

Analisis Kepuasan Pengguna Tunanetra terhadap Media Pembelajaran Digital Yayasan Pendidikan Dria Raba dengan EUCS

Ni Kadek Arya Dani^{1a)}, M. Azman Maricar^{1b)}, Tubagus Mahendra Kusuma^{1c)}

¹⁾Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia

e-mail: ^{a)}220030438@stikom-bali.ac.id, ^{b)}azman@stikom-bali.ac.id, ^{c)}mahendra_kusuma@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna tunanetra terhadap media pembelajaran digital yang digunakan di Yayasan Pendidikan Dria Raba. Evaluasi ini diperlukan karena berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada pihak Yayasan, ditemukan bahwa terdapat permasalahan aksesibilitas dan kenyamanan penggunaan, seperti navigasi antarmuka yang belum sepenuhnya ramah pembaca layar serta keterbatasan deskripsi audio pada materi pembelajaran, sehingga berdampak pada efektivitas proses belajar pengguna tunanetra. Metode yang digunakan adalah End User Computing Satisfaction yang terdiri atas lima dimensi, yaitu content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrumen kuesioner skala Likert yang disebarkan kepada 30 responden penyandang tunanetra sebagai sampel total (total sampling). Data hasil kuesioner dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS melalui uji validitas, reliabilitas, serta perhitungan persentase skor tiap dimensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh instrumen dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha di atas 0,60. Tingkat kepuasan dimensi accuracy sebesar 84,83%, format sebesar 83,83%, content 81,83%, ease of use sebesar 81,50%, dan timeliness sebesar 80,17%. Secara keseluruhan, media pembelajaran digital dinilai berada pada kategori memuaskan. Namun, aspek timeliness masih memerlukan peningkatan pada kecepatan akses dan pembaruan informasi. Temuan ini menunjukkan hasil kepuasan pengguna termasuk tinggi namun masih terdapat celah perbaikan pada aspek timeliness.

Kata kunci: Kepuasan Pengguna, Tunanetra, Media Pembelajaran Digital, End User Computing Satisfaction, Teknologi Asistif.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam masyarakat modern telah menempatkan peran teknologi informasi sebagai elemen yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas pembelajaran. Jayasiri dan Jayalal (2025) menjelaskan bahwa teknologi memiliki kedudukan penting dalam dunia pendidikan karena menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan organisasi, dan kecakapan lain yang dibutuhkan di era digital saat ini. Kemajuan teknologi informasi mendorong munculnya *e-learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang fleksibel. Namun, tidak semua kelompok pengguna memperoleh manfaat yang sama dari sistem ini, terutama penyandang disabilitas netra [1]. Lingkungan pembelajaran daring sering kali belum dirancang secara inklusif, sehingga pengguna tunanetra mengalami kesulitan dalam mengakses konten, memahami instruksi, dan menavigasi antarmuka pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada pihak Yayasan, ditemukan fakta tentang beberapa hambatan. Hambatannya terdapat dalam media pembelajaran digital yang digunakan di Yayasan Pendidikan Dria Raba masih dialami oleh pengguna tunanetra, khususnya dalam hal navigasi antarmuka, struktur konten yang belum sepenuhnya terbaca oleh pembaca layar, serta keterbatasan deskripsi audio pada materi pembelajaran. Kondisi tersebut disebabkan oleh platform pembelajaran yang masih berorientasi visual, sehingga meskipun screen reader seperti *Non-Visual Desktop Access* (NVDA) dan Google TalkBack telah digunakan, pengalaman belajar yang nyaman bagi pengguna tunanetra belum sepenuhnya tercapai dan sangat bergantung pada rancangan sistem serta kesesuaian format informasi yang disediakan.

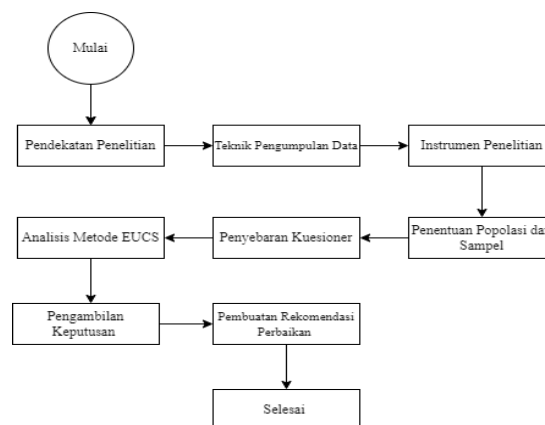
Sejumlah penelitian sebelumnya telah menerapkan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) untuk mengevaluasi kepuasan pengguna sistem digital. Loysiana dkk. (2024) menunjukkan bahwa *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* berpengaruh terhadap kepuasan pengguna [2]. Studi

Yulianti dan Widayanti (2024) menemukan bahwa *format*, *ease of use*, dan *timeliness* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna *e-learning*, sementara *content* dan *accuracy* tidak menunjukkan pengaruh signifikan [3]. Sementara itu, Apriono dkk. (2024) melaporkan tingkat kepuasan tinggi pada seluruh variabel EUCS dalam aplikasi *e-learning*, dengan nilai tertinggi pada *ease of use* dan *content* [4]. Selain itu, Cindy Angrayni dan Panjaitan (2025) menemukan bahwa variabel *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan antarmuka *e-learning*, dengan *ease of use* sebagai faktor paling dominan, sementara *content* tidak menunjukkan pengaruh signifikan [5]. Temuan serupa ditunjukkan oleh Kristanto dkk. (2024) yang melaporkan adanya hubungan signifikan antara EUCS dan kepuasan kerja perawat dalam penggunaan SIMRS, terutama pada aspek *ease of use* dan *accuracy* [6]. Sebaliknya, penelitian oleh Ni'mah dan Haryatmi (2021) menunjukkan bahwa *content* menjadi satu-satunya faktor utama pembentuk kepuasan pengguna aplikasi berbasis web, sedangkan variabel EUCS lainnya tidak signifikan [7]. Penelitian pada sistem *e-learning* di tingkat sekolah dan perguruan tinggi juga menunjukkan hasil yang beragam, di mana Putra dkk. (2023) melaporkan bahwa seluruh variabel EUCS berada pada kategori puas dengan *content* memiliki skor tertinggi [8], sementara Rachmawati dan Krisbiantoro (2021) menemukan bahwa *content*, *accuracy*, dan *ease of use* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, dengan nilai R^2 sebesar 70,2% yang menjelaskan bahwa variabel EUCS mampu menggambarkan tingkat kepuasan pengguna [9].

Berdasarkan permasalahan aksesibilitas dan kenyamanan penggunaan media pembelajaran digital yang masih dialami oleh pengguna tunanetra di Yayasan Pendidikan Dria Raba, diperlukan metode evaluasi untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna secara komprehensif. Oleh karena itu, metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) digunakan untuk menilai kepuasan pengguna tunanetra terhadap media pembelajaran digital yang diterapkan di yayasan tersebut. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif serta menghasilkan rekomendasi yang tepat untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas media pembelajaran digital bagi pengguna tunanetra.

2. Metode Penelitian

Secara keseluruhan, alur penelitian dilakukan secara bertahap yang meliputi penedekatan penelitian, pengumpulan data, pembuatan instrumen penelitian, penentuan populasi dan sampel, penyebaran kuesioner, analisis metode EUCS, pengambilan keputusan dan rekomendasi. Alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh gambaran yang jelas serta terukur mengenai tingkat kepuasan pengguna tunanetra terhadap media pembelajaran digital yang tersedia di Yayasan Pendidikan Dria Raba. Pendekatan ini dipilih agar setiap aspek yang dinilai, seperti *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*, dapat dianalisis melalui angka yang diperoleh dari hasil pengisian.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan Yayasan Pendidikan Dria Raba untuk melihat bagaimana siswa tunanetra memanfaatkan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar sehari-hari. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru atau pendamping siswa tunanetra untuk

mendapatkan gambaran yang lebih mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran digital di yayasan.

2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa kuesioner tertutup menggunakan skala Likert 1-5 yang berisi pernyataan untuk tiap dimensi EUCS, seperti *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*.

2.4 Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa tunanetra yang menggunakan media pembelajaran digital di Yayasan Pendidikan Dria Raba dan SLB Negeri 1 Denpasar. Penelitian ini melibatkan 30 orang siswa yang diambil menggunakan metode *total sampling* (sensus) dengan kriteria sebagai berikut: siswa tunanetra yang pernah atau sedang menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran, siswa yang mengakses media pembelajaran digital dengan bantuan teknologi asistif seperti *screen reader*, dan siswa yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian secara sukarela.

2.5 Penyebaran Kuesioner

Sebelum kuesioner disebarakan kepada responden yang telah ditentukan, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap instrumen penelitian untuk memastikan setiap item pertanyaan mampu menghasilkan data yang valid dan reliabel. Item pertanyaan dinyatakan valid apabila nilai r hitung $\geq r$ tabel [10], sedangkan item pertanyaan dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,60$ [11]. Kuesioner kemudian disebarakan kepada siswa tunanetra yang aktif menggunakan media pembelajaran digital dengan pendampingan apabila diperlukan, agar setiap pertanyaan dapat dipahami dengan baik

2.6 Analisis Metode EUCS

Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis dengan menghitung persentase skor pada masing-masing dimensi EUCS menggunakan rumus pada persamaan 1, di mana ΣSH adalah total skor hasil pengumpulan data, sedangkan ΣSK adalah skor ideal yang didapatkan melalui pengalihan antara skor skala Likert tertinggi, jumlah pertanyaan, dan jumlah responden. Selain itu, analisis statistik menggunakan SPSS dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen.

$$P = \frac{\Sigma SH}{\Sigma SK} \times 100\% \quad (1)$$

2.7 Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dalam penelitian ini didasarkan pada hasil perhitungan skor setiap dimensi EUCS. Dimensi dengan nilai rata-rata tertinggi dianggap sebagai aspek yang paling memenuhi kebutuhan pengguna tunanetra dan menunjukkan bahwa bagian tersebut sudah memberikan pengalaman yang baik. Sebaliknya, dimensi dengan nilai terendah mengindikasikan adanya kekurangan yang perlu mendapatkan perhatian lebih.

2.8 Pembuatan Rekomendasi Perbaikan

Rekomendasi perbaikan dirumuskan berdasarkan hasil evaluasi terhadap setiap dimensi EUCS, khususnya pada aspek yang memperoleh skor rendah. Perbaikan dapat berupa peningkatan navigasi, penyajian konten, atau struktur tampilan agar lebih sesuai dengan cara kerja *screen reader*. Selain itu, rekomendasi juga mempertimbangkan kebutuhan pengguna tunanetra agar media pembelajaran *digital* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan inklusif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Nilai r tabel ditentukan berdasarkan derajat kebebasan ($df = N - 2$), dengan jumlah responden (N) sebanyak 30 orang, sehingga diperoleh $df = 28$. Berdasarkan tabel distribusi r pada taraf signifikansi 5% (uji dua arah), diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361. Nilai r -hitung tiap dimensi dapat disimak pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Validitas Dimensi EUCS

Dimensi	Item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
<i>Content</i>	C1	0,790	0.361	Valid
	C2	0,646	0.361	Valid
	C3	0,884	0.361	Valid
	C4	0,812	0.361	Valid
<i>Accuracy</i>	A1	0,774	0.361	Valid
	A2	0,710	0.361	Valid
	A3	0,732	0.361	Valid
	A4	0,867	0.361	Valid
<i>Format</i>	F1	0,790	0.361	Valid

	F2	0,720	0.361	Valid
	F3	0,724	0.361	Valid
	F4	0,712	0.361	Valid
<i>Ease of Use</i>	E1	0,924	0.361	Valid
	E2	0,779	0.361	Valid
	E3	0,866	0.361	Valid
	E4	0,838	0.361	Valid
<i>Timeliness</i>	T1	0,699	0.361	Valid
	T2	0,844	0.361	Valid
	T3	0,766	0.361	Valid
	T4	0,720	0.361	Valid

Reliabilitas instrumen penelitian dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α) untuk mengetahui tingkat konsistensi internal antarbutir pertanyaan. Nilai α untuk tiap dimensi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Reliabilitas Dimensi EUCS

Dimensi	Combach's Alpha	Keterangan
<i>Content</i>	0.794	Reliabel
<i>Accuracy</i>	0.771	Reliabel
<i>Format</i>	0.720	Reliabel
<i>Ease of Use</i>	0.867	Reliabel
<i>Timeliness</i>	0.739	Reliabel

3.2 Karakteristik Umum Responden

Pada penelitian yang melibatkan 30 orang responden ini, didapatkan proporsi yang sama rata antara jenis kelamin laki-laki dan perempuan, yaitu 50% laki-laki dan 50% perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa komposisi responden dalam penelitian ini bersifat seimbang dan tidak didominasi oleh salah satu jenis kelamin tertentu. Kemudian, berdasarkan lama penggunaan media pembelajaran digital, sebanyak 70% responden menyatakan telah menggunakan media pembelajaran digital lebih dari 1 tahun. Selanjutnya, 20% responden menyatakan telah menggunakan media pembelajaran digital selama 6 bulan hingga 1 tahun, sedangkan 10% responden menyatakan menggunakan media pembelajaran digital selama kurang dari 6 bulan. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki pengalaman yang cukup dalam menggunakan media pembelajaran digital, sehingga penilaian yang diberikan terhadap sistem yang diteliti didasarkan pada pengalaman penggunaan yang memadai.

3.3 Analisis Metode EUCS

Nilai persentase pada tiap komponen EUCS dihitung menggunakan persamaan 1, kemudian dikategorikan berdasarkan nilai acuan pada tabel 3. Secara keseluruhan, hasil nilai persentase untuk tiap komponen EUCS dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 3. Range Kategori Nilai

Range Nilai	Keterangan
0–20%	Sangat Tidak Setuju
21–40%	Tidak Setuju
41–60%	Cukup Setuju
61–80%	Setuju
81–100%	Sangat Setuju

Tabel 4. Nilai Persentase Komponen EUCS

Komponen	Skor Pengumpulan (ΣSH)	Skor Ideal (ΣSK)	Persentase (P)	Kategori
<i>Content</i>	491	600	81,83%	Sangat Setuju
<i>Accuracy</i>	509	600	84,83%	Sangat Setuju
<i>Format</i>	503	600	83,83%	Sangat Setuju
<i>Ease of Use</i>	489	600	81,50%	Sangat Setuju
<i>Timeliness</i>	481	600	80,17%	Setuju

Setelah didapatkan nilai persentase, dilakukan penilaian dan interpretasi beserta dengan hasil jawaban kuesioner untuk masing-masing komponen EUCS.

A. Variabel *Content*

Aspek *content* berkaitan dengan kelengkapan, kejelasan, serta kemudahan pemahaman informasi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut. Responden yang memilih kategori Setuju sebesar 39,17%, Sangat Setuju sebesar 37,50%, Tidak Setuju sebesar 5%. Penilaian Tidak Setuju menandakan masih terdapat ruang untuk pengembangan konten. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dan pengembangan konten secara berkala agar materi yang disajikan semakin lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pengguna tunanetra. Berdasarkan hasil pengolahan data (tabel 4), variabel *Content* memperoleh nilai persentase sebesar 81,83%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai isi dan informasi yang disajikan pada media pembelajaran digital sudah mudah dipahami, cukup lengkap, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna tunanetra.

B. Variabel Accuracy

Aspek *accuracy* berkaitan dengan tingkat keakuratan informasi yang disajikan serta kesesuaian antara materi, instruksi, dan fungsi sistem yang diakses oleh pengguna tunanetra. Responden yang memberikan jawaban Setuju memiliki persentase tertinggi sebesar 45%, diikuti oleh Sangat Setuju sebesar 40%, Cukup Setuju sebesar 14,17%, dan Tidak Setuju sebesar 0,83%. Tidak terdapat responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa informasi yang dibacakan melalui *screen reader*, kesesuaian isi materi, kejelasan instruksi, serta petunjuk navigasi dinilai akurat dan tidak menimbulkan salah tafsir bagi pengguna tunanetra. Dengan demikian, variabel *Accuracy* berada pada kategori baik dan mendukung tingkat kepuasan pengguna terhadap media pembelajaran digital yang digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan (tabel 4), variabel *Accuracy* memperoleh nilai persentase sebesar 84,83%. Hasil ini menunjukkan bahwa responden menilai informasi dan instruksi yang dibacakan oleh *screen reader* sudah akurat, sesuai dengan fungsi yang dijalankan, serta tidak menimbulkan salah tafsir, sehingga mampu mendukung kenyamanan dan ketepatan penggunaan media pembelajaran digital bagi pengguna tunanetra.

C. Variabel Format

Aspek *format* berkaitan dengan tampilan antarmuka, struktur penyajian informasi, serta keteraturan elemen visual dan navigasi yang mendukung aksesibilitas pengguna tunanetra. Responden yang memberikan jawaban Setuju memiliki persentase tertinggi sebesar 44,17%, diikuti oleh Sangat Setuju sebesar 37,5%, Cukup Setuju sebesar 18,33%, dan tidak terdapat responden yang memberikan jawaban Tidak Setuju maupun Sangat Tidak Setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa struktur tampilan, penataan menu, keterbacaan teks, serta penyajian elemen antarmuka pada media pembelajaran digital dinilai jelas dan mudah dikenali oleh pengguna tunanetra, khususnya saat diakses menggunakan *screen reader*. Dengan demikian, variabel *Format* berada pada kategori baik dan berkontribusi positif terhadap tingkat kepuasan pengguna terhadap media pembelajaran digital yang digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan (tabel 4), variabel *Format* memperoleh nilai persentase sebesar 83,83%. Mengacu pada tabel *range* kategori nilai, persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran digital telah disusun dengan baik serta mendukung aksesibilitas pengguna tunanetra.

D. Variabel Ease of Use

Aspek *ease of use* berkaitan dengan tingkat kemudahan pengguna dalam mempelajari, mengoperasikan, serta menggunakan sistem secara mandiri. Responden yang memberikan jawaban Sangat Setuju memiliki persentase tertinggi sebesar 39,17%, diikuti oleh Setuju sebesar 35,83%, Cukup Setuju sebesar 19,17%, Tidak Setuju 5%, dan Sangat Tidak Setuju 0,83%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dinilai mudah digunakan oleh pengguna tunanetra. Dengan demikian, variabel *Ease of Use* berada pada kategori baik dan mendukung tingkat kepuasan pengguna terhadap media pembelajaran digital yang digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan (tabel 4), variabel *Ease of Use* memperoleh nilai persentase sebesar 81,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang digunakan dinilai mudah digunakan oleh pengguna tunanetra.

E. Variabel Timeliness

Aspek *timeliness* berkaitan dengan ketepatan waktu sistem dalam menyajikan informasi serta kecepatan respons media pembelajaran digital saat diakses oleh pengguna. Responden yang memberikan jawaban Setuju memiliki persentase tertinggi sebesar 46,67%, diikuti oleh Sangat Setuju sebesar 27,5%, Cukup Setuju 25%, Tidak Setuju sebesar 0,83%, dan tidak terdapat responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dinilai memiliki ketepatan waktu yang baik. Dengan demikian, variabel *Timeliness* berada pada kategori baik dan mendukung tingkat kepuasan pengguna terhadap media pembelajaran digital yang digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan (tabel 4), diperoleh nilai persentase variabel *Timeliness* sebesar 80,17%. Hasil ini menunjukkan bahwa ketepatan waktu dalam penyajian informasi pada media pembelajaran digital dinilai baik, khususnya dalam hal kecepatan akses, pembaruan materi, serta perpindahan antar halaman bagi pengguna tunanetra.

4. Kesimpulan

Secara keseluruhan, metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dapat digunakan secara efektif untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna tunanetra terhadap media pembelajaran digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna secara keseluruhan berada pada kategori baik, yang menandakan bahwa media pembelajaran digital telah mampu mendukung kebutuhan pembelajaran pengguna tunanetra. Di antara lima variabel EUCS, variabel *content* memperoleh tingkat kepuasan tertinggi, sedangkan variabel *timeliness* memperoleh nilai kepuasan paling rendah, meskipun masih berada dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa aspek ketepatan waktu penyajian informasi, kecepatan akses sistem, dan pembaruan materi masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah meningkatkan kinerja sistem pada aspek *timeliness*. Selain itu, pengelola disarankan melakukan pemantauan dan evaluasi sistem secara berkala, terutama pada jam penggunaan tinggi. Kualitas pada variabel *content*, *accuracy*, *format*, dan *ease of use* yang telah memperoleh penilaian baik perlu dipertahankan dan dikembangkan. Penelitian selanjutnya disarankan menambah jumlah responden atau menggunakan metode evaluasi lain sebagai pembandingan agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- [1] M. J. S. Jayasiri and S. Jayalal, "The Improving Accessibility of E-Learning Systems for Visually Impaired Students in Sri Lanka: An Evaluation Based on Wcag Principles," *Vallis Aurea*, vol. 11, no. 1, pp. 1–16, Jun. 2025, doi: 10.62598/jva.11.1.1.12.
 - [2] A. A. Loysiana, S. N. Hikma, F. N. Afifah, and I. Setiawan, "Analisis Kepuasan Pengguna Website Zahira Media Publisher Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, vol. 2, no. 6, pp. 267–283, Nov. 2024, doi: 10.61132/mercurius.v2i6.473.
 - [3] S. Yulianti and R. Widayanti, "Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna E-Learning Menggunakan Model End User Computing Satisfaction (EUCS) di Universitas Esa Unggul," *IKRAITH-TEKNOLOGI*, vol. 8, no. 3, pp. 1–10, Nov. 2024, doi: 10.37817/IKRAITH-Teknologi.
 - [4] H. Sutejo and J. Lahallo, "Analisis Kepuasan Pengguna E-learning dengan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) (Studi Kasus: Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jayapura)," *Jim Lahallo INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol. 4, pp. 10238–10253, 2024.
 - [5] C. Angrayni and E. S. Panjaitan, "Evaluating User Interfaces in E-Learning Satisfaction Using EUCS Method," *Brilliance: Research of Artificial Intelligence*, vol. 5, no. 1, pp. 343–354, Jul. 2025, doi: 10.47709/brilliance.v5i1.6302.
 - [6] D. Kristanto, M. Carolina, and E. Priskila, "Hubungan Aplikasi Metode EUCS (End User Computing Satisfaction) dengan Kepuasan Kerja Perawat dalam Penggunaan SIMRS di RSUD Dr. Doris Sylvanus Palangka Raya," *Vitamin : Jurnal Ilmu Kesehatan Umum*, vol. 2, no. 2, pp. 334–348, Apr. 2024, doi: 10.61132/vitamin.v2i2.801.
 - [7] A. I. Ni'mah and E. Haryatmi, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Daily Apps Berbasis Web Di Internal Divisi Digital Marketing PT. Transcosmos Indonesia dengan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS)," *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 3, no. 4, 2021, [Online]. Available: <http://journal-isi.org/index.php/isi>
 - [8] J. Putra, D. R. Indah, and Mgs. A. Firdaus, "Analisis Kepuasan Pengguna Pada E-Learning menggunakan Metode End User Computing Satisfaction," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 12, no. 1, pp. 45–52, Mar. 2023, doi: 10.32736/sisfokom.v12i1.1575.
 - [9] N. L. Rachmawati and D. Krisbiantoro, "Evaluasi Kepuasan Pengguna Sistem E-Learning Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Studi Kasus : Universitas Amikom Purwokerto)," vol. 3, no. 1, pp. 2715–3088, 2021.
 - [10] Y. Utami, P. M. Rasmanna, and Khairunnisa, "Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen," *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 4, no. 2, pp. 21–24, Feb. 2023.
 - [11] F. D. P. Anggraini, A. Aprianti, V. A. V. Setyawati, and A. A. Hartanto, "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6491–6504, May 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3206.
-