

## ANALISIS TINGKAT KEPUASAN SISTEM INFORMASI PENGEMBANGAN KARIR *RESCUER* MENGGUNAKAN METODE *END USER COMPUTING SATISFACTION* (EUCS)

Sri Mutmainah Yusuf<sup>1</sup>, Mohammad Syafri Tuloli<sup>2</sup>, Alfian Zakaria<sup>3</sup>,

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

\*email : [1ninaysf18@gmail.com](mailto:ninaysf18@gmail.com), [2 syafri.tuloli@ung.ac.id](mailto:syafri.tuloli@ung.ac.id), [3alfian.zakaria@ung.ac.id](mailto:alfian.zakaria@ung.ac.id)

### Abstract

*The Career Development Rescuer Information System is an information system containing a list of rescuer activities through credit points submitted by each civil servant. It is used for career development and as a basis for assessing the performance of the employees. This research aims to determine the user satisfaction level of the Career Development Rescuer Information System and to examine which variables have a more dominant influence on the user satisfaction level of the system. It applied the End User Computing Satisfaction (EUCS) method, which comprises five variables: content, accuracy, format, ease of use, and timeliness. The study's population consisted of Civil Servants with Functional Positions as Search and Rescue Officers at the Gorontalo Search and Rescue Office. The sample used is a saturated sample, in which the entire population of 32 respondents is included as the sample. The hypothesis testing results indicated that out of the 5 hypotheses formulated, 3 hypotheses were rejected, while the other 2 were accepted. This means that only 2 variables significantly influence user satisfaction with the Career Development Rescuer Information System. The first variable is Format with a significance value of 0.012 and a t-value of 2.714. The second variable is Ease Of Use with a significance value of 0.008 and a t-value of 2.887. Furthermore, there are 3 variables that do not significantly influence user satisfaction with the Career Development Rescuer Information System. The first variable is Content with a significance value of 0.667 and a t-value of -0.437. The second variable is Accuracy with a significance value of 1.1561 and a t-value of 0.257. Lastly, the third variable is Timeliness with a significance value of -1.287 and a t-value of 0.209.*

**Keywords:** Career Development Rescuer Information System, End User Computing Satisfaction, Satisfaction Level

### Abstrak

Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* adalah sistem informasi yang berisi daftar dokumen kegiatan *rescuer* melalui angka kredit yang diajukan oleh setiap pegawai negeri yang berguna untuk pengembangan karirnya serta sebagai bahan penilaian kinerja pegawai tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* dan untuk menguji pengaruh variabel mana yang lebih dominan terhadap tingkat kepuasan pengguna Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer*. Penelitian ini menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang terdiri dari lima variabel, yaitu: isi (*content*), ketepatan (*accuracy*), tampilan (*format*), kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan ketepatan waktu (*timeliness*). Populasi dalam penelitian ini adalah PNS Jabatan Fungsional Pranata Pencarian dan Pertolongan di Kantor Pencarian dan Pertolongan Gorontalo. Sampel yang digunakan yaitu sample jenuh dimana sampel menggunakan keseluruhan populasi sebanyak 32 responden. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa dari 5 hipotesis yang dibuat terdapat 3 hipotesis yang ditolak sedangkan 2 lainnya diterima, hal ini terlihat pada hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan hanya terdapat 2 variabel yang berpengaruh terhadap kepuasan Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* variabel pertama yaitu *Format* dengan nilai signifikansi sebesar 0,012 dan t hitung sebesar 2.714, variabel yang kedua yaitu *Ease Of Use* dengan

nilai signifikansi 0,008 dan t hitung sebesar 2,887. Selain itu terdapat 3 variabel yang tidak berpengaruh terhadap kepuasan Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* yaitu variabel *Content* dengan nilai signifikansi .667 dan t hitung sebesar -.437, variabel *Accuracy* dengan nilai signifikansi sebesar 1.1561 dan t hitung sebesar .257, dan juga *Timeliness* dengan nilai signifikansi sebesar -1.287 dan juga t hitung sebesar .209.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer*, *End User Computing Satisfaction*, Tingkat Kepuasan

## Pendahuluan

Seiring dengan laju gerak pembangunan, organisasi - organisasi pemerintah maupun swasta semakin banyak yang mampu memanfaatkan sistem informasi yang dapat menunjang efektivitas. Hal ini juga diberlakukan pada Kantor Pencarian dan Pertolongan Gorontalo dimana Kantor Pencarian dan Pertolongan Gorontalo memanfaatkan sistem informasi kepegawaian untuk menilai kinerja pegawai melalui penerapan suatu sistem bernama Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer*.

Penilaian kinerja pegawai di lingkungan Kantor Pencarian dan Pertolongan Gorontalo merupakan salah satu komponen penilaian dalam penentuan Angka Kredit Pegawai yang diperoleh melalui pengusulan DUPAK. Menurut (Rosalina dkk., 2020) Daftar Usulan Penetapan Angka Kredit (DUPAK) merupakan salah satu kewajiban yang harus dirancang oleh setiap pegawai. DUPAK berupa kegiatan yang akan dilakukan secara rutin dalam kurun waktu tertentu sebagai bahan penilaian dalam penetapan angka kredit. Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* adalah sistem informasi yang berisi daftar dokumen kegiatan *rescuer* melalui angka kredit yang diajukan oleh setiap pegawai negeri yang berguna untuk pengembangan karirnya serta sebagai bahan penilaian kinerja pegawai tersebut. Berdasarkan Permenpan Nomor 33 Tahun 2021 angka kredit merupakan kegiatan dan/atau akumulasi nilai dari uraian kegiatan yang harus dicapai oleh pranata pencarian dan pertolongan dalam rangka pembinaan karir.

Dari hasil observasi dengan beberapa narasumber selaku pengguna di Kantor Pencarian dan Pertolongan Gorontalo terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Kendala pertama, yakni Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* tidak bisa diakses di waktu yang bersamaan pada pelaporan akhir bulan sehingga pegawai harus menunggu pegawai lain selesai terlebih dulu untuk pengisian Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer*. . Kendala ke dua yaitu desain antar muka sistem pada *mobile* kurang memudahkan pengguna dalam mengaksesnya karena harus mengubah tampilannya menjadi tampilan dekstop. Selanjutnya kendala ke tiga dari sistem ini yaitu adanya penginputan data secara berulang contohnya penginputan SPT (Surat Perintah Tugas). Kendala ke empat pada sistem ini yaitu terjadinya gagal input saat proses pengolahan data pada Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer*. Kendala terakhir yaitu terdapat beberapa fitur pada Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* yang tidak digunakan seperti fitur uji kompetensi, sasaran kinerja pegawai, jadwal siaga dan rencana kerja. Berdasarkan beberapa kendala tersebut mengakibatkan adanya ketidakpuasan pengguna pada aplikasi Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer*.

Berdasarkan kendala tersebut dapat terlihat adanya permasalahan pada sistem tersebut. Permasalahan ini dapat mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna. Oleh karena itu perlu dianalisis tingkat kepuasan pengguna Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer*. Diketahui bahwa penerapan Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* di Kantor Pencarian dan Pertolongan Gorontalo belum pernah dianalisis sebelumnya,

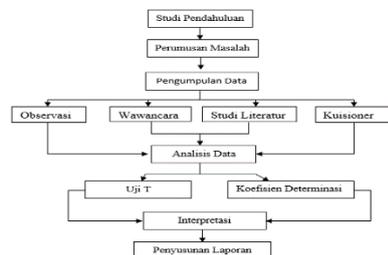
sehingga analisis ini diperlukan untuk mengetahui variabel mana yang berpengaruh terhadap tingkat kepuasan Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer*.

Metode untuk analisis sistem sendiri ada beberapa seperti TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dikemukakan oleh Davis (1989), dimana metode ini mengemukakan bahwa ketika pengguna ditawarkan untuk menggunakan suatu sistem yang dilihat dari faktor *usefulness* (kebermanfaatan) dan *ease of use* (kemudahan dalam menggunakan). Akan tetapi penggunaan TAM hanya memberikan informasi umum tentang minat dan perilaku pengguna dalam menerima sistem informasi sehingga metode ini kurang cocok untuk dipakai pada penelitian ini. Selain metode TAM ada juga metode TTF (*Task-Technology Fit*) yang dikembangkan oleh Goodhue dan Thompson (1995) TTF merupakan tingkat dimana teknologi membantu individu dalam pelaksanaan tugas-tugasnya atau tugas jabatan, berdasarkan pengertian tersebut metode ini diketahui tidak terlalu membahas mengenai kepuasan pengguna sehingga metode ini dirasa kurang cocok terhadap permasalahan yang di angkat pada penelitian ini. Adapun metode EUCS (*End User Computing Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh (1991) dimana metode ini untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem informasi yang membandingkan antara harapan dan kenyataan, dimana harapan yang dimaksudkan adalah harapan pengguna untuk aplikasi ini bisa lancar tanpa ada kendala yang dihadapi namun pada kenyataannya terdapat beberapa kendala yang menghambat pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Penelitian ini sendiri menggunakan metode EUCS karena di metode tersebut bisa mengukur kepuasan pengguna dari berbagai sisi seperti ditinjau dari sisi isi sistem, sisi keakuratan data, sisi antar muka sistem, sisi kemudahan pengguna dan sisi ketepatan waktu dalam menyajikan data.

## Metode

### Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif yaitu metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Rancangan penelitian dapat dilihat pada gambar 2



**Gambar 2.** Rancangan Penelitian

### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu PNS Jabatan Fungsional Pranata Pencarian dan Pertolongan Gorontalo yang berjumlah 32 orang. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik sampel jenuh karena pengambilan sampel dengan jumlah populasi yang relatif kecil (Sugiyono 2019). Sehingga jumlah sampel yang ditetapkan dalam penelitian berjumlah 32 orang.

## Tingkat Kepuasan

Untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* maka peneliti melakukan perhitungan tingkat kepuasan menggunakan rumus sebagai berikut, Kinanti dkk (2021).

$$RK = \frac{JSK}{JK}$$

Keterangan :

RK : Rata-rata tingkat kepuasan

JSK : Jumlah Skor Kuisisioner

JK : Jumlah Kuisisioner

Selanjutnya untuk penentuan tingkat kepuasan peneliti membuat interval dimana peneliti menentukan banyak kelas interval sebanyak 4 (empat). Rumus yang digunakan menurut Sudjana (2011) :

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas Interval}}$$

Dimana : Rentang Nilai tertinggi – Nilai terendah

Banyaknya kelas interval = 4

Berdasarkan rumus diatas maka panjang kelas interval adalah:

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Maka kriteria dari penilaian adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Interpretasi Skor

Skor	Tingkat Kepuasan
1-1,75	Sangat tidak puas
1,76-2,5	Tidak puas
2,6-3,25	Puas
3,26-4	Sangat puas

## Hasil dan Pembahasan

### Karakteristik Responden

Karakteristik responden pada penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu berdasarkan jenis kelamin dan usia. Untuk karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin keseluruhan diketahui bahwa presentasi dari responden laki-laki lebih banyak daripada wanita, dimana presentasi laki-laki sebanyak 26 orang atau 81% sedangkan wanita sebanyak 6 orang atau 19%. Dapat disimpulkan bahwa pengguna Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* didominasi oleh pria.

Untuk karakteristik responden berdasarkan usia, responden dengan usia kurang dari <30 tahun berjumlah 19 orang atau 59%, responden dengan usia 30-45 tahun sebanyak 10 orang atau 31% dan pengguna >45 tahun sebanyak 3 orang atau 9%. Sehingga bisa disimpulkan bahwa responden didominasi oleh pengguna Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* didominasi oleh pengguna dengan usia <30 tahun.

### Uji Validasi Instrumen Angket

Uji validasi instrumen digunakan untuk mengetahui kevalidan instrumen penelitian. Setelah instrumen divalidasi oleh validator dilakukan uji validasi dengan menggunakan rumus berikut:

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

$V_a$  : rata-rata total validitas instrumen angket

$A_i$  : skor rata-rata aspek ke-i

$n$  : banyaknya aspek

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan Instrumen Angket (Sumber: Rahmatin, 2016)

Interval	Kriteria Kevalidan
$4 \leq V_a \leq 5$	Sangat valid
$3 \leq V_a \leq 4$	Valid
$2 \leq V_a \leq 3$	Kurang valid
$1 \leq V_a \leq 2$	Tidak valid

$V_a$  adalah rata-rata total validasi instrumen angket. Jika hasil validasi menunjukkan sangat valid atau valid maka tidak perlu dilakukan revisi dan jika hasil validasi menunjukkan kurang valid atau tidak valid maka perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran validator. Hasil uji validasi instrumen angket ditunjukkan pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Uji Validasi Instrumen Angket

Aspek	Indikator	Skor Penilaian		Rata-rata Per-indikator	Rata-rata per-aspek
		Validator 1	Validator 2		
<b>Kejelasan</b>	Kejelasan judul lembar angket	4	3	3,5	3,5
	Kejelasan butir pernyataan	3	4	3,5	
	Kejelasan petunjuk pengisian angket	3	4	3,5	
<b>Ketepatan isi</b>	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	4	4	4	4
<b>Relevansi</b>	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	4	4	4	4
	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	4	4	4	
<b>Kevalidan isi</b>	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	4	4	4	4
<b>Tidak ada bias</b>	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	3	4	3,5	3,5

<b>Ketepatan bahasa</b>	Bahasa yang mudah dipahami	4	4	4	4
	Bahasa yang digunakan efektif	4	4	4	
	Penulisan sesuai dengan EYD	4	4	4	
<b>Rata-rata total validasi instrumen angket</b>					<b>3,8</b>

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata total validasi instrumen angket oleh ahli adalah 3,8 dengan kriteria kevalidan yaitu valid.

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur keabsahan suatu alat ukur, dimana alat ukur yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuisioner. Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan *Bivariate Pearson* (Produk Momen Person). Untuk hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 4

**Tabel 4.** Hasil Uji Validitas

<b>Variabel</b>	<b>Item</b>	<b>r<sup>hitung</sup></b>	<b>r<sup>tabel</sup> N= 32</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Isi (Content)</b>	C1	0.767	0,349	Valid
	C2	0.771	0,349	Valid
	C3	0.745	0,349	Valid
<b>Akurat (Accuracy)</b>	AC1	0,795	0,349	Valid
	AC2	0.852	0,349	Valid
	AC3	0.674	0,349	Valid
<b>Format (Format)</b>	F1	0.823	0,349	Valid
	F2	0.741	0,349	Valid
	F3	0.933	0,349	Valid
	F4	0.860	0,349	Valid
<b>Kemudahan Pengguna (End Of Use)</b>	EOU1	0.938	0,349	Valid
	EOU2	0.890	0,349	Valid
	EOU3	0.913	0,349	Valid
	EOU4	0.882	0,349	Valid
<b>Ketepatan Waktu (Timeliness)</b>	T1	0.788	0,349	Valid
	T2	0.844	0,349	Valid
	T3	0.773	0,349	Valid
<b>Kepuasan (Satisfaction)</b>	S1	0.981	0,349	Valid
	S2	0.981	0,349	Valid
	S3	0.924	0,349	Valid

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai  $r^{\text{hitung}}$  lebih besar daripada  $r^{\text{tabel}}$ . Oleh karena itu disimpulkan bahwa semua indikator yang digunakan pada penelitian ini dapat dinyatakan valid.

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur indikator atau variabel yang digunakan dalam penelitian. Kesepakatan secara umum reliabilitas yang dianggap sudah cukup memuaskan jika  $>0,60$ .

**Tabel 5.** Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
Content	0,636	Reliabel
Accuracy	0,670	Reliabel
Format	0,853	Reliabel
End Of Use	0,927	Reliabel
Timeliness	0,721	Reliabel
Satisfaction	0,960	Reliabel

Tabel 5 menunjukkan bahwa semua instrumen penelitian bernilai diatas 0,6. Maka bisa disimpulkan bahwa semua instrumen yang digunakan pada penelitian ini reliabel.

### Tingkat Kepuasan Pengguna

Nilai skor kepuasan pengguna didapatkan dari nilai rata-rata atau *mean* dari jawaban responden pada kuisisioner yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 6.** Rata-rata jawaban kuisisioner variabel Content

Content				
Resp	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
C1	10	22	0	0
C2	13	19	0	0
C3	11	21	0	0
Jumlah	34	62	0	0

$$RK = \frac{(4 \times 34) + (3 \times 62)}{34 + 62}$$

$$RK = \frac{136 + 186}{96} = 3,35$$

Menurut Perhitungan pada variabel *Content* memperoleh nilai 3,35 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa menurut tabel 6 maka variabel *Content* dapat dikategorikan **SANGAT PUAS**

**Tabel 7.** Rata-rata jawaban kuisisioner variabel Accuracy

Accuracy				
Resp	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
AC1	11	19	2	0
AC2	6	20	6	0
AC3	8	22	2	0
Jumlah	34	61	10	0

$$RK = \frac{(4 \times 34) + (3 \times 61) + (2 \times 10)}{34 + 61 + 10}$$

$$RK = \frac{136 + 183 + 20}{105} = 3,22$$

Menurut Perhitungan pada variabel *Accuracy* memperoleh nilai 3,22 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa menurut tabel 7 maka variabel *Accuracy* dapat dikategorikan **PUAS**

**Tabel 8.** Rata-rata jawaban kuisisioner variabel *Format*

<b>Format</b>				
<b>Resp</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
<b>Skor</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>F1</b>	<b>9</b>	<b>23</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>F2</b>	<b>7</b>	<b>24</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
<b>F3</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>2</b>	<b>0</b>
<b>F4</b>	<b>9</b>	<b>22</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
<b>Jumlah</b>	<b>31</b>	<b>95</b>	<b>4</b>	<b>0</b>

$$RK = \frac{(4 \times 31) + (3 \times 95) + (2 \times 4)}{31 + 95 + 4}$$

$$RK = \frac{124 + 285 + 8}{130} = 3,20$$

Menurut Perhitungan pada variabel *content* memperoleh nilai 3,20 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa menurut tabel 8 maka variabel dapat dikategorikan **PUAS**

**Tabel 9.** Rata-rata jawaban kuisisioner variabel *Ease Of Use*

<b>Ease Of Use</b>				
<b>Resp</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
<b>Skor</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>EOU1</b>	<b>9</b>	<b>22</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
<b>EOU2</b>	<b>7</b>	<b>24</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
<b>EOU3</b>	<b>7</b>	<b>23</b>	<b>2</b>	<b>0</b>
<b>EOU4</b>	<b>10</b>	<b>21</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
<b>Jumlah</b>	<b>33</b>	<b>90</b>	<b>5</b>	

$$RK = \frac{(4 \times 33) + (3 \times 90) + (2 \times 5)}{33 + 90 + 5}$$

$$RK = \frac{132 + 198 + 10}{128} = 3,21$$

Menurut Perhitungan pada variabel *Ease Of Use* memperoleh nilai 3,21 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa menurut tabel 9 maka variabel *Ease Of Use* dapat dikategorikan **PUAS**

**Tabel 10.** Rata-rata jawaban kuisisioner variabel *Timeliness*

Timeliness				
Resp	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
T1	8	23	1	0
T2	10	22	0	0
T3	11	21	0	0
Jumlah	29	66	1	0

$$RK = \frac{(4 \times 29) + (3 \times 66) + (2 \times 1)}{29 + 66 + 1}$$

$$RK = \frac{116 + 198 + 2}{96} = 3,29$$

Menurut Perhitungan pada variabel *Timeliness* memperoleh nilai 3,29 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa menurut tabel 10 maka variabel *Timeliness* dapat dikategorikan **SANGAT PUAS**

**Tabel 11.** Rata-rata jawaban kuisisioner variabel Satisfaction

Satisfaction				
Resp	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
S1	8	24	0	0
S2	8	24	0	0
S3	8	24	0	0
Jumlah	24	72	0	0

$$RK = \frac{(4 \times 24) + (3 \times 72)}{24 + 72}$$

$$RK = \frac{96 + 216}{96} = 3,25$$

Menurut Perhitungan pada variabel *Satisfaction* memperoleh nilai 3,25 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa menurut tabel 11 maka variabel *Satisfaction* dapat dikategorikan **PUAS**

## Uji Hipotesis

### a. Uji t

Uji t dilakukan untuk menguji tingkat signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Tingkat signifikansi yang digunakan sebesar 5%. Jika tingkat signifikan <0,05 dan nilai t hitung > t tabel maka variabel dependen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini nilai t tabel = 2,055

**Tabel 12.** Uji T

Variabel	t	Nilai sign. (5%)

<b><i>Content (X1)</i></b>	-0.436	0.667
<b><i>Accuracy (X2)</i></b>	1.1561	0.257
<b><i>Format (X3)</i></b>	2.7114	0.012
<b><i>Ease Of Use (X4)</i></b>	2.887	0.008
<b><i>Timeliness (X5)</i></b>	-1.287	0.209

Berdasarkan Tabel 12 terdapat penjelasan sebagai berikut:

1. Hasil uji t variabel *Content (X1)*: memiliki nilai signifikansi sebesar  $0.667 > 0.05$  dan nilai t hitung sebesar  $-0.436$  lebih kecil dari t tabel  $2,055$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *content (X1)* tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel *satisfaction (Y)*, hal ini berarti isi sistem belum sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna
2. Hasil uji t variabel *Accuracy (X2)*: memiliki nilai signifikansi sebesar  $0.257 > 0.05$  dan nilai t hitung sebesar  $1.159$  lebih kecil dari t tabel  $2,055$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Accuracy (X2)* tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel *Satisfaction (Y)*, hal ini berarti informasi yang dihasilkan oleh sistem tidak bersifat akurat sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi data atau informasi yang dihasilkan. Hal ini dapat mempengaruhi pengguna dalam hal tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem
3. Hasil uji t variabel *Format (X3)*: memiliki nilai signifikansi sebesar  $0.012 < 0.05$  dan nilai t hitung sebesar  $2.714$  lebih besar dari t tabel  $2,055$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Format (X3)* berpengaruh terhadap variabel *Satisfaction (Y)*. Hal ini berarti tampilan yang dihasilkan oleh sistem memudahkan pengguna ketika menggunakan sistem sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna
4. Hasil uji t variabel *Ease Of Use (X4)*: nilai signifikansisebesar  $0.008 < 0.05$  dan nilai t hitung sebesar  $2.887$  lebih besar dari t tabel  $2,055$  artinya dapat disimpulkan bahwa variabel *Ease Of Use (X4)* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *Satisfaction (Y)*. Hal ini berarti semakin mudah pengguna dalam menggunakan sistem maka akan semakin meningkatkan kepuasan pengguna terhadap Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer*
5. Hasil uji t variabel *Timeliness (X5)*: nilai signifikansi dari variabel *Timeliness (X5)* sebesar  $0.209 > 0.05$  dan nilai t hitung sebesar  $-1.287$  lebih kecil dari t tabel  $2,055$  artinya dapat disimpulkan bahwa variabel *Timeliness (X5)* tidak berpengaruh terhadap variabel *Satisfaction (Y)*. Dimana ini berarti kemampuan sistem untuk menyediakan data secara up-to-date belum terpenuhi sehingga hal ini menyebabkan tingkat kepuasan pada variabel ini tidak terpengaruh

#### b. Analisis Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah nilai R Square untuk mengetahui besarnya variabilitas variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel-variabel bebasnya.

**Tabel 13.** Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjust R	Std. Error
-------	---	----------	----------	------------

			<b>Square</b>	<b>Of the Estimate</b>
<b>1</b>	606 <sup>a</sup>	.367	.245	1.147

Berdasarkan tabel 13 diketahui variabilitas variabel *satisfaction* yang dapat dijelaskan oleh variabel *content*, *accuracy*, *format ease of use*, dan *timeliness* yaitu sebesar 36,7 % sedangkan sisanya 63,3% dijelaskan oleh variabel lain diluar metode yang saat ini diteliti.

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* menggunakan metode EUCS. Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan serta diuji validitas dan reliabilitas didapati bahwa seluruh butir soal dan variabel memenuhi uji validitas dan reliabilitas.

Jawaban dari responden kemudian dicari *mean* atau rata-rata jawaban per variabel yang ada dalam metode EUCS. Selanjutnya disesuaikan sehingga didapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 14

**Tabel 14.** Skor Kepuasan Pengguna

<b>Variabel</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
<i>Content</i>	3.35	Sangat Puas
<i>Accuracy</i>	3.22	Puas
<i>Format</i>	3.20	Puas
<i>Ease Of Use</i>	3.29	Sangat Puas
<i>Timeliness</i>	3.25	Puas

Pada variabel *content* jawaban responden berada pada kategori **SANGAT PUAS**, hal ini didasari oleh pengguna yang merasa bahwa sistem sudah memenuhi kebutuhan pengguna khususnya dalam hal kepengurusan DUPAK dimana sistem sendiri ini memiliki fungsi untuk pemeriksaan bukti kinerja pegawai yang pada hal ini adalah pengguna.

Pada variabel *accuracy* jawaban responden berada pada kategori **PUAS**, hal ini disebabkan oleh pengguna yang merasa bahwa *output* yang dihasilkan yaitu berupa data PAK bersifat akurat.

Pada Variabel *format* jawaban responden berada pada kategori **PUAS**, hal ini berdasarkan pengguna yang merasa jika tampilan sistem memudahkan pengguna dalam menggunakan sistem.

Pada variabel *ease of use* jawaban responden berada pada kategori **SANGAT PUAS**. Hal ini dikarenakan menurut pengguna, Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* mudah untuk digunakan, tidak butuh waktu yang lama untuk mempelajarinya dan tersedia petunjuk yang jelas untuk penggunaannya.

Pada variabel *timeliness* jawaban responden berada pada kategori **PUAS**. Hal ini disebabkan oleh pengguna yang merasa bahwa sistem dapat menyediakan informasi pada saat informasi tersebut dibutuhkan.

Selanjutnya berdasarkan uji t diketahui ada dua variabel yang terbukti memiliki pengaruh terhadap kepuasan mahasiswa pada Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* yaitu variabel *Format* dan variabel *Ease Of Use*. Temuan ini juga berdasar pada penelitian (Sugandi & Halim, 2020) yang berjudul Analisis *End User Computing Satisfaction* (EUCS) Pada Aplikasi Mobile Universitas Bina Darma serta penelitian (Rahayu, 2020) dengan judul Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi UG In Your Hand Dengan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dimana penelitian keduanya sama-sama hanya memiliki dua variabel yang berpengaruh terhadap kepuasan pengguna.

Selain variabel *Format* dan *Ease Of Use* yang memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer*, terdapat variabel *Content*, *Accuracy*, dan *Timeliness* yang dinilai pengguna tidak memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna selama menggunakan Sistem Informasi Pengguna Karir *Rescuer*.

Koefisien Determinasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa semua variabel independen yaitu, *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, dan *timeliness* secara simultan memiliki pengaruh sebesar 36,7% terhadap *Satisfaction* (variabel dependen/terikat). Sedangkan sisanya yaitu sebesar 63,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diuji pada penelitian ini. Hal ini berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen cukup terbatas dikarenakan nilai dari  $R^2$  pada penelitian ini bernilai kecil.

## Kesimpulan

Berikut kesimpulan berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang “Analisis Tingkat Kepuasan Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer* Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)”:

1. Hipotesis pertama pada penelitian ini ditolak, hal ini berdasarkan hasil uji t variabel *Content* (X1) dimana hasilnya memiliki nilai signifikansi sebesar  $0.667 > 0.05$  dan nilai t hitung sebesar  $-0.436$  lebih kecil dari t tabel 2,055 sehingga dapat disimpulkan bahwa *content* (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel *satisfaction* (Y). Hal ini berarti bahwa isi sistem belum sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna.
2. Hipotesis kedua pada penelitian ini ditolak, hal ini berdasarkan hasil uji t variabel *Accuracy* (X2) yang memiliki nilai signifikansi sebesar  $0.257 > 0.05$  dan nilai t hitung sebesar  $1.159$  lebih kecil dari t tabel 2,055 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Accuracy* (X2) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel *Satisfaction* (Y), hal ini berarti informasi yang dihasilkan oleh sistem tidak bersifat akurat sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi data atau informasi yang dihasilkan. Hal ini dapat mempengaruhi pengguna dalam hal tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem
3. Hipotesis ketiga pada penelitian ini diterima, hal ini berdasarkan pada hasil uji t variabel *Format* (X3) yang memiliki nilai signifikansi sebesar  $0.012 < 0.05$  dan nilai t hitung sebesar  $2.714$  lebih besar dari t tabel 2,055 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Format* (X3) berpengaruh terhadap variabel *Satisfaction* (Y). Hal ini berarti tampilan yang dihasilkan oleh sistem memudahkan pengguna ketika menggunakan sistem sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna
4. Hipotesis keempat diterima, hal ini berdasarkan hasil uji t variabel *Ease Of Use* (X4) yang memiliki nilai signifikansi sebesar  $0.008 < 0.05$  dan nilai t hitung sebesar  $2.887$  lebih besar dari t tabel 2,055 sehingga dapat disimpulkan bahwa

variabel *Ease Of Use* (X4) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *Satisfaction* (Y). Hal ini berarti semakin mudah pengguna dalam menggunakan sistem maka akan semakin meningkatkan kepuasan pengguna terhadap Sistem Informasi Pengembangan Karir *Rescuer*

5. Hipotesis kelima pada penelitian ini ditolak, hal ini berdasarkan hasil uji t variabel *Timeliness* (X5) yang memiliki nilai signifikansi sebesar  $0.209 > 0.05$  dan nilai t hitung sebesar -1.287 lebih kecil dari t tabel 2,055, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Timeliness* (X5) tidak berpengaruh terhadap variabel *Satisfaction* (Y). Dimana ini berarti kemampuan sistem untuk menyediakan data secara up-to-date belum terpenuhi sehingga hal ini menyebabkan tingkat kepuasan pada variabel ini tidak terpengaruh.

## Referensi

- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339.
- Doll, W.J., and Torkzadeh, G. (1991). *The Measurement of End-User Computing Satisfaction Theoretical Consideration. MIS Quarterly* (15:1).
- Goodhue & Thompson, 1995, Task-Technology Fit and Individual Performance, McGraw-Hill, New York.
- Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 33 Tahun 2021 tentang *Jabatan Fungsional Pranata Pencarian Dan Pertolongan*. Jakarta: Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara Republik Indonesia; 2021
- Kinanti, N Putri, A, & Indriyati, A. D. (2021). Penerapan PIECES framework sebagai Evaluasi Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akademik Terpadu (SIKADU) pada Universitas Negeri Surabaya. 02(02), 78-84
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rahmatin, Rosary dan, and Siti Khabibah. 2016. “Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (*Uno Mathematics*) Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat Rosary Rahmatin.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1(5): 67–73.
- Rahayu, E. F. (2020). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi UG In Your Hand Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *ICIT Journal*, 6(2), 213–226. <https://doi.org/10.33050/icit.v6i2.1118>
- Sugandi, M. A., & Halim, R. M. N. (2020). Analisis End-User Computing Satisfaction (Eucs) Pada Aplikasi Mobile Universitas BiSugandi, M. A., & Halim, R. M. N. (2020). Analisis End-User Computing Satisfaction (Eucs) Pada Aplikasi Mobile Universitas Bina Darma. *Sistemasi*, 9(1), 143. <https://doi.org>. *Sistemasi*, 9(1), 143
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.