

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA
E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE END USER
COMPUTING SATISFACTION (EUCS) DI FAKULTAS SAINS
DAN TEKNOLOGI UIN SUSKA RIAU**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Pada
Program Studi Teknik Industri

Disusun Oleh:

KHULIDATIANA

11652203407



UIN SUSKA RIAU

**JURUSAN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA E-LEARNING MENGGUNAKAN
METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) DI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN SUSKA RIAU**

TUGAS AKHIR

oleh:

KHULIDATIANA

11652203407

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 07 Juli 2021

Pembimbing I



Muhammad Rizki, MT., MBA
NIP. 19870708 201903 1 014

Pembimbing II



Ismu Kusnanto, ST, MT
NIP. 19730412 200710 1 002

Ketua Jurusan



Fitra Lestari Norhiza, P.hD
NIP. 198506162011011016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA E-LEARNING MENGGUNAKAN
METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) DI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN SUSKA RIAU**

TUGAS AKHIR

oleh:

KHULIDATIANA

11652203407

Telah dipertahankan didepan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Industri
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 07 Juli 2021

Pekanbaru, 07 Juli 2021

Mengesahkan

Ketua Jurusan

Fitra Lestari Norhiza, P.hD

NIP. 19850616 201101 1 016



Dekan

Fitriano, M.Pd

NIP. 19640401 199203 1 003

DEWAN PENGUJI :

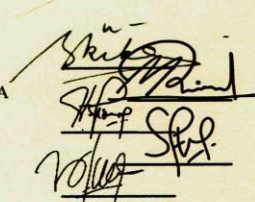
Ketua : Dr. Rika, S.Si., M.Sc

Sekretaris I : Muhammad Rizki, S.T., M.T., MBA

Sekteraris II : Ismu Kusmanto, S.T., M.T.

Anggota I : Silvia, S.Si, M. Si

Anggota II : Fitriani Surayya Lubis, S.T., M.Sc



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi perpustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikut kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada form peminjaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru,
Yang membuat pernyataan,

KHULIDATIANA
11652203407

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN METODE *END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)* DI FAKULTAS SAIN DAN TEKNOLOGI UIN SUSKA RIAU

KHULIDATIANA
NIM : 11652203407

Teknik Industri
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. HR. Soebrantas KM. 15 No. 155 Pekanbaru

ABSTRAK

E-Learning UIN SUSKA Riau telah dipublikasikan sejak tahun 2009, dan baru aktif digunakan pada tahun 2020. *E-Learning* menjadi suatu kebutuhan yang mendukung terselenggarakannya pembelajaran jarak jauh yang diakibatkan oleh penyebaran COVID19. Kepuasan pengguna merupakan salah satu alat ukur untuk mengetahui keberhasilan sebuah sistem. *E-Learning* sampai saat ini belum pernah dilakukan suatu penilaian terhadap kepuasan pengguna, sehingga perlu dilakukan pengukuran kepuasan pengguna. *End User Computing Satisfaction (EUCS)* adalah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 98 responden, dengan teknik pengambilan sampel yaitu teknik *Probability Sampling* dengan *Stratified Random Sampling*. Dari hasil evaluasi yang dilakukan maka dapat dinyatakan bahwa pengguna kurang puas dengan *E-Learning* pada variabel content dengan nilai evaluasi 2.155, accuracy dengan nilai evaluasi 2,58, dan Timeless dengan nilai evaluasi 2.15. sedangkan pengguna tidak puas dengan situs *E-learning* pada variabel Format dengan nilai evaluasi 1,84, dan variabel Ease of Use dengan nilai evaluasi sebesar 1,73. Hal ini menunjukkan secara keseluruhan, pengguna kurang puas dengan situs *E-learning*.

Kata Kunci : Kepuasan, *End User Computing satisfaction (EUCS)*, *E-Learning*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sateh Isamc University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**E-LEARNING SATISFACTION ANALYSIS USE THE END USER
COMPUTING SATISFACTION (EUCS) METHODS IN DEPARTMENT OF
SAINS AND TEKNOLOGI UIN SUSKA RIAU**

**KHULIDATIANA
NIM : 11652203407**

*Industrial Engineering Department
Faculty of Science and technology
Sultan Syarif Kasim State Islamic University, Riau
Jl. HR. Soebrantas KM. 1 5 No. 155 Pekanbaru*

ABSTRACT

E-Learning UIN SUSKA Riau has been published since 2009, and no active use until 2020. E-learning becomes a necessity for advanced learning because the spread of COVID19. User satisfaction is one of the measurement for knowing the system's success. E-Learning UIN SUSKA Riau since the use up to now there has been no measurement of the satisfaction using E-Learning. End User Computing Satisfaction (EUCS) is the method that used to measure the user's satisfaction of the application system by comparing the expectations and reality of the information system. The number of samples on this study is 98 respondents, and used Probability Sampling with Stratified Random Sampling. From the result we know that the users felt satisfied with varibel content with the value obtained 2,15, accuracy with the value obtained 2,58, and timeless with the value obtained 2,15. users are not satisfied with E-Learning on format variables with a 1.84 value evaluation, and variable ease of use with a value of 1.73. That overall, users are less satisfied with E-Learning.

Keywords : *Satisfaction, End User Computing satisfaction (EUCS), E-Learning*

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum wr.wb

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah S.W.T atas segala rahmat, karunia serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Analisis Kepuasan Pengguna E-Learning Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) Di Fakultas Sains Dan Teknologi UIN SUSKA Riau”** sesuai dengan waktu yang ditetapkan. Shalawat dan salam semoga terlimpah kepada Nabi Muhammad S.A.W.

Laporan ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah **Tugas Akhir** di Program Studi Teknik Industri Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Selanjutnya dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Suyitno, M.Ag, selaku rektor dari UIN SUSKA RIAU.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan tugas akhir.
3. Bapak Fitra Lestari, PhD selaku Ketua Jurusan Teknik Industri Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan tugas akhir.
4. Ibu Zarnelly., S.kom., M.Sc selaku Sekretaris Jurusan Teknik Industri Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Muhammad Isnaini Hadiyul Umam, MT., selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Teknik Industri Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Muhammad Rizki, MT., MBA dan Bapak Ismu Kusmanto, ST, MT selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak meluangkan

© H:

ptm milia UIN Suska Riau
Piate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing dan berkonsultasi dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

7. Ibu Silvia, S.Si, M. Si dan Ibu Fitriani Surayya Lubis, ST., M.Sc, selaku dosen penguji Tugas Akhir yang telah memberikan masukan serta meluangkan waktu, tenaga dan pikiran.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Teknik Industri Fakultas Sains dan Teknologi UIN SUSKA RIAU, yang telah banyak memberikan masukan dan mendukung guna menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
9. Teristimewa Kedua Orang Tua, Kakak, dan Adik - adik, penulis, yang telah mendo'akan dan memberikan dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik dan benar.
10. Rekan – rekan seperjuangan kelas D Jurusan Teknik Industri UIN SUSKA RIAU yang juga telah memberikan dorongan, masukan dan pengertian kepada penulis untuk menyelesaikan laporan ini.
11. Serta Keluarga Besar Teknik Industri UIN SUSKA RIAU atas segala bantuan dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas akhir dengan baik.

Penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan serta kesalahan, untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menerima segala saran serta kritik yang bersifat membangun, agar lebih baik di masa yang akan datang.

Harapan penulis, semoga laporan tugas akhir tidak sekedar menjadi tumpukan dan dapat menjadikan acuan untuk menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca serta dapat memberikan hikmah dan ide bagi pembaca pada umumnya.

Aamiin.

Wassalamu 'alaikum wr.wb

Pekanbaru, Juli 2021

Penulis

Khulidatiana
NIM. 11652203407

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR RUMUS	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah	5
1.6 Posisi Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	8
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Analisis Sistem	9
2.2 <i>E-Learning</i>	10
2.2.1 Definisi <i>E-Learning</i>	10
2.2.2 Manfaat <i>E-Learning</i>	10

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.2.3	Kelebihan <i>E-Learning</i>	11
2.2.4	Kekurangan <i>E-Learning</i>	11
2.3	Kepuasan Pengguna.....	12
2.4	<i>End User Computing Satisfaction</i> (EUCS)	12
2.4.1	Dimensi Isi (<i>Content</i>)	16
2.4.2	Dimensi Keakuratan (<i>Accuracy</i>).....	13
2.4.3	Dimensi Tampilan (<i>Format</i>).....	13
2.4.4	Dimensi Kemudahan Pengguna (<i>Ease of Use</i>).....	14
2.4.5	Dimensi Ketepatan Waktu (<i>Timeliness</i>)	14
2.5	Teknik <i>Sampling</i>	14
2.6	Uji Validitas.....	16
2.7	Uji Reliabilitas.....	17
2.8	Uji Normalitas	18
2.9	Uji F.....	18
2.10	Uji T.....	19
2.11	Minitab	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Studi Pendahuluan.....	22
3.2	Studi Literatur.....	22
3.3	Identifikasi Masalah	22
3.4	Perumusan Masalah	22
3.5	Penetapan Tujuan	23
3.6	Pengumpulan Data.....	23
3.7	Pengolahan Data.....	25
3.8	Analisis Pembahasan.....	25
3.9	Penutup.....	25

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

4.1	Pengumpulan Data.....	26
4.1.1	Profil Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau	26
4.1.2	VISI dan MISI UIN SUSKA Riau	26

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.1.3	Profil Fakultas Sains dan Teknologi UIN SUSKA Riau	27
4.1.4	Populasi dan Sampel.....	27
4.1.5	Penyajian Data	27
4.2	Pengolahan Data.....	35
4.2.1	Uji Validitas.....	35
4.2.2	Uji Reliabilitas	37
4.2.3	Uji Normalitas	38
4.2.4	Uji Hipotesis	38
4.2.4.1	Uji F	38
4.2.4.2	Uji T	39
4.2.5	Evaluasi Indikator Kepuasan E-Learning.....	40

BAB V ANALISA

5.1	Analisa Pengumpulan Data	43
5.1	Analisa Pengolahan Data.....	43

BAB VI PENUTUP

6.1	Kesimpulan.....	44
6.2	Saran	44

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Gambar Model Doll dan Torkzadeh (1998) <i>End User Computing Satisfaction (EUCS)</i>	13
2.2 Teknik <i>Sampling</i>	15
3.1 <i>Flowchart</i> Metodologi Penelitian.....	21
4.1 Diagram Jurusan Responden.....	28
4.2 Diagram Angkatan Responden.....	28
4.3 Diagram Pertanyaan C1	29
4.4 Diagram Pertanyaan C2	29
4.5 Diagram Pertanyaan C3	30
4.6 Diagram Pertanyaan C4	30
4.7 Diagram Pertanyaan A1	31
4.8 Diagram Pertanyaan A2	31
4.9 Diagram Pertanyaan F1	32
4.10 Diagram Pertanyaan F2.....	32
4.11 Diagram Pertanyaan F3.....	33
4.12 Diagram Pertanyaan E1.....	33
4.13 Diagram Pertanyaan E2.....	34
4.14 Diagram Pertanyaan T1.....	34
4.15 Diagram Pertanyaan T2.....	35
4.16 Korelasi	36
4.17 <i>Cronbach Alpha</i>	37
4.18 Perhitungan <i>Cronbach Alpha</i> Setiap Variabel	37
4.19 Uji Normalitas Data	38
4.20 Hasil Uji F.....	39
4.21 Hasil Uji T.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Wawancara.....	4
1.2 Posisi Penelitian	6
3.1 Indikator Dari Setiap Variabel EUCS	23
4.1 Uji Validitas	36
4.2 Hasil Pengujian Statistik Deskriptif Item Pertanyaan	41
4.3 Hasil Pengujian dengan Statistik Deskriptif Indikator	41
4.4 Tingkat Kepuasan.....	41
4.5 Hasil Evaluasi Tingkat Kepuasan	42

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

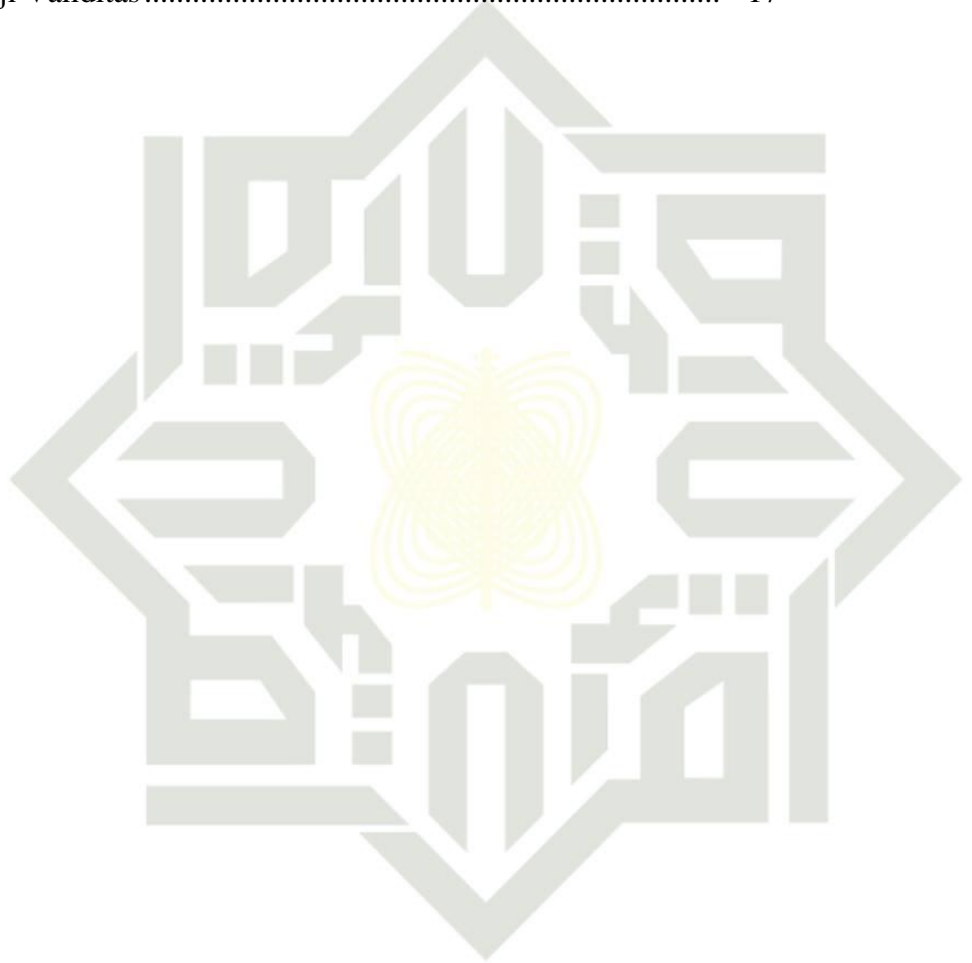
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RUMUS

Rumus	Halaman
2.1 Rumus Slovin	16
2.2 Sampel Berstrata	16
2.3 Rumus Uji Validitas	17



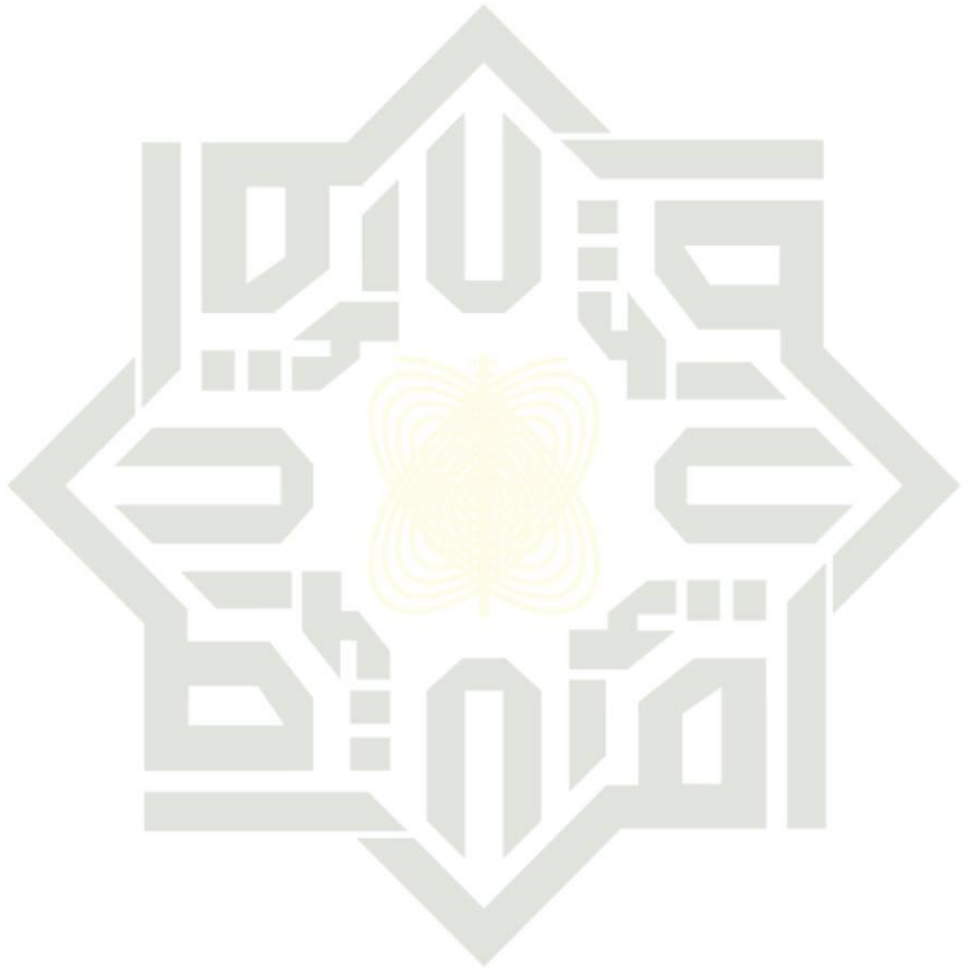
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A : Sumber
Lampiran B : Kuesioner
Lampiran C : Biografi Penulis



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1.1 Latar Belakang

Era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan disegala bidang termasuk pendidikan. Perubahan era ini menuntut pendidikan untuk membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Hal tersebut dicapai dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendidikan. Pendidikan 4.0 merupakan respons terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0, di mana manusia dan teknologi diselaraskan untuk menciptakan peluang baru dengan cara yang kreatif dan inovatif (Delipiter, 2019). *E-Learning* merupakan salah satu bentuk perubahan pada bidang pendidikan di era revolusi 4.0.

E-Learning merupakan model pembelajaran yang dipromosikan dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-Learning* dapat diartikan sebagai suatu bentuk teknologi informasi yang diterapkan dalam bentuk dunia maya. *E-Learning* juga dapat dikatakan sejenis proses pembelajaran jarak jauh, implementasinya didukung oleh teknologi komputer dan internet (Michael, 2003), di mana pembelajaran tidak hanya dilakukan didalam kelas dan dalam jam-jam tertentu saja, tetapi masih dapat dilakukan dan diselesaikan kapan saja dan di mana saja. (Nazro, 2017). Pada era 4.0 ini *E-Learning* sudah banyak digunakan baik pada pada instansi pendidikan tidak terkecuali pendidikan tinggi (Universitas).

Universitas adalah suatu instansi pendidikan akademik dengan beragam individu yang saling melakukan interaksi. Dengan adanya individu-individu tersebut maka akan terbentuknya interaksi yang membuat kegiatan-kegiatan di universitas. Salah satunya yaitu kegiatan belajar mengajar yang terjadi antara dosen dan mahasiswa di Universitas tersebut.

UIN SUSKA Riau merupakan institusi pendidikan tinggi yang bertujuan untuk mentransformasikan Universitas Islam Nasional menjadi institusi pendidikan tinggi pilihan dunia. UIN SUSKA Riau akan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengembangkan ajaran Islam, ilmu pengetahuan, teknologi dan / atau seni secara utuh pada tahun 2023.

Hal ini dibuktikan dengan dikembangkannya sistem pembelajaran yang menggunakan pembelajaran berbasis *E-Learning*. *E-Learning* Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau sudah dipublikasikan mulai dari tahun 2009. Tetapi sistem tersebut belum dioperasikan secara optimal. Pada 2 Maret 2020 telah beredarnya pandemi COVID-19. COVID-19 adalah virus RNA tunggal positif yang menginfeksi saluran pernapasan dan telah menginfeksi sebanyak 90.308 orang (Yuliana, 2020). Hal ini membuat proses pembelajaran tatap muka yang asli digantikan oleh pembelajaran online yang mengandalkan teknologi seperti *E-Learning*. Oleh karena itu UIN SUSKA Riau menggunakan *E-Learning* yang telah dibuat sebagai alternatif pembelajaran.

Penggunaan situs *E-Learning* sebagai media pembelajaran daring sudah seharusnya mempunyai kualitas yang baik. Kualitas web akan sangat berpengaruh terhadap tingkat kepuasan penggunaannya itu sendiri. Semakin tinggi kualitas suatu web, maka akan semakin banyak pengguna yang mengakses web tersebut. Keterlibatan pengguna dalam pemanfaatan teknologi sistem informasi sangat menentukan akan keberhasilan sebuah kualitas sistem dan informasi yang diproduksi. Kualitas informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan keperluan pengguna akan menumbuhkan suatu tingkat kepuasan bagi pengguna itu sendiri (I Gusti Ngurah Satria, I Wayan Kayun Suwastika, 2017). Perlu adanya pengukuran tingkat kepuasan pengguna *E-Learning* agar mengetahui seberapa baik kualitas yang telah disediakan oleh *E-Learning* dan nantinya akan menjadi perbaikan untuk kedepannya.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Dedet Suryadi pada tahun 2014, dan judul penelitiannya adalah mengukur tingkat kesiapan *E-Learning* Fakultas Sains dan Teknologi. Dalam penelitian ini dijelaskan tentang *E-Learning* yang akan diterapkan di Fakultas Sains dan Teknologi. Penelitian ini menggunakan TRI (Technology Readiness Index) untuk membahas kesiapan pengguna dalam pembelajaran online Variabel ini menggunakan 4 variabel yaitu variabel optimis, variabel inovasi, variabel ketidaknyamanan, dan variabel tidak aman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari penelitian ini, peneliti sebelumnya menyimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat kesiapan Fakultas Sains dan Teknologi untuk *E-Learning* belum mencapai tingkat kesiapan yang berarti pengguna belum siap untuk menggunakan *E-Learning*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Arief Budiman pada tahun 2017 dengan judul Analisis Penerimaan *E-Learning* Menggunakan *Unified Theory OF Acceptance And Use Technology*. Dalam penelitian ini dijelaskan penerimaan *E-Learning* oleh dosen dan mahasiswa. Penelitian ini membahas tentang penerimaan *E-Learning*, dengan variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitaty condition*.. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *effort expectancy* tidak berpengaruh terhadap penerimaan *E-Learning*, dan variabel *performance expectancy* merupakan variabel yang memiliki pengaruh paling besar terhadap penerimaan *E-Learning*.

Hafizah Qomariah kemudian melakukan penelitian pada tahun 2019 dan menggunakan metode OCAI dan EUCS untuk melakukan analisis tentang dampak budaya organisasi terhadap kepuasan pengguna sistem SIASY UIN SUSKA Riau. Penelitian ini menjelaskan bagaimana budaya organisasi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN SUSUKA Riau berpengaruh terhadap kepuasan pengguna sistem informasi SIASY. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya yang dominan adalah *Market*, dengan skor rata-rata 2,88 yang berarti gaya manajemen dalam organisasi kompetitif dan memiliki persyaratan tinggi untuk mencapai hasil yang maksimal. Budaya organisasi akan mempengaruhi kepuasan pengguna sistem SIASY, sehingga 6 hipotesis diterima oleh semua hipotesis. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa hubungan nilai koefisien jalur sebesar 0,977 dengan nilai t sebesar 112,029 lebih besar dari nilai t tabel (1,96) dan nilai uji R square kepuasan pengguna termasuk dalam kategori level Lemah dengan persentase sebesar 0,028. Hal ini berarti pada budaya saat ini pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi merasa puas dalam penerapan sistem informasi SIASY karena informasi yang dibutuhkan dengan cepat diperoleh melalui sistem SIASY.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penulis menggunakan metode End User Computational Satisfaction (EUCS), yaitu metode untuk mengukur kepuasan pengguna sistem aplikasi dengan membandingkan harapan dan kenyataan yang ada pada sistem informasi. Evaluasi yang dilakukan dengan metode ini menekankan pada kepuasan pengguna akhir terhadap teknologi dengan mengevaluasi lima variabel yaitu konten, akurasi, format, penggunaan, dan ketepatan waktu. Metode ini menunjukkan bahwa ketika menganalisis kepuasan pengguna akhir dengan sistem atau aplikasi, lebih ditekankan pada kepuasan pengguna dengan teknologi (Hutami dan Camilla mengutip Arthur et al., 2008, 2016). Kelebihan dari metode ini adalah penekanan terhadap kepuasan pengguna tentang suatu sistem atau aplikasi yang digunakan berdasarkan isi, akurasi, format, penggunaan, dan ketepatan waktu.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui dan melengkapi data dalam memperoleh data pendukung dan sumber yang tepat. Pada penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan 15 mahasiswa aktif pengguna *E-Learning* dan mendapatkan hasil yang tertera pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Hasil Wawancara

No	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Memberikan Pendapat
1	Situs mudah di akses		12 orang	3 orang
2	Tata letak tampilan yang mudah dimengerti	1 orang	6 orang	8 orang
3	Server tidak pernah down		2 orang	13 orang
4	Situs tidak pernah mengalami error		4 orang	11 orang
5	Besaran file tugas yang bisa diupload tidak terbatas		3 orang	12 orang
6	Menu tampilan yang tidak berubah		2 orang	13 orang
7	Adanya tampilan notifikasi		2 orang	13 orang

(Sumber: Pengumpulan Data, 2021)

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menjadikan topik ini sebagai penulisan laporan tugas akhir dengan judul “Analisis kepuasan pengguna *E-Learning* menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) di Fakultas Sain dan Teknologi UIN SUSKA Riau”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah sistem *E-Learning* UIN SUSKA memenuhi kepuasan pengguna di Fakultas Sain dan Teknologi UIN SUSUKA Riau.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kepuasan pengguna *E-Learning* di Fakultas Sain dan teknologi UIN SUSKA Riau menggunakan metode EUCS
2. Untuk menganalisis variable yang berpengaruh terhadap kepuasan pengguna dalam penggunaan *E-Learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat menganalisis kepuasan pengguna *E-Learning* di Fakultas Sain dan Teknologi UIN SUSKA Riau menggunakan metode EUCS.
2. Dapat menganalisis variabel yang akan diperbaiki agar sistem *E-Learning* dapat memenuhi kepuasan pengguna.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Responden terdiri dari mahasiswa aktif tahun ajaran 2020/2021
2. Penelitian dilakukan pada bulan Desember 2020 – Maret 2021
3. Penelitian dilakukan di Fakultas Sanis dan Teknologi UIN SUSUKA Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1.6 Posisi Penelitian

Adapun posisi penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1.2 Posisi Penelitian

No	Peneliti	Judul	Permasalahan	Metode	Hasil
1	Gusti Ngorah Satria Wijaya, Wayan Kayun Suwastika (2017)	Analisa Kepuasan Pengguna E Learning Menggunakan Metode <i>End-User Computing Satisfaction</i>	Belum dilakukan suatu penilaian terhadap kepuasan pengguna sistem	EUCS	Hasil evaluasi isi adalah 3,8425, akurasi adalah 3,82, bentuk adalah 3,70, kemudahan pemakaian adalah 3,60 dan ketepatan waktu adalah 3,70.
2	Novia Titis Silistyani, dkk (2018)	Analisa <i>End User Computer Satisfaction</i> Sistem Pembuatan e-KTP Di Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo	Penduduk yang membuat e-KTP di Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo kurang puas dengan sistem pembuatan yang ada. Mengetahui persepsi akurasi dan persepsi tepat waktu sistem pembuatan e-KTP terhadap kepuasan penduduk.	EUCS	58,6% kepuasan pengguna terhadap e-KTP dipengaruhi oleh variabel isi, akurasi, kemudahan, dan tepat waktu.

(Sumber: Pengumpulan Data, 2020)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 1.2 Posisi Penelitian lanjutan:

No	Peneliti	Judul	Permasalahan	Metode	Hasil
3	Ahmad Fitriansyah, Ibnu Harris (2018)	Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web Dengan Metode <i>End User Computing Satisfaction</i> (EUCS)	Tidak diketahuinya kepuasan pengguna terhadap situs web Universitas Universal.	EUCS	Semua variabel EUCS pada situs web universitas Universal belum memuaskan dengan nilai rata-rata hanya 2,53, dan rata-rata paling tinggi yaitu pada variabel <i>easy of use</i> .
4	Zuriati, dkk (2018)	Analisa Kepuasan Pengguna <i>E-Learning</i> Politeknik Negeri Lampung	Belum adanya penelitian yang mengkaji analisis kepuasan pengguna <i>E-Learning</i> LMS Polinela.	EUCS	Kepuasan pengguna terhadap penggunaan kinerja <i>E-Learning</i> adalah bagus dengan persentase responden yang setuju dan yang sangat setuju yaitu 64%.
5	Apris Robi Darwi., Efrizon (2019)	Analisis Pengguna <i>E-Learning</i> Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode EUCS	Belum diketahuinya kepuasan pengguna <i>E-Learning</i> yang ada di <i>elektronika FT UNP</i> .	EUCS	Variabel content mendapatkan hasil sebesar 68,4%, variabel accuracy 82,6%, variabel format 68%, variabel <i>easy of use</i> sebesar 72,8%, dan variabel timeliness 71,3%.

(Sumber: Pengumpulan Data, 2020)

1.5 Sistematika Penelitian

Laporan ini akan terdiri dari enam bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarangi mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I
BAB II

BAB III

BAB IV

BAB V

BAB VI

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan laporan pada penelitian tentang Analisis kepuasan pengguna *E-Learning* menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) di Fakultas Sain dan Teknologi UIN SUSKA Riau.

LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan teori-teori yang menjadi pendukung dalam penulisan laporan penelitian tentang Analisis kepuasan pengguna *E-Learning*.

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan serta menjelaskan mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam proses pelaksanaan penelitian.

PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Bab ini menguraikan tentang penyajian dan pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

ANALISA

Bab ini berisikan tentang hasil dari analisa pengolahan data yang didapat dan kemudian dijelaskan maksud dari hasil tersebut.

PENUTUP

Bab ini berikan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan peneliti Fakultas Sain dan Teknologi.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Analisis Sistem

System analisis atau biasa disebut analisis sistem bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah, peluang, hambatan dan kebutuhan yang diantisipasi agar dapat membuat rekomendasi perbaikan dengan menguraikan sistem informasi yang lengkap menjadi beberapa komponen (Jogiyanto, 2005).

Tahapan dalam tahap analisis sistem hampir sama dengan tahapan yang akan dilakukan dalam proyek sistem identifikasi, kecuali untuk lingkup tanggung jawabnya. Pada tahap analisis sistem, beberapa langkah dasar yang harus dilakukan yaitu (Jogiyanto, 2005):

1. Identify, atau mengidentifikasi masalah
 - a. Mengidentifikasi penyebab masalah
 - b. Mengidentifikasi titik keputusan
 - c. Mengidentifikasi personil kunci
2. Understand, atau memahami kerja dari sistem yang ada
 - a. Menentukan jenis penelitian
 - b. Merencanakan jadwal
 - c. Membuat penugasan penelitian
 - d. Membuat agenda wawancara
 - e. Mengumpulkan hasil penelitian
3. Analyz, atau menganalisis sistem
 - a. Menganalisis kelemahan sistem
 - b. Menganalisis kebutuhan informasi pemakai
4. Report, atau membuat laporan hasil analisis
 - a. Pelaporan bahwa analisa telah selesai dikirim
 - b. Meluruskan kesalahan apa yang telah ditemui dan di analisa

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.2 *E-Learning*

Pada poin ini akan membahas tentang definisi dari *E-Learning*, manfaat dari *E-Learning*, kelebihan dan kekurangan dari *E-Learning*.

2.2.1 Definisi *E-Learning*

E-Learning adalah singkatan dari *electronic learning*. *E-Learning* yaitu pengiriman materi melalui media elektronik seperti Internet, Intranet / Extranet, satellite broadcast, audio/video tape, interactive TV, CD-ROM dan pelatihan dasar komputer (CBT). Istilah *E-Learning* meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *computer based learning*, *web based learning*, *virtual classroom*, dll; sementara itu pembelajaran *online* adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet, dan extranet (Gilbert dkk, 2001).

2.2.2 Manfaat *E-Learning*

Manfaat dari penggunaan *E-Learning* sebagai pengganti pembelajaran tatap muka yaitu sebagai berikut (Rohmah, 2016):

1. *E-Learning* memberi keleluasaan dalam memilih kapan dan dimana untuk mengakses pelajaran.
2. *E-Learning* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk secara mandiri mengontrol keberhasilan pembelajaran.
3. *E-Learning* memberi efisiensi biaya bagi pengurus, efisiensi sarana dan prasarana fisik untuk pembelajaran, dan efisiensi biaya transportasi dan akomodasi bagi peserta didik.

Manfaat *E-Learning* menurut Pranoto (dalam Septiani, 2018) adalah:

1. Penggunaan *E-Learning* untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa.
3. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa.
4. Meningkatkan kualitas bahan ajar.
5. Meningkatkan kemampuan perangkat teknologi informasi dalam menampilkan informasi yang sulit diselesaikan dengan perangkat biasa.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.2.3 Kelebihan *E-Learning*

Kelebihan *E-Learning* Menurut L. Tjokro (dalam Septiani, 2018) yaitu:

1. Mudah untuk diserap, dengan menggunakan fasilitas multimedia berupa gambar, teks, animasi, suara, video.
2. Lebih hemat biaya, artinya konten dapat disalin kapan saja dan di mana saja dengan harga yang murah, sehingga tidak diperlukan pelatihan dan audiens minimal.
3. Lebih ringkas, artinya tidak banyak formalitas kelas, langsung pada pokok bahasan, mata pelajaran sesuai kebutuhan.
4. Tersedia 24 jam/hari – 7 hari/minggu, yang berarti penguasaan materi tergantung dari antusiasme dan daya serap siswa, yang dapat dipantau dan diuji melalui tes elektronik.

2.2.4 Kekurangan *E-Learning*

Selain adanya kelebihan tentu saja *E-Learning* juga memiliki kekurangan yang dikemukakan oleh Nursalam (dalam Septiani, 2018) berikut ini:

1. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar siswa itu sendiri.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan membuat berkembangnya aspek bisnis / komersial.
3. Proses belajar mengajar lebih cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
4. Berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, sekarang juga dituntut untuk mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (*Information, Communication, dan Technology*).
5. Tidak semua tempat memiliki fasilitas internet. Hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer.
6. Sumber daya manusia yang kurang menguasai internet.
7. Kurangnya penguasaan bahasa komputer.
8. Akses komputer yang memadai dapat menjadi masalah tersendiri bagi peserta didik.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Meningkatkan tingkat frustrasi peserta didik jika mereka tidak bisa mengakses grafik, gambar, dan video karena peralatan yang tidak memadai.
10. Tidak tersedianya infrastruktur yang bisa dipenuhi.
11. Kualitas dan keakuratan Informasi dapat bervariasi, sehingga panduan dan fitur pertanyaan perlu disediakan.
12. Peserta didik dapat merasa terisolasi.

2.3 Kepuasan Pengguna

Menurut Doll dan Torkzadeh (dalam Sutanto dkk, 2014) mengemukakan bahwa kepuasan pengguna sistem informasi dapat dijadikan sebagai indikator untuk keberhasilan suatu sistem informasi. Kepuasan pengguna akhir menjadi bagian dari pengembangan model keberhasilan sistem informasi selanjutnya. Kepuasan pengguna terhadap suatu sistem informasi adalah cara pengguna melihat sistem informasi secara nyata, bukan tampilan teknis kualitas sistem. Jika pengguna tidak puas dengan sistem informasi, maka sulit untuk mempertimbangkan keberhasilan sistem informasi tersebut. Tentunya jika hasil yang didapat melebihi ekspektasi, pengguna akan sangat puas (Sutanto dkk, 2014).

Para pengguna sistem informasi tentunya berharap dengan menggunakan sistem tersebut, mereka mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Keberhasilan sistem informasi bergantung pada cara sistem beroperasi, kemudahan sistem bagi pengguna, dan penggunaan teknologi yang digunakan. Karakteristik informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi tertentu mungkin berbeda dengan informasi lainnya. Sistem informasi yang tepat waktu, akurat, relevan dan mampu memenuhi standar kualitas informasi dan standar metrik lainnya akan berdampak pada kepuasan pengguna (Sutanto dkk, 2014).

2.4 End User Computing Satisfaction (EUCS)

Doll dan Torkzadeh (dalam Sutanto dkk, 2014) mengatakan bahwa *End User Computing Satisfaction* (EUCS) adalah metode pengukuran kepuasan pengguna suatu sistem informasi dengan membandingkan harapan user dan kenyataan yang diterima oleh user atas website yang telah digunakan. Definisi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2.4.3 Dimensi Tampilan (*Format*)

Dimensi *format* mengukur kepuasan pengguna sistem berdasarkan tampilan dan keindahan antarmuka sistem, *format* laporan atau informasi yang dihasilkan oleh sistem, apakah tampilan sistem menarik dan apakah tampilan sistem memudahkan pengguna untuk menggunakan sistem, sehingga secara tidak langsung dapat mempengaruhi tingkat efektivitas pengguna sistem (Sutanto dkk, 2014).

2.4.4 Dimensi Kemudahan Pengguna (*Ease of Use*)

Dimensi *Ease of Use* mengukur kepuasan pengguna dalam hal kemudahan pengguna atau *user friendly* penggunaan seperti proses memasukkan data, memproses data dan menemukan informasi yang dibutuhkan saat menggunakan sistem (Sutanto dkk, 2014).

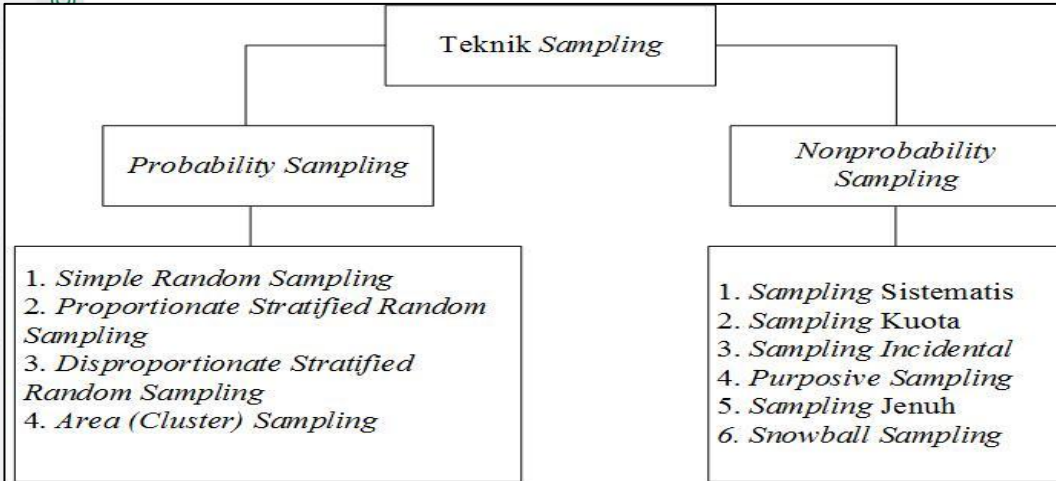
2.4.5 Dimensi Ketepatan Waktu (*Timeliness*)

Dimensi *Timeliness* mengukur kepuasan pengguna sesuai dengan ketepatan waktu sistem dalam menampilkan atau menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan pengguna. Sistem yang tepat waktu dapat diklasifikasikan sebagai sistem realtime, artinya setiap permintaan atau masukan dari pengguna akan segera diproses, dan hasilnya akan ditampilkan dengan cepat tanpa menunggu lama (Sutanto dkk, 2014).

2.5 Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* adalah teknik yang digunakan dalam penelitian untuk menentukan sampel yang digunakan. Terdapat dua teknik yang dapat digunakan untuk menentukan sampel yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling* (Sugiyono, 2015). Pada kedua teknik tersebut didalamnya terdapat berbagai macam teknik pulayang dapat dilihat pada Gambar 2.2 :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.2 Teknik *Sampling*
(Sumber: Data Primer Jurnal Sugiyono, 2015)

Penelitian ini menggunakan teknik *Probability Sampling* yang meliputi *stratified random sampling*. *Probability Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama pada seluruh anggota populasi untuk menjadi anggota sampel. Sedangkan *Simple Random Sampling* adalah teknik mengambil sampel sederhana dengan mengambil sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan dalam populasi (Sugiyono, 2015).

Agar bisa menentukan secara tepat banyaknya subyek penelitian yang akan diperoleh, peneliti hendaknya mengetahui apa yang menjadi subyek dari analisis penelitian. Subyek analisis sangat berkaitan dengan siapa yang diteliti. Banyaknya jumlah sampel sering disebut dengan ukuran sampel. Jumlah sampel yang mewakili 100 persen populasi adalah sama dengan jumlah populasi (Sugiyono, 2015).

Semakin besar jumlah sampel mendekati jumlah populasi maka peluang kesafahan dalam melakukan generalisasi akan semakin kecil, dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel penelitian maka diduga akan semakin besar kemungkinan kesalahan dalam melakukan generalisasi (Sugiyono, 2015).

Pada penentuan responden penelitian ini adalah mahasiswa aktif tahun 2020/2021 dari Fakultas Sain dan Teknologi UIN SUSKA Riau dengan total jumlah mahasiswa sebanyak 4.071. Teknik menentukan sampel menggunakan

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

metode *Slovin* dengan batas toleransi kesalahan 0,1 atau 10%. Rumus *Slovin* dapat dilihat pada Persamaan 2.1.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad \dots 2.1$$

Keterangan: n = sampel
 N = Populasi
 e = Taraf kesalahan (0,1)
 N = Jumlah Populasi
 E = 10% = 0,1.

Untuk menentukan sampel berstrata dicari dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n \quad \dots 2.2$$

Keterangan: n_i = jumlah anggota sampel menurut stratum
 n = jumlah anggota sampel seluruhnya
 N_i = jumlah anggota populasi menurut stratum N = jumlah anggota populasi seluruhnya

2.6 Uji Validitas

Menurut Azwar (2006) sebuah tes bisa dinyatakan mempunyai validitas tinggi jika alat ukurnya melaksanakan fungsi ukur secara benar dan dapat menghasilkan nilai ukur sesuai dengan tujuan pengukuran. Hal itu berarti hasil pengukuran yang dilakukan adalah hasil yang menggambarkan secara benar fakta dan keadaan yang sebenarnya.

Suryabrata (2008) menyatakan bahwa validitas tes pada dasarnya menunjuk kepada derajat fungsi pengukuran suatu tes, atau derajat kecermatan ukuran suatu tes. Validitas suatu tes membahas apakah tes tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Maksudnya adalah bagaimana sebuah tes dapat mengungkapkan dengan benar keadaan yang sebenarnya dari suatu objek yang diukur, akan terpengaruh dari tingkat validitas tes yang berhubungan. Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dihitung. Rumus uji validitas dapat dilihat pada Persamaan 2.3.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$r = \frac{\sqrt{N(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}}{[\sum X^2 - (\sum X)^2][\sum Y^2 - (\sum Y)^2]} \dots 2.3$$

Keterangan: r = Koefisien Korelasi

N = Jumlah Responden

X = Skor Pertanyaan

Y = Skor Total

Uji Validitas memiliki ketentuan, ketentuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membandingkan nilai signifikan korelasi satu item dengan item total. Aturan untuk hal tersebut adalah bila nilai signifikan < 0,05 maka item dinyatakan *valid*, tetapi apabila nilai signifikan > 0,05 maka item dinyatakan tidak *valid*.
2. Membandingkan nilai R Hitung dengan nilai R Tabel. Nilai R Tabel dicari dengan menggunakan rumus $df = N - 2$. Dengan keterangan df adalah tingkat signifikan (0,05), N ialah banyak sampel, dan 2 adalah ketetapan. Bila R Hitung lebih besar dari R Tabel, maka item dinyatakan *valid* dan R Hitung lebih kecil dari R Tabel, maka item dinyatakan tidak *valid*.

2.7 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menyangkut seberapa jauh skor deviasi individu, atau skor-z, relatif konsisten apabila dilakukan pengulangan pengadministrasian dengan tes yang sama atau tes yang ekuivalen.

Azwar (2006) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan salah satu ciri atau karakter utama instrument pengukuran yang baik. Suatu tes dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Mengukur reliabilitas instrument pada penelitian ini yaitu menggunakan instrument *Alpha Cronbach*. Suatu penelitian dikatakan reliabel apabila telah memenuhi kriteria dari instrument ini, yaitu bila koefisien reliabilitas > 0,6. *Alpha Cronbach* ini memiliki tahapan dalam perhitungan uji reliabilitasnya. Tahapan tersebut, yaitu:

1. Menentukan varian dari tiap-tiap pertanyaan.
2. Menentukan nilai varian total.
3. Menentukan reliabilitas instrument.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.8 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk memastikan bahwa residual mengikuti pola distribusi normal (Widya, 2015). Hal ini perlu dilakukan untuk memperkuat keyakinan bahwa hasil uji hipotesis dalam penelitian ini benar-benar akurat dan sah. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolomogorov-Smirnov (Widya, 2015). Dalam pengujian ini, hipotesis yang dirumuskan adalah :

Ho : data berdistribusi normal

Ha : data tidak berdistribusi normal

Nilai yang dijadikan acuan dalam pengujian normalitas adalah nilai Assymp.Sig (2-tailed) atau P-Value dalam hasil output MINITAB20. Jika nilai dalam tersebut lebih besar dari alpha atau (P-Value) > 0,05, maka disimpulkan bahwa H0 diterima dan dengan kata lain data telah berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai dalam perhitungan lebih kecil dari alpha atau (P-Value) < 0,05, ini berarti H0 ditolak dan H1 diterima dengan kesimpulan bahwa data tidak berdistribusi normal (Lind et al., dalam Widya, 2015).

2.9 Uji F

Uji F diperlukan untuk mengetahui adanya pengaruh simultan dari semua variabel bebas yang dirumuskan terhadap variabel terikatnya. Dalam melakukan pengujian pengaruh simultan ini, hal pertama yang dilakukan adalah dengan merumuskan hipotesis sebagai berikut (Widya, 2015):

Ho $\beta_1, \beta_2 = 0$, artinya tidak ada pengaruh variabel EUCS terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*

Ha $\beta_1, \beta_2 \neq 0$, artinya terdapat pengaruh variabel EUCS terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*

Tingkat signifikansi kesalahan atau alpha yang digunakan dalam penelitian adalah 0,05 sehingga pengambilan keputusan atas hipotesis yang dipaparkan adalah sebagai berikut (Widya, 2015):

1. Jika nilai F-hitung > alpha (0,05), maka disimpulkan bahwa H0 diterima atau tidak ada pengaruh variabel EUCS terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*

2. Jika nilai F-hitung $< \alpha$ (0,05), maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat pengaruh variabel EUCS terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*. Dan ini menunjukkan bahwa model tersebut memang layak atau cocok untuk untuk memprediksi variabel terikatnya.

2.10 Uji T

Uji t pada dasarnya dilakukan untuk menguji pengaruh dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Variabel bebas yang dimaksud adalah variabel Eucs, sedangkan variabel terikatnya yaitu kepuasan pengguna *E-Learning*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tingkat signifikansi kesalahan (α) 5% atau 0,05. Dalam melakukan pengujian parsial atau uji t, hipotesis yang dirumuskan untuk masing-masing variabel bebas adalah sebagai berikut (Widya, 2015):

1. Pengaruh variabel *content* terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*
 $H_{01} : \beta < 0$, artinya variabel *content* tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*
 $H_{a1} : \beta > 0$, artinya variabel *content* berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*.
2. Pengaruh variabel *accuracy* terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*
 $H_{01} : \beta < 0$, artinya variabel *accuracy* tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*
 $H_{a1} : \beta > 0$, artinya variabel *accuracy* berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*.
3. Pengaruh variabel *format* terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*
 $H_{01} : \beta < 0$, artinya variabel *format* tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*
 $H_{a1} : \beta > 0$, artinya variabel *format* berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*.
4. Pengaruh variabel *ease of use* terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*
 $H_{01} : \beta < 0$, artinya variabel *ease of use* tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
© Hak cipta ini milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

5. $H_{a1} : \beta > 0$, artinya variabel *ease of use* berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*.

5. Pengaruh variabel *timeliness* terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*
 $H_{01} : \beta < 0$, artinya variabel *timeliness* tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*

$H_{a1} : \beta > 0$, artinya variabel *timeliness* berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna *E-Learning*.

Setelah hipotesis dirumuskan, maka langkah selanjutnya dalam uji parsial adalah membuat dasar pengambilan keputusan untuk semua hipotesis tersebut. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai probabilitas hasil pengolahan data dengan MINITAB20 dengan ketentuan :

1. Jika Probabilitas $> \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima
2. Jika probabilitas $< \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

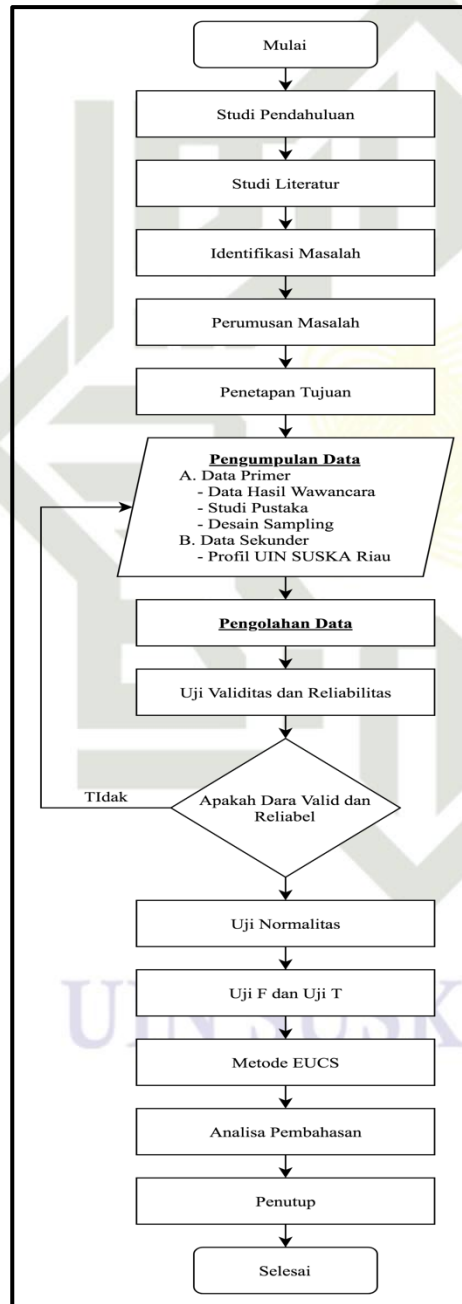
2.11 Minitab

Minitab adalah program komputer yang dirancang untuk melakukan pengolahan statistik. Minitab mengkombinasikan kemudahan penggunaan layaknya Microsoft Excel dengan kemampuannya melakukan analisis statistik yang kompleks. Minitab dikembangkan di Pennsylvania State University oleh periset Barbara F. Ryan, Thomas A. Ryan, Jr., dan Brian L. Joiner pada tahun 1972. Minitab memulai versi ringannya OMNITAB, sebuah program analisis statistik oleh NIST.

Minitab didistribusikan oleh Minitab Inc, sebuah perusahaan swasta yang bemarkas di State College, Pennsylvania, dengan kantor cabang di Coventry, Inggris (Minitab Ltd.) Paris, Prancis (Minitab SARL) dan Sydney, Australia (Minitab Pty.).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yaitu tahapan - tahapan yang dilalui oleh peneliti mulai dari pengumpulan data sampai dengan penarikan kesimpulan untuk membentuk sebuah alur yang sistematis. Berikut adalah tahapan penelitian yang dilakukan :



Gambar 3.1 *Flowchart* Metodologi Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.1 Studi Pendahuluan

Pada studi pendahuluan akan dilakukan observasi dan wawancara sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui ketidaknyamanan pengguna pada penggunaan *E-Learning* bagi mahasiswa di Fakultas Sain dan Teknologi UIN SUSKA Riau.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat langsung *website E-Learning* yang digunakan sebagai bahan penelitian.

3.2 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memperoleh teori-teori yang bersumber dari Jurnal Ilmiah Nasional, buku-buku literature dan dari referensi tugas akhir agar tercapainya tujuan penelitian.

3.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan wawancara dari beberapa mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi yang menggunakan *E-Learning* kampus sebagai media pengganti pembelajaran tatap muka selama masa pandemic Covid-19. Terdapat beberapa keluhan yang dirasakan mahasiswa yaitu sulitnya memahami pengoperasian *E-Learning*, tampilan yang kurang menarik, penempatan button yang tidak sesuai.

3.4 Perumusan Masalah

Perumusan masalah didapat berdasarkan hasil dari identifikasi masalah. Dari masalah-masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, selanjutnya dilakukan pemilihan terhadap masalah yang dianggap paling sesuai untuk diteliti berdasarkan teori yang pernah ada. Dari identifikasi masalah maka didapatkan suatu rumusan masalah yaitu apakah *E-Learning* UIN SUSKA memenuhi kegunaan pengguna di Fakultas Sain dan Teknologi UIN SUSKA Riau dengan menggunakan metode EUCS.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3.5

Penetapan Tujuan

Tujuan penelitian ditetapkan berdasarkan perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian yang berguna untuk mengetahui kepuasan pengguna *E-Learning* di Fakultas Sain dan teknologi UIN SUSKA Riau menggunakan metode EUCS, serta mengetahui variable yang berpengaruh terhadap kepuasan pengguna dalam penggunaan *E-Learning*.

3.6

Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah pada metode EUCS sebagai berikut:

1. Wawancara dengan menggunakan alat bantu *WhatApss* kepada beberapa mahasiswa Fakultas Sain dan Teknologi UIN SUSKA Riau mengenai kepuasan menggunakan *E-Learning* sebagai pengganti media tatap muka selama masa pandemi.
2. Data Kuesioner EUCS dilakukan untuk mengetahui variable yang paling berpengaruh terhadap kepuasan pengguna dan variabel yang tidak berpengaruh pada kepuasan pengguna. Kuesioner EUCS dapat dilihat pada Tabel 3.1 sebagai berikut dan untuk melihat kuesioner yang disebarkan kepada mahasiswa dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3.1 Indikator Dari Setiap Variabel EUCS

DIMENSI EUCS	ID	PERTANYAAN
Content	C1	Isi dari informasi di situs <i>E-Learning</i> sesuai kebutuhan anda(Rini, 2019).
	C2	Isi dari informasi di Situs <i>E-Learning</i> mudah dipahami(Rini, 2019).
	C3	Isi dari informasi di Situs <i>E-Learning</i> sudah lengkap(Rini, 2019).
	C4	Situs <i>E-Learning</i> mampu memenuhi kebutuhan informasi pengguna(Masitah & Ilhamsyah, 2020).

(Sumber : Pengumpulan Data, 2021)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.1 Indikator Dari Setiap Variabel EUCS

DIMENSI EUCS	ID	PERTANYAAN
Accuracy	A1	Situs <i>E-Learning</i> sudah menampilkan informasi yang benar dan akurat(Pangri., dkk, 2019).
	A2	Setiap link di situs <i>E-Learning</i> yang anda klik selalu menampilkan halaman web yang sesuai(Pangri., dkk, 2019).
Format	F1	Desain tampilan Situs <i>E-Learning</i> memiliki pengaturan warna yang menarik(Rini, 2019).
	F2	Informasi yang ditampilkan Situs <i>E-Learning</i> dengan format yang baik(Masitah & Ilhamsyah, 2020).
	F3	Desain tampilan Situs <i>E-Learning</i> memiliki struktur menu dan link yang mudah dipahami(Rini, 2019).
Ease of Use	E1	Situs <i>E-Learning</i> sangat mudah akses(Sulastri, 2019).
	E2	Situs <i>E-Learning</i> mudah diakses dari mana saja dan kapan saja(Sulastri, 2019).
Timeliness	T1	Situs <i>E-Learning</i> memberikan keluaran informasi secara tepat waktu(Masitah & Ilhamsyah, 2020).
	T2	Situs <i>E-Learning</i> selalu menampilkan informasi yang terbaru(Astutik, 2020).

(Sumber : Pengumpulan Data, 2021)

- Penyebaran kuesioner dilakukan dengan menggunakan *googleform* berbasis *online* kepada 98 mahasiswa di Fakultas Sain dan Teknologi. Menggunakan *stratified sampling* dengan mahasiswa Teknik Informatika sebanyak 31 mahasiswa, Sistem Informasi sebanyak 25 mahasiswa, Teknik Elektro sebanyak 16 mahasiswa, Teknik Industri sebanyak 17 mahasiswa, dan matematika sebanyak 9 mahasiswa.

3.7 Pengolahan Data

Pada tahap ini dilakukan pengolahan terhadap data yang telah dikumpulkan.

Adapun pengolahan data dilakukan menggunakan *software* MINITAB20.

1. Uji Validitas

Uji Validitas merupakan tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Hasil Uji Validitas dari pra test sampel, menggunakan *Software* MINITAB20 dengan jumlah 98 responden.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah data untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variable.

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah untuk mengetahui apakah data berdistribusi norma ataukah tidak.

4. Uji F

Uji F adalah untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen.

5. Uji T

Uji T adalah untuk mengetahui pengaruh setiap indikator variabel independent terhadap variabel dependen.

6. Pengolahan Data Metode EUCS

Dari hasil pengisian kuesioner kemudian akan dikonversikan dengan skala tingkat kepuasan pengguna pada setiap variabel.

3.8 Analisis Pembahasan

Analisa dilakukan untuk melanjutkan tahap pengolahan data yang dilakukan dengan menggunakan metode *End User Computing Statisfaction* (EUCS).

3.9 Penutup

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan maka akan menghasilkan kesimpulan akhir dari keseluruhan penelitian. Saran yang berisikan rekomendasi mengenai segala hal yang dapat dilakukan tentang penelitian ini yang bersifat membangun.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V ANALISA

5.1 Analisa Pengumpulan Data

Pada penelitian ini mengambil pembahasan tentang E-Learning dengan pengumpulan data diambil dilingkungan Universitas Sultan Syarif Kasim Riau tepatnya di Fakultas Sains dan Teknologi. Data dikumpulkan dengan menggunakan *googleform* kepada 98 mahasiswa aktif Fakultas Sains dan Teknologi. Responden diambil dari mahasiswa aktif yang menggunakan E-Learning.

5.2 Analisis Pengolahan Data

Pada pengujian T didapatkan hasil bahwa Accuracy, Ease of Use, dan Format berpengaruh terhadap kepuasan pengguna karena hasil nilai P-Value yang dihitung melalui program minitab lebih kecil dari *Alpha* (0.05). Sedangkan variabel Content dan Timeliness tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna karena hasil nilai P-Value lebih besar dari *Alpha* (0.05).

Hasil evaluasi kepuasan menyatakan bahwa variabel Content, Accuracy, dan Timeliness termasuk dalam kategori kurang memuaskan pengguna karena range hasil nilai variabel tersebut berada pada 2.1 s/d 3. Sedangkan untuk variabel Format dan Easy of Use termasuk ke dalam kategori tidak memuaskan pengguna karena range hasil nilai variabel tersebut berada pada 1 s/d 2.

Pada analisis di atas dapat dilihat bahwa tidak puasnya pengguna terhadap situs E-Learning terutama pada variabel format dan ease of use. Menurut pengguna berdasarkan indikator variabel EUCS tidak puas dengan desain tampilan situs E-Learning, format informasi yang ditampilkan, dan desain struktur tampilan menu dan link pada E-Learning. Pengguna juga tidak puas dengan kemudahan dalam mengakses situs, dan kemudahan dalam mengakses situs dari mana saja dan kapan saja.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan, pengolahan data dan analisa, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengguna pada situs *E-Learning* memiliki tingkat kepuasan yang rendah pada setiap variabel pada situs *E-Learning* tersebut. Dengan indikator variabel content berada pada tingkat kepuasan kurang puas. Indikator variabel accuracy juga berada pada tingkat kepuasan kurang puas. Kemudian untuk indikator variabel format berada pada tingkat kepuasan tidak puas. Begitu juga dengan indikator variabel ease of use yang berada pada tingkat kepuasan tidak puas. Dan yang terakhir indikator variabel timeliness berada pada tingkat kepuasan kurang puas.
2. Variabel yang berpengaruh terhadap kepuasan pengguna yaitu pada variabel accuracy, ease of use, dan format. Dapat diketahui yaitu kepausan pengguna akan berpengaruh apabila variabel accuracy mempunyai tampilan situs *E-learning* yang benar dan akurat, dan setiap link disitus *E-Learning* yang diklik selalu menampilkan halaman web yang sesuai. Kepuasan pengguna juga akan berpengaruh apabila variabel ease of use disitus *E-Learning* mudah di akses dan situs dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Kepuasan pengguna *E-Learning* juga akan berpengaruh apabila variabel format dari situs diperhatikan seperti desain tampilan memiliki warna yang menarik, informasi yang ditampilkan dengan format yang baik, dab desain tampilan situs *E-Learning* memiliki struktur yang mudah dipahami.

6.2 Saran

Berikut ini adalah saran yang dapat diberikan peneliti bagi pengembang situs *E-Learninig* dan pemangku kepentingan.

1. Sebaiknya situs E-Learning lebih diperhatikan karena pada masa industri 4.0 dengan ditambah lagi pandemic COVID-19 yang melanda penggunaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Fasilitas online makin diperhatikan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran yang tidak bisa bertatap muka seperti saat ini.
3. Sebaiknya situs *E-Learning* harus meningkatkan lagi desain tampilan dengan warna yang lebih menarik, format atau tatanan yang lebih baik, struktur untuk menu dan link yang ada disitus E-Learning, serta kemudahan dalam mengakses situs.
4. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat memberikan perancangan usulan situs sehingga dapat memberikan gambaran usulan yang mungkin akan menjadikan situs *E-Learning* yang dapat memenuhi kepuasan pengguna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen's, M. (2003). *Guide to E-Learning: Building Interactive, Fun, and Effective Learning Programs for Any Company*.
- Azwar, S. *Relibilitas dan Validitas*. 2006.
- Budiman, A. *Analisa Penerimaan E-Learning Menggunakan Metode Unified Theory OF Acceptance And Use Technology*. 2017.
- Delipiter, L. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*.
- Hanum, S, N,. (2013). *Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Pembelajaran E-Leraning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Hutami, R., dan Camilla, D. Satisfaction Analysis on TCS System Users Using End User Computing Satisfaction Methods. *Jurnal Manajemen Indonesia*. April 2016.
- Jogiyanto, H., M. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*. 2005.
- Marita, E., W. (2015). Pengaruh Struktur Organisasi Ukuran Perusahaan Terhadap Penerapan *Business Entity Concept*. *Jurnal Akuntansi*, 7(1).
- Nadziorh, F. (2017). Analisa Efektifitas Sitem Pembelajaran Berbasis E-Learning. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Desain Komunikasi Visual (JIKDISKOMVIS)*, 2(1), 2.
- Pratma, R., A. *Pengenalan E-Learning*. Universitas Mercu Buana. 2019.
- Qomariah, H. Analisis Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem SIASY UIN SUSKA Riau Menggunakan Metode OCAI dan EUS. 2019.
- Septiani, E. *Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia*. Universitas Indraprasta PGRI. 2018.
- Suryabrata, S. *Metodologi Penelitian*. 2008.
- Suryadi, D. *Pengukuran Tingkat Kesiapan Penerapan E-Learning pada Fakultas Sain dan Teknologi*. 2014.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

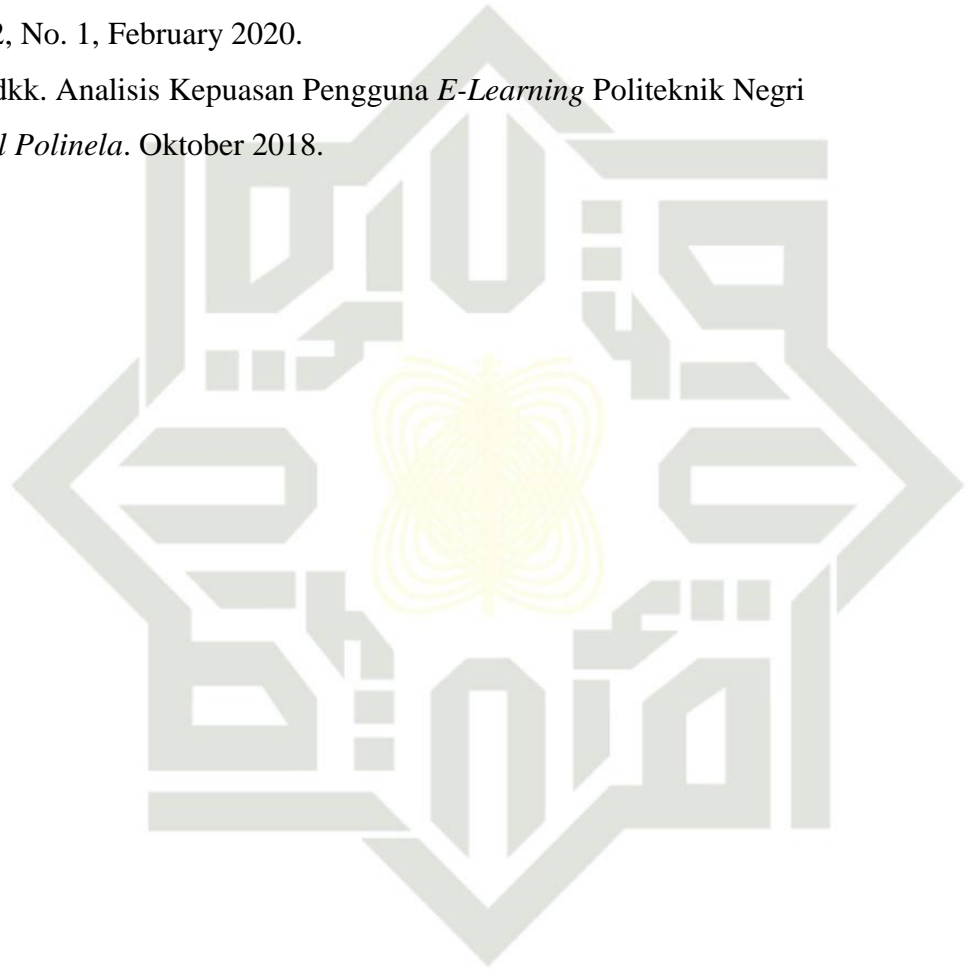
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sutanto, Y., dkk. 2014. *Analisis Kepuasan User Terhadap Website Adi Unggul Bhirawa Surakarta. Jurnal Informatika*. September 2014.

Wijaya, I., Suwastika, I., Analisis Kepuasan Pengguna *E-Learning* Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction. STIKOM Bali. Agustus 2017.

Yuliana, Corona Virus Diseases (Covid-19), *Wellness and Healthy Magezine*, Vol. 2, No. 1, February 2020.

Zuriati., dkk. Analisis Kepuasan Pengguna *E-Learning* Politeknik Negri Lampung. *Jurnal Polinela*. Oktober 2018.



UIN SUSKA RIAU

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) DI FAKULTAS SAIN DAN TEKNOLOGI UIN SUSKA RIAU

Di bawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan keadaan sehari-hari yang alami. Mohon untuk membaca tiap-tiap pernyataan dengan baik dan diminta untuk memberikan pendapat mengenai pernyataan tersebut dengan cara memilih salah satu dari empat alternatif jawaban yang tersedia.

I. Identitas Responden

1. Nama Responden :
2. Jurusan :
3. Angkatan :

II. Instrumen Kepuasan Pemustaka

Petunjuk Pengisian:

1. Kuesioner ini semata-mata untuk keperluan akademis, mohon dijawab dengan jujur.
2. Isilah berdasarkan pengalaman saudara selama menggunakan E-Learning
3. Terdapat empat pilihan pada kuesioner dengan keterangan sebagai berikut

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

ST = Sangat Setuju

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	PERTANYAAN	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	ST
Content					
1	Isi dari informasi di situs E-learning sesuai kebutuhan anda(Rini, 2019).				
2	Isi dari informasi di Situs E-learning mudah dipahami(Rini, 2019).				
3	Isi dari informasi di Situs E-learning sudah lengkap(Rini, 2019).				
4	Situs E-learning mampu memenuhi kebutuhan informasi pengguna(Masitah & Ilhamsyah, 2020).				
Accuracy					
5	Situs E-learning sudah menampilkan informasi yang benar dan akurat(Pangri., dkk, 2019).				
6	Setiap link di situs E-learning yang anda klik selalu menampilkan halaman web yang sesuai(Pangri., dkk, 2019).				
Format					
7	Desain tampilan Situs E-learning memiliki pengaturan warna yang menarik(Rini, 2019).				
8	Informasi yang ditampilkan Situs E-learning dengan format yang baik(Masitah & Ilhamsyah, 2020).				
9	Desain tampilan Situs E-learning memiliki struktur menu dan link yang mudah dipahami(Rini, 2019).				
Ease of Use					
10	Situs E-learning mudah akses(Sulastri, 2019).				
11	Situs E-learning mudah diakses dari mana saja dan kapan saja(Sulastri, 2019).				
Timeliness					
12	Situs E-learning memberikan keluaran informasi secara tepat waktu(Masitah & Ilhamsyah, 2020).				
13	Situs E-learning selalu menampilkan informasi yang terbaru(Astutik, 2020).				

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BIOGRAFI PENULIS

Khulidatiana, lahir pada 01 April 1998 di Meranti Bunting, Kecamatan Merbau, Kabupaten Kepulauan Meranti, Provinsi Riau. Penulis adalah anak ke-2 dari 4 bersaudara dari pasangan Bapak Mukminin dan Ibu Erlinda. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Adapun riwayat pendidikan formal penulis dalam jenjang menuntut Ilmu Pengetahuan, adalah sebagai berikut :

Tahun 2004	Memasuki Sekolah Dasar Negeri 006 Meranti Bunting Kecamatan Merbau, dan lulus pada tahun 2010
Tahun 2010	Memasuki Sekolah Menengah Pertama 07 Meranti Bunting Kecamatan Merbau, dan lulus pada tahun 2013
Tahun 2013	Memasuki Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu MUTIARA Duri Kecamatan Pinggir, dan lulus pada tahun 2016
Tahun 2016	Terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim Riau, Jurusan Teknik Industri.
Number Handphone	0823-8441-3814
E-Mail	Khulida14@gmail.com

UIN SUSKA RIAU

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.