

**MENGUJI PENGARUH VARIABEL ANTARMUKA
PENGGUNA TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA
MENGUNAKAN METODE EUCS STUDI KASUS: E-LEARNING**

TESIS

Oleh:

**CINDY ANGRAYNI
NIM. 241231044**



**PROGRAM STUDI S-2 MAGISTER TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2025**

EXAMINING THE EFFECT OF USER INTERFACES VARIABLES IN USER SATISFACTION USING THE EUCS METHOD CASE STUDY : E-LEARNING

THESIS

By:

**CINDY ANGRAYNI
NIM. 241231044**



**MAJOR OF S-2 INFORMATION TECHNOLOGY
FACULTY OF INFORMATICS
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2025**

LEMBARAN PENGESAHAN

MENGUJI PENGARUH VARIABEL ANTARMUKA PENGGUNA
TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE
EUCS STUDI KASUS: E-LEARNING

TESIS

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Magister
Program Studi S-2 Teknologi Informasi

Oleh:

CINDY ANGRAYNI
NIM. 241231044

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing,


Ir. Erwin Setiawan Panjaitan, M.M.S.I., Ph.D.

Medan, 19 Juli 2025
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
S-2 Teknologi Informasi,


Ir. Erwin Setiawan Panjaitan, M.M.S.I., Ph.D.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-2 Teknologi Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Cindy Angrayni

NIM : 241231044

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir / Tesis *) dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tesis : Menguji Pengaruh Variabel Antarmuka Pengguna Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode EUCS Studi Kasus: E-Learning

Tempat Penelitian : -

Alamat Tempat Penelitian : -

No. Telp. Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tesis tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tesis tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tesis saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tesis saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tesis saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 19 Juli 2025

Saya yang membuat pernyataan,



Cindy Angrayni

MENGUJI PENGARUH VARIABEL ANTARMUKA PENGGUNA TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE EUCS STUDI KASUS: E-LEARNING

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pengaruh elemen User Interface terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan platform E-Learning di tingkat SMP, SMA, dan SMK di Medan dengan mengadopsi model End User Computing Satisfaction (EUCS) yang diperkaya dengan konstruk kualitas antarmuka. Variabel yang dianalisis meliputi Konten, Akurasi, Format, Kemudahan Penggunaan, Ketepatan Waktu, serta Persepsi Keseluruhan terhadap Antarmuka, dengan data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan Structural Equation Modeling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Akurasi, Format, Kemudahan Penggunaan, dan Ketepatan Waktu berpengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas antarmuka yang dirasakan, di mana Kemudahan Penggunaan menjadi faktor paling dominan, sementara Konten tidak berpengaruh signifikan. Selanjutnya, kualitas antarmuka terbukti memiliki pengaruh yang sangat kuat dan signifikan terhadap kepuasan pengguna, sehingga penelitian ini menekankan pentingnya desain antarmuka yang intuitif, andal, dan responsif, serta merekomendasikan perluasan cakupan wilayah, perbandingan lintas platform, dan penggunaan desain longitudinal dalam studi lanjutan.

Kata kunci: EUCS, E-Learning, Antarmuka Pengguna, Medan.

Abstract

This study investigates how User Interface elements affect student satisfaction with E-Learning platforms among junior high school, senior high school, and vocational high school students in Medan by adopting the End User Computing Satisfaction model augmented with a dedicated User Interface quality construct. It examines Content, Accuracy, Format, Ease of Use, Timeliness, and overall Interface Perception as predictors of End User Computing Satisfaction. Data were gathered via questionnaires administered to students actively using E-Learning applications across these three school levels in Medan and Structural Equation Modeling was employed to explore the complex interrelationships among these constructs. Results reveal that Accuracy, Format, Ease of Use, and Timeliness each exert positive and significant influences on perceived Interface quality, with Ease of Use contributing most strongly, while Content presentation alone does not significantly affect perceptions. Furthermore, perceived Interface quality demonstrates a very strong and significant impact on End User Computing Satisfaction. These findings indicate that in the context of Medan's junior high school, senior high school, and vocational high school digital learning environments, intuitive usability, clear visual formatting, information accuracy, and prompt delivery are critical drivers of student satisfaction. This study underscores the need for E-Learning developers and educational policymakers to prioritize intuitive, reliable, and responsive interface designs and recommends that future research broaden sample coverage to additional regions, compare multiple E-Learning platforms, and adopt longitudinal designs to capture how Interface element effects on student satisfaction evolve over time.

Keywords: EUCS, E-Learning, User Interface, Medan.

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “MENGUJI PENGARUH VARIABEL ANTARMUKA PENGGUNA TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE EUCS STUDI KASUS: E-LEARNING”

Penyusunan Tesis ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan akademik dalam menyelesaikan Program Magister di Program Studi Teknologi Informasi pada Universitas Mikroskil Medan.

Penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Erwin Setiawan Panjaitan, M.M.S.I., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I dan Ketua Program Studi S-2 Teknologi Informasi Universitas Mikroskil Medan.
2. Bapak Hardy, S.Kom, M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
3. Bapak Sunaryo Winardi, S.Kom., M.T. selaku Dekan Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi S-2 Teknologi Informasi Universitas Mikroskil yang telah membimbing dan memberikan pengetahuan yang sangat berarti kepada penulis.
5. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, nasihat dan doa yang selalu dipanjatkan agar ilmu yang penulis dapatkan mampu memberikan manfaat bagi penulis dan orang banyak.
6. Teman-teman dan rekan kerja penulis yang tiada henti dalam memberikan dorongan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan kemampuan dari penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan untuk penulisan yang lebih baik di masa yang akan datang dan semoga Tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Medan, 19 Juli 2025

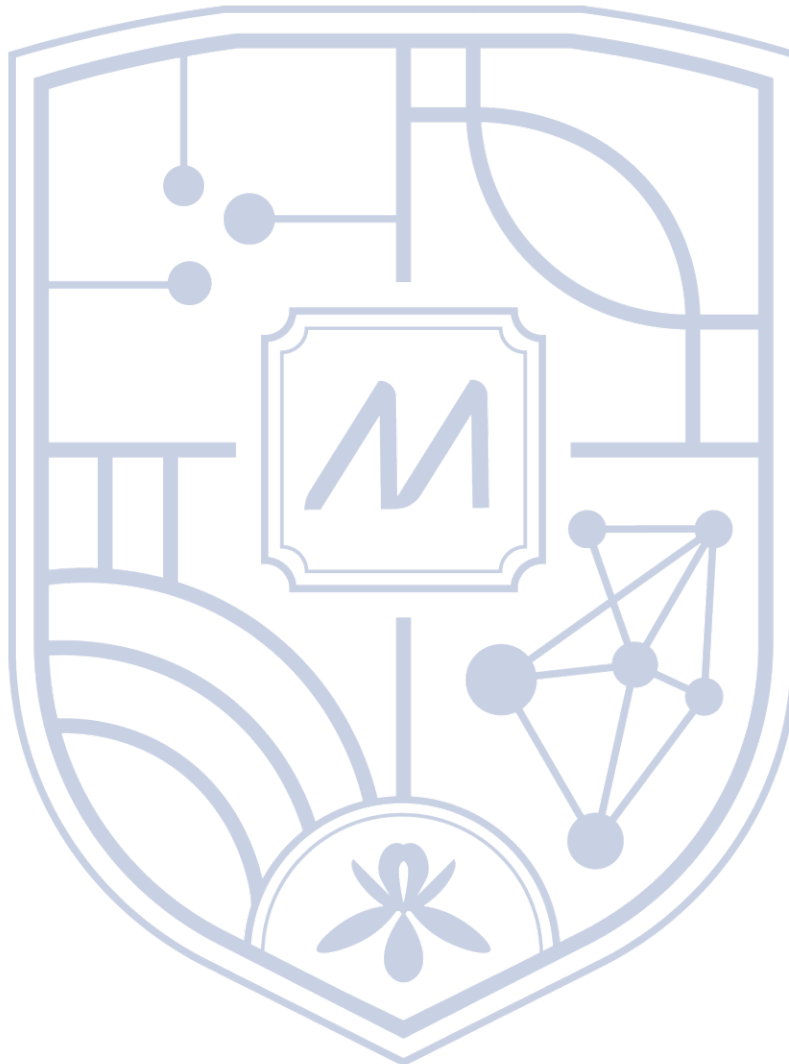
Penulis,

Cindy Angrayni

DAFTAR ISI

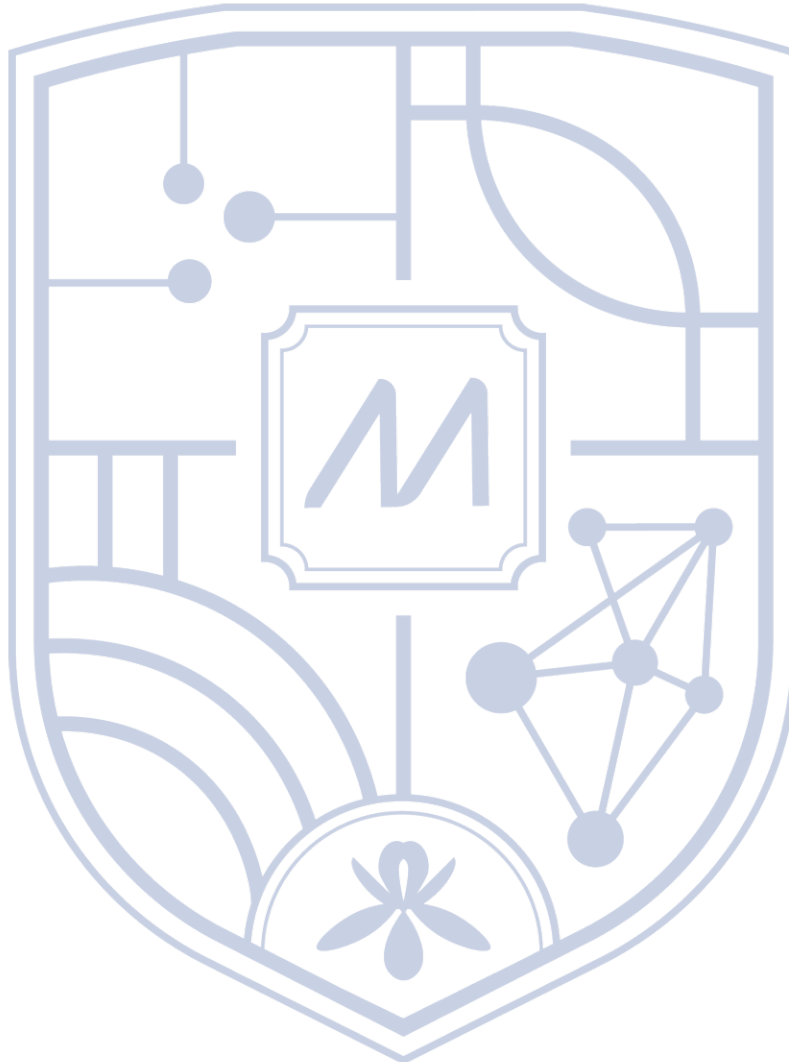
Abstrak	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	8
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan.....	11
1.4 Manfaat.....	11
1.5 Ruang Lingkup	11
BAB II KAJIAN LITERATUR	13
2.1 Tinjauan Pustaka.....	13
2.2 Penelitian Terdahulu	16
2.3 Kerangka Pemecahan Masalah	47
2.4 Pengembangan Hipotesis.....	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
3.1 Konseptualisasi Masalah.....	52
BAB IV HASIL Dan PEMBAHASAN.....	66
4.1 Hasil Penelitian.....	66
4.1.1 Pengiriman dan Pengembalian Kuesioner	66
4.1.2 Gambaran Umum Responden	66
4.1.2.1 Hasil Statistik Deskriptif.....	68
4.1.3 Evaluasi Model Pengukuran	73
4.1.4 Evaluasi Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	79
4.2 Pembahasan.....	83
4.2.1 Komparasi Hasil Penelitian dan Anomali	85
BAB V PENUTUP	92
a. Kesimpulan.....	92
b. Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA.....	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 End User Computing Satisfaction (1991).....	14
Gambar 2. 2 Kerangka Konsep Pemecahan Masalah	47
Gambar 3. 1 Flowchart Metodologi Penelitian.....	53
Gambar 4. 1 Gambaran Umum.....	67
Gambar 4. 2 Diagram Jalur Uji Validitas Konvergen.....	74
Gambar 4. 3 Hasil Path Diagram (Bootstraping).....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3. 1 Skala Likert.....	56
Tabel 3. 2 Variabel Bebas	57
Tabel 4. 1 Pengumpulan Kuesioner	66
Tabel 4. 2 Gambaran Umum Responden.....	67
Tabel 4. 3 Hasil Statistik Deskriptif.....	68
Tabel 4. 4 Nilai Loading Factor.....	75
Tabel 4. 5 Nilai Cross Loading	77
Tabel 4. 6 Average Variance Extracted (AVE)	78
Tabel 4. 7 Nilai Composite Reliability	79
Tabel 4. 8 Nilai <i>R-Square</i>	80
Tabel 4. 9 Nilai Q-Square(Q2).....	81
Tabel 4. 10 T-Statistics dan Koefisien Jalur Variabel Latent (P-Value)	81
Tabel 4. 11 Komparasi Hasil Penelitian dan Anomali.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner	104
Lampiran 2 Tampilan Kuesioner Google Form.....	108

