

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI
PENDUKUNG AKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE *END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)***



Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

IKO FAISAL HAAT

NIM 17200470

**Program Studi Teknik Informasi
Fakultas Teknik Dan Informatika
Universitas Bina Sarana Informatika**

Jakarta

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iko Faisal Haat
NIM : 17200470
Jenjang : Sarjana Satu (S1)
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)”**, adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Bina Sarana Informatika dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 4 Juli 2024

Yang menyatakan,



E- M 0,000

Iko Faisal Haat

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Iko Faisal Haat
NIM : 17200470
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa data dan atau informasi yang saya gunakan dalam penulisan karya ilmiah penulis dengan judul **“Analisis Kepuasan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)”** merupakan data dan atau informasi yang saya peroleh berdasarkan hasil PKL/Riset pada:

Nama Perusahaan : SMK Kartika X-I
Alamat : Jalan Daan Mogot KM 17 Komplek Kodam Kalideres,
Kecamatan Kkalideres, Kota Jakarta Barat, DKI
Jakarta, 11840
Waktu Pelaksanaan : 08 April 2024 s.d 27 Juni 2024

Penulis menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Bina Sarana Informatika untuk mendokumentasikan karya ilmiah saya tersebut secara internal dan terbatas, serta tidak untuk mengunggah karya ilmiah Penulis pada repository Universitas Bina Sarana Informatika.

Penulis bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Bina Sarana Informatika, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat Tindakan yang berkaitan dengan data dan atau informasi yang terdapat pada karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 27 Juni 2024

Yang menyatakan,




Iko Faisal Haat

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

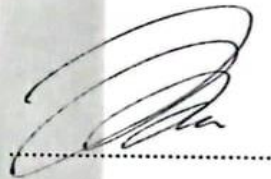
Nama : Iko Faisal Haat
NIM : 17200470
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Skripsi : Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana (S1) Program Studi Teknologi Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 16 Agustus 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I : Wahyudin, M.Kom.

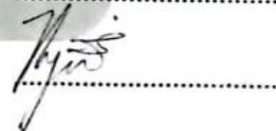


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Giatika Chrisnawati, S.T., M.Kom.



Penguji II : Risa Prayudhi, S.Hum., M.Pd.



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul **“Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)”** adalah hasil karya tulis asli Iko Faisal Haat dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

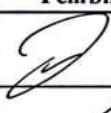
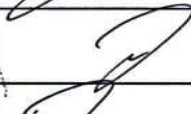
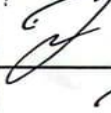
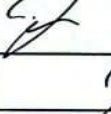
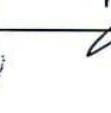
Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini :

Nama	: Iko Faisal Haat
Alamat	: Kp.pangkalan Rt.10/Rw.02 Semanan Kalideres 11850
Nomor Telepon	: 085782265605
Email	: Faisalhaat01@gmail.com

LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

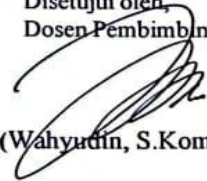
	LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI
	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 17200470
 Nama Lengkap : Iko Faisal Haat
 Dosen Pembimbing I : Bpk Wahyudin, S.Kom, M.Kom
 Judul Skripsi : Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran menggunakan metode EUCS

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing I
1.	04 April 2024	Bimbingan perdana	
2.	27 April 2024	Pengajuan Judul Skripsi dan BAB I	
3.	07 Mei 2024	Pengajuan Revisi BAB I dan BAB II	
4.	13 Juni 2024	Pengajuan Revisi BAB II dan BAB III	
5.	18 Juni 2024	Pengajuan Revisi BAB III	
6.	24 Juni 2024	Pengajuan BAB IV	
7.	01 Juni 2024	Pengajuan Revisi BAB IV dan Rancangan Project	
8.	04 Juni 2024	Acc Keseluruhan Paper dan Aplikasi	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 04 April 2024
 Diakhiri pada tanggal : 04 Juli 2024
 Jumlah pertemuan bimbingan : 8 (Delapan)

Disetujui oleh,
 Dosen Pembimbing I

 (Wahyudin, S.Kom, M.Kom)

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Lanjutkan dan jangan berhenti ada senyum orang tua yang menunggu kamu wisuda.
(Bani Adam)*

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmatnya, Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Terima kasih kepada orang tua saya Alm.Ayah Hadinur dan Ibu Hayati terimakasih yang tiada terhingga, kupersembahkan karya kecil sebagai tanda bakti, Rasa hormat yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan tidak bisa dipungkiri kedua orang tua menjadi salah satu motivasi terbesar untuk menyelesaikan skripsi.
2. Terimakasih kepada saudara, teman-teman dan kerabat terdekat yang sudah memberiku semangat, yang selalu sabar dan setia sudah membantu dan memberikan dukungan.

Tanpa kalian semua, Saya tidak akan mengenal apa arti dari pantang menyerah dan tetap semangat sampai di titik impianku.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil sebagai berikut, **“Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Sarjana Universitas Bina Sarana Informatika. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, ijinilah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Dekan Fakultas Teknik dan Informatika
3. Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Bina Sarana Informatika.
4. Bapak Wahyudin, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I Skripsi.
5. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Universitas Bina Sarana Informatika.
6. Bapak M.Hidayatullah, S.Kom, selaku Kepala Sekolah SMK Kartika X-1.
7. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun doa.
8. Guru dan Murid di SMK Kartika X – I yang selalu memberikan doa dan dukungan.
9. Rekan-rekan mahasiswa kelas 17.8F.25 dan mahasiswa fakultas lain.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 20 Juni 2024

Penulis



Iko Faisal Haat

ABSTRAK

Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS), (17200470) Iko Faisal Haat.

Aplikasi Quizizz adalah media pembelajaran berupa media online untuk membuat paparan materi berupa kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan juga mudah digunakan. Namun dalam implementasinya, masih ditemukan beberapa masalah pada aplikasi Quizizz, yaitu siswa mungkin tidak dapat masuk ke aplikasi Quizizz ketika guru memberikan materi atau soal karena keterbatasan jaringan internet, ketika mengerjakan siswa dapat membuka tab baru yang berarti siswa dapat masuk dengan mudah menggunakan perangkat lain untuk mencari jawaban, dan dalam permasalahan waktu siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas memiliki kemungkinan penurunan peringkat yang dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kepuasan penggunaan aplikasi quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran dan menguji variabel apa saja yang dapat mempengaruhi pada kepuasan pengguna aplikasi Quizizz. Metode penelitian mempergunakan metode kuantitatif dengan *End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Penelitian menghasilkan terdapat pengaruh Isi, Susunan/Bentuk, serta ketepatan waktu kepada kepuasan pengguna secara parsial. Sedangkan keakuratan serta kemudahan penggunaan tidak memiliki pengaruh. Pengujian simultan menghasilkan bahwa content, accuracy, format, ease of use dan timeliness memiliki pengaruh kepada kepuasan pengguna aplikasi Quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran.

Kata Kunci: Analisis Kepuasan Pengguna, Aplikasi Quizizz, *End User Computing Satisfaction (EUCS)*

ABSTRACT

Analysis of User Satisfaction of the Quizizz Application as a Support for Learning Activities Using the End User Computing Satisfaction (EUCS), (17200470) Iko Faisal Haat.

The Quizizz application is a learning media in the form of online media for presenting material in the form of interactive quizzes enriched with animations and interactions that are very interesting and also easy to use. However, in its implementation, several problems are still found with the Quizizz application, namely students may not be able to enter the Quizizz application when the teacher gives material or questions due to internet network limitations, when working on students can open a new tab which means students can enter easily using another device to looking for answers, and in the case of time problems, students who were initially able to get a top ranking have the possibility of a decrease in ranking due to inappropriate time management. This research aims to analyze satisfaction with using the Quizizz application as a support for learning activities and test what variables can influence user satisfaction with the Quizizz application. The research method uses quantitative methods with End User Computing Satisfaction (EUCS). Research shows that there is a partial influence of content, arrangement/form, and timeliness on user satisfaction. Meanwhile, accuracy and ease of use have no influence. Simultaneous testing showed that content, accuracy, format, ease of use and timeliness had an influence on user satisfaction with the Quizizz application as a support for learning activities.

Keywords: User Satisfaction Analysis, Quizizz Application, End User Computing Satisfaction (EUCS)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	v
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Perumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Dan Manfaat.....	6
1.5 Metode Penelitian.....	7
1.6 Teknik Pengumpulan Data	8
1.7 Ruang Lingkup	9
1.8 Hipotesis Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.1.1 Analisis Kepuasan Pengguna.....	11
2.1.2 Konsep Aplikasi Quizizz	14
2.1.3 Analisis Pendukung Aktivitas Pembelajaran	18
2.1.4 Analisis Metode <i>End User Computing Satisfaction (EUCS)</i>	23
2.1.5 Analisis Skala Likert.....	26
2.2 Penelitian Terdahulu	26
2.3 Tinjauan Organisasi.....	28

2.3.1 Sejarah Singkat SMK Kartika X – I	28
2.3.2 Visi, Misi Dan Tujuan Pendidikan SMK Kartika X – I.....	29
2.3.3 Sarana SMK Kartika X – I.....	30
2.3.4 Wewenang dan Tanggung Jawab di SMK Kartika X – I.....	30
2.3.5 Prosedur Sistem Yang Berjalan Di SMK Kartika X – I	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Tahapan Penelitian	35
3.2 Instrumen Penelitian.....	37
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	38
3.4 Metode Pengumpulan Data, Populasi Penelitian, dan Sample Penelitian..	39
3.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	39
3.4.2 Populasi Penelitian.....	40
3.4.3 Sample Penelitian	40
3.5 Metode Analisis Data	41
3.5.1 Uji Validitas.....	41
3.5.2 Uji Reliabilitas	42
3.5.3 Pengolahan Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Karakteristik Responden	48
4.2 Hasil Pengujian	50
4.2.1 Pengujian Instrumen	50
4.2.2 Pengujian Hipotesis.....	55
4.3 Pembahasan.....	62
4.2.1 Pengaruh Isi (<i>Content</i>) Terhadap Kepuasan Pengguna.....	62
4.2.2 Pengaruh Keakuratan (<i>Accuracy</i>) Terhadap Kepuasan Pengguna..	63
4.2.3 Pengaruh Susunan/Bentuk (<i>Format</i>) Terhadap Kepuasan Pengguna	64
4.2.4 Pengaruh Mudahan Penggunaan (<i>Ease Of Use</i>) Terhadap Kepuasan Pengguna.....	65
4.2.5 Pengaruh Ketepatan Waktu (<i>Timeliness</i>) Terhadap Kepuasan Pengguna.....	66
4.2.6 Pengaruh Isi, Keakuratan, Susunan/Bentuk, Mudah Penggunaan, Dan Ketepatan Waktu Terhadap Kepuasan Pengguna	67
BAB V PENUTUP.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69

5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	74
SURAT KETERANGAN RISET	75
BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME.....	76
LAMPIRAN.....	86



DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	37
Tabel IV. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	48
Tabel IV. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	49
Tabel IV. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Tempo Menggunakan Aplikasi Quizizz	49
Tabel IV. 4 Hasil Uji Validitas	50
Tabel IV. 5 Hasil Uji Reliabilitas.....	54
Tabel IV. 6 Uji Garis Regresi Linier Berganda	55
Tabel IV. 7 Hasil Uji Parsial/Uji t.....	57
Tabel IV. 8 Hasil Uji Simultan/Uji F	58
Tabel IV. 9 Hasil Uji Koefisien Korelasi/ R_{hitung} / R dan Koefisien Determinasi/ R^2	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	86
Lampiran 2 Data Responden.....	90
Lampiran 3 Tabulasi Data.....	93
Lampiran 4 Pengujian Statistik (SPSS).....	97
Lampiran 5 Dokumentasi Pengisian Kuesioner	120



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi covid 19 berdampak di semua aspek kehidupan manusia salah satunya yang terjadi di Indonesia berdampak pada aspek pendidikan. Pemerintah melakukan upaya penekanan penyebaran virus covid 19 melalui jalur aspek pendidikan yaitu dengan menghentikan sementara kegiatan belajar dan pembelajaran di sekolah dan digantikan dengan kegiatan belajar secara mandiri di rumah melalui online. Kegiatan penghentian pembelajaran di sekolah ini tentu akan memiliki dampak langsung terhadap proses pembelajaran karena dilaksanakan dengan cara pembelajaran jarak jauh atau PJJ. Proses pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan cara memanfaatkan digital dan dilakukan secara online. Proses pembelajaran ini sering disebut dengan proses pembelajaran e-learning atau proses pembelajaran daring. Pada saat terjadinya bencana covid-19 proses pembelajaran E-learning ini merupakan solusi terbaik untuk dilaksanakannya proses pembelajaran jarak jauh.

Kebijakan pemerintah social distancing pada aspek pendidikan didukung dengan proses pembelajaran jarak jauh, hal ini dilaksanakan demi mengurangi adanya interaksi antar manusia maupun masyarakat dalam penekanan penyebaran virus covid 19. Perubahan pada proses pembelajaran ini tentu akan menekan tenaga pendidik agar dapat melakukan adaptasi menggunakan teknologi. Karena tenaga pendidik dituntut agar para siswa dapat melakukan pemahaman dan kebutuhan pemenuhan Pembelajaran dapat tercapai sehingga tenaga pendidik harus dapat

menciptakan suasana yang menarik dan atraktif pada proses pembelajaran. Pembelajaran daring tidak harus dilakukan secara formal karena siswa dapat mengikuti pembelajaran dari mana saja dia berada dan waktunya dapat dikondisikan sehingga siswa akan merasa lebih nyaman. Selain itu pembelajaran daring tidak selalu membutuhkan tenaga dan waktu yang banyak sehingga waktu luang yang dimiliki oleh siswa maupun tenaga pendidik dapat digunakan sebaik mungkin. Manfaat yang didapat dari dilakukannya pembelajaran daring yaitu komunikasi wali murid dengan guru lebih terjaga serta komunikasi siswa dengan orang tua menjadi lebih baik. Pemberian soal ujian maupun kuis dapat dilakukan oleh guru cara mudah karena tidak ada kendala waktu tempat dalam penyusunan soal (Nikhlis & Kurniawan, 2022).

Hanya saja pada saat proses pembelajaran dari guru merasakan terjadi bermacam-macam tantangan baru yang dihadapi. Di mana waktu yang dimiliki guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi terbatas dan kesempatan guru selama pembelajaran dilaksanakan terjadi hambatan untuk berinteraksi dengan siswa secara langsung. Selain itu upaya guru untuk memberi motivasi peserta didik supaya aktif mengikuti jalannya pembelajaran daring lebih tinggi lagi. Dengan adanya tantangan yang harus dihadapi tenaga pendidik selama terjadi proses pembelajaran daring akan memiliki dampak pada kepuasan siswa selama dilakukan pembelajaran (Nikhlis & Kurniawan, 2022).

Kepuasan pembelajaran bagi siswa adalah bentuk positif karena adanya pelayanan yang dilakukan oleh tenaga pendidik selama mengikuti pembelajaran, ini membuktikan bahwa terdapat keselarasan antara peserta didik dan tenaga pendidik sesuai yang diharapkan. Tingkat kepuasan pada siswa disebabkan karena adanya

factor penyebab dalam pemenuhan kebutuhan pembelajaran. Salah satu faktor pemenuhan kebutuhan pembelajaran adalah sarana penunjang ilmu pengetahuan dan teknologi. Apabila faktor yang dibutuhkan tersebut dapat terpenuhi maka akan berdampak positif siswa, begitu pula sebaliknya apabila faktor yang dibutuhkan di bawah ekspektasi siswa maka akan membawa efek yang negatif. Dalam upaya meningkatkan kepuasan siswa dalam proses pembelajaran maka diperlukannya adanya pengembangan sistem yang berkualitas.

Pengukuran tingkat kualitas dari suatu sistem dapat dilakukan dengan menggunakan indikator dari kualitas sistem itu sendiri. Kualitas suatu sistem dapat terpenuhi dan menciptakan kepuasan bagi pengguna apabila sistem tersebut memiliki indikator dari segi keamanan, kemudahan, keandalan sistem, kecepatan dalam akses serta memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi. Pencapaian tingkat kepuasan bagi pengguna sebuah aplikasi dapat diukur menggunakan Model *End User Computing Satisfaction (EUCS)*. *End User Computing Satisfaction (EUCS)* yakni suatu teknik pengukuran tingkat kepuasan bagi pemakai system aplikasi melalui upaya tindakan memperbandingkan tingkat harapan dengan kenyataan suatu system informasi maupun suatu sistem pada aplikasi dalam pengukuran tingkat kepuasan pemakain. Model *End User Computing Satisfaction (EUCS)* meliputi isi (*content*), keakuratan (*accuracy*), susunan bentuk (*format*), mudah penggunaan (*ease of use*), serta ketepatan waktu (*timeline*).

Pencapaian kepuasan dalam penggunaan sistem dapat diketahui dengan cara melakukan penganalisisan pencapaian tujuan yang datanya dapat diperoleh dengan pengambilan data melalui aplikasi quiziz. Fokus riset ini adalah pada permasalahan yang terjadi pada kepuasan penggunaan sistem dengan menggunakan model *End*

User Computing Satisfaction (EUCS). End User Computing Satisfaction (EUCS) merupakan suatu metode yang digunakan dalam pengukuran tingkat kepuasan pengguna sistem aplikasi melalui cara memperbandingkan tingkat keinginan dengan fakta yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi quiziz. Penggunaan aplikasi quiziz karena memiliki basic teknologi yang kompetitif serta atraktif. Penggunaan metode EUCS pas untuk diterapkan dalam pembelajaran daring karena hasil dari pemberian Soal kuis dapat didapat dengan lebih mudah. Penggunaan aplikasi kuis sangat mudah dan praktis untuk diterapkan kepada siswa. Langkah yang dilakukan yaitu dengan cara tenaga pendidik berperan sebagai host serta pembuat soal dan siswa berperan sebagai user yang tergabung dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh host.

Berlandaskan pada penjelasan latarbelakang masalah, sehingga penulis berniat untuk meneliti lebih lanjut mengenai “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)”

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan terkait riset tentang Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) antara lain :

1. Perlu adanya pengembangan sistem aplikasi yang berkualitas.
2. Perlu adanya Perubahan Metode Pembelajaran.
3. Tenaga pendidik dituntut untuk beradaptasi dengan teknologi digital dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan atraktif.

Dalam riset Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS), permasalahan tersebut dapat diidentifikasi dan dianalisis lebih lanjut.

1.3 Perumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah yang dipaparkan sebelumnya, perumusan permasalahan riset adalah:

1. Apakah ada pengaruh positif dari isi (*content*) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz?
2. Apakah ada pengaruh positif dari keakuratan (*accuracy*) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz?
3. Apakah ada pengaruh positif dari susunan bentuk (*format*) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz?
4. Apakah ada pengaruh positif dari mudah penggunaan (*ease of use*) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz?
5. Apakah ada pengaruh positif dari ketepatan waktu (*timeline*) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz?

Dengan perumusan masalah yang jelas, riset tentang Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) bisa dijadikan sebagai alat evaluasi dalam memaksimalkan manfaat dari teknologi yang diterapkan.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dari riset tentang analisis kepuasan pengguna aplikasi Quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS), adalah untuk mengetahui apakah dengan adanya pemakaian aplikasi Quizizz tersebut bisa memberikan kepuasan kepada siswa maupun para pengajar pada saat proses pembelajaran. Sedangkan manfaat yang didapat dari riset ini terdapat beberapa, antara lain:

1. Bagi Penulis

- a. Mendapatkan wawasan dan pemahaman yang lebih berhubungan dengan kepuasan penggunaan aplikasi quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran.
- b. Mengembangkan kemampuan riset dan analisis data yang dapat mempermudah peneliti untuk melaksanakan riset yang lebih kompleks.
- c. Menambah pengalaman dan keterampilan peneliti dalam mengelola riset ini seperti perencanaan, pengumpulan data, dan penganalisan data.

2. Bagi Objek Riset

- a. Mengidentifikasi dan memahami kebiasaan para siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran.
- b. Mengukur tingkat kepuasan para siswa terhadap berbagai aspek layanan yang tersedia di aplikasi Quizizz.
- c. Mengembangkan rekomendasi atau saran terhadap para pengguna dalam menggunakan aplikasi Quizizz berdasarkan pada hasil riset ini, dapat membantu SMK Kartika X-1 guna meningkatkan kualitas pelayanannya.

3. Bagi Pembaca

- a. Untuk memperoleh pemahaman dan wawasan lebih tentang aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran.
- b. Menjadi referensi bagi pembaca lainnya untuk menggunakan aplikasi Quizizz ini.
- c. Mempermudah pembaca untuk memilih apakah akan terus menggunakan layanan aplikasi Quizizz ini atau beralih aplikasi pembelajaran yang lain yang lebih bagus untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Secara umum, analisis kepuasan pengguna aplikasi Quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dapat membantu meningkatkan pemahaman tentang kepuasan para siswa terkait dengan aplikasi pembelajaran di Indonesia dan memberikan informasi yang terpercaya bagi berbagai pihak.

1.5 Metode Penelitian

Dalam analisis kepuasan pengguna aplikasi Quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran menggunakan *End User Computing Satisfaction* (EUCS) berfungsi sebagai alat pengukuran atas kinerja penggunaan system informasi yang sudah dikembangkan. Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yakni suatu penerapan sikap multitalenta dilihat dari berbagai aspek, misalnya penerimaan dan pemahaman atas adanya system informasi. Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) pertamakali dicetuskan Doll dan Torkzadeh. Besarnya kandungan informasi, keakuratan, susunan, ketepatan waktu penggunaan, serta kemudahan merupakan yang menjadi factor dalam penilaian suatu system informasi. Penilaian system informasi diperlukan guna mengevaluasi pengalaman

pengguna, salah satunya dapat diterapkan dengan *End User Computing Satisfaction (EUCS)* menggunakan bermacam-macam aspek serta indikator.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Langkah-lahkah yang ditempuh peneliti dalam melakukan pengumpulan data penelitian adalah:

1. Wawancara : Peneliti mendapatkan data riset yang berasal dari sumber data menggunakan teknik wawancara mengenai *kepuasaan para siswa* dalam menggunakan aplikasi Quizizz di SMK Kartika X-1.
2. Kuiser/Angket : Penulis mengajukan beberapa pertanyaan dengan kuiser kepada siswa serta sebagian guru yang sudah dipilih untuk dipergunakan sebagai sampel. Angket kuiser berupa daftar pertanyaan terkait dengan variable-variable untuk dipergunakan, antara lain isi (*content*), keakuratan (*accuracy*), susunan (*format*), mudah penggunaan (*ease of use*), serta ketepatan waktu (*timeline*). Dalam riset, kuiser disusun berdasarkan *Skala Likert*. Dalam mengukur kepuasa pengguna pada menggunakan aplikasi Quizizz, peneliti mempergunakan *Skala Likert* dengan 5 kriteria yaitu kriteria 1 (Sangat Tidak Setuju), kriteria 2 (Tidak Setuju), kriteria 3 (Kurang Setuju), kriteria 4 (Setuju), dan kriteria 5 (Sangat Setuju).
3. Observasi : Observasi yang telah dilaksanakan didalam penelitian adalah dengan melakukan pengamatan secara langsung mengenai aktivitas siswa maupun guru yang menjadi responden. Tujuan dari melaksanakan observasi guna memperoleh data yang berasal dari para siswa dan beberapa guru di SMK Kartika X-1.
4. Studi Pustaka : sumber data riset yang berasal dari studi pustaka, dalam riset ini penulis memanfaatkan jurnal ilmiah, artikel, tesis, dan sumber lainnya.

5. Dokumentasi : peneliti meminta data dokumen tentang sejarah pendirian, struktur pengelola, dan dokumen perijinan sekolah.

1.7 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan analisis kepuasan pengguna aplikasi Quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran menggunakan *End User Computing Satisfaction (EUCS)* dapat mencakup yakni hanya pada ruang lingkup penerapan aplikasi Quizizz dalam melihat tingkat kepuasan pengguna di SMK Kartika X-1 kelas XI dengan mempergunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*.

1.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dirancang peneliti dalam melaksanakan penelitian tentang Berikut hipotetis yang akan di uji dalam penelitian yang di ambil dari analisis kepuasan pengguna aplikasi Quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*:

H0 : Diduga tidak adanya pengaruh positif variabel isi (*content*), keakuratan (*accuracy*), susunan bentuk (*format*), mudah penggunaan (*ease of use*), serta ketepatan waktu (*timeline*) terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz.

H1 : Diduga adanya pengaruh positif dari isi (*content*) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz.

H2 : Diduga adanya pengaruh positif dari keakuratan (*accuracy*) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz.

H3 : Diduga adanya pengaruh positif dari susunan bentuk (*format*) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz.

H4 : Diduga adanya pengaruh positif dari mudah penggunaan (*ease of use*) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz.

H5 : Diduga adanya pengaruh positif dari ketepatan waktu (*timeline*) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan suatu tindakan yang dilakukan memperoleh teori yang relevan sesuai dengan permasalahan yang diteliti (Fadillah, 2023). Sedangkan menurut Mahesa (2023), adalah suatu bab khusus yang berisikan tentang pembahasan mengenai kajian teori yang digunakan pada judul atau topik dari riset yang dilaksanakan. Peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan pengertian tersebut bahwa tinjauan pustaka dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan dalam meninjau kembali sebuah literasi atau pustaka yang memiliki kaitan relevan dengan terpilihnya topik riset.

2.1.1 Analisis Kepuasan Pengguna

Ketercapaian kepuasan pengguna akan terjadi jika seorang pengguna memberikan tanggapan positif atas kualitas jasa pelayanan di sekolah diberikan. Menurut Generta (2023) analisis kepuasan pengguna merupakan suatu bentuk perasaan yang bermakna kesan senang maupun kecewa seseorang atas pelayanan yang diberikan sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan. analisis kepuasan pengguna merupakan hal penting untuk mengetahui kesan yang didapat dari suatu hal tertentu.

1. Pengertian Kepuasan

Kepuasan merupakan persepsi seseorang mengenai nilai atau kesan istimewa dari produk maupun jasa yang dapat menimbulkan perasaan kesenangan tertentu berkaitan mengenai adanya pemenuhan kebutuhan orang tersebut (Generta, 2023). Kepuasan merupakan perasaan yang ditimbulkan ketika membandingkan antara

harapan dengan realita yang diterima (Prinanda, 2021). Peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan pengertian tersebut kepuasan merupakan rasa senang atau puas yang terjadi pada seseorang karena tercapainya pemenuhan atas kebutuhan yang diinginkan.

2. Pengertian Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna menurut perasaan senang pengguna akan diketahui setelah melakukan perbandingan kinerja suatu produk ataupun jasa sesuai ekspektasi yang diharapkan. Pengguna tidak akan puas apabila ekspektasi suatu produk maupun jasa tidak sesuai harapan, atau sebaliknya (Mahesa, 2023). Kepuasan pengguna adalah suatu tingkatan keyakinan pengguna atas kemampuan dari sistem informasi yang ada untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka (Fadillah, 2023). Peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan pengertian di atas Kepuasan pengguna merupakan sejauh mana seorang pemakai merasakan kepuasan ketika mempergunakan suatu sistem informasi dan sejauh mana sistem tersebut memenuhi ekspektasi mereka.

3. Faktor Kepuasan Pengguna

Faktor yang menjadi pengaruh dari kepuasan pengguna sering kali tidak mudah dipisahkan karena masing-masing faktor tersebut mempunyai hubungan yang sangat kompleks atau rumit. Faktor-faktor tersebut dibedakan menjadi tiga kriteria yang setiap kriteria tiga variable. Ketiga kategori tersebut adalah sebagai berikut (Fadillah, 2023) :

1. *Perceived Benefits and Convenience* (manfaat dan kenyamanan yang dirasakan), yang terdiri dari variable *user expectation* (ekspektasi pengguna), *ease of use* (mudah penggunaan), dan *perceived usefulness* (kegunaan yang dirasakan).

2. *User Background and Involvement* (latar belakang dan keterlibatan pengguna), yang terdiri dari variable *user experience* (pengalaman pengguna), *user skills* (kemampuan pengguna), dan *user involvement in system development* (peran pengguna di dalam pengembangan sistem).
3. *Organizational Attitude and Support* (sikap dan dukungan organisasi), yang terdiri dari variable *user attitude toward information system* (sikap pengguna terhadap sistem informasi), *organizational support* (dukungan organisasi) dan *perceived attitude of top management* (sikap yang dirasakan dari manajemen atas).

Faktor lainnya yang memiliki dampak bagi kepuasan pengguna berlandaskan riset sebelumnya adalah sebagai berikut (Mahesa, 2023) :

1. Hubungan antara manajemen organisasi dan sistem informasi.
2. Hubungan antara pengguna dengan sistem informasi.
3. Informasi yang diterima dari sistem.
4. Fitur-fitur yang dimiliki sistem informasi.
5. Penyedia layanan dari sistem informasi.

4. Pengukuran Kepuasan Pengguna

Perhitungan kepuasan pengguna yang dikerjakan oleh riset sebelumnya menggunakan beberapa metode seperti *literature review*, wawancara dan menyusun kuesioner untuk disebarkan kepada responden. Riset sebelumnya telah membuat model berserta variable dan instrumennya untuk digunakan dalam mengukur kepuasan pengguna (Prinanda, 2021).

5. Tingkat Kepuasan Pengguna

Tingkat kepuasan pengguna merupakan nilai atau persepsi yang mewakili bagaimana kepuasan pengguna terhadap system aplikasi. Tingkat kepuasan pengguna menurut peneiltian-riset sebelumnya dibagi menjadi beberapa kategori, antara lain sangat tidak puas, tidak puas, cukup puas, puas, dan sangat puas (Fadillah, 2023). Riset lain membagi tingkat kepuasan dalam kategori *very high* (sangat tinggi), *high* (tinggi), *less* (kurang), *low* (rendah), dan *very low* (sangat rendah) (Prinanda, 2021).

2.1.2 Konsep Aplikasi Quizizz

1. Pengertian Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz adalah suatu media pembelajaran yang dipercaya dapat meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran dilaksanakan Karena aplikasi ini menggunakan fitur-fitur yang menarik minat siswa. Manfaat lain dari aplikasi Quizizz yaitu dapat dipergunakan dalam melakukan pembuatan serta pelaksanaan kuis interaktif berbasis multiplayer yang bisa dilakukan pengaksesan melalui perangkat berbentuk komputer, tablet, smartphone maupun perangkat lainnya. (Generta, 2023). Era revolusi industri berbasis industri teknologi 4.0 yang dikembangkan sebagai media pembelajaran menciptakan aplikasi kuis ini. Selain itu aplikasi kuis adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang lebih sering dipergunakan dalam pembelajaran daring merupakan suatu aplikasi yang berbasis game (Fadillah, 2023).

Aplikasi Quizizz merupakan sebuah program yang bisa diperoleh secara gratis dengan bantuan aplikasi pasar maupun situs melalui perangkat yang

dipergunakan untuk mempersiapkan kuis interaktif serta menilai hasil belajar siswa (Mahesa, 2023). Peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan pengertian tersebut bahwa aplikasi Quizizz merupakan sebuah media yang dipergunakan sebagai perangkat pembelajaran secara online menjadikan pengenalan materi sebagai tes intuitif yang dilengkapi dengan aktivitas dan kolaborasi menjadi lebih menarik serta gampang penggunaannya..

2. Kelebihan Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz mempunyai keistimewaan meliputi (Fadillah, 2023) :

- a. Bagi instruktur atau guru, akan lebih mudah untuk menyampaikan soal.
- b. Saat murid menjawab suatu pertanyaan maupun tes dengan betul, maka akan muncul jumlah poin untuk mereka peroleh setiap pertanyaan serta kalkulasin atau hasil apa yang akan mereka dapatkan dalam mengikuti tes.
- c. Ketika siswa menjawab tes dengan tidak benar, jawaban benar akan muncul untuk siswa supaya bisa memperbaiki diri
- d. Pada sesi terakhir atau penutup, setelah Anda menyelesaikan kuis, akan ditampilkan pertanyaan ulasan untuk meninjau jawaban yang Anda pilih
- e. Saat mengerjakan tes, semua peserta didik mendapat soal tes yang tidak sama secara acak alami, supaya membatasi terjadinya kecurangan.

3. Kekurangan Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz mempunyai kelemahan, meliputi (Fadillah, 2023) :

- a. Karena keterbatasan jaringan internet, kemungkinan siswa tidak bisa mengakses Aplikasi Quizizz saat instruktur melakukan pemberian materi maupun pertanyaan. Dengan asumsi organisasinya buruk, pengalaman pertumbuhan

aplikasi berbasis web Quizizz akan terpengaruh, dengan klien tidak dapat masuk atau keluar dari aplikasi

- b. Sedangkan siswa yang mengerjakan bisa mengakses halaman tab baru berarti siswa bisa langsung memasuki aplikasi lainnya dalam memperoleh jawaban.
- c. Manajemen waktu yang diterapkan, siswa yang awalnya mampu meraih nilai tertinggi bisa saja kehilangan status tersebut akibat manajemen waktu yang buruk
- d. Yang menjadi hambatan serta masalah selanjutnya jika waktu bergabung siswa dilakukan dengan terlambat.

4. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Quizizz

Langkah dalam penggunaan Aplikasi Quizizz dengan melakukan (Mahesa, 2023) :

a. Bagi Guru

- 1) Masuk Ke Menu Utama Aplikasi Quizizz : Membuka menu utama merupakan langkah awal dalam mengerjakan Quizizz untuk guru. Kemudian klik pilihan instruktur, masukkan karakter yang disebutkan, misalnya nama pengguna, email dan kunci rahasia lalu klik lanjutkan. Pastikan nama pengguna serta e-mail Anda isi merupakan bersifat privasi serta kunci rahasia hanya diketahui setiap klien.
- 2) Login Aplikasi Quizizz : jika telah berhasil login tekan “*Create New Quizizz*” untuk mulai membuat tes serta konfirmasi bahwa pemakai telah menyiapkan soal yang akan dimasukkan dalam Aplikasi Quizizz setelah berhasil login..



- 3) Masuk Ke Menu Pemilihan Kuis : selanjutnya, mari kita buat pertanyaan baru. Ketikkan nama dan bahasa kuis. Setelah selesai, klik "simpan" dan tunggu hingga layar berikut ditampilkan.
- 4) Menentukan Judul Dan Jenis Kuis : Pilih "*create a new question*" dari menu, lalu masukkan pilihan topik dan judul kuis pada layar yang muncul.
- 5) Menentukan Jenis Dan Jawaban Kuis : menu *write your question here*
Ketikkan daftar soal yang ingin dijawab pada tempat tersedia tulis pertanyaanmu, lalu ketikkan pilihan kunci soal 1 (pilih Answer Option 1), pilihan kunci soal 2 (pilih Answer 2), hingga opsi kuis finish.
- 6) Memasukkan Pertanyaan : Lanjutkan dengan pilihan jawaban, tandai jawaban yang benar, ubah jumlah waktu yang diberikan untuk menyelesaikannya, dan klik "simpan" jika perlu.
- 7) Memasukkan Jawaban : Klik "*final quiz*", setelah Anda selesai menulis semua pertanyaan kuis. Kuis lengkap yang menjelaskan kelas dan topik yang digunakan akan muncul klik "*save details*".
- 8) Menentukan Waktu Pengerjaan : Selanjutnya di layar yang lain, pilih pekerjaan rumah jika akan dijadikan pekerjaan rumah, tetapi apabila dipergunakan sebagai tes tulis atau ujian maka pilihlah bermain langsung, lalu atur batasan waktu kerja tersebut sesuai waktu serta tanggal pelaksanaan lalu tekan "*procced*", kemudian akan memunculkan kode untuk dipergunakan anggota akan muncul. siswa untuk mengikuti ujian.
- 9) Membagikan Kode Akses Kuis : Kode akses dapat disampaikan kepada siswa sehingga mereka dapat segera mulai bekerja.

b. Bagi Siswa

- 1) Membuka Aplikasi Quizizz : Cara mengerjakan Quizizz untuk pelajar adalah dengan membuka halaman <https://join.Quizizz.com>.
- 2) Memasukkan Kode Akses : selanjutnya siswa memasukkan kode masing-masing diberikan oleh instruktur kemudian tekan "*procced*". Peserta didik dipandu menuliskan nama dan tekan mulai.
- 3) Memulai Pengerjaan Kuis : Siswa dapat mengikuti tes dengan menyetujui batasan waktu yang diperlukan. Untuk setiap balasan yang dijawab secara akurat segera tampak, serta apabila jawaban salah maka kunci jawaban yang tepat akan muncul. Setelah selesai tes, *Review Question* akan muncul beranda untuk melihat jawaban yang telah pilih.

2.1.3 Analisis Pendukung Aktivitas Pembelajaran

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan persiapan murid yang dinamis untuk membangun informasi, bukan siswa yang berdiri sendiri yang seolah-olah mendapat penjelasan seputar informasi (Aminah, 2020). Aktivitas belajar adalah usaha peserta didik selama mengikuti alur pembelajaran guna menciptakan pemahaman (Pratiwi Indarti, 2022). Peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan pengertian tersebut bahwa aktivitas belajar sebagai suatu persiapan tersendiri terdiri dari enam komponen, yaitu tujuan pembelajaran, membujuk siswa, tingkat kesulitan belajar, dorongan sekitar, pemahaman siswa terhadap keadaan, serta reaksi siswa.

2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

- a. *Visual Activities*, adalah semua aktivitas berkaitan tentang latihan peserta didik untuk mengikuti jalannya belajar dengan cara melihat serta memberikan perhatian penuh.
- b. *Oral Activities*, adalah kegiatan berkaitan tentang kemampuan peserta didik untuk konsentrasi dalam mendengarkan materi.
- c. *Listening Activities*, merupakan kegiatan mendengarkan penggambaran, diskusi, pembicaraan, musik dan berpidato.
- d. *Writing Activities*, yakni kegiatan mengarang cerita, eksposisi, laporan pengujian, survei dan replikasi
- e. *Motor Activities*, merupakan aktivitas seluruh kemampuan fisik siswa untuk menggambarkan kemampuan yang dimilikinya.
- f. *Drawing Activities*, merupakan aktivitas menggambar, membuat bagan, peta, bagan dan desain.
- g. *Mental Activities*, merupakan aktivitas mengingat kembali, memahami permasalahan, analisis, mengkaitkan serta membuat kesimpulan.
- h. *Emotional Activities*, bisa berupa ketertarikan, jenuh, ceria, berani, tenang, serta gelisah.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Factor pemicu aktivitas belajar siswa dibedakan dalam dua bagian, yakni factor eksternal dan factor internal. Faktor-foktor pemicu tersebut antara lain (Pratiwi Indarti, 2022) :

- a. Faktor dari dalam
 - 1) Komponen fisiologis, yaitu berkaitan dengan kondisi fisik.

2) Komponen mental

- a) Intelegensi atau kecerdasan siswa : Wawasan merupakan keahlian psiko-fisik dalam merespon stimulus serta penyesuaian diri dengan lingkungan dengan langkah yang benar, dapat melakukan penentuan mengenai kualitas pembelajaran peserta didik untuk ditingkatkan.
- b) Motivasi : Motivasi dapat berupa kondisi pribadi seseorang dalam melaksanakan latihan guna mewujudkan tujuan.
- c) Minat : Minat merupakan harapan mengenai suatu hal, sebab siswa yang tidak tertarik serta semangat untuk belajar pasti tidak dapat mencapai hasil belajar baik.
- d) Bakat : Bakat merupakan keahlian seseorang dalam melaksanakan sesuatu serta sudah tertanam secara alami sejak dilahirkan.

b. Faktor dari luar (Eksternal)

- 1) Faktor Guru : Guru merupakan teladan yang baik dan menjadi ilustrasi positif dalam latihan pembelajaran siswa.
- 2) Faktor lingkungan sangat berpengaruh signifikan terhadap latihan pembelajaran siswa..
- 3) Faktor Keluarga bisa memberikan pengaruh yang baik atau tidak baik untuk aktivitas belajar.

4. Manfaat Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas siswa selama berjalannya aktivitas belajar terdapat manfaatnya, yakni (Pratiwi Indarti, 2022) :

- a. Siswa ikut serta terlibat langsung sehingga dapat memperoleh pengalaman sendiri.
- b. Siswa yang terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran dapat mengembangkan semua aspek yang dimilikinya.
- c. Membangun kerjasama yang menyenangkan dikelompok siswa dapat mendorong terciptanya kerjasama yang baik.
- d. Peserta didik terlibat pembelajaran karena didasari adanya keinginan sendiri, karena berguna untuk melihat perbedaan dirinya dengan teman lainnya.
- e. Membangun pembelajaran mengajar dan lingkungan yang adil serta pertimbangan kesepakatan bersama.
- f. Menumbuhkan dan membangun partisipasi antara sekolah dan masyarakat, serta keterkaitan instruktur dan wali, hal ini berguna untuk pengajaran peserta didik
- g. Pembelajaran dilaksanakan dengan praktis dan konkrit, sehingga tercipta pemahaman dan pemikiran dasar selain itu juga menjaga jarak strategis dari verbalisme.
- h. Aktivitas belajar dan pembelajaran terasa nyata, seperti terjalannya interaksi yang aktif sesuai arus pembelajaran.

5. Indikator Aktivitas Belajar

Indikator aktivitas belajar peserta didik bisa dilihat selama berjalannya pembelajaran, yakni (Pratiwi Indarti, 2022) :

- a. Murid melakukan penggalan informasi dari luar mengenai materi pelajaran, dan tidak cuma materi yang diberikan guru saja.
- b. Murid tanya ke guru maupun teman lainnya.

- c. Murid memberikan pendapat mengenai informasi yang diberikan oleh guru dan murid lain.
- d. Murid menyuarakan tanggapan mengenai informasi yang diberikan oleh pendidik.
- e. Murid memiliki kesempatan menilai sendiri mengenai hasil tugasnya.
- f. Murid dapat menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran menggunakan Bahasa sendiri.
- g. Murid menggunakan fasilitas belajar yang ada disekitar dengan optimal.

6. Proses Aktivitas Belajar

Kegiatan aktivitas belajar wajib melakukan keterlibatan semua aspek psikofisi peserta didik, baik jasmani maupun rohani hingga terjadi peningkatan perubahan dalam tindakan dengan cepat, tepat dan tidak terjadi adanya kendala yang berhubungan dengan aspek kognitif, efektif, maupun psikomotor. Kegiatan belajar memiliki nilai tambah (added value) untuk siswa, meliputi (Pratiwi Indarti, 2022):

- a. Siswa mempunyai kesadaran (awareness) dalam belajar yang merupakan bentuk wujudan dari motivasi intern (driving force) dalam belajar yang sesungguhnya.
- b. Siswa melaksanakan pencarian pengalaman secara langsung, sehingga dapat melakukan pembentukan kepribadian.
- c. Siswa belajar dengan keinginan serta bakat yang dimiliki.
- d. Mengembangkan karakter yang disiplin dalam mengikuti pembelajaran.
- e. Pembelajaran dilaksanakan dengan kongkret agar dapat menciptakan pemahaman serta berpikir secara kritis supaya terhindar dari miss komunikasi.

2.1.4 Analisis Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*

1. Pengertian Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah respons emosional individu terhadap penggunaan langsung suatu aplikasi komputer yang spesifik (Mahesa, 2023). *End User Computing Satisfaction (EUCS)* juga dapat dideskripsikan sebagai evaluasi afektif dan kognitif secara keseluruhan dari pengguna akhir terkait dengan penggunaan yang memuaskan yang dialami saat menggunakan sistem informasi (Generta, 2023). Model EUCS dikembangkan oleh Doll & Torkzadeh pada tahun 1988 dengan tujuan dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna akhir mengenai suatu sistem. *End User Computing Satisfaction (EUCS)* sudah menarik perhatian para peneliti dan praktisi sejak era awal implementasi sistem informasi pada tahun 1960-an. Model ini telah diuji secara empiris dan kepuasan pengguna akhir telah diterima sebagai faktor penentu kesuksesan sistem informasi. *End User Computing Satisfaction (EUCS)* adalah salah satu model kepuasan pengguna yang terbaik dan paling banyak digunakan. *End User Computing Satisfaction (EUCS)* telah banyak dipakai untuk mengevaluasi kepuasan pengguna dari beragam jenis sistem informasi, seperti internet marketing, social networking, sistem healthcare, sistem informasi akuntansi, ERP dan perangkat lunak bisnis, online banking, industri elektronik, aplikasi komputer pada beberapa industri, dan dalam latar kultural yang berbeda (Mahesa, 2023).

2. Dimensi Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*

Model *End User Computing Satisfaction (EUCS)* memiliki lima dimensi, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of use*, dan *Timeliness*. Penjelasan dari

masing-masing dimensi dalam model *End User Computing Satisfaction (EUCS)* adalah sebagai berikut (Prinanda, 2021) :

1. *Content* : *Content* merupakan informasi yang diberikan kepada pengguna akhir melalui jalur yang spesifik. Kuantitas dan kualitas informasi yang dilaporkan sangat berkaitan kepada kepuasan pengguna. Pengguna akan semakin puas jika sistem bisa memberi info lebih detail, terbaru, dan tepat.
2. *Accuracy* : *Accuracy* merupakan kebenaran dari informasi yang diberikan. Sistem harus dapat menjamin kebenaran informasi yang diberikan kepada pengguna sehingga sistem dapat diandalkan.
3. *Format* : *Format* merupakan layout atau tampilan dari sebuah sistem dan solusi yang dipilih untuk menampilkan output content. Tampilan yang digunakan untuk memberikan informasi yang spesifik merupakan hal yang sangat penting untuk membantu pengguna untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.
4. *Ease Of Use* : *Ease Of Use* merujuk pada usaha pemakai untuk penggunaan system serta menemukan info yang mereka butuhkan. Pengguna akan merasa puas jika mereka hanya memerlukan usaha yang sedikit untuk menggunakan sistem dan menemukan informasi yang dibutuhkan.
5. *Timeliness* : *Timeliness* adalah tersedianya informasi terbaru pada rentang waktu sesuai dalam penggunaan yang efektif. Pengguna di era internet seperti sekarang ini sudah terbiasa mengakses informasi yang dibutuhkan dengan sangat cepat dan mereka berekspektasi bahwa sistem dapat memenuhi hal tersebut. Kepuasan pengguna sangat berhubungan dengan waktu yang diperlukan sistem dalam memproses informasi yang dibutuhkan pengguna.

3. Pengukuran Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*

Pengukuran kepuasan pada model *End User Computing Satisfaction (EUCS)* dilaksanakan melalui metode kuantitatif lewat penyebaran angket kepada informan. Angket disusun berdasarkan dimensi atau variable yang terdapat dalam model *End User Computing Satisfaction (EUCS)*, selanjutnya pengujian instrument dilaksanakan yang berasal dari angket yang telah dibuat guna memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner sudah valid dan tingkat reliabilitasnya baik sehingga kuesioner tersebut bisa dipergunakan dalam pengukuran kepuasan pengguna.

4. Pengembangan Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*

Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* mengalami beberapa perkembangan pada riset- riset sebelumnya sebelumnya, antara lain sebagai berikut (Fadillah, 2023) :

1. Metode *End-User Computing Satisfaction (EUCS)* : Definisi *End-User Computing Satisfaction (EUCS)* adalah tindakan untuk mempengaruhi suatu aplikasi dari komputer yang spesifik dengan menggunakan aplikasi tersebut dengan langsung. Model ini terdiri dari lima variable independen dalam memengaruhi variable terikat (kepuasan pengguna akhir). Variable independen tersebut antara lain yaitu *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*.
2. Metode *End-User Computing Satisfaction Extended System Speed (EUCSESS)* : Model *End-User Computing Satisfaction (EUCS)* dengan menambahkan variable system speed. Mereka berpendapat bahwa kecepatan operasi pada suatu sistem akan berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna. Aspek system speed dalam kepuasan pengguna dapat didefinisikan sebagai “sejauh

mana seorang individu merasa puas dengan kecepatan operasional sistem”. Riset sebelumnya membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecepatan operasional sistem dan efisiensi pengguna sehingga pengguna merasa puas.

3. Metode *End-User Computing Satisfaction Extended Security (EUCSES)* :

Masalah keamanan telah menjadi pertimbangan yang penting di era digital seperti sekarang, oleh karena itu Putra et al.2020, tertarik untuk mengadopsi variable security pada model *End-User Computing Satisfaction (EUCS)* untuk mengkonfirmasi adanya dampak tersebut kepada kepuasan penggunaan. Riset sebelumnya menunjukkan bahwa security adalah bagian dari aspek penting dari suatu kepuasan penggunaan.

2.1.5 Analisis Skala Likert

Skala Likert bisa jadi merupakan skala estimasi yang dibuat oleh Rensis Likert, seorang guru dan analis Amerika sejak tahun 1932. Skala Likert memiliki empat atau lebih pertanyaan yang digabungkan untuk menghasilkan skor/nilai yang sesuai dengan karakteristik seseorang, seperti informasi, sikap, dan perilaku. Saat bereaksi terhadap pertanyaan pada skala Likert, responden menentukan tingkat pemahaman mereka dengan artikulasi dengan memilih salah satu alternatif yang dapat diakses. Biasanya lima pilihan skala diberikan dengan kriteria misalnya: Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Kurang Setuju (3), Setuju (4), Sangat Setuju (5).

2.2 Penelitian Terdahulu

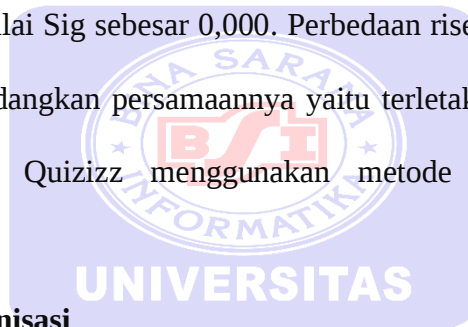
Riset yang dilaksanakan Febblina Daryanes (2020) dengan judul Analisis Kepuasan Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Pendukung Aktivitas

Pembelajaran Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*, hasil riset ini mengungkapkan bahwa aplikasi Kahoot untuk dukungan kegiatan pembelajaran melalui metode *end user computing satisfaction (EUCS)* sangat efektif. Rerata efektifitas aplikasi Kahoot untuk dukungan kegiatan pembelajaran yaitu sebesar 82,6%. Keterlibatan mahasiswa dalam aplikasi Kahoot untuk dukungan kegiatan pembelajaran melalui metode *end user computing satisfaction (EUCS)* akan memotivasi para mahasiswa mendorong siswa untuk melaksanakan bentuk pembelajaran yang dinamis dan menyiapkan bahan ajar serta meningkatkan keterlibatan, inspirasi serta kepuasan peserta didik. Berbeda dengan riset sebelumnya adalah tentang penggunaan aplikasi Kahoot yang dilakukan terhadap siswa, untuk persamaan adalah pembahasan tentang kecukupan pengaplikasian aplikasi guna mengetahui kepuasan penggunaan perangkat sebagai media pembelajaran.

Riset yang dilaksanakan Megarizki Ramadhan (2023) dengan Judul Analisis Kepuasan Penggunaan Media Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar. Berlandaskan pertanyaan hasil survei dari disebarkannya angket dalam studi ini, jawaban siswa berubah. 7 siswa merasa sering menggunakan Quizizz dan 51 siswa sisanya sesekali menggunakan media pembelajaran tersebut. Dari anggapan siswa diketahui media pembelajaran siswa memanfaatkan Quizizz sebagaimana pada mata pelajaran tertentu. Selain itu, menurut kesimpulan siswa, penggunaan Quizizz bisa mengurangi tingkat kecurangan bagi mereka karena dengan menggunakan Quizizz ada waktu persiapan dan soal yang diberikan asal-asalan sehingga menyulitkan mereka untuk melakukan kecurangan. Berbeda

dengan riset sebelumnya adalah tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran akuntansi dan mempergunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)*, untuk persamaan yakni pembahasan analisis kepuasan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*.

Riset yang dilakukan oleh Rica Wijayanti (2022) dengan judul Analisis Kepuasan Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* Pada Mahasiswa. Hasil pengujian riset ini terlihat bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran bagi siswa pada program Renungan IPA dikatakan layak, biasanya ditunjukkan dengan nilai Sig sebesar 0,000. Perbedaan riset ini terletak pada mata kuliah mahasiswa, sedangkan persamaannya yaitu terletak pada analisis kepuasan penggunaan aplikasi Quizizz menggunakan metode *end user computing satisfaction (EUCS)*.



2.3 Tinjauan Organisasi

2.3.1 Sejarah Singkat SMK Kartika X – I

SMK Kartika X – I merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di Jakarta Barat. Sekolah ini bernaung di bawah ya saya Hasan Kartika Jaya Jayakarta Kodam Jaya yang didirikan oleh tentara negara Indonesia Angkatan Darat Pada tahun 1998, tepatnya terjadi pada tanggal 1 Maret 1998. Pelopor dari pendirian SMK Kartika X – I adalah drs Sapporo Cahyo k MM yang telah disetujui oleh Persit Kartika Chandra Kirana. SMK Kartika X – I adalah sekolah swasta yang berada di jalan Daan Mogot km 17 di kota Jakarta Barat tepatnya berada di Kalideres Daerah Khusus Ibukota Jakarta. SK pendirian apa sekolah pada dapok Kemendikbud pada

tanggal 28 Desember 2007 sedangkan SK atas perizinan Operasional Sekolah tercatat pada tanggal 4 Agustus 2017.

SMK Kartika X – I menggunakan kurikulum 2013. SMK ini banyak mendapatkan berbagai macam penghargaan di segala bidang akademik dan seni maupun olahraga. Hal ini menunjukkan bahwa tenaga pendidik yang berada di SMK Kartika X – I Kalideres menggunakan tenaga pendidik yang sangat profesional. Kejuruan yang berada di sekolah adalah teknik komputer dan jaringan, administrasi perkantoran dan akuntansi.

1. Kompetensi Keahlian Merancang Komputer dan Tata Letak yang diciptakan adalah Pembentukan PC, Pendirian Organisasi, Perencanaan Web, Pemrograman.
2. Kompetensi Kemampuan Pembukuan yang diciptakan adalah menerima administrasi pembukuan, MYOB, Pembukuan Komputer
3. Kompetensi Bakat Organisasi Perkantoran yang diciptakan adalah Mengawasi Kerangka Pencatatan, Mengawasi Persuratan, dan Mengawasi Perlengkapan Kantor

2.3.2 Visi, Misi Dan Tujuan Pendidikan SMK Kartika X – I

1. Visi : Menghasilkan lulusan yang loyal, berdedikasi dan berwawasan tinggi, mempunyai kompetensi dan mempunyai jiwa wirausaha
2. Misi : Meningkatkan rasa percaya diri, pengabdian dan budi pekerti yang terhormat. Merencanakan spesialis yang mahir dalam bidang Perancangan Komputer dan Tata Letak, Pembukuan dan Administrasi Perkantoran. Menyiapkan tenaga pendidik yang professional untuk dapat melakukan saingan

secaran global. Menjadikan tenaga kerja bebas sesuai dengan langkah-langkah industri.

3. Tujuan : Menyiapkan tenaga ahli yang cemerlang, mempunyai jati diri, berakhlak mulia dan berbakat hidup mandiri serta mengikuti pendidikan tingkat lanjut di bidang Komputer dan Penataan Gedung, Akuntansi dan Administrasi Perkantoran.

2.3.3 Sarana SMK Kartika X – I

SMK Kartika X – I memiliki sarana dan prasarana yang lengkap sebagai fasilitas. Fasilitas prasarana dan sarana yang diberikan berupa 12 ruangan kelas, dua kamar mandi untuk guru dan 2 kamar mandi untuk siswa. Selain itu sarana dan prasarana lainnya yang dimiliki adalah berupa laboratorium computer, ruang BK, ruang OSIS, perpustakaan, studi music, kantin, ruang administrasi, gudang, ruang multimedia, mushola serta kantin.

2.3.4 Wewenang dan Tanggung Jawab di SMK Kartika X – I

Wewenang dan tanggungjawab dari masing-masing bagian di SMK Kartika X – I Kalideres Jakarta Barat, yakni:

1. Kepala Sekolah
 - a. Melakukan penyusunan proker untuk sekolah.
 - b. Melakukan koordinasi mengenai proker atau kegiatan sekolah.
 - c. Melakukan pengarahan terhadap kegiatan sekolah
 - d. Melakukan pengaturan pada administrasi mengenai kantor, peserta didik, karyawan, perlengkapan serta finansial sekolah.
 - e. Melakukan pengaturan yang memiliki keterkaitan antara sekolah dan masyarakat.

- f. Melakukan pengaturan mengenai aturan sekolah.
2. Komite Sekolah
- a. Memberi pendapat mengenai kebijakan mutu pendidikan.
 - b. Melakukan pengawasan tentang kebijakan sekolah yang ditetapkan.
3. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum
- a. Melakukan penyusunan mengenai program belajar seperti Prota dan Promes.
 - b. Melakukan penyusunan kalender atau jadwal pendidikan.
 - c. Melakukan penyusunan standart kompetensi dan perangkat pembelajaran lainnya untuk dikerjakan oleh guru.
 - d. Melakukan penyusunan jadwal atau agenda belajar.
 - e. Melakukan penyusunan program dan waktu pelaksanaan UAS atau UN.
 - f. Melakukan penyusunan penjadwalan pembagian raport dan ijasah
4. Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas
- a. Melakukan pengaturan dan penyelenggaraan dalam menjalin silaturahmi antara sekolah dan walimurid.
 - b. Melakukan pembinaan untuk mengembangkan hubungan baik antara sekolah, lembaga social, dunia usaha serta lembaga pemerintah.
 - c. Melakukan penyusunan laporan atas hasil dilaksanakannya hubungan dengan masyarakat.
 - d. Mengerjakan tugas keluar lembaga.
 - e. Merajut hubungan dengan lembaga luar dalam kerjasama.
5. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan
- a. Melakukan pembinaan terhadap proker OSIS.
 - b. Melakukan penegakan dalam tata tertib disekolah.

- c. Menyusun program pembinaan kesiswaan/OSIS.
- d. Menegakkan Tata Tertib Sekolah.
- e. Melaksanakan bimbingan serta pengarahan mengenai penentuan kriteria anggota OSIS

6. BP/BK

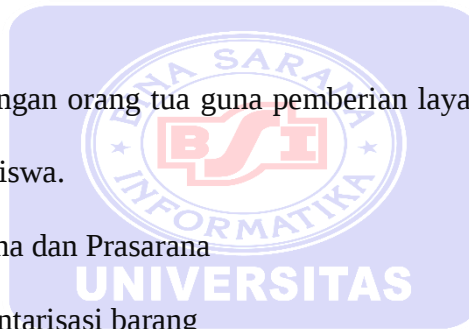
- a. Bekerja sama ddengan guru serta wali kelas untuk menyelesaikan permasalahan siswa.
- b. Melakukan pembuatan proker bimbingan psikolog
- c. Melakukan penyusunan serta pengarsipan data kasus siswa
- d. Memberi pengarahan kepada orang tua siswa yang dilakukan bersama kepala sekolah
- e. Bekerjasama dengan orang tua guna pemberian layanan psikolog mengenai perkembangan siswa.

7. Wakil Kepala Sarana dan Prasarana

- a. Melakukan inventarisasi barang
- b. Pemanfaatan prasarana dan sarana untuk menunjang KBM
- c. Pemaksimalan pemanfaatan seluruh prasarana misalnya kartu pendidikan
- d. Memeliharaana fasilitas pendidikan yang tersedia
- e. Mengelola perangkat pembelajaran

8. Kepala Tata Usaha

- a. Melakukan penyusunan program TU disekolah
- b. Mengelola finansial sekolah
- c. Melakukan pengaturan yang berkaitan mengenai ketersediaan kebutuhan sekolah



- d. Melakukan penggajian kepada seluruh tenaga kerja, pelaporan bulanan. Serta perencanaan kelengkapan sekolah dan agenda pengeluaran bulanan.
 - e. Melakukan penyusunan pengadministrasian tenaga kerja dan peserta didik.
 - f. Menginventaris seluruh data.
9. Kepala Program Jurusan (TKJ, Akuntansi, Administrasi Perkantoran)
- a. Melakukan koordinasi dalam menyusun teks soal UH.
 - b. Melakukan koordinasi dalam penyusunan serta pengumpulan hasil analisis UH, rekap penilaian, kriteria ketuntasan, serta target dari kurikulum.
 - c. Membantu dalam pengawasan UH, perbaikan, maupun remidi pelajaran
 - d. Mengkoordinir pembuatan dan mengumpulkan analisis Ulangan Harian, Rekap daya serap dan ketuntasan belajar dan target kurikulum.
 - e. Membantu mengkoordinir Ulangan Harian dalam pelaksanaan UH, ketika mata pelajarannya diujikan.
 - f. Mengadakan monitoring Ulangan Harian pelaksanaan program perbaikan dan remedial mata pelajaran sejenis.
 - g. Mengadakan evaluasi Ulangan Umum Semester (UUS) dan KBM tiap semester.
 - h. Penyusunan program pengajaran : Analisis Materi Pelajaran, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Prosem).
10. Wali Kelas
- a. Pengelolaan kelas.
 - b. Menyusun pembuatan statistik bulanan (absen).
 - c. Mengisi dan membagi rapor.
 - d. Membina siswa binaan didiknya dengan sebaik-baiknya.

- e. Membantu kelancaran proses belajar mengajar siswa di kelasnya.

11. Guru

- a. Melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- b. Menganalisa hasil evaluasi kegiatan pembelajaran.
- c. Melaksanakan kegiatan penilaian (semester/tahun).
- d. Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar masing-masing siswa.
- e. Mengikuti perkembangan kurikulum.

2.3.5 Prosedur Sistem Yang Berjalan Di SMK Kartika X – I

Prosedur dalam pendaftaran murid baru dilakukan dengan siswa hadir sendiri ke SMK Kartika X – I Kalideres Kabupaten Jakarta Barat. Siswa diarahkan untuk melakukan pembelian formulir pendaftaran. Kemudian setelah formulir didapatkan dihimbau untuk mengisi data siswa secara lengkap serta mengumpulkan dokumen lainnya sebagai syarat murid baru. Siswa diminta untuk mengumpulkan seluruh berkas baik formulir pendaftaran maupun dokumen lainnya kepada petugas administrasi.

Langkah berikutnya adalah calon murid baru akan memperoleh formulir persetujuan pendaftaran sekolah tentang ketentuan yang harus dilakukan selanjutnya. Seperti persetujuan dalam membayar uang gedung, SPP, seragam, buku, uang sumbangan dan sebagainya. System prosedur pembayaran dapat dilakukan dengan pembayaran uang pangkal sekolah atau secara di angsur maupun secara lunas atau tunai. Setelah melakukan pembayaran siswa akan mendapatkan bukti pembayaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Langkah-langkah atau tahapan dalam riset yang dilaksanakan dalam berjalannya keberhasilan riset ini adalah:

1. Tahap Persiapan Pengumpulan Data

- a. Pengajuan berkas terkait permohonan perizinan dalam melakukan observasi serta riset di Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika
- b. Memberikan dokumen terkait permohonan perizinan pada kepala sekolah SMK Kartika X – I dan melakukan studi pendahuluan di Sekolahannya.
- c. Mengumpulkan data sekunder dari tempat riset di SMK Kartika X – I untuk memperoleh data terkait kepuasan penggunaan aplikasi quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran dengan tujuan menentukan responden untuk menjadikan sampel dalam riset.
- d. Menentukan sampel menggunakan teknik sampling yang sudah direncanakan serta menetapkan kriteria yang diinginkan sebagai target dan kriteria yang tak diinginkan atau esklsi sebagai batasan sampel pada riset.

2. Tahap Pelaksanaan Pengumpulan Data

- a. Peneliti mendatangi SMK Kartika X – I dengan bantuan Kepala Sekolah SMK Kartika X – I dan tetap mengikuti protokol kesehatan yang ketat sesuai dengan pembagian jadwal/waktu di SMK Kartika X – I untuk memudahkan pengumpulan dan menemui responden.

- b. Peneliti yang dibantu oleh Kepala Sekolah SMK Kartika X – I menjelaskan prosedur serta tujuan pada rencana riset dilaksanakan, serta memberikan lembar persetujuan untuk sampel riset. Pada lembar persetujuan, akan ada pernyataan kesanggupan responden menjadi sampel riset. Seandainya responden tidak sanggup, maka peneliti mengakhiri penjelasan dan menutup pembicaraan. Kemudian untuk responden yang bersedia, peneliti melanjutkan untuk melakukan pengisian kuesioner yang diisi oleh responden.
- c. Peneliti memberikan pengarahan terlebih dahulu terkait pengisian kuesioner untuk menghindari kesalahan dalam pengisian. Jika responden memiliki keterbatasan untuk mengisi kuesioner seperti tidak bisa baca, tidak jelas untuk melihat tulisan maka peneliti atau keluarga/orang terdekat membantu dalam pengisian kuesioner.
- d. Melakukan teknik wawancara secara terstruktur berdasarkan kuesioner yang telah disiapkan terkait kepuasan penggunaan aplikasi quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran.
- e. Dalam mengukur kepuasan penggunaan aplikasi quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran, peneliti menggunakan *skala likert* dimana terdapat lima kategori menggunakan skor yaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Kurang Setuju (3), Setuju (4), Sangat Setuju (5).
- f. Pengumpulan data yang telah diperoleh dari seluruh responden akan diperiksa terkait kelengkapan jawaban dan jumlah data yang diperoleh, setelahnya akan melakukan terkait persiapan dan pengolahan data.

3. Tahap Akhir Pengumpulan Data

Data riset yang terkumpul kemudian dilakukan pengolahan, analisa, penyajian data sehingga mampu menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang disusun.

3.2 Instrumen Penelitian

Riset ini mempergunakan alat pengukuran berupa kuisioner sebagai instrument riset. Kuesioner disusun menggunakan *Skala Likert*. Dalam mengukur kepuasan pengguna aplikasi quizizz sebagai pendukung aktivitas pembelajaran, peneliti menggunakan *skala likert* dimana terdapat lima kategori menggunakan skor yaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Kurang Setuju (3), Setuju (4), Sangat Setuju (5). Adapun kisi-kisi instrumen riset sebagai berikut :

Tabel III. 1
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variable	Indikator	Kode	Nomor Butir Pertanyaan	Jumlah Butir
Isi (Content)	Relevansi	CON 1	1	1
	Lengkap	CON 2	2	1
	Manfaat	CON 3	3	1
	Kualitas	CON 4	4	1
	Transparansi	CON 5	5	1
Keakuratan (Accuracy)	Akurasi	ACC 1	1	1
	Reliabel	ACC 2	2	1
	Keselaran input dan output system	ACC 3	3	1
	Standardisasi	ACC 4	4	1
	Kemahiran Sistem	ACC 5	5	1
Susunan/Bentuk (Format)	Menarik	FOR 1	1	1
	Jelas	FOR 2	2	1
	Kemudahan dalam penggunaan	FOR 3	3	1

	Kualitas informasi	FOR 4	4	1
Mudah Penggunaan (<i>Ease Of Use</i>)	Kemudahan dalam penggunaan	EUO 1	1	1
	Mudah dipahami	EUO 2	2	1
	Mudah dioperasikan	EUO 3	3	1
	Interaksi sistem	EUO 4	4	1
	Sistem <i>service</i>	EUO 5	5	1
	Sistem <i>service</i>	EUO 6	6	1
Ketepatan Waktu (<i>Timeliness</i>)	Terbaru (Up to date)	TM 1	1	1
	Ketersediaan informasi	TM 2	2	1
	Ketersediaan informasi	TM 3	3	1
	Sistem <i>service</i>	TM 4	4	1
Kepuasan Pengguna	Kecukupan	EUS 1	1	1
	Efektivitas	EUS 2	2	1
	Efisiensi	EUS 3	3	1
	Kepuasan secara menyeluruh	EUS 4	4	1

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi riset dilaksanakan di SMK Kartika X – I beralamat di jalan Daan Mogot km 17 di kota Jakarta Barat tepatnya berada di Kalideres Daerah Khusus Ibukota Jakarta, kode pos 11840. Waktu riset dilakukan pada 08 April 2024 dan selesai pada 28 Juni 2024.

3.4 Metode Pengumpulan Data, Populasi Penelitian, dan Sample Penelitian

3.4.1 Metode Pengumpulan Data

Data riset dikumpulkan menggunakan metode sebagai berikut :

1. Wawancara : Peneliti mendapatkan data penelitian yang berasal dari sumber data menggunakan teknik wawancara mengenai *kepuasaan para siswa* dalam menggunakan aplikasi Quizizz di SMK Kartika X-1.
2. Kuisoner/Angket : Penulis mengajukan beberapa pertanyaan dengan kuesioner kepada siswa serta sebagian guru yang sudah dipilih untuk menjadi sampel. Angket ini mengenai daftar pertanyaan terkait dengan variable- variable penelitian yang dipergunakan, meliputi isi (*content*), keakuratan (*accuracy*), susunan (*format*), mudah penggunaan (*ease of use*), serta ketepatan waktu (*timeline*). Dalam riset ini, kuesioner disusun menggunakan *Skala Likert*. Dalam mengukur kepuasa pengguna pada menggunakan aplikasi Quizizz, peneliti mempergunakan *Skala Likert* dengan 5 kriteria yaitu kriteria 1 (Sangat Tidak Setuju), kriteria 2 (Tidak Setuju), kriteria 3 (Kurang Setuju), kriteria 4 (Setuju), dan kriteria 5 (Sangat Setuju).
3. Observasi : Observasi yang telah dilaksanakan didalam penelitian adalah dengan melakukan pengamatan secara langsung mengenai aktivitas siswa maupun guru yang menjadi responden. Tujuan dari melaksanakan observasi guna memperoleh data yang berasal dari para siswa dan beberapa guru di SMK Kartika X-1.
4. Studi Pustaka : sumber data penelitian yang berasal dari studi pustaka, dalam penelitian ini penulis memanfaatkan jurnal ilmiah, artikel, tesis, dan sumber lainnya.

5. Dokumentasi : peneliti meminta data dokumen tentang sejarah pendirian, struktur pengelola, dan dokumen perijinan sekolah.

3.4.2 Populasi Penelitian

Populasi dalam riset ini yang menjadi populasi yaitu para peserta didik pada kelas XI di SMK Kartika X-1. Jumlah para siswa di kelas XI secara keseluruhan di SMK Kartika X – I adalah 160.

3.4.3 Sample Penelitian

Sample penelitian yang digunakan merupakan para siswa di SMK Kartika X – I yang menggunakan aplikasi Quiziz. Penentuan besarnya sample berdasarkan populasi yang diketahui dapat dicari dengan rumus slovin. Slovin merupakan rumus yang dipergunakan untuk mengambil sample. Penentuan sample di penelitian ini dengan mempergunakan rumus slovin, peneliti menetapkan standar error yang dipergunakan sebesar 7%, karena alasan keterbatasan waktu dan biaya penelitian. Perhitungan yang hasilnya tambah akurat, maka bertambah kecil juga dalam kesalahan yang dipergunakan. Cara perhitungan dengan slovin dapat dilihat dibawah :

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

Keterangan :

n = Ukuran sample

N : Ukuran populasi

e : Persentase kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan.

Populasi dalam penelitian adalah para peserta didik di SMK Kartika X – I yang menggunakan aplikasi Quiziz dengan jumlah 160 para peserta didik,

pengambilan sample dengan cara penentuan slovin dapat dilihat dibawah ini (Prinanda, 2021) :

$$n = \frac{160}{1 + 160 (0,07)^2}$$

$$n = \frac{160}{1 + 0,784}$$

$$n = \frac{160}{1,784}$$

$$n = 89,69 = 90 \text{ (dibulatkan)}$$

Metode pengambilan sample mempergunakan metode non-probability sampling yaitu kesempatan menjadi sample yang diberikan tidak sama pada anggota populasi dengan mempergunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling yakni suatu cara penentuan sample yang didasari dari kriteria yang ditentukan dengan maksud agar memiliki hubungan erat dengan ciri khas yang dimiliki populasi. Kriteria penelitian ini adalah para peserta didik di SMK Kartika X – I yang menggunakan aplikasi Quizizz.

3.5 Metode Analisis Data

3.5.1 Uji Validitas

Pengujian validitas mempergunakan metode correlation bivariate dengan nilai dari product moment pada program SPSS. Setiap item butir soal dilakukan pengujian sebagai wakil dari indicator pada variable. Penentuan tingkat kevalidan dalam penelitian ini dilihat dari signifikansi 5%. Selain itu juga dapat dengan cara memperbandingan antara nilai rhitung dengan rtabel, jika angka rhitung $\geq$ rtabel maka penelitian dapat dikatakan valid. Rumus *korelasi product moment* yaitu (Prinanda, 2021) :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien *korelasi product moment*

$\sum X$ = Jumlah skor dalam sebaran X

$\sum X^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam sebaran Y

$\sum Y^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran Y

$\sum XY$ = Jumlah hasil kali skor X dan Y yang berpasangan

N = Jumlah sampel.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Pengujian kereliabelan butir soal bertujuan memastikan kestabilan dari butir soal kuesioner pada kondisi kejadian responden. Pengukuran instrumen yang dilakukan berkali-kali pada objek sama dan hasil keputusannya sama maka instrument tersebut dikatakan reliabel atau instrument kuesioner yang dipergunakan dapat diandalkan. Pengujian keandalan instrument pada penelitian ini dibantu dengan aplikasi SPSS menggunakan nilai dari Cronbach alpha > 0,7. Rumus *Cronbach Alpha* yaitu (Prinanda, 2021) :

$$\alpha = \frac{[k][\sum \sigma^2 t]}{[k - 1][\sigma^2 t]}$$

Keterangan :

α : Koefisien alpha cronbach's

K : Butir pertanyaan yang valid

$\sum \sigma^2 t$: Jumlah varians butiran pertanyaan yang valid

$\alpha^2 t$: Varians total

3.5.3 Pengolahan Data

Cara mengolah data yang dilaksanakan peneliti terdiri dari proses memeriksa atau mengedit, pemberian identitas, (*Editing*), proses pemberian identitas atau pengkodean dan pembeberan atau tabulasi (Prinanda, 2021).

1. Memeriksa (Mengedit) : proses ini dilaksanakan dengan melaksanakan pemeriksaan atas hasil angket yang disebarkan kepada responden. Angket yang diisi tapi belum sepenuhnya lengkap maka meminta kembali responden untuk melengkapinya.
2. Pemberian identitas (*Coding*) : proses pemberian identitas dilaksanakan dengan menggunakan kode untuk mempermudah proses pengolahan yaitu kode yang dipergunakan berbentuk skala yang telah direncanakan (skala likert).
3. Pembeberan (*Tabulating*) : proses pembeberan atau pemaparan dilakukan dengan cara hasil pengkodean jawaban responden disajikan menjadi satu dalam table tabulasi, dan dilakukan pemisahan berdasarkan masing-masing variable yang digunakan.

Penganalisisan data penelitian dilaksanakan dengan melakukan pengujian statistic deskriptif dan statistic inferensial. Penganalisisan statistic deskriptif dalam penelitian yang dilaksanakan memiliki tujuan sebagai tolok ukur atas pengukuran karakteristik responden dan gambaran umum dari jawaban responden. Sedangkan pengujian statistic inferensial dalam penelitian yang dilaksanakan memiliki tujuan sebagai tolok ukur atas pengukuran kepuasan responden terhadap masing-masing

variable mendukung aktivitas pembelajaran maupun pengukuran kepuasan terhadap dampak secara bersama dari variable pendukung aktivitas pembelajaran. Selain itu juga dipergunakan untuk melihat seberapa besar sumbangan atau kontribusi untuk mencapai kepuasan. Rumus dalam mencari prosentasi dapat dilihat dibawah:

$$P = \frac{f}{N} 100\%$$

Keterangan :

P = frekuensi yang sedang dicari presentase

N = jumlah frekuensi atau jumlah responden

f = angka presentase

Penafsiran dari pengolah data dengan ketentuan kepuasan pengguna aplikasi Quizizz adalah 81% - 100% (Sangat puas), 71% - 80,99% (Puas), 41% - 60,99% (Cukup puas), 21% - 40,99% (Kurang puas), 0% - 20,99% (Tidak puas)

1. Persamaan Garis Regresi Linier Berganda

Analisis garis regresi linear berganda yaitu suatu model linear regresi yang variabel dependennya merupakan fungsi linear dari beberapa atau lebih dari satu variabel bebas (Ghozali, 2018). Regresi linear berganda sangat bermanfaat untuk meneliti pengaruh beberapa variabel yang berkorelasi dengan variabel yang diuji. Hubungan fungsi antara satu variabel dependen dengan lebih dari satu variabel independen dapat dilakukan dengan analisis regresi linear berganda. Analisis regresi linier dilakukan menggunakan software SPSS. Model persamaan regresi yang digunakan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5 + e_i$$

(Ghozali, 2018)

Keterangan :

Y	=	Keputusan Pembelian
a	=	<i>Intercept</i> /konstanta
b ₁ , b ₂ , b ₃ , b ₄ , b ₅	=	Koefisien regresi
X ₁	=	Isi
X ₂	=	Keakuratan
X ₃	=	Susunan/Bentuk
X ₄	=	Mudah Penggunaan
X ₅	=	Ketepatan Waktu
e	=	<i>Error of term</i>

Pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat pada penelitian ini diuji dengan taraf keyakinan 95% atau $\alpha = 5\%$.

2. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi dipergunakan dengan tujuan dalam melihat persentasi atas sumbangan variable bebas yang dapat mempengaruhi variable terikat (Sujarweni, 2017). Rumus koefisien determinasi (R) dapat dilihat dibawah :

$$R^2 = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

R^2 = Nilai koefisien determinasi

R = nilai koefisien korelasi

3. Uji Parsial (Uji t)

Ghozali (2018), perhitungan pengujian parsial memputanyai tujuan dalam mengetahui ada/tidaknya pengaruh variable terikat yang sebabkan oleh variable bebas apakah variable independen (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap

variable dependen (Y) secara parsial. Pada penelitian ini pengujian parsial variable isi (X_1), keakuratan (X_2), susunan/bentuk (X_3), mudah penggunaan (X_4), dan ketepatan waktu (X_5) terhadap kepuasan pengguna (Y) menggunakan signifikansi dengan taraf 0,5 atau 5%. Kriteria dalam pengujian parsial dapat dilihat dibawah :

- a. Apabila angka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau signifikansinya lebih kecil dari 0,05, akan dikatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti bahwa terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable bebas dan variable terikat.
- b. Apabila angka $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau signifikansinya lebih besar dari 0,05, akan dikatakan H_0 diterima atau H_a ditolak. Yang memiliki arti bahwa tidak terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable bebas dan variable terikat.

4. Uji Simultan (Uji F)

Basuki & Prawoto (2017), pengujian simultan (F) bertujuan dalam melihat pengaruh dalam bersamaan antara variable independen dengan variable dependen. Pada riset ini pengujian simultan variable isi (X_1), keakuratan (X_2), susunan bentuk (X_3), mudah digunakan (X_4), dan ketepatan waktu (X_5) terhadap kepuasan pengguna (Y) menggunakan signifikansi dengan taraf 0,05 atau 5%. Kriteria dalam perhitungan parsial dapat dilihat dibawah :

- a. Apabila angka $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau signifikansinya lebih kecil dari 0,05, akan dikatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti bahwa terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable bebas dan variable terikat secara bersamaan.
- b. Apabila angka $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau signifikansinya lebih besar dari 0,05, akan dikatakan H_0 diterima atau H_a ditolak. Yang memiliki arti bahwa tidak terjadi

adanya pengaruh yang signifikan antara variable bebas dan variable terikat secara bersamaan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Karakteristik Responden

Penggunaan kuesioner digunakan sebagai Sumber data primer riset ini diambil dari 90 responden. Siswa kelas XI di SMK Kartika X – I merupakan responden dalam riset dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Karakteristik responden yang diperoleh pada saat riset memiliki klasifikasi karakteristik jenis kelamin, usia, tempo menggunakan aplikasi Quizizz, dan kapan menggunakan aplikasi Quizizz dari 90 responden.

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel IV. 1
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1	Laki-laki	45	50%
2	Perempuan	45	50%
Total		90	100%

Sumber : Data primer diolah (2024)

Berlandaskan pada tabel IV.1 dapat diketahui jika responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 45 responden atau sebesar 50%, dan 45 responden atau sebesar 50% dengan jenis kelamin perempuan. Dengan perhitungan frekuensi yang dilihat dari karakteristik jenis kelamin responden memiliki nilai seimbang karena jumlah responden laki-laki maupun perempuan selama banyaknya. Di mana jumlah responden laki-laki dan perempuan dari 90 siswa kelas XI di SMK Kartika X – I yang menggunakan aplikasi Quizizz masing-masing sebanyak 45 siswa.

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel IV. 2
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah	Presentase
1	10-20	75	83,33%
2	20-30	15	16,67%
Total		90	100%

Sumber : Data primer diolah (2024)

Berlandaskan pada tabel IV.2 dapat diketahui jika responden dengan usia 10-20 sebanyak 75 responden atau sebesar 83,33%, dan 15 responden atau sebesar 16,67% dengan usia 20-30. Dengan perhitungan frekuensi yang dilihat dari karakteristik usia responden mayoritas berada pada rentang usia 10-20 karena jumlah responden usia 10-20 jauh lebih banyak. Di mana jumlah responden dengan rentang usia 10-20 dari 90 siswa kelas XI di SMK Kartika X – I yang menggunakan aplikasi Quizizz lebih dominan yaitu sebanyak 75 siswa.

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Menggunakan Aplikasi Quizizz

Tabel IV. 3
Karakteristik Responden Berdasarkan Tempo Menggunakan Aplikasi Quizizz

No	Tempo Menggunakan	Jumlah	Presentase
1	> 1 Tahun	81	90,00%
2	< 1 Tahun	9	10,00%
Total		90	100%

Sumber : Data primer diolah (2024)

Berlandaskan pada tabel IV.3 dapat diketahui jika responden lama tempo menggunakan aplikasi Quizizz > 1 Tahun sebanyak 81 responden atau sebesar

90%, dan 9 responden atau sebesar 10% dengan responden lama tempo menggunakan aplikasi Quizizz < 1 Tahun. Dengan perhitungan frekuensi yang dilihat dari karakteristik lama tempo menggunakan aplikasi Quizizz responden mayoritas berada pada rentang > 1 Tahun karena jumlah responden lama tempo menggunakan aplikasi Quizizz > 1 Tahun jauh lebih banyak. Di mana jumlah responden dengan rentang lama tempo menggunakan > 1 Tahun dari 90 siswa kelas XI di SMK Kartika X – I yang menggunakan aplikasi Quizizz lebih dominan yaitu sebanyak 81 siswa.

4.2 Hasil Pengujian

4.2.1 Pengujian Instrumen

1. Uji Validitas

Pengujian validitas mempergunakan metode *correlation bivariate* dengan nilai dari *product moment* pada program SPSS. Setiap item butir soal dilakukan pengujian sebagai wakil dari indicator pada variable. Penentuan tingkat kevalidan dalam riset ini dilihat dari signifikansi 5%. Selain itu juga dapat dengan cara memperbandingan antara nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} , jika angka $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka riset dapat dikatakan valid.

Tabel IV. 4
Hasil Uji Validitas

Variable	No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Sign	Keputusan
Isi (Content)	X1.1	0,838	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X1.2	0,278	0,207	0,008	Valid & signifikan
	X1.3	0,736	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X1.4	0,713	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X1.5	0,853	0,207	0,000	Valid & signifikan
Keakuratan (Accuracy)	X2.1	0,784	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X2.2	0,804	0,207	0,000	Valid & signifikan

Variable	No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Sign	Keputusan
	X2.3	0,769	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X2.4	0,736	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X2.5	0,797	0,207	0,000	Valid & signifikan
Susunan/Bentuk <i>(Format)</i>	X3.1	0,802	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X3.2	0,701	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X3.3	0,809	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X3.4	0,823	0,207	0,000	Valid & signifikan
Mudah Penggunaan <i>(Ease Of Use)</i>	X4.1	0,790	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X4.2	0,744	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X4.3	0,475	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X4.4	0,498	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X4.5	0,661	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X4.6	0,600	0,207	0,000	Valid & signifikan
Ketepatan Waktu <i>(Timeliness)</i>	X5.1	0,790	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X5.2	0,804	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X5.3	0,825	0,207	0,000	Valid & signifikan
	X5.4	0,801	0,207	0,000	Valid & signifikan
Kepuasan Pengguna	Y1	0,797	0,207	0,000	Valid & signifikan
	Y2	0,787	0,207	0,000	Valid & signifikan
	Y3	0,803	0,207	0,000	Valid & signifikan
	Y4	0,793	0,207	0,000	Valid & signifikan

Sumber : Data primer diolah (2024)

Terlihat pada tabel IV.4 Hasil pengujian validitas di mana pada riset ini menggunakan *product moment* dari nilai *person correlation* dan nilai signifikansi. Pada variable isi (X1) nilai *person correlation* atau r_{hitung} terletak pada rentang nilai 0,278 - 0,853 dengan nilai r_{tabel} 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sehingga pengujian item untuk seluruh variable isi (X1) dalam kriteria valid. Sedangkan nilai signifikansi variable isi (X1) terletak pada rentang nilai 0,000 - 0,008 yang artinya bahwa signifikansi variable isi (X1) lebih kecil dari ketentuan standar signifikansi 0,05 sehingga variable isi dikatakan signifikan. Maka dapat disimpulkan

bahwa seluruh item atau pertanyaan pada variable isi (X1) dikatakan sah atau tepat untuk digunakan sebagai instrumen riset.

Pada variable keakuratan (X2) nilai *person correlation* atau r_{hitung} terletak pada rentang nilai 0,736 - 0,804 dengan nilai r_{tabel} 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sehingga pengujian item untuk seluruh variable keakuratan (X2) dalam kriteria valid. Sedangkan nilai signifikansi variable keakuratan (X2) terletak pada nilai 0,000 yang artinya bahwa signifikansi variable keakuratan (X2) lebih kecil dari ketentuan standar signifikansi 0,05 sehingga variable keakuratan (X2) dikatakan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item atau pertanyaan pada variable keakuratan (X2) dikatakan sah atau tepat untuk digunakan sebagai instrumen riset.

Pada variable susunan/bentuk (X3) nilai *person correlation* atau r_{hitung} terletak pada rentang nilai 0,701 - 0,823 dengan nilai r_{tabel} 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sehingga pengujian item untuk seluruh variable susunan/bentuk (X3) dalam kriteria valid. Sedangkan nilai signifikansi variable susunan/bentuk (X3) terletak pada nilai 0,000 yang artinya bahwa signifikansi variable susunan/bentuk (X3) lebih kecil dari ketentuan standar signifikansi 0,05 sehingga variable susunan/bentuk (X3) dikatakan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item atau pertanyaan pada variable susunan/bentuk (X3) dikatakan sah atau tepat untuk digunakan sebagai instrumen riset.

Pada variable mudah penggunaan (X4) nilai *person correlation* atau r_{hitung} terletak pada rentang nilai 0,475 - 0,790 dengan nilai r_{tabel} 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sehingga pengujian item untuk seluruh variable mudah penggunaan (X4) dalam kriteria valid. Sedangkan nilai signifikansi mudah penggunaan (X4) terletak pada nilai 0,000 yang artinya bahwa signifikansi variable

mudah penggunaan (X4) lebih kecil dari ketentuan standar signifikasi 0,05 sehingga variable mudah penggunaan (X4) dikatakan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item atau pertanyaan pada variable mudah penggunaan (X4) dikatakan sah atau tepat untuk digunakan sebagai instrumen riset.

Pada variable ketepatan waktu (X5) nilai *person correlation* atau r_{hitung} terletak pada rentang nilai 0,790 - 0,825 dengan nilai r_{tabel} 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sehingga pengujian item untuk seluruh variable ketepatan waktu (X5) dalam kriteria valid. Sedangkan nilai signifikansi ketepatan waktu (X5) terletak pada nilai 0,000 yang artinya bahwa signifikansi variable ketepatan waktu (X5) lebih kecil dari ketentuan standar signifikasi 0,05 sehingga variable ketepatan waktu (X5) dikatakan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item atau pertanyaan pada variable ketepatan waktu (X5) dikatakan sah atau tepat untuk digunakan sebagai instrumen riset.

Pada variable kepuasan pengguna (Y) nilai *person correlation* atau r_{hitung} terletak pada rentang nilai 0,787 - 0,803 dengan nilai r_{tabel} 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sehingga pengujian item untuk seluruh variable kepuasan pengguna (Y) dalam kriteria valid. Sedangkan nilai signifikansi kepuasan pengguna (Y) terletak pada nilai 0,000 yang artinya bahwa signifikansi variable kepuasan pengguna (Y) lebih kecil dari ketentuan standar signifikasi 0,05 sehingga variable kepuasan pengguna (Y) dikatakan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item atau pertanyaan pada variable kepuasan pengguna (Y) dikatakan sah atau tepat untuk digunakan sebagai instrumen riset.

c. Uji Reliabilitas

Pengujian kereliabelan butir soal bertujuan memastikan kestabilan dari butir soal kuesioner pada kondisi kejadian responden. Pengukuran instrumen yang dilakukan berkali-kali pada objek sama dan hasil keputusannya sama maka instrument tersebut dikatakan reliabel atau instrument kuesioner yang dipergunakan dapat diandalkan. Pengujian keandalan instrument pada riset ini dibantu dengan aplikasi SPSS menggunakan nilai dari *Cronbach alpha* $> 0,7$.

Tabel IV. 5
Hasil Uji Reliabilitas

Variable	<i>Cronbach Alpha</i>	Ketentuan	Keputusan
Isi (<i>Content</i>)	0,736	0,700	Reliabel
Keakuratan (<i>Accuracy</i>)	0,838	0,700	Reliabel
Susunan/Bentuk (<i>Format</i>)	0,792	0,700	Reliabel
Mudah Penggunaan (<i>Ease Of Use</i>)	0,704	0,700	Reliabel
Ketepatan Waktu (<i>Timeliness</i>)	0,818	0,700	Reliabel
Kepuasan Pengguna	0,806	0,700	Reliabel

Sumber : Data primer diolah (2024)

Terlihat pada tabel IV.5 hasil pengujian reliabelitas instrumen di mana pada riset ini menggunakan nilai dari *Cronbach alpha*. Pada variable isi (X1), keakuratan (X2), susunan/bentuk (X3), mudah penggunaan (X4), ketepatan waktu (X5), dan kepuasan pengguna (Y) nilai dari *Cronbach alpha* terletak pada rentang nilai 0,704 - 0,838 dengan ketentuan standar *Cronbach alpha* $> 0,700$. Dapat terlihat bahwa seluruh nilai $\alpha > 0,700$ sehingga pengujian item untuk seluruh variable pada item kuesioner riset dalam kriteria reliabel. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item atau pertanyaan pada variable riset dikatakan handal atau akurat untuk digunakan sebagai instrumen riset.

4.2.2 Pengujian Hipotesis

4.2.2.1 Pengujian Regresi Linier Berganda

Analisis garis regresi linear berganda yaitu suatu model linear regresi yang variabel dependennya merupakan fungsi linear dari beberapa atau lebih dari satu variabel bebas (Ghozali, 2018). Penganalisisan garis regresi linier sederhana yang telah dilakukan dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel IV. 6
Uji Garis Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a								
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.524	1.183		-.443	.659		
	Isi	.365	.094	.380	3.887	.000	.206	4.854
	Keakuratan	.159	.083	.196	1.925	.058	.190	5.252
	Susunan/Bentuk	.250	.109	.235	2.303	.024	.188	5.313
	Mudah Penggunaan	-.074	.078	-.080	-.955	.342	.281	3.564
	Ketepatan Waktu	.237	.095	.234	2.501	.014	.224	4.467

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguan

Sumber: data diolah (2024)

Tabel IV.6 menunjukkan nilai *Beta Unstandardized Coefficients* yang ditarik kesimpulan model persamaan regresi linier berganda sebagai berikut ini:

$$Y = a + bX$$

$$Y = -0,524 + 0,365X_1 + 0,159X_2 + 0,250X_3 + (-0,074X_4) + 0,237X_5$$

Uraian berdasarkan model persamaan regresi linier berganda diatas sebagai berikut ini:

1. Angka contanta memiliki nilai negative sebesar -0,524 yang mempunyai arti jika terdapat variable bebas maka dianggap 0, jadi besar angka kepuasan pengguna senilai -0,524.

2. Angka coefficient regresi variable isi (b_1) senilai 0,365 dengan nilai positif, yang mempunyai arti setiap satu kali terjadi peningkatan pada variable isi jadi akan menaikkan variable kepuasan pengguna senilai 0,365.
3. Angka coefficient regresi variable keakuratan (b_2) senilai 0,159 dengan nilai positif, yang mempunyai arti setiap satu kali terjadi peningkatan pada variable keakuratan jadi akan menaikkan variable kepuasan pengguna senilai 0,159.
4. Angka coefficient regresi variable susunan/bentuk (b_3) senilai 0,250 dengan nilai positif, yang mempunyai arti setiap satu kali terjadi peningkatan pada variable susunan/bentuk jadi akan menaikkan variable kepuasan pengguna senilai 0,250.
5. Angka coefficient regresi variable Mudah Penggunaan (b_4) senilai -0,074 dengan nilai negatif, yang mempunyai arti setiap satu kali terjadi peningkatan pada variable mudah penggunaan jadi akan menurunkan variable kepuasan pengguna senilai 0,074.
6. Angka coefficient regresi variable ketepatan waktu (b_5) senilai 0,237 dengan nilai positif, yang mempunyai arti setiap satu kali terjadi peningkatan pada variable ketepatan waktu jadi akan menaikkan variable kepuasan pengguna senilai 0,237.

4.2.2.2 Pengujian Parsial

Perhitungan pengujian parsial memputanyai tujuan dalam mengetahui ada/tidaknya pengaruh variable terikat yang sebabkan oleh variable bebas apakah variable independen (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variable dependen (Y) secara parsial. Pada riset ini pengujian parsial variable isi (X_1), keakuratan (X_2), susunan/bentuk (X_3), mudah penggunaan (X_4), dan ketepatan waktu

(X₅) terhadap kepuasan pengguna (Y) menggunakan signifikansi dengan taraf 0,05 atau 5% dan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Tabel IV. 7
Hasil Uji Parsial/Uji t

Variable	t_{hitung}	t_{tabel}	Sign	Keputusan
Isi (X1)	3,887	1,987	0,000	Berpengaruh positif & Signifikan
Keakuratan (X2)	1,925	1,987	0,058	Tidak berpengaruh positif & Signifikan
Susunan/Bentuk (X3)	2,303	1,987	0,024	Berpengaruh positif & Signifikan
Mudah Penggunaan (X4)	-0,955	1,987	0,342	Tidak berpengaruh positif & Signifikan
Ketepatan Waktu (X5)	2,501	1,987	0,014	Berpengaruh positif & Signifikan

Sumber : Data primer diolah (2024)

Terlihat pada tabel IV.7 hasil pengujian parsial atau uji t di mana pada riset ini menggunakan angka dari t_{hitung} dan angka signifikansi. Perhitungan parsial variable isi (X1) menghasilkan angka $t_{hitung} = 3,887 > t_{tabel} = 1,987$ serta signifikansi $0,000 < 0,05$, jadi dikatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti bahwa terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable isi (X1) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan parsial variable keakuratan (X2) menghasilkan angka $t_{hitung} = 1,925 < t_{tabel} = 1,987$ serta signifikansi $0,058 > 0,05$, jadi dikatakan H_0 diterima atau H_a ditolak. Yang memiliki arti bahwa terjadi tidak adanya pengaruh yang signifikan antara variable keakuratan (X2) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan parsial variable susunan/bentuk (X3) menghasilkan angka $t_{hitung} = 2,303 > t_{tabel} = 1,987$ serta signifikansi $0,025 < 0,05$, jadi dikatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti bahwa terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable susunan/bentuk (X3) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan parsial variable mudah penggunaan (X4) menghasilkan angka $t_{hitung} = -0,995 < t_{tabel} = 1,987$ serta signifikansi $0,342 > 0,05$, jadi dikatakan H_0 diterima atau H_a ditolak. Yang memiliki arti bahwa terjadi tidak adanya pengaruh yang signifikan antara variable

mudah penggunaan (X4) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Terakhir perhitungan parsial variable ketepatan waktu (X5) menghasilkan angka $t_{hitung} = 2,501 > t_{tabel} = 1,987$ serta signifikansi $0,014 < 0,05$, jadi dikatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti bahwa terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable ketepatan waktu (X5) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Secara parsial dapat dilaksanakan penarikan kesimpulan dari keseluruhan variable independen (X) yang mempunyai pengaruh terhadap variable kepuasan pengguna (Y) adalah isi, susunan/bentuk dan ketepatan waktu dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I, serta pengaruh yang dimiliki bersifat positif dan signifikan. Sedangkan dari keseluruhan variable independen (X) yang tidak mempunyai pengaruh terhadap variable kepuasan pengguna (Y) adalah keakuratan dan mudah penggunaan dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I.

4.2.2.3 Pengujian Simultan

Pengujian simultan (F) bertujuan dalam melihat pengaruh dalam bersamaan antara variable independen dengan variable dependen. Pada riset ini pengujian simultan variable isi (X₁), keakuratan (X₂), susunan bentuk (X₃), mudah digunakan (X₄), dan ketepatan waktu (X₅) terhadap kepuasan pengguna (Y) menggunakan signifikansi dengan taraf 0,05 atau 5% dan $F_{hitung} > F_{tabel}$.

Tabel IV. 8
Hasil Uji Simultan/Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	298.897	5	59.779	84.882	.000 ^b
	Residual	59.158	84	.704		
	Total	358.056	89			

- a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna
 - b. Predictors: (Constant), Ketepatan Waktu, Mudah Penggunaan, Isi, Keakuratan, Susunan/Bentuk
- Sumber : Data primer diolah (2024)

Terlihat pada tabel IV.8 hasil pengujian simultan atau uji F di mana pada riset ini menggunakan angka dari F_{hitung} dan angka signifikansi. Perhitungan simultan variable isi (X_1), keakuratan (X_2), susunan/bentuk (X_3), mudah digunakan (X_4), dan ketepatan waktu (X_5) menghasilkan angka $F_{hitung} = 84,882 > F_{tabel} = 2,323$ serta signifikansi $0,00 < 0,05$, akan dikatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti bahwa terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable bebas dan variable terikat secara bersamaan. Secara simultan atau bersama-sama dapat dilaksanakan penarikan kesimpulan keseluruhan variable independen (X) yaitu isi, keakuratan, susunan/bentuk, mudah penggunaan, dan ketepatan waktu mempunyai pengaruh terhadap variable kepuasan pengguna (Y) dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I, serta pengaruh yang dimiliki bersifat signifikan.

4.2.2.4 Pengujian Koefisien Korelasi dan Koefisien Determinasi

Pengujian koefisien korelasi (R) dan koefisien determinasi (R^2) bertujuan dalam melihat hubungan dan sumbangan baik secara simultan maupun parsial variable independen untuk variable dependen. Pada riset ini pengujian koefisien korelasi (R) dan koefisien determinasi (R^2) untuk melihat hubungan dan sumbangan baik secara simultan maupun parsial variable isi (X_1), keakuratan (X_2), susunan bentuk (X_3), mudah digunakan (X_4), dan ketepatan waktu (X_5) terhadap kepuasan pengguna (Y) menggunakan taraf kepercayaan 5% dengan syarat $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan kuadrat dari r_{hitung} .

Tabel IV. 9
Hasil Uji Koefisien Korelasi/ R_{hitung} / R dan Koefisien Determinasi/ R_{square} / R^2

Hubungan	R_{hitung}	R_{square}	Sumbangan
Isi (X1) => Kepuasan Pengguna (Y)	0,870	0,757	75,7%
Keakuratan (X2) => Kepuasan Pengguna (Y)	0,853	0,728	72,8%
Susunan/Bentuk (X3) => Kepuasan Pengguna (Y)	0,840	0,706	70,6%
Mudah Penggunaan (X4) => Kepuasan Pengguna (Y)	0,738	0,545	54,5%
Ketepatan Waktu (X5) => Kepuasan Pengguna (Y)	0,847	0,717	71,7%
Variable X1, X2, X3, X4, X5 => Y	0,914	0,835	83,5%

Sumber : Data primer diolah (2024)

Terlihat pada tabel IV.9 hasil pengujian koefisien korelasi atau pengujian hubungan di mana pada riset ini menggunakan angka dari r_{hitung} . Perhitungan hubungan variable isi (X1) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,870 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable isi (X1) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan hubungan variable keakuratan (X2) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,853 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable keakuratan (X2) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan hubungan variable susunan/bentuk (X3) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,840 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable susunan/bentuk (X3) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan hubungan variable mudah penggunaan (X4) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,738 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable mudah penggunaan (X4) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Terakhir perhitungan hubungan variable ketepatan waktu (X5) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,847 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable ketepatan waktu (X5) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Sedangkan perhitungan hubungan keseluruhan variable independen (X) yaitu isi, keakuratan, susunan/bentuk, mudah penggunaan, dan ketepatan waktu secara bersamaan atau serempak

menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,914 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara keseluruhan variable (X) secara simultan atau bersama dengan variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan koefisien korelasi dalam mencari hubungan baik secara parsial maupun simultan dapat dilaksanakan penarikan kesimpulan variable independen (X) yang mempunyai hubungan terhadap variable kepuasan pengguna (Y) dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I, serta hubungan yang dimiliki bersifat positif.

Terlihat pada tabel 10 hasil pengujian koefisien determinasi atau pengujian brsaran sumbangan di mana pada riset ini menggunakan angka dari r_{hitung} yang diambil dari kuadrat angka pearson correlation untuk sumbangan secara parsial dan angka Rsquare untuk sumbangan secara simultan. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi variable isi (X1) memiliki kontribusi sebesar 75,7%. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi variable keakuratan (X2) memiliki kontribusi sebesar 72,8%. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi variable susunan/bentuk (X3) memiliki kontribusi sebesar 70,6%. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi variable mudah penggunaan (X4) memiliki kontribusi sebesar 54,5%. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi variable ketepatan waktu (X5) memiliki kontribusi sebesar 71,7%. Sedangkan perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi keseluruhan variable independen (X) yaitu isi, keakuratan, susunan/bentuk, mudah penggunaan, dan ketepatan waktu secara bersamaan atau serempak menghasilkan sumbangan sebesar 83,5%. Sumbangan variable tertinggi dilakukan oleh variable isi (X1) sedangkan sumbangan terendah didapat dari sumbangan variable mudah penggunaan (X4) dan apabila dilakukan secara bersama maka hasil sumbangan mencapai maksimal ebih besar dari sumbangan yang dilakukan

secara parsial kepada variable kepuasan pengguna (Y) dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Pengaruh Isi (*Content*) Terhadap Kepuasan Pengguna

Perhitungan hubungan variable isi (X1) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,870 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable isi (X1) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Sedangkan perhitungan parsial uji t variable isi (X1) menghasilkan angka $t_{hitung} = 3,887 > t_{tabel} = 1,987$ serta signifikansi $0,000 < 0,05$, jadi dikatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti bahwa terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable isi (X1) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Pengujian untuk melihat besar sumbangan atau koefisien determinasi variable isi (X1) menghasilkan bahwa kontribusi kepada variable kepuasan pengguna (Y) sebesar 75,7% dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I.

Pengaruh isi terhadap kepuasan pengguna menunjukkan bahwa pengguna merasakan manfaat dari konten atau isi yang disediakan oleh aplikasi Quizizz serta sudah sesuai dengan harapan pengguna, sehingga variable ini memiliki hubungan secara signifikan atau memiliki pengaruh yang penting terhadap rasa kepuasan pengguna, sehingga rasa kepuasan pengguna aplikasi Quizizz akan meningkat. Hasil riset yang diperoleh sesuai dengan riset sebelumnya yang dilakukan oleh Dianty (2020) yang menyebutkan bahwa isi memiliki pengaruh yang terhadap kepuasan pengguna serta riset Suryawan & Prihandoko (2023) yang menyimpulkan bahwa konten berpengaruh signifikan kepada pengguna suatu aplikasi. Berdasarkan hasil

yang diterima dapat disimpulkan bahwa variable konten memiliki hubungan dan pengaruh terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz dengan kriteria “**Puas**”.

4.3.2 Pengaruh Keakuratan (*Accuracy*) Terhadap Kepuasan Pengguna

Perhitungan hubungan variable keakuratan (X2) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,853 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable keakuratan (X2) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Tetapi dalam perhitungan parsial variable keakuratan (X2) menghasilkan angka $t_{hitung} = 1,925 < t_{tabel} = 1,987$ serta signifikansi $0,058 > 0,05$, jadi dikatakan H_0 diterima atau H_a ditolak. Yang memiliki arti bahwa terjadi tidak adanya pengaruh yang signifikan antara variable keakuratan (X2) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Walaupun variable keakuratan (X2) tidak memiliki pengaruh kepada variable kepuasan pengguna (Y), tetapi hasil pengujian menunjukkan besar sumbangan atau koefisien determinasi terhadap hubungan variable keakuratan (X2) yang menghasilkan kontribusi kepada variable kepuasan pengguna (Y) sebesar 72,8% dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I.

Pengaruh Accuracy Keakuratan terhadap kepuasan pengguna menunjukkan bahwa indikator akurasi pada aplikasi Quizizz yaitu keakuratan dalam menyediakan data maupun informasi memiliki hubungan tetapi tidak mempengaruhi pengguna menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini dikarenakan masih adanya data atau informasi yang disajikan berbeda dengan yang sebenarnya, hal itu akan membuat kepuasan pengguna menjadi berkurang. Hasil yang diperoleh juga didukung dengan riset sebelumnya yaitu Kurniasih & Pibriana (2021) dan Saputri & Alvin (2020), yang menyimpulkan bahwa akurasi tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna terhadap penggunaan teknologi informasi. Berdasarkan hasil yang diterima dapat

disimpulkan bahwa variable akurasi tidak memiliki pengaruh meskipun memiliki hubungan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz.

4.3.3 Pengaruh Susunan/Bentuk (*Format*) Terhadap Kepuasan Pengguna

Perhitungan hubungan variable susunan/bentuk (X3) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,840 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable susunan/bentuk (X3) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Sedangkan perhitungan parsial variable susunan/bentuk (X3) menghasilkan angka $t_{hitung} = 2,303 > t_{tabel} = 1,987$ serta signifikansi $0,025 < 0,05$, jadi dikatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti bahwa terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable susunan/bentuk (X3) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Pengujian untuk melihat besar sumbangan atau koefisien determinasi variable susunan/bentuk (X3) menghasilkan bahwa kontribusi kepada variable kepuasan pengguna (Y) sebesar 70,6% dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I.

Pengaruh bentuk terhadap kepuasan pengguna, dapat disimpulkan bahwa bentuk yang disajikan oleh aplikasi Quiziz yaitu user interface sudah menarik, jelas dan mudah digunakan oleh para pengguna, hal ini menyebabkan bahwa variable ini berhubungan secara signifikan atau memiliki pengaruh penting dan akan meningkatkan rasa kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini didukung dengan riset Setiawan & Novita (2021) yang menyebutkan di dalam risetnya bahwa variable bentuk berpengaruh kepada kepuasan pengguna secara signifikan, selanjutnya riset Suzanto & Sidharta (2015) yang menghasilkan riset bahwa variable FOR berpengaruh terhadap kepuasan pengguna sistem. Berdasarkan hasil yang diterima dapat disimpulkan bahwa variable bentuk memiliki pengaruh dan hubungan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz dengan kriteria “**Puas**”.

4.3.4 Pengaruh Mudahan Penggunaan (*Ease Of Use*) Terhadap Kepuasan Pengguna

Perhitungan hubungan variable mudah penggunaan (X4) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,738 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable mudah penggunaan (X4) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Tetapi dalam perhitungan parsial variable mudah penggunaan (X4) menghasilkan angka $t_{hitung} = -0,995 < t_{tabel} = 1,987$ serta signifikansi $0,342 > 0,05$, jadi dikatakan H_0 diterima atau H_a ditolak. Yang memiliki arti bahwa terjadi tidak adanya pengaruh yang signifikan antara variable mudah penggunaan (X4) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Walaupun variable mudah penggunaan (X4) tidak memiliki pengaruh kepada variable kepuasan pengguna (Y), tetapi hasil pengujian menunjukkan besar sumbangan atau koefisien determinasi terhadap hubungan variable mudah penggunaan (X4) yang menghasilkan kontribusi kepada variable kepuasan pengguna (Y) sebesar 54,5% dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I.

Pengaruh kemudahan penggunaan (*ease of use*) terhadap kepuasan pengguna, menunjukkan bahwa pengguna tidak merasakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi Quizizz, sehingga tidak mempengaruhi dalam meningkatnya rasa kepuasan pengguna. Hal ini didukung oleh pengamatan peneliti secara langsung karena sistem yang disediakan berdasarkan hasil riset kemudahan memahami dan mudah digunakan oleh para pengguna di SMK Kartika X – I dalam penggunaan aplikasi Quizizz tidak memiliki pengaruh kepada kepuasan pengguna. Hal ini sesuai dengan riset sebelumnya yang dilakukan oleh Sari (2019) dan Amalia et al. (2021), yang menyatakan bahwa variable kemudahan penggunaan (*ease of use*) tidak memiliki berpengaruh terhadap variable kepuasan pengguna. Berdasarkan hasil yang diterima dapat disimpulkan

bahwa variable kemudahan penggunaan (*ease of use*) tidak memiliki pengaruh meskipun memiliki hubungan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz.

4.3.5 Pengaruh Ketepatan Waktu (*Timeliness*) Terhadap Kepuasan Pengguna

Perhitungan hubungan variable ketepatan waktu (X5) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,847 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable ketepatan waktu (X5) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Sedangkan perhitungan parsial variable ketepatan waktu (X5) menghasilkan angka $t_{hitung} = 2,501 > t_{tabel} = 1,987$ serta signifikansi $0,014 < 0,05$, jadi dikatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti bahwa terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable ketepatan waktu (X5) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Pengujian untuk melihat besar sumbangan atau koefisien determinasi variable ketepatan waktu (X5) menghasilkan bahwa kontribusi kepada variable kepuasan pengguna (Y) sebesar 71,7% dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I.

Pengaruh ketepatan waktu (*timeliness*) terhadap kepuasan pengguna, menunjukkan bahwa indikator yang berada pada variable ketepatan waktu (*timeliness*) memiliki hubungan dan pengaruh terhadap kepuasan pengguna dalam hal ketepatan waktu, hal ini disebabkan faktor ketepatan waktu seperti batas waktu dalam pengerjaan soal masih sangat singkat sehingga menyulitkan pengguna, sehingga perlunya perbaikan dan pengembangan aplikasi dalam variable ketepatan waktu (*timeliness*). Hal ini sesuai dengan riset yang dilakukan oleh Suryawan & Prihandoko (2018) dan Novita & Helena (2021) yang menyimpulkan bahwa variable riset ketepatan waktu (*timeliness*) ketepatan waktu (*timeliness*) tidak terdapat pengaruh maupun hubungan dengan kepuasan pengguna. Berdasarkan hasil yang diterima dapat dinyatakan bahwa

variable timeliness memiliki pengaruh dan hubungan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz dengan kriteria tingkat kepuasan “Puas”.

4.3.6 Pengaruh Isi, Keakuratan, Susunan/Bentuk, Mudah Penggunaan, Dan Ketepatan Waktu Terhadap Kepuasan Pengguna

Perhitungan hubungan keseluruhan variable independen (X) yaitu isi, keakuratan, susunan/bentuk, mudah penggunaan, dan ketepatan waktu secara bersamaan atau serempak menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,914 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara keseluruhan variable (X) secara simultan atau bersama dengan variable kepuasan pengguna (Y). Sedangkan pengujian simultan atau uji F di mana pada riset ini menggunakan angka dari F_{hitung} dan angka signifikansi. Perhitungan simultan variable isi (X_1), keakuratan (X_2), susunan/bentuk (X_3), mudah digunakan (X_4), dan ketepatan waktu (X_5) menghasilkan angka $F_{hitung} = 84,882 > F_{tabel} = 2,323$ serta signifikansi $0,00 < 0,05$, akan dikatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti bahwa terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable bebas dan variable terikat secara bersamaan. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi keseluruhan variable independen (X) yaitu isi, keakuratan, susunan/bentuk, mudah penggunaan, dan ketepatan waktu secara bersamaan atau serempak menghasilkan sumbangan sebesar 83,5% kepada variable kepuasan pengguna (Y) dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I.

Pengaruh isi, keakuratan, susunan/bentuk, mudah penggunaan, dan ketepatan waktu terhadap kepuasan pengguna menunjukkan bahwa pengguna merasakan manfaat dari metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* yang disediakan oleh aplikasi Quizizz serta sudah sesuai dengan harapan pengguna, sehingga variable ini

memiliki hubungan secara signifikan atau memiliki pengaruh yang penting terhadap rasa kepuasan pengguna, sehingga rasa kepuasan pengguna aplikasi Quizizz akan meningkat. Hasil riset yang diperoleh sesuai dengan riset sebelumnya yang dilakukan oleh Akbar (2022), yang menyebutkan bahwa isi, keakuratan, susunan/bentuk, mudah penggunaan, dan ketepatan waktu secara simultan memiliki pengaruh yang terhadap kepuasan pengguna serta riset Darwati & Fitriyani (2022), yang menyimpulkan bahwa isi, keakuratan, susunan/bentuk, mudah penggunaan, dan ketepatan waktu secara simultan berpengaruh signifikan kepada pengguna suatu aplikasi. Berdasarkan hasil yang diterima dapat disimpulkan bahwa variable konten memiliki hubungan dan pengaruh terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz dengan kriteria **“Sangat Puas”**.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berlandaskan analisis perhitungan yang telah dilaksanakan sehingga dapat dilakukan penarikan kesimpulan bahwa:

1. Seluruh variable riset dikatakan memiliki hubungan secara parsial walaupun tidak seluruh variable independen memiliki dampak kepada kepuasan pengguna (Y). Variable yang memiliki dampak kepada kepuasan pengguna (Y) adalah isi (X1) sebesar 3,887, susunan/bentuk (X3) sebesar 2,303 dan ketepatan waktu (X5) sebesar 2,501 dalam penerapan aplikasi Quizizz. Dengan kata lain H_1 , H_3 , dan H_5 diterima yang karena skornya melebihi t_{hitung} 1,987 artinya bahwa adanya pengaruh positif variabel isi (X1), susunan bentuk (X3), serta ketepatan waktu (X5) terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz secara individu. Sedangkan variable yang tidak memiliki dampak kepada kepuasan pengguna (Y) adalah keakuratan (X2) sebesar 1,925 dan mudah penggunaan (X4) sebesar -0,955. Dengan kata lain H_2 dan H_4 ditolak yang karena skornya lebih minim dari t_{hitung} 1,987 artinya bahwa tidak adanya pengaruh keakuratan (X2) sebesar dan mudah penggunaan (X4) terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I secara individu.
2. Pengujian simultan variable isi (X1), keakuratan (X2), susunan/bentuk (X3), mudah digunakan (X4), dan ketepatan waktu (X5) membuktikan terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable bebas dan variable terikat secara bersamaan sebesar 84,882 kepada variable kepuasan pengguna (Y).

Dikarenakan angka $F_{hitung} = 84,882 > F_{tabel} = 2,323$ serta signifikansi $0,00 < 0,05$. Sehingga secara simultan atau bersama-sama dapat dilaksanakan penarikan kesimpulan keseluruhan variable independen (X) yaitu isi, keakuratan, susunan/bentuk, mudah penggunaan, dan ketepatan waktu mempunyai pengaruh terhadap variable kepuasan pengguna (Y) dalam penerapan aplikasi Quizizz pada siswa kelas XI di SMK Kartika X – I

5.2 Saran

Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa variable *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use* dan *timeliness* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Quizizz di SMK Kartika X-1. Namun peneliti menyadari masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran agar mendapatkan gambaran sebagai bahan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya terkait dengan riset yang serupa. Maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi aplikasi Quizizz

Pihak pembuat aplikasi Quizizz perlu mempertahankan dan meningkatkan pada indikator masing-masing variable *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use* dan *timeliness*. Karena semua variable bersama-sama mempunyai pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Quizizz.

2. Bagi pengguna aplikasi Quizizz

Para siswa-siswi maupun guru dalam mengambil keputusan untuk menggunakan aplikasi Quizizz harus berhati-hati dan jeli dalam membuat soal serta jawaban untuk mengurangi adanya kecurangan..

3. Bagi peneliti selanjutnya

Riset selanjutnya dapat menggunakan populasi dan sampel yang lebih besar, sehingga akan menghasilkan kondisi yang sebenarnya dan representatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Adha, F. L. Y., & Hamzah, M. L. (2021). *Analisis Penerimaan Pengguna Dapodik Sekolah Dasar Kecamatan Tampan Menggunakan Model TAM dan EUCS*. SITEKIN: Jurnal Sains, Teknologi dan Industri, 18(2), 196-205.
- Agustina, R., & Abdillah, L. A. (2021). *Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Bintang Cash & Credit Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS), 3(4), 692-701.
- Akbar, B. B. (2022). *Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Manajemen Surat Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction*. JPSII Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika, 3(1), 24–32.
- Amalia, N., HS, D. J. S., & Hapsoro, W. (2021). *Analisa Pengaruh Kepuasan Pengguna Terhadap Kualitas Sistem Informasi Akademik dengan Metode EUCS (End User Computing Satisfaction)*. IC-Tech Journal Of Informatic and Computer Technology, XVI(1), 16–21.
- Aminah, S. (2020). *Hubungan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X1 Sma Negeri 1 Batanghari Tahun Pelajaran 2016/2017*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.
- Ariska, I., & Amelia, R. (2021). *Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Marketplace Shopee dan Lazada Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Bina Darma Conference on Computer Science.
- Basuki, Agus Tri, ., & Prawoto, N. (2017). *Analisis Regresi Dalam Penelitian Ekonomi & Bisnis : Dilengkapi Aplikasi SPSS & EVIEWS*. PT Rajagrafindo Persada.
- Bawardi, F. S., & Rachmadi, A. (2022). *Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Driver Ojek Online Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 3(8), 7694-7700
- Darwati, L., & Fitriyani. (2022). *Analisis Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Ovo Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs)*. JUST IT, 12(2), 34 – 42.
- Diansyah, R. (2022). *Analisis Pengaruh Kualitas Marketplace Tokopedia terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Journal of Software Engineering, 2(1), 96-100.
- Dianty, K. K. (2020). *Pengukuran Kepuasan Pengguna K-ATM Perpustakaan Universitas Indonesia Menggunakan Metode End-User Computing*

- Satisfaction*. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Sistem Informasi.
- Fadillah, M. A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Negeri 32 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Fitriansyah, A., & Harris, I. (2020). *Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Query: Journal of Information Systems, 2(1), 1-8.
- Generta, A. (2023). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA N 1 Batang Gansal Kabupaten Indragiri Hulu*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Ghozali, I. (2018). Ghozali 2018. In *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- Maesa, P. (2023). *Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Skill Academy Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nikhlis, N., & Kurniawan, D. (2022). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Quizizz Di Masa Pandemi Menggunakan Teknik Eucs. *Jurnal Informatika Dan Teknologi KomputeR*, 2(1), 1–8.
- Pratiwi Indarti, N. (2022). *Analisis Aktivitas Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MTs Miftahul Islah Tahun 2021/2022*. Universitas Islam Negeri Mataram Mataram.
- Prinanda, A. (2021). *Analisis Kepuasan Pengguna Website Sekolah SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) (Studi Kasus:Www.Muhammadiyahpamulang.Org)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Public Access Catalog (OPAC) dengan Metode EUCS (Studi Kasus: Perpustakaan UIN Suska Riau)*. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, 2(1), 71-75.
- Saputri, N. A. O., & Alvin. (2020). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna pada Portal Program Studi Sistem Informasi Bina Darma Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *Journal of Information Systems and Informatics*, 2(1), 154–162.
- Sari, N. W. (2019). *Pengukuran Kepuasan Pengguna Sistem Menggunakan Model End User Computing Satisfaction*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sujarweni, W. (2017). Metodologi Penelitian. In *Rake Sarasin*.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 17200470
Nama Lengkap : Iko Faisal Haat
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 22 Mei 2001
Alamat Lengkap : Kp.Pangkalan Rt.10/Rw.02 Semanan Kalideres
11850

II. Pendidikan

a. Formal

1. SD Zahrotul Ummah (2007-2013)
2. SMPN 205 Jakarta (2013-2016)
3. SMA Cengkareng 1 Jakarta
4. Perguruan Tinggi Universitas Bina Sarana Informatika

III. Riwayat Pengalaman Berorganisasi/Perkerjaan

1. PT. United Can, operator produksi (2020-2024)



Jakarta, 1 Juli 2024



Iko Faisal Haat

SURAT KETERANGAN RISET



YAYASAN KARTIKA JAYA JAYAKARTA
SMK KARTIKA X-1 JAKARTA

JL. Daan Mogot Km.17 Komplek Kodam Jaya Kalideres Jakarta Barat 11840

SURAT KETERANGAN

No : 421.5/137/S.KET/KX-1/IV/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Hidayatullah, S.Kom
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa, mahasiswa yang bernama:

Nama : Iko Faisal Haat
NIM : 17200470
Program Studi : Teknologi Informasi
Alamat : Kp.Pangkalan Rt.10/Rw.02 Kelurahan Semanan Kecamatan
Kalideres Jakarta Barat

Adalah benar telah selesai melakukan penelitian skripsi dengan judul "Analisi Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran" di SMK Kartika X-1 Jakarta Barat dengan waktu 08 April 2024 sampai dengan 27 Juni 2024.

Demikian surat keterangan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 28 Juni 2024

Kepala Sekolah,

M. Hidayatullah, S.Kom
NIP : -

BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI
PENDUKUNG AKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) IKO
FAISAL SKRIPSI IKO FAISAL.docx

ORIGINALITY REPORT

20%	19%	10%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	widuri.raharja.info Internet Source	1%
2	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%
3	media.neliti.com Internet Source	1%
4	ejournal.bsi.ac.id Internet Source	1%
5	rama.mdp.ac.id:84 Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
8	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%

9	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
10	Yelfi Dwi Anahyu, Zarnelly Zarnelly, Nesdi Evrilyan Rozanda, Megawati Megawati. "Analisis Kepuasan Pengguna Akhir Aplikasi Mytelkomsel Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)", INOVTEK Polbeng - Seri Informatika, 2024 Publication	<1 %
11	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
12	ejurnal.ubharajaya.ac.id Internet Source	<1 %
13	ejurnalunsam.id Internet Source	<1 %
14	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
15	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
18	docplayer.info Internet Source	<1 %

19	vdocuments.pub Internet Source	<1 %
20	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.stienobel-indonesia.ac.id Internet Source	<1 %
22	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	<1 %
23	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
24	jurnal.polines.ac.id Internet Source	<1 %
25	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
27	repository.binadarma.ac.id Internet Source	<1 %
28	www.mikroskil.ac.id Internet Source	<1 %
29	ojs.uma.ac.id Internet Source	<1 %
30	sipeg.univpancasila.ac.id Internet Source	<1 %

31	updateinfosekolah.blogspot.com Internet Source	<1 %
32	journal-isi.org Internet Source	<1 %
33	repository.nusamandiri.ac.id Internet Source	<1 %
34	Elizabeth Runtulalo, Imelda W. J. Ogi, Michael Ch. Raintung. "Pengaruh Experiential Marketing Dan Advertising Terhadap Brand Image (Studi Kasus Pada Cafe Wawi Kadio Tonsewer Kabupaten Minahasa)", Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi, 2023 Publication	<1 %
35	ejournal.ikado.ac.id Internet Source	<1 %
36	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
37	repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %
38	seminar.bsi.ac.id Internet Source	<1 %
39	www.pekerjadata.com Internet Source	<1 %
40	www.scribd.com	

	Internet Source	<1 %
41	jurnal.kwikkiangie.ac.id Internet Source	<1 %
42	repository.usu.ac.id Internet Source	<1 %
43	Prasetyani Ika Saputri. "Pengaruh strategi bauran pemasaran terhadap harga pada home industri jenang "Mirah" Ponorogo", EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya, 2017 Publication	<1 %
44	eprints.upnyk.ac.id Internet Source	<1 %
45	www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id Internet Source	<1 %
46	journal.universitasbumigora.ac.id Internet Source	<1 %
47	Yekti Asmoro Kanthi, Kevin Gumilang, Siti Aminah. "Evaluasi Kepuasan Pengguna BRImo Menggunakan EUCS", Teknika, 2024 Publication	<1 %
48	jurnal.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
49	lib.ibs.ac.id Internet Source	

		<1 %
50	Eko Nugroho, Heribertus Budi Santoso, Imam Safi'i. "Analisis Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Pelanggan", JURMATIS : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Industri, 2020 Publication	<1 %
51	conference.binadarma.ac.id Internet Source	<1 %
52	digilib.yarsi.ac.id Internet Source	<1 %
53	eprints.poltektegal.ac.id Internet Source	<1 %
54	myberitadanpendidikan.blogspot.com Internet Source	<1 %
55	repository.ibs.ac.id Internet Source	<1 %
56	www.repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
57	Indah Permatasari, Hardiyan Hardiyan. "Pengaruh E-Learning Sebagai Media Pelatihan dan Pengembangan Terhadap Kinerja Karyawan BCA KCU Tangerang", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2018 Publication	<1 %

58	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
59	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1 %
60	ejournal.itn.ac.id Internet Source	<1 %
61	id.scribd.com Internet Source	<1 %
62	jurnalsaintek.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
63	library.polmed.ac.id Internet Source	<1 %
64	repository.unbari.ac.id Internet Source	<1 %
65	ejournal.ust.ac.id Internet Source	<1 %
66	jlist.publikasiindonesia.id Internet Source	<1 %
67	journal.uiad.ac.id Internet Source	<1 %
68	jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id Internet Source	<1 %
69	www.slideshare.net Internet Source	<1 %

70	Fitri Adelfi, Nunung Aini Rahmah. "Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi, Dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Flip (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Jenderal Achmad Yani)", Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING), 2023 Publication	<1 %
71	bsi.ac.id Internet Source	<1 %
72	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
73	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
74	kal.dikmentidki.go.id Internet Source	<1 %
75	ojs.stiami.ac.id Internet Source	<1 %
76	perikanaanbadung.blogspot.com Internet Source	<1 %
77	repository.binus.ac.id Internet Source	<1 %
78	repository.unama.ac.id Internet Source	<1 %

79	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
80	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
81	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
82	Muhammad Hafidz, Retno Sari. "Metode End User Computing Satisfaction Untuk Evaluasi Pengukuran Kepuasan Kualitas System Application & Product R/3 Fico", Jurnal INSAN: Journal of Information System Management Innovation, 2021 Publication	<1 %
83	Olivia Ambitan, S.L.H.V. Joyce Lapian, Jane Grace Poluan. "PENGARUH FAKTOR HARGA, CITRA WISATA PHYSICAL EVIDENCE DAN OVERALL SATISFACTION TERHADAP MINAT BERKUNJUNG KEMBALI WISATAWAN PADA OBJEK WISATA DANAU LINOW DI KOTA TOMOHON", Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi, 2023 Publication	<1 %
84	ejournals.stta.ac.id Internet Source	<1 %
85	journal.ikopin.ac.id Internet Source	<1 %

86	library.binus.ac.id Internet Source	<1 %
87	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
88	Ahmed Kemal Ariadanang, Dhety Chusumastuti. "Pengaruh Kualitas Sistem dan Kualitas Informasi Aplikasi Telemedicine Halodoc Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Follower Akun Twitter @Halodocid", Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi dan Komunikasi, 2022 Publication	<1 %
89	Annisa Salsabila Ariska, M Rudi Sanjaya. "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Akademik (Siakad) Berbasis Website Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS)", Indonesian Journal of Computer Science, 2024 Publication	<1 %
90	jurnal.darmajaya.ac.id Internet Source	<1 %
91	Rica Wijayanti, Didik Hermanto, Zainudin Zainudin. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
92	docobook.com Internet Source	<1 %
93	eprints.perbanas.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Kepada Yth. Responden

Bapak/Ibu Guru SMK Kartika X – I

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, berkenaan dengan penyelesaian skripsi yang berjudul “Analisis Kepuasan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)”.

Saya :

Nama : Iko Faisal Haat

NIM : 17200470

Program Studi : Teknologi Informasi

Fakultas : Teknik Dan Informatika

Universitas : Universitas Bina Sarana Informatika



Memohon kesediaan Bapak/Ibu Guru SMK Kartika X – I untuk mengisi kuesioner yang saya ajukan. Penelitian ini tidak menimbulkan akibat yang merugikan bagi responden, semua informasi akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu Guru SMK Kartika X – I dalam mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Hormat Saya,

Iko Faisal Haat

ANGKET/KUESIONER

I. Identitas Responden

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
 - a. Laki Laki
 - b. Perempuan
3. Usia :
 - a. 10-20 Tahun
 - b. 20-30 Tahun
4. Sudah berapa lama Anda menggunakan aplikasi mobile Quizizz?:
 - a. < 1 Tahun
 - b. 1-5 Tahun

II. Petunjuk Pengisian Kuesioner

Berilah tanda ceklist (v) pada pertanyaan-pertanyaan berikut yang berkaitan dengan Analisis Kepuasan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihan dan pendapat Bapak/Ibu dengan pilihan pada kolom berikut :

1. 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
2. 2 : Tidak Setuju (TS)
3. 3 : Kurang Setuju (KS)
4. 4 : Setuju (S)
5. 5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
	Content (CON)					
1	Apakah isi aplikasi Quizizz sesuai dengan kebutuhan pengguna?					
2	Apakah isi aplikasi Quizizz disajikan secara beragam atau banyak?					
3	Apakah isi aplikasi Quizizz yang ada memiliki kualitas baik?					
4	Apakah isi aplikasi Quizizz bermanfaat bagi pengguna?					
5	Apakah isi aplikasi Quizizz disediakan secara jelas?					
	Accuracy (ACC)					
6	Apakah aplikasi Quizizz menyajikan informasi yang akurat?					
7	Apakah aplikasi Quizizz menampilkan output sesuai dengan yang diperintahkan?					
8	Apakah aplikasi Quizizz menyajikan informasi yang dapat dipercaya?					
9	Apakah aplikasi Quizizz berjalan sesuai dengan standar yang sudah ditentukan?					
	Format (FOR)					
10	Apakah format aplikasi Quizizz menarik untuk pengguna?					
11	Apakah format aplikasi Quizizz menarik untuk pengguna?					
12	Apakah format aplikasi Quizizz sudah jelas?					
13.	Fitur-fitur aplikasi Quizizz memiliki format yang mudah digunakan					
Ease Of Use						
14.	Fitur-fitur aplikasi Quizizz bersifat <i>user-Friendly</i>					
15.	Menu dalam aplikasi Quizizz mudah digunakan					
16.	Fitur-fitur aplikasi Quizizz nyaman Digunakan					
17.	Fitur-fitur aplikasi Quizizz memberikan kemudahan berinteraksi dengan penggunanya					

Timeliness					
18.	Aplikasi Quizizz memberikan informasi yang saya butuhkan secara tepat waktu				
19.	Aplikasi Quizizz menghasilkan informasi yang <i>up-to-date</i>				
20.	Aplikasi Quizizz menyediakan informasi yang sudah siap untuk digunakan dalam waktu tertentu				
End User Satisfaction					
21.	Aplikasi Quizizz sudah dapat memenuhi kebutuhan saya dalam menyelesaikan pekerjaan				
22.	Aplikasi Quizizz sudah bekerja secara efisien				
23.	Aplikasi Quizizz sudah efektif dalam penggunaannya				
24.	Saya merasa puas dengan cara kerja aplikasi Quizizz secara menyeluruh				



Lampiran 2 Data Responden

Muhammad Rizky Saputra	Laki-Laki	10-20
Muhamad Hudri	Laki-Laki	20-30
Abdillah Hanif Alfarisi	Laki-Laki	20-30
Gilang Ramadan	Laki-Laki	10-20
Diki Saepullah	Laki-Laki	20-30
Torsi Senantio	Laki-Laki	20-30
Anas Wisma	Laki-Laki	20-30
Fajar Ramadhan	Laki-Laki	20-30
Suryana Firdaus	Laki-Laki	10-20
Faizal Abdul Rohman	Laki-Laki	20-30
Ridho Amaludin	Laki-Laki	20-30
Mustafa	Laki-Laki	20-30
Clarisa Putri	Perempuan	10-20
Rashafa	Laki-Laki	10-20
Aditya	Laki-Laki	10-20
Marwah	Perempuan	10-20
Safira Khoirunisa	Perempuan	10-20
Hafiz Solikin	Laki-Laki	10-20
Muhammad Galih	Laki-Laki	10-20
Permata Siska	Perempuan	10-20
Indah Fatira	Perempuan	10-20
Abigail Clarisa	Perempuan	10-20
Ardiyana Risna	Perempuan	10-20
Nurhalizah	Perempuan	10-20
Diana	Perempuan	10-20
Angga Prasetyo	Laki-Laki	10-20
Iin	Perempuan	10-20
Indri Solikin	Perempuan	10-20
Gunawan Wicaksono	Laki-Laki	10-20
Novita Dewi	Perempuan	10-20
Rosa	Perempuan	10-20
Rosavianii	Perempuan	10-20
Febrian Herman	Laki-Laki	10-20
Siti Jumyati	Perempuan	10-20
Alfiansyah	Laki-Laki	10-20
Okta	Perempuan	10-20
Melati	Perempuan	10-20
Caca Pitaloka	Perempuan	10-20
Bilqis Khumaira	Perempuan	10-20

Arinda Tamara	Perempuan	10-20
Ayunda	Perempuan	10-20
Ananda Karin	Perempuan	10-20
Buckhari	Laki-Laki	10-20
Sandra Putri	Perempuan	10-20
Esti Lamira	Perempuan	10-20
Bayu	Laki-Laki	10-20
Rientammy	Perempuan	10-20
Giska Trilaksi	Perempuan	10-20
Fauziah	Perempuan	10-20
Dela Almira	Perempuan	10-20
Nuril	Perempuan	10-20
Indah Fatma Rahmawati	Perempuan	10-20
Raden	Laki-Laki	10-20
Fauzan	Laki-Laki	10-20
Hafizah	Perempuan	10-20
Puji Astuti	Perempuan	10-20
Cintya	Perempuan	10-20
Hendra	Laki-Laki	10-20
Andira Tika	Laki-Laki	10-20
Susi	Perempuan	10-20
Dirgantara Yila	Laki-Laki	10-20
Hera	Perempuan	10-20
Arya Anata	Laki-Laki	10-20
Candra	Laki-Laki	10-20
Bento	Laki-Laki	10-20
Yusuf	Laki-Laki	10-20
Riki	Laki-Laki	10-20
Claudya Arum	Perempuan	10-20
Pura Sanjaya	Laki-Laki	10-20
Carel Adipati	Laki-Laki	10-20
Seasta Amalaia	Perempuan	10-20
Tika Andira	Perempuan	10-20
Sonaria Putri	Perempuan	10-20
Stella	Perempuan	10-20
Julaeha	Perempuan	10-20
Alex Candra	Laki-Laki	10-20
Maryam	Perempuan	10-20
Fian Giovan	Laki-Laki	10-20
Nandi	Laki-Laki	10-20
Adrianna Putri	Laki-Laki	10-20

Jose Andreas	Laki-Laki	10-20
Kimberly Leana	Perempuan	10-20
Lala	Perempuan	10-20
Niken	Perempuan	10-20
Elish	Perempuan	10-20
Putri	Perempuan	10-20
Sabila	Perempuan	10-20
Alex	Laki-Laki	10-20
Yanang	Laki-Laki	10-20



Lampiran 3 Tabulasi Data

Responden	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X4	X5.1	X5.2	X5.3	X5.4	X5	Y1	Y2	Y3	Y4	Y
1	5	5	5	5	5	25	4	4	4	4	4	20	4	5	4	4	17	5	5	5	4	4	4	27	4	4	4	4	16	5	4	4	5	18
2	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
3	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
4	4	4	5	4	4	21	4	4	4	5	3	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	5	4	25	4	4	4	4	16	4	4	4	5	17
5	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
6	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
7	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
8	4	4	4	5	5	22	5	5	4	5	5	24	4	4	5	4	17	5	4	4	4	5	4	26	4	4	4	4	16	4	5	5	4	18
9	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	4	5	4	5	18
10	3	4	4	4	3	18	3	3	4	4	3	17	4	4	4	3	15	3	3	4	4	4	4	22	4	4	4	4	16	3	4	3	4	14
11	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
12	4	4	4	5	5	22	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
13	5	4	5	5	5	24	5	4	4	4	5	22	5	4	5	5	19	4	4	5	4	4	5	26	4	4	5	4	17	5	5	5	5	20
14	5	5	4	5	5	24	4	5	5	5	5	24	5	5	4	4	18	4	5	5	4	5	4	27	4	5	4	4	17	4	4	5	4	17
15	5	4	4	5	4	22	5	5	4	4	5	23	5	5	5	5	20	4	4	5	5	5	5	28	4	4	4	5	17	5	5	4	5	19
16	5	4	5	5	5	24	5	4	4	5	4	22	5	4	5	4	18	5	5	4	5	4	5	28	4	4	5	4	17	5	5	4	4	18
17	4	5	4	5	5	23	5	5	5	5	4	24	4	5	5	5	19	5	4	4	5	4	5	27	4	4	5	5	18	5	5	4	5	19
18	4	5	5	4	4	22	5	5	4	4	5	23	5	5	4	4	18	4	5	5	5	5	4	28	3	4	5	4	16	4	4	4	4	16
19	4	4	4	5	4	21	5	5	5	4	4	23	5	5	5	5	20	5	4	5	4	5	5	28	5	5	5	4	19	5	5	4	5	19
20	5	4	5	4	5	23	4	4	4	5	5	22	4	5	5	4	18	4	5	5	4	4	5	27	5	5	5	5	20	5	4	5	5	19
21	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	4	4	4	5	5	27	4	5	5	5	19	5	5	5	5	20
22	4	5	5	4	4	22	5	4	5	4	5	23	4	5	5	5	19	4	5	4	5	5	5	28	5	5	4	5	19	4	4	5	4	17
23	5	5	5	4	4	23	4	5	5	5	5	24	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	4	5	5	19	5	5	4	4	18
24	5	4	5	5	4	23	4	5	5	5	5	24	5	5	5	4	19	4	5	5	5	4	5	28	4	4	5	5	18	5	4	4	5	18
25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
26	5	4	5	4	4	22	5	4	4	5	4	22	4	5	5	4	18	5	5	4	5	5	5	29	5	4	4	4	17	5	5	4	5	19
27	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20

Responden	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X4	X5.1	X5.2	X5.3	X5.4	X5	Y1	Y2	Y3	Y4	Y
28	5	4	5	4	5	23	5	4	5	5	4	23	4	5	4	5	18	4	4	5	4	4	5	26	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
29	5	4	5	4	4	22	5	5	5	4	5	24	5	4	5	4	18	4	5	4	5	5	5	28	5	4	5	5	19	5	4	4	5	18
30	4	5	5	4	5	23	4	5	5	4	4	22	5	4	4	4	17	5	5	5	4	4	5	28	5	4	5	5	19	5	4	4	5	18
31	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
32	5	5	4	4	5	23	4	4	4	5	5	22	5	5	5	4	19	5	4	5	5	5	5	29	5	4	4	5	18	5	4	5	5	19
33	5	4	4	5	4	22	5	4	5	5	4	23	4	4	5	4	17	5	4	5	4	4	5	27	5	4	5	4	18	5	5	4	4	18
34	5	4	4	5	5	23	5	4	5	5	5	24	4	4	4	5	17	5	5	5	5	4	5	29	4	5	5	5	19	4	4	5	5	18
35	5	4	4	5	5	23	4	5	4	4	5	22	4	5	5	4	18	5	5	4	5	4	5	28	4	5	5	5	19	4	5	5	5	19
36	5	4	4	5	4	22	5	4	4	4	5	22	5	5	5	4	19	5	5	5	4	5	4	28	5	5	5	5	20	4	4	5	5	18
37	5	4	5	5	5	24	5	4	5	5	5	24	5	5	5	4	19	5	5	5	4	5	5	29	5	4	5	5	19	5	4	4	5	18
38	5	5	5	5	5	25	4	4	5	5	5	23	5	5	5	5	20	5	4	5	5	5	5	29	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
39	5	4	4	5	5	23	5	5	5	4	4	23	5	5	5	5	20	4	5	5	4	4	5	27	4	5	5	4	18	5	5	5	5	20
40	5	5	4	4	5	23	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	19	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	4	19
41	5	4	5	4	5	23	4	4	5	5	4	22	5	5	4	4	18	5	4	4	5	5	5	28	4	5	5	4	18	4	5	5	4	18
42	5	4	5	5	5	24	5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
43	5	4	5	5	5	24	4	5	5	5	4	23	5	4	5	5	19	5	5	4	5	5	5	29	5	5	5	4	19	4	5	5	4	18
44	5	5	4	5	5	24	4	5	5	5	5	24	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	4	5	19
45	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	5	24	5	5	5	5	20	4	5	4	5	4	5	27	5	5	4	5	19	5	5	5	5	20
46	5	4	5	5	4	23	5	4	4	4	5	22	5	5	4	5	19	5	4	5	5	5	5	29	5	4	5	5	19	5	4	5	4	18
47	5	5	4	4	5	23	5	4	5	4	5	23	4	5	4	5	18	4	5	5	5	5	5	29	4	5	5	5	19	4	4	5	4	17
48	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	4	5	5	5	5	5	29	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
49	4	5	5	5	4	23	4	4	5	4	5	22	5	4	5	4	18	5	4	5	5	4	5	28	4	4	5	5	18	4	5	4	4	17
50	4	5	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	4	4	5	28	5	4	5	5	19	5	5	5	5	20
51	5	5	4	4	5	23	5	4	5	5	4	23	5	5	5	4	19	5	5	5	5	4	5	29	4	5	5	4	18	4	5	5	5	19
52	5	5	5	4	5	24	5	5	5	5	4	24	5	5	5	5	20	5	5	4	5	5	5	29	4	5	5	5	19	5	5	5	5	20
53	5	4	5	4	5	23	4	5	5	4	5	23	4	5	5	5	19	4	4	5	5	4	5	27	4	4	5	5	18	4	5	4	4	17
54	5	4	5	5	5	24	4	4	4	5	4	21	5	4	4	5	18	4	4	5	4	5	5	27	4	5	5	5	19	4	5	4	5	18
55	5	4	5	4	5	23	5	4	5	5	4	23	4	4	5	5	18	4	4	4	4	5	4	25	5	4	5	4	18	5	4	5	4	18

Responden	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X4	X5.1	X5.2	X5.3	X5.4	X5	Y1	Y2	Y3	Y4	Y
56	5	4	5	4	5	23	5	5	5	4	5	24	4	4	4	5	17	4	5	4	4	4	5	26	4	5	5	4	18	5	4	4	4	17
57	5	4	5	4	5	23	4	5	4	5	5	23	4	5	4	5	18	4	5	4	5	4	5	27	5	5	5	5	20	5	5	5	4	19
58	5	4	5	5	5	24	5	4	5	5	5	24	5	4	5	5	19	4	5	5	5	5	5	29	5	5	5	4	19	5	5	5	5	20
59	5	5	4	5	5	24	5	4	5	4	4	22	4	5	5	4	18	4	5	4	4	5	5	27	4	4	5	5	18	5	4	4	5	18
60	5	5	5	4	4	23	5	5	5	5	5	25	5	4	4	4	17	4	4	4	5	5	5	27	4	4	5	5	18	4	4	5	5	18
61	5	5	4	4	5	23	5	4	4	5	4	22	4	5	4	4	17	4	5	4	5	4	4	26	5	4	4	5	18	5	4	4	4	17
62	5	4	4	5	4	22	4	4	4	5	5	22	5	5	5	5	20	4	4	5	5	4	4	26	5	4	5	5	19	5	5	4	4	18
63	5	4	5	4	4	22	5	4	5	4	4	22	4	5	5	5	19	5	5	5	5	4	5	29	4	5	5	4	18	5	3	4	5	17
64	5	4	5	4	5	23	5	4	4	5	5	23	4	4	4	5	17	5	4	4	5	5	4	27	4	4	5	4	17	5	4	4	5	18
65	5	4	4	5	5	23	4	5	4	5	4	22	4	5	5	4	18	5	5	4	4	5	5	28	5	4	5	4	18	5	4	4	5	18
66	5	5	5	5	5	25	5	4	4	4	4	21	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	4	5	5	5	19
67	5	5	5	4	5	24	5	4	4	5	5	23	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	4	29	4	5	4	5	18	5	5	5	5	20
68	4	5	4	4	5	22	4	4	5	4	5	22	4	4	5	5	18	4	4	4	5	4	5	26	4	5	5	5	19	4	5	4	4	17
69	5	5	4	4	4	22	5	4	4	5	5	23	4	4	5	4	17	5	5	4	5	4	5	28	4	4	5	5	18	4	4	5	5	18
70	4	5	4	4	5	22	5	4	4	4	5	22	5	4	4	4	17	4	5	4	5	4	5	27	4	5	5	4	18	5	4	5	4	18
71	5	5	5	4	5	24	5	5	4	5	5	24	4	5	5	5	19	4	5	5	5	5	5	29	5	4	5	4	18	4	4	4	5	17
72	4	5	4	5	4	22	4	5	5	4	4	22	4	5	5	4	18	4	5	4	4	4	4	25	5	5	4	5	19	5	4	4	5	18
73	5	5	4	5	5	24	4	4	4	5	5	22	4	4	5	4	17	5	4	4	4	5	5	27	5	5	5	4	19	5	5	5	5	20
74	5	4	5	4	5	23	5	5	4	5	5	24	5	4	5	5	19	4	4	4	5	5	4	26	4	5	5	4	18	5	4	4	4	17
75	5	5	4	5	5	24	5	5	4	4	5	23	5	5	4	5	19	5	5	5	5	5	5	30	4	4	4	5	17	5	4	5	5	19
76	4	5	4	4	4	21	5	5	4	4	4	22	5	5	4	4	18	4	5	5	4	5	4	27	5	4	5	5	19	4	4	5	5	18
77	5	5	5	4	4	23	5	5	4	4	5	23	5	5	4	4	18	5	5	5	5	4	5	29	5	4	4	4	17	5	5	5	5	20
78	5	5	5	4	5	24	5	5	4	5	5	24	4	4	5	4	17	4	5	5	5	4	5	28	5	5	5	4	19	4	5	5	5	19
79	5	5	4	4	5	23	5	4	5	4	5	23	3	4	4	4	15	3	4	3	4	5	5	24	4	4	5	5	18	5	4	5	5	19
80	4	4	5	5	4	22	5	4	5	4	5	23	5	5	4	4	18	5	5	5	4	5	5	29	4	4	4	5	17	5	5	4	4	18
81	4	5	4	5	4	22	4	5	5	5	4	23	5	4	5	4	18	4	5	5	4	4	4	26	5	4	4	4	17	5	4	5	4	18
82	5	5	4	4	5	23	4	5	4	5	4	22	4	5	5	4	18	4	5	5	5	4	4	27	5	5	5	4	19	5	5	5	4	19
83	1	5	1	1	1	9	1	1	1	1	1	5	1	3	1	1	6	1	1	5	5	1	4	17	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4

Responden	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X4	X5.1	X5.2	X5.3	X5.4	X5	Y1	Y2	Y3	Y4	Y
84	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	4	29	4	5	5	5	19	5	5	5	5	20
85	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
86	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
87	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
88	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	4	4	18	4	4	5	5	5	5	28	5	4	5	5	19	5	5	5	4	19
89	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
90	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20



Lampiran 4 Pengujian Statistik (SPSS)

CORRELATIONS

/VARIABLES=X1.1 X1.2 X1.3 X1.4 X1.5 X1
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

Correlations

Notes

Output Created		18-JUL-2024 07:34:11
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	90
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=X1.1 X1.2 X1.3 X1.4 X1.5 X1 /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,09

[DataSet0]

Uji Validitas Variabel Isi

Correlations

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	Isi
X1.1	Pearson Correlation	1	.009	.599**	.502**	.714**	.838**
	Sig. (2-tailed)		.933	.000	.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90
X1.2	Pearson Correlation	.009	1	-.024	-.018	.161	.278**
	Sig. (2-tailed)	.933		.819	.866	.129	.008
	N	90	90	90	90	90	90
X1.3	Pearson Correlation	.599**	-.024	1	.392**	.504**	.736**
	Sig. (2-tailed)	.000	.819		.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90
X1.4	Pearson Correlation	.502**	-.018	.392**	1	.517**	.713**
	Sig. (2-tailed)	.000	.866	.000		.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90
X1.5	Pearson Correlation	.714**	.161	.504**	.517**	1	.853**
	Sig. (2-tailed)	.000	.129	.000	.000		.000
	N	90	90	90	90	90	90
Isi	Pearson Correlation	.838**	.278**	.736**	.713**	.853**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.008	.000	.000	.000	
	N	90	90	90	90	90	90

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

RELIABILITY

```

/VARIABLES=X1.1 X1.2 X1.3 X1.4 X1.5
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```

Reliability

Notes

Output Created		18-JUL-2024 07:34:35
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	90
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=X1.1 X1.2 X1.3 X1.4 X1.5 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,02

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	90	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji Reliabilitas Variabel Isi

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.736	5

CORRELATIONS

```

/VARIABLES=X2.1 X2.2 X2.3 X2.4 X2.5 X2
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

Correlations

Notes		
Output Created		18-JUL-2024 07:35:07
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	90
	File	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=X2.1 X2.2 X2.3 X2.4 X2.5 X2 /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,05
	Elapsed Time	00:00:00,19

Uji Validitas Variabel Keakuratan

		Correlations					
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	Keakuratan
X2.1	Pearson Correlation	1	.505**	.508**	.442**	.593**	.784**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90
X2.2	Pearson Correlation	.505**	1	.551**	.500**	.569**	.804**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90
X2.3	Pearson Correlation	.508**	.551**	1	.477**	.466**	.769**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90
X2.4	Pearson Correlation	.442**	.500**	.477**	1	.460**	.736**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90
X2.5	Pearson Correlation	.593**	.569**	.466**	.460**	1	.797**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	90	90	90	90	90	90
Keakuratan	Pearson Correlation	.784**	.804**	.769**	.736**	.797**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	90	90	90	90	90	90

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

RELIABILITY

```

/VARIABLES=X2.1 X2.2 X2.3 X2.4 X2.5
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```

Reliability

Notes

Output Created		18-JUL-2024 07:35:43
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	90
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=X2.1 X2.2 X2.3 X2.4 X2.5 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	90	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji Reliabilitas Variabel Keakuratan

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.838	5

CORRELATIONS

```

/VARIABLES=X3.1 X3.2 X3.3 X3.4 X3
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

Correlations

Notes		
Output Created		18-JUL-2024 07:36:12
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	90
	File	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=X3.1 X3.2 X3.3 X3.4 X3 /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,11

Uji Validitas Variabel Susunan/Bentuk

		Correlations				
		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	Susunan/Bentuk
X3.1	Pearson Correlation	1	.436**	.522**	.523**	.802**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90
X3.2	Pearson Correlation	.436**	1	.419**	.442**	.701**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90
X3.3	Pearson Correlation	.522**	.419**	1	.582**	.809**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	90	90	90	90	90
X3.4	Pearson Correlation	.523**	.442**	.582**	1	.823**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	90	90	90	90	90
Susunan/Bentuk	Pearson Correlation	.802**	.701**	.809**	.823**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	90	90	90	90	90

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

RELIABILITY

```

/VARIABLES=X3.1 X3.2 X3.3 X3.4
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```

Reliability

Notes

Output Created		18-JUL-2024 07:36:53
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	90
	File	
Missing Value Handling	Matrix Input	
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=X3.1 X3.2 X3.3 X3.4 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,02

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	90	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji Reliabilitas Variabel Susunan/Bentuk

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	4

CORRELATIONS

```

/VARIABLES=X4.1 X4.2 X4.3 X4.4 X4.5 X4.6 X4
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

Correlations

Notes

Output Created	18-JUL-2024 07:37:24	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	90
	File	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=X4.1 X4.2 X4.3 X4.4 X4.5 X4.6 X4 /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,10

Uji Validitas Variabel Mudah Penggunaan

Correlations

		X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	Mudah Penggunaan
X4.1	Pearson Correlation	1	.547**	.226*	.191	.527**	.367**	.790**
	Sig. (2-tailed)		.000	.032	.072	.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90	90
X4.2	Pearson Correlation	.547**	1	.213*	.199	.432**	.304**	.744**
	Sig. (2-tailed)	.000		.043	.061	.000	.004	.000
	N	90	90	90	90	90	90	90
X4.3	Pearson Correlation	.226*	.213*	1	.216*	.056	.194	.475**
	Sig. (2-tailed)	.032	.043		.041	.599	.067	.000
	N	90	90	90	90	90	90	90
X4.4	Pearson Correlation	.191	.199	.216*	1	.111	.352**	.498**
	Sig. (2-tailed)	.072	.061	.041		.299	.001	.000
	N	90	90	90	90	90	90	90
X4.5	Pearson Correlation	.527**	.432**	.056	.111	1	.225*	.661**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.599	.299		.033	.000
	N	90	90	90	90	90	90	90
X4.6	Pearson Correlation	.367**	.304**	.194	.352**	.225*	1	.600**
	Sig. (2-tailed)	.000	.004	.067	.001	.033		.000
	N	90	90	90	90	90	90	90
Mudah Penggunaan	Pearson Correlation	.790**	.744**	.475**	.498**	.661**	.600**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	90	90	90	90	90	90	90

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

RELIABILITY

```

/VARIABLES=X4.1 X4.2 X4.3 X4.4 X4.5 X4.6
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```

Reliability

Notes

Output Created		18-JUL-2024 07:37:51
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	90
Missing Value Handling	Matrix Input	
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=X4.1 X4.2 X4.3 X4.4 X4.5 X4.6 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,08

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	90	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji Validitas Reliabelitas Mudah Penggunaan

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.704	6

CORRELATIONS

```

/VARIABLES=X5.1 X5.2 X5.3 X5.4 X5
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

Correlations

Notes		
Output Created		18-JUL-2024 07:38:28
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	90
	File	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=X5.1 X5.2 X5.3 X5.4 X5 /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,03

Uji Validitas Variabel Ketepatan Waktu

		Correlations				
		X5.1	X5.2	X5.3	X5.4	Ketepatan Waktu
X5.1	Pearson Correlation	1	.493**	.504**	.528**	.790**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90
X5.2	Pearson Correlation	.493**	1	.610**	.485**	.804**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90
X5.3	Pearson Correlation	.504**	.610**	1	.564**	.825**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	90	90	90	90	90
X5.4	Pearson Correlation	.528**	.485**	.564**	1	.801**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	90	90	90	90	90
Ketepatan Waktu	Pearson Correlation	.790**	.804**	.825**	.801**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	90	90	90	90	90

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

RELIABILITY

```

/VARIABLES=X5.1 X5.2 X5.3 X5.4
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```

Reliability

Notes

Output Created		18-JUL-2024 07:38:49
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	90
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=X5.1 X5.2 X5.3 X5.4 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,08

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	90	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji Reliabilitas Variabel Ketepatan Waktu

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.818	4

CORRELATIONS

```

/VARIABLES=Y1 Y2 Y3 Y4 Y
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

Correlations

Notes		
Output Created		18-JUL-2024 07:39:16
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	90
	File	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=Y1 Y2 Y3 Y4 Y /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,12

Uji Validitas Variabel Kepuasan Pengguna

		Correlations				
		Y1	Y2	Y3	Y4	Kepuasan Pengguna
Y1	Pearson Correlation	1	.496**	.479**	.564**	.797**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90
Y2	Pearson Correlation	.496**	1	.547**	.451**	.787**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90
Y3	Pearson Correlation	.479**	.547**	1	.520**	.803**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	90	90	90	90	90
Y4	Pearson Correlation	.564**	.451**	.520**	1	.793**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	90	90	90	90	90
Kepuasan Pengguna	Pearson Correlation	.797**	.787**	.803**	.793**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	90	90	90	90	90

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

RELIABILITY

```

/VARIABLES=Y1 Y2 Y3 Y4
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.

```

Reliability

Notes		
Output Created		18-JUL-2024 07:40:34
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	90
	File	
Missing Value Handling	Matrix Input	
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=Y1 Y2 Y3 Y4 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	90	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	90	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji Reliabilitas Variabel Kepuasan Pengguna

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.806	4

```

REGRESSION
  /MISSING LISTWISE
  /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA COLLIN TOL
  /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
  /NOORIGIN
  /DEPENDENT Y
  /METHOD=ENTER X1 X2 X3 X4 X5
  /SCATTERPLOT=(*SRESID ,*ZPRED)
  /RESIDUALS DURBIN NORMPROB(ZRESID)
  /SAVE RESID.

```

Regression

Notes		
Output Created		18-JUL-2024 07:44:27
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
Missing Value Handling	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	90
	File	
Syntax	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any variable used.
REGRESSION /MISSING LISTWISE /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA COLLIN TOL /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10) /NOORIGIN /DEPENDENT Y /METHOD=ENTER X1 X2 X3 X4 X5 /SCATTERPLOT=(*SRESID ,*ZPRED) /RESIDUALS DURBIN NORMPROB(ZRESID) /SAVE RESID.		
Resources	Processor Time	00:00:03,80
	Elapsed Time	00:00:03,72
	Memory Required	5920 bytes
Variables Created or Modified	Additional Memory Required for Residual Plots	272 bytes
	RES_1	Unstandardized Residual

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Ketepatan Waktu, Mudah Penggunaan, Isi, Keakuratan, Susunan/Bentuk ^b		. Enter

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguan

b. All requested variables entered.

Uji Koefisien Korelasi, Koefisien Determinasi dan Autokorelasi

Correlations

		Isi	Keakuratan	Susunan/ Bentuk	Mudah Penggunaan	Ketepatan Waktu	Kepuasan Pengguna
Isi	Pearson Correlation	1	.857**	.821**	.783**	.820**	.870**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90
Keakuratan	Pearson Correlation	.857**	1	.835**	.770**	.839**	.853**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90
Susunan/Bentuk	Pearson Correlation	.821**	.835**	1	.826**	.834**	.840**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90
Mu dah Penggunaan	Pearson Correlation	.783**	.770**	.826**	1	.747**	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	90	90	90	90	90	90
Ketepatan Waktu	Pearson Correlation	.820**	.839**	.834**	.747**	1	.847**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	90	90	90	90	90	90
Kepuasan Pengguan	Pearson Correlation	.870**	.853**	.840**	.738**	.847**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	90	90	90	90	90	90

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

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.914 ^a	.835	.825	.83921	2.121

a. Predictors: (Constant), Ketepatan Waktu, Mudah Penggunaan, Isi, Keakuratan, Susunan/Bentuk

b. Dependent Variable: Kepuasan Pengguan

Uji Simultan

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	298.897	5	59.779	84.882	.000 ^b
	Residual	59.158	84	.704		
	Total	358.056	89			

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguan

b. Predictors: (Constant), Ketepatan Waktu, Mudah Penggunaan, Isi, Keakuratan, Susunan/Bentuk

Uji Parsial/Uji t, Uji Multikolinearitas,

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.524	1.183		-.443	.659		
	Isi	.365	.094	.380	3.887	.000	.206	4.854
	Keakuratan	.159	.083	.196	1.925	.058	.190	5.252
	Susunan/Bentuk	.250	.109	.235	2.303	.024	.188	5.313
	Mudah Penggunaan	-.074	.078	-.080	-.955	.342	.281	3.564
	Ketepatan Waktu	.237	.095	.234	2.501	.014	.224	4.467

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguan

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions					
				(Constant)	Isi	Keakuratan	/Bentuk	Mudah Penggunaan	Ketepatan Waktu
1	1	5.986	1.000	.00	.00	.00	.00	.00	.00
	2	.008	27.885	.51	.00	.03	.01	.00	.04
	3	.002	53.250	.15	.01	.05	.31	.21	.35
	4	.002	55.308	.01	.12	.42	.08	.00	.53
	5	.001	66.833	.20	.69	.44	.12	.06	.01
	6	.001	71.470	.14	.18	.05	.47	.73	.07

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguan

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	4.7371	20.1493	18.2778	1.83259	90
Std. Predicted Value	-7.389	1.021	.000	1.000	90
Standard Error of Predicted Value	.112	.695	.202	.079	90
Adjusted Predicted Value	6.3390	20.1529	18.2896	1.70590	90
Residual	-1.90224	2.10824	.00000	.81529	90
Std. Residual	-2.267	2.512	.000	.972	90
Stud. Residual	-2.305	2.582	-.004	1.013	90
Deleted Residual	-2.33897	2.22721	-.01180	.90144	90
Stud. Deleted Residual	-2.367	2.675	-.004	1.026	90
Mahal. Distance	.587	59.965	4.944	6.806	90
Cook's Distance	.000	.887	.021	.094	90
Centered Leverage Value	.007	.674	.056	.076	90

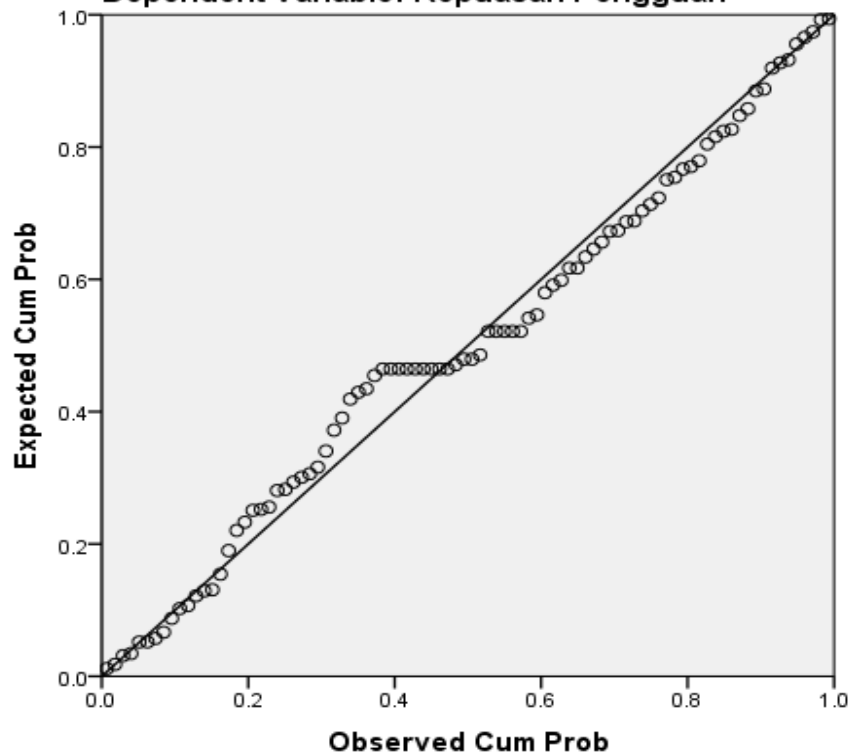
a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguan



Charts

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual

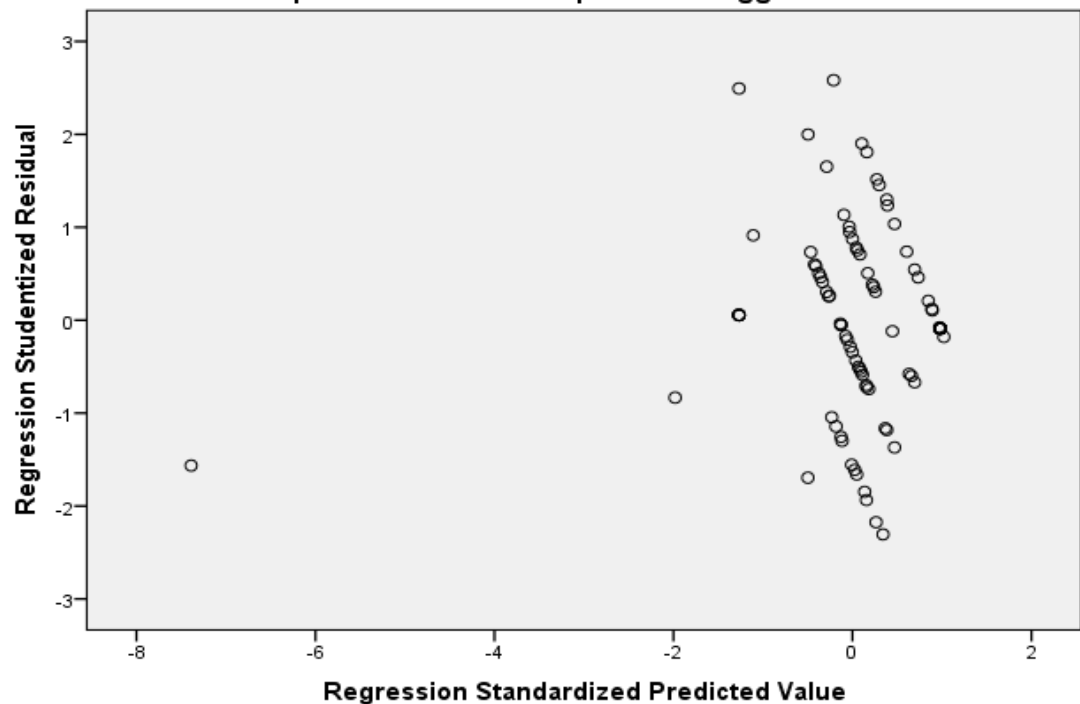
Dependent Variable: Kepuasan Pengguan



Uji Heteroskedastisitas

Scatterplot

Dependent Variable: Kepuasan Pengguan



NPAR TESTS

/K-S (NORMAL)=RES_1

/MISSING ANALYSIS.



NPar Tests

Notes

Output Created		18-JUL-2024 07:45:37
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
Missing Value Handling	N of Rows in Working Data File	90
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=RES_1 /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,01
	Number of Cases Allowed ^a	196608

a. Based on availability of workspace memory.

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.81529134
Most Extreme Differences	Absolute	.087
	Positive	.056
	Negative	-.087
Test Statistic		.087
Asymp. Sig. (2-tailed)		.091 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.



Tabel r

df (N-2)	One Tail Two Tail	0,05 0,1	0,025 0,05	0,005 0,01	df (N-2)	One Tail Two Tail	0,05 0,1	0,025 0,05	0,005 0,01
1		0,988	0,997	1,000	51		0,228	0,271	0,351
2		0,900	0,950	0,990	52		0,226	0,268	0,348
3		0,805	0,878	0,959	53		0,224	0,266	0,345
4		0,729	0,811	0,917	54		0,222	0,263	0,341
5		0,669	0,754	0,875	55		0,220	0,261	0,339
6		0,621	0,707	0,834	56		0,218	0,259	0,336
7		0,582	0,666	0,798	57		0,216	0,256	0,333
8		0,549	0,632	0,765	58		0,214	0,254	0,330
9		0,521	0,602	0,735	59		0,213	0,252	0,327
10		0,497	0,576	0,708	60		0,211	0,250	0,325
11		0,476	0,553	0,684	61		0,209	0,248	0,322
12		0,458	0,532	0,661	62		0,207	0,246	0,320
13		0,441	0,514	0,641	63		0,206	0,244	0,317
14		0,426	0,497	0,623	64		0,204	0,242	0,315
15		0,412	0,482	0,606	65		0,203	0,240	0,313
16		0,400	0,468	0,590	66		0,201	0,239	0,310
17		0,389	0,456	0,575	67		0,200	0,237	0,308
18		0,378	0,444	0,561	68		0,198	0,235	0,306
19		0,369	0,433	0,549	69		0,197	0,234	0,304
20		0,360	0,423	0,537	70		0,195	0,232	0,302
21		0,352	0,413	0,526	71		0,194	0,230	0,300
22		0,344	0,404	0,515	72		0,193	0,229	0,298
23		0,337	0,396	0,505	73		0,191	0,227	0,296
24		0,330	0,388	0,496	74		0,190	0,226	0,294
25		0,323	0,381	0,487	75		0,189	0,224	0,292
26		0,317	0,374	0,479	76		0,188	0,223	0,290
27		0,311	0,367	0,471	77		0,186	0,221	0,288
28		0,306	0,361	0,463	78		0,185	0,220	0,286
29		0,301	0,355	0,456	79		0,184	0,219	0,285
30		0,296	0,349	0,449	80		0,183	0,217	0,283
31		0,291	0,344	0,442	81		0,182	0,216	0,281
32		0,287	0,339	0,436	82		0,181	0,215	0,280
33		0,283	0,334	0,430	83		0,180	0,213	0,278
34		0,279	0,329	0,424	84		0,179	0,212	0,276
35		0,275	0,325	0,418	85		0,178	0,211	0,275
36		0,271	0,320	0,413	86		0,176	0,210	0,273
37		0,267	0,316	0,408	87		0,175	0,208	0,272
38		0,264	0,312	0,403	88		0,174	0,207	0,270
39		0,260	0,308	0,398	89		0,174	0,206	0,269
40		0,257	0,304	0,393	90		0,173	0,205	0,267
41		0,254	0,301	0,389	91		0,172	0,204	0,266
42		0,251	0,297	0,384	92		0,171	0,203	0,264
43		0,248	0,294	0,380	93		0,170	0,202	0,263
44		0,246	0,291	0,376	94		0,169	0,201	0,262
45		0,243	0,288	0,372	95		0,168	0,200	0,260
46		0,240	0,285	0,368	96		0,167	0,199	0,259

df (N-2)	One Tail Two Tail	0,05 0,1	0,025 0,05	0,005 0,01	df (N-2)	One Tail Two Tail	0,05 0,1	0,025 0,05	0,005 0,01
47		0,238	0,282	0,365	97		0,166	0,198	0,258
48		0,235	0,279	0,361	98		0,165	0,197	0,256
49		0,233	0,276	0,358	99		0,165	0,196	0,255
50		0,231	0,273	0,354	100		0,164	0,195	0,254

Tabel t

Df (N-2)	One Tail Two Tail	0,05 0,1	0,025 0,05	0,005 0,01	Df (N-2)	One Tail Two Tail	0,05 0,1	0,025 0,05	0,005 0,01
1		6,314	12,706	63,657	51		1,675	2,008	2,676
2		2,920	4,303	9,925	52		1,675	2,007	2,674
3		2,353	3,182	5,841	53		1,674	2,006	2,672
4		2,132	2,776	4,604	54		1,674	2,005	2,670
5		2,015	2,571	4,032	55		1,673	2,004	2,668
6		1,943	2,447	3,707	56		1,673	2,003	2,667
7		1,895	2,365	3,499	57		1,672	2,002	2,665
8		1,860	2,306	3,355	58		1,672	2,002	2,663
9		1,833	2,262	3,250	59		1,671	2,001	2,662
10		1,812	2,228	3,169	60		1,671	2,000	2,660
11		1,796	2,201	3,106	61		1,670	2,000	2,659
12		1,782	2,179	3,055	62		1,670	1,999	2,657
13		1,771	2,160	3,012	63		1,669	1,998	2,656
14		1,761	2,145	2,977	64		1,669	1,998	2,655
15		1,753	2,131	2,947	65		1,669	1,997	2,654
16		1,746	2,120	2,921	66		1,668	1,997	2,652
17		1,740	2,110	2,898	67		1,668	1,996	2,651
18		1,734	2,101	2,878	68		1,668	1,995	2,650
19		1,729	2,093	2,861	69		1,667	1,995	2,649
20		1,725	2,086	2,845	70		1,667	1,994	2,648
21		1,721	2,080	2,831	71		1,667	1,994	2,647
22		1,717	2,074	2,819	72		1,666	1,993	2,646
23		1,714	2,069	2,807	73		1,666	1,993	2,645
24		1,711	2,064	2,797	74		1,666	1,993	2,644
25		1,708	2,060	2,787	75		1,665	1,992	2,643
26		1,706	2,056	2,779	76		1,665	1,992	2,642
27		1,703	2,052	2,771	77		1,665	1,991	2,641
28		1,701	2,048	2,763	78		1,665	1,991	2,640
29		1,699	2,045	2,756	79		1,664	1,990	2,640
30		1,697	2,042	2,750	80		1,664	1,990	2,639
31		1,696	2,040	2,744	81		1,664	1,990	2,638
32		1,694	2,037	2,738	82		1,664	1,989	2,637
33		1,692	2,035	2,733	83		1,663	1,989	2,636
34		1,691	2,032	2,728	84		1,663	1,989	2,636
35		1,690	2,030	2,724	85		1,663	1,988	2,635
36		1,688	2,028	2,719	86		1,663	1,988	2,634
37		1,687	2,026	2,715	87		1,663	1,988	2,634

Df (N-2)	One Tail Two Tail	0,05 0,1	0,025 0,05	0,005 0,01	Df (N-2)	One Tail Two Tail	0,05 0,1	0,025 0,05	0,005 0,01
38		1,686	2,024	2,712	88		1,662	1,987	2,633
39		1,685	2,023	2,708	89		1,662	1,987	2,632
40		1,684	2,021	2,704	90		1,662	1,987	2,632
41		1,683	2,020	2,701	91		1,662	1,986	2,631
42		1,682	2,018	2,698	92		1,662	1,986	2,630
43		1,681	2,017	2,695	93		1,661	1,986	2,630
44		1,680	2,015	2,692	94		1,661	1,986	2,629
45		1,679	2,014	2,690	95		1,661	1,985	2,629
46		1,679	2,013	2,687	96		1,661	1,985	2,628
47		1,678	2,012	2,685	97		1,661	1,985	2,627
48		1,677	2,011	2,682	98		1,661	1,984	2,627
49		1,677	2,010	2,680	99		1,660	1,984	2,626
50		1,676	2,009	2,678	100		1,660	1,984	2,626

Table F

dk 2	df 1									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	161,448	199,500	215,707	224,583	230,162	233,986	236,768	238,883	240,543	241,882
2	18,513	19,000	19,164	19,247	19,296	19,330	19,353	19,371	19,385	19,396
3	10,128	9,552	9,277	9,117	9,013	8,941	8,887	8,845	8,812	8,786
4	7,709	6,944	6,591	6,388	6,256	6,163	6,094	6,041	5,999	5,964
5	6,608	5,786	5,409	5,192	5,050	4,950	4,876	4,818	4,772	4,735
6	5,987	5,143	4,757	4,534	4,387	4,284	4,207	4,147	4,099	4,060
7	5,591	4,737	4,347	4,120	3,972	3,866	3,787	3,726	3,677	3,637
8	5,318	4,459	4,066	3,838	3,687	3,581	3,500	3,438	3,388	3,347
9	5,117	4,256	3,863	3,633	3,482	3,374	3,293	3,230	3,179	3,137
10	4,965	4,103	3,708	3,478	3,326	3,217	3,135	3,072	3,020	2,978
11	4,844	3,982	3,587	3,357	3,204	3,095	3,012	2,948	2,896	2,854
12	4,747	3,885	3,490	3,259	3,106	2,996	2,913	2,849	2,796	2,753
13	4,667	3,806	3,411	3,179	3,025	2,915	2,832	2,767	2,714	2,671
14	4,600	3,739	3,344	3,112	2,958	2,848	2,764	2,699	2,646	2,602
15	4,543	3,682	3,287	3,056	2,901	2,790	2,707	2,641	2,588	2,544
16	4,494	3,634	3,239	3,007	2,852	2,741	2,657	2,591	2,538	2,494
17	4,451	3,592	3,197	2,965	2,810	2,699	2,614	2,548	2,494	2,450
18	4,414	3,555	3,160	2,928	2,773	2,661	2,577	2,510	2,456	2,412
19	4,381	3,522	3,127	2,895	2,740	2,628	2,544	2,477	2,423	2,378
20	4,351	3,493	3,098	2,866	2,711	2,599	2,514	2,447	2,393	2,348
21	4,325	3,467	3,072	2,840	2,685	2,573	2,488	2,420	2,366	2,321
22	4,301	3,443	3,049	2,817	2,661	2,549	2,464	2,397	2,342	2,297
23	4,279	3,422	3,028	2,796	2,640	2,528	2,442	2,375	2,320	2,275
24	4,260	3,403	3,009	2,776	2,621	2,508	2,423	2,355	2,300	2,255
25	4,242	3,385	2,991	2,759	2,603	2,490	2,405	2,337	2,282	2,236
26	4,225	3,369	2,975	2,743	2,587	2,474	2,388	2,321	2,265	2,220
27	4,210	3,354	2,960	2,728	2,572	2,459	2,373	2,305	2,250	2,204
28	4,196	3,340	2,947	2,714	2,558	2,445	2,359	2,291	2,236	2,190

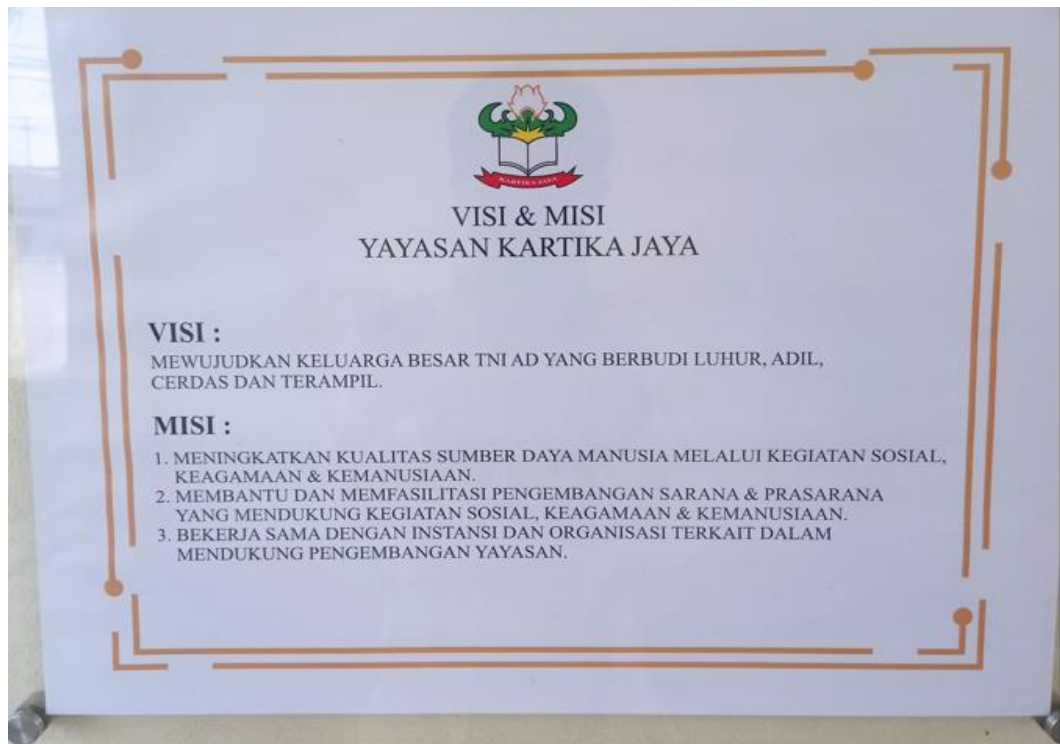
dk 2	df 1									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
29	4,183	3,328	2,934	2,701	2,545	2,432	2,346	2,278	2,223	2,177
30	4,171	3,316	2,922	2,690	2,534	2,421	2,334	2,266	2,211	2,165
31	4,160	3,305	2,911	2,679	2,523	2,409	2,323	2,255	2,199	2,153
32	4,149	3,295	2,901	2,668	2,512	2,399	2,313	2,244	2,189	2,142
33	4,139	3,285	2,892	2,659	2,503	2,389	2,303	2,235	2,179	2,133
34	4,130	3,276	2,883	2,650	2,494	2,380	2,294	2,225	2,170	2,123
35	4,121	3,267	2,874	2,641	2,485	2,372	2,285	2,217	2,161	2,114
36	4,113	3,259	2,866	2,634	2,477	2,364	2,277	2,209	2,153	2,106
37	4,105	3,252	2,859	2,626	2,470	2,356	2,270	2,201	2,145	2,098
38	4,098	3,245	2,852	2,619	2,463	2,349	2,262	2,194	2,138	2,091
39	4,091	3,238	2,845	2,612	2,456	2,342	2,255	2,187	2,131	2,084
40	4,085	3,232	2,839	2,606	2,449	2,336	2,249	2,180	2,124	2,077
41	4,079	3,226	2,833	2,600	2,443	2,330	2,243	2,174	2,118	2,071
42	4,073	3,220	2,827	2,594	2,438	2,324	2,237	2,168	2,112	2,065
43	4,067	3,214	2,822	2,589	2,432	2,318	2,232	2,163	2,106	2,059
44	4,062	3,209	2,816	2,584	2,427	2,313	2,226	2,157	2,101	2,054
45	4,057	3,204	2,812	2,579	2,422	2,308	2,221	2,152	2,096	2,049
46	4,052	3,200	2,807	2,574	2,417	2,304	2,216	2,147	2,091	2,044
47	4,047	3,195	2,802	2,570	2,413	2,299	2,212	2,143	2,086	2,039
48	4,043	3,191	2,798	2,565	2,409	2,295	2,207	2,138	2,082	2,035
49	4,038	3,187	2,794	2,561	2,404	2,290	2,203	2,134	2,077	2,030
50	4,034	3,183	2,790	2,557	2,400	2,286	2,199	2,130	2,073	2,026
51	4,030	3,179	2,786	2,553	2,397	2,283	2,195	2,126	2,069	2,022
52	4,027	3,175	2,783	2,550	2,393	2,279	2,192	2,122	2,066	2,018
53	4,023	3,172	2,779	2,546	2,389	2,275	2,188	2,119	2,062	2,015
54	4,020	3,168	2,776	2,543	2,386	2,272	2,185	2,115	2,059	2,011
55	4,016	3,165	2,773	2,540	2,383	2,269	2,181	2,112	2,055	2,008
56	4,013	3,162	2,769	2,537	2,380	2,266	2,178	2,109	2,052	2,005
57	4,010	3,159	2,766	2,534	2,377	2,263	2,175	2,106	2,049	2,001
58	4,007	3,156	2,764	2,531	2,374	2,260	2,172	2,103	2,046	1,998
59	4,004	3,153	2,761	2,528	2,371	2,257	2,169	2,100	2,043	1,995
60	4,001	3,150	2,758	2,525	2,368	2,254	2,167	2,097	2,040	1,993
61	3,998	3,148	2,755	2,523	2,366	2,251	2,164	2,094	2,037	1,990
62	3,996	3,145	2,753	2,520	2,363	2,249	2,161	2,092	2,035	1,987
63	3,993	3,143	2,751	2,518	2,361	2,246	2,159	2,089	2,032	1,985
64	3,991	3,140	2,748	2,515	2,358	2,244	2,156	2,087	2,030	1,982
65	3,989	3,138	2,746	2,513	2,356	2,242	2,154	2,084	2,027	1,980
66	3,986	3,136	2,744	2,511	2,354	2,239	2,152	2,082	2,025	1,977
67	3,984	3,134	2,742	2,509	2,352	2,237	2,150	2,080	2,023	1,975
68	3,982	3,132	2,740	2,507	2,350	2,235	2,148	2,078	2,021	1,973
69	3,980	3,130	2,737	2,505	2,348	2,233	2,145	2,076	2,019	1,971
70	3,978	3,128	2,736	2,503	2,346	2,231	2,143	2,074	2,017	1,969
71	3,976	3,126	2,734	2,501	2,344	2,229	2,142	2,072	2,015	1,967
72	3,974	3,124	2,732	2,499	2,342	2,227	2,140	2,070	2,013	1,965
73	3,972	3,122	2,730	2,497	2,340	2,226	2,138	2,068	2,011	1,963
74	3,970	3,120	2,728	2,495	2,338	2,224	2,136	2,066	2,009	1,961
75	3,968	3,119	2,727	2,494	2,337	2,222	2,134	2,064	2,007	1,959
76	3,967	3,117	2,725	2,492	2,335	2,220	2,133	2,063	2,006	1,958

dk 2	df 1									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
77	3,965	3,115	2,723	2,490	2,333	2,219	2,131	2,061	2,004	1,956
78	3,963	3,114	2,722	2,489	2,332	2,217	2,129	2,059	2,002	1,954
79	3,962	3,112	2,720	2,487	2,330	2,216	2,128	2,058	2,001	1,953
80	3,960	3,111	2,719	2,486	2,329	2,214	2,126	2,056	1,999	1,951
81	3,959	3,109	2,717	2,484	2,327	2,213	2,125	2,055	1,998	1,950
82	3,957	3,108	2,716	2,483	2,326	2,211	2,123	2,053	1,996	1,948
83	3,956	3,107	2,715	2,482	2,324	2,210	2,122	2,052	1,995	1,947
84	3,955	3,105	2,713	2,480	2,323	2,209	2,121	2,051	1,993	1,945
85	3,953	3,104	2,712	2,479	2,322	2,207	2,119	2,049	1,992	1,944
86	3,952	3,103	2,711	2,478	2,321	2,206	2,118	2,048	1,991	1,943
87	3,951	3,101	2,709	2,476	2,319	2,205	2,117	2,047	1,989	1,941
88	3,949	3,100	2,708	2,475	2,318	2,203	2,115	2,045	1,988	1,940
89	3,948	3,099	2,707	2,474	2,317	2,202	2,114	2,044	1,987	1,939
90	3,947	3,098	2,706	2,473	2,316	2,201	2,113	2,043	1,986	1,938
91	3,946	3,097	2,705	2,472	2,315	2,200	2,112	2,042	1,984	1,936
92	3,945	3,095	2,704	2,471	2,313	2,199	2,111	2,041	1,983	1,935
93	3,943	3,094	2,703	2,470	2,312	2,198	2,110	2,040	1,982	1,934
94	3,942	3,093	2,701	2,469	2,311	2,197	2,109	2,038	1,981	1,933
95	3,941	3,092	2,700	2,467	2,310	2,196	2,108	2,037	1,980	1,932
96	3,940	3,091	2,699	2,466	2,309	2,195	2,106	2,036	1,979	1,931
97	3,939	3,090	2,698	2,465	2,308	2,194	2,105	2,035	1,978	1,930
98	3,938	3,089	2,697	2,465	2,307	2,193	2,104	2,034	1,977	1,929
99	3,937	3,088	2,696	2,464	2,306	2,192	2,103	2,033	1,976	1,928
100	3,936	3,087	2,696	2,463	2,305	2,191	2,103	2,032	1,975	1,927

Lampiran 5 Dokumentasi Pengisian Kuesioner



Dokumentasi Bersama Guru SMK Kartika X-1



Dokumentasi Visi Misi SMK Kartika X-1





Dokumentasi Plakat Peresmian Gedung SMK Kartika X-1