

Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Quizizz Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)

Iko Faisal Haat¹, Wahyudi²

^{1,2}Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Kramat Raya No 98, Jakarta Pusat, Indonesia

email korespondensi: Faisalhaat01@gmail.com

Submit: 00-00-0000 | Revisi : 00-00-0000 | Terima : 00-00-0000 | Publikasi: 00-00-0000

Abstrak

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 dipegunakan. 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, seta 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

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)

1. Pendahuluan

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 dipegunakan 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 menikmati 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 membandingkan 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 quizizz. 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 dipegunakan dalam pengukuran tingkat kepuasan pengguna sistem aplikasi melalui cara membandingkan tingkat keinginan dengan fakta yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi quizizz. Penggunaan aplikasi quizizz 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)”

2. Metode

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. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan bermacam-macam aspek atau indicator. Indicator yang dimaksud terdapat pada masing-masing factor dalam Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yakni kandungan informasi, keakuratan, susunan, ketepatan waktu penggunaan, serta kemudahan.

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

- Wawancara : Peneliti mendapatkan data riset yang berasal dari sumber data menggunakan teknik wawancara mengenai kepuasan para siswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz di SMK Kartika X-1.
- Kuisoner/Angket : Penulis mengajukan beberapa pertanyaan dengan kuisoner kepada siswa serta sebagian guru yang sudah dipilih untuk dipergunakan sebagai sampel. Angket kuisoner 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, kuisoner 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).
- 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.
- Studi Pustaka : sumber data riset yang berasal dari studi pustaka, dalam riset ini penulis memanfaatkan jurnal ilmiah, artikel, tesis, dan sumber lainnya.
- Dokumentasi : peneliti meminta data dokumen tentang sejarah pendirian, struktur pengelola, dan dokumen perijinan sekolah.

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. 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. Penentuan sample di penelitian ini dengan mempergunakan rumus slovin, peneliti menetapkan standar error yang dipergunakan sebesar 7%, karena alasan keterbatasan waktu dan biaya penelitian. Jumlah sampel didapat berlandaskan perumusan slovin sebanyak 90.

Metode penganalisisan mempergunakan penganalisisan instrument (validitas & Reliabilitas) serta penganalisisan hipotesis dengan bantuan program SPSS yang meliputi:

- Penganalisisan validitas dilihat dari signifikansi 5%. Selain itu juga dapat dengan cara membandingkan antara nilai rhitung dengan rtabel, jika angka rhitung \geq rtabel maka penelitian dapat dikatakan valid.
- Penganalisisan reliabilitas dilihat dari nilai dari *Cronbach alpha* $> 0,7$ bertujuan memastikan kestabilan dari butir soal kuisoner pada kondisi kejadian responden.
- Penganalisisan persamaan 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 koefisien determinasi dipergunakan dengan tujuan dalam melihat persentasi atas sumbangan variable bebas yang dapat mempengaruhi variable terikat (Sujarweni, 2017).
- Penganalisisan parsial mempunyai 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 (Ghozali, 2018).
- Penganalisisan simultan (F) bertujuan dalam melihat pengaruh dalam bersamaan antara variable independen dengan variable dependen.(Basuki & Prawoto, 2017).

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).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Karakteristik Responden

Penggunaan kuisoner dipegunakan 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.

- Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 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 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.

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 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 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.

c. Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Menggunakan Aplikasi Quizizz

Tabel 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 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.

3.2 Hasil Pengujian

a. Pengujian Instrumen 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 memperbandingkan antara nilai rhitung dengan rtabel, jika angka rhitung \geq rtabel maka riset dapat dikatakan valid.

Tabel 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
	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 (Format)	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
	X4.1	0,790	0,207	0,000	Valid & signifikan

Variable	No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Sign	Keputusan
Mudah Penggunaan (Ease Of Use)	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 (Timeliness)	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 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 rhitung terletak pada rentang nilai 0,278 - 0,853 dengan nilai rtabel 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai rhitung \geq rtabel 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 dipegunakan sebagai instrumen riset.

Pada variable keakuratan (X2) nilai person correlation atau rhitung terletak pada rentang nilai 0,736 - 0,804 dengan nilai rtabel 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai rhitung \geq rtabel 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 dipegunakan sebagai instrumen riset.

Pada variable susunan/bentuk (X3) nilai person correlation atau rhitung terletak pada rentang nilai 0,701 - 0,823 dengan nilai rtabel 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai rhitung \geq rtabel 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 dipegunakan sebagai instrumen riset.

Pada variable mudah penggunaan (X4) nilai person correlation atau rhitung terletak pada rentang nilai 0,475 - 0,790 dengan nilai rtabel 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai rhitung \geq rtabel 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 signifikansi 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 dipegunakan sebagai instrumen riset.

Pada variable ketepatan waktu (X5) nilai person correlation atau rhitung terletak pada rentang nilai 0,790 - 0,825 dengan nilai rtabel 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai rhitung \geq rtabel 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 signifikansi 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 dipegunakan sebagai instrumen riset.

Pada variable kepuasan pengguna (Y) nilai *person correlation* atau rhitung terletak pada rentang nilai 0,787 - 0,803 dengan nilai rtabel 0,207 yang artinya bahwa seluruh nilai rhitung \geq rtabel 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 signifikansi 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 dipergunakan sebagai instrumen riset.

b. Pengujian Instrumen 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 5. Hasil Uji Reliabilitas

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

Sumber : Data primer diolah (2024)

Terlihat pada tabel 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 dipergunakan sebagai instrumen riset.

c. Pengujian Hipotesis 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 1. Uji Garis Regresi Linier Berganda

Variabel	B	Pengaruh
Constanta	-0,524	Y = -0,524
Isi	0,365	Y naik 0,365
Keakuratan	0,159	Y naik 0,159
Susunan/Bentuk	0,250	Y naik 0,250
Mudah Penggunaan	-0,074	Y turun 0,074
Ketepatan Waktu	0,237	Y naik 0,237

Sumber: data diolah (2024)

Tabel 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.

d. Pengujian Hipotesis 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 (X_5) terhadap kepuasan pengguna (Y) menggunakan signifikansi dengan taraf 0,05 atau 5% dan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Tabel 2. Hasil Uji Parsial/Uji t

Variable	t_{hitung}	t_{tabel}	Sign	Keputusan
Isi (X_1)	3,887	1,987	0,000	Berpengaruh positif & Signifikan
Keakuratan (X_2)	1,925	1,987	0,058	Tidak berpengaruh positif & Signifikan
Susunan/Bentuk (X_3)	2,303	1,987	0,024	Berpengaruh positif & Signifikan
Mudah Penggunaan (X_4)	-0,955	1,987	0,342	Tidak berpengaruh positif & Signifikan
Ketepatan Waktu (X_5)	2,501	1,987	0,014	Berpengaruh positif & Signifikan

Sumber : Data primer diolah (2024)

Terlihat pada tabel 7 hasil pengujian parsial atau uji t di mana pada riset ini menggunakan angka dari t_{hitung} dan angka signifikansi. Perhitungan parsial variable isi (X_1) menghasilkan angka $t_{hitung} = 3,887 > t_{tabel} = 1,987$ serta signifikan $0,000 < 0,05$, bisa dinyatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable isi (X_1) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan parsial variable keakuratan (X_2) menghasilkan angka $t_{hitung} = 1,925 < t_{tabel} = 1,987$ serta signifikan $0,058 > 0,05$, bisa dinyatakan H_0 diterima atau H_a ditolak. Yang memiliki arti terjadi tidak adanya pengaruh yang signifikan antara variable keakuratan (X_2) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan parsial variable susunan/bentuk (X_3) menghasilkan angka $t_{hitung} = 2,303 > t_{tabel} = 1,987$ serta signifikan $0,025 < 0,05$, bisa dinyatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable susunan/bentuk (X_3) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan parsial variable mudah penggunaan (X_4) menghasilkan angka $t_{hitung} = -0,995 < t_{tabel} = 1,987$ serta signifikan $0,342 > 0,05$, bisa dinyatakan H_0 diterima atau H_a ditolak. Yang memiliki arti terjadi tidak adanya pengaruh yang signifikan antara variable mudah penggunaan (X_4) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Terakhir perhitungan parsial variable ketepatan waktu (X_5) menghasilkan angka $t_{hitung} = 2,501 > t_{tabel} = 1,987$ serta signifikan $0,014 < 0,05$, bisa dinyatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang memiliki arti terjadi adanya pengaruh yang signifikan antara variable ketepatan waktu (X_5) 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.

e. Pengujian Hipotesis Simultan

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 dipegunakan (X_4), dan ketepatan waktu (X_5) terhadap kepuasan pengguna (Y) menggunakan signifikansi dengan taraf 0,05 atau 5% dan $F_{hitung} > F_{tabel}$.

Tabel 3. Hasil Uji Simultan/Uji F

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 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 dipegunakan (X_4), dan ketepatan waktu (X_5) menghasilkan angka $F_{hitung} = 84,882 > F_{tabel} = 2,323$ serta signifikan $0,00 < 0,05$, akan dinyatakan 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.

f. Pengujian Hipotesis 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 dipegunakan (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 4. Hasil Uji Koefisien Korelasi/ R_{hitung} / R dan Koefisien Determinasi/ R_{square} / R^2

Hubungan	R_{hitung}	R_{square}	Sumbangan
Isi (X_1) => Kepuasan Pengguna (Y)	0,870	0,757	75,7%
Keakuratan (X_2) => Kepuasan Pengguna (Y)	0,853	0,728	72,8%
Susunan/Bentuk (X_3) => Kepuasan Pengguna (Y)	0,840	0,706	70,6%
Mudah Penggunaan (X_4) => Kepuasan Pengguna (Y)	0,738	0,545	54,5%
Ketepatan Waktu (X_5) => Kepuasan Pengguna (Y)	0,847	0,717	71,7%
Variable X_1, X_2, X_3, X_4, X_5 => 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 (X_1) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,870 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable isi (X_1) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan hubungan variable keakuratan (X_2) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,853 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable keakuratan (X_2) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan hubungan variable susunan/bentuk (X_3) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,840 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable susunan/bentuk (X_3) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Perhitungan hubungan variable mudah penggunaan (X_4) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,738 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable mudah penggunaan (X_4) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Terakhir perhitungan hubungan variable ketepatan waktu (X_5) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,847 > r_{tabel} = 0,207$. Yang memiliki arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable ketepatan waktu (X_5) 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 9 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 R_{square} untuk sumbangan secara simultan. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi variable isi (X_1) memiliki kontribusi sebesar 75,7%. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi variable keakuratan (X_2) memiliki kontribusi sebesar 72,8%. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi variable susunan/bentuk (X_3) memiliki kontribusi sebesar 70,6%. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi variable mudah penggunaan (X_4) memiliki kontribusi sebesar 54,5%. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi variable ketepatan waktu (X_5) 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 (X_1) sedangkan sumbangan terendah didapat dari sumbangan variable mudah penggunaan (X_4) 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.

3.3 Pembahasan

a. Pengaruh Isi (*Content*) Terhadap Kepuasan Pengguna

Perhitungan hubungan variable isi (X_1) menghasilkan angka $r_{hitung} = 0,870 > r_{tabel} = 0,207$. Yang mempunyai arti bahwa terdapat adanya hubungan antara variable isi (X_1) dengan variable kepuasan pengguna (Y). Sedangkan perhitungan parsial uji t variable isi (X_1) menghasilkan angka $t_{hitung} = 3,887 > t_{tabel} = 1,987$ serta signifikan $0,000 < 0,05$, bisa dinyatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang mempunyai arti bahwa terdapat 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 membuktikan pengguna menikmati manfaat atas isi yang tersedia pada aplikasi Quizizz dan telah sesuai harapan pengguna, sehingga variable ini mempunyai hubungan signifikan atau mempunyai pengaruh terhadap kepuasan pengguna, yang menjadikan kepuasan pengguna aplikasi Quizizz akan meningkat. Hasil riset yang diperoleh sesuai dengan riset sebelumnya yang dilakukan oleh Dianty (2020) yang menyebutkan bahwa isi mempunyai pengaruh yang terhadap kepuasan pengguna serta riset Suryawan & Prihandoko (2023) yang menyimpulkan bahwa konten berpengaruh signifikan kepada pengguna suatu aplikasi. Berlandaskan hasil penganalisan bisa disimpulkan variable konten mempunyai hubungan serta memengaruhi terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz dengan kriteria “Puas”.

b. Pengaruh Keakuratan (*Accuracy*) Terhadap Kepuasan Pengguna

Perhitungan hubungan variable keakuratan (X2) menghasilkan angka $t_{hitung} = 0,853 > t_{tabel} = 0,207$. Yang mempunyai 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 signifikan $0,058 > 0,05$, bisa dinyatakan H_0 diterima atau H_a ditolak. Yang mempunyai arti bahwa terdapat tidak adanya pengaruh yang signifikan antara variable keakuratan (X2) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Walaupun variable keakuratan (X2) tidak mempunyai 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 Keakuratan terhadap kepuasan pengguna membuktikan indikator keakuratan dalam aplikasi Quizizz yakni keakuratan pada pemberian data serta informasi mempunyai hubungan tetapi tidak memberi pengaruh pengguna mempergunakan aplikasi Quizizz. Hal ini dikarenakan masih adanya data atau informasi yang disajikan berbeda dengan yang sebenarnya, sehingga akan membuat kepuasan pengguna berkurang. Hasil riset yang diperoleh sesuai dengan riset yang dilaksanakan Kurniasih & Pibriana (2021) dan Saputri & Alvin (2020), yang menyimpulkan bahwa akurasi tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna terhadap penggunaan teknologi informasi. Berlandaskan hasil penganalisan bisa disimpulkan variable akurasi tidak mempunyai pengaruh meskipun mempunyai hubungan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz.

c. Pengaruh Susunan/Bentuk (*Format*) Terhadap Kepuasan Pengguna

Perhitungan hubungan variable susunan/bentuk (X3) menghasilkan angka $t_{hitung} = 0,840 > t_{tabel} = 0,207$. Yang mempunyai 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 signifikan $0,025 < 0,05$, bisa dinyatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang mempunyai arti bahwa terdapat 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 Quizizz yakni user interface sudah bagus, mudah dipergunakan, serta petunjuknya jelas bagi pengguna, sehingga variable format berhubungan dengan signifikansi mempunyai pengaruh yang bisa menaikkan kepuasan pengguna dalam mempergunakan 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 Perdana et al. (2021) yang menghasilkan riset bahwa variable FOR berpengaruh terhadap kepuasan pengguna sistem. Berlandaskan hasil penganalisan bisa disimpulkan variable bentuk mempunyai pengaruh serta hubungan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz dengan kriteria “Puas”.

d. Pengaruh Mudah Penggunaan (*Ease Of Use*) Terhadap Kepuasan Pengguna

Perhitungan hubungan variable mudah penggunaan (X4) menghasilkan angka $t_{hitung} = 0,738 > t_{tabel} = 0,207$. Yang mempunyai 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 signifikan $0,342 > 0,05$, bisa dinyatakan H_0 diterima atau H_a ditolak. Yang mempunyai arti bahwa terdapat tidak adanya pengaruh yang signifikan antara variable mudah penggunaan (X4) kepada variable kepuasan pengguna (Y). Walaupun variable mudah penggunaan (X4) tidak mempunyai 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 terhadap kepuasan pengguna, membuktikan pengguna tidak menikmati kemudahan dalam menggunakan aplikasi Quizizz, sehingga tidak mempengaruhi dalam meningkatkan kepuasan pengguna. Berlandaskan hasil riset kemudahan memahami serta kemudahan dipergunakan pengguna di SMK Kartika X – I dalam penggunaan aplikasi Quizizz tidak mempunyai 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 mempunyai pengaruh terhadap variable kepuasan pengguna. Berlandaskan hasil penganalisan bisa disimpulkan variable kemudahan penggunaan (*ease of use*) tidak mempunyai pengaruh meskipun mempunyai hubungan dengan kepuasan pengguna aplikasi Quizizz.

e. Pengaruh Ketepatan Waktu (*Timeliness*) Terhadap Kepuasan Pengguna

Perhitungan hubungan variable ketepatan waktu (X5) menghasilkan angka $t_{hitung} = 0,847 > r_{tabel} = 0,207$. Yang mempunyai 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 signifikan $0,014 < 0,05$, bisa dinyatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang mempunyai arti bahwa terdapat 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, membuktikan indikator dalam variable ketepatan waktu mempunyai hubungan serta pengaruh kepada kepuasan pengguna 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 (2023) dan Novita & Helena (2021) yang menyimpulkan bahwa variable riset ketepatan waktu (*timeliness*) ketepatan waktu (*timeliness*) tidak terdapat pengaruh maupun hubungan dengan kepuasan pengguna. Berlandaskan hasil penganalisan bisa disimpulkan variable ketepatan waktu mempunyai pengaruh dan hubungan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz dengan kriteria tingkat kepuasan “Puas”.

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

Perhitungan hubungan keseluruhan variable independen (X) yakni isi, keakuratan, susunan/bentuk, mudah penggunaan, dan ketepatan waktu secara bersamaan atau serempak menghasilkan angka $t_{hitung} = 0,914 > r_{tabel} = 0,207$. Yang mempunyai 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 mempergunakan angka dari F_{hitung} dan angka signifikansi. Perhitungan simultan variable isi (X1), keakuratan (X2), susunan/bentuk (X3), mudah dipergunakan (X4), dan ketepatan waktu (X5) menghasilkan angka $F_{hitung} = 84,882 > F_{tabel} = 2,323$ serta signifikan $0,00 < 0,05$, akan dinyatakan H_0 ditolak atau H_a diterima. Yang mempunyai arti bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan antara variable bebas dan variable terikat secara bersamaan. Perhitungan sumbangan atau koefisien determinasi keseluruhan variable independen (X) yakni 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 membuktikan pengguna menikmati manfaat dari metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang tersedia pada aplikasi Quizizz telah sesuai harapan pengguna, artinya semua variable mempunyai hubungan dengan signifikansi serta mempunyai pengaruh terhadap kepuasan pengguna, sehingga rasa kepuasan pengguna aplikasi Quizizz akan meningkat. Hasil riset yang diperoleh sesuai dengan riset yang dilaksanakan Akbar (2022), yang menyebutkan bahwa isi, keakuratan, susunan/bentuk, mudah penggunaan, dan ketepatan waktu secara simultan mempunyai 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. Berlandaskan hasil penganalisan bisa disimpulkan variable konten mempunyai hubungan dan pengaruh terhadap kepuasan pengguna aplikasi Quizizz dengan kriteria “Sangat Puas”.

4. Kesimpulan

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

- a. 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 H₁, H₃, dan H₅ 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 H₂ dan H₄ 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.
- b. Pengujian simultan variable isi (X₁), keakuratan (X₂), susunan/bentuk (X₃), mudah dipegunakan (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

Referensi

- 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.
- Basuki, A. T., & Prawoto, N. (2017). *Analisis Regresi Dalam Penelitian Ekonomi & Bisnis : Dilengkapi Aplikasi SPSS & EVIEWS*. PT Rajagrafindo Persada.
- Darwati, L., & Fitriyani. (2022). Analisis Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Ovo Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *JUST IT*, 12(2), 34 – 42.
- Dianty, K. K. (2020). *Pengukuran Kepuasan Pengguna K-ATM Perpustakaan Universitas Indonesia Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ghozali, I. (2018). Ghozali 2018. In *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- Kurniasih, I., & Pibriana, D. (2021). Pengaruh Kepuasan Pengguna Aplikasi Belanja Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode EUCS. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 181–198.
- Nikhlis, N., & Kurniawan, D. (2022). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Google Classroom Di Masa Pandemi Menggunakan Teknik EUCS. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer*, 2(1), 1–8.
- Novita, D., & Helena, F. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan End-User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Teknologi Sistem Informatika (JTSI)*, 2(1), 22–37.
- Perdana, A. A., Utami, M. C., & Aini, Q. (2021). End User Computing Satisfaction : Model Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Menggunakan Partial Least Square Structural Equation Modeling (Studi Kasus). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(6), 1237–1246.
- 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.
- Setiawan, H., & Novita, D. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi KAI Access Sebagai Media Pemesanan Tiket Kereta Api Menggunakan Metode EUCS. *Jurnal Teknologi Sistem Informatika (JTSI)*, 2(2), 162–175.
- Sujarweni, W. (2017). Metodologi Penelitian. In *Rake Sarasini*.
- Suryawan, M. B., & Prihandoko. (2023). Evaluasi Penerapan SIAKAD. Politeknik Negeri Madiun Menggunakan Pendekatan TAM dan EUCS. *Creative Information Technology Journal (CITEC Journal)*, 4(3), 233–244.