuju	9	25%
	Setuju	21	58.3%
	Netral	5	13.9%
	Tidak Setuju	1	2.8%
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	36	100%

Tabel 9. Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY memudahkan dalam penemuan informasi tentang kegiatan yang telah dilakukan oleh organisasi mahasiswa UTY

		Frekuensi	Persentase
Valid	Sangat Setuju	6	16.7%
	Setuju	25	69.4%
	Netral	5	13.9%
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	36	100%

TIMELINESS (KECEPATAN WAKTU)

Tabel 10. Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY tidak memerlukan waktu lama untuk mempelajarinya

		Frekuensi	Persentase
Valid	Sangat Setuju	8	22.2%
	Setuju	17	47.2%
	Netral	8	22.2%
	Tidak Setuju	3	8.3%
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	36	100%

Tabel 11. Situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY sangat mudah digunakan oleh pemula

		Frekuensi	Persentase
Valid	Sangat Setuju	7	19.4%
	Setuju	19	52.8%
	Netral	10	27.8%
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	36	100%

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- **Content (Isi):** Menyatakan bahwa pengguna merasa bahwa situs web memberikan informasi yang memenuhi pengguna dengan

persentase sebesar 63.6% yang termasuk kedalam kategori setuju.

- **Accuracy (Akurat):** Situs web memenuhi kriteria "Accuracy" dan "Ease of Use" karena pengguna merasa bahwa informasi yang diberikan akurat dan tomboltombol sesuai. Pengguna merasa bahwa situs ini memberikan informasi yang tepat dan mudah digunakan.
- **Format (Tampilan):** Menyatakan bahwa Situs web memenuhi kriteria "Consistency" karena desainnya konsisten karena desainnya dianggap menarik. Situs web ini memiliki konsistensi dalam tampilan dan tata letaknya, serta desain yang menarik bagi pengguna. Desain yang tetap konsisten dan menarik memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan situs web dan menikmati pengalaman mereka.
- **Ease of Use (Kemudahan Pengguna):** Menyatakan bahwa pengguna merasa mudah menemukan informasi yang mereka cari. Situs web ini dirancang dengan sangat baik sehingga pengguna merasa sangat mudah menggunakannya. menavigasi dan menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan cepat.
- **Timeliness (Ketepatan Waktu):** Pada kategori ini Situs web memenuhi kriteria "Ease of Learning" karena pengguna merasa mudah mempelajarinya dan "Ease of Use" karena pengguna pemula juga merasa mudah menggunakannya. Keseluruhannya, berdasarkan evaluasi EUCS, situs web Kegiatan Organisasi Mahasiswa UTY memiliki banyak aspek positif dalam hal kemudahan penggunaan, keakuratan informasi, tampilan yang jelas, dan kemudahan pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa desain ini memenuhi beberapa prinsip dasar desain UI yang disarankan oleh Deborah J. Mayhew.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra Muria Pratama, D., & Dwi Hartomo, K. (2021). Implementasi End User Computing Satisfaction (EUCS) Dalam Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web Badan Pertanahan Nasional. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(4).

- Hermanto, A., & Swarnawati, A. (2020). *Buku Media, Komunikasi dan Informasi di Masa Pandemi Covid 19* (pp. 440–451).
- Ihsan, A. A., Hidayati, U., & Mardinawati, M. (2022). ANALISIS KUALITAS WEBSITE DENGAN METODE WEBQUAL 4.0 DAN IMPORTANCE PERFORMANCE ANALYSIS. *KEUNIS*, 10(2), 29. <https://doi.org/10.32497/keunis.v10i2.3519>
- Manita, R. J., & Wahyuni, S. (2020). *Rika Jufriazia Manita dan Sri Wahyuni, Peran Instrumen EUCS sebagai... | 173 PERAN INSTRUMEN EUCS (END USER COMPUTING SATISFACTION) SEBAGAI ASSESMENT TOOLS SYSTEM INFORMASI DARI PERPEKTIF GENDER PENGGUNA PERPUSTAKAAN*.
- Muhamad, D., Ulfalah, N., Hikmawan, R., & Indonesia, P. (2022). Implementasi Perancangan Desain UI/UX pada Sistem Informasi Berbasis Website SMPN 3 Pacet. In *Conference Series Journal* (Vol. 1, Issue 2).
- Nelly, R. N., Stikes, M., Kisaran, A., Naga, K., Kota, K., Timur, K., Asahan, K., & Utara, S. (2022). Peran Program Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Kemandirian Mahasiswa melalui Kampus Mengajar. *Journal on Education*, 05(01), 591–600.
- Novializa, R., Rini, F., & Irsyadunas, I. (2022). Analisis Tingkat Kepuasan Dengan Metode EUCS Pada Mahasiswa Pengguna E-Learning STKIP PGRI Sumatera Barat. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(2), 213. <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.116699>
- Nurmaini Dalimunthe, & Cici Ismiati. (2022). *ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA ONLINE PUBLIC ACCESS CATALOG (OPAC) DENGAN METODE EUCS (Studi Kasus: Perpustakaan UIN SUSKA Riau)*.
- Perdana, A. A., Catur Utami, M., & Aini, Q. (2021). *END USER COMPUTING SATISFACTION: MODEL ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN PARTIAL LEAST SQUARE STRUCTURAL EQUATION MODELING (STUDI KASUS)*. 8(6), 1237–1246. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202183586>
- Siregar, Y. D., Studi, P. S., & Rumah Sakit STIKes Kesehatan Baru, -Administrasi. (2021). EVALUASI KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RUMAH SAKIT MENGGUNAKAN METODE EUCS DI RSUD DOLOKSANGGUL TAHUN 2020. In *Journal of Healthcare Technology and Medicine* (Vol. 7, Issue 1).
- Suhendra, A. A., Agung, G., Putri, A., Made, G., & Sasmita, A. (2021). *Evaluasi Usability User Interface Website Menggunakan Metode Usability Testing Berbasis ISO 9241-11 (Studi Kasus PT.X)* (Vol. 2, Issue 3).
- UU-Nomor-12-Tahun-2012-ttg-Pendidikan-Tinggi_2*. (n.d.).