

## **END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) UNTUK MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MOBILE ASSESMENT MINAT ANAK DI HOMPIMPAA ALAIUM GAMBRENG**

**Hanun Karomatunnisa<sup>1</sup>, Fiby Nur Afiana<sup>2</sup>, Zanuvar Rifai<sup>3</sup>, Luzi Dwi Oktaviana<sup>4</sup>, Ika Romadoni Yunita<sup>5</sup>, Ranggi Praharaningtyas Aji<sup>6</sup>, Toni Anwar<sup>7</sup>**

Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto  
Jl. Letjend Pol. Soemarto No.126, Watumas, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas Email: Hanunkaromatunnisa@gmail.com, fiby@amikompurwokerto.ac.id, zanuvar.rifai@amikompurwokerto.ac.id, oktaviana@amikompurwokerto.ac.id, ikarom@amikompurwokerto.ac.id, ranggi.p.aji@amikompurwokerto.ac.id, toni@amikompurwokerto.ac.id

### **ABSTRAK**

Ide awal dari Hompimpaa.id adalah menyediakan akses Pendidikan anak usia dini dari rumah untuk setiap orang tua yang terkonsep sesuai dengan minat dan bakat anak melalui Assessment. Assesment di hompimpaa adalah sebuah teknologi yang menjadikan data sebagai pengetahuan dan hasil akhir berupa minat dan bakat anak. Dengan pengembangan menggunakan teknologi Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan bu-atan untuk proses fitur assesment pada mobile. Masalah tersebut dapat melatarbelakangi adanya Aplikasi Mobile Assessment minat dan potensi anak. Oleh karena itu, akan dil-akukan pengukuran tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Mobile Assessment minat dan potensi anak untuk mengetahui tingkat pemahaman struktur menu yang ada. Analisis faktor pengukuran tingkat kepuasan pengguna akan dilakukan pada variable content, accuracy, format, ease of use dan timeliness menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Pengumpulan data diperoleh dari penyebaran kuesioner kemudian akan disebarkan kepada 70 real user. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa terdapat dua golongan faktor yaitu faktor yang berpengaruh positif dan signifikan terdiri dari variabel content, format, dan accuracy sedangkan dua variabel lainnya menghasilkan faktor yang tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan yang terdiri dari *ease of use* dan *timeliness*.

**Kata kunci:** Hompimpaa, Assesment, Mobile, Kesiapan, Minat

### **ABSTRACT**

*The initial idea of Hompimpaa.id is to provide access to early childhood education from home for every parent which is conceptualized according to the child's interests and tal-ents through Assessment. Assessment in hompimpaa is a technology that makes data as knowledge and the final result in the form of children's interests and talents. With the de-velopment of using Artificial Intelligence (AI) technology to process assessment features on mobile phones. These problems can be the background of the Mobile Assessment Ap-plication of children's interests and potentials. Therefore, a measurement of the level of satisfaction of the Mobile Assessment Application user's interest and potential will be car-ried out to determine the level of understanding of the existing menu structure. Factor analysis measuring user satisfaction level will be carried out on the variables of content, accuracy, format, ease of use and timeliness using the End User Computing Satisfaction (EUCS) method. Collecting data obtained from distributing questionnaires will then be distributed to 70 real users. Based on the results of the analysis, it can be seen that there are two groups of factors, namely factors that have a positive and significant effect con-sisting of content, format, and accuracy variables while the other two variables produce factors that do not have a positive and significant effect consisting of ease of use and time-liness.*

**Keywords:** Hompimpaa, Assessment, Mobile, Readiness, Interest

## I. PENDAHULUAN

Keahlian yang harus dimiliki untuk menyongsong Era Big Data yaitu menstimulasi pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang harus memiliki keterampilan digital dan berfikir kreatif (Junaid and Baharuddin 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan kebijakan baru, yakni Merdeka Belajar – Kampus Merdeka. Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) menjadi salah satu terobosan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dalam memacu sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter, karena melalui program yang dirancang tersebut, diharapkan baik mahasiswa ataupun dosen memiliki pengalaman yang berbeda yang pada akhirnya akan memperkaya wawasan, jaringan, dan keunggulan karakter (Rodiyah 2021).

Kedaireka merupakan salah satu program MKBM yang menghubungkan Insan Dikti dengan Dunia Industri (Dudi) (Kodrat 2021) yang terlibat langsung dengan Dunia Industri yaitu Hompimpaa.id. Hompimpaa.id merupakan wadah untuk membantu orang tua dalam menyediakan program belajar anak yang seru dan bermakna di rumah. Mendesain program yang menginspirasi anak untuk menjadi pembelajar seumur hidup. Kurikulum Hompimpaa yang otentik dan simple membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi anak (Afiana et al. 2021).

Anak usia dini adalah sekelompok anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, Bahasa, dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya (Ariyani 2016). Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak, perlu diadakan sebuah assessment yang berkesinambungan.

Program Hompimpaa.id melengkapi dengan menyelaraskan minat dan bakat anak

dengan menggunakan Aplikasi Mobile Assessment minat dan potensi anak. Aplikasi Mobile Assessment minat dan potensi anak yang merupakan sistem informasi yang dibangun sebagai fasilitator teknologi yang digunakan oleh kaum milenial (orang tua pekerja) guna mendukung program yang diikuti. Untuk memaksimalkan aktivitas dalam suatu organisasi maka dibutuhkan sistem informasi yang mampu menyajikan informasi secara efektif dan efisien (Yohanes et.al 2013). Pemanfaatan sistem informasi sangat menentukan siklus hidup organisasi di era ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini (Subiyakto et al. 2017). Menilai atau mengevaluasi unjuk kerja setiap sistem yang telah dilaksanakan sangatlah krusial guna mengetahui sejauh mana kualitas kesuksesan suatu sistem untuk mencapai target dan tujuan awal yang telah ditetapkan. Tingkat kesuksesan pada sistem informasi dapat diukur dengan tingkat kepuasan pengguna akhirnya (end user) menggunakan Model End User Computing Satisfaction (EUCS).

Kepuasan pengguna menjadi tolak ukur keberhasilan suatu sistem informasi dalam memberikan kemudahan dan layanan informasi kepada pengguna dalam menjalankan serangkaian tugasnya, titik akhirnya adalah untuk kepuasan pengguna. Dalam penerapannya, efektifitas sistem informasi sulit dinilai secara langsung, karenanya banyak penelitian beralih ke metode pengukuran tidak langsung, seperti metode kepuasan pengguna (Itmamudin 2016).

Salah satu model penilaian tidak langsung yaitu penilaian kepuasan sistem informasi pada End User dengan EUCS. EUCS (End User Computing Satisfaction) adalah suatu model guna menilai tingkat kepuasan pengguna yang telah dikembangkan Doll & Torkzadeh dengan menilai pengalaman pengguna terhadap penggunaan aplikasi sistem informasi tersebut (Golo, Subinarto, and Garmelia 2021). Penilaian menggunakan EUCS difokuskan bagi kepuasan (satisfaction) end user pada teknologi menggunakan karakter isi, keakuratan, bentuk, ketetapan, serta kemudahan dalam pemakaian sistem..

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Assessment

Assessment tidak hanya mengukur keberhasilan suatu program, tetapi untuk mengetahui perkembangan anak. Assessment berasal dari istilah Bahasa Inggris, yaitu

*assessment*, namun dalam bahasa Indonesia istilah *assessment* sudah ditetapkan menjadi bahasa baku yaitu asesmen. Asesmen adalah proses pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian aktivitas kinerja, dan bagaimana melakukannya sebagai dasar pengambilan keputusan yang berguna dalam pendidikan anak selanjutnya (Khadijah & Amelia, 2020). *Assessment* adalah proses pengumpulan informasi guna membuat keputusan. Dengan perkembangan kompetensi anak tentunya tidak dapat diabaikan aspek-aspek yang berkaitan (Primanisa & Jf, 2020). Berdasarkan dua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Assessment* adalah proses pengumpulan aktivitas kinerja dengan hasil sebagai dasar pengambilan keputusan.

## 2. 2 Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna merupakan elemen utama dalam upaya mendefinikan ketahanan konsumen atau pengguna yang telah ada ataupun menarik konsumen baru. Menciptakan kepuasan termasuk dalam unsur utama mempertahankan konsumen yang lama dan baru (Pamungkas, 2019).

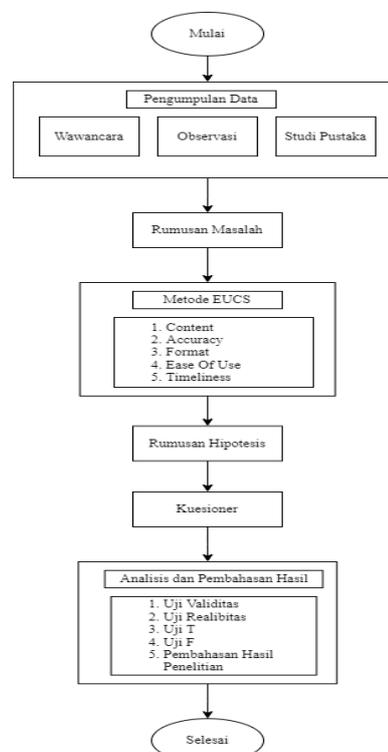
Kepuasan pengguna sebuah sistem informasi merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan Aplikasi Mobile Assessment Minat Dan Potensi Anak dengan menunjukkan rasa puas terhadap sistem yang digunakan dapat diartikan bahwa pengguna merasa sistem informasi mampu memenuhi harapan pengguna (Setyowati & Respati, 2017). Diambil dari dua pengertian yang dikemukakan oleh para ahli kepuasan pengguna merupakan kunci utama atau ukuran keberhasilan bagi setiap pengembang terhadap rasa puas pengguna bahwa merasa sistem informasi yang telah dikembangkan mampu memenuhi harapan pengguna.

## 2. 3 EUCS (End User Computing Satisfaction)

Tolak ukur dari kepuasan pengguna sistem adalah gambaran sejauh mana informasi yang disediakan bisa bermanfaat untuk pengguna. Pengukuran terhadap kepuasan telah mempunyai sejarah yang panjang dalam disiplin ilmu sistem informasi. Dalam lingkup EUCS, sejumlah studi telah dilakukan untuk mengevaluasi pengguna akhir dengan Komponen EUCS yang terdiri dari *Content* (Konten), *Accuracy* (Keakuratan), *Format* (Tampilan), *Ease of*

*Use* (Kemudahan Penggunaan), dan *Timeliness* (Ketepatan) (Dalimunthe & Ismiati, 2016).

## III. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1. Konsep Penelitian

Berdasarkan gambar 1 konsep penelitian maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Untuk pengumpulan data, penulis menggunakan data sekunder yang diperoleh dari hasil kuesioner. Berikut Teknik yang digunakan oleh penulis :

- Wawancara dilakukan dengan pihak CV Hompimpaa Alaium Gambreng untuk menggali informasi terkait Aplikasi Mobile Hompimpaa dan respon dari penggunaannya.
- Observasi dilakukan dengan pendekatan observasi partisipasi yang melibatkan peneliti ikut terlibat dalam kegiatan observasi.
- Studi Pustaka dilakukan dengan mencari referensi serta mengumpulkan informasi yang berkaitan analisis kepuasan pengguna.



Pekerjaan didapat dari kuesioner yang di isi oleh responden dan persentase tertinggi berasal dari lain-lain

### 3. 2 Analisa Hasil

#### 1. Uji Validitas

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Indikator	r <sub>tabel</sub>	r <sub>hitung</sub>	Sig α	Ket
Q1	0,195	0,797	0,000	Valid
Q2	0,195	0,759	0,000	Valid
Q3	0,195	0,674	0,000	Valid

Realibity Statistics				
Cronbach's Alpha		N of items		
0.897		5		
Q4	0,195	0,744	0,000	Valid
Q5	0,195	0,713	0,000	Valid
Q6	0,195	0,657	0,000	Valid
Q7	0,195	0,705	0,000	Valid
Q8	0,195	0,629	0,000	Valid
Q9	0,195	0,671	0,000	Valid
Q10	0,195	0,628	0,000	Valid
Q11	0,195	0,592	0,000	Valid
Q12	0,195	0,825	0,000	Valid
Q13	0,195	0,823	0,000	Valid
Q14	0,195	0,785	0,000	Valid
Q15	0,195	0,699	0,000	Valid
Q16	0,195	0,636	0,000	Valid
Q17	0,195	0,715	0,000	Valid
Q18	0,195	0,693	0,000	Valid
Q19	0,195	0,747	0,000	Valid
Q20	0,195	0,514	0,000	Valid
Q21	0,195	0,570	0,000	Valid
Q22	0,195	0,734	0,000	Valid

Berdasarkan tabel 4 dari hasil uji validitas EUCS dengan menggunakan SPSS terhadap 70 responden dapat diambil kesimpulan bahwa semua pertanyaan kuesioner pada penelitian ini memiliki nilai r<sub>hitung</sub> > r<sub>tabel</sub> dan nilai signifikan < 0,05. Sehingga semua pertanyaan kuesioner dapat digunakan dalam penelitian ini.

#### 2. Uji Realibitas

Realibitas dapat diukur dengan menggunakan

Case Processing Summart			
		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	0.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure

#### Cronbach's Alpha

##### a. Case Precessing Summary

Tabel 4. Hasil Output Pertama "Case Precessing Summary"

Pada tabel 5 *output* diatas, memberikan informasi tentang jumlah sampel atau responden (N) yang di analisis dalam program SPSS yakni N sebanyak 70 responden. Karena tidak ada data yang kosong ( dalam artian jawaban responden terisi semua) maka jumlah valid adalah 100%.

#### b. Reliability Statistic

Tabel 6. Hasil Output kedua "Reliability Statistic"

Item – Total Statistics				
	Scale Mean if Deleted	Scale Variance if Deleted	Corrected Item – Total Correlation	Cronbach's Alpha if Deleted
X1	77.5286	102.195	0.793	0,879
X2	61.5714	64.973	0.845	0,878
X3	69.5143	81.268	0.861	0,847
X4	73.1143	94.711	0.761	0,874
X5	77.9857	103.551	0.698	0,891

Dari tabel 6 output di atas diketahui ada N of Items (banyaknya item atau butir pertanyaan angket) ada 5 buah item dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,897. Karena nilai Cronbach's Alpha 0,897 > 0,60 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji realibilitas diat-as, dapat disimpulkan bahwa ke-5 atau semua item pertanyaan angket untuk variable "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna" adalah reliabel atau konsisten.

#### c. Item – Total Statistic

Tabel 5. Hasil Output Ke tiga "Item - Total Statistics"

Tabel 7 output di atas memberikan gambaran tentang nilai statistic untuk ke-5 item pertanyaan angket. Perhatikan pada kolom "Cronbach's Alpha if Item Deleted" dalam tabel ini diketahui nilai Cronbach's Alpha untuk ke lima item soal adalah > 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa ke-5 item pertanyaan angket reliabel.

### 3. Pembahasan Hasil

#### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah dalam model regresi, variabel memiliki sebaran data yang normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Total
N		70
Normal Parameters <sup>a</sup> <sup>b</sup>	Mean	17.9857
	Std. Deviation	2.33321
	Absolute	0,111
Most Extreme Differences	Positive	0,101
	Negative	- 0,111
Test Statistic		0,111
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,32 <sup>c</sup>
a. Test Distribution is Normal		
b. Calculated from data		
c. Lilliefors Significance Correction		

Berdasarkan tabel 8 hasil uji normalitas dengan menggunakan metode Kolmogorov Smirnov diketahui nilai signifikan  $0,32 > 0,05$ . Maka kesimpulan yang didapat adalah nilai residual berdistribusi normal.

#### b. Uji Hipotesis

##### 1) Uji Regresi Linear Berganda

Pengujian Regresi Linier Berganda digunakan karena variabel independent yang digunakan lebih dari satu variabel.

Tabel 7. Output Variabel Entered/Removed

Variables Entered/Removed <sup>a</sup>			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X5, X1, X4, X3, X2 <sup>b</sup>		Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

Tabel 9 menjelaskan tentang variabel dimasukkan atau dibuang dan metode yang digunakan. Dalam hal ini variabel yang dimasukkan adalah variabel nilai X5, X1, X4, X3, X2<sup>b</sup> sebagai predictor dan metode yang digunakan adalah metode Enter.

##### 2) Hasil Uji Koefisien Determinasi

Tabel 8. Output Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.969 <sup>a</sup>	.938	.933	.74615

a. Predictors: (Constant), X5, X1, X4, X3, X2

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai  $R^2$  sebesar 0,969 yang berarti bahwa variabilitas variabel *satisfaction* yang dapat dijelaskan oleh variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use* dan *timeliness* sebesar 93,8. Sedangkan sisanya sebesar 6,2 dijelaskan oleh faktor lain.

##### 3) Hasil Uji F

Uji F untuk menunjukkan apakah variabel independent yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara Bersama-sama terhadap variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05.

Tabel 9. Hasil Uji F

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	539.868	5	107.974	193.937	.000 <sup>b</sup>
	Residual	35.632	64	.557		
	Total	575.500	69			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X5, X1, X4, X3, X2

Berdasarkan hasil pengujian tabel 11 dapat diperoleh nilai F hitung sebesar 193,937 dengan taraf signifikansi sebesar 0,000. Ini menunjukkan bahwa taraf F hitung lebih kecil dari nilai tingkat signifikansi 0,05 atau  $0,000 < 0,05$ . Nilai F hitung sebesar 193,937 dengan nilai F tabel adalah 1,669 sehingga didapat hasilnya adalah nilai F hitung lebih besar dari nilai F tabel atau  $193,937 > 1,669$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel *Content*(X1), variabel *Format*(X2), variabel *Accuracy*(X3), variabel *Ease Of Use*(X4), dan variabel *Timeliness*(X5) secara bersamaan terhadap variabel *satisfaction*/kepuasan(Y).

## 4) Hasil Uji T

Tabel 10. Hasil Uji T

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(c)	.283	.705		.402	.689
	X1	.986	.104	.645	9.490	.000
	X2	.112	.058	.157	1.945	.000
	X3	.185	.063	.190	2.912	.005
	X4	.005	.061	.004	.075	.941
	X5	.081	.068	.056	1.189	.239

a. Dependent Variable: Y

Dari hasil perhitungan statisti menggunakan SPSS versi 16 diperoleh nilai signifikan masing-masing variabel yaitu variabel *Content* (Isi) yang memiliki nilai 0.000 maka variabel berpengaruh terhadap variabel *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna). Variabel *Format* (Bentuk) memiliki nilai 0.000 maka variabel berpengaruh terhadap *User Satusfaction*. Variabel *Accuracy* (Akurat) memiliki nilai 0.005 maka variabel berpengaruh terhadap *User Satisfaction*. Variabel *Ease Of Use* (Kemudahan Pengguna) memiliki nilai 0.941 maka variabel tidak berpengaruh terhadap variabel *Ease Of Use*. Variabel *Timelines* (Ketepatan Waktu) memiliki nilai 0.239 maka tidak berpengaruh terhadap *User Satisfaction*.

## 5) Hasil Uji Hipotesis

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis

	Hipotesis	Keterangan
H <sub>1</sub>	Variabel <i>Content</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna Aplikasi <i>Mobile Hompimpaa</i>	<b>DITERIMA</b>
H <sub>2</sub>	Variabel <i>Format</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna Aplikasi <i>Mobile Hompimpaa</i>	<b>DITERIMA</b>
H <sub>3</sub>	Variabel <i>Accuracy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna Aplikasi <i>Mobile Hompimpaa</i>	<b>DITERIMA</b>
H <sub>4</sub>	Variabel <i>Ease Of Use</i> tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna Aplikasi <i>Mobile Hompimpaa</i>	<b>DITOLAK</b>

H <sub>5</sub>	Variabel <i>Timeliness</i> tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna Aplikasi <i>Mobile Hompimpaa</i>	<b>DITOLAK</b>
----------------	---	----------------

## V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat adalah 70 responden dengan klasifikasi usia dan profesi yang berbeda-beda di dominasi oleh profesi sebagai karyawan swasta sebanyak 21 orang dan rentang usia 33 – 37 sebanyak 24 orang.

Kesimpulan dari analisis yang dilakukan yaitu Penelitian ini menganalisis tingkat kepuasan pengguna menggunakan metode EUCS dan dihasilkan beberapa faktor :

1. Faktor – faktor yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna Aplikasi *Hompimpaa* yaitu Faktor *Content*, *Format*, dan *Accuracy*.
2. Faktor-faktor yang berpengaruh tidak positif dan tidak signifikan yaitu Faktor *Ease Of Use* dan *Timeliness*.
3. Faktor – faktor yang direkomendasikan untuk dijaga atau ditingkatkan sehingga tidak ada penurunan kepuasan pengguna aplikasi yaitu faktor *content* pengaruh positif dan signifikan yang paling besar dengan nilai t sebesar 9,490, faktor *accuracy* dengan nilai t sebesar 2,912 dan faktor *format* dengan nilai t 1,945.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afiana, Fiby Nur, Trias Bratakusuma, Zanuar Rifai, Prayoga Pribadi, and Oryz Agnu Dian. 2021. "Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Untuk Menentukan Minat Bakat Dengan Teknologi AI." 7(2):196–204.
- Ariyani, Tatik. 2016. "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Childhood Education For Child Development." *Revista Brasileira de Ergonomia* III(1):10.
- BPS, Humas. 2020. "Hasil Sensus Penduduk 2020." *Badan Pusat Statistik*.
- Golo, Zefan Adiputra, Subinarto Subinarto, and Elise Garmelia. 2021. "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Puskesmas Menggunakan Metode End User Computing

- Satisfaction (EUCS) Di Puskesmas.” *Jurnal Rekam Medis Dan Informasi Kesehatan* 4(1):52–56. doi: 10.31983/jrmik.v4i1.6789.
- Itmamudin. 2016. “Analisis Kepuasan Pengguna Opac Dan Dampaknya Terhadap Loyalitas Di Perpustakaan Stain Salatiga.” *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan* 2:1–19.
- Junaid, Rusdiana, and Muhammad Rusli Baharuddin. 2020. “Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Melalui PKM Lesson Study.” *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(2):122–29. doi: 10.35914/tomaega.v3i2.413.
- Kodrat, Denny. 2021. “Industrial Mindset of Education in Merdeka Belajar Kampus Merdeka ( MBKM ) Policy.” *Jurnal Kajian Peradapan Islam* 4(1):9–14.
- Rodiyah, Rodiyah. 2021. “Implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Di Era Digital Dalam Menciptakan Karakter Mahasiswa Hukum Yang Berkarakter Dan Profesional.” *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang* 7(2):425–34.
- Subiyakto, A’ang, Abd. Rahman Ahlan, Mira Kartiwi, and Syopiansyah Jaya Putra. 2017. “MODEL KEBERHASILAN PROYEK SISTEM INFORMASI (Information System Project Success Model).” (01835).
- Utami, Meinarini Catur. 2013. “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Dosen Dalam Melanjutkan S3 Dengan Metode Principal Component Analysis (Studi Kasus: Program Studi Si/Ti Fst Uin).” *Jurnal Sistem Informasi* 6(1):1–7.
- Yohanes et.al. 2013. “Strategi Penerapan Teknologi Informasi Di Pemerintah Kabupaten Sintang Provinsi Kalimantan Barat.” *Jurnal Tesis PMIS-UNTAN-PSIAN* 1–22.