

Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna E-learning Berbasis Moodle Pada ITB STIKOM Bali

I Gusti Ayu Desi Saryanti

Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Denpasar, Indonesia
 Email: desi@stikom-bali.ac.id

Abstract

Moodle-based e-learning is one of the software that can be used for teaching and learning purposes with the principles of social construction pedagogy. The End User Computing Satisfaction method of an information system is an overall evaluation of the users of the information system based on their experience in using the system. Evaluation using this model emphasizes end-user satisfaction with the technology aspect, with the content, accuracy, format, time and ease of use of the system. With the change in the e-learning model used by students, it became the background of this research which was carried out so that it would know the level of student satisfaction as a moodle-based e-learning user by using the End User Computing Satisfaction method. Based on the results of calculations carried out, the values generated by each indicator are Content = 33.64 (84.1) %. Format = 3.25 (81.2) %, Accuracy = 3.31 (82.8) %, Timeliness = 3.28 (82.1) %, and Easy of Use = 3.25 (81.3) %.

Keywords: *End User Computing Satisfaction; E-Learning; Satisfaction level; Moodle*

Abstrak

E-learning berbasis Moodle merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk keperluan belajar mengajar dengan prinsip social construction pedagogy. Metode 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. Evaluasi dengan menggunakan model ini lebih menekankan kepuasan (satisfaction) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sistem. Dengan adanya perubahan model e-learning yang dipergunakan oleh mahasiswa melatar belakangi penelitian ini dilakukan sehingga akan mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa sebagai pengguna e-learning berbasis Moodle dengan menggunakan metode End User Computing Satisfaction. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan nilai yang dihasilkan oleh masing-masing indikator yaitu Content = 33.64 (84.1) %, Format = 3.25 (81.2) %, Accuracy = 3.31 (82.8) %, Timeliness = 3.28 (82.1) %, dan Easy of Use = 3.25 (81.3) %

Kata kunci: *End User Computing Satisfaction; E-learning; Tingkat Kepuasan; Moodle*

1. Pendahuluan

Perkembangan yang terjadi saat ini terlihat dari semakin beragamnya metode pembelajaran yang ada saat ini. Apalagi semenjak terjadinya pandemik Covid 19 yang mengharuskan dunia Pendidikan mengadopsi sistem digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi yang dipelajari beberapa tahun yang sudah lalu mulai tergantikan dengan teknologi yang baru termasuk berbagai cara pembelajaran secara konvensional. *E-learning* sebagai salah satu metode pembelajaran jarak jauh, dapat digunakan untuk mengadaptasi kebutuhan-kebutuhan pembelajaran yang mendukung pembelajaran konvensional [1]. Saat ini dalam dunia pendidikan banyak memanfaatkan penggunaan *e-learning* untuk memperlancar proses pembelajaran [2]. Selain itu, *e-learning* juga memberikan ruang untuk diskusi antara peserta didik dan pengajar di luar jam belajar, sehingga memperluas kesempatan untuk mendiskusikan materi pembelajaran dan memperdalam pemahaman [3]

Banyaknya pengguna *e-learning* membuat tingkat pelayanan merupakan salah satu cara untuk mengetahui kepuasan pengguna. Kualitas memiliki peranan penting sebagai indikator dalam mencapai kepuasan yang diharapkan oleh konsumen. Kepuasan mahasiswa merupakan

esensial dalam TQM (*Total Quality Management*), oleh sebab itu sebuah Perguruan Tinggi harus mengidentifikasi kebutuhan para mahasiswa secara cermat dan berusaha memuaskan dengan memandang bahwa mahasiswa sebagai pelanggan utama yang harus dilayani [4]. Metode *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 digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna sistem informasi yang dikembangkan oleh Doll & Torkzadeh [5]. Evaluasi dengan menggunakan model ini lebih menekankan kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sistem.

ITB STIKOM Bali sudah sejak tahun 2012 mengadopsi sistem elearning sebagai metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Dimana elearning yang digunakan masih dikelola oleh kalangan internal ITB STIKOM Bali sehingga elearning yang digunakan hanya dapat diakses oleh mahasiswa dan dosen serta pihak dari ITB STIKOM Bali saja. Namun semenjak Tahun Ajaran 2021/2022 e-learning dikembangkan menjadi e-learning yang menggunakan basis *Moodle*. Dikarenakan semenjak adanya kebijakan pemerintah dengan program MBKM dengan salah satu programnya adalah pertukaran mahasiswa lintas perguruan tinggi yang menyebabkan penyesuaian terhadap sistem yang digunakan maka dibuatkanlah sistem yang dapat mengakomodasi program MBKM tersebut. Program kampus merdeka yang cukup populer dan banyak peminatnya yaitu Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) [6]. Dimana proses perubahan sistem itu cukup membuat mahasiswa pada awalnya mengalami kesulitan dalam penggunaan baik dari segi tampilan maupun fitur yang ada pada sistem *e-learning* berbasis *Moodle*.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh mahasiswa ITB STIKOM Bali terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh mahasiswa diantaranya beberapa fitur yang terdapat pada e-learning masih kurang dipahami seperti dari sisi konten *e-learning* isi konten kurang menarik dimana kebanyakan dalam bentuk teks, sehingga kurang menarik. Sedangkan sisi *timeliness* pada *e-learning* STIKOM Bali kurang *uptodate* terlihat dari informasi lama masih terlihat pada *e-learning* STIKOM Bali. Untuk kemudahan penggunaan sistem menyebutkan dari aspek navigasi yang kurang dipahami, dan tampilan yang belum konsisten di seluruh website. Format dalam *e-learning* STIKOM Bali juga dirasa kurang jelas dipahami. Dimana dari sisi penggunaan warna yang belum konsisten, tampilan website belum professional sehingga terlihat kurang menarik. Dari sisi akurasi, *e-learning* STIKOM Bali juga belum konsisten terlihat dari adanya perbedaan data/informasi yang ada di *e-learning* STIKOM Bali tidak relevan dengan sistem lain yang terkait misalnya adanya perbedaan data/informasi di *e-learning* STIKOM Bali dengan data di sistem SION Mahasiswa.

Dari kondisi tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUSC) dengan variabel *content, accuracy, format, ease of usage dan timeliness*, bertujuan untuk meningkatkan performa *e-learning* ITB STIKOM Bali. Sehingga dapat mendukung perkuliahan di ITB STIKOM Bali. Metode ini sudah digunakan oleh beberapa penelitian yang sudah ada, seperti pada sistem informasi Penugasan [7], Menganalisis kepuasan pengguna [8][9], pemanfaatan *e-learning* untuk menunjang pembelajaran [10].

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang perlu ditingkatkan dalam meningkatkan kepuasan mahasiswa dalam menggunakan *e-learning* pada ITB STIKOM Bali. Hasil dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat menjadi acuan bagi tim pengembang sistem *e-learning* ITB STIKOM Bali. Dengan meningkatkan kualitas serta sistem yang dibuat, maka diharapkan juga bermanfaat bagi seluruh mahasiswa ITB STIKOM Bali yang menggunakan *e-learning* berbasis *Moodle* ini agar penggunaan semakin maksimal. Dengan demikian diharapkan tingkat kepuasan mahasiswa dalam penggunaan *e-learning* berbasis *Moodle* ini dapat mencapai diatas 80%.

2. Tinjauan Pustaka

Pada tahun 2021 Ari Eka Prasetyono dengan judul Analisis Penerimaan Sistem Informasi Penugasan Berbasis *E-learning Moodle* menggunakan metode *Webqul* dan EUCS di SMKN 1 Ngasem Adapun hasil dari penelitian tersebut adalah Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dalam 3 dimensi *WebQual* memberikan hasil sesuai dengan harapan pengguna dan dalam 5 dimensi EUCS yang sama yaitu pengguna puas dengan sistem tersebut. Dengan hasil

analisis tersebut diharapkan dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari penggunaan *E-Learning Moodle* dalam kegiatan MPLS sehingga dapat menjadi evaluasi dalam kegiatan MPLS tahun depan [7].

Pada tahun 2022 Desi Pibriani dengan judul Penggunaan Model EUCS Untuk Menganalisis Kepuasan Pengguna E-learning Di MTs N 2 Kota Palembang didapatkan hasil pengujian terhadap hipotesis menunjukkan bahwa terdapat 3 variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna yaitu *content*, *accuracy*, dan *format* sementara 2 variabel lainnya yaitu *ease of use* dan *timeliness* tidak berpengaruh. Hasil uji F menunjukkan variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use* dan *timeliness* secara simultan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna e-learning MTs N 2 Kota Palembang. [8]

Pada tahun 2019 Apris Robi Darwi dengan judul Analisis Kepuasan pengguna E-Learning sebagai pendukung aktivitas pembelajaran menggunakan metode EUCS didapatkan hasil analisis data menunjukkan bahwa variabel di dalam metode EUCS secara bersama sama berkontribusi yang signifikansi sebesar 45% kepada kepuasan pengguna system informasi *e-learning* di jurusan teknik elektronika FT UNP. Dalam pencapaian dari penelitian yang telah dilakukan, diharapkan akan memberi kontribusi pada pihak administrasi *e-learning* agar bisa meningkatkan kualitas dari *e-learning* di kampus Universitas Negeri Padang pada umumnya dan di jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang pada khususnya. [9]

Pada tahun 2021 Carol natasia dengan judul Pemanfaatan media *e-learning Moodle* untuk menunjang pembelajaran Mahasiswa di Fakultas Manajemen dan Bisnis Universitas Ciputra didapatkan hasil media *e-learning moodle* merupakan suatu media pembelajaran ataupun media pembantu pada kegiatan pembelajaran, selain untuk mempermudah kegiatan pembelajaran di luar kelas namun juga mempermudah kegiatan pembelajaran di dalam kelas. *moodle* ini mempunyai berbagai macam fitur yang dapat dimanfaatkan untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar, misalnya fitur untuk mengerjakan tugas ataupun memberikan tugas, kemudian ada pula fitur untuk mendapat informasi mengenai ilmu pembelajaran.[10]

Adapun fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa ITB STIKOM Bali dalam menggunakan *e-learning* berbasis *Moodle* yang baru digunakan sejak tahun ajaran 2021/2022. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUSC) dengan 5 variabel yaitu variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of usage* dan *timeliness* untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa melalui kuesioner.

3. Metodologi

3.1 Alur Analisis

Berikut ini adalah diagram alur penelitian yang dilakukan:



Gambar 2. Alur Analisis

Penelitian ini diawali dengan Identifikasi masalah sampai dengan Penulisan makalah ilmiah. Tahapan kegiatan secara rinci dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah berkaitan dengan tingkat kepuasan mahasiswa dalam penggunaan *e-learning* berbasis *moodle* menggunakan *End User Computing Satisfaction* (EUSC).
2. Studi Literatur, pengumpulan data berupa buku-buku, paper atau dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Pada tahap Studi Literatur, peneliti mengumpulkan sejumlah referensi yang relevan dengan masalah dan tujuan

penelitian melalui membaca beberapa jurnal, buku, dan penelitian serupa. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi dan argumentasi yang dapat membantu penelitian [11]

3. Rumusan masalah, dilakukan dengan merumuskan permasalahan-permasalahan yang terkait dengan tingkat kepuasan mahasiswa dalam penggunaan elearning berbasis moodle menggunakan *End User Computing Satisfaction* (EUCS).
4. Penulisan hasil Penelitian, pada tahapan ini merupakan proses penulisan dari hasil analisis serta pengolahan serta hasil dari keseluruhan penelitian yang dilakukan.
5. Penulisan makalah ilmiah, tahap akhir dimana penulisan makalah dilakukan untuk dipublikasikan pada jurnal ilmiah.

3.2 Evaluasi

Metode evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa bermanfaatnya analisis yang dilakukan. Dilaksanakan setelah proses melakukan analisis tingkat kepuasan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner serta menerapkan dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). 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 [12].

3.3 Variabel Penelitian

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah: *Content, Accuracy, Format, Ease of usage, dan Timeliness*. Sedangkan variable dependen pada penelitian ini adalah kepuasan pengguna. Dimana kepuasan konsumen atau pengguna adalah kondisi dimana harapan konsumen dipenuhi oleh produk.

3.4 Target Responden

Penelitian ini dilakukan di ITB STIKOM Bali dimana dalam target responden yang akan digunakan adalah mahasiswa Angkatan 2020 dari Program Studi Sistem Informasi, Sistem Komputer, Manajemen Informatika, Teknologi Informasi dan Bisnis Digital dimana mahasiswa tersebut yang sudah pernah menggunakan elearning yang sebelumnya yang dikelola oleh pihak internal kampus dan sedang menggunakan elearning yang berbasis *moodle*. Sehingga mahasiswa akan lebih paham dalam pengisian kuesioner dikarenakan sudah mengetahui perbedaan kedua *e-learning* tersebut. Sampel merupakan wakil dari populasi yang mempunyai sifat dan karakteristik yang sama serta representatif untuk menggambarkan populasi dan dianggap mampu mewakili semua populasi yang diteliti [13]. *purposive sampling* merupakan suatu teknik pengambilan sampel yang tidak sembarangan dalam artian orang yang benar-benar memahami serta berkualifikasi untuk menjawab penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sebab objek serta subjek yang dipilih didasarkan pada pertimbangan tertentu yang telah dipikirkan oleh peneliti tersebut [14].

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Indikator kepuasan E-learning

Penggunaan media pembelajaran *e-learning moodle* dapat dijadikan sumber pembelajaran baik secara mandiri di kelas atau pula di luar kelas sebab sifat dari media pembelajaran *e-learning moodle* juga dapat di akses dimana saja dan juga pada waktu yang diinginkan oleh pengguna, sehingga penggunaan media pembelajaran ini tentu membuat peserta didik semakin rajin dalam kegiatan pembelajaran [15]. Indikator yang digunakan pada penelitian ini adalah metode EUCS (*End User Computer Satisfaction*) dimana indikator dari EUCS terdiri dari *Content, Accuracy, Format, Easy of Use, Timeliness*. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

1. Dimensi *Content*

Dimensi *content* merupakan cara pengukuran tingkat kepuasan dari segi isi dari suatu system informasi dalam hal ini sistem informasi E-learning. Isi yang terdapat pada system informasi biasanya berupa fungsi dan modul yang dapat digunakan oleh pengguna Elearning serta informasi yang dihasilkan oleh E-learning tersebut.

2. Dimensi *Accuracy*
Dimensi *Accuracy* merupakan cara pengukuran tingkat kepuasan dari segi keakuratan data Ketika system informasi menerima inputan kemudian diolah menjadi suatu informasi
3. Dimensi Format
Dimensi Format merupakan cara pengukuran tingkat kepuasan dari segi tampilan dan estetika dari antarmuka system informasi. Format dari laporan dan informasi yang dihasilkan oleh sisem apakah antarmuka dari sistem tersebut mudah dipahami serta menarik saat di gunakan sehingga dapat memudahkan pengguna saat mengoperasikan sistem tersebut. Secara tidak langsung akan mempengaruhi tingkat efektifitas dari pengguna.
4. Dimensi *Easy of Use*
Dimensi *Easy of Use* merupakan cara pengukuran tingkat kepuasan dari segi *user friendly* atau kemudahan pengguna dalam penggunaan system informasi input data, proses data serta output data yang dihasilkan oleh system.
5. Dimensi *Timelines*
Dimensi *Timelines* merupakan cara pengukuran tingkat kepuasan dari segi ketepatan waktu sistem informasi dalam menyajikan atau menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

4.2 Skala Pengukuran

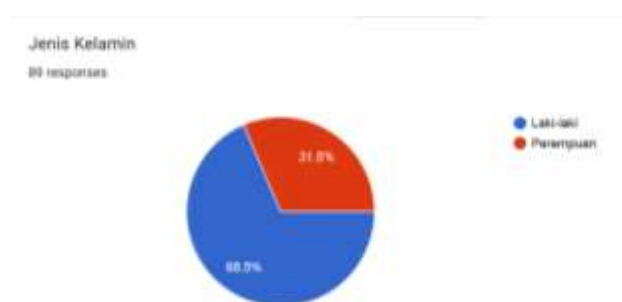
Skala pengukuran variabel pada penelitian ini menggunakan Skala Likert. Penggunaan skala Likert menurut Sugiyono adalah "Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial". Pada penelitian ini, pengambilan studi kasus pada system informasi E-learning terdapat indikator dari EUCS yaitu Content, Accuracy, Format, Easy of Use, Timeliness. masing-masing item pertanyaan diberi nilai dengan menggunakan skala 1 hingga 4, adapun skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 4 skala Penilaian

Skor	Skala	Singkatan
4	Sangat Setuju	SS
3	Setuju	S
2	Tidak Setuju	TS
1	Sangat Tidak Setuju	STS

4.3 Karakteristik responden peneliti

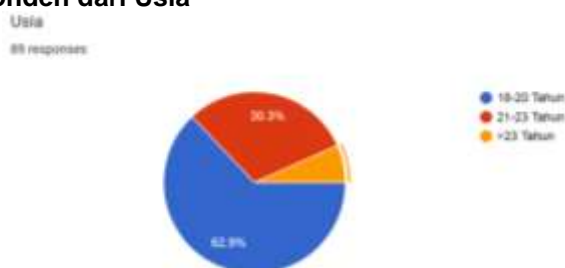
1. Karakter Responden dari Jenis Kelamin



Gambar 3 Responden dari Jenis Kelamin

Dari Gambar 3 dengan jumlah responden sebanyak 89 responden dapat dilihat bahwa pengguna E-learning lebih banyak diakses oleh laki-laki 68,5% dari pada perempuan 31,5%. Walaupun penelitian ini tidak bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan kepuasan pengguna E-learning berdasarkan jenis kelamin, tetapi penelitian ini akan tetap menggolongkan responden berdasarkan jenis kelamin.

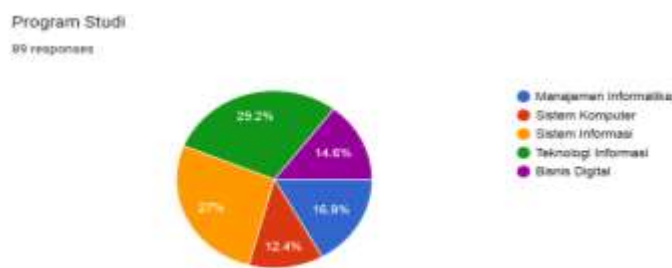
2. Karakter Responden dari Usia



Gambar 4 Responden dari Usia

Dari Gambar 4 dengan jumlah responden sebanyak 89 responden dapat dilihat bahwa pengguna E-learning paling banyak diakses oleh usia 18-20 tahun 62.9% kemudian 21-23 tahun 30.3% dan terakhir >23 tahun 6.7%. Walaupun penelitian ini tidak bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan kepuasan pengguna E-learning berdasarkan Usia, tetapi penelitian ini akan tetap menggolongkan responden berdasarkan usia.

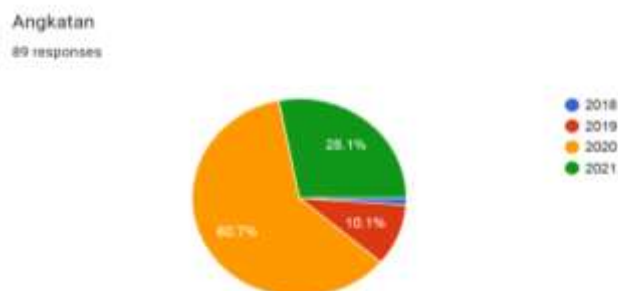
3. Karakter Responden dari Program Studi



Gambar 5 Responden dari Program Studi

Dari Gambar 5.3 dengan jumlah responden sebanyak 89 responden dapat dilihat bahwa pengguna E-learning paling banyak diakses oleh Program studi Sistem Informasi sebanyak 27%, Bisnis Digital 14.6%, Manajemen Informatika 16.9%, Sistem komputer 12.4% dan Teknologi Informasi 29.2 . Walaupun penelitian ini tidak bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan kepuasan pengguna E-learning berdasarkan program studi, tetapi penelitian ini akan tetap menggolongkan responden berdasarkan program studi.

4. Karakter Responden dari Angkatan



Gambar 6 Responden dari Angkatan

Dari Gambar 6 dengan jumlah responden sebanyak 100 responden dapat dilihat bahwa pengguna E-learning paling banyak diakses oleh Angkatan 2020 sebanyak 90%, Angkatan 2021 5.8%. Angkatan 2019 sebanyak 3.8%, Angkatan 2018 sebanyak 1.9%. Walaupun penelitian ini tidak bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan kepuasan pengguna E-

learning berdasarkan Angkatan, tetapi penelitian ini akan tetap menggolongkan responden berdasarkan Angkatan.

4.4 Jarak Interval Skor

Berikut ini adalah Langkah dalam menentukan interval skor yang digunakan untuk menentukan jarak rentang skor terendah hingga skor tertinggi. Berikut ini merupakan cara untuk mencari jarak interval skor:

$$\frac{\text{Bobot Nilai Tertinggi} - \text{Bobot Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Bobot Nilai}}$$

$$\text{Maka: } \frac{4 - 1}{4} = 0.75$$

Jadi Bobot dari Nilai Terendah 1.0 hingga ke bobot nilai tertinggi 4.0 yaitu 0.75, berikut interval bobot nilai terendah hingga nilai tertinggi:

Tabel 5 Jarak Interval Skor

Skala	Interval Skor
Sangat Setuju	3.25 – 4
Setuju	2.5 – 3.24
Tidak Setuju	1.75 – 2.4
Sangat Tidak Setuju	1.0 1.74

4.5 Jarak Interval Persentase

Jarak Interval Presentase digunakan untuk menentukan jarak presentase dari 0 sampai dengan 100%. Berikut ini cara untuk mencari jarak interval presentase.

$$\text{Interval} = \frac{100}{\text{Jumlah Bobot Nilai}}$$

$$\text{Maka } = \frac{100}{4} = 2.5$$

Jadi jarak interval persentase dari 0% sampai dengan 100% adalah 25%, Berikut jarak interval presentase:

Tabel 6 Jarak Interval Presentase

Skala	Interval Skor
Sangat Setuju	75% - 100%
Setuju	50% - 74.99%
Tidak Setuju	25% - 49.99%
Sangat Tidak Setuju	0% - 24.99%

Setelah ditentukan bobot nilai dari skala penilaian, mencari jarak interval bobot nilai, dan mencari jarak interval persentase maka dilakukan penyebaran kuesioner. Setelah dilakukan penyebaran kuesioner maka diperoleh hasil yang kemudian akan dilakukan proses perhitungan. Berikut merupakan hasil perhitungan dari kuesioner secara menyeluruh serta perhitungan kuesioner berdasarkan metode EUCS *End User Computing Satisfaction* dengan indikator *Content, Accuracy, Format, Easy of Use, Timeliness*.

4.6 Hasil Perhitungan berdasarkan masing-masing kriteria

Evaluasi kelima indikator kepuasa E-Learning berbasis moodle dimana indikator yang dievaluasi adalah *Content, Accuracy, Format, Easy of Use, Timeliness*. Hasil perhitungan berupa tingkat kepuasan masing-masing indikator yang terdapat pada EUCS dengan setiap indikator terdiri dari 5 pertanyaan. Untuk hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 7 Hasil Evaluasi Kuesioner

Indikator	Nilai Evaluasi	Presentase	keterangan
Content (Isi)	3,364	84.1 %	Sangat Setuju
Format (Tampilan)	3,25	81.2 %	Sangat Setuju
Accuracy (keakuratan)	3,31	82.8 %	Sangat Setuju
Timeliness (Ketepatan Waktu)	3,28	82.1 %	Sangat Setuju
Ease Of Use (kemudahan Pengguna)	3,25	81.3 %	Sangat Setuju

Berasarkan evaluasi kelima indikator pada E-Learning berbasis *Moodle* STIKOM Bali, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelima indikator yang digunakan merupakan indikator kepuasan mahasiswa dalam menggunakan E-learning berbasis *Moodle*
2. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan berdasarkan lima indikator EUCS diperoleh bahwa nilai evaluasi > 3. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan Sangat Setuju dengan sistem informasi E-learning berbasis *Moodle* yang dipergunakan untuk media belajar mengajar pada ITB STIKOM Bali.

Dari kelima indikator tersebut diperoleh bahwa indikator *content* (isi) mendapatkan hasil yang paling tinggi sehingga dapat disimpulkan dari segi isi sistem informasi E-Learning berbasis *Moodle* ini sudah sangat bagus dan lengkap untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4.7 Pembahasan

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang disebarakan kepada 89 mahasiswa dari 5 program studi terhadap penggunaan *e-learning* berbasis *Moodle* dengan menggunakan metode EUCS (*End User Computer Satisfaction*) dengan indikator *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Easy of Use*, *Timeliness* diperoleh bahwa nilai evaluasi > 3. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan Sangat Setuju dengan sistem informasi E-learning berbasis *Moodle* yang dipergunakan untuk media belajar mengajar pada ITB STIKOM Bali. Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa seluruh indikator yang digunakan memperoleh hasil evaluasi sangat setuju untuk seluruh indikator, dimana hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian [6]. Namun hal tersebut berbeda dengan penelitian [7], dimana menunjukkan bahwa terdapat 3 variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna yaitu *content*, *accuracy*, dan *format*, sementara 2 variabel lainnya yaitu *ease of use* dan *timeliness* tidak berpengaruh. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah memperkuat temuan terdahulu dengan hasil penelitian yang relevan. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan hanya dilakukan di salah satu kampus di ITB STIKOM Bali. Pada penelitian masa mendatang direkomendasikan untuk membandingkan lebih dari satu kampus serta dengan menggunakan metode yang berbeda seperti metode PIECES.

5. Simpulan

Penelitian ini melakukan perhitungan tingkat kepuasan menggunakan E-Learning berbasis *Moodle* dengan Metode EUCS (*End User Computer Satisfaction*) dengan indikator *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Easy of Use*, *Timeliness*, dengan menyebarkan Kuesioner kepada 89 responden dari lima program studi yang ada di ITB STIKOM Bali dengan 25 pertanyaan. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan nilai yang dihasilkan oleh masing-masing indikator yaitu Content = 3.64 (84.1) %, Format = 3.25 (81.2) %, Accuracy = 3.31 (82.8) %, Timeliness = 3.28 (82.1) %, dan Easy of Use = 3.25 (81.3) %.

Daftar Referensi

- [1] Chung & Ackerman, "Student Reactions to Classroom Management Technology: Learning Styles and Attitudes Towards Moodle". *Journal of Education for Business*, 90, pp. 217-223, 2015
- [2]. T. F. Shadek and R. Swastika, "Pengembangan Aplikasi Sistem E-Learning Pada Seluruh Mata Kuliah Dengan Menggunakan Program Hypertext Preprocessor (Php) Dalam Rangka Peningkatan Mutu Proses Dan Hasil Pembelajaran," *Jurnal ProTekInfo*, vol. 4, pp. 13–14, 2017.
- [3] M. S. Robbi, "Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web dengan Model Prototype pada SMPN 7 Kota Tangerang Selatan," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, vol. 2, no. 4, pp. 148–149, 2019.
- [4] Sukmanasa, E., Novita, L., & Siti, F. Analisis Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kinerja Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 91–99, 2017 <https://doi.org/10.33751/pedagog.v1i2.390>
- [5] R. Munap, S. N. B. Ahmad, S. A. Hamid, and M.F. B. M. Talib Beg, "The Influence of End User Computing System (EUCS) on User Satisfaction: The Case of a Logistic and Courier Service Company," *Int. J. Soc. Sci. Humanit. Invent.*, vol. 5, no. 12, pp. 5103–5110, 2018, doi: 10.18535/ijsshi/v5i12.03
- [6] A. B. Sulistyanningrum, N.A. Nirwana, D.R. Januar, and N.N. Hilalia, "Performa Kebijakan Kampus Merdeka pada Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat," *Jurnal Multidisiplin Madani*, vol. 2, no. 6, pp. 2771–2786, Jun. 2022, doi: 10.55927/mudima.v2i6.489.
- [7] A. E. Prasetyanto, "Analisis Penerimaan Sistem Informasi Penugasan Berbasis E-learning Moodle Menggunakan Metode Webqual dan EUCS di SMKN 1 Ngasem" *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, Kediri, 47-52, 24 Juli 2021.
- [8] D. Pibriana & L. Fitriyani, "Penggunaan Model EUCS Untuk Menganalisis Kepuasan Pengguna E-learning Di MTs N 2 Kota Palembang", *JTSI*, Vol.3, No.1, pp. 81-95, 2022
- [9] A.R Darwi & Efrizon, "Analisis Kepuasan pengguna E-Learning sebagai pendukung aktivitas pembelajaran menggunakan metode EUCS", *Jurnal Vokasional Teknil Elektro dan Informatika*, Vol. 7, No.1. pp. 25-31, Maret 2019.
- [10] C. Natasia, "Pemanfaatan media E-learning Moodle untuk menunjang pembelajaran Mahasiswa di Fakultas Manajemen dan Bisnis Universitas Ciputra", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol. 8 No.1, pp. 169-179. 2020.
- [11] J. Fianti, K. Dewi, and M. Ariyanti, "Perbandingan User Experience Aplikasi Digital Wallet (Pengguna Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja) pada Mahasiswa Bandung Jurnal Manajemen Teknologi," *Jurnal Manajemen Teknologi*, vol. 19, no. 2, pp. 111–129, 2020, doi: 10.12695/jmt.2020.19.2.1
- [12] W.J Doll & G. Torkzadeh, "The Measurement of End-User Computing Satisfaction: Theoretical Considerations", *MIS Quarterly* (15:1) 1991.
- [13] I. Kurniasih and D. Pibriana, "Pengaruh Kepuasan Pengguna Aplikasi Belanja Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode EUCS," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 181–198, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i1.787.
- [14] Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2013.
- [15] Muazizah, et al, "Keefektifan Penggunaan E-learning Berbasis Moodle Berpendekatan Guided Inquiry terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Antologi Pendidikan Luar Sekolah*, vol. 1, no. 1, pp. 1760-1768. 2017.