

# **Pengaruh Desain Antarmuka Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Fun Murojaah Menggunakan End-User Computing Satisfaction**

**Sidiq Satria Tama<sup>\*</sup>, Arista Pratama, Asif Faroqi**

Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

Email: <sup>1</sup>sidiqsatria1509@gmail.com, <sup>2</sup>aristapratama.si@gmail.com, <sup>3</sup>asiffaroqi.si@upnjatim.ac.id

Email Penulis Korespondensi: sidiqsatria1509@gmail.com

**Abstrak**– Pada zaman sekarang banyak orang muslim yang tidak tertarik untuk membaca dan menghafal Al-Qur’an. Maka dari itu dibutuhkan aplikasi yang dapat memudahkan kaum muslimin dalam membaca, menghafal, dan mengulang hafalan tersebut. Aplikasi Fun Murojaah dibuat diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut. Aplikasi Fun murojaah adalah sebuah aplikasi mobile yang dapat menguji atau tes hafalan Al-Qur’an sebagai upaya peningkatan antusiasme dan pengembangan dalam program menghafal Al-Qur’an. Aplikasi ini adalah aplikasi untuk membantu mengulang dan memperbaiki hafalan al-Qur’an dalam bentuk permainan kuis yang menyenangkan. Sehingga aplikasi ini diharapkan dapat membantu kapan saja para penghafal Al-Qur’an ingin mencoba tes hafalan Al-Qur’an. Tujuan penelitian adalah menilai kepuasan pengguna terhadap aplikasi menggunakan metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna. Penelitian diawali dengan tinjauan pustaka dan observasi untuk mengidentifikasi masalah. Model konseptual kemudian dikembangkan berdasarkan penelitian sebelumnya, yang terdiri dari lima variabel *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, dan *Timeliness*. Sampel dalam penelitian sebanyak 385 pengguna. Kuesioner dikembangkan dan didistribusikan kepada responden. Data dianalisis dengan menggunakan metode Structural Equation Model-Partial Least Squares (SEM-PLS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *accuracy*, *format*, dan *ease of use* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna dengan nilai pengaruh sebesar 68,6% terhadap kepuasan pengguna dan nilai *path coefficient* terbesar dimiliki *format* yaitu 0,334. Nilai faktor-faktor *content* dan *timeliness* tidak terlalu signifikan dikarenakan hasil uji memiliki nilai *content* yaitu 0.167 dan nilai *timeliness* yaitu 1.692 di mana keduanya memiliki nilai yang rendah. Reliabilitas dan validitas instrumen pengukuran juga dinilai dan memuaskan. Temuan ini dapat digunakan oleh pengembang untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas aplikasi, yang pada akhirnya meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna.

**Kata Kunci:** EUCS; Aplikasi; Kepuasan; SEM-PLS

**Abstract**– Nowadays, many Muslims are not interested in reading and memorizing the Al-Qur’an. Therefore, an application is needed that can make it easier for Muslims to read, memorize and repeat this memorization. It is hoped that the Fun Murojaah application will be able to overcome this problem. The Fun Murojaah application is a mobile application that can test or memorize the Al-Qur’an as an effort to increase enthusiasm and development in the Al-Qur’an memorization program. This application is an application to help repeat and improve memorization of the Al-Qur’an in the form of a fun quiz game. So it is hoped that this application can help whenever memorizers of the Al-Qur’an want to try the Al-Qur’an memorization test. The aim of the research is to assess user satisfaction with the application using the End-User Computing Satisfaction (EUCS) method and identify factors that influence user satisfaction. The research began with a literature review and observations to identify problems. The conceptual model was then developed based on previous research, which consists of five variables Content, Accuracy, Format, Ease Of Use, and Timeliness. The sample in the study was 385 users. Questionnaires were developed and distributed to respondents. Data were analyzed using the Structural Equation Model-Partial Least Squares (SEM-PLS) method. The research results show that accuracy, format, and ease of use have a significant influence on user satisfaction with an influence value of 68.6% on user satisfaction and the format has the largest path coefficient value, namely 0.334. The values of the content and timeliness factors are not very significant because the test results have a content value of 0.167 and a timeliness value of 1.692, both of which have low values. The reliability and validity of the measurement instruments were also assessed and were satisfactory. These findings can be used by developers to improve app design and functionality, ultimately improving user experience and satisfaction.

**Keywords:** EUCS; Application; Satisfaction; SEM-PLS

## **1. PENDAHULUAN**

Mayoritas masyarakat Indonesia beragama Islam yang mempercayai bahwa al-Qur’an dan Sunnah (setiap perkataan dan perbuatan muhammad) sebagai sumber hukum dan peraturan hidup yang fundamental. Al-Qur’an menggunakan Bahasa arab dan huruf hijaiyah. Meskipun begitu, Al-Qur’an diturunkan bukan hanya untuk orang arab saja, tetapi seluruh umat Islam di dunia. Untuk dapat membaca Al-Qur’an, perlu mengenal huruf-huruf hijaiyah, bagaimana bentuknya dan cara membacanya. Akan tetapi pada zaman sekarang banyak orang muslim yang tidak tertarik untuk membaca dan menghafal Al-Qur’an fenomena ini terjadi karena ketidakpedulian kaum muslimin terhadap kitabnya, tidak bisa membaca Al-Qur’an adalah hal biasa bukan aib yang harus ditutupi [1]. Hal ini disebabkan karena informasi yang diterima tentang Al-Qur’an adalah salah dan cenderung memprovokasi agar menjauhi Al-Qur’an [1]. Permasalahan tersebut harus diselesaikan karena kitab Al-Qur’an merupakan pedoman hidup yang harus dijalankan oleh kaum muslimin.

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat maka dibuatlah aplikasi mobile yang mampu membantu untuk mengulang atau memperkuat hafalan Al-Qur’an yaitu Fun Murojaah. Fun Murojaah adalah aplikasi yang dapat menguji atau tes hafalan Al-Qur’an sebagai upaya peningkatan antusiasme dan pengembangan dalam program menghafal Al-Qur’an. Aplikasi ini membantu mengulang dan memperbaiki hafalan al-Qur’an dalam bentuk permainan kuis yang menyenangkan [2]. Sehingga aplikasi ini diharapkan dapat membantu para penghafal Al-Qur’an ingin mencoba tes hafalan Al-Qur’an setiap waktu. Adanya tes hafalan membuat para penghafal mengetahui sejauh

mana daya ingat ayat-ayat yang telah dihafalkan, sehingga dapat dijadikan sebagai evaluasi dalam menghafal Al- Qur'an [2].

Sistem yang berkualitas adalah sistem yang memiliki fungsi selaras dengan tujuan awal dikembangkan, memiliki standard sesuai dengan yang ditentukan dan berkembang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi [3]. Untuk menghindari adanya penolakan terhadap sistem yang dikembangkan maka kualitas sistem harus baik, dan ini akan berpengaruh pada tingkat kepuasan pengguna dari sistem tersebut. Suatu sistem dapat dikatakan berkualitas jika sistem dirancang untuk memenuhi kepuasan pengguna melalui kemudahan, kecepatan akses, keandalan sistem, fleksibilitas dan keamanan sistem [4]. Berdasarkan ulasan dari pengguna aplikasi Fun murojaah di play store mengalami kendala seperti aplikasi yang terhenti secara tiba-tiba, memuat halaman yang lama dan juga banyak juz Al-Qur'an yang belum tersedia di dalam aplikasi.

Kepuasan pengguna terhadap sebuah aplikasi dinilai sangat penting karena nantinya dapat digunakan oleh pengembang sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan pelayanan aplikasi tersebut [5]. Tentunya baik pengguna dan pengembang pasti ingin menjadikan aplikasi tersebut sempurna. Nilai tambah dapat dicapai dalam bentuk informasi berdasarkan data nyata yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi penerimanya. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisa kepuasan pelanggan terhadap aplikasi tersebut. Kepuasan Pengguna adalah sebuah indikator yang digunakan untuk menentukan keberhasilan dari pengembangan suatu sistem. Suatu sistem dapat dipercaya jika kualitasnya dapat memberikan kepuasan kepada penggunanya [6]. Oleh karena itu penting untuk menciptakan dan menjaga loyalitas konsumen. Sehingga perlu dilakukan penelitian mengenai kepuasan pengguna, guna mengetahui hal apa yang diinginkan oleh konsumen untuk dikembangkan maupun dijaga perusahaan. Metode End – User Computing Satisfaction (EUCS) sangat cocok digunakan untuk menyelesaikan masalah di atas. Pengertian dari End User Computing Satisfaction itu sendiri ialah suatu metode yang menilai tingkat kepuasan pengguna pada suatu sistem informasi dengan cara membandingkan realita dan ekspektasi pada sistem informasi tersebut [5]. Metode ini biasanya digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna sistem informasi dengan melihat isi, keakuratan, format, waktu dan juga kemudahan pengguna saat menggunakannya

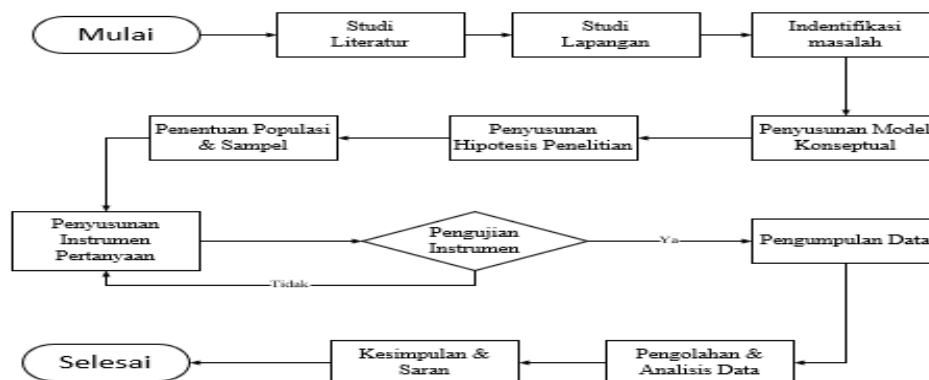
Pada metode End-user computing satisfaction menekankan kepuasan (satisfaction) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sebuah sistem [5]. End-user computing satisfaction tidak hanya digunakan untuk mengukur aspek kepuasan pengguna saja tapi juga digunakan sebagai evaluasi terhadap interface dari suatu sistem [7]. Di dalam model End-user computing satisfaction (EUCS) terdapat lima variabel yaitu isi (content), keakuratan (accuracy), bentuk (format), kemudahan pengguna (ease of use), dan ketepatan waktu (timeliness) yang dikembangkan oleh Doll & Torkzadeh. Model End-user computing satisfaction digunakan dalam penelitian ini sebab instrumen variabel pada End-user computing satisfaction (EUCS) memiliki reliabilitas dan validitas yang memadai diberbagai aplikasi [7]. End-user computing satisfaction merupakan model yang digunakan untuk mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna akhir. Dimana kepuasan pengguna akhir merupakan ukuran penting keberhasilan sistem dan digunakan secara luas oleh para peneliti dan praktisi.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah End-User Computing Satisfaction (EUCS). EUCS merupakan salah satu model yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap penerapan suatu sistem [8]. Definisi End-User Computing Satisfaction dari sebuah manajemen informasi adalah evaluasi secara menyeluruh dari para mahasiswa pengguna sistem informasi tersebut yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan website informasi tersebut. Model evaluasi EUCS ini dikembangkan oleh [7]. EUCS adalah model evaluasi yang lebih menekankan kepuasan (satisfaction) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai content (isi), accuracy (akurasi), format, ease of use (kemudahan penggunaan), dan timeliness (efisiensi waktu dari sistem).

### 2.1 Alur Penelitian

Berikut merupakan gambar 1 alur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini



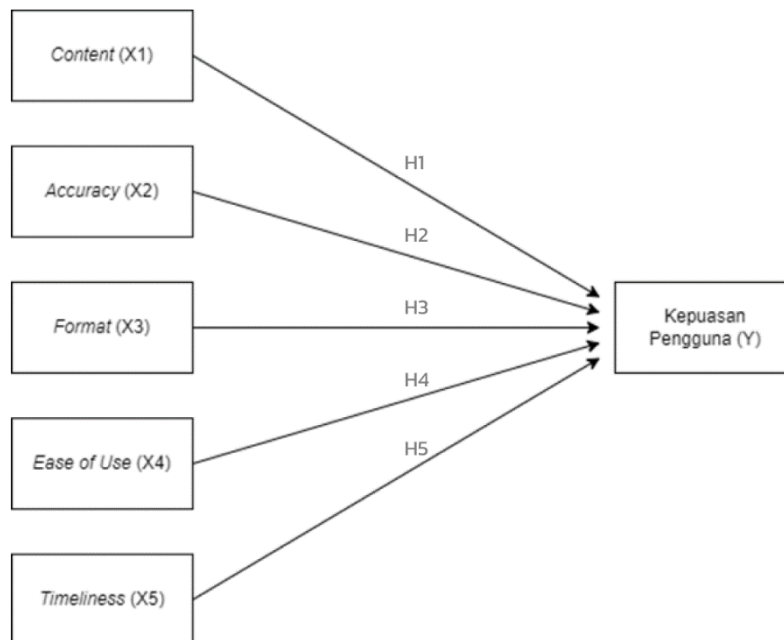
Gambar 1. Alur Penelitian

Pada Gambar 1, menjelaskan bahwa penelitian ini dimulai dengan studi literatur dan studi observasi untuk mengidentifikasi suatu masalah. Lalu, dilanjutkan dengan tahap penyusunan model konseptual sesuai dengan tujuan penelitian. Penyusunan model konseptual pada penelitian ini menerapkan model sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tjiptabudi [9]. Setelah model terbentuk, dilanjutkan dengan penyusunan hipotesis sesuai dengan model tersebut yaitu EUCS. Selanjutnya, menentukan populasi dan sampel. Populasi pada penelitian ini yaitu pengguna aplikasi Fun Murojaah di seluruh Indonesia. Sedangkan, sampelnya berjumlah minimal 385 responden. Lalu, dilakukan penyusunan instrumen kuesioner mengacu pada literatur [9]. Instrumen yang telah tersusun lalu diuji kepada responden untuk mengetahui apakah instrumen telah valid dan reliabel. Setelah itu, apabila tidak valid atau reliabel maka instrumen pertanyaan perlu diganti. Setelah sudah valid dan reliabel maka instrumen pertanyaan dapat di sebar menggunakan google form. Apabila jumlah responden sudah terpenuhi, maka dilakukan pengolahan data dan analisis terhadap hasil kuesioner dengan menggunakan metode SEM-PLS. Dari hasil analisis tersebut, kemudian dapat ditarik kesimpulan dan saran untuk pengembang aplikasi dan peneliti selanjutnya.

## 2.2 Perumusan Masalah

Pada tahapan perumusan masalah ini, peneliti mengidentifikasi berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan melalui pendahuluan, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana tingkat kepuasan pengguna aplikasi Fun Murojaah menggunakan metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) dan apa saja faktor dari End-User Computing Satisfaction (EUCS) yang mempengaruhi kepuasan pengguna.

## 2.3 Konseptual Model



Gambar 2. Model Konseptual

Gambar 2 merupakan konseptual model telah digunakan melalui rujukan model penelitian terdahulu oleh [9]. Model penelitian yang didasari oleh [9] menggunakan 5 variabel yang berpengaruh terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*) yaitu variabel isi (*content*), ketepatan (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), dan ketepatan waktu (*timelines*).

## 2.4 Instrumen Penelitian

Tabel 1 berikut ini ialah instrumen penelitian yang menjabarkan pernyataan kuesioner dari masing-masing variabel.

Tabel 1. Instrumen Penelitian [5], [7], [9]

NoVariabel	Item Pernyataan
1 <i>Content</i>	C1 Aplikasi Fun murojaah memberikan informasi yang dibutuhkan
	C2 Aplikasi Fun murojaah memberikan laporan yang tampak persis seperti yang dibutuhkan
	C3 Aplikasi Fun murojaah menyediakan informasi yang memadai
	C4 Aplikasi Fun murojaah memiliki informasi yang sangat jelas
2 <i>Accuracy</i>	A1 Aplikasi Fun murojaah menampilkan informasi yang akurat
	A2 Aplikasi Fun murojaah memiliki keakuratan yang memuaskan
	A3 Setiap link di Fun murojaah yang diklik selalu menampilkan halaman yang sesuai
	A4 Aplikasi Fun murojaah jarang terjadi error

3	Format	F1	Aplikasi Fun murojaah memiliki format yang menarik
		F2	Informasi luaran (output) Fun murojaah jelas
		F3	Desain tampilan Fun murojaah memiliki pengaturan warna yang menarik
		F4	Desain tampilan Fun murojaah memiliki format yang tidak membosankan
4	Ease Of Use	E1	Aplikasi Fun murojaah mudah untuk dipahami
		E2	Aplikasi Fun murojaah mudah digunakan
		E3	Aplikasi Fun murojaah mudah diakses dari mana saja dan kapan saja
		E4	Aplikasi Fun murojaah mudah dalam menelusuri ayat, surat atau berpindah halaman
5	Timeliness	T1	Aplikasi Fun memberikan informasi yang dibutuhkan tepat waktu
		T2	Aplikasi Fun murojaah menyediakan informasi terkini
		T3	Ketika berpindah fitur atau halam di aplikasi fun murojaah dapat dengan cepat
		T4	Aplikasi fun murojaah menampilkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat
		T5	Aplikasi fun murojaah memberikan respon yang cepat atas perintah yang diberikan
6	Satisfication	Y1	Aplikasi fun murojaah dapat diandalkan dimana saja dan kapan saja
		Y2	Aplikasi fun murojaah mempermudah kegiatan
		Y3	Aplikasi Fun memberikan kepuasan saat di jalankan
		Y4	Aplikasi fun murojaah efektif dan efisien

## 2.5 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana berupa kalimat pertanyaan [10]. Pada penelitian ini berdasarkan dari model penelitian yang dipakai memberikan hipotesis bahwa variabel yang digunakan memiliki pengaruh pada kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah.

- a. Variabel content digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna yang ditinjau dari segi kelengkapan informasi yang dihasilkan oleh sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [11]. Pengguna akhir merasa bahwa konten informasi penting terutama untuk tujuan proses pengambilan keputusan [12]. Kepuasan pengguna dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah isi dari informasi yang dihasilkan oleh sistem [11]. Dengan demikian maka diajukan hipotesis berikut :

**H1 : Content berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah.**

- b. Variabel accuracy digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna yang ditinjau dari segi keakuratan informasi yang dihasilkan oleh sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [13]. Menurut [5] akurasi informasi yang dihasilkan oleh sistem penting untuk mengukur kepuasan pengguna secara keseluruhan. Akibatnya, hal itu dapat menyebabkan persepsi yang baik dari pengguna akhir untuk kepuasan secara keseluruhan. Dengan demikian maka diajukan hipotesis berikut :

**H2 : Accuracy berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah.**

- c. Format merupakan tampilan dan estetika dari interface yang tampak menarik dan memudahkan pengguna pada saat menggunakan sistem [13]. Hubungan antara Format terhadap User Satisfaction ditemukan berpengaruh signifikan dalam penelitian yang dilakukan oleh [14]. Variabel Format merupakan salah satu faktor yang mewakili kepuasan pengguna secara keseluruhan [5]. Dengan demikian maka diajukan hipotesis berikut :

**H3 : Format berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah.**

- d. Ease of Use merupakan kemudahan dalam mengoperasikan suatu sistem, seperti menginputkan data serta mencari informasi yang dibutuhkan [5]. Hasil penelitian [15] menunjukkan bahwa faktor yang paling dominan mempengaruhi kepuasan pengguna adalah kemudahan penggunaan. Hal ini dikarenakan tujuan dari menggunakan sistem agar terbantu dalam proses mendapatkan informasi sehingga interface yang user-friendly sangat penting dalam membantu pengguna dan dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Dengan demikian maka diajukan hipotesis berikut :

**H4 : Ease of Use berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah.**

- e. Variabel Timeliness digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna yang dilihat dari segi ketepatan waktu dalam memberikan informasi saat dibutuhkan oleh pengguna [11] Ketepatan waktu mengacu pada kecepatan dan frekuensi informasi yang disediakan oleh sistem [12]. Hasil penelitian [12] menunjukkan bahwa Timeliness merupakan salah satu faktor yang mewakili kepuasan pengguna secara keseluruhan. Pengguna yang puas dengan ketepatan waktu sistem untuk menghasilkan informasi juga puas dengan sistem secara keseluruhan. Dengan demikian maka diajukan hipotesis berikut :

**H5 : Timeliness berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah.**

## 2.6 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang ingin diteliti seluruh obyek penelitian [16]. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh pengguna aplikasi Fun murojaah dengan total populasi sebanyak 10.000 pengguna yang didapat dari data yang diberikan oleh pihak Fun murojaah.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi [16]. Penghitungan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin [17], sehingga ditemukan jumlah responden minimal sebanyak 385 orang.

## 2.7 Data Demografi Responden

Data demografi responden digunakan untuk mengetahui latar belakang responden penelitian dan menghasilkan informasi terkait data karakteristik responden. Data karakteristik responden tersebut meliputi usia, jenis kelamin, dan pendidikan terakhir. Berikut merupakan penjelasan setiap data karakteristik responden. Data demografi responden didapatkan dari penyebaran kuisioner.

Data persentase usia responden di bawah didapatkan melalui survei aplikasi Fun murojaah sehingga didapatkan persentase sebagai berikut.

Tabel 2. Usia Responden

Rentang Usia	Jumlah	Persentase
15 – 24	181	46.77%
25 – 54	199	51.42%
55 – 64	7	1.81%
Total	387	100%

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa dari 387 responden pada penelitian ini mayoritas berusia 25-54 tahun dengan total presentase sebanyak 51.42% yaitu 199 responden. Kemudian responden berusia 15-24 tahun memiliki presentasi sebanyak 46.77% yaitu sebanyak 181 responden dan responden berusia 55-64 tahun memiliki presentasi sebanyak 1.81% yaitu sebanyak 7 responden. Berdasarkan [18] hal ini menunjukkan bahwa responden yang menggunakan aplikasi Fun murojaah termasuk dalam kelompok umur remaja, yaitu 15-24 tahun, kelompok umur dewasa, yaitu 25- 54 tahun, dan kelompok umur lanisa, yaitu 55- 64 tahun

Persentase jenis kelamin responden di bawah didapatkan melalui survei aplikasi Fun murojaah sehingga didapatkan persentase sebagai berikut.

Tabel 3. Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	194	50.1%
Perempuan	193	49.9%
Total	387	100%

Pada tabel 3 telah ditunjukkan sebaran jenis kelamin responden pada penelitian ini. Dari 387 responden, diketahui bahwa responden lebih banyak pada laki-laki dengan jumlah sebanyak 194 dengan presentase sebanyak 50.1%, kemudian responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 193 dengan presentase sebesar 49.9%.

Hasil persentase pendidikan terakhir di bawah didapatkan melalui survei aplikasi Fun murojaah sehingga didapatkan persentase sebagai berikut.

Tabel 4. Pendidikan Terakhir Responden

Pendidikan Terakhir	Jumlah	Persentase
SD	2	0.5%
SMP	11	2.8%
SMA	127	32.9%
S1	243	62.8%
S2	2	0.5%
Lainnya	2	0.5%
Total	387	100%

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa dari 387 responden pada penelitian ini mayoritas berpendidikan S1 dengan total presentase sebanyak 62.8% yaitu 243 responden. Kemudian responden berpendidikan SD memiliki presentasi sebanyak 0.5% yaitu sebanyak 2 responden. Kemudian responden berpendidikan SMP memiliki presentasi sebanyak 2.8% yaitu sebanyak 11 responden. Kemudian responden berpendidikan SMA memiliki presentasi sebanyak 32.9% yaitu sebanyak 127 responden. Kemudian responden berpendidikan S2 memiliki presentasi sebanyak 0.5% yaitu sebanyak 2 responden dan responden lainnya memiliki presentasi sebanyak 0.5% yaitu sebanyak 2 responden.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan dilakukan pengujian outer model untuk menguji validitas dan reliabilitas, pengujian inner model untuk mengetahui kausalitas antar variabel dependen yang digunakan [16] dan pengujian hipotesis. Pengujian ini menggunakan pendekatan model SEM-PLS dengan memanfaatkan *software* Smart PLS 3.

#### 3.1 Analisis Inferensial

##### 3.1.1 Outer Model

Sebelum menguji *path coefficient* di inner model, maka dilakukan pengujian *outer model* untuk menguji apakah instrumen yang digunakan sudah bernilai valid dan reliabel ataukah belum [19]. Terdapat hasil dari evaluasi outer model meliputi

pengukuran *convergent validity*, *discriminant validity*, serta pengujian reliabilitas [20]. Adapun kriteria reliabilitas menurut Ugiana [19], yaitu memerlukan nilai *Outer Loadings* dan *Composite Reliability*. Kriteria validitas membutuhkan nilai AVE untuk menguji validitas konvergen, sedangkan validitas diskriminan membutuhkan nilai Cross-Loadings dan nilai AVE atau Fornell-Larcker Criterion.

a. Reliabilitas

Reliabilitas penting dilakukan untuk mengukur konsistensi dan stabilitas instrumen dengan melihat dari nilai *Loadings* yang harus bernilai lebih besar dari 0,7 agar mencapai hasil yang memuaskan [19]. Lalu, untuk menilai konsistensi reliabilitas di internal variabel dapat melihat nilai *Composite Reliability* [17] dan nilai *Alpha Cronbach's* minimal bernilai 0,7 [19], [20]. Nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas

	Indikator	Loadings	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
<i>Content</i>	C3	0.885	0.712	0.874	0.776
	C4	0.877			
<i>Accuracy</i>	A1	0.825	0.747	0.856	0.665
	A3	0.774			
	A4	0.845			
<i>Format</i>	F1	0.837	0.855	0.902	0.698
	F2	0.762			
	F3	0.850			
	F4	0.888			
<i>Ease Of Use</i>	E1	0.782	0.778	0.857	0.601
	E2	0.758			
	E3	0.745			
	E4	0.813			
<i>Timeliness</i>	T1	0.788	0.775	0.856	0.598
	T2	0.767			
	T3	0.802			
	T4	0.734			
<i>Satisfaction</i>	Y1	0.789	0.762	0.849	0.585
	Y2	0.816			
	Y3	0.740			
	Y4	0.710			

Berdasarkan tabel 5 di atas, terdapat beberapa item dari variabel yang dihilangkan karena memiliki nilai *Loadings* yang kurang dari 0,7 yaitu item C1, C2, A2, dan T2. Selain itu, nilai Cronbach's Alpha dan *Composite Reliability* berada pada tingkat yang dapat diterima, karena keduanya bernilai lebih dari 0,7.

b. Validitas

Pengujian validitas diperlukan untuk memastikan apakah model reflektif sudah layak untuk lanjut menguji struktural model (inner model) atau belum [19] yaitu dengan cara mengukur validitas konvergen dan diskriminan. Validitas konvergen dilihat dari nilai AVE yang bernilai minimal 0,5 [6]. Pada Tabel 2. menunjukkan semua indikator dari masing-masing variabel memiliki nilai AVE lebih dari 0,5. Hal tersebut membuktikan bahwa indikator pada penelitian ini memenuhi validitas konvergen.

Sedangkan, validitas diskriminan dilihat dari nilai Cross-Loading dan Fornell-Larcker. Agar variabel memenuhi syarat validitas diskriminan, maka nilai teratas Fornell-Larcker Criterion pada masing-masing variabel harus nilai terbesar pada rentang kolom yang sama dan nilai Cross-Loading dari tiap variabel terkait harus lebih besar dari nilai korelasinya dengan variabel lain [6], [19]. Nilai Cross-Loadings dapat dilihat pada Tabel 6 dan nilai Fornell-Lecker Criterion dapat dilihat pada tabel 7

Tabel 6. Nilai Cross Loading

	<i>Accuracy</i>	<i>Content</i>	<i>Ease Of Use</i>	<i>Format</i>	<i>Timeliness</i>	<i>Satisfaction</i>
A1	<b>0.825</b>	0.588	0.562	0.610	0.610	0.560
A3	<b>0.774</b>	0.526	0.568	0.533	0.546	0.541
A4	<b>0.845</b>	0.598	0.597	0.571	0.643	0.603
C3	0.638	<b>0.885</b>	0.643	0.639	0.637	0.587
C4	0.597	<b>0.877</b>	0.589	0.621	0.602	0.570
E1	0.553	0.550	<b>0.782</b>	0.529	0.549	0.581
E2	0.527	0.539	<b>0.758</b>	0.573	0.539	0.615
E3	0.567	0.509	<b>0.745</b>	0.551	0.593	0.556
E4	0.544	0.568	<b>0.813</b>	0.569	0.577	0.587

F1	0.613	0.635	0.584	<b>0.837</b>	0.643	0.635
F2	0.518	0.506	0.579	<b>0.762</b>	0.532	0.528
F3	0.581	0.596	0.609	<b>0.850</b>	0.617	0.645
F4	0.623	0.643	0.627	<b>0.888</b>	0.658	0.709
T1	0.557	0.529	0.536	0.517	<b>0.788</b>	0.508
T3	0.535	0.523	0.518	0.538	<b>0.767</b>	0.572
T4	0.586	0.535	0.566	0.581	<b>0.802</b>	0.557
T5	0.599	0.584	0.629	0.635	<b>0.734</b>	0.549
Y1	0.568	0.545	0.559	0.662	0.557	<b>0.789</b>
Y2	0.526	0.554	0.590	0.665	0.554	<b>0.816</b>
Y3	0.576	0.491	0.608	0.496	0.569	<b>0.740</b>
Y4	0.457	0.406	0.559	0.480	0.485	<b>0.710</b>

Berdasarkan tabel 6 di atas menunjukkan hasil perhitungan dari cross loading, dimana kriteria agar nilainya diterima adalah suatu indicator harus memiliki nilai yang lebih besar dari cross loading indicator pada variabel lainnya. Pada tabel di atas, nilai dari semua cross loading indicator telah memenuhi persyaratan tersebut, sehingga kriteria dari discriminant validity dengan pendekatan cross loading terpenuhi.

**Tabel 7.** Nilai *Fornell-Larcker Criterion*

	<i>Accuracy</i>	<i>Content</i>	<i>Ease Of Use</i>	<i>Format</i>	<i>Satisfaction</i>	<i>Timeliness</i>
Accuracy	0.815					
Content	0.701	0.881				
Ease Of Use	0.706	0.700	0.775			
Format	0.700	0.715	0.717	0.836		
Satisfaction	0.697	0.656	0.756	0.758	0.765	
Timeliness	0.737	0.703	0.728	0.736	0.709	0.773

Berdasarkan tabel 7 di atas menunjukkan bahwa nilai Fornell-Larcker Criterion untuk masing-masing variabel independent memiliki nilai lebih besar dari korelasi antar variabel independen pada kolom yang sama, sehingga kriteria dari discriminant validity dengan pendekatan Fornell-Larcker Criterion telah terpenuhi.

### 3.1.2 Inner Model

*Inner model* atau yang disebut dengan struktural model [19] ialah model untuk mengetahui hubungan kausalitas antar variabel yang dengan melalui tahapan *bootstrapping*.

#### a. R square

R-Square menggambarkan pengaruh keseluruhan variabel eksogen/ endogen terhadap endogen lainnya. Semakin tinggi nilai R-Square, semakin baik modelnya. Uji R-square (R<sup>2</sup>) digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan antarvariabel. Hasil nilai R-square dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini

**Tabel 8.** Nilai R square

	<b>R square</b>
<i>Satisfaction</i>	0,686

Dari tabel 8 di atas, dapat dipahami bahwa variabel *Accuracy*, *Content*, *Ease Of Use*, *Format*, dan *Timeliness* mempengaruhi variabel *Satisfaction* sebesar 68,6% dan 31,4% dipengaruhi oleh variabel lain.

#### b. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan melalui proses *bootstrapping* menggunakan software SmartPLS 3. Proses penentuan apakah akan diterima atau ditolak hipotesis, terdapat hal yang harus diperhatikan yaitu dengan melihat nilai  $t\text{-statistics} > 1,96$  dan tingkat signifikansi  $p\text{-values} < 0,05$  (5%) [21].

**Tabel 9.** Hasil Uji Hipotesis

	T Statistics	P Values	Keterangan
Accuracy -> Satisfaction (H2)	2.270	0.024	Signifikan
Content -> Satisfaction (H1)	0.167	0.867	Tidak Signifikan
Ease Of Use -> Satisfaction (H4)	5.671	0.000	Signifikan
Format -> Satisfaction (H3)	5.547	0.000	Signifikan
Timeliness -> Satisfaction (H5)	1.692	0.091	Tidak Signifikan

Dapat diketahui dari hasil uji hipotesis pada tabel 9 bahwa:

1. Pada pernyataan H2 menunjukkan Accuracy memiliki pengaruh yang signifikan terhadap User Satisfaction. Dari hasil perhitungan didapatkan nilai  $t\text{-statistik}$  2.270 ( $> 1,96$ ) atau nilai  $p\text{-value}$  0.024 ( $< 0,05$ ), sehingga hipotesis H2 diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa Accuracy terbukti berpengaruh signifikan terhadap Satisfaction

2. Pada pernyataan H1 menunjukkan Content memiliki pengaruh yang signifikan terhadap User Satisfaction. Dari hasil perhitungan didapatkan nilai t-statistik 0.167 ( $<1,96$ ) atau nilai p-value 0.867 ( $>0,05$ ), sehingga hipotesis H1 ditolak. Hal tersebut membuktikan bahwa Content tidak terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap Satisfaction
3. Pada pernyataan H4 menunjukkan Ease of Use memiliki pengaruh yang signifikan terhadap User Satisfaction. Dari hasil perhitungan didapatkan nilai t-statistik 5.671 ( $>1,96$ ) atau nilai p-value 0.000 ( $<0,05$ ), sehingga hipotesis H4 diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa Ease of Use terbukti berpengaruh signifikan terhadap Satisfaction
4. Pada pernyataan H3 menunjukkan Format memiliki pengaruh yang signifikan terhadap User Satisfaction. Dengan nilai t-statistik 5.547 ( $>1,96$ ) atau nilai pvalue 0.000 ( $<0,05$ ), sehingga hipotesis H3 diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa Format terbukti berpengaruh signifikan terhadap Satisfaction
5. Pada pernyataan H5 menunjukkan Timeliness memiliki pengaruh yang signifikan terhadap User Satisfaction. Dari hasil perhitungan didapatkan tstatistik 1.692 ( $<1,96$ ) atau nilai p-value 0.091 ( $>0,05$ ), sehingga hipotesis H5 ditolak. Hal tersebut membuktikan bahwa Timeliness tidak terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap Satisfaction

### 3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan variabel Accuracy terhadap Satisfaction menghasilkan nilai t statistik sebesar 2,270 ( $>1,96$ ) atau nilai p-value sebesar 0,024 ( $<0,05$ ). Sehingga H1 dapat diterima, dengan penjelasan *accuracy* berpengaruh signifikan terhadap *satisfication* dalam penggunaan aplikasi Fun murojaah. Hasil penelitian ini sama dengan hasil dari beberapa penelitian yaitu [4], [12], [14] yang menyatakan bahwa Accuracy berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (Satisfaction). Dalam pengembang perangkat lunak harus menekankan user friendly dan kegunaan sistem agar menghasilkan output yang lebih baik terutama dalam hal akurasi sistem [12]. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat diartikan bahwa sebagian pengguna masih merasakan kesalahan atau error saat menggunakan aplikasi Fun murojaah dalam berpindah halaman atau menu sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi kepuasan pengguna. Keakuratan dan ketepatan dalam menghasilkan informasi adalah yang dibutuhkan pengguna untuk mempermudah pengguna dalam berpindah halaman atau menu. Maka, diharapkan aplikasi Fun murojaah dapat menyajikan informasi dengan akurat tanpa adanya kesalahan atau error agar pengguna mendapatkan informasi yang tepat dan benar serta tidak mengalami kesulitan dalam pencarian informasi yang dibutuhkan, yang mana nantinya dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan variabel *Content* terhadap Satisfaction menghasilkan nilai t statistik sebesar 0,167 ( $<1,96$ ) atau nilai p-value sebesar 0,867 ( $>0,05$ ). Sehingga H2 tidak dapat diterima, dengan penjelasan *content* tidak berpengaruh signifikan terhadap *satisfication* dalam penggunaan aplikasi Fun murojaah. Hasil penelitian ini sama dengan hasil dari beberapa penelitian yaitu [12], [14] yang menyatakan bahwa *Content* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna (Satisfaction). Hal ini disebabkan sebagian besar pengguna akhir sudah merasa puas dengan isi yang dihasilkan oleh sistem [12]. Pada penelitian ini dapat dilihat dari indikator penelitian yang menyatakan bahwa aplikasi Fun murojaah memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna tidak merasakan adanya kegunaan yang cukup berarti saat menggunakan aplikasi Fun murojaah. Pengguna mungkin merasa bahwa aplikasi Fun murojaah sudah memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna dibandingkan informasi lain. Sehingga hal tersebut tidak mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan variabel Ease Of Use terhadap Satisfaction menghasilkan nilai t statistik sebesar 5,671 ( $>1,96$ ) atau nilai p-value sebesar 0,000 ( $<0,05$ ). Sehingga H3 dapat diterima, dengan penjelasan *ease of use* berpengaruh signifikan terhadap *satisfication* dalam penggunaan aplikasi Fun murojaah. Hasil penelitian ini sama dengan hasil dari beberapa penelitian yaitu [12], [15], yang menyatakan bahwa Ease of Use berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (Satisfaction). Hal ini dikarenakan Ease of Use merupakan faktor yang sangat dominan dalam mempengaruhi kepuasan pengguna, pengguna memiliki tujuan dalam menggunakan sistem agar terbantu dalam mendapatkan suatu informasi melalui proses yang diberikan sistem, sehingga antarmuka yang user friendly sangat penting dalam membantu pengguna [14]. Dapat dikatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi Fun murojaah adalah Ease of Use. Maka, diharapkan aplikasi Fun murojaah dapat memberikan kemudahan pengguna dalam proses pencarian hingga mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi Fun murojaah.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan variabel Format terhadap Satisfaction menghasilkan nilai t statistik sebesar 5.547 ( $>1,96$ ) atau nilai p-value sebesar 0,000 ( $<0,05$ ). Sehingga H4 dapat diterima, dengan penjelasan *format* berpengaruh signifikan terhadap *satisfication* dalam penggunaan aplikasi Fun murojaah. Hasil penelitian ini sama dengan hasil dari beberapa penelitian yaitu [14], [15] yang menyatakan bahwa Format berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (Satisfaction). Hal ini dikarenakan pengguna akan merasa puas jika output yang dihasilkan oleh sistem tersebut telah sesuai dengan kebutuhan [11]. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat diartikan bahwa pengguna aplikasi Fun murojaah merasa bahwa bentuk/format mempunyai peranan penting, dimana bentuk/format berkaitan dengan apa yang pengguna lihat serta informasi yang didapatkan saat menggunakan aplikasi Fun murojaah. Diketahui bahwa jika aplikasi Fun murojaah menyajikan bentuk/format yang bermanfaat dan menarik bagi pengguna, maka akan semakin tinggi kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi Fun murojaah. Penyajian bentuk/format yang dihasilkan oleh sistem dapat berupa tampilan serta tata letak dan kesesuaian informasi. Oleh karena itu, penyajian bentuk/format yang bermanfaat dan menarik sangat perlu diperhatikan untuk dapat meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan variabel Timeliness terhadap Satisfaction menghasilkan nilai t statistik sebesar 1.692 ( $<1,96$ ) atau nilai p-value sebesar 0,091 ( $>0,05$ ). Sehingga H5 tidak dapat diterima, dengan



penjelasan *timeliness* tidak berpengaruh signifikan terhadap *satisfaction* dalam penggunaan aplikasi Fun murojaah. Hasil penelitian ini sama dengan hasil dari beberapa penelitian yaitu [12], [14], yang menyatakan bahwa *Timeliness* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna (*Satisfaction*). Hal ini disebabkan karena pengguna beranggapan bahwa sistem komputerisasi lebih baik dalam hal penggunaan waktu karena lebih cepat dibandingkan dengan sistem manual [12]. Namun hal ini bertolak belakang dengan penelitian [4] yang menyatakan bahwa *Timeliness* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (*Satisfaction*). Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna sudah merasakan dalam penggunaannya aplikasi Fun murojaah dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan tepat. Yang berarti bahwa semakin tinggi tingkat ketepatan waktu (*Timeliness*) maka hal ini kurang berpengaruh terhadap kepuasan pengguna (*Satisfaction*) untuk menggunakan aplikasi Fun murojaah.

#### 4. KESIMPULAN

Rangkaian penelitian ini berhasil dilakukan pada aplikasi Fun murojaah. Dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah menggunakan metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) dan apa saja faktor dari End-User Computing Satisfaction (EUCS) yang mempengaruhi kepuasan pengguna. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Satisfaction* atau kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah terdiri atas faktor Accuracy, Format dan Ease of Use. Sedangkan faktor yang paling mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah adalah Format, dikarenakan memiliki nilai path coefficient paling besar yaitu 0,334. Serta diketahui dari nilai R-Square bahwa variabel variabel EUCS yang digunakan dalam penelitian ini mempengaruhi User Satisfaction sebesar 68,6%. Berdasarkan hasil penelitian diatas bahwa faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah terdiri atas Accuracy, Format dan Ease of Use yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Sedangkan variabel Content dan *Timeliness* memiliki hubungan yang tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah. Peneliti berharap dalam penelitian selanjutnya yaitu melakukan penelitian dengan topik yang sama namun dengan metode yang berbeda sehingga dapat diketahui faktor lain apa saja yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Fun murojaah sehingga dapat menjadi pembanding.

#### REFERENCES

- [1] S. Safrina dan M. Irfan, "ABILITY TO READ QURAN AND UNDERSTANDING OF TAJWID FOR SRIWIJAYA UNIVERSITY STUDENTS," *CONCIENCIA: Journal of Islamic Education*, vol. 20, no. 2, hlm. 77–84, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/conciencia>
- [2] Z. Sharfina, "Fun murojaah," (Access 17 Mei 2022), <https://funmurojaah.com/>.
- [3] M. A. Sugandi dan R. M. N. Halim, "ANALISIS END-USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) PADA APLIKASI MOBILE UNIVERSITAS BINA DARMA," 2020.
- [4] N. A. Hidayah, E. Fetrina, dan A. Z. Taufan, "Model Satisfaction Users Measurement of Academic Information System Using End User Computing Satisfaction (EUCS) Method," 2020. [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/aism>
- [5] A. Saputra dan D. Kurniadi, "Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi E-Campus Di Iain Bukittinggi Menggunakan Metode Eucs," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 2019, Diakses: 2 Maret 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- [6] N. Setyoningrum, "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kerja Praktek dan Skripsi (SKKP) Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 4, no. 1, Feb 2020, doi: 10.30871/jaic.v4i1.1645.
- [7] P. G. Roetzel, "Information overload in the information age: a review of the literature from business administration, business psychology, and related disciplines with a bibliometric approach and framework development," *Business Research*, vol. 12, no. 2, hlm. 479–522, Des 2019, doi: 10.1007/s40685-018-0069-z.
- [8] I. Kurniasih dan D. Pibriana, "Pengaruh Kepuasan Pengguna Aplikasi Belanja Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode EUCS," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, hlm. 181–198, 2021.
- [9] F. M. H. Tjiptabudi, S. S. Igon, dan R. Bernardino, "EVALUATION OF USER SATISFACTION FOR PASSER BORDER INFORMATION SYSTEM: THE STATE OF INDONESIA AND TIMOR-LESTE," 2018. doi: <https://doi.org/10.21609/jsi.v14i1.579>.
- [10] J. Yam dan R. Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif," *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, vol. 3, hlm. 96–102, Agu 2021, doi: 10.33592/perspektif.v3i2.1540.
- [11] L. Han dan Y. Shen, "Design of Social Media User Satisfaction Evaluation System from the Perspective of Big Data Services," dalam *2021 International Conference on Big Data Analysis and Computer Science (BDACS)*, 2021, hlm. 1–4. doi: 10.1109/BDACSS53596.2021.00008.
- [12] D. Syamsuar, W. Cholil, R. Ramadhan, R. M. B. Wadu, A. Zaidiah, dan N. Oktaviani, "Empirical Review Of M-Banking User Satisfaction Using End User Computing Satisfaction (EUCS)," dalam *2022 International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Information System (ICIMCIS)*, 2022, hlm. 25–29. doi: 10.1109/ICIMCIS56303.2022.10017742.
- [13] P. C. Saputra, "User Satisfaction Analysis of Mobile eProperty Management Application Using End-User Computing Satisfaction Method (Case Study : Apartments in Jakarta)," dalam *2021 International Conference on Electrical and Information Technology (IEIT)*, 2021, hlm. 281–285. doi: 10.1109/IEIT53149.2021.9587435.
- [14] D. Trianisfi, N. Nurfaizah, dan E. Tripustikasari, "User Satisfaction Analysis of Online Public Access Catalog Using End User Computing Satisfaction Method," *PIKSEL : Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, vol. 9, hlm. 45–62, Nov 2021, doi: 10.33558/piksel.v9i1.2493.
- [15] A. R. Yudistira, H. H. Nuha, dan K. A. Achmad, "User Satisfaction Analysis of PeduliLindungi Application Using End User Computing Satisfaction (EUCS) Method," dalam *2022 9th International Conference on Electrical Engineering, Computer Science*

- and Informatics (EECSI), 2022, hlm. 193–197. doi: 10.23919/EECSI56542.2022.9946559.
- [16] I. F. Alifia dan jujuk Dwiridho, “PENGARUH MOTIVASI BERWIRUSAHA DAN LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP MINAT BERWIRUSAHA (Studi Kasus pada Dusun Beton Desa Tritunggal Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan),” *Jurnal Bisnis Indonesia*, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://surabaya.tribunnews.com>,
- [17] Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- [18] L. Nul Hakim, “Urgensi Revisi Undang-Undang tentang Kesejahteraan Lanjut Usia,” *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, vol. 11, hlm. 43–55, 2020, doi: 10.22212/aspirasi.v11i1.1589.
- [19] prana ugiana Gio, *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) dengan Software SmartPLS*. . Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- [20] Duryadi, “METODE PENELITIAN ILMIAH. Metode Penelitian Empiris Model Path Analysis dan Analisis Menggunakan SmartPLS,” Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, vol. 7, no. 1, Apr 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/283>
- [21] A. Bayaga dan M. kyobe, “PLS-SEM technique and phases of analysis – implications for information systems’ exploratory design researchers,” dalam 2021 Conference on Information Communications Technology and Society (ICTAS), 2021, hlm. 46–51. doi: 10.1109/ICTAS50802.2021.9395029.