

# ANALISIS *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* DENGAN METODE *END-USER COMPUTING SATISFACTION* (STUDI KASUS: SMK MEDIA INFORMATIKA JAKARTA)

Rizky Fauzi<sup>1,\*</sup>, Fingki Marwati<sup>2</sup>

Universitas Pamulang, Indonesia

Jl. Puspiptek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

\*E-mail: [1dosen02810@unpam.ac.id](mailto:dosen02810@unpam.ac.id), [2dosen02817@unpam.ac.id](mailto:dosen02817@unpam.ac.id)

## ABSTRAK

Masih banyak tenaga pendidik yang belum bisa memanfaatkan teknologi secara maksimal karena kurangnya wawasan dan fasilitas internet. Pembelajaran yang dilakukan secara virtual atau *e-learning* dapat mengubah metode pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan menarik. Permasalahan yang saat ini terjadi adalah belum ada penyamarataan bobot penilaian dan rekapitulasi nilai. *Learning Management System* yang sudah ada sering mengalami gangguan sehingga sulit untuk diakses dengan cepat. Analisa *Learning Management System* dilakukan untuk mengevaluasi sistem pembelajaran yang sudah dibuat. Metode yang digunakan adalah EUCS (*End-User Computing Satisfaction*) untuk mengevaluasi penggunaan LMS pada proses pembelajaran sehingga hasil dari analisa tersebut dijadikan sebagai bahan atau referensi untuk pengembangan LMS. Hasil pengolahan data yang dilakukan, variabel *Content* (X1) dan *Timelines* (X5) memiliki pengaruh yang besar terhadap tingkat kepuasan penggunaan LMS karena nilai *P values* kurang dari 0,05, yakni dengan nilai variabel X1 sebesar 0,004 dan X5 sebesar 0,014. Ada dua hal yang perlu dikembangkan dari hasil analisa yang dilakukan, yaitu: Membuat website sesuai dengan kebutuhan user dan membuat website yang cepat dalam mengakses.

**Kata kunci:** internet, e-learning, LMS, EUCS

## ABSTRACT

*There are still many educators who have not been able to take full advantage of technology due to lack of insight and internet facilities. Virtual learning or e-learning can change learning methods to be more flexible and interesting. The problem that currently occurs is that there is no equalization of the weight of the assessment and recapitulation of values. The existing Learning Management System often experiences problems, making it difficult to access quickly. Learning Management System analysis is carried out to evaluate the learning system that has been created. The method used is EUCS (End-User Computing Satisfaction) to evaluate the use of LMS in the learning process so that the results of the analysis are used as material or reference for LMS development. The results of data processing carried out, the Content (X1) and Timelines (X5) variables have a large influence on the level of satisfaction with LMS use because the P values are less than 0.05, namely the X1 variable value is 0.004 and X5 is 0.014. There are two things that need to be developed from the results of the analysis carried out, namely: Creating a website according to user needs and creating a website that is fast in access.*

**Keywords:** internet, e-learning, LMS, EUCS

## 1. PENDAHULUAN

Semakin meluasnya perkembangan internet, pembelajaran pun dapat dilakukan tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Untuk menciptakan pembelajaran terpadu antara konvensional dan modern khususnya penggunaan media internet, tidak harus guru yang mengajarkan IT saja, bahkan semua guru dapat melakukannya. Dalam hal ini, guru cukup diberikan wawasan mengenai pengelolaan dan manajerialisasi pembelajaran menggunakan sistem pengelolaan pembelajaran modern seperti penggunaan *e-learning*.

*E-learning* merupakan singkatan dari *Electronic Learning* merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya [1]. Keberadaan *e-learning* secara otomatis akan membuat *Learning Management System* di sekolah lebih kreatif dan inovatif. *Learning Management System* yang merupakan sebuah sistem pengelola pembelajaran yang sangat populer saat ini, dimana hampir setiap sekolah menggunakan media tersebut untuk menciptakan lingkungan belajar virtual mereka.

Perkembangan *e-learning* menjadi acuan sebuah instansi dapat menjalankan *Learning Management System* dengan baik terutama di sekolah-sekolah yang berbasis IT. SMK Media Informatika adalah salah satu sekolah yang memiliki *e-learning* sendiri yang menyesuaikan kebutuhan untuk siswa dan guru. Namun, *e-learning* yang sudah ada belum memenuhi kebutuhan baik guru maupun siswa. Dalam hal ini, perlu dilakukannya analisa dan evaluasi agar *e-learning* yang sudah ada dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa. *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) adalah metode yang digunakan untuk menganalisa *e-learning* ini. Dengan metode ini, kita dapat mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang sudah dibuat.

Analisa yang dilakukan bertujuan untuk evaluasi sistem yang sudah dibuat, terutama dalam penggunaan Kegiatan Belajar Mengajar. Analisa ini dibutuhkan untuk bahan evaluasi dalam mengembangkan *Learning Management System* ke depannya sehingga dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

## 2. LANDASAN TEORI

### *E-learning*

Kemajuan teknologi informasi yang pesat mendukung terselenggaranya pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*). *E-learning* memiliki sejumlah keuntungan diantaranya peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat. Dan juga dapat dilakukan evaluasi sebagai tolak ukur pemahaman siswa. *E-learning* adalah sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran [2].

### *Learning Management System*

Saat ini, sudah banyak instansi atau lembaga pendidikan yang menggunakan *e-learning* sebagai sarana pembelajaran. Bahkan ada juga yang sudah memiliki *Learning Management System* sendiri. *Learning Management System* (LMS) adalah software yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran [3]. Saat ini, LMS sudah banyak digunakan oleh Sekolah dan Perguruan Tinggi untuk pembelajaran.

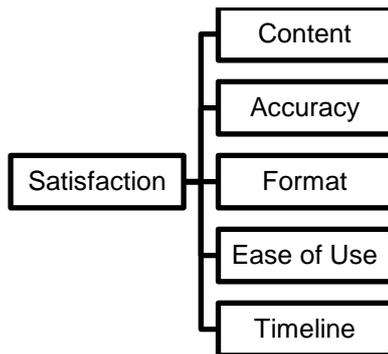
Ketika menggunakan LMS, dosen atau guru dapat mengelola program/kelas dan bertukar informasi dengan siswa. Selain itu, akses terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dalam kurun waktu tertentu dapat dilakukan juga. LMS membuat siswa dan guru/dosen masuk ke dalam "kelas digital" untuk saling berinteraksi serta mengakses materi-materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi dengan internet.

### *End-User Computing Satisfaction*

*End User Computing Satisfaction* (EUCS) adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. 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 [4].

Definisi lain, EUCS merupakan alat

untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna suatu sistem atau aplikasi dan hasilnya akan dianalisis menggunakan metode statistik. Variabel EUCS terdiri dari lima variabel, yaitu: isi, keakuratan, bentuk, kemudahan dan ketepatan waktu [5]. Metode EUCS menekankan evaluasi dari pengguna akhir terhadap aspek teknologi. Berikut ini adalah gambar model evaluasi EUCS.



Gambar 1. Model Evaluasi EUCS

Penjelasan model EUCS menurut Doll dan Torkzadeh (1988) sebagai berikut:

1. *Content* (Isi)

Bagian ini menjelaskan tentang ukuran kepuasan pengguna akhir dengan melihat isi dari suatu sistem informasi dalam sebuah sistem informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memiliki informasi terbaru.

2. *Accuracy* (Keakuratan)

Bagian ini menjelaskan tentang 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)

Bagian ini menjelaskan tentang 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 keseluruhan proses dari awal hingga akhir

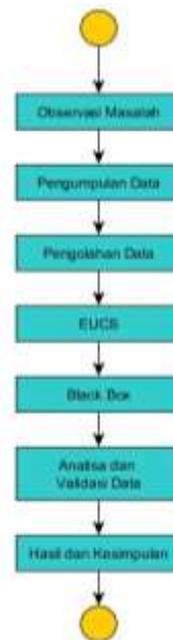
yang terdiri dari proses memasukkan data, mengolah dan mencari informasi serta menampilkan data akhir harus dilakukan dengan mudah oleh pengguna akhir.

5. *Timeline* (Ketepatan Waktu)

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 [6].

3. Metode

Metode penelitian ini dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan teori pengembangan sistem informasi menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Analisis tingkat kepuasan ini penting untuk mengetahui sejauh mana harapan dan persepsi dari pengguna sistem dalam upaya mencapai kesempurnaan sebuah sistem informasi. Nantinya, hasil dari EUCS ini menjadi salah satu indikator dari keberhasilan pengembangan sistem.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan dari suatu

penelitian. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah:

#### 1. Wawancara

Wawancara dengan pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian. Teknik wawancara dilakukan dengan wawancara berstruktur.

#### 2. Observasi

Metode observasi atau pengamatan langsung terhadap *e-learning* yang sudah ada di SMK Media Informatika. Obyek penelitian dilakukan dengan observasi berstruktur dengan menyiapkan daftar kebutuhan data dan sumber data dari yang *Learning Management System* yang ada.

#### 3. Kuesioner

Kuesioner merupakan pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh Penulis untuk melakukan evaluasi terhadap penggunaan *e-learning* SMK Media Informatika berdasarkan batasan-batasan pokok bahasan dan cerita yang ditentukan.

#### 4. Studi Pustaka

Metode ini pengumpulan data yang diperoleh dengan mempelajari, meneliti dan membaca buku/jurnal/skripsi/tesis yang berhubungan dengan *Learning Management System*.

### Teknik Analisis

#### 1. Analisis infrastruktur

*E-learning* yang ada di SMK Media Informatika agar mengetahui cara kerja dari *Learning Management System* yang sudah dibuat dapat berjalan dengan baik atau tidak.

#### 2. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan fungsional, non-fungsional, pengguna dan sistem akan *Learning Management System*. Melakukan analisis kebutuhan pengguna dari hasil kuesioner untuk mengetahui kebutuhan dan fasilitas yang diinginkan dari *Learning Management System* dengan menyelaraskan strategi pembelajaran di SMK Media Informatika.

### Teknik Pengolahan Data

#### 1. Uji Instrumen

##### a. Uji Validitas

Uji validitas ini menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat mengukur yang ingin diukur. Kuesioner yang digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian diuji tingkat

validitasnya dengan mengacu nilai  $r_{Tabel}$ , dimana nilai korelasi yang akan digunakan untuk mengukur validitas ( $r_{Hitung}$ ) harus positif atau lebih besar. Uji validitas bisa dinilai dari dua sisi, yaitu:  $r_{Hitung}$  lebih besar daripada  $r_{Tabel}$  dan nilai signifikansinya kurang dari 0.05 [7].

##### b. Uji Reliabilitas

Koefisien alfa atau *cronbach's alpha* digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat reliabilitas atau konsistensi interval diantara butir-butir pertanyaan dalam suatu instrumen. Item pengukuran dikatakan reliabel jika memiliki nilai koefisien *alpha* lebih besar dari 0.69.

#### 2. Uji Asumsi Klasik

##### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual mempunyai distribusi normal. Uji t dan F mengasumsikan nilai *residual* mengikuti distribusi normal. Jika terjadi pelanggaran asumsi ini, maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah kecil. Ada dua cara mendeteksi apakah *residual* memiliki distribusi normal atau tidak, yaitu dengan analisis grafik dan uji statistik [8].

##### b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi yang tinggi atau sempurna antar variabel independen. Jika antar variabel independen terjadi multikolinieritas sempurna, maka koefisien regresi variabel independen tidak dapat ditentukan dan nilai *standart error* menjadi tak terhingga. Jika multikolinieritas antar variabel independen tinggi, maka koefisien regresi variabel independen dapat ditentukan, tetapi memiliki *standart error* tinggi berarti nilai koefisien regresi tidak dapat diestimasi dengan tepat [8].

##### c. Uji Heteroskedastisitas

Ada dua cara pendeteksian ada tidaknya heteroskedastisitas, yaitu dengan metode grafik dan metode statistik. Metode grafik biasanya dilakukan dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi variabel dependen dengan residualnya. Sedangkan metode statistik dapat dilakukan dengan Uji Park, Uji Glejser, Uji White, Uji Spearman's Rank Correlation, Uji Goldfeld Quandt dan Uji Breusch-Pagan-Godfrey [8].

##### d. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan menguji

apakah dalam suatu model regresi linier terdapat korelasi antar kesalahan pengganggu (*residual*) pada periode  $t$  dengan kesalahan pada periode  $t-1$  (sebelumnya). Jika terjadi korelasi, maka dinamakan terdapat permasalahan autokorelasi. Autokorelasi muncul karena observasi yang beruntun sepanjang waktu berkaitan satu sama lain. Masalah ini timbul karena *residual* (kesalahan pengganggu) tidak bebas dari satu amatan ke amatan yang lain. Hal ini sering ditemukan pada data runtut waktu (*time series*) karena “gangguan” pada seorang individu/kelompok cenderung mempengaruhi “gangguan” pada individu/kelompok yang sama pada periode berikutnya [8].

3. Uji Regresi Linear Berganda
  - a. Uji F
  - b. Uji T
  - c. Koefisien Determinasi
4. PLS-SEM (*Partial Least Square-Structural Equation Modeling*)  
 Pemodelan Persamaan Struktural (*Structural Equation Modelling*) atau lebih dikenal dengan SEM memiliki beberapa sebutan lain, seperti analisis struktur kovarian (*covariance structure analysis*), analisis variabel laten (*latent variable analysis*) analisis faktor konfirmatori (*confirmatory factor analysis*) dan analisis *Linear Structural Relations* (Lisrel) [9].

5. Perangkat Analisa Data

- a. IBM SPSS Statistics 25  
 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. SPSS adalah kependekan dari Statistical Package for the Social Sciences. SPSS sangat populer di kalangan peneliti dan statistikawan untuk membantu melakukan perhitungan terkait analisis data. SPSS menyediakan library untuk perhitungan statistika dengan antarmuka interaktif yang menjadikannya sebagai software analisis data tingkat lanjut paling populer di berbagai universitas, instansi, dan perusahaan.

b. SmartPLS 3  
 Salah satu software SEM berbasis varian atau PLS-SEM yang cukup populer saat ini yaitu SmartPLS. Software ini populer karena sangat mudah untuk digunakan.

Selain itu, software ini memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan pertama dari SmartPLS adalah software ini mampu melakukan estimasi walaupun jumlah sampel hanya sedikit. Keunggulan kedua yaitu software ini juga tetap bisa melakukan estimasi walaupun terdapat data yang hilang (*missing*). Keunggulan lainnya yaitu SmartPLS mampu mengakomodasi konstruk reflektif maupun formatif. Selain itu, SmartPLS mampu mengakomodasi model penelitian yang kompleks [10].

### Teknik Pengujian Sistem

Pengujian validasi bertujuan melakukan penilaian apakah spesifikasi kebutuhan telah diakomodasi di dalam sistem *learning management* yang dikembangkan. Selain itu juga menilai apakah *learning management system* sudah sesuai dengan kebutuhan fungsional sistem yang di buat. Teknik pengujian validasi sistem dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *black-box testing*. Dengan dilakukannya *black-box testing*, *learning management system* ini dapat dilihat apakah berfungsi dengan baik atau tidak sehingga akan dijadikan dasar sebagai bahan evaluasi.

## 4. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah tabel indikator dan butir pertanyaan pengujian yang sudah dirancang untuk membuat kuesioner.

**Tabel 1.** Indikator dan Butir Pertanyaan

Variabel	Indikator	Pertanyaan
X <sub>1</sub> Content (isi)	Relevansi	Konten website sesuai dengan kebutuhan Anda
	Keragaman penyajian	Konten menyajikan keberagaman informasi menarik
	Manfaat	Konten sistem bermanfaat bagi Anda
	Kualitas	Konten website sudah memiliki kualitas yang baik
	Transparansi	Konten website mudah dipahami dan jelas
X <sub>2</sub> Accuracy (Keakuratan)	Akurasi	Website memberikan informasi yang akurat
	Reliable	Website memberikan informasi yang

		dipercaya dan diandalkan
	Keselarasan input dan output sistem	Website menampilkan output pada layar sesuai dengan yang diperintahkan (input)
	Standarisasi	Website bekerja sesuai dengan standar yang ditentukan
	Kemahiran sistem	Website terdapat kesalahan dalam proses pengolahan data (error)
<b>X<sub>3</sub></b> <i>Format</i> (Bentuk)	Menarik	Bentuk website menarik bagi Anda
	Jelas	Bentuk website jelas bagi Anda
	Fleksibilitas	Bentuk website fleksibel
	Kemudahan	Bentuk website mudah digunakan
	Kualitas informasi	Website menampilkan informasi dengan baik
<b>X<sub>4</sub></b> <i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan)	Mudah diakses	Website mudah diakses
	Mudah dipahami	Website mudah dipahami
	Mudah dioperasikan	Website mudah digunakan
	Sistem service	Website menyediakan menu bantuan
<b>X<sub>5</sub></b> <i>Timelines</i> (Ketepatan Waktu)	<i>Service Access</i>	Website cepat dalam mengakses
	<i>Up-to-date</i>	Website menyediakan informasi tepat waktu
	Kualitas informasi	Website menyediakna informasi yang valid
	Sistem service	Website didukung dengan layanan sistem yang tepat waktu
<b>Y</b> <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan Pelanggan)	Kecukupan	Website membantu pekerjaan Anda
	Efisiensi dan Efektivitas	Website bekerja dengan efisien dan efektif
	Kepuasan menyeluruh	Anda puas dengan kinerja sistem website

Berikut ini adalah hasil pengumpulan data melalui kuesioner yang telah dilakukan di SMK Media Informatika.

**Tabel 2.** Data Kuesioner

Variabel	Nilai			
Content (X1)	1	2	3	4
X1.1	7	8	70	15
X1.2	8	21	60	11
X1.3	3	7	60	30
X1.4	4	26	54	16
X1.5	3	8	52	37
<b>Accuracy (X2)</b>				
X2.1	7	14	62	18
X2.2	4	13	65	21
X2.3	1	13	72	21
X2.4	2	12	72	14
X2.5	9	37	41	13
<b>Format (X3)</b>				
X3.1	6	26	51	17
X3.2	2	12	71	15
X3.3	2	12	71	15
X3.4	4	7	55	34
X3.5	2	13	59	26
<b>Ease of Use (X4)</b>				
X4.1	5	19	53	23
X4.2	3	9	65	23
X4.3	2	7	59	32
X4.4	9	42	36	13
<b>Timelines (X5)</b>				
X5.1	6	43	40	11
X5.2	2	18	62	18
X5.3	7	17	65	11
X5.4	3	17	56	24
<b>User Satisfaction</b>				
Y1.1	5	5	60	28
Y2.2	2	18	58	20
Y2.3	1	21	57	19

**Tabel 3.** Hasil Uji t

Variabel	Uji t
<b>X1 (Content)</b>	0,000
<b>X2 (Accuracy)</b>	0,053
<b>X3 (Format)</b>	0,784
<b>X4 (Ease of Use)</b>	0,507
<b>X5 (Timeline)</b>	0,001

Dari hasil uji t, diketahui variabel x1 (0,000) dan x5 (0,001) memiliki nilai

signifikan < 0.05, dengan demikian variabel x1 dan x5 memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel y. Sedangkan variabel x2 (0,053), x3 (0,784) dan x4 (0,507) memiliki nilai signifikan > 0,05, dengan demikian variabel x2, x3 dan x4 tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel y.

**Tabel 4.** Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,813 <sup>a</sup>	,660	,642	,953

a. Predictors: (Constant), x5, x2, x1, x4, x3

Dari hasil uji koefisien determinasi, nilai R Square (Nilai koefisien Determinasi) = 0,660 = 66.0% yang berarti bahwa variabel x1, x2, x3, x4 dan x5 secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel y sebesar 66.0%, sedangkan sisanya (100% - 66.0% = 34%) dipengaruhi oleh variabel lain dari luar persamaan regresi atau variabel yang tidak diteliti.

**Tabel 5.** Hasil *Composite Reliability*

	Reliabilitas Komposit
X1 (Content)	0,820
X2 (Accuracy)	0,821
X3 (Format)	0,831
X4 (Ease of Use)	0,809
X5 (Timelines)	0,796
Y (User Satisfaction)	0,817

Berdasarkan hasil pengukuran di atas, dapat disimpulkan bahwa semua variabel (X1, X2, X3, X4, X5 dan Y) memiliki nilai reliabilitas yang tinggi karena memiliki nilai > 0,7.

**Tabel 6.** Hasil *Cronbach's Alpha*

	Cronbach's Alpha
X1 (Content)	0,705
X2 (Accuracy)	0,711
X3 (Format)	0,747
X4 (Ease of Use)	0,682

X5 (Timelines)	0,611
Y (User Satisfaction)	0,659

Berdasarkan hasil pengukuran di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel X1, X2 dan X3) memiliki nilai reliabilitas yang tinggi karena memiliki nilai > 0,7. Sedangkan variabel X4, X5 dan Y memiliki nilai reliabilitas yang rendah karena nilainya < 0,7.

**Tabel 7.** Hasil Inner Model

Variabel	(O)	T Statistik	P Values
X1 ( <i>Content</i> )	0.335	2.919	0.004
X2 ( <i>Accuracy</i> )	0.208	1.931	0.054
X3 ( <i>Format</i> )	0.157	1.147	0.252
X4 ( <i>Ease of Use</i> )	0.006	0.052	0.958
X5 ( <i>Timeline</i> )	0.219	2.434	0.014

- Variabel X1 (*Content*) berpengaruh positif karena nilai Sampel Asli (O) memiliki nilai positif. Dan juga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y (*User Satisfaction*) karena memiliki nilai P Values = 0,004 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05.
- Variabel X2 (*Accuracy*) berpengaruh positif karena nilai Sampel Asli (O) memiliki nilai positif. Dan tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y (*User Satisfaction*) karena memiliki nilai P Values = 0,054 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05.
- Variabel X3 (*Format*) berpengaruh positif karena nilai Sampel Asli (O) memiliki nilai positif. Dan tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y (*User Satisfaction*) karena memiliki nilai P Values = 0,252 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05.
- Variabel X4 (*Ease of Use*) berpengaruh positif karena nilai Sampel Asli (O) memiliki nilai positif. Dan tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y (*User Satisfaction*) karena memiliki nilai P Values = 0,958 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05.
- Variabel X5 (*Timelines*) berpengaruh positif karena nilai Sampel Asli (O) memiliki nilai positif. Dan juga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y (*User Satisfaction*) karena memiliki nilai P Values = 0,014 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05.

## Pembahasan

1. Dari kedua variabel x1 dan x5, yang memiliki pengaruh yang paling besar adalah x1. Karena memiliki nilai P Values paling kecil.
2. Dari analisa yang dilakukan baik menggunakan IBM SPSS 25 dan Smart PLS3. Variabel x1 dan x5 sama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel y. Jadi, jika ingin melakukan perbaikan atau perubahan pada *Learning Management System* Mecas di SMK Media Informatika prioritaskan pada *Content* (isi) dan *Timelines* (ketepatan waktu).

### **Pengembangan *Learning Management System***

Berdasarkan analisa data yang ada, ada 2 hal yang perlu dikembangkan dalam *Learning Management System* ini, yaitu:

1. Membuat website sesuai dengan kebutuhan user.
2. Membuat website cepat dalam mengakses.

## **5. PENUTUP**

1. Kesimpulan
  - a. Dari hasil analisa yang dilakukan baik menggunakan IBM SPSS 25 dan Smart PLS3. Variabel x1 dan x5 sama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel y.
  - b. Ada 2 hal yang perlu dikembangkan dalam *Learning Management System* ini sesuai dengan hasil pengolahan dan analisa data, yaitu: Membuat website sesuai dengan kebutuhan user dan membuat website yang cepat dalam mengakses.
2. Saran
  - a. Jika ingin melakukan perubahan atau perbaikan pada *Learning Management System*, prioritaskan kepada *Content* (isi) dan *Timelines* (ketepatan waktu).
  - b. Hasil dari penelitian ini, bisa digunakan untuk referensi dalam melakukan perubahan atau perbaikan untuk *Learning Management System* Mecas SMK Media Informatika.

### **Daftar Pustaka**

- [1] J. F. Hair *et al.*, "Web-Based Learning Personalization of Sequential Learning Style Type to Foster Students' Mastery on Concept in Learning," *J. Mark. theory Pract.*, vol. 19, no. 2, pp. 259–274, 2019.

- [2] N. L. Chusna, "Pembelajaran E-learning," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, 2019, vol. 2, no. 1, pp. 113–117.
- [3] F. S. Anggriawan, "Pengembangan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat," *J. Tata Rias*, vol. 9, no. 2, pp. 1–10, 2019.
- [4] H. Ariandi, "ANALISA ONLINE PUBLIC ACCESS CATALOG MENGGUNAKAN METODE EUCS PADA PERPUSTAKAAN PROKLAMATOR BUNG HATTA BUKITTINGGI." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2019.
- [5] M. A. Sugandi and R. M. N. Halim, "Analisis End-User Computing Satisfaction (EUCS) Pada Aplikasi Mobile Universitas Bina Darma," *Sist. J. Sist. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 143–154, 2020.
- [6] F. Nopriani, "Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus: UIN Raden Fatah Palembang)," *Syst. Infotmation Syst. Informatics J.*, vol. 4, no. 2, pp. 24–29, 2019.
- [7] A. ALVIN and S. Nurul Adha Oktariani, "Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Pada Portal Program Studi Sistem Informasi Bina Darma Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)." Universitas Bina Darma, 2019.
- [8] B. Nugraha, *Pengembangan Uji Statistik: Implementasi Metode Regresi Linier Berganda dengan Pertimbangan Uji Asumsi Klasik*. Pradina Pustaka, 2022.
- [9] A. A. Perdana, M. C. Utami, and Q. Aini, "End User Computing Satisfaction: Model Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Menggunakan Partial Least Square Structural Equation Modeling (Studi Kasus)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu*

*Komput.*, vol. 8, no. 6, pp. 1237–  
1246, 2021.

- [10] @belajarolahdata, “SmartPLS 3.0,”  
2019.  
[https://belajarolah.data.blog/2019/08/  
01/download-smartpls-3-0/](https://belajarolah.data.blog/2019/08/01/download-smartpls-3-0/).