

	JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi) JTKSI, Volume 6, Nomor 3, September 2023 E ISSN: 2620-3030; P ISSN: 2620-3022, pp.208-212 Accredited SINTA 4 Nomor 200/M/KPT/2020 http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/jtksi Received: 4 Juni 2023 Revised: 22 Agustus 2023; Accepted: 5 September 2023
---	---

Analysis of User Benefits of Sidepe Demographic System with the EUEC Method

Andi Arfian¹, Adelia Alvi Yana², Juarmi Siregar³

^{1,2,3}Prodi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta

^{1,2,3}Jalan Jatiwaringin No. 2, Cipinang Melayu, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia

E-mail: andi.afn@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Penelitian saat ini terutama ditujukan untuk memvalidasi model End User Computing Satisfaction (EUCS) dalam sistem kependudukan sidepe di Desa Cikedokan Kabupaten Bekasi Dalam model EUCS diterapkan model Logit pada tujuh item. Data Penelitian ini adalah menggunakan metode kuesioner. Metode riset ini menerapkan model End-User Computing Satisfaction (EUCS) dengan cara kuantitatif dan diseminasi kuesioner mendapatkan informasi dari objek penelitian. Populasi dalam riset ini adalah Warga desa Cikedokan. Dari populasi tersebut terpilih sebanyak 80 responden dan diseminasi kuesioner dilaksanakan melalui questioner dengan cara simple random sampling. Setelah itu, data dikumpulkan diolah dengan PLS-SEM. Hasilnya, terdapat 5 jalur yang diuji, H1 hingga H4 ditolak untuk empat variabel dan H5 diterima untuk satu variabel. Terdapat empat variabel yang tidak berpengaruh signifikan pada kepuasan pengguna (User satisfaction) Terhadap sistem Sidepe desa Cikedoka kurang maksimal dalam Pemanfaatannya.

Kata kunci: Manfaat, Sidepe Aplication, PLS-Sem, Eucs

Abstract

The current research is mainly aimed at validating the End User Computing Satisfaction (EUCS) model in the sidepe population system in Cikedokan Village, Bekasi Regency. In the EUCS model, the Logit model is applied to seven items. This research data is using a questionnaire method. This research method applies the End-User Computing Satisfaction (EUCS) model by means of quantitative and dissemination of questionnaires to obtain information from the research object. The population in this research is Cikedokan villagers. From this population, 80 respondents were selected and the dissemination of questionnaires was carried out through questionnaires by means of simple random sampling. After that, the collected data was processed with PLS-SEM. As a result, there are 5 paths tested, H1 to H4 are rejected for four variables and H5 is accepted for one variable. There are four variables that do not have a significant effect on user satisfaction (User satisfaction). The Sidepe system in Cikedoka village is less than optimal in its utilization

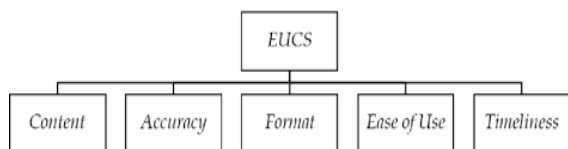
Keywords: Benefits, Sidepe Application, PLS-Sem, Eucs

I. PENDAHULUAN

Semakin Pesatnya pertumbuhan pengguna android Indonesia menjadikan aktifitas sehari hari dalam penggunaan mobile phone tidak dapat terpisahkan, Pemanfaatan aplikasi berbasis Android semakin banyak dan penggunaanya semakin familiar oleh semua warga di Indonesia baik di kota maupun di desa, dari banyaknya pengguna mobile phone. maka pemerintah desa Cikedokan berusaha juga memanfaatkan teknologi tersebut dalam administrasi desa yang dapat meningkatkan dan melayani layanan ke masyarakat terutama dalam pengelolaan desa dan administrasi desa. Dalam proses nya pemerintah desa

mendapat Bantuan CSR dari PT Yutaka Indonesia sebagai salah satu perusahaan multi nasional yang berada di wilayah desa Cikedokan yaitu dengan membangun sistem pemeritahan desa digital yang terintegrasi dalam pemanfaatan teknologi berbasis internet. Diharapkan pemanfaatan aplikasi ini bisa di berguna dan bermanfaat oleh aparat pengelola desa maupun masyarakat desa Cikedokan, dalam penelitian ini penulis mencoba untuk menganalisa seberapa besar manfaat aplikasi desa Sidepe bagi warga maupun pengelolaan desa. Penelitian ini menggunakan Metode kualitatif yaitu menggunakan data langsung yaitu dengan cara questioner maupun

wawancara dari sumbernya yaitu warga dan aparat desa. Berdasarkan pengamatan dan wawancara terhadap pihak terkait, penulis mendapatkan informasi bahwa hingga saat ini aplikasi Sidepe tidak sekalipun dianalisis variabel atau kriteria yang berdampak pada Manfaat dan kepuasan Pengguna aplikasi. Sasaran akhir dari penelitian ini adalah memperoleh variabel atau kriteria berpengaruh pada Manfaat dan kepuasan Pengguna terhadap Aplikasi SIDEPE Mobile menggunakan model EUCS (Gambar.1).



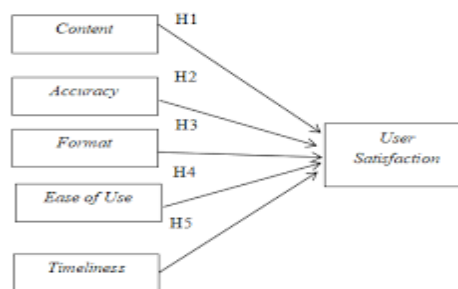
Gambar. 1 EUCS Model

Dalam upaya mencapai kepuasan penggunaan terhadap portal sistem Demografi Desa Cikedoakan yang berdomain SIDEPE peneliti menggunakan metode end user computing satisfaction (EUCS). Instrumen yang digunakan adalah mencakup lima komponen: isi (content), keakuratan (accuracy), bentuk (format), kemudahan penggunaan (ease of use) dan ketepatan waktu (timeliness)[1]. Selanjutnya data dalam penelitian ini di kumpulkan dengan Wujud instrumen kuesioner dan studi pustaka di sebarakan kepada Warga Desa Berdasarkan beberapa Kriteria Selanjutnya data yang diperoleh diolah menggunakan software SmartPLS[2]. pengambilan sample dalam penelitian ini adalah simple random sampling. Hasil analisisnya berupa pernyataan-pernyataan yang menilai kelemahan dan kekurangan atau baik dan buruknya Sistem Demografi Desa SIDEPE. Model ini dipilih karena dalam menghitung tingkat kualitas sistem atau aplikasi yang digunakan, institusi harus memahami bagaimana keluhan pelanggan dapat dikurangi dan peningkatan fasilitas atau fungsi untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan umpan balik, yaitu upaya untuk meningkatkan sistem informasi[3]. Kajian ini memiliki kelebihan, yaitu Analisis kepuasan pelanggan aplikasi Sidepe saat ini menjadi topik penelitian baru, khususnya di bidang penggunaan model EUCS dan PLS-SEM dan berkontribusi pada 5 variabel signifikan yaitu: Accuracy, Content, Format, Ease of use dan Timeless yang berpengaruh pada aplikasi layanan Masyarakat[2]. Dalam penelitian mengukur tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Sidepe dengan menerapkan metode EUCS.

II. METODE PENELITIAN

Metode EUCS (End User Computing Satisfaction) adalah metode pengukuran kepuasan pengguna sistem aplikasi dengan membandingkan harapan dan kenyataan dari sistem informasi[4]. Definisi kepuasan pengguna akhir dari suatu sistem informasi adalah penilaian keseluruhan dari para pengguna sistem informasi, berdasarkan pengalaman mereka menggunakan sistem tersebut[5]. Model EUCS adalah untuk mengukur Tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu sistem atau aplikasi dan hasilnya dianalisis

menggunakan metode statistik[6]. Variabel yang digunakan models EUCS terdiri dari lima variabel, yaitu: Isi, akurasi, bentuk, kegunaan dan ketepatan waktu. Sebagai instrument dalam pengukuran kepuasan menggunakan end user computing satisfaction (EUCS) yang telah terbukti sebagai alat ukur yang sistematis dan akurat[7]. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan[8] (Gambar.2).



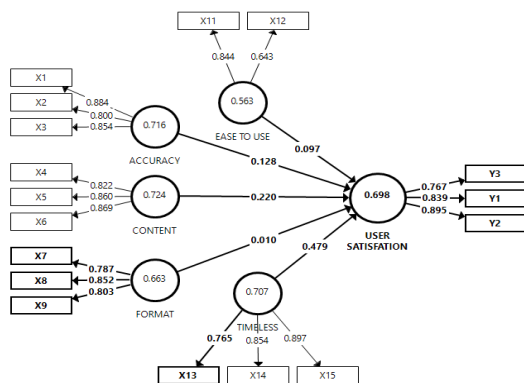
Gambar 2. Model Kerangka Hipotesis

Dalam penelitian ini yaitu End User Computing Satisfaction (EUCS) dengan 5 variabel yaitu Content, Accuracy, Format, Ease Of Use dan Timeliness. ditarik kesimpulannya Variabel bebas (variabel independen) Suatu variabel yang mempengaruhi variabel lainnya, dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu, Content, Accuracy, Format, Ease Of Use, Timeliness dan Variabel Dependen (Terikat) dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah User Satisfaction[9]. reliabilitas dan validitas yang dikehendaki oleh peneliti. Operasional variabel diperlukan untuk menemukan jenis dan indikator dari variabel-variabel dalam penelitian ini. Mengukur dari masing-masing variabel, sehingga pengujian hipotesis dengan menggunakan alat bantu statistik dapat dilakukan dengan benar[10]. Pelaksanaan variabel independen dan variabel dependen dalam penelitian ini sebagai berikut: Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu, dimana rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data[11]. Pada Penelitian ini peneliti telah merumuskan 5 hipotesis (Gambar.2) antara lain H1: Content aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. H2: Accuracy aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. H3: Format aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. H4: Ease Of Use aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. H5: Timeliness aplikasi

berpengaruh dan signifikan terhadap ke kepuasan pengguna.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Hasil Riset merupakan hasil dari rumusan masalah Penelitian, perumusan hipotesis dan pengumpulan data metode-metode dan analisis data yang dilakukan pada suatu objek penelitian dengan tujuan mencari titik permasalahan yang diteliti hingga mencapai sebuah kesimpulan dan pengambilan keputusan yang dapat dibuktikan kebenarannya[12]. Pengujian validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana kevalidan instrumen dengan melalui penyebaran kuesioner. Pengujian validitas yang dilakukan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini sudah mengukur variabel penelitian. Data responden dikelompokkan berdasarkan penggunaan dalam seminggu, perkelas, jenis kelamin. Dari sebanyak 100 Warga yang mengisi kuesioner, terdapat 80 data Warga yang dapat digunakan untuk diolah lebih lanjut. Gambar (4) merupakan profil responden berdasarkan penggunaan dalam sebulan.



Gambar 3. Hasil Luaran Model Penelitian

Pengujian validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana indicator dinyatakan valid dari hasil instrumen penyebaran kuesioner. Dalam analisis PLS SEM, nilai direct effects ini istilahnya disebut juga path coefficient. Selanjutnya dilakukan pengukuran path coefficients antar konstruk untuk melihat signifikansi dan kekuatan hubungan tersebut dan juga untuk menguji hipotesis. Nilai path coefficients berkisar antara -1 hingga +1. Nilai path coefficients semakin mendekati nilai +1, hubungan kedua konstruk semakin kuat. Hubungan yang makin mendekati -1 mengindikasikan bahwa hubungan tersebut bersifat negatif Hasil Pengujian Berdasarkan hasil analisis direct effects inner model dalam (gambar 3), dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 1. Path Coeffecient

Accu racy	Cont ent	Ease To Use	Form at	Time less	User Satisfa tion
Accura cy					0.13

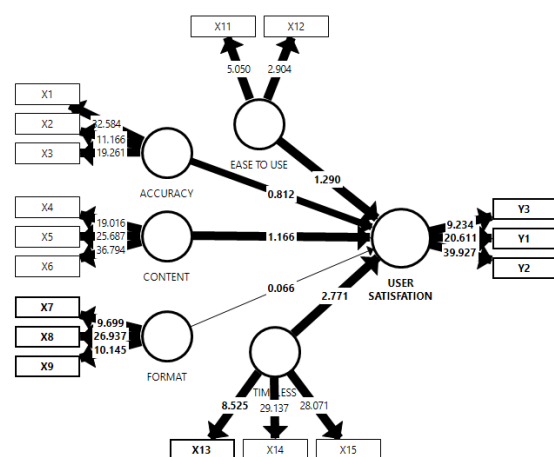
Conten t	0.22
Ease To Use	0.10
Format	0.01
Timele ss	0.48
User Satisfat ion	

Dari hasil tabel 1 disimpulkan semua varibel bernilai positif terhadap Variabel User Satisfaction dengan rincian sebagai berikut: accurcy bernilai positif sebesar 1.3% terhadap User satisfaction, content bernilai 2,2 %, Ease To Use 10%, Format 1% dan timeless 4,8 % semuanya bernilai positif hubungan yang signifikan antar variabel.

Tabel 2. R-square

RSquare
User Satisfaction
0.63

Nilai R Square pengaruh secara bersama-sama atau simultan Variabel (X) Terhadap User satifation (Y) adalah sebesar 0,63 dengan nilai adjusted r square 0,61. Maka, dapat dijelaskan bahwa semua konstruk exogen (X) secara serentak mempengaruhi Y sebesar 0,61 atau 61%. Oleh karena Adjusted R Square Lebih dari 33% maka pengaruh semua konstruk eksogen X terhadap User Satisfaction (Y) termasuk Kuat. Selanjutnya Dalam tahap Analisa hipotesis didapat Output hasil dari analisis bootstrapping PLS SEM (Tabel 3).



Gambar 3. Hasil Output Bootstrapping

Tabel.3 Path Coficient

Variabel	STD Deviasi	T Statistic
Accuracy--User Satifation	0.16	0.81
Content--User Satifation	0.19	1.17
Ease To Use--User Satisfation	0.08	1.29
Format--User Satifation	0.15	0.07
Timeless-- User satifation	0.17	2.77

Kriteria pengujian uji t yaitu jika nilai signifikan $< 0,05$, maka hipotesis diterima (koefisien regresi signifikan). Hasil pengujian hipotesis masing-masing jalur yang terdapat dalam model dan untuk mengetahui pengaruh variabel laten eksogen terhadap variabel laten endogen adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh Content Koefisien parameter jalur yang diperoleh terhadap User Satisfation sebesar 1,17 dengan nilai T-statistik $1.17 < 2,000$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Berdasarkan hasil tersebut data dinyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan Content terhadap User Satisfation. Sehingga hipotesis yang menyatakan Content aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap kepuasan pengguna SIDEPE tidak terbukti kebenarannya atau H1 ditolak.
2. Pengaruh Accuracy aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap kepuasan pengguna (User Satisfation) Koefisien parameter jalur yang diperoleh dari hubungan Accuracy terhadap User satisfaction sebesar 0,016 dengan nilai T-statistik $0,81 < 2,000$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Berdasarkan hasil tersebut data dinyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan user satisfaction. Sehingga hipotesis yang menyatakan persepsi Accuracy berpengaruh terhadap kepuasan pengguna (User Satisfation) system Sidepe tidak terbukti kebenarannya atau H2 ditolak.
3. Format aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap kepuasan pengguna (User Satisfation), Hubungan format terhadap user satisfaction sebesar 0,372 dengan nilai T-statistik $0.07 > 2,000$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Berdasarkan hasil tersebut data dinyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan Content terhadap kepuasan pengguna (User Satisfation). Sehingga hipotesis yang menyatakan Content berpengaruh terhadap Kepuasan Pengguna (User Satisfation) system Sidepe Tidak terbukti kebenarannya atau H3 ditolak.
4. Easy Of Use aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap kepuasan pengguna Koefisien parameter jalur yang diperoleh dari hubungan Easy Of Use dengan nilai T-statistik $1.29 < 2,000$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Berdasarkan hasil tersebut data dinyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan easy to use untuk menggunakan aplikasi sidepe. Sehingga

hipotesis yang menyatakan easy to use berpengaruh terhadap Kepuasan pengguna (User satisfaction) system Sidepe tidak terbukti kebenarannya atau H4 ditolak.

5. Timeliness aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap ke kepuasan pengguna. Koefisien parameter jalur yang diperoleh dari hubungan Timeless terhadap User Satisfation dengan nilai T-statistik $2,77 < 2,000$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (5%). Berdasarkan hasil tersebut data dinyatakan bahwa hipotesis yang menyatakan Timeless persepsi berpengaruh terhadap kepuasan pengguna (User satisfaction) system Sidepe terbukti kebenarannya atau H5 diterima.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tersebut data dinyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan Content terhadap User Satisfation. Sehingga hipotesis yang menyatakan Content aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap kepuasan pengguna SIDEPE tidak terbukti kebenarannya atau H1 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut data dinyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan user satisfaction. Sehingga hipotesis yang menyatakan persepsi Accuracy berpengaruh terhadap kepuasan pengguna (User Satisfation) system Sidepe tidak terbukti kebenarannya atau H2 ditolak, Format aplikasi Hubungan format terhadap user satisfaction Berdasarkan hasil tersebut data dinyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan Content terhadap kepuasan pengguna (User Satisfation). Sehingga hipotesis yang menyatakan Content berpengaruh terhadap Kepuasan Pengguna (User Satisfation) system Sidepe Tidak terbukti kebenarannya atau H3 ditolak. Easy Of Use aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap kepuasan pengguna diperoleh Berdasarkan hasil tersebut data dinyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan easy to use untuk menggunakan aplikasi sidepe system Sidepe tidak terbukti kebenarannya H4 ditolak. Timeliness aplikasi berpengaruh dan signifikan terhadap ke kepuasan pengguna. dinyatakan bahwa hipotesis yang menyatakan Timeless persepsi berpengaruh terhadap kepuasan pengguna (User satisfaction) system Sidepe terbukti kebenarannya atau H5 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Kelpin and K. Ardila, "Analysis of User Satisfaction Level Of E-Pkh Application Using End User Computing Satisfaction (EUCS) Method," *Adpebi Sci. Ser.*, pp. 1–8, 2022.
- [2] K. N. M. N. Masitah and I. Ilhamsyah, "Evaluasi Kepuasan Pengguna Siakad Universitas Tanjungpura Menggunakan Integrasi Technology Acceptance Model (Tam) Dan End-User Computing Satisfaction (Eucs)," *Coding J. Komput. dan Apl.*, vol. 8, no. 2, 2020.
- [3] A. A. Perdana, M. C. Utami, and Q. Aini, "End User Computing Satisfaction : Model Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Menggunakan

- Partial Least Square Structural Equation Modeling (Studi Kasus),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 6, p. 1237, 2021.
- [4] andi arfian, “ANALISA PENERIMAAN SISWA TERHADAP G-CLASS ROOM PADA PSBB COVID-19 MENGGUNAKAN PLS-SEM,” *J. Teknol. Inf. mura*, vol. 6, no. 11, pp. 951–952, 2020.
- [5] A. Arfian, “Analisa Efektifitas Dan Kepuasan Penguna Website Kecamatan Jonggol,” *J. Inkofar*, vol. 1, no. 2, pp. 13–24, 2018.
- [6] F. Darwati, Lilis, “Analisis Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi OVO Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS),” *JUST IT J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 12, no. 2, pp. 34–42, 2022.
- [7] V. P. Tzevelekos and K. Dzehtsiarou, “International Custom Making and the ECtHR ’ s European Consensus Method of Interpretation Abstract : European consensus (EuC) is a method of interpretation created by the European Court of Human Rights (ECtHR , the Court), which uses it to adjudicate ,” pp. 1–30, 2015.
- [8] E. Arribe and A. dkk Aryanto, “Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Signal Nasional Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs),” *J. Softw. Eng. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, pp. 86–95, 2022.
- [9] H. S. Jenatabadi and A. Noudoostbeni, “End-user satisfaction in ERP system: Application of logit modeling,” *Appl. Math. Sci.*, vol. 8, no. 21–24, pp. 1187–1192, 2014.
- [10] yoerani arfian, “Faktor, Analisis Menggunakan, Siswa Dengan, M- Learning Structural, Metode Least, Partial,” vol. 14, no. 1, pp. 93–98, 2019.
- [11] E. U. Nikmatus Sholiha and M. Salamah, “Structural Equation Modeling-Partial Least Square untuk Pemodelan Derajat Kesehatan Kabupaten/Kota di Jawa Timur (Studi Kasus Data Indeks Pembangunan Kesehatan Masyarakat Jawa Timur 2013),” *J. Sains Dan Seni ITS*, vol. 4, no. 2, pp. 169–174, 2015.
- [12] S. Informasi, T. Informasi, and U. N. Mandiri, “ANALISA MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA PENYEBARAN INFORMASI DAN PROMOSI DENGAN METODE TOPSIS,” vol. 10, no. 1, pp. 56–62, 2023.