
**Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Google
Classroom Dalam Belajar Online Menggunakan Metode EUCS
(End-User Computing Statifaction)**

Vemareta Dori Istaringga

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi

Universitas Bina Darma

Email : esn@binadarma.ac.id

Jl. A. Yani No. 3, Palembang 30624, Indonesia

ABSTRACT

SMA Negeri 1 Pali since the implementation of social distancing during the Covid-19 pandemic. Face-to-face learning has now turned online to stop the spread of the coronavirus. therefore the school uses the Google Classroom application service. Since it was used until now there has never been a measurement of the satisfaction level of using Google Classroom. So the purpose of this study was to measure the level of satisfaction with using Google Classroom. This study uses the EUCS (End User Computing Satisfaction) method which consists of content variables, accuracy, format, ease of use, timeliness, and satisfaction. to measure Google Classroom user satisfaction at SMA Negeri 1 Pali, the total population is 725 and the research sample is 258 students. the respondents in this study were students of SMA Negeri 1 Pali. Data is processed using SPSS software. Based on the results of this study, it is known that there is an influence of Content, Accuracy, Format, Ease of Used, Timeliness on End User Satisfaction in the use of the Google Classroom application used by every student at SMA Negeri 1 Pali by using the Google Classroom application because t-count produces a value that is greater than t-table because the t-count value obtained by the formula for the number of samples minus the number of independent variables is greater.

Keyword: Google Classroom, EUCS, Students, Measuremen

ABSTRAK

SMA Negeri 1 Pali sejak pemberlakuan social distancing pandemi Covid-19. Pembelajaran secara tatap muka sekarang telah beralih ke daring untuk menghentikan penyebaran virus corona. maka dari itu pihak sekolah menggunakan layanan aplikasi Google Classroom. Sejak digunakan hingga sekarang belum pernah dilakukan pengukuran tingkat kepuasan penggunaan Google Classroom. Maka tujuan penelitian ini untuk mengukur tingkat kepuasan penggunaan Google Classroom. Penelitian ini menggunakan metode EUCS (End User Computing Satisfaction) yang terdiri dari variabel isi (Content), akurasi (Accuracy), bentuk (Format), kemudahan (Ease of use), ketetapan waktu (Timeliness), dan kepuasan (Satisfaction). untuk mengukur kepuasan pengguna Google Classroom di SMA Negeri 1 Pali jumlah populasi 725 dan jumlah sampel penelitian 258 siswa. responden dalam penelitian ini adalah murid SMA Negeri 1 Pali. Data diolah dengan menggunakan software SPSS. Berdasarkan hasil penelitian ini di ketahui bahwa terdapat pengaruh Content, Accuracy, Format, Ease of Used, Timeliness terhadap End User Satisfaction pada penggunaan aplikasi Google Classroom yang digunakan oleh setiap siswa/siswi yang ada pada SMA Negeri 1 Pali dengan menggunakan aplikasi Google Classroom tersebut karena t-hitung menghasilkan nilai yang lebih besar dari t tabel karena nilai t hitung yang diperoleh dengan rumus jumlah sampel dikurangi dengan jumlah variabel independen lebih besar.

Kata Kunci: Google Classroom, EUCS, Siswa, Pengukuran

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang demikian mengagumkan tersebut memang telah membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Jenis-jenis pekerjaan yang sebelumnya menuntut kemampuan fisik yang cukup besar, kini relatif sudah bisa digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis. Demikian juga ditemukannya formulasi-formulasi baru kapasitas komputer, seolah sudah mampu menggeser posisi kemampuan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas. Ringkas kata kemajuan teknologi saat ini benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia (Tarantang et al., 2019).

Pada saat ini aktivitas pembelajaran siswa telah diarahkan kearah modernisasi penggunaan teknologi informasi. Pemanfaatan jaringan internet memberikan manfaat yang sangat signifikan terutama di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi internet memberikan kemudahan mengakses literatur dan referensi ilmu pengetahuan secara online. Hal ini dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar.

Di awal tahun 2020 Indonesia tengah menghadapi bencana pandemi yang disebabkan oleh virus coronavirus disease 2019 atau disebut COVID-19. COVID-19 adalah Penyakit yang menimbulkan gangguan pernapasan hingga menyebabkan kematian. Penyakit ini menjadi perhatian dunia karena kemunculannya diakhir tahun 2019 di Wuhan, China. Coronavirus menyebar secara cepat keberbagai negara lain termasuk Indonesia. Dengan adanya pandemi ini maka proses kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah dialihkan kedalam jaringan untuk mencegah penyebaran dan penularan virus COVID 19. Saat ini bidang pendidikan telah memanfaatkan untuk mendukung pembelajaran kepada siswa yaitu dengan menggunakan Google Classroom.

Google Classroom yang digunakan oleh SMA Negeri 1 Pali yang diharapkan untuk mempermudah siswa dan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Google Classroom adalah aplikasi pembelajaran secara online yang bertujuan untuk mempermudah proses berbagi file dan pengumpulan tugas yang dikerjakan antara guru dengan siswa. Google Classroom memadukan google dokumen, drive dan gmail untuk membantu para pengajar dalam menciptakan kelas maya yang lebih cepat, efisien dan sebagai alat berkomunikasi yang mudah (Rozak and Albantani, 2018).

Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan dalam mengukur kepuasan pengguna yaitu metode EUCS. Metode End User Computing Satisfaction merupakan suatu lingkungan dan ruang lingkup yang memungkinkan pemakai secara langsung dapat menyelesaikan sendiri persoalan terhadap kebutuhan informasi (Saputra and Kurniadi, 2019b). Model evaluasi EUCS menekankan kepuasan (satisfaction) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaannya dari sebuah sistem. Model EUCS telah banyak digunakan oleh peneliti lain untuk menguji dengan alat bantu SPSS dan hasilnya menunjukkan tidak ada perbedaan yang bermakna meskipun metode ini diterjemahkan dalam berbagai bahasa yang berbeda.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka komponen yang akan menjadi penilaian penelitian ini akan melakukan suatu pengukuran tingkat kepuasan pengguna dengan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) sebagai alat bantu dalam mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap pengguna Google Classroom maka laporan penelitian ini diberi judul Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Google Classroom dalam Belajar Online Menggunakan Metode EUCS (End-User Computing Satisfaction)

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Analisa

Menurut (Zay and Mesran, 2022) Analisa merupakan kegiatan menguraikan atau memecahkan suatu unit menjadi unit terkecil yang terbagi-bagi. Bahwa pengertian analisis adalah sebuah aktivitas, proses dan kegiatan yang saling terhubung untuk memecahkan agar lebih detail kemudian digabungkan kembali supaya bisa ditarik kesimpulan yang tepat. Dalam menganalisis, gambaran pola-pola yang ada didalam data harus konsisten. Dengan begitu, hasil analisa dapat diterjemahkan dan dipelajari dengan mudah, bermakna, dan singkat.

2.2 Evaluasi Sistem

Menurut (Mahmudi, 2011) Evaluasi merupakan prosesidentifikasi, klarifikasi, dan aplikasi kriteria yang kuat untuk me-ntukan nilai evaluasi (keberhargaan atau manfaatnya) berdasar kan kriteria tadi. Evaluasi meliputi (1) pembuatan standar untukmenilai kualitas dan memutuskan apakah standar tersebut bersifatrelatif atau absolut, (2) pengumpulan informasi yang relevan, dan (3) penerapan standar tadi untuk menentukan nilai, kualitas, manfaat, efektivitas atau signifikansi. Arah evaluasi ialah memberikan rekomendasi untuk mengoptimalkan evaluasi sesuai dengan tujuan-tujuan evaluasi atau untuk membantu pihak-pihak terkait (stakeholder) memutuskan apakah evaluasi akan diperbaiki, dilanjut-kan, atau dikembangkan.

2.3 Aplikasi

Menurut (Fendi Nurcahyono, 2012) Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah: program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

Menurut (Abdurahman and Riswaya, 2014) Aplikasi adalah Program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian Aplikasi Secara Umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

2.4 Kepuasan Pengguna

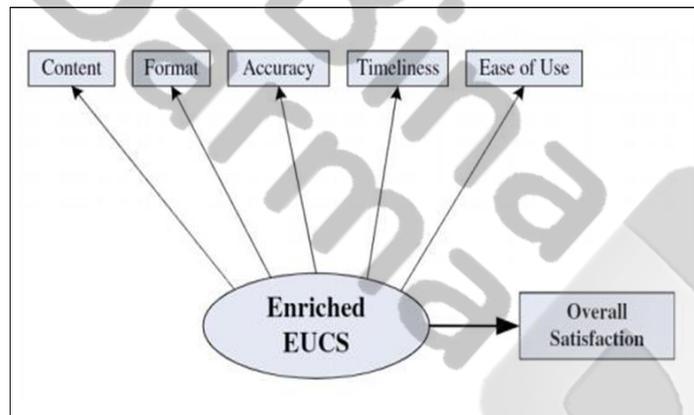
Menurut (Pawirosumarto, 2016) Kepuasan adalah suatu pertimbangan dari suatu produk atau jasa yang menyediakan suatu tingkatan yang menyenangkan mengenai pemenuhan keinginan pengguna pada tingkat bawah atau atas. Definisi ini menempatkan penekanan pada konsumen dibanding pelanggan sebab walaupun pelanggan membayar produk atau jasa, mereka tidak mungkin memakai atau melayani secara langsung. Kepuasan dengan suatu produk atau jasa atau layananadalah memerlukan pengalaman dan penggunaan suatu produk jasaataulayanan tiap individu.

2.5 Google Classroom

Aplikasi Google Classroom dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan dokumen secara otomatis bagi setiap siswa. Google Classroom juga dapat membantu siswa membuat folder penyimpanan untuk setiap tugas. Siswa dapat melihat setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di halaman tugas. Guru juga dapat melihat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas elektronik (Maesaroh et al., 2019).

2.6 Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem informasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan. Definisi End User Computing Satisfaction dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut. Model evaluasi EUCS ini dikembangkan (Doll and Torkzadeh, 1998).



Gambar 2.1 Model Pertama EUCS (Doll & Torkzadeh, 1998)

Model dari Gambar 2.1 terutama didasarkan pada model kepuasan komputasi pengguna akhir (Doll and Torkzadeh, 1998). Itu dimodifikasi untuk memasukkan lebih banyak item untuk mengukur setiap faktor, berdasarkan saran dari teori pemodelan persamaan terstruktur yang membutuhkan setidaknya tiga item untuk setiap konstruk yang disertakan dalam model.

1. Content (Isi)

Dimensi ini menjelaskan ukuran kepuasan pengguna akhir dengan melihat isi dari suatu sistem informasi. Isi dalam sebuah sistem informasi haruslah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memiliki informasi terbaru. Semakin lengkap sebuah informasi maka dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

2. Accuracy (Keakuratan)

Keakuratan yang dimaksud di sini adalah ketepatan sistem dalam mengolah input serta menghasilkan sebuah informasi. Sebuah sistem memiliki tingkat keakuratan yang baik, dapat dilihat dari jumlah error yang dihasilkan ketika mengolah data.

3. Format (Format)

Dimensi ini mengukur kepuasan pengguna akhir dalam menilai tampilan dan estetika dari antarmuka sistem. Tampilan yang menarik serta kemudahan dalam memahami dan menggunakan antar muka dapat meningkatkan kepuasan pengguna akhir dan dapat berpengaruh terhadap tingkat efektifitas pengguna.

4. Ease of Use (kemudahan dalam menggunakan sistem).

Kemudahan dalam menggunakan sistem merupakan hal yang penting karena kemudahan dalam menggunakan sistem meliputi keseluruhan proses dari awal sampai akhir yang terdiri dari proses memasukkan data, mengolah dan mencari informasi serta menampilkan data akhir yang akan digunakan oleh pengguna akhir.

5. Timeliness (waktu)

Timeliness atau ketepatan waktu dalam menyajikan atau menyediakan informasi menjadi salah satu indikator kepuasan pengguna. Semakin cepat sebuah sistem mengolah input dan menghasilkan output dapat dijadikan tolak ukur penilaian apakah sistem tersebut tepat waktu atau real time

2.7 SPSS

Menurut (Swarjana, 2022) SPSS adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan analisis statistika tingkat lanjut, analisis data dengan algoritma machine learning, analisis string, serta analisis big data yang dapat diintegrasikan untuk membangun platform data analisis. Penelitian kuantitatif menghasilkan output berupa angka statistik baik dalam data deskriptif atau pun inferensial. Analisis kuantitatif digunakan peneliti jika ingin membedah topik dengan melakukan pengukuran. Data kuantitatif juga bisa diolah melalui SPSS. Data tersebut selanjutnya diolah menggunakan aplikasi SPSS untuk menghasilkan luaran berupa nilai standar deviasi, varians, simpangan baku, uji t satu sample, uji t sample berpasangan dan lain-

2.8 Skala Ukur

Menurut (Sugiyono, 2018), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi dari seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social. Untuk setiap pilihan jawaban diberi skor, maka responden harus menggambarkan, mendukung pernyataan. Untuk digunakan jawaban yang dipilih.

Dengan Skala Likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indicator variable. Kemudian indicator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat pertanyaan atau pernyataan. Pada ujung sebelah kiri (angka rendah) menggambarkan suatu jawaban yang bersifat negatif, sedang ujung sebelah kanan (angka tinggi). Menggunakan suatu jawaban yang bersifat positif. Skala Likert dirancang untuk menyakinkan responden dalam jawaban berbagai tingkatan pada tiap butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang ada dalam kuesioner. Data-data dari variable yang akan dievaluasi pada penelitian ini akan ditujukan kepada responden menggunakan skala 1- 5 untuk mendapatkan data yang sifatnya ordinal maka diberikan skor sebagai berikut.

No	Keterangan	Skor
1	Skala Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3. METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini diambil data penelitian dari Google Classroom, serta menggunakan tools SPSS untuk Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Google Classroom dalam Belajar Online Menggunakan Metode EUCS (End-User Computing Statifaction). Pada bab ini akan membahas metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini.

3.2 Waktu dan Tempat

3.2.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 4 Bulan dari September 2022 sampai dengan Desember 2022.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di terhadap Google Classroom dan menjadikan masyarakat pengguna Google Classroom di SMA Negeri 1 PALI sebagai responden penelitian.

3.3 Tahap Awal

Tahap awal terdiri dari tiga tahapan dalam pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan penelitian, yaitu melakukan studi literatur, pengamatan (observation), dan mengidentifikasi dan menganalisis masalah.

Pada penelitian Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Google Classroom dalam Belajar Online Menggunakan Metode EUCS (End-User Computing Statifaction). Pihak pengelola Google Classroom menyediakan sebuah aplikasi pembelajaran secara online yang bertujuan untuk mempermudah proses berbagi file dan pengumpulan tugas yang dikerjakan antara guru dengan siswa. Berikut ini kegiatan yang dilakukan pada tahap awal penelitian ini

3.3.1 Metode Analisis

Dalam pengerjaan penelitian ini setelah langkah awal dikerjakan kemudian melakukan studi literatur. Studi literatur dengan mencari bahan yang mendukung dalam mendefinisikan masalah melalui internet, jurnal atau pun buku-buku yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3.3.2 Metode Pengumpulan Data

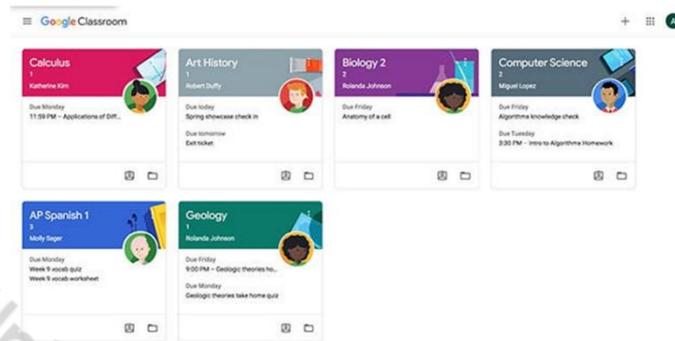
Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini, yaitu:

3.3.2.1 Kuisoner

Penulis akan mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian, metode yang digunakan adalah dengan kuesioner tertutup. Kuesioner akan disebar kepada responden yang dalam hal ini responden penelitian ini adalah siswa-siswi pengguna aplikasi Google Classroom pad SMA Negeri 1 Pali.

3.3.2.2 Observasi

Pengamatan atau observation yang dilakukan dengan cara menggunakan langsung atau melakukan pengamatan terhadap pengguna dari Google Classroom dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang Google Classroom. Pada tahap ini hasil yang didapatkan adalah menu-menu pada halaman, Aplikasi ini digunakan oleh para guru dan siswa, untuk berbagi file di antara mereka. Di Google Classroom, guru dapat membuat tugas untuk siswa, dan juga dapat mengumpulkan tugas dari mereka. Baik guru dan siswa dapat bekerja tanpa menggunakan kertas dalam aplikasi ini. Pengamatan ini dilakukan saat pengguna Google Classroom serta menu-menu ungguan yang dimiliki oleh pihak Google Classroom untuk diperlihatkan kepada para customer halaman utama pada Google Classroom dapat dilihat pada Gambar 3.1



3.3.2.3 Studi Pustaka

Penulis juga memahami dan menelaah penelitian sebelumnya untuk dijadikan acuan dalam melakukan analisa kepuasan pelanggan dengan mempelajari literatur pada penelitian terdahulu. Penulis menggunakan penelitian terdahulu seperti jurnal-jurnal yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi penelitian ini.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi obyek dan benda-benda alam lainnya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna yang sudah menggunakan Google Classroom pada SMA Negeri 1 PALI.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan dianggap menjadi gambaran bagi populasi asalnya. Sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini disesuaikan dari seluruh total pengguna yang telah menggunakan Google Classroom yang ada di SMA Negeri 1 PALI. Pengguna yang menggunakan Google Classroom berjumlah 725, peneliti menggunakan teknik sampling slovin, berikut proses penentuan jumlah sampel yang akan menjadi responden penelitian.

3.4.3 Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana penelitian akan dicapai dengan menggunakan aplikasi pada komputer dengan program SPSS versi 25.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan sekilas dari fitur dan menu yang ada pada Aplikasi Google Classroom sebagai salah satu aplikasi yang digunakan untuk media pembelajaran yang dapat dilihat pada gambar berikut.

4.1 Daftar Data Responden

Tabel 1 : Daftar Data Responden

Keterangan	Jumlah
Jumlah Populasi Awal	725
Jumlah Sampel Penelitian	258
Total Kuesioner Yang Akan Disebar	258

4.2 Deskripsi Data

Tabel 4.2 Pernyataan dan Variabel

Variabel	Pernyataan
Content (X1)	C1 Informasi yang disajikan pada <i>Google Classroom</i> dapat membantu pengguna dalam beraktivitas
	C2 Informasi dalam <i>Google Classroom</i> sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna
	C3 <i>Google Classroom</i> menyediakan content yang menarik dan mudah dimengerti oleh para pengguna
Accuracy (X2)	A1 <i>Google Classroom</i> Memberikan informasi kepada pengguna sudah akurat
	A2 <i>Google Classroom</i> memberikan respon layanan yang cepat
	A3 Respon Aplikasi <i>Google Classroom</i> dalam melakukan aktivitas dan penggunaan fitur sudah sangat responsif
	A4 Aplikasi <i>Google Classroom</i> membantu para siswa dalam menerima pembelajaran daring lebih cepat daripada luring
Format (X3)	F1 Aplikasi <i>Google Classroom</i> memiliki kejelasan informasi pada tampilan antarmuka
	F2 Aplikasi <i>Google Classroom</i> memiliki kejelasan informasi pada tampilan antarmuka
	F3 Menu pada Aplikasi <i>Google Classroom</i> mudah digunakan oleh setiap pengguna
	F4 Aplikasi <i>Google Classroom</i> memiliki tampilan yang tidak mengganggu mata pengguna
Ease Of Used (X4)	EU1 Aplikasi <i>Google Classroom</i> mudah digunakan oleh semua kalangan pengguna
	EU2 Aplikasi <i>Google Classroom</i> tidak banyak menggunakan storage penyimpanan sehingga tidak memberatkan browser pengguna
	EU3 Menu navigasi pada Aplikasi <i>Google Classroom</i> mudah untuk digunakan atau difungsikan oleh pengguna
Timeliness (X5)	T1 Aplikasi <i>Google Classroom</i> tepat waktu dalam memberikan informasi kepada setiap pengguna
	T2 Informasi waktu pada <i>Google Classroom</i> sesuai dengan waktu pada dekstop atau smartphone pengguna
	T3 Helpdesk pada Aplikasi <i>Google Classroom</i> dapat dihubungi 24/7 atau setiap saat
User Satisfaction (Y)	US1 Aplikasi <i>Google Classroom</i> yang disediakan dapat membantu kegiatan pembelajaran pengguna
	US2 Aplikasi <i>Google Classroom</i> dapat memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas pembelajaran daring sesuai merdeka belajar
	US3 Aplikasi <i>Google Classroom</i> efektif sesuai dengan kebutuhan dengan merdeka belajar
	US4 Kinerja Aplikasi <i>Google Classroom</i> memenuhi kepuasan penggunaannya

4.3 Hasil Pengumpulan Data

4.3.2 Rekapitulasi Kuesioner Berdasarkan Variabel

Berikut ini merupakan rekapitulasi jawaban berdasarkan hasil pengumpulan kuesioner yang sudah dibagi kedalam 21 soal dari 6 variabel. Berikut merupakan Tabel 4.3 yang merupakan hasil rekapitulasi data jawaban dari pengguna Aplikasi Google Classroom.

Tabel 4.3 Tabel Rekapitulasi

Variabel		Skala Likert					Rata-Rata	Rata-Rata Variabel
		5	4	3	2	1		
<i>Content</i> (X1)	C1	191	77	10	0	0	4.65	4.59
	C2	157	102	19	0	0	4.50	
	C3	182	88	8	0	0	4.63	
<i>Accuraccy</i> (X2)	A1	181	87	10	0	0	4.62	4.63
	A2	176	88	13	1	0	4.58	
	A3	190	78	10	0	0	4.65	
	A4	200	66	9	2	1	4.66	
<i>Format</i> (X3)	F1	184	83	11	0	0	4.62	4.65
	F2	192	79	7	0	0	4.67	
	F3	205	60	11	1	1	4.68	
	F4	192	76	8	2	0	4.65	
<i>Ease of Used</i> (X4)	EU1	202	66	9	1	0	4.69	4.65
	EU2	173	88	15	1	1	4.55	
	EU3	205	65	7	1	0	4.71	
<i>Timeliness</i> (X5)	T1	193	72	11	2	0	4.64	4.60
	T2	170	92	16	0	0	4.55	
	T3	190	73	13	1	1	4.62	
<i>User Satisfaction</i> (Y)	US1	187	79	11	1	0	4.63	4.62
	US2	181	86	11	0	0	4.61	
	US3	187	79	11	1	0	4.63	
	US4	192	72	12	0	2	4.63	

4.4 Hasil Penelitian

4.4.1 Hasil Uji Instrument Penelitian

4.4.1.1 Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah disebarkan kepada 258 responden. Pengujian validitas terhadap uji coba terhadap penggunaan aplikasi Google Classroom yaitu siswa yang ada pada SMA Negeri 1 Pali. Masing-masing dijelaskan pada tabel-tabel yang akan menampilkan ringkasan uji validitas para pengguna Aplikasi Google Classroom.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas

Variabel		Hasil Uji Validitas	Keterangan
Content (X1)	C1	0.612	Valid
	C2	0.687	Valid
	C3	0.698	Valid
Accuracy (X2)	A1	0.603	Valid
	A2	0.671	Valid
	A3	0.649	Valid
	A4	0.685	Valid
Format (X3)	F1	0.639	Valid
	F2	0.589	Valid
	F3	0.726	Valid
	F4	0.731	Valid
Ease Of Used (X4)	EU1	0.662	Valid
	EU2	0.762	Valid
	EU3	0.661	Valid
Timeliness (X5)	T1	0.772	Valid
	T2	0.746	Valid
	T3	0.746	Valid
User Satisfaction (Y)	US1	0.694	Valid
	US2	0.639	Valid
	US3	0.683	Valid
	US4	0.727	Valid

4.4.1.2 Uji Realibilitas

Berikut ini merupakan hasil dari uji realibilitas terhadap hasil kuesioner yang dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.889	21

4.4.2 Uji Asumsi Klasik

4.4.2.1 Uji Normalitas

Berikut ini merupakan hasil uji normalitas dari hasil jawaban terhadap kuesioner yang telah dijawab oleh pengguna Aplikasi Google Classroom yang digunakan oleh siswa/siswi SMA Negeri 1 Pali.

Tabel 4.6 Uji Normalitas

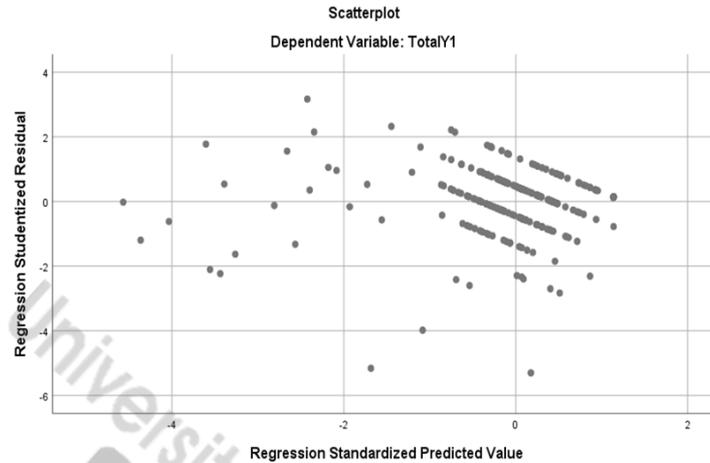
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		258
Normal Parameters ^a , b	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.09523696
Most Extreme Differences	Absolute	.143
	Positive	.077
	Negative	-.143
Test Statistic		.143
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

4.4.2.2 Uji Multikolinieritas

Tabel 4.7 Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.590	.957		1.661	.098		
	TotalX1	.164	.080	.115	2.042	.042	.526	1.902
	TotalX2	.254	.061	.237	4.149	.000	.515	1.943
	TotalX3	.220	.069	.206	3.165	.002	.393	2.541
	TotalX4	.179	.080	.134	2.237	.026	.468	2.135
	TotalX5	.243	.065	.206	3.764	.000	.556	1.797

a. Dependent Variable: TotalY1



4.4.3 Uji Hipotesis
 4.4.3.1 Uji t

Tabel 4.8 Uji t

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.590	.957		1.661	.098		
	TotalX1	.164	.080	.115	2.042	.042	.526	1.902
	TotalX2	.254	.061	.237	4.149	.000	.515	1.943
	TotalX3	.220	.069	.206	3.165	.002	.393	2.541
	TotalX4	.179	.080	.134	2.237	.026	.468	2.135
	TotalX5	.243	.065	.206	3.764	.000	.556	1.797
a. Dependent Variable: TotalY1								

4.4.3.2 Uji f

Tabel 4.9 Uji f

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	397.194	5	79.439	65.029	.000b
	Residual	332.274	272	1.222		
	Total	729.468	277			

a. Dependent Variable: TotalY1

b. Predictors: (Constant), TotalX5, TotalX1, TotalX2, TotalX4, TotalX3

4.4.3.3 Uji Koefisien Determinasi

Berikut ini merupakan hasil uji koefisien determinasi terhadap hasil jawaban terhadap kuesioner yang telah dijawab oleh pengguna dari Aplikasi Google Classroom di SMA Negeri 1 Pali.

Tabel 4.10 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	R	Std. Error of the Estimate
1	.738a	.544	.536		1.10526

a. Predictors: (Constant), TotalX5, TotalX1, TotalX2, TotalX4, TotalX3

b. Dependent Variable: TotalY1

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan hasil uji t/parsial menunjukkan variabel Content, Accuracy, Format, Ease of Used, Timeliness, memiliki pengaruh terhadap variabel End User Satisfaction dikarenakan nilai t hitung yang diperoleh lebih besar dari nilai t tabel yang ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian ini di ketahui bahwa terdapat pengaruh Content, Accuracy, Format, Ease of Used, Timeliness terhadap End User Satisfaction pada penggunaan aplikasi Google Classroom yang digunakan oleh setiap siswa/siswi yang ada pada SMA Negeri 1 Pali dengan menggunakan aplikasi Google Classroom tersebut karena t-hitung menghasilkan nilai yang lebih besar dari t tabel karena nilai t hitung yang diperoleh dengan rumus jumlah sampel dikurangi dengan jumlah variabel independen lebih besar. Kesimpulannya keseluruhan variabel mempunyai pengaruh terhadap penggunaan aplikasi Google Classroom baik itu oleh pengguna dari Aplikasi Google Classroom itu sendiri.

Berdasarkan hasil akhir penelitian diketahui bahwa semua variabel EUCS yaitu Content, Accuracy, Format, Ease of Used, Timeliness memiliki pengaruh terhadap End User Satisfaction pada penelitian Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Google Classroom dalam Belajar Online Menggunakan Metode EUCS (End-User Computing Statifaction).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pada penelitian Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Google Classroom dalam Belajar Online Menggunakan Metode EUCS (End-User Computing Statifaction) beserta pembahasan yang telah dipaparkan maka menghasilkan kesimpulan penelitian sebagai berikut ini

1. Berdasarkan hasil penelitian terhadap uji validitas pada penelitian ini diketahui bahwa variabel Content, Accuracy, Format, Ease of Used, Timeliness, dan End User Satisfaction memiliki hasil uji yang valid.
2. Berdasarkan hasil penelitian terhadap uji reliabel pada penelitian ini diketahui bahwa variabel Content, Accuracy, Format, Ease of Used, Timeliness, dan End User Satisfaction memiliki hasil uji yang reliabel.
3. Berdasarkan hasil uji t pada variabel Content, Accuracy, Format, Ease of Used, Timeliness, memiliki pengaruh terhadap variabel End User Satisfaction dikarenakan nilai t hitung yang diperoleh lebih besar dari nilai t tabel yang ditentuka

Referensi

Daftar referensi menggunakan style harvard dan minimal referensi 5 tahun terakhir

Jumlah referensi minimal 15 kutipan dimana sumber kutipan diambil dari:

- 5 kutipan dari artikel yang bersumber dari tulisan dosen, mahasiswa, atau alumni UBD
- 5 kutipan dari artikel jurnal nasional terakreditasi
- 5 kutipan dari artikel internasional

- Abdurahman, H. and Riswaya, A.R. (2014) 'APLIKASI PINJAMAN PEMBAYARAN SECARA KREDIT', *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), pp. 61–69.
- Agustina, R. and Abdillah, L.A. (2021) 'Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Bintang Cash & Credit Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)', *Bina Darma Conference on Computer Science [Preprint]*.
- Doll, W.J. and Torkzadeh, G. (1998) 'The Measurement of End-User Computing Satisfaction', *MIS Quarterly [Preprint]*, (259–274).
- Dwy Putra, R. and Rahman Prehanto, D. (2021) 'Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Flip.id menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) dan End User Computing Satisfaction (EUCS)', *JEISBI*, 02.
- Al Faruq, U. (2015) 'RANCANG BANGUN APLIKASI REKAM MEDIS POLIKLINIK UNIVERSITAS TRILOGI', *Jurnal Informatika*, 9(1). doi:10.26555/jifo.v9i1.a2043.
- Fendi Nurcahyono (2012) 'Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Toko Nuansa Elektronik Pacitan', *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(3), pp. 15–19.
- Fitriansyah, A. and Harris, I. (2018) 'Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)', *Query: Jurnal Sistem Informasi*, 2(1).
- Kurniasih, I. and Pibriana, D. (2021) 'Pengaruh Kepuasan Pengguna Aplikasi Belanja Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode EUCS', *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(1), pp. 181–198. doi:10.35957/jatisi.v8i1.787.
- Maesaroh, S. et al. (2019) 'Penerapan Metode Cooperative Learning dengan Memanfaatkan Aplikasi Google Classroom sebagai Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Kebaikan Siswa Menengah Pertama', *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, pp. 168–172.
- Pawirusumarto, S. (2016) 'Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem E-Learning', *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 6(3).
- Rozak, A. and Albantani, A.M. (2018) 'Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom', *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 5(1), pp. 83–102. doi:10.15408/a.v5i1.7481.
- Saputra, A. and Kurniadi, D. (2019a) 'ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI E-CAMPUS DI IAIN BUKITTINGGI MENGGUNAKAN METODE EUCS', *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(3). doi:10.24036/voteteknika.v7i3.105157.

- Saputra, A. and Kurniadi, D. (2019b) 'Satisfaction Analysis of E-Campus Information System Users in IAIN Bukittinggi Using the EUCS Method', *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(3), pp. 58–66.
- Setyoningrum, N.R. (2020) 'Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kerja Praktek dan Skripsi (SKKP) Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)', *Journal of Applied Informatics and Computing*, 4(1), pp. 17–21. doi:10.30871/jaic.v4i1.1645.
- Sugiyono (2018) 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D', in ke-26, p. 334. Available at: www.cvalfabeta.com.
- Swarjana, I.K. (2022) 'Konsep Pengetahuan Sikap, Prilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan Sosial, Kepatuhan, Motivasi, Kepuasan, Pandemi Covid-19, Akses Layanan Kesehatan', *Andi*, 43–12.
- Tambunan, M.P. (2021) *Penerapan Data Mining Dalam Analisa Data Pemakaian Obat Dengan Menerapkan Algoritma K-Means*.
- Tarantang, J. et al. (2019) 'Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia', *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), pp. 60–75. doi:10.23971/jaq.v4i1.1442.
- Tulodo, B.A.R. and Solichin, A. (2019) 'Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Perceived Usefulness terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Care dalam Upaya Peningkatan Kinerja Karyawan (Studi Kasus PT. Malacca Trust Wuwungan Insurance, Tbk.)', *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, 10(1).
- Zay, R.A. and Mesran, M. (2022) 'Analisa Metode MGR Untuk Mendeteksi Keaslian Citra Digital', *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 2(8), pp. 492–500. doi:10.47065/tin.v2i8.1029.