

Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Aplikasi iPusnas Menggunakan Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS)

Almas Inti Kiasati^{1)*}, Sri Rohyanti Zulaikha²

^{1,2}*Magister Ilmu Perpustakaan dan Informasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Jl. Laksda Adisucipto, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281*

*Korespondensi: almasinnti@gmail.com

Abstract

[The degree of student satisfaction with the iPusnas application using the End User Computing Satisfaction (EUCS) model] Using the End User Computing Satisfaction (EUCS) model, this study examines the degree of student satisfaction with the iPusnas application. This study set out to gauge how satisfied students were with the iPusnas application. The End User Computing Satisfaction (EUCS) model, which measures user satisfaction with information systems based on user experience, is employed in this study. The population of this study is made up of 167 postgraduate students from the Interdisciplinary Islamic Studies UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta who are also members of the WhatsApp Postgraduate IIS 2021 group. This study employs quantitative research methods. 18 respondents, or 10% of the population, were chosen by the researchers as a sample. The percentage analysis technique was used to conduct the analysis. The findings of this study show that 72.2% of users are satisfied with the iPusnas application, placing it in the satisfied category. The respondents to this study came to the conclusion that the iPusnas system is effective and efficient in use because it does not take much time to use and can be accessed anywhere, at any time.

Keyword: *End User Computing Satisfaction (EUCS); iPusnas; User Satisfaction*

Abstrak

Dengan menggunakan model End User Computing Satisfaction (EUCS), penelitian ini mengkaji tingkat kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi iPusnas. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa puas mahasiswa terhadap aplikasi iPusnas. Model End User Computing Satisfaction (EUCS), yang mengukur kepuasan pengguna dengan sistem informasi berdasarkan pengalaman pengguna, digunakan dalam penelitian ini. Populasi penelitian ini adalah 167 mahasiswa pascasarjana dari *Interdisciplinary Islamic Studies* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang juga tergabung dalam grup WhatsApp Pascasarjana IIS 2021. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. 18 responden, atau 10% dari populasi, dipilih oleh peneliti sebagai sampel. Teknik analisis persentase digunakan untuk melakukan analisis. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa 72,2% pengguna merasa puas dengan aplikasi iPusnas, menempatkannya dalam kategori puas. Responden penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa sistem iPusnas efektif dan efisien dalam penggunaan karena tidak memakan banyak waktu dan dapat diakses di mana saja, kapan saja.

Kata Kunci: *End User Computing Satisfaction (EUCS); iPusnas; Kepuasan Pengguna;*

1. Pendahuluan

Pada era disrupsi informasi seperti saat ini, melalui aplikasi berbasis internet, memunculkan berbagai informasi hanya dalam waktu 1 menit (Sudarsono, 2006). Melalui perkembangan dari teknologi, informasi serta komunikasi saat ini, memunculkan berbagai jenis aktifitas yang semula dilakukan manual, kini

menjadi otomatis dan lebih akurat, termasuk juga mudahnya akses informasi pada masyarakat, salah satu lembaga informasi yaitu perpustakaan. Adanya perkembangan teknologi membantu perpustakaan untuk mengembangkan sistem informasinya sendiri, serta memberikan layanan informasi tanpa penggunanya perlu pergi jauh ke perpustakaan (Ati, 2014).

Aplikasi perpustakaan digital—sering disebut sebagai perpustakaan digital—merupakan salah satu kemajuan teknologi yang digunakan perpustakaan untuk membantu pengunjung menemukan informasi. Menurut Needham dan Mills (2009), perpustakaan digital adalah strategi yang digunakan oleh perpustakaan untuk menawarkan layanan kepada pengguna mereka melalui ponsel atau smartphone kapanpun dan dimanapun mereka berada (Mills, 2009). Biasanya, fitur seperti layanan OPAC, pemesanan buku atau layanan pemesanan, atau cek peminjaman terlambat ditawarkan di aplikasi perpustakaan keliling. Salah satu perpustakaan yang telah menyediakan aplikasi perpustakaan digital adalah Perpustakaan Nasional yang juga dikenal sebagai Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Namanya iPusnas (Perpustakaan, 2018).

Layanan perpustakaan digital bernama iPusnas menggabungkan fitur untuk membaca *e-book* dan *chatting* dengan pengguna lain. iPusnas mencakup fitur seperti *feed*, rak buku, koleksi, ePustaka, notifikasi, dan *eReader* (Fahreza, 2020). Namun yang menjadi persoalan adalah apakah aplikasi tersebut dapat memenuhi keinginan masyarakat akan informasi dan kebutuhan informasi penggunanya. Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) merupakan salah satu teknik untuk menganalisis kepuasan pengguna terhadap program iPusnas. Sebuah sistem informasi dapat dinilai dengan menggunakan metode yang disebut *End User Computing Satisfaction* (EUCS), yang didasarkan pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem tersebut (Doll, William ; Torkzadeh, 1991).

Mahasiswa memanfaatkan iPusnas karena membutuhkan banyak ilmu untuk melaksanakan tanggung jawabnya atau untuk membaca santai. Mahasiswa Pascasarjana *Interdisciplinary Islamic Studies* (IIS) UIN Sunan Kalijaga, adalah salah satunya. “Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Aplikasi iPusnas Dengan Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS)” menjadi topik penelitian ini. Analisis tingkat kepuasan ini sangat penting untuk memahami ruang lingkup harapan dan pandangan mahasiswa sebagai pengguna aplikasi iPusnas.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian mengenai “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Ipusnas Berbasis Android di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia” yang dilakukan oleh Fauzan dan Sri Ati yang diterbitkan pada 2018 melalui Jurnal Ilmu Perpustakaan Volume 7, No. 4, Oktober 2018 (Fauzan & Ati, 2018). Penelitian milik Fauzan dan Sri Ati (2018) lebih membahas mengenai pemanfaatan aplikasi iPusnas menggunakan teori TAM, dan memiliki dua aspek yang diteliti yaitu kemudahan penggunaan serta kegunaan iPusnas.

Jika studi sebelumnya hanya mengeksplorasi penggunaan iPusnas menggunakan model penerimaan teknologi (TAM) dan jika aplikasinya mudah digunakan dan bermanfaat, penelitian ini akan menjadi pembaharu dari penelitian sebelumnya. Model EUCS yang mengandung lima indikasi atau dimensi yaitu isi, akurasi, bentuk, kegunaan sistem, dan ketepatan waktu akan digunakan dalam penelitian ini untuk menilai kepuasan pengguna terhadap iPusnas. Kajian ini diharapkan dapat menambah kekayaan keilmuan, khususnya dalam kemajuan ilmu perpustakaan dan informasi, serta diharapkan dapat menjadi salah satu sumber bagi Perpustakaan Nasional RI dalam menilai penggunaan aplikasi iPusnas oleh mahasiswa.

2. Kajian Literatur

Ada banyak metode untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna dengan sistem informasi, termasuk model *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Salah satu komponen keberhasilan sistem informasi adalah kepuasan pengguna. Sistem informasi dapat dianggap dapat dipercaya jika berkualitas tinggi dan mampu memuaskan konsumennya (Roger, 2002).

Dimensi EUCS terdiri dari isi (*content*), keakuratan (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan dalam menggunakan (*ease of use*), dan ketepatan waktu (*timeliness*).



Gambar 1. Model Evaluasi EUCS (Doll, William ; Torkzadeh, 1991).

Berikut adalah penjelasan dari tiap dimensi dalam pengukuran menggunakan EUCS menurut Doll & Torkzadeh dalam Hutami (2016) (Hutami, 2016)

a. Dimensi *Content* (Isi)

Dimensi ini mengukur kepuasan dari pengguna dengan melihat dari isi (*content*) sebuah informasi. Isi dari suatu sistem informasi perlu menyesuaikan diri dengan kebutuhan penggunanya dan memiliki informasi yang mutakhir (*up to date*). Semakin lengkap sebuah informasi dari sistem informasi, maka akan semakin meningkatkan kepuasan penggunanya.

b. Dimensi *Accuracy* (Keakuratan)

Mengukur kepuasan pengguna dari sisi keakuratan atau ketepatan data ketika sistem memperoleh *input* dan memprosesnya menjadi informasi. Sebuah sistem memiliki tingkat keakuratan yang baik dilihat dari seberapa banyak *error* yang didapatkan ketika memproses data.

c. Dimensi *Format* (Bentuk)

Mengukur kepuasan pengguna dilihat dari sisi estetika atau tampilan antarmuka suatu sistem informasi. Tampilan yang menarik, dan kemudahan dalam memahami serta menggunakan antarmuka dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

d. Dimensi *Ease of use* (Kemudahan dalam Menggunakan Sisten)

Mengukur kepuasan pengguna dari sisi kemudahan penggunaan atau dalam menggunakan sistem, seperti memasukan data, mengolah data, serta mencari informasi di perlukan.

e. Dimensi *Timeliness* (Ketepatan waktu)

Mengukur kepuasan pengguna dari sisi ketepatan waktu dalam menyajikan atau menyediakan data atau informasi yang dibutuhkan penggunanya. Semakin cepat sistem mengolah *input* dan menghasilkan *output* dapat dijadikan penilaian apakah sistem tersebut tepat waktu atau *real time* (Hutami, 2016).

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif yang menggunakan analisis persentase untuk menganalisis data. Analisis persentase data yang diolah menggunakan teknik persentase dan rumus

$$P = \frac{\sum \frac{SH}{SK}}{\sum} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum SH$ = Skor yang diperoleh

$\sum SK$ = Skor ideal (Arikunto, 2010).

Tabel 1. Interval kelas (Danto, 1991).

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Puas
61% - 80%	Puas
41% - 60%	Cukup Puas
21% - 40%	Tidak Puas
0% - 20%	Sangat Tidak Puas

Populasi penelitian ini terdiri dari 167 anggota grup WhatsApp Pascasarjana IIS 2021 yang merupakan mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan digunakan teknik *probability sampling* untuk menentukan responden. Pengertian sampel, menurut Arikunto, adalah yang menangkap populasi penelitian (Arikunto, 2010). Menurut Arikunto, yang dikonsultasikan dalam memutuskan berapa banyak sampel yang harus dikumpulkan untuk penelitian ini, populasi lebih dari 100 orang harus menghasilkan ukuran sampel 10%–15% atau 20–25%. 10% dari populasi, atau 18 responden, dijadikan sampel untuk penelitian ini (Arikunto, 2010).

Google Form digunakan untuk menyebarkan kuesioner untuk pengumpulan data penelitian ini, dan ponsel digunakan untuk memantau penggunaan aplikasi iPusnas. Survei yang diedarkan memanfaatkan dimensi EUCS. Dengan menggunakan skala Likert ditentukan kriteria penilaiannya..

Tabel 2. Kriteria Penilaian

No	Simbol	Kriteria Penilaian	Skor
1	SS	Sangat Setuju	5
2	S	Setuju	4
3	N	Netral	3
4	TS	Tidak Setuju	2
5	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 = Tidak terdapat kepuasan pengguna terhadap aplikasi iPusnas menggunakan model *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

H_a = Terdapat kepuasan pengguna terhadap aplikasi iPusnas menggunakan model *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

4. Hasil Analisis

4.1. Uji Validitas

Menurut Nunnally dalam Surapranata (2009), hal. 50, validitas biasanya berkaitan dengan studi empiris, dan bagaimana hal itu didukung akan bergantung pada validitas yang digunakannya (Surapranata, 2009). Untuk mengevaluasi kualitas alat penelitian dilakukan uji validitas. Metode *pearson product moment* digunakan dalam uji validitas penelitian ini untuk menentukan apakah instrumen valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Instrumen dengan nilai signifikan kurang dari 5% atau kurang dari 0,05 dikatakan valid, sedangkan yang memiliki nilai signifikan lebih dari 5% atau lebih dari 0,05 dikatakan tidak valid (Sunyoto, 2012). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan SPP Versi 25.

Dalam penelitian ini dengan jumlah responden 18 nilai r_{tabel} yaitu 0,468 dengan menggunakan rumus:

$$df = n-2$$

$$df = 18-2$$

$$df = 0,497$$

Tabel 3. Uji Validitas

Item	rhitung	rtabel	Sig.	Keterangan
P1	0,777**	0,497	0,000	Valid
P2	0,837**	0,497	0,000	Valid
P3	0,837**	0,497	0,000	Valid
P4	0,626**	0,497	0,008	Valid
P5	0,791**	0,497	0,000	Valid
P6	0,572*	0,497	0,024	Valid
P7	0,677**	0,497	0,004	Valid
P8	0,569*	0,497	0,024	Valid
P9	0,815**	0,497	0,000	Valid
P10	0,725**	0,497	0,000	Valid
P11	0,613**	0,497	0,016	Valid
P12	0,749**	0,497	0,000	Valid
P13	0,815**	0,497	0,000	Valid
P14	0,848**	0,497	0,000	Valid
P15	0,771**	0,497	0,000	Valid
P16	0,660**	0,497	0,003	Valid
P17	0,749**	0,497	0,000	Valid
P18	0,750**	0,497	0,000	Valid
P19	0,737**	0,497	0,000	Valid
P20	0,649**	0,497	0,001	Valid

4.2. Uji Reliabilitas

Dalam bentuk persepsi terhadap variabel, baik variabel bebas maupun variabel terikat, reliabilitas akan menunjukkan tingkat kestabilan dan konsistensi data (Sunyoto, 2012). Dalam penelitian ini akan digunakan Cronbach's Alpha untuk menguji reliabilitas instrumen penelitian; jika koefisien yang diperoleh lebih besar dari 0,6 maka instrumen penelitian dapat diandalkan (Darmawan, 2014).

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
P	0,762	Reliability

4.3. Hasil Analisis Data

1. Variabel *Content* (Isi) (X_1)

Dalam pengolahan data menggunakan skala Likert, memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya:

a. Skor idel

$$\sum SK = \text{Skor tertinggi tiap item pertanyaan} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden}$$

$$\sum SK = 5 \times 3 \times 18 = 270$$

b. Jumlah skor total hasil pengumpulan data

$$(X_1)(SH) = 212$$

c. Mencari besarnya persentase

$$P = \frac{\sum SH}{\sum SK} \times 100\%$$

$$P = \frac{212}{270} \times 100\% = 78,5\%$$

Dari perhitungan di atas maka didapatkan range kategorinya, Adapun range kategorinya adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Range Kategori X_1

0	54	108	162	216	270
212					
1	2	3	4	5	
0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%	

Dari range kategori di atas menunjukkan hasil distribusi persentase jawaban responden berdasarkan variabel (X_1) adalah **78,5%** dan masuk dalam kategori **Puas**.

2. Variabel *Accuracy* (Keakuratan) (X_2)

Dalam pengolahan data menggunakan skala Likert, memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya:

a. Skor idel

$$\sum SK = \text{Skor tertinggi tiap item pertanyaan} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden}$$

$$\sum SK = 5 \times 3 \times 18 = 270$$

b. skor total hasil pengumpulan data

$$(X_2)(SH) = 217$$

c. Mencari besarnya persentase

$$P = \frac{\sum SH}{\sum SK} \times 100\%$$

$$P = \frac{217}{270} \times 100\% = 80,3\%$$

Dari perhitungan di atas maka didapatkan range kategorinya, Adapun range kategorinya adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Range Kategori X_2

0	54	108	162	216	270
217					
1	2	3	4	5	
0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%	

Dari range kategori di atas menunjukkan hasil distribusi persentase jawaban responden berdasarkan variabel (X_2) adalah **80,3%** dan masuk dalam kategori **Sangat Puas**.

3. Variabel *Format* (Bentuk) (X_3)

Dalam pengolahan data menggunakan skala Likert, memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya:

a. Skor idel

$$\sum SK = \text{Skor tertinggi tiap item pertanyaan} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden}$$

$$\sum SK = 5 \times 4 \times 18 = 360$$

b. Jumlah skor total hasil pengumpulan data

$$(X_3)(SH) = 281$$

c. Mencari besarnya persentase

$$P = \frac{\sum SH}{\sum SK} \times 100\%$$

$$P = \frac{281}{360} \times 100\% = 78\%$$

Dari perhitungan di atas maka didapatkan range kategorinya, Adapun range kategorinya adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Range Kategori X_3

0	72	144	216	288	360
281					
1	2	3	4	5	
0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%	

Dari range kategori di atas menunjukkan hasil distribusi persentase jawaban responden berdasarkan variabel (X_3) adalah **78%** dan masuk dalam kategori **Puas**.

4. Variabel *Ease of Use* (Kemudahan penggunaan) (X_4)

Dalam pengolahan data menggunakan skala Likert, memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya:

a. Skor idel

$$\sum SK = \text{Skor tertinggi tiap item pertanyaan} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden}$$

$$\sum SK = 5 \times 4 \times 18 = 360$$

b. Jumlah skor total hasil pengumpulan data

$$(X_4)(SH) = 271$$

c. Mencari besarnya persentase

$$P = \frac{\sum SH}{\sum SK} \times 100\%$$

$$P = \frac{271}{360} \times 100\% = 75,2\%$$

Dari perhitungan di atas maka didapatkan range kategorinya, Adapun range kategorinya adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Range Kategori X_4

0	72	144	216	288	360
271					
1	2	3	4	5	
0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%	

Dari range kategori di atas menunjukkan hasil distribusi persentase jawaban responden berdasarkan variabel (X_4) adalah **75,2%** dan masuk dalam kategori **Puas**.

5. Variabel *Timeliness* (Ketepatan Waktu) (X_5)

Dalam pengolahan data menggunakan skala Likert, memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya:

a. Skor idel

$$\sum SK = \text{Skor tertinggi tiap item pertanyaan} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden}$$

$$\sum SK = 5 \times 4 \times 18 = 360$$

b. Jumlah skor total hasil pengumpulan data

$$(X_5)(SH) = 277$$

c. Mencari besarnya persentase

$$P = \frac{\sum SH}{\sum SK} \times 100\%$$

$$P = \frac{277}{360} \times 100\% = 76,9\%$$

Dari perhitungan di atas maka didapatkan range kategorinya, Adapun range kategorinya adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Range Kategori X_5

0	72	144	216	288	360
277					
1	2	3	4	5	
0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%	

Dari range kategori di atas menunjukkan hasil distribusi persentase jawaban responden berdasarkan variabel (X_5) adalah **76,9%** dan masuk dalam kategori **Puas**.

6. Variabel *User Satisfactions* (Kepuasan Pengguna) (X_6)

Dalam pengolahan data menggunakan skala Likert, memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya:

a. Skor idel

$$\sum SK = \text{Skor tertinggi tiap item pertanyaan} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden}$$

$$\sum SK = 5 \times 2 \times 18 = 180$$

b. Jumlah skor total hasil pengumpulan data

$$(X_6)(SH) = 130$$

c. Mencari besarnya persentase

$$P = \frac{\sum SH}{\sum SK} \times 100\%$$

$$P = \frac{130}{180} \times 100\% = 72,2\%$$

Dari perhitungan di atas maka didapatkan range kategorinya, Adapun range kategorinya adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Range Kategori X_6

0	36	72	108	144	180
130					
1	2	3	4	5	
0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%	

Dari range kategori di atas menunjukkan hasil distribusi persentase jawaban responden berdasarkan variabel (X_6) adalah **72,2%** dan masuk dalam kategori **Puas**.

4.4. Pembahasan

Hasil deskriptif tingkat kepuasan pengguna iPusnas dengan menggunakan model End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah sebagai berikut:

1. Variabel *Content* (X_1)

Aplikasi iPusnas berisikan informasi atau koleksi yang dibutuhkan pengguna dengan persentase sebesar 78,5% yang termasuk dalam kategori Puas. Dimana terdapat 18 responden yang mengisi angket dengan skor total yang dicapai sebesar 212 dengan skor ideal sebesar 270. Salah satu faktor kepuasan ini terjadi karena koleksi-koleksi yang ada pada iPusnas adalah koleksi-koleksi baru yang menunjang kebutuhan penggunanya.

2. Variabel *Accuracy* (X_2)

Aplikasi iPusnas memberikan keakuratan informasi atau koleksi yang dibutuhkan pengguna dengan persentase sebesar 80,3% yang termasuk dalam kategori Sangat Puas. Dimana terdapat 18 responden yang mengisi angket dengan skor total yang dicapai sebesar 217 dengan skor ideal sebesar 270. Kepuasan ini terjadi karena informasi atau koleksi yang ada di iPusnas dianggap sudah mampu memenuhi kebutuhan penggunanya, selain itu di iPusnas terdapat filter pencarian, bisa mencari menggunakan judul koleksi, maupun kata kunci, sehingga informasi yang dihasilkan dari pencarian lebih akurat menyesuaikan dengan kata kunci yang dicari. Selain itu pada pencarian terdapat filter seperti pencarian berdasarkan kategori subjek, penerbit, maupun tahun terbit, sehingga menghasilkan hasil pencarian yang lebih akurat.

3. Variabel *Format* (X_3)

Aplikasi iPusnas memberikan tampilan yang menarik bagi penggunanya dengan persentase sebesar 78,% yang termasuk dalam kategori Puas. Dimana terdapat 18 responden yang mengisi angket dengan skor total yang dicapai sebesar 281 dengan skor ideal sebesar 360. Salah satu faktor kepuasan ini terjadi karena tampilan iPusnas dianggap simple tetapi tetap menarik untuk dilihat seperti komposisi warna yang tidak melelahkan mata saat dilihat, tampilan e-book yang menarik, serta terdapat berbagai fitur yang ada di iPusnas yang menjadikan tampilan dari aplikasi ini bisa diminati oleh pengguna.

4. Variabel *Ease of Use* (X_4)

Aplikasi iPusnas mudah untuk digunakan penggunanya dengan persentase sebesar 75,2% yang termasuk dalam kategori Puas. Dimana terdapat 18 responden yang mengisi angket dengan skor total yang dicapai sebesar 271 dengan skor ideal sebesar 260. Aplikasi iPusnas mudah untuk digunakan, karena memiliki tampilan yang simple, dan terdapat fitur-fitur menarik yang mudah dipahami penggunanya. Salah satu faktor kepuasan pada variabel ini adalah karena aplikasi iPusnas memiliki tampilan yang simple dan mudah dipahami penggunanya, sehingga tidak memerlukan waktu lama

untuk mempelajari fitur-fitur yang ada pada iPusnas, selain itu iPusnas mudah diakses di mana saja dan kapan saja ketika dibutuhkan oleh penggunanya.

5. Variabel *Timeliness* (X_5)

Aplikasi iPusnas memberikan layanan yang cepat dan tepat pada pengguna dengan persentase sebesar 76,9% yang termasuk dalam kategori Puas. Dimana terdapat 18 responden yang mengisi angket dengan skor total yang dicapai sebesar 277 dengan skor ideal sebesar 360. Pada variabel ini salah satu faktor yang ada ialah karena iPusnas dapat memberikan informasi atau koleksi secara cepat, tanpa memerlukan waktu lama dalam pencariannya, dan koleksi-koleksi yang ada di iPusnas merupakan koleksi terkini menyesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Selain itu durasi waktu peminjaman di iPusnas sudah ditentukan, dan akan otomatis dikembalikan sesuai dengan waktu pengembalian, tetapi sebelumnya terdapat *reminder* atau pengingat beberapa waktu sebelum waktu pengembalian.

6. Variabel *User Satisfaction* (X_6)

Aplikasi iPusnas mampu memberikan kepuasan pada penggunanya dengan persentase sebesar 72,2% yang termasuk dalam kategori Puas. Dimana terdapat 18 responden yang mengisi angket dengan skor total yang dicapai sebesar 130 dengan skor ideal sebesar 180. Responden dalam penelitian ini beranggapan bahwa sistme iPusnas efektif dan efisien dalam penggunaannya, karena tidak memerlukan waktu yang lama, serta dapat dengan mudah diakses di mana saja dan kapan saja.

4.5. Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh variable bebas (EUCS) terhadap variable terikat (*user satisfaction*) maka dilakukan pengujian terhadap hipotesa yang diajukan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil hipotesa di atas maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

H_0 = Tidak terdapat kepuasan pengguna terhadap aplikasi iPusnas dengan model

End User Computing Satisfaction (EUCS)

H_a = Terdapat kepuasan pengguna terhadap aplikasi iPusnas dengan model *End*

User Computing Satisfaction (EUCS)

Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini (H_a) diterima, bahwa terdapat kepuasan pengguna aplikasi iPusnas terhadap kelima variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*.

5. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa pengguna puas dengan aplikasi iPusnas berdasarkan temuan analisis yang dilakukan mengevaluasi kepuasan mahasiswa dengan aplikasi menggunakan model *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Hal ini ditunjukkan oleh persepsi responden terhadap variabel-variabel yang termasuk dalam model EUCS yang menunjukkan bahwa variabel kepuasan pengguna mendapatkan nilai

kepuasan sebesar 72,2%, variabel kemudahan penggunaan mendapatkan nilai sebesar 72,2%, variabel akurasi mendapatkan nilai sebesar 80,3%, dan variabel isi mendapatkan nilai kepuasan sebesar 78,5%.

Beberapa faktor kepuasan ini terjadi karena informasi atau koleksi yang ada di iPusnas dianggap sudah mampu memenuhi kebutuhan penggunanya. Selain itu, di iPusnas terdapat filter pencarian yang berfungsi untuk mencari judul koleksi, maupun kata kunci, sehingga informasi yang dihasilkan dari pencarian lebih akurat menyesuaikan dengan kata kunci yang dicari. Selanjutnya, tampilan iPusnas dianggap simple tetapi tetap menarik untuk dilihat seperti komposisi warna yang tidak melelahkan mata saat dilihat, tampilan e-book yang menarik, serta terdapat berbagai fitur yang ada di iPusnas yang menjadikan tampilan dari aplikasi ini bisa diminati oleh pengguna.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revi). Rineka Cipta.
- Ati, S. N. H. K. A. T. (2014). *Dasar-dasar Informasi* (Ed. 2.). Universitas Terbuka.
- Danto, D. (1991). *Pengantar Metode Statistika*. LP3S.
- Darmawan, D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Doll, William ; Torkzadeh, G. (1991). The Measurement of End-User Computing Satisfaction: Theoretical Considerations. *MIS Quarterly*, 15(1). <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.15405915.1991.tb01259.x/abstract>
- Fahreza, G. (2020). iPusnas Solusi Literasi di Tengah Pandemi. *Kompas.Id*. <https://muda.kompas.id/baca/2020/11/08/ipusnas-solusi-literasi-di-tengah-pandemi/>
- Fauzan, & Ati, S. (2018). Analisis Pemanfaatan Aplikasi iPusnas Berbasis Android di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(4), 11–20. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/22944>
- Hutami, R. F. ; D. R. C. (2016). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem TCS Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Manajemen Indonesia*, 16(1), 16. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/ijm/article/view/724/569>
- Mills, K. (2009). M-Libraries: Information Use on the Move. In *University of Cambridge and Open 22 University*. http://arcadiaproject.lib.cam.ac.uk/docs/Mlibraries_report.pdf
- Perpusnas, P. N. R. I. (2018). *Grand Design E-Library Perpustakaan nasional RI. Issue 28*.
- Roger, P. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktis (Buku Satu)*. Andi.
- Sudarsono, B. (2006). *Antologi Kepustakawan Indonesia*. Ikatan Pustakawan Indonesia.
- Sunoyoto, D. (2012). *Analisis Validitas & Asumsi Klasik*. Gava Media.

Surapranata, S. (2009). *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes: Implementasi Kurikulum 2004*. PT. Remaja Rosdakarya.