



## PENGARUH *USABILITY* TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA PADA *E-CAMPUS* UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA (UNUSIA)

Mohammad Reza Fahlevi<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, [rezafah@unusia.ac.id](mailto:rezafah@unusia.ac.id), Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia

### ABSTRACT

The E-Campus system is a website-based application to manage academic activities at an educational institution. Nahdlatul Ulama University of Indonesia (UNUSIA) is one of the educational institutions that has implemented this system to support the learning process for students, lecturers, and teaching staffs. The UNUSIA E-Campus system (<https://ecampus.unusia.ac.id>) has an important role in the teaching and learning process, especially during the current pandemic. The system must be of high quality to ensure that services and information provided are in accordance with users needs and to measure users satisfaction by assessing the quality of the system from different variables. The measurement of users satisfaction is influenced by the usability of the UNUSIA E-Campus system. Usability is done to measure user satisfaction by assessing the quality of the system from various variables. This research was conducted by distributing questionnaires to students, lecturers, and teaching staff in UNUSIA. The results showed that content, accuracy, format, ease of use, and timeliness on the usability of the system had a significant effect on user satisfaction at the UNUSIA E-Campus.

**Keywords:** E-Campus, UNUSIA, users satisfaction, usability.

### ABSTRAK

Sistem *E-Campus* merupakan aplikasi berbasis website yang digunakan untuk mengelola kegiatan akademik pada suatu lembaga pendidikan. Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) menjadi salah satu lembaga pendidikan yang telah menerapkan sistem ini untuk menunjang proses perkuliahan mahasiswa, dosen, dan tenaga pendidik. Sistem *E-Campus* UNUSIA (<https://ecampus.unusia.ac.id>) memiliki peranan yang penting dalam proses belajar mengajar terutama di masa pandemi saat ini. Sehingga sistem ini harus memiliki kualitas yang baik supaya layanan dan informasi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kepuasan pengguna akan memengaruhi penilaian pengguna untuk betah dalam berinteraksi dengan sistem ini. Pengukuran kepuasan pengguna tersebut dipengaruhi oleh kebergunaan (*usability*) pada sistem *E-Campus* UNUSIA. *Usability* dilakukan untuk mengukur kepuasan pengguna dengan penilaian kualitas sistem dari berbagai macam variabel. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pada mahasiswa, dosen, dan tenaga pendidik di lingkungan UNUSIA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* pada *usability* sistem berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna pada *E-Campus* UNUSIA.

**Kata Kunci:** E-Campus, UNUSIA, kepuasan pengguna, *usability*.

## 1. PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya zaman, maka semakin berkembang pula teknologi informasi di semua lini kehidupan manusia. Teknologi informasi digunakan untuk membantu aktivitas apapun yang dilakukan dan dimanfaatkan oleh semua kalangan. Penggunaan teknologi tentunya juga dirasakan dalam dunia pendidikan, termasuk untuk proses belajar mengajar serta kebutuhan akademik lainnya. Sebagai kampus yang terus berkembang, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) menjadi salah satu perguruan tinggi yang memanfaatkan teknologi informasi pada proses akademik. Pada awal semester genap tahun 2019/2020 UNUSIA meluncurkan sistem *e-campus* (<https://ecampus.unusia.ac.id>) yang bertepatan dengan awal mula pandemi di Indonesia. Proses pendidikan yang dilakukan secara *online* menjadi terbantu dengan adanya aplikasi berbasis website ini. Semakin berkembangnya UNUSIA dan semakin banyaknya kebutuhan pengguna pada *e-campus*, maka sistem ini harus juga semakin baik kebergunaannya (*usability*).

Berdasarkan observasi penulis sebagai pengguna aktif sistem *e-campus* ini, masih banyak kekurangan yang ditemukan pada saat penggunaan sistem. Pada tampilan dan beberapa fungsi aplikasi yang tidak berfungsi dengan baik memberikan kesan yang kurang menarik pada pengguna. Akses sistem saat digunakan oleh banyak pengguna seperti saat registrasi atau ujian semester juga mengalami gangguan. Permasalahan pada sistem akan mempengaruhi tingkat *usability* dan menyebabkan kesalahan pada aktivitas pengguna [6]. Sehingga berdasarkan permasalahan tersebut penulis melakukan pengujian *usability* terhadap kepuasan pengguna pada sistem *e-campus* UNUSIA. Evaluasi ini bertujuan untuk menemukan bagian mana dari sistem *e-campus* yang perlu diperbaiki atau diperbarui supaya aplikasi dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

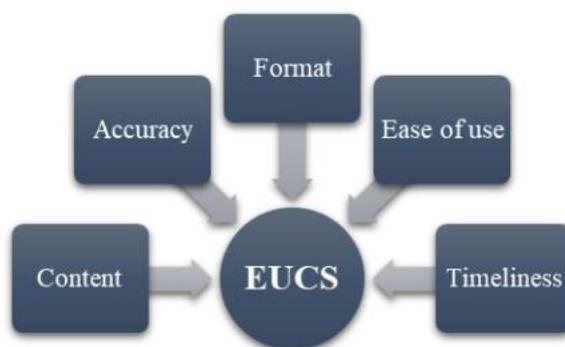
## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Usability

*Usability* merupakan kebergunaan suatu aplikasi atau sistem saat manusia berinteraksi dengan produk tersebut. Aplikasi atau sistem dikatakan baik apabila memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mencapai tujuannya [7]. Sehingga *usability* bisa diartikan sebagai suatu syarat bagi suatu sistem untuk mendapatkan loyalitas pada pengguna. Suatu aplikasi atau sistem yang memenuhi syarat dan fungsi kebergunaan yang efektif, efisien, dan memuaskan disebut *usable* [5].

### 2.2. End User Computing Satisfaction (EUCS)

Metode yang biasa digunakan untuk menentukan kepuasan pengguna pada suatu sistem adalah *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Metode ini akan mengukur kepuasan setiap pengguna dengan membandingkan antara keinginan dan harapan pengguna dengan kenyataan yang ada pada suatu sistem [1]. Metode EUCS memiliki variabel penilaian berupa *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* yang dapat di lihat pada gambar di bawah ini [2].



Gambar 1. Metode EUCS [2]

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode dengan sifat kuantitatif yang datanya dapat dinyatakan dalam bentuk angka dan dapat diukur. Data kuantitatif tersebut akan diolah dan dianalisa menggunakan teknik perhitungan matematika atau statistika [8]. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna pada sistem *e-campus* UNUSIA yang memiliki domain <https://ecampus.unusia.ac.id>. Tingkat kepuasan pengguna pada sistem terhadap *usability* dilakukan dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Metode ini akan membandingkan antara harapan dan kenyataan pada suatu sistem informasi [2]. Model EUCS terdiri dari variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* yang dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Variabel Model EUCS**

Model EUCS	Variabel
1. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA memberikan informasi yang tepat sesuai kebutuhan? 2. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA memberikan informasi yang mudah untuk dipahami? 3. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA memberikan laporan informasi yang lengkap? 4. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA memberikan informasi yang jelas?	<i>Content</i>
5. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA menampilkan keakuratan sistem yang baik? 6. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA memiliki keakuratan sistem yang memberikan kepuasan pengguna?	<i>Accuracy</i>
7. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA menampilkan format tampilan yang menarik? 8. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA menampilkan format yang jelas?	<i>Format</i>
9. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA memberikan keramahan dalam penggunaan pada sistem? 10. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA memberikan sistem yang mudah untuk dipelajari dan digunakan?	<i>Ease of use</i>
11. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA menampilkan informasi yang dibutuhkan sesuai ketepatan waktu yang baik? 12. Apakah <i>E-Campus</i> UNUSIA menyediakan informasi yang <i>up to date</i> ?	<i>Timeliness</i>

#### 3.1. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh pengguna sistem *e-campus* UNUSIA meliputi mahasiswa, dosen, dan tenaga pendidik. Sedangkan jumlah sampel yang digunakan adalah hasil indikator pertanyaan dikali 5 menurut Hair dalam jurnalnya [10], dimana dalam penelitian ini menggunakan 12 indikator. Sehingga sampel minimum untuk penelitian ini adalah 60 sampel responden.

#### 3.2. Teknik Pengumpulan Data

Metode analisa data yang dilakukan pada penelitian ini adalah menentukan jumlah sampel, uji validitas, uji reliabilitas, dan mengukur kepuasan pengguna [4]. Kuesioner penelitian disebar ke pengguna sistem *e-campus* UNUSIA melalui *google form* dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert sesuai dengan standar kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dengan keterangan sesuai tabel di bawah ini [9].

**Tabel 2. Skala Likert**

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat setuju

### 3.3. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pengujian validitas dan reliabilitas sebagai alat ukur untuk mengetahui valid atau tidaknya penelitian menggunakan aplikasi SPSS [11]. Pada aplikasi SPSS dilakukan pengolahan data menggunakan uji validitas untuk menguji variabel pada penelitian ini sudah valid dan mendukung penelitian ini. Uji validitas dari pengolahan data dengan aplikasi SPSS menggunakan batasan nilai *corrected* dimana nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel 0,254 [3]. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi pada variabel penelitian ini. Mengukur reliabilitas pada konsisten atau tidaknya suatu data menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* > 0,70 [3].

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner secara *online* melalui *google form* pada pengguna sistem *e-campus* UNUSIA yang terdiri dari mahasiswa, dosen, dan tenaga pendidik diperoleh 60 sampel responden. Kuesioner tersebut melakukan pengujian *usability* menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) terhadap variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*. Karakteristik demografik responden pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3. Karakteristik Demografik Responden**

No	Karakteristik Demografik	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Kategori pengguna		
	- Mahasiswa	11	75.0%
	- Dosen	45	18.3%
	- Tenaga Pendidik	4	6.7%
2	Jenis Kelamin		
	- Laki-laki	43	71.7%
	- Perempuan	17	28.3%
3	Pendidikan terakhir		
	- SMA	42	70.0%
	- S1	7	11.7%
	- S2	11	18.3%
	- S3	0	0.0%
<b>Total</b>		<b>60</b>	<b>100.0%</b>

Berdasarkan hasil kuesioner dari responden pada penelitian ini, rata-rata nilai variabel *content* pada *usability* sistem *e-campus* UNUSIA bernilai 3,94 dengan skala 78,75%. Nilai ini menunjukkan kepuasan pengguna dari konten yang ada pada sistem masih sebatas cukup atau mendekati baik. Akan tetapi, angka ini merupakan variabel yang memiliki nilai paling tinggi di antara variabel lainnya. Hasil kuesioner pada variabel juga menyatakan 37,50% setuju bahwa *content* yang ada pada sistem memberikan informasi yang tepat, mudah dipahami, lengkap, dan jelas. Hal ini perlu menjadi perhatian bagi pengelola sistem *e-campus* untuk membuat konten yang lebih menarik lagi supaya kepuasan pengguna meningkat.

**Tabel 4. Hasil Kuesioner Variabel Content**

No	Variabel	Indikator	Mean	Skala	Modus	% Modus
1	Content	A1	4,17	83,33%	Setuju	43,33%
2		A2	3,82	76,33%	Setuju	36,67%
3		A3	3,82	76,33%	Netral	35,00%
4		A4	3,95	79,00%	Setuju	41,67%
<b>Total rata-rata variabel</b>			<b>3,94</b>	<b>78,75%</b>	<b>Setuju</b>	<b>37,50%</b>

Hasil kuesioner pada variabel *accuracy* memiliki rata-rata nilai *usability* 3,67 dengan skala 73,33%. Nilai ini menunjukkan kepuasan pengguna pada akurasi yang ada pada sistem masih sebatas cukup. Hasil penelitian pada variabel *accuracy* juga menyatakan 38,33% setuju bahwa tingkat akurasi dari *link* dan informasi yang ada pada sistem sudah akurat. Keakuratan sistem juga perlu ditingkatkan agar menjadi lebih baik dan memberikan kepuasan pada pengguna.

**Tabel 5. Hasil Kuesioner Variabel Accuracy**

No	Variabel	Indikator	Mean	Skala	Modus	% Modus
5	Accuracy	B1	3,60	72,00%	Setuju	38,33%
6		B2	3,73	74,67%	Setuju	38,33%
<b>Total rata-rata variabel</b>			<b>3,67</b>	<b>73,33%</b>	<b>Setuju</b>	<b>38,33%</b>

Penelitian pada variabel *format* memiliki rata-rata nilai *usability* 3,56 dengan skala 71,17%. Nilai ini menunjukkan kepuasan pengguna yang ada pada *format* dalam sistem *e-campus* UNUSIA masih sebatas cukup. Selain itu variabel *format* menjadi variabel yang memiliki nilai paling rendah bila dibandingkan dengan variabel lain pada penelitian ini. Hasil kuesioner juga menyatakan 39,17% setuju bahwa *format* yang ada pada sistem sudah memiliki tampilan yang menarik dan jelas. Akan tetapi, *format* pada sistem *e-campus* perlu diperbaharui agar tampilan lebih menarik dan menyesuaikan kebutuhan pengguna.

**Tabel 6. Hasil Kuesioner Variabel Format**

No	Variabel	Indikator	Mean	Skala	Modus	% Modus
7	Format	C1	3,37	67,33%	Setuju	33,33%
8		C2	3,75	75,00%	Setuju	45,00%
<b>Total rata-rata variabel</b>			<b>3,56</b>	<b>71,17%</b>	<b>Setuju</b>	<b>39,17%</b>

Variabel *ease of use* pada penelitian ini memiliki rata-rata nilai *usability* 3,84 dengan skala 76,83%. Nilai ini menunjukkan kepuasan pengguna yang ada pada variabel *ease of use* dalam sistem *e-campus* UNUSIA masih sebatas cukup. Hasil pengolahan data juga menyatakan bahwa 41,67% pengguna setuju dengan *ease of use* pada sistem sudah ramah dan mudah untuk dipelajari. Hal ini menjadi persentase paling baik karena sistem *e-campus* UNUSIA bisa di akses dari mana saja pengguna berada. Akan tetapi, sistem perlu meningkatkan kemudahan akses terutama saat *high traffic* supaya tidak terjadi *error* dan kepuasan pengguna meningkat.

**Tabel 7. Hasil Kuesioner Variabel *Ease of use***

No	Variabel	Indikator	Mean	Skala	Modus	% Modus
9	<i>Ease of use</i>	D1	3,85	77,00%	Setuju	33,33%
10		D2	3,83	76,67%	Setuju	50,00%
<b>Total rata-rata variabel</b>			<b>3,84</b>	<b>76,83%</b>	<b>Setuju</b>	<b>41,67%</b>

*Timeliness* pada penelitian ini memiliki rata-rata nilai *usability* 3,70 dengan skala 74,00%. Nilai ini menunjukkan kepuasan pengguna yang ada pada variabel *timeliness* dalam sistem *e-campus* UNUSIA masih sebatas cukup. Selain itu hasil penelitian ini menyatakan bahwa 35% pengguna setuju informasi yang disediakan sistem sudah baik. Akan tetapi, ini menjadi nilai paling rendah pada variabel penelitian ini karena informasi yang disajikan pada sistem tidak terlalu *up to date*. Oleh karena itu perlu peningkatan pada pengelola sistem supaya memberikan informasi terbaru di *e-campus* supaya kepuasan pengguna meningkat lebih baik.

**Tabel 8. Hasil Kuesioner Variabel *Timeliness***

No	Variabel	Indikator	Mean	Skala	Modus	% Modus
11	<i>Timeliness</i>	E1	3,70	74,00%	Setuju	38,33%
12		E2	3,70	74,00%	Setuju	31,67%
<b>Total rata-rata variabel</b>			<b>3,70</b>	<b>74,00%</b>	<b>Setuju</b>	<b>35,00%</b>

Penelitian ini melakukan uji validitas untuk menguji valid atau tidaknya penelitian pada sistem *e-campus* UNUSIA. Berdasarkan jumlah sampel pada penelitian ini, sebanyak 60 sampel, maka nilai *r* yang digunakan berdasarkan *r table* yang signifikan adalah  $> 0,254$  untuk  $n=60$ . Uji validitas dikatakan valid jika *r* hitung lebih besar dari nilai *r* tabel. Hasil penelitian pada tabel di bawah menunjukkan bahwa semua variabel pada penelitian ini bernilai  $> 0,254$ .

**Tabel 9. Hasil Uji Validitas**

Correlations														
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	Total	
X1	Pearson Correlation	1	.619**	.595**	.491**	.465**	.588**	.500**	.610**	.506**	.529**	.714**	.623**	.738**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X2	Pearson Correlation	.619**	1	.512**	.771**	.655**	.587**	.669**	.749**	.617**	.623**	.619**	.610**	.833**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X3	Pearson Correlation	.595**	.512**	1	.676**	.496**	.544**	.467**	.565**	.395**	.458**	.620**	.661**	.715**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X4	Pearson Correlation	.491**	.771**	.676**	1	.686**	.643**	.675**	.740**	.647**	.572**	.582**	.690**	.846**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X5	Pearson Correlation	.465**	.655**	.496**	.686**	1	.682**	.679**	.729**	.625**	.514**	.559**	.567**	.794**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X6	Pearson Correlation	.588**	.587**	.544**	.643**	.682**	1	.579**	.701**	.693**	.636**	.702**	.707**	.833**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X7	Pearson Correlation	.500**	.669**	.467**	.675**	.679**	.579**	1	.778**	.713**	.593**	.510**	.530**	.804**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X8	Pearson Correlation	.610**	.749**	.565**	.740**	.729**	.701**	.778**	1	.757**	.798**	.649**	.608**	.902**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X9	Pearson Correlation	.506**	.617**	.395**	.647**	.625**	.693**	.713**	.757**	1	.587**	.617**	.563**	.805**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000

N		60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X10	Pearson Correlation	.529**	.623**	.458**	.572**	.514**	.636**	.593**	.798**	.587**	1	.559**	.489**	.765**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X11	Pearson Correlation	.714**	.619**	.620**	.582**	.559**	.702**	.510**	.649**	.617**	.559**	1	.827**	.819**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
X12	Pearson Correlation	.623**	.610**	.661**	.690**	.567**	.707**	.530**	.608**	.563**	.489**	.827**	1	.811**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Total	Pearson Correlation	.738**	.833**	.715**	.846**	.794**	.833**	.804**	.902**	.805**	.765**	.819**	.811**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS tersebut, yang menunjukkan nilai r hitung di atas nilai r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel yang ada pada penelitian ini adalah valid. Nilai r hitung paing tinggi ada pada variabel *format* indikator C2 dengan nilai 0,902. Sedangkan nilai r hitung paling rendah ada pada variabel *content* indikator A3 dengan nilai 0,715. Hasil uji validitas setiap variabel dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 10. Hasil Uji Validitas Setiap Variabel**

No	Variabel	Indikator	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	<i>Content</i>	A1	0.738	0,254	Valid
2		A2	0.833	0,254	Valid
3		A3	0.715	0,254	Valid
4		A4	0.846	0,254	Valid
5	<i>Accuracy</i>	B1	0.794	0,254	Valid
6		B2	0.833	0,254	Valid
7	<i>Format</i>	C1	0.804	0,254	Valid
8		C2	0.902	0,254	Valid
9	<i>Ease of use</i>	D1	0.805	0,254	Valid
10		D2	0.765	0,254	Valid
11	<i>Timeliness</i>	E1	0.819	0,254	Valid

*Pengaruh Usability Terhadap Kepuasan Pengguna Pada E-Campus Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) (Mohammad Reza Fahlevi)*

12		E2	0.811	0,254	Valid
----	--	----	-------	-------	-------

Selain melakukan uji validitas, penelitian ini juga melakukan uji reliabilitas dengan melihat nilai *Cronbach Alpha* > 0,6. Setiap variabel dikatakan reliabel jika memenuhi nilai tersebut. Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan, nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh adalah 0,950 yang artinya semua variabel pada penelitian ini reliabel. Dimana nilai N=12, yang merupakan jumlah indikator pertanyaan yang digunakan pada penelitian ini terbukti memenuhi kriteria uji reliabilitas.

**Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.950	12

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kuesioner, pengolahan data, dan analisis pada penelitian ini, bahwa pengujian *usability* yang terdiri dari *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna yang ada pada sistem *e-campus* UNUSIA. Akan tetapi, kepuasan pengguna yang ada pada sistem *e-campus* UNUSIA memiliki nilai rata-rata sebatas cukup pada keseluruhan variabel penelitian ini. Sehingga pengelola sistem perlu memperhatikan dan meningkatkan berbagai variabel kepuasan pengguna tersebut agar nilai rata-rata meningkat dan pengguna menjadi lebih loyal terhadap sistem. Pengembangan sistem lebih lanjut perlu memperbaiki beberapa fungsionalitas yang tidak berfungsi dengan baik, memperbaharui tampilan, dan meningkatkan aksesibilitas pada sistem.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asni, Y., & Irfan, D. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Dalam Pemanfaatan E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs) Di Smk N 2 Pariaman. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 2(1), 110–120. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1.75>
- [2] Kamal, M. R., Dyatmika, T., & Bakhri, S. (2020). Penerapan Metode End-User Computing Satisfaction Untuk Analisis Kepuasan Pengguna E-Learning. *IC-Tech*, 15(1), 7–14. <https://ejournal.stmik-wp.ac.id/index.php/ictech/article/view/84>
- [3] Mardiana, M. (2020). Implementasi User Satisfaction Model Dalam Mengukur Kualitas Website. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 19(2), 266–272. <https://doi.org/10.30812/matrik.v19i2.711>
- [4] Piran, G. T. (2022). Pengaruh Faktor Usability terhadap Kepuasan Pengguna pada Website UNIPA. 2(2), 409–414.
- [5] Pradhana, J. R. P., dkk (2021). Pengujian Usability untuk Mengetahui Kepuasan Pengguna pada Website Perpustakaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto. *Jurnal ICTEE*, 2(1), 36–41. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/ictee/article/view/1038>
- [6] Suhendra, A. A., Putri, G. A. A., & Sasmita, G. M. A. (2021). Evaluasi Usability User Interface Website Menggunakan Metode Usability Testing Berbasis ISO 9241-11. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3). <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/article/download/77600/41265>
- [7] Susanti, E., Rasyid, A., & Nurjanah. (2021). Analisis Usability Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pengunjung Website. *Jurnal Gema Pustakawan*, 9(1), 26–37. <https://lib.unri.ac.id>
- [8] Triantono, M. N., Suryanto, T. L. M., & Faroqi, A. (2021). Kepuasan Pengguna pada Penerapan Sistem Informasi Pelayanan Badan Narkotika Nasional Kabupaten Sidoarjo. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 268–279. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v1i2.4306>

- [9] Wardani, N. L. S., Darmawiguna, I. G. M., & Sugihartini, N. (2019). Usability Testing Sesuai Dengan ISO 9241-11 Pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 356–368. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18400>
- [10] Wati, D. N. S., & Indriyanti, A. D. (2021). Pengukuran Penerimaan Teknologi dan Pengaruh Kualitas E-Learning terhadap Efektifitas Pembelajaran pada Perguruan Tinggi Menggunakan Metode TAM dan Webqual. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence*, 02(03), 1–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/40993>
- [11] Yudistira, A. E., Hanggara, B. T., & Az-Zahra, H. M. (2020). Pengukuran Kualitas Website Program Studi Sistem Informasi Universitas Brawijaya Menggunakan Metode WebQual 4.0 dan Importance and Performance Analysis. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3571–3579.