

Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi *Sunfish ERP* Menggunakan Metode *EUCS* (PT. Varia Usaha Beton)

Kristien Yuni Agata^{1*}, Kristoko Dwi Hartomo²

Sistem Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

*e-mail *Corresponding Author*: 682020129@student.uksw.edu

Abstrak

Information technology (IT) is an important aspect of company management and resources. Many companies have used this system to help run their business processes. The research objective is to determine the influence of the variables content, accuracy, format, ease of use and timeliness on user satisfaction of the Sunfish application. Method: The method used to analyze user satisfaction is EUCS (End User Computing Satisfaction). In this research, it is a quantitative study with a research sample of 65 respondents. The results of the analysis using SPSS are based on the t test results for the content variables 2.091, accuracy 2.117, format 4.397, ease of use 2.661 and timeliness 2.146. Thus, the EUCS variable, both simultaneously and partially, has a significant effect on user satisfaction of the Sunfish application at PT. Varia Usaha Beton.

Keywords: *User Satisfaction; End User Computing Satisfaction; Sunfish; Statistical Product and Service Solutions*

Abstrak

Teknologi informasi (TI) menjadi aspek penting dalam pengelolaan dan sumber daya oleh perusahaan. Banyak perusahaan yang telah menggunakan sistem tersebut membantu menjalankan proses bisnisnya. Tujuan penelitian mengetahui pengaruh variabel konten, ketepatan, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu berpengaruh terhadap kepuasan pengguna aplikasi sunfish. Metode: metode yang digunakan untuk Analisa kepuasan pengguna adalah EUCS (*End User Computing Satisfaction*) dalam penelitian ini adalah studi kuantitatif dengan sampel penelitian sebanyak 50 responden. Hasil analisis menggunakan SPSS 18 berdasarkan hasil uji t nilai untuk variabel *content* 1,384, *accuracy* 0,930, *format* 2,400, *ease of use* 2,042 dan *timeliness* 2,657. Dengan demikian variabel EUCS secara parsial hanya variable format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu yang dapat memberikan dampak signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi sunfish di PT. Varia Usaha Beton.

Kata kunci: *Kepuasan Pengguna; End User Computing Satisfaction; Sunfish; Statistical Product and Service Solutions*

1. Pendahuluan

Dari beberapa dekade terakhir, teknologi informasi (TI) menjadi aspek penting dalam pengelolaan sumber daya oleh Perusahaan [1]. Teknologi informasi banyak digunakan untuk mempercepat proses bisnis dalam mengelola data dan analisis data [2]. Perusahaan sekarang banyak membantu mengatasi proses bisnisnya, bermacam jenis sistem yang digunakan Perusahaan, salahsatunya sistem manajemen untuk mengolah data [3]. Sistem mendukung Perusahaan untuk menjalankan proses bisnis dalam pencatatan, pencarian, monitoring dan penghapusan data. Sistem didalam Perusahaan sangat dibutuhkan, guna melakukan transaksi yang bersangkutan dengan departemen, seperti departemen sales, keuangan, pembelian, persediaan dan asset Perusahaan [4]. Pengaruh atas adanya perkembangan teknologi informasi (TI) cukup berpengaruh kepada sistem tatanan yang ada di Indonesia. Dikuti dalam jurnal D. Wiryan DKK 2022. Sistem ini masuk dan terbentuk baik di daerah perkotaan ataupun pedesaan. Dari hal tersebut, dapat dikatakan bahwa faktanya kini teknologi informasi sangat mempengaruhi kegiatan manusia [5].

PT Varia Usaha Beton merupakan perusahaan yang bergerak dibidang produksi beton cetak dan pracetak yang memanfaatkan teknologi untuk membantu dalam manajemen dan

pemantauan proyek dengan menggunakan aplikasi yaitu sunfish ERP yang mencakup fitur Buku Besar, CRM, Buku Piutang, Penjualan, Pembelian, Keuangan, Aset Tetap, Persediaan serta Produksi. Aplikasi sunfish merupakan aplikasi pendukung perusahaan Varia Usaha Beton dalam membantu proses administrasi serta membantu mengelola sumberdaya manusia. Namun aplikasi sunfish mengalami tantangan dan kendala yang menghambat proses kerja karyawan, beberapa kendala yang dihadapi yaitu karyawan belum terbiasa dengan system ini, biaya awal besar, kinerja sistem lambat dan sistem lebih rumit.

Penelitian ini menerapkan pengukuran EUCS dari *Doll and Torkzadeh's* (1991) karena sebagai salah satu alat ukur paling sering digunakan dalam literasi. [6]. Metode EUCS dipakai untuk menilai kepuasan pengguna terhadap suatu aplikasi sistem yang menilai harapan mereka melalui pengalaman nyata dalam menggunakan sistem tersebut [7]. EUCS digunakan untuk menilai tingkat kepuasan pemakai platform atau program dan outputnya akan di analisis menggunakan metode statistik [8]. Dengan menggunakan lima variabel, yakni: *content, accuracy, format, ease of use dan timeliness* [9][10]. Hasil pengukuran dapat dijadikan sebagai referensi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi sunfish PT Varia Usaha Beton. Peningkatan kualitas aplikasi ditingkatkan melalui pengembangan fitur-fitur layanan yang dapat meningkatkan kinerja aplikasi dalam memenuhi kebutuhan pengguna [11].

Dengan berbagai tantangan yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi sunfish, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kinerja aplikasi tersebut. Analisis ini melibatkan pengumpulan data yang berasal dari pengalaman karyawan PT. Varia Usaha Beton, dengan fokus pada masalah yang pengguna hadapi saat menggunakan aplikasi sunfish, seperti kendala yang di hadapai, fitur-fitur yang dianggap berguna, serta aspek yang dapat di tingkatkan pada aplikasi sunfish. Sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

2. Tinjauan Pustaka

Sunfish ERP adalah sebuah perangkat lunak berbasis web yang dirancang untuk menjadi Solusi dalam manajemen rantai pasokan dan pencatatan akuntansi. Sistem ini dikembangkan dan dipasarkan untuk membantu meningkatkan produktivitas Perusahaan serta mengintegrasikan fungsi-fungsi antar departemen. Beberapa penelitian terdahulu telah membahas tentang penggunaan aplikasi Sunfish, sistem ini memiliki tingkat kompleksitas yang sistematis.

Pada penelitian pertama yang ditulis oleh Putra dkk (2023). Hasil menunjukkan bahwa masalah yang terjadi menurut hasil tinjauan literatur, aplikasi tersebut masih cacat, menyebabkan banyak karyawan organisasi mengeluh. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis kepuasan pengguna menggunakan metode EUCS *End User Computing Satisfaction* yang meliputi lima variabel yaitu, isi, akurasi, format, kemudahan, dan akurasi. Hasil dari penelitian ini didapatkan uji t diperoleh nilai t-statistik untuk isi 0,473, akurasi 0,044, bentuk -1,126, mudah 3,237, timeliness 4,556 sedangkan berdasarkan pada hasil uji F di peroleh nilai F hitung sebesar 19,935 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masing masing variabel EUCS memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna [12]. Perbedaan pada penelitian pertama pada penggunaan metode pengambilan sampel, penggunaan metode dan pengambilan sampel pada penelitian pertama menggunakan purposive sampling, pada penelitian ini menggunakan total sampling.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Istanah dan Yustanti (2022) dengan judul "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Jenius dengan Menggunakan Metode EUCS berdasarkan Perspektif Pengguna". Hasil menunjukkan bahwa masalah kualitas layanan yang dirasakan nasabah kurang memuaskan, terutama karena aplikasi jenius dianggap kurang aman dan sering mengalami kesalahan saat melakukan transaksi, serta aplikasi sering lambat saat di akses. Tujuan penelitian ini untuk mengukur Tingkat kepuasan pengguna dan meningkatkan serta memperbaiki mutu layanan. Hasil penelitian mendapatkan perhitungan menunjukkan bahwa rentang tertinggi adalah 4,58, sementara *range* paling rendah 3,80 yang berarti pengguna merasa sangat puas terhadap aplikasi jenius [11]. Pada penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda, sementara pada penelitian Istanah dan Yustanti (2022) menggunakan analisis *chi Square* dan analisis deskriptif. Perbedaan lainnya pada penelitian ini terdapat pada jumlah sampel, penelitian ke empat menggunakan 100 sampel sedangkan penelitian ini menggunakan 50 sampel.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Setiawan dkk (2021). Hasil penelitian diperoleh hasil pengujian hipotesis terdapat 3 variabel yang berpengaruh *accuracy, format, timeliness*

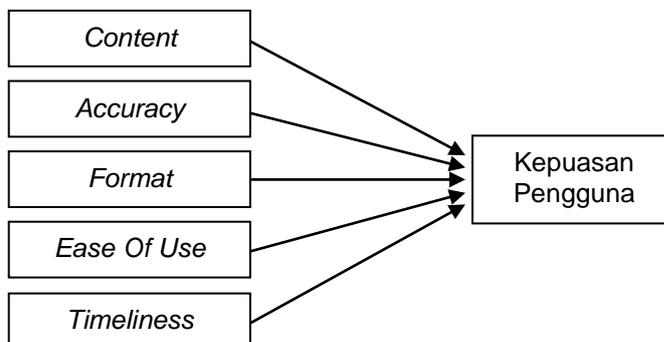
dan terdapat 2 variabel yang tidak berpengaruh yaitu *content* dan *ease of use*. Perbedaan pada penelitian ketiga teknik pengambilan sampel pada penelitian setiawan dkk (2021) [13] menggunakan random sampling penelitian ini menggunakan total sampling.

Penelitian keempat dilakukan oleh Yudistira dkk (2022) dengan judul “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Arsip Digital Menggunakan Model EUCS”. Hasil penelitian diperoleh nilai t statistic variable isi 3,691, variable keakuratan 1,890, variable bentuk 1,801, variable kemudahan 0,179, variable ketepatan 1,525, berdasarkan uji F_{hitung} 13,979 dengan signifikansi 0,000. Maka setiap variable EUCS secara bersamaan mempengaruhi terhadap kepuasan pengguna[14]. Perbedaan pada penelitian keempat sample yang dipakai yaitu random sampling sedangkan pada penelitian ini menggunakan total sampling perbedaan lainnya pada penelitian keenam menggunakan 59 sampel, penelitian ini menggunakan 50 sampel.

3. Metodologi

3.1 Metode EUCS

Penelitian ini menggunakan metode *End User's Computing Satisfaction* (EUCS) yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh. Metode ini mengukur kepuasan pengguna aplikasi Sunfish berdasarkan lima variable independent, yaitu: konten, akurasi, format, kemudahan pengguna dan ketepatan waktu. Dengan menganalisis kelima variable ini, penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna aplikasi Sunfish di PT Varia Usaha Beton yang terlihat pada gambar berikut:



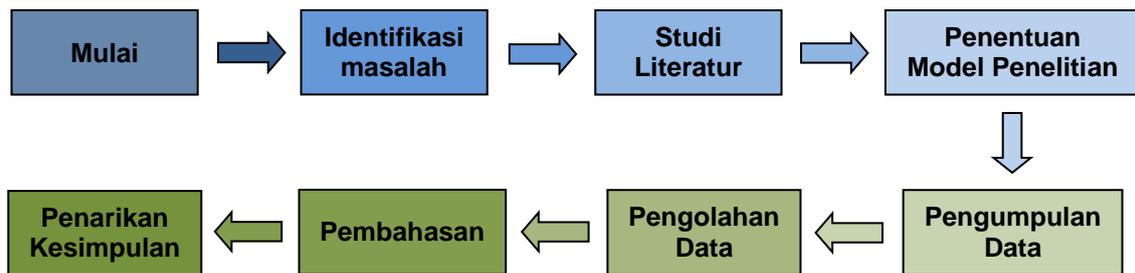
Gambar 1. Model EUCS

Variabel-variabel seperti konten (X1), akurasi (X2), format (X3), kegunaan (X4), dan ketepatan waktu (X5) dapat berpengaruh kepuasan pengguna (Y) [12]. Karena klaim ini belum terbukti, tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Apakah *content* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Tingkat kepuasan aplikasi Sunfish di kalangan karyawan PT. Varia Usaha Beton
- Apakah *accuracy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Tingkat kepuasan aplikasi Sunfish di kalangan karyawan PT. Varia Usaha Beton
- Apakah *format* memberikan dampak yang berkaitan dengan Tingkat kepuasan aplikasi Sunfish di kalangan karyawan PT. Varia Usaha Beton
- Apakah *ease of use* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Tingkat kepuasan aplikasi sunfish di kalangan karyawan PT. Varia Usaha Beton
- Apakah *timeliness* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Tingkat kepuasan aplikasi Sunfish di kalangan karyawan PT. Varia Usaha Beton

3.2 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahap yang sistematis guna memperoleh data yang tepat dan valid. Gambar 2 menunjukkan secara jelas tahapan yang dilalui dalam proses penelitian ini.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Tahap pertama dari penelitian ini adalah menentukan masalah yang berkaitan dengan aplikasi Sunfish. Masalah-masalah ini dapat dikumpulkan dari berbagai sumber dari jurnal, termasuk dari pengalaman karyawan PT Varia Usaha Beton yang menggunakan aplikasi tersebut. Studi literatur bertujuan untuk mempelajari teori-teori dan penelitian terdahulu yang relevan untuk memperoleh pemahaman mengenai dasar pengetahuan dan konteks dari penelitian. Penentuan model penelitian bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mengenai kepuasan pengguna dan faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Sunfish di PT Varia Usaha Beton. Data penelitian diperoleh melalui penggunaan kuesioner yang dirancang berdasarkan teori dan tinjauan literatur. Kuesioner tersebut kemudian di sebarakan kepada karyawan PT Varia Usaha Beton yang menggunakan aplikasi Sunfish.

3.3 Populasi dan Sempel

Sample dalam penelitian ini adalah karyawan PT. Varia Usaha Beton yakni sebanyak 50 karyawan pengguna aplikasi sunfish 28 karyawan bagian BPC (Barang Pra Cetak) dan 22 karyawan bagian BSP (Barang Siap Pakai). Di sisi lain, sampel adalah perwakilan dari populasi yang memiliki sifat dan karakteristik serupa serta di anggap representative untuk menggambarkan populasi dan mampu mewakili seluruh populasi yang diteliti. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, Dimana seluruh anggota populasi diambil sebagai responden atau sampel [15]. Sehingga jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 50 karyawan PT. Varia Usaha Beton yang menggunakan aplikasi Sunfish.

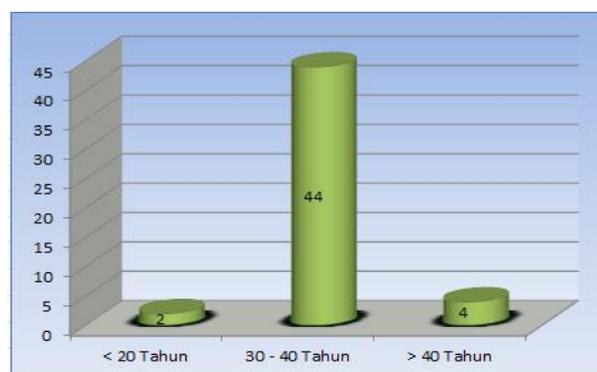
3.4 Teknik Analisis Data

Strategi analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri dari pengujian asumsi klasik mencakup uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji multikolineritas. Selain itu, analisis regresi berganda dilakukan melalui uji t dan uji F, serta penutupan koefisien determinasi.

4. Hasil dan Pembahasan

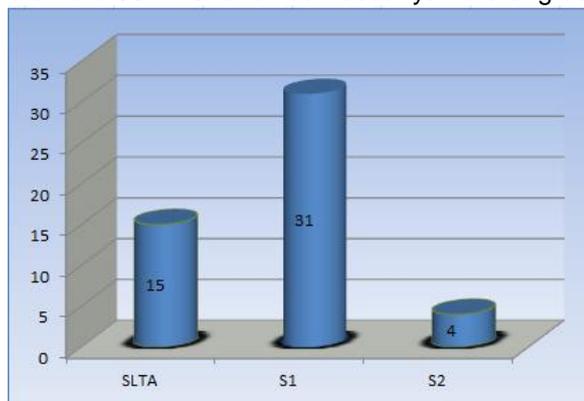
4.1 Profil Responden

Profil karakteristik responden dikelompokkan berdasarkan usia, pendidikan terakhir dan lama kerja.



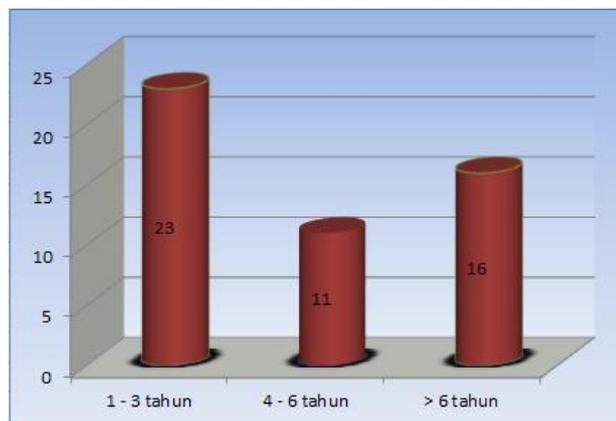
Gambar 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Dilihat dari karakteristik usia, menunjukkan bahwa ada 2 orang responden yang berusia < 20 tahun, 44 orang berusia antara 30 – 40 tahun dan sebanyak 4 orang berusia > 40 tahun.



Gambar 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

Dilihat dari karakteristik pendidikan, menunjukkan bahwa ada 15 orang responden yang belatar belakang pendidikan SLTA, 31 orang S1 dan sebanyak 4 orang belatar belakang pendidikan S2.



Gambar 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Kerja

Dilihat dari karakteristik lama kerja, menunjukkan bahwa ada 23 orang responden yang telah bekerja antara 1 – 3 tahun, 11 orang bekerja selama 4 – 6 tahun dan sebanyak 16 orang telah bekerja selama > 6 tahun.

4.2 Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Sunfish

1) Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Metode uji normalitas yang digunakan adalah *Kolmogorov Smirnov*, jika nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* < Z_{tabel} , atau nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > α , maka distribusi data dianggap normal. Artinya, tidak ada cukup bukti untuk menolak hipotesis nol yang menyatakan bahwa data mengikuti distribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Standardized Residual
Normal Parameters ^{a,b}	N	50
	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.94760708

Most Extreme Differences	Absolute	.176
	Positive	.103
	Negative	-.176
Kolmogorov-Smirnov Z		1.245
Asymp. Sig. (2-tailed)		.090

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Menurut tabel 1, nilai signifikansi dari uji normalitas lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa semua variable memiliki distribusi normal.

b. Uji Multikolinieritas

Dengan maksud melakukan pengujian adanya multikolinieritas, diterapkan uji VIF (*Variance Inflation Factor*). Apabila angka VIF untuk sebuah variabel lebih dari 10, ini menandakan adanya masalah multikolinieritas pada variabel yang dimaksud.

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinieritas.

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Content	.776	1.289
	Accuracy	.729	1.372
	Format	.805	1.242
	Easy Of Us	.918	1.089
	Timeliness	.679	1.473

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna

Berdasarkan hasil pengujian, nilai VIF untuk setiap variable berada di bawah 10, dan nilai *Tolerance* kurang dari 1. Dengan demikian, semua variable terhindar dari masalah multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Kondisi heteroskedastisitas dapat di deteksi melalui koefisien regresi dari setiap variable tidak tergantung pada nilai *absolut residual* (e). Jika nilai probabilitasnya > dari sisi tingkat signifikansi (0,05), maka model dapat dipastikan tidak ada heteroskedastisitas.

Tabel 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	-3.249	1.208		-	.010
	Content	.084	.063	.207	1.348	.185
	Accuracy	.053	.052	.161	1.018	.314
	Format	.027	.043	.095	.627	.534
	Easy Of Us	.057	.042	.190	1.344	.186
	Timeliness	.010	.054	.030	.182	.856

a. Dependent Variable: ABRESID

Hasil pengujian menunjukkan bahwa signifikansi > *alpha* sebesar 0,05. Oleh karena itu, model ini tidak menunjukkan adanya gejala heteroskedastisitas.

2) Analisis Regresi Linier Berganda

Untuk mengetahui pengaruh *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use* dan *timeliness* terhadap kepuasan pengguna aplikasi sunfish dilakukan menggunakan panduan Program SPSS 18. Dibawah ini adalah hasil dari analisis regresi linier berganda yang diperoleh dari Program SPSS versi 18 :

Tabel 4. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	.380	1.848		.205	.838
	Content	.133	.096	.164	1.384	.173
	Accuracy	.074	.080	.114	.930	.358
	Format	.157	.065	.279	2.400	.021
	Easy Of Us	.133	.065	.222	2.042	.047
	Timeliness	.221	.083	.337	2.657	.011

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna

Berdasarkan data pada tabel 4 maka bentuk persamaan regresi adalah :

$$Y = 0,380 + 0,133 X_1 + 0,074 X_2 + 0,157 X_3 + 0,133 X_4 + 0,221 X_5$$

$$t_{\text{hitung}} X_1(1,384) X_2(0,930) X_3(2,400) X_4(2,042) X_5(2,657)$$

$$R^2 = 0,521$$

$$F_{\text{hitung}} = 9,567$$

Nilai konstanta bernilai positif, yakni sebesar 0,380 menunjukkan bahwa jika kita mengabaikan variabel *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use* dan *timeliness*, maka variabel kepuasan pengguna aplikasi sunfish cenderung mengalami peningkatan sebesar 0,380.

Nilai pengaruh variabel *content* memiliki nilai positif sebesar 0,133, hal ini menunjukkan bahwa peningkatan variabel *content* akan mengalami peningkatan variabel kepuasan pengguna aplikasi sunfish jumlahnya 0,133, dengan anggapan bahwa variabel-variabel lain (*accuracy*, *format*, *ease of use* dan *timeliness*) tetap pada tingkat kepercayaan 95 persen.

Koefisien variabel *accuracy* bernilai positif jumlahnya 0,074, hal ini menunjukkan bahwa naiknya variabel *accuracy* akan memperbaiki variabel tingkat kepuasan pengguna aplikasi sunfish sebesar 0,074, dengan asumsi bahwa variabel-variabel lain (*content*, *format*, *ease of use* dan *timeliness*) berada pada tingkat kepercayaan 95 persen.

Koefisien variabel *format* bernilai positif jumlahnya 0,157 hal ini mengidentifikasi bahwa variabel *format* akan meningkatkan variabel kepuasan pengguna aplikasi sunfish sebesar 0,157, dengan asumsi bahwa variabel lain (*content*, *accuracy*, *ease of use* dan *timeliness*) mempertahankan tingkat kepercayaan 95 persen.

Koefisien variabel *easy of use* bernilai positif jumlahnya 0,133, hal ini menunjukkan bahwa naiknya variabel *easy of use* akan memperkuat variabel kepuasan pengguna aplikasi sunfish sebesar 0,133, dengan asumsi bahwa variabel-variabel lain (*content*, *accuracy*, *format* dan *timeliness*) tetap pada tingkat kepercayaan 95 persen.

Koefisien variabel *timeliness* bernilai positif jumlahnya 0,221, hal ini menunjukkan bahwa naiknya variabel *timeliness* akan meningkatkan variabel kepuasan pengguna aplikasi sunfish sebesar 0,221, dengan asumsi bahwa variabel-variabel lain (*content*, *accuracy*, *format* dan *ease of use*) tetap pada tingkat kepercayaan 95 persen.

1) Uji Koefisien Determinasi

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.722 ^a	.521	.466	.95640

a. Predictors: (Constant), Timeliness, Easy Of Us, Format, Content, Accuracy

Nilai koefisien determinasi yang mencapai 0,521 atau 52,1%. Dengan kata lain 52,1% perubahan variabel kepuasan pengguna terpengaruh oleh variabel *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use* dan *timeliness*, sementara itu, sisa sebesar 47,9% dapat dipengaruhi oleh variabel independen lain yang tidak terlibat dalam model.

2) Uji F

Tabel 6. Hasil Uji F

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	43.753	5	8.751	9.567	.000 ^a
	Residual	40.247	44	.915		
	Total	84.000	49			

a. Predictors: (Constant), Timeliness, Easy Of Us, Format, Content, Accuracy

b. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna

Berdasarkan uji F pada tabel 6 dapat diketahui nilai F_{hitung} jumlahnya 9,567 dengan tingkat signifikansi 0,000 lebih rendah dari 0,05 dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use* dan *timeliness* secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang penting bagi kepuasan pengguna aplikasi sunfish.

3) Uji t

Pengujian dilakukan secara individu menggunakan uji t. Melalui dua sisi, didapatkan t_{tabel} jumlahnya 1,960 untuk tingkat kebebasan 65 (n-k) serta tingkat keakuratan sebesar 95%, sementara itu hasil perhitungan regresi menghasilkan nilai t_{hitung} seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 7. Hasil Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	.380	1.848		.205	.838
	Content	.133	.096	.164	1.384	.173
	Accuracy	.074	.080	.114	.930	.358
	Format	.157	.065	.279	2.400	.021
	Easy Of Us	.133	.065	.222	2.042	.047
	Timeliness	.221	.083	.337	2.657	.011

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1	(Constant)	.380	1.848		.205	.838
	Content	.133	.096	.164	1.384	.173
	Accuracy	.074	.080	.114	.930	.358
	Format	.157	.065	.279	2.400	.021
	Easy Of Us	.133	.065	.222	2.042	.047
	Timeliness	.221	.083	.337	2.657	.011

a. Dependent Variable: Pengguna Kepuasan

Berdasarkan tabel 7 dapat dijelaskan pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen sebagai berikut :

a) *Content*

Nilai t_{hitung} variabel *content* sebesar 1,384, hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} <$ nilai t_{tabel} , sehingga, dapat dikatakan bahwa variabel *content* tersebut secara parsial tidak memiliki pengaruh positif terhadap variable kepuasan pengguna akhir aplikasi sunfish.

b) *Accuracy*

Nilai t_{hitung} variabel *accuracy* sebesar 0,930, hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} <$ nilai t_{tabel} , maka, dapat ditarik Kesimpulan variabel *accuracy* secara parsial tidak berpengaruh positif terhadap variable kepuasan pengguna aplikasi sunfish.

c) *Format*

Nilai t_{hitung} variabel *format* sebesar 2,400, hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} , dapat disimpulkan bahwa variabel *format* secara parsial memberikan dampak positif yang signifikan pada variable kepuasan pengguna aplikasi sunfish.

d) *Easy Of Use*

Nilai t_{hitung} variabel *easy of use* sebesar 2,042, ini mengindikasikan bahwa nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} , oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa variabel *easy of use* dengan cara individual memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi sunfish.

e) *Timeliness*

Nilai t_{hitung} variabel *timeliness* sebesar 2,657, hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} , dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel *timeliness* secara individual memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel kepuasan pengguna aplikasi sunfish.

4.3 Pembahasan

Dari hasil statistik menggunakan SPSS bahwa perhitungan masing masing variabel di dapat, variabel *content* (isi) dan variabel *accuracy* (ketepatan) tidak berpengaruh positif terhadap variabel kepuasan pengguna aplikasi sunfish, sedangkan untuk variabel *format*, *easy of use* dan *timeliness* menghasilkan pengaruh positif pada variabel kepuasan pengguna sehingga variabel tersebut memiliki pengaruh terhadap aplikasi sunfish.

Rekomendasi berdasarkan hasil analisis menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS), ditemukan bahwa konten dan akurasi dalam aplikasi sunfish tidak memberikan dampak positif terhadap kepuasan pengguna. Oleh karena itu, pihak perusahaan atau tempat penelitian disarankan untuk melakukan evaluasi menyeluruh terhadap konten yang disajikan dalam aplikasi. Untuk mengidentifikasi elemen konten yang kurang relevan atau tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Mengadakan sesi umpan balik dengan pengguna yang dapat memberikan wawasan berharga, sehingga manajemen dapat menyesuaikan informasi yang diberikan agar lebih bermanfaat. Selain itu perlu memastikan bahwa semua data dan informasi yang disajikan dalam aplikasi sunfish akurat dan terkini. Untuk mencapai hal tersebut

perlu pengembangan sistem pemantauan dan pembaruan berkala yang dapat memastikan bahwa informasi yang ada relevan dan benar .

Dalam jangka panjang penting bagi perusahaan untuk mempertimbangkan pelatihan. Meningkatkan ketrampilan dalam kebutuhan pengguna aplikasi sunfish akan sangat mempengaruhi efektifitas aplikasi, dengan melibatkan pengguna untuk memastikan bahwa aplikasi sunfish mampu memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna secara optimal. Guna membantu perusahaan dalam menyelesaikan masalah yang ada dan mencapai tujuan peningkatan kepuasan pengguna secara berkelanjutan.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa setiap variable memiliki hasil yang berbeda dimana variable format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi sunfish di PT. Varia Usaha Beton, sementara variabel *content* dan *accuracy* tidak berpengaruh signifikan. Usulan yang dapat diajukan kepada perusahaan adalah dengan terus meningkatkan kinerja aplikasi sunfish ERP, menyediakan layanan yang fokus kepada kepuasan pengguna untuk memastikan loyalitas yang berkelanjutan terhadap aplikasi Sunfish. Dengan menggunakan model ini perusahaan dapat mengidentifikasi area mana yang perlu ditingkatkan agar aplikasi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perusahaan lain juga dapat memanfaatkan temuan ini untuk memahami factor utama yang mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang digunakan di Perusahaan guna menentukan apakah sistem diperusahaan memadai atau memerlukan peningkatan.

Berdasarkan kesimpulan, disarankan agar penelitian berikutnya yang menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi sunfish mempertimbangkan penggunaan model-model lain seperti *Expectation-Disconfirmation Theory* (EDT), *DeLone and McLean, ServQual Model*, *Task-Technology Fit* (TTF) guna membandingkan hasil analisis yang diperoleh atau penelitian selanjutnya dapat menggugurkan pendekatan serupa dengan konteks yang berbeda serta melibatkan jumlah populasi yang lebih besar untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

Daftar Referensi

- [1] D. A. N. Bisnis and A. Manajemen, "625-Article Text-1093-1-10-20210717 (1)," vol. 7, no. 2, pp. 47–58, 2021.
- [2] R. Anggraeni and I. Elan Maulani, "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Bisnis Modern," *J. Sos. Teknol.*, vol. 3, no. 2, pp. 94–98, 2023, doi: 10.59188/jurnalsostech.v3i2.635.
- [3] D. Y. Hardiyanti, "User Satisfaction Analysis of the Maxim Application Using Model End User Computing Satisfaction (EUCS) Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Maxim dengan Menggunakan Model End-User Computing Satisfaction (EUCS)," vol. 4, no. October, pp. 1199–1208, 2024.
- [4] R. J. Fidharea and A. W. Utami, "Analisa Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Model UTAUT2 dan EUCS Terhadap Niat Perilaku Pada Aplikasi Appsheet," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 4, no. 4, pp. 208–222, 2023.
- [5] D. Wiryany, S. Natasha, and R. Kurniawan, "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perubahan Sistem Komunikasi Indonesia," *J. Nomosleca*, vol. 8, no. 2, pp. 242–252, 2022, doi: 10.26905/nomosleca.v8i2.8821.
- [6] W. W. Chin and M. K. O. Lee, "Twenty-First International Conference on Information Systems Main Menu A Proposed Model And Measurement Instrument For The Formation Of Is Satisfaction: The Case Of End-User Computing Satisfaction," *Icisi*, pp. 553–563, 2000.
- [7] N. A. O. Saputri and A. Alvin, "Measurement of User Satisfaction Level in the Bina Darma Information Systems Study Program Portal Using End User Computing Satisfaction Method," *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 2, no. 1, pp. 154–162, 2020, doi: 10.33557/journalisi.v2i1.43.
- [8] F. Darwati, Lilis, "Analisis Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi OVO Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *JUST IT J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 12, no. 2, pp. 34–42, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>

- [9] N. Sinta and N. S. Syam, "Analysis of the Relationship between End User Computing Satisfaction Factors and User Satisfaction of Information Systems at PKU Muhammadiyah Hospital , Yogyakarta City," vol. 5, no. 2, pp. 18–29, 2022.
- [10] M. Rizki and S. Silvia, "Iraise Satisfaction Analysis Use The End User Computing Satisfaction (EUCS) Method In Department Of Sains And Teknologi UIN Suska Riau," no. July 2022, pp. 1863–1874, 2023, doi: 10.46254/sa03.20220368.
- [11] E. Istianah and W. Yustanti, "Analisis Kepuasan Pengguna pada Aplikasi Jenius dengan Menggunakan Metode EUCS (End-User Computing Satisfaction) berdasarkan Perspektif Pengguna," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 4, pp. 36–44, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/47882>
- [12] L. P. Pratama, D. Pratama, and R. Teguh, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Absen di Institusi XYZ Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 63–74, 2023, doi: 10.35957/jtsi.v4i1.4389.
- [13] H. Setiawan and D. Novita, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi KAI Access Sebagai Media Pemesanan Tiket Kereta Api Menggunakan Metode EUCS," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 162–175, 2021, doi: 10.35957/jtsi.v2i2.1375.
- [14] A. Yudistira and D. Novita, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Arsip Digital Menggunakan Model End User Computing Satisfaction (EUCS) User Satisfaction Analysis of Digital Archive Applications Using Model End User Computing Satisfaction (EUCS)," *Jtsi*, vol. 3, no. 2, pp. 176–188, 2022.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, no. January. 2018.