

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka memiliki peran krusial dalam menyusun kerangka kerja, mengembangkan paradigma serta memberikan pemahaman tentang penerapan yang relevan [12]. Tinjauan literatur bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis temuan-temuan penelitian yang sudah ada serta mengidentifikasi area yang memerlukan penelitian lebih lanjut. Tinjauan literatur dapat menjadi landasan bagi pengembangan model konseptual dan memberikan informasi yang bermanfaat bagi kebijakan dan praktik [13].

2.1.1 *E-Learning*

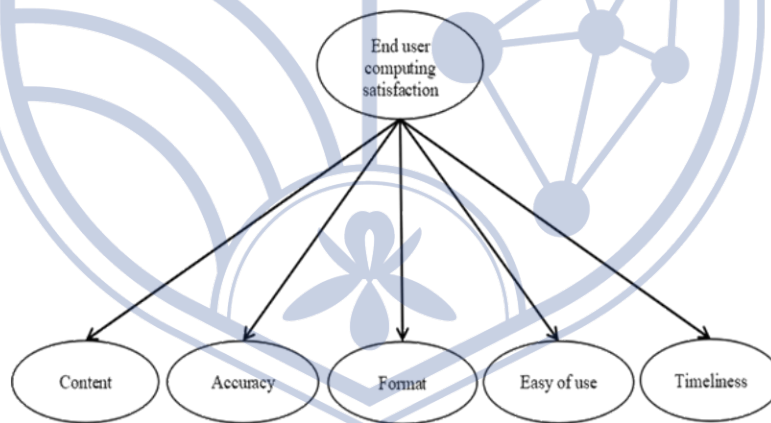
E-Learning adalah suatu sistem Pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses belajar mengajar [2]. Inovasi ini telah menjadi salah satu terobosan paling signifikan dalam pendidikan modern. *E-Learning* dapat diartikan sebagai metode pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk tujuan penyampaian pengetahuan, fasilitasi proses belajar, dan peningkatan kinerja. Salah satu keunggulan dari *E-Learning* adalah fleksibilitas yang ditawarkannya, memungkinkan siswa untuk melakukan pembelajaran dengan guru ataupun secara mandiri. Selain itu, *E-Learning* memberi kebebasan bagi siswa untuk menentukan jadwal dan metode belajar yang sesuai bagi siswa [14]. Terdapat dua jenis pembelajaran dalam *E-Learning*, yaitu pembelajaran sinkron dan pembelajaran asinkron. Pembelajaran sinkron dilakukan secara langsung dalam waktu nyata dimana pengajar dan peserta dapat interaksi meskipun dilakukan dari jarak jauh. Pembelajaran asinkron memberikan kebebasan bagi peserta untuk mengakses materi, menyelesaikan tugas, dan berdiskusi sesuai dengan waktu yang mereka pilih tanpa harus online bersamaan dengan pengajar.

Ada beberapa metode *E-Learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pertama, pembelajaran kolaboratif secara daring (*Online Learning Collaborative*) adalah metode yang memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara siswa dan pengajar dengan memanfaatkan teknologi digital serta media sosial. Kedua, pembelajaran campuran (*Blended Learning*) mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan daring untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Ketiga, pendekatan kelas terbalik (*Flipped Classroom*) memanfaatkan materi digital sebelum kelas dimulai, sehingga waktu

tatap muka dapat difokuskan pada diskusi yang lebih mendalam. Keempat, gamifikasi (*Gamification*) mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi siswa. Kelima, penceritaan digital (*Digital Storytelling*) adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyusun narasi atau cerita yang menarik serta interaktif, sehingga dapat membantu menyampaikan materi dengan efektif dan bermakna. Dengan berbagai metode ini, E-Learning dapat menjadi lebih efektif, fleksibel, dan menyenangkan bagi peserta didik[15].

2.1.2 EUCS (*End User Computing Satisfaction*)

Secara umum, para akademisi menerapkan metode EUCS (*end user computing satisfaction*) dalam penelitian untuk menilai dampak kualitas sistem informasi terhadap kepuasan pengguna. Banyak penelitian yang berfokus pada peningkatan kualitas sistem informasi demi mencapai skor EUCS yang baik. Pendekatan ini penting dilakukan untuk melihat ketidakmampuan sistem informasi beradaptasi dengan perkembangan digital yang mengancam keunggulan kompetitif. Analisis kinerja sistem terhadap EUCS diperlukan untuk mempertahankan keunggulan kompetitif dan memahami bagaimana hubungan antara perilaku pengguna dan efektivitas sistem informasi[16]. Adapun dimensi dari model EUCS dipaparkan pada Gambar 2.1 [17]



Gambar 2. 1 *End User Computing Satisfaction* (1991)

EUCS (*End-User Computing Satisfaction*) adalah metode yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh pada tahun 1988. Metode ini digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna sistem informasi. Konsep ini berfokus pada persepsi pengguna (*end-user*) terhadap kualitas sistem yang digunakan [1]. Konsep ini berfokus pada persepsi pengguna mengenai kualitas sistem, yang juga mencakup reaksi emosional pengguna saat berinteraksi dengan sistem tersebut[16]. EUCS (*End-User Computing Satisfaction*) berfungsi sebagai

indikator keberhasilan dalam penerapan sistem informasi. Selain itu, model ini juga mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna. EUCS (*End-User Computing Satisfaction*) digunakan untuk mengevaluasi persepsi pengguna melalui lima variable yaitu [1]:

1. Konten (*Content*) berfungsi untuk menilai kepuasan pengguna berdasarkan seberapa lengkap informasi, fungsionalitas, dan relevansi yang terdapat dalam sistem.
2. Akurasi (*Accuracy*) diukur berdasarkan kemampuannya dalam mengubah input menjadi output yang konsisten dan memenuhi harapan pengguna. Rendahnya akurasi dapat menimbulkan pandangan negatif terhadap keandalan sistem. Tantangan utama adalah mengurangi kesalahan dalam pemrosesan data untuk meningkatkan kepercayaan pengguna.
3. Format (*Format*) mencakup desain visual, tata letak yang intuitif, dan estetika antarmuka yang mempengaruhi kemudahan dalam memahami data. Warna yang menarik dan struktur menu yang jelas terbukti dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Format dirancang untuk meningkatkan efektivitas penggunaan sistem, meskipun kreativitas dalam penyajian informasi perlu disesuaikan dengan kebutuhan spesifik pengguna. Desain yang intuitif dan konsisten merupakan kunci untuk memastikan pengalaman pengguna yang positif.
4. Kemudahan Penggunaan (*Easy Of Use*) berfokus pada aspek operasional sistem, termasuk penginputan data, pengorganisasian informasi, dan interaksi antarmuka yang ramah pengguna.
5. Ketepatan Waktu (*Timeliness*) berkaitan dengan seberapa cepat sistem dapat merespons permintaan dan menyajikan informasi secara langsung. instrumen ketepatan waktu masih memerlukan perbaikan, terutama untuk sistem yang tidak beroperasi secara real-time. Efektivitas sistem dalam meningkatkan produktivitas pengguna sangat bergantung pada optimalisasi kecepatan dan frekuensi pembaruan data.

2.1.3 Antarmuka Pengguna (*User Interface*)

Antarmuka Pengguna (*User Interface*) memiliki peranan penting dalam menciptakan kesan awal pengguna terhadap platform digital. Antarmuka ini terdiri atas tiga komponen utama, yakni visualisasi, navigasi, dan responsivitas. Setiap komponen memiliki peran berbeda. visualisasi bertujuan menampilkan estetika dan menarik perhatian, navigasi

mengatur alur interaksi, sedangkan responsivitas menjamin kelancaran pengalaman pengguna. Kompleksitas interaksi antarkomponen muncul karena umpan balik dua arah. Elemen visual yang kompleks dapat meningkatkan beban kognitif dan menurunkan responsivitas, sedangkan animasi yang halus dan cepat dapat meningkatkan persepsi kualitas antarmuka. Penyesuaian struktur navigasi, misalnya dengan menambah lapisan menu, dapat memengaruhi tata letak visual dan kinerja sistem. Saling ketergantungan ini menimbulkan tantangan penelitian, karena perubahan pada satu komponen hampir selalu berdampak pada komponen lain, sehingga sulit mengisolasi dan mengukur kontribusi masing-masing komponen terhadap kepuasan pengguna secara keseluruhan [9].

Persepsi pengguna terhadap antarmuka sistem bersifat intrinsik dan sangat dipengaruhi oleh karakteristik individu. Latar belakang pengguna meliputi tingkat pendidikan, literasi digital, serta konteks geografis perkotaan, semi-perkotaan, atau pedesaan membentuk cara mereka menafsirkan dan memanfaatkan fungsi sistem. Preferensi visual terkait skema warna, ukuran dan jenis huruf, tata letak, dan ikonografi juga memengaruhi kenyamanan dan kemudahan navigasi. Pengguna dengan pengalaman teknologi lebih tinggi cenderung menghargai desain minimalis yang efisien, sedangkan pengguna pemula sering memerlukan panduan visual yang lebih jelas. Selain itu, cara individu mengakses dan menggunakan sistem melalui situs web, aplikasi seluler, atau berdasarkan tujuan seperti mencari informasi, menjalankan tugas, atau menyampaikan keluhan turut berkontribusi pada tingkat kepuasan dan kepercayaan mereka terhadap layanan. Oleh karena itu, desain antarmuka harus disesuaikan dengan keberagaman profil serta kebutuhan pengguna guna memastikan pengalaman yang inklusif, efisien, dan memuaskan [8].

2.2 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dan telah dilakukan sebelumnya, yang akan disajikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Topik Penelitian	Variabel yang digunakan	Hasil Penelitian
Arifin, SR., & Zaidin,	<i>Students' Satisfaction of</i>	Varibel bebas:	1. Kemudahan penggunaan memiliki

MA., Pratomo, RA., Amirah, A., & Angreni, DS., & Wulandari, DR. (2021) [17].	<i>Learning Management System: A Study of Dipa Makassar University, Indonesia</i>	1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu)	pengaruh positif terhadap kepuasan pengguna, menunjukkan bahwa sistem Divlearn mudah dimengerti dan bersahabat bagi pengguna. 2. Ketepatan waktu memiliki pengaruh yang signifikan, membuktikan bahwa Divlearn dapat menyajikan informasi dengan tepat waktu sesuai dengan kebutuhan pengguna. 3. Konten memiliki pengaruh yang paling besar dalam menentukan kepuasan pengguna dibandingkan dengan variabel lainnya.
Weli,W. (2021) [18]	<i>Re-examination and expanding the EUCS Model on Cloud Based ERP system</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format)	1. Konten, Ketepatan Waktu, dan Akurasi berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, dengan kontribusi terbesar berasal dari dimensi konten.

		4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 6. Kinerja pengguna Variabel Mediasi: 7. Kepuasan Pengguna Keseluruhan	2. Format memberikan kontribusi positif terhadap kepuasan, meskipun perlu dilakukan penyesuaian tata letak untuk mencapai optimalisasi. 3. Kepuasan Pengguna Keseluruhan berfungsi sebagai mediator dalam hubungan antara EUCS dan peningkatan kinerja individu. 4. Terdapat hubungan yang kuat antara kepuasan pengguna dengan efisiensi waktu dan kualitas kerja. 5. Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif, tetapi masih diperlukan perbaikan dalam desain dan pelatihan untuk meningkatkan kepuasan pengguna.
Wijaya, F., Solikhatin, SA.,	<i>Analysis of End-user Satisfaction of Zoom</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Performance Expectancy</i>	1. <i>Performance Expectancy</i>

Tahyudin, Imam. (2021)[3]	<i>Application for Online Lectures</i>	(Ekspektasi kinerja) 2. <i>Effort Expectancy</i> (Ekspektasi kemudahan) 3. <i>Social Influence</i> (Pengaruh sosial) 4. <i>Facilitating Conditions</i> (Kondisi pendukung) 5. <i>Content</i> (Konten) 6. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 7. <i>Format</i> (Tampilan) 8. <i>Ease of Use</i> (Kemudahan penggunaan) 9. <i>Timeliness</i> (Ketepatan waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	memiliki dampak positif dalam meningkatkan kepuasan pengguna dengan memperkuat persepsi mengenai manfaat <i>Zoom</i> dalam konteks pembelajaran. 2. <i>Effort Expectancy</i> berpengaruh positif, di mana kemudahan penggunaan <i>Zoom</i> secara signifikan meningkatkan tingkat penerimaan dari pengguna. 3. <i>Social Influence</i> memberikan dampak positif, di mana rekomendasi dari institusi atau teman sebaya memperkuat niat untuk menggunakan <i>Zoom</i>. 4. <i>Facilitating Conditions</i> berpengaruh positif dalam ketersediaan infrastruktur pendukung (seperti jaringan internet) memfasilitasi
----------------------------------	---	---	--

			pengalaman pengguna yang lebih baik. 5. <i>Accuracy</i> berpengaruh positif dalam ketepatan fitur dan informasi dalam <i>Zoom</i> meningkatkan kepercayaan pengguna. 6. <i>Timeliness</i> berpengaruh positif dalam respons cepat sistem <i>Zoom</i> berkontribusi pada kepuasan pengguna. 7. <i>Format, dan Ease of Use</i> tidak berpengaruh signifikan dimana <i>Format dan Ease of Use</i> tidak secara langsung memengaruhi kepuasan pengguna.
Syafi'ah, N., Nambo, H., Thayudi, I. (2021) [2]	<i>User Satisfaction Analysis Model of Google Classroom for Online Lectures in COVID-19 Pandemic</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Performance Expectancy</i> (Ekspektasi Kinerja) 2. <i>Effort Expectancy</i>	1. EUCS: Konten, Akurasi, Format, Kemudahan Penggunaan, dan Ketepatan Waktu berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna. Akurasi

		(Ekspektasi Kemudahan)	dan Kemudahan Penggunaan menjadi yang paling dominan dalam meningkatkan kepuasan pengguna.
		3. <i>Social Influence</i> (Pengaruh Sosial)	2. TAM:
		4. <i>Facilitating Conditions</i> (Kondisi Pendukung)	<i>Perceived Usefulness</i> dan <i>Perceived Ease of Use</i> memiliki pengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan suatu sistem. <i>Perceived Ease of Use</i> menjadi yang paling signifikan dalam meningkatkan penerimaan pengguna.
		5. <i>Behavioral Intention</i> (Niat Perilaku)	3. UTAUT:
		6. <i>Content</i> (Konten)	<i>Performance Expectancy</i> , <i>Effort Expectancy</i> , dan <i>Social Influence</i> berkontribusi positif terhadap penerimaan sistem. <i>Facilitating Conditions</i> menunjukkan pengaruh negatif yang disebabkan oleh kurangnya dukungan infrastruktur dan
		7. <i>Accuracy</i> (Akurasi)	
		8. <i>Format</i> (Tampilan)	
		9. <i>Ease Of Use</i> (Kemudahan Penggunaan)	
		10. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu)	
		11. <i>Perceived Ease Of Use</i> (Persepsi Manfaat)	
		12. <i>Perceived Usefulness</i> (Persepsi	

		Kemudahan Penggunaan) 13. <i>System Quality</i> (Kualitas Sistem) 14. <i>Information Quality</i> (Kualitas Informasi) 15. <i>Service Quality</i> (Kualitas Layanan) 16. <i>System Use</i> (Penggunaan Sistem) 17. <i>Organization Structure</i> (Struktur Organisasi) 18. <i>Environment</i> (Lingkungan) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna) 2. <i>User Acceptance</i> (Penerimaan)	pelatihan yang memadai. 4. HOT FIT: Kualitas Sistem, Kualitas Informasi, dan Kualitas Layanan memberikan dampak positif terhadap manfaat bersih dari sistem. Struktur Organisasi juga memperkuat hubungan antara kualitas sistem dan manfaat yang dirasakan. Selain itu, Penggunaan Sistem dan Kepuasan Pengguna berfungsi sebagai mediasi yang menghubungkan kualitas teknologi dengan manfaat bersih yang diperoleh.
--	--	--	--

		Pengguna Terhadap Teknologi) 3. <i>Net Benefit</i> (Manfaat Bersih) 4. <i>Behaviour Intention to Use</i> (Niat Perilaku Untuk Menggunakan) Variabel Mediasi: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna) 2. <i>Use System</i> (Penggunaan Sistem) 3. <i>Organization Structure</i> (Struktur Organisasi)	
Syamsuar, D., Cholil, W., Ramadhan, R., Wadu, RMB., Zaidiah, A.,	<i>Empirical Review Of M-Banking User Satisfaction Using End User Computing Satisfaction (EUCS)</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format)	1. <i>Accuracy</i> (Akurasi), <i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan), dan Format berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan

Oktaviani, N. (2022) [19]		4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	pengguna <i>M-Banking</i>. 2. <i>Content</i> (Konten) dan <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.
Ismatullah, NK., Widodo, AP., Nugraheni, SA. (2022) [20]	<i>Model EUCS (End User Computing Satisfaction) untuk Evaluasi Kepuasan Pengguna Terhadap Sistem Informasi Bidang Kesehatan : Literature Review</i>	Variabel bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu)	1. Konten memberikan pengaruh positif terhadap kepuasan pengguna dimana sistem menyediakan informasi yang menyeluruh dan mudah dipahami. 2. Akurasi memiliki pengaruh positif meskipun ada beberapa kendala yang dapat memengaruhi ketepatan data terhadap kepuasan pengguna. 3. Format yang menarik berkontribusi positif untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

			4. Kemudahan penggunaan berpengaruh positif dimana akses yang mudah dan penggunaan system yang sederhana meningkatkan kepuasan pengguna. 5. Ketepatan waktu dalam penyajian informasi berpengaruh positif dalam meningkatkan efisiensi kerja pengguna.
Barokhah, A., Hamzah, ML., Saputra, E., Muttakin, F. (2022) [21]	<i>An Integration of End User Computing Satisfaction and Importance Performance Analysis on Website</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i>	1. <i>Content, Accuracy, Ease Of Use, Timeliness</i> berpengaruh positif terhadap <i>User Satisfaction</i>. 2. <i>Format</i> perlu ditingkatkan sebagai atribut, karena termasuk dalam kategori Cukup Puas.

		(Kepuasan pengguna)	
Huda, MQ., Nuryasin,N., Prasetyo, JA., Kumaladewi, N., Suwendi, S., Alyami, M. (2023) [22]	<i>Mobile Academic Information Systems for Students: Measuring End-User Computing Satisfaction (EUCS)</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) 6. <i>System Speed</i> (Kecepatan sistem) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	1. Kemudahan penggunaan, Ketepatan waktu, Kecepatan sistem memberikan dampak positif terhadap kepuasan pengguna. 2. Konten, Akurasi, dan Format tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna.
Robby, RF., Mauritsius, T. (2023) [11]	<i>LEVEL OF STUDENT SATISFACTION WITH NEW BINUSMAYA: MEASURING AND ANALYZING USING THE END USER</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan)	1. Format, Kemudahan penggunaan, Ketepatan waktu berkontribusi secara positif terhadap kepuasan pengguna.

	<i>COMPUTING SATISFACTION (EUCS) FRAMEWORK</i>	5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	2. Konten, Akurasi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna.
Meiyana, NS., Susanto, T., Rokhmah, D., Yunanto, RA., Rahmawati, I, Hernawati, S. (2023) [23]	<i>Analysis of hospital management information system satisfaction using the end-user computing satisfaction method: A cross-sectional study</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna) Variabel moderasi: 1. <i>Gender</i> (Jenis Kelamin)	1. Konten, Akurasi, Format, Ketepatan waktu berpengaruh positif terhadap kepuasan HMIS. 2. Kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif yang paling signifikan terhadap kepuasan HMIS. 3. Riwayat mengikuti kursus komputer memoderasi hubungan antara kemudahan penggunaan dan kepuasan HMIS, di mana individu yang telah

		2. <i>Attending Computer Course</i> (Riwayat mengikuti i kursus computer)	mengikuti kursus komputer menunjukkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi. 4. Jenis kelamin memoderasi hubungan antara kemudahan penggunaan dan kepuasan HMIS, dengan adanya perbedaan signifikan antara pria dan wanita.
Nawangsari, S., Harahap, RK., Herlina, N., Ekowati, E. (2023) [24]	<i>Testing and Analysis User Satisfaction of Salute Bidan Application Using End-User Computing Satisfaction</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i>	1. Konten, Akurasi, Format, Kemudahan penggunaan, Ketepatan waktu berpengaruh positif, terhadap kepuasan pengguna.

		(Kepuasan pengguna)	
Ismatullah,N K. (2023) [25]	<i>User Satisfaction of SIMRS at X Hospital Mataram Using the EUCS Method</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	1. Kemudahan penggunaan dan format signifikan dalam memengaruhi kepuasan pengguna dengan cara yang positif 2. Konten, akurasi, dan ketepatan waktu tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna.
Jindan,M., Ngemba, HR., Hendra, S., Laila, R., Syahrullah, S. (2023) [26]	<i>Integrated Web-based Palu City Blood Donor Service Application Model Using ReactJS and ExpressJS</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan)	1. Semua variabel memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kepuasan pengguna.

		5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	
Indrayanto, A., Suliyanto, S., Restianto, YE., Iskandar, D., Kurniawan, RE. (2024) [27]	<i>Evaluation of E-Commerce Organic Coconut Sugar: Technology Acceptance Model (TAM) and End-User Computing Satisfaction (EUCS) Model</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	1. Akurasi, format, dan kemudahan penggunaan memiliki dampak positif terhadap kepuasan pengguna. 2. ketepatan waktu dan konten tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna. 3. Kepuasan pengguna berkontribusi positif terhadap niat untuk

		2. <i>Continuance Intention</i> (Niat Berkelanjutan)	melanjutkan penggunaan.
Saputri, NAS., Damayanti, M., Jayanti, V., Susanti, I. (2023) [28]	<i>SATISFACTION OF MIDWIVES WITH THE USE OF THE MIDWIFERY EMERGENCY GUIDE APPLICATION IN THE ISLANDS (SI-PK3) AS AN INNOVATION FOR MANAGING MATERNAL EMERGENCY CASES IN THE KEPULAUAN RIAU PROVINCE IN 2023</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	1. Konten memberikan dampak positif terhadap kepuasan pengguna karena menyajikan informasi yang komprehensif dan relevan. 2. Akurasi menunjukkan pengaruh yang baik, meskipun belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi akurasi yang diinginkan. 3. Format memiliki dampak positif berkat desain yang menarik dan navigasi yang intuitif. 4. Kemudahan penggunaan juga

			berkontribusi positif, karena aplikasi dianggap mudah diakses dan digunakan. 5. ketepatan waktu memiliki pengaruh netral akibat keterbatasan dalam pembaruan data secara <i>real time</i>, mengingat aplikasi ini bersifat <i>offline</i>.
Herman, H., Luthfia,Y., Harahap, MY., Maizan,MR., William, F., Siswono, S. (2020)[29]	<i>Analysis of End User Satisfaction Level of "MyTelkomsel" Services in Indonesia using End User Computer Satisfaction Approach</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	1. Konten memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kepuasan pengguna. 2. akurasi tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna. 3. Format memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap

			kepuasan pengguna. 4. Kemudahan penggunaan berkontribusi secara positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. 5. ketepatan waktu tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna.
Purwanto, P., Hedin, PB. (2020) [1]	<i>Measurement of user satisfaction for web-base academic information system using end-user computing satisfaction method</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i>	1. Kemudahan Penggunaan dan Ketepatan Waktu memiliki dampak positif terhadap kepuasan pengguna, yang tergolong dalam kategori "Puasan". 2. Akurasi, Konten, dan Format belum mencapai tingkat kepuasan yang memadai, dengan pengguna berada

		(Kepuasan pengguna)	pada kategori "Netral". 3. Variabel Akurasi, Konten, dan Format masih memerlukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut
Haerani, K., Imtihan, K., Murniati, W. (2024) [30]	ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SIDAWAI MENGUNAKAN AN END USER COMPUTING STATISFACTIO N (EUCS) DAN IMPORTANCE PERFORMANCE ANALYSIS (IPA)	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	1. Tingkat kepuasan pengguna aplikasi SIDAWAI sangat tinggi, mencapai 82,66%. 2. Aspek konten dan kemudahan penggunaan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kepuasan pengguna. 3. Adanya kesenjangan negatif pada format, khususnya dalam hal tampilan warna, serta pada kepuasan pengguna terkait layanan yang

			sesuai dengan kebutuhan, yang menunjukkan bahwa kinerja aplikasi belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi pengguna. 4. Akurasi dan ketepatan waktu menunjukkan pengaruh positif, tetapi masih memerlukan peningkatan untuk mengurangi kesenjangan antara harapan dan kenyataan. 5. <i>Importance Performance Analysis (IPA)</i> mengungkapkan bahwa indikator F2 (tampilan warna) dan U2 (layanan sesuai kebutuhan) harus menjadi prioritas untuk perbaikan, sedangkan indikator seperti
--	--	--	---

			konten (C1, C3), kemudahan penggunaan (E1-E4), dan ketepatan waktu (T1) perlu dipertahankan.
Azwar, M., Surandari, I., Djohar, HI. (2020) [31]	<i>Evaluating The Library Website Of The Indonesian Ministry Of Education And Culture Through The End-User Computing Education And Culture Through The End-User Computing Satisfaction (EUCS) Model</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	1. Konten memiliki dampak positif terhadap kepuasan pengguna. 2. Akurasi memberikan pengaruh positif terhadap kepuasan pengguna, meskipun ada beberapa masalah yang berkaitan dengan kesalahan sistem. 3. Format juga berkontribusi secara positif terhadap kepuasan pengguna, terutama dalam hal tampilan visual.

			4. Kemudahan penggunaan menunjukkan pengaruh positif yang paling signifikan terhadap kepuasan pengguna. 5. Ketepatan waktu memberikan pengaruh positif, namun merupakan dimensi dengan nilai terendah, yang menunjukkan perlunya perbaikan dalam kecepatan dan pembaruan informasi.
Wibowo, JA., Yasirandi, R., Utomo, RG., Anom, RIP. (2024) [32]	<i>Comprehensive Evaluation of the Lakeside Café Point of Sale (POS) Application: A Synergistic Analysis Using SUS and EUCS Models</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan)	1. Dimensi Konten dalam EUCS menunjukkan skor yang lebih rendah, menandakan perlunya peningkatan dalam penyajian

		5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) 6. <i>System Usability</i> (SUS) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	informasi dan integrasi fitur. 2. Aspek Kemudahan Penggunaan berkontribusi positif terhadap kepuasan pengguna, 3. Kompleksitas Sistem dan Kebutuhan Pelatihan berdampak negatif pada persepsi efisiensi aplikasi. 4. Kombinasi SUS dan EUCS efektif dalam mengidentifikasi area pengembangan prioritas, seperti optimasi alur kerja dan peningkatan akurasi informasi
Ahmed, RK., Ahmed, O., Pappel, I., Draheim, D. (2022) [33]	<i>E-Court System Evaluation through the User's Perspective:</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi)	1. Konten, akurasi, format, dan kemudahan penggunaan berkontribusi

	<i>Applying the End-User Computing Satisfaction (EUCS) Model</i>	3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	secara positif terhadap kepuasan pengguna sistem e-court. 2. ketepatan waktu tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan, di mana pengguna tidak merasakan kepuasan atau ketidakpuasan terkait waktu penyampaian informasi oleh sistem.
Putera, WA., Candiasa, IM. (2020) [34]	<i>Analysis of e-learning user satisfaction itb stikom bali using end user computing satisfaction (eucs) method</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat:	1. Setiap variabel dalam model EUCS berperan penting dalam menentukan tingkat kepuasan pengguna yang termasuk dalam kategori sangat puas.

		1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	
Hidayah, NA., Gunawan, MN., Kusumawati, D., Maswani, M., Handayani, R., Suparto, S. (2023) [35]	<i>Student Perceptions of User Satisfaction and User Loyalty of Website Based E-Learning</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) 6. <i>Administrative and Support Service Quality</i> (Kualitas Layanan Administrasi dan Dukungan) 7. <i>Instructor Quality</i> (Kualitas Instruktur)	1. Kemudahan dalam penggunaan, Ketepatan waktu, Kualitas instruktur, keamanan dan privasi berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna. 2. Kepuasan pengguna berhubungan positif dengan loyalitas pengguna. 3. Kualitas layanan administrasi dan dukungan, Konten, format, materi kursus, Akurasi tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan.

		8. <i>Course Materials</i> (Materi Kursus) 9. <i>Security and Privacy</i> (Keamanan dan Privasi) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna) 2. <i>User Loyalty</i> (Loyalitas Pengguna)	
Prasetyo, B., Rahman, AA., Juwita, O. (2023) [36]	<i>An Investigation of Acceptance Factors in Adopting Smart ID Card App in Sumenep, Indonesia : Integrating TAM and EUCS</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Perceived Usefulness</i> (Persepsi Kegunaan) 2. <i>Perceived Ease of Use</i> (Persepsi Kemudahan Penggunaan) 3. <i>Perceived Enjoyment</i> (Persepsi Kesenangan) 4. <i>Content</i> (Konten)	1. Kemudahan Penggunaan, Konten, Akurasi, dan Format memiliki dampak positif terhadap sikap pengguna. 2. Sikap Pengguna juga berkontribusi secara positif terhadap Penerimaan Aplikasi dan Kepuasan Pengguna. 3. Kepuasan Pengguna berpengaruh positif terhadap Penerimaan Aplikasi.

		5. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 6. Format (Format) 7. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>Attitude</i> (Sikap Pengguna) 2. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna) 3. <i>Acceptance</i> (Penerimaan Aplikasi)	4. <i>Perceived Usefulness</i> dan Ketepatan Waktu tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap Sikap Pengguna. 5. <i>Perceived Enjoyment</i> berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap Sikap Pengguna.
Hidayatuloh, S., Fauziyah, S., Kumaladewi, N., Putra, S.J., Zulfiandri, Z., Aini, Q. (2024) [37]	<i>Analysis of User Satisfaction of Provider Applications Using Technology Acceptance Model and End User Computing Satisfaction</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Perceived Usefulness</i> (Persepsi Kegunaan) 2. <i>Perceived Ease of Use</i> (Persepsi Kemudahan Penggunaan) 3. <i>Content</i> (Konten) 4. <i>Accuracy</i> (Akurasi)	1. Persepsi Kegunaan memiliki dampak positif terhadap Sikap Penggunaan. 2. Persepsi Kemudahan Penggunaan juga menunjukkan pengaruh positif terhadap Sikap Penggunaan. 3. Konten yang disajikan berkontribusi positif

		5. <i>Format</i> (Format) 6. <i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan) 7. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) 8. <i>System Speed</i> (Kecepatan Sistem) 9. <i>Attitude Toward Using</i> (Sikap Penggunaan) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna)	terhadap Sikap Penggunaan. 4. Kemudahan Penggunaan turut memberikan pengaruh positif terhadap Sikap Penggunaan. 5. Kecepatan Sistem berpengaruh positif terhadap Kepuasan Pengguna, di mana Kecepatan Sistem menjadi faktor utama dalam meningkatkan kepuasan. 6. Sikap Penggunaan juga berkontribusi positif terhadap Kepuasan Pengguna. 7. Akurasi, Format, dan Ketepatan Waktu tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap Sikap Penggunaan Dimana Akurasi menjadi faktor yang paling tidak berpengaruh.
Saputra, PC. (2021) [38]	<i>User Satisfaction Analysis of Mobile eProperty</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten)	1. Konten memberikan dampak positif terhadap kepuasan pengguna, meskipun

	<i>Management Application Using End-User Computing Satisfaction Method (Case Study : Apartments in Jakarta)</i>	2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	terdapat perbedaan antara ekspektasi dan realitas mengenai kelengkapan informasi. 2. Akurasi berkontribusi secara positif, tetapi ketidakakuratan dalam informasi tagihan bulanan menurunkan tingkat kepuasan pengguna. 3. Format memiliki dampak positif karena antarmuka aplikasi dianggap ramah pengguna dan menarik. 4. Kemudahan Penggunaan memberikan pengaruh positif berkat operasional aplikasi yang mudah, meskipun beberapa pengguna masih memerlukan bantuan. 5. Ketepatan waktu menunjukkan pengaruh negatif yang signifikan akibat lambatnya respons aplikasi, terutama
--	--	--	--

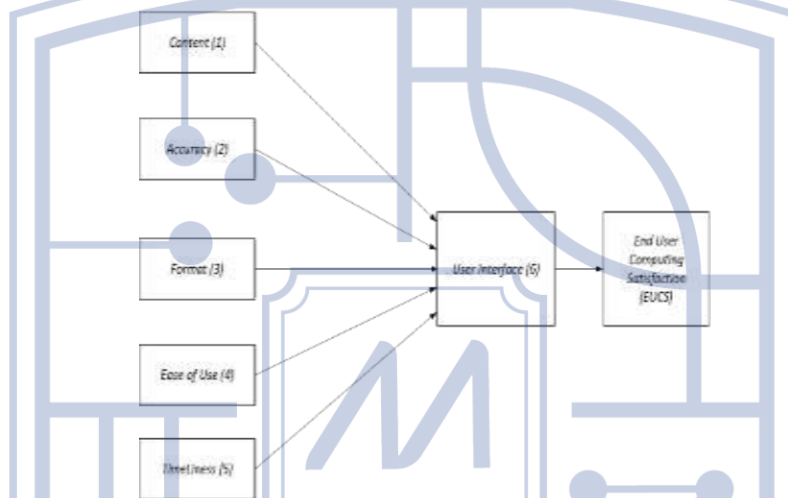
			pada fitur pengaduan dan proses transaksi.
Ratnawati, S., Rahajeng, E., Fauzan, RD. (2023) [39]	<i>User Satisfaction Analysis of Telecommunication on Customer Service Mobile Applications Using the End User Computing Satisfaction (EUCS) Method</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) 6. <i>System speed</i> (Kecepatan Sistem) 7. <i>System reliability</i> (Keandalan Sistem) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	1. Konten, Format, dan Ketepatan Waktu memiliki dampak positif terhadap kepuasan pengguna. 2. Kecepatan Sistem dan Keandalan Sistem merupakan variabel tambahan dalam model EUCS yang terbukti secara signifikan meningkatkan ke[uasan pengguna. 3. Akurasi dan Kemudahan Penggunaan tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna.
Prasetya, TA. (2020)	<i>Analysis of student satisfaction of e-learning using the end-user computing</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi)	2. Konten memiliki dampak positif terhadap tingkat kepuasan pengguna e-learning.

	<i>satisfaction method during the Covid-19 pandemic</i>	3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) Variabel Terikat: 1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	3. Akurasi memberikan pengaruh yang positif terhadap kepuasan pengguna e-learning. 4. Format berkontribusi secara signifikan terhadap kepuasan pengguna e-learning. 5. Kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna e-learning. 6. Ketepatan waktu berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna e-learning.
Dewi, MA., Fitriawati, N., Sukmandhani, AA. (2023) [40]	<i>The End User Computing Satisfaction (EUCS) Model: Analysis User Tangerang Live Application</i>	Variabel Bebas: 1. <i>Content</i> (Konten) 2. <i>Accuracy</i> (Akurasi) 3. <i>Format</i> (Format) 4. <i>Ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) 5. <i>Timeliness</i> (Ketepatan Waktu) 6. <i>Security</i> (Keamanan) Variabel Terikat:	1. Konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu memiliki dampak positif terhadap kepuasan pengguna akhir. 2. Variabel tambahan, yaitu keamanan, berkontribusi secara positif terhadap kepuasan pengguna akhir.

		1. <i>User Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	
--	--	--	--

2.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Gambaran mengenai kerangka konsep yang akan digunakan untuk menangani masalah dalam penelitian ini dipaparkan pada Gambar 2.2



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep Pemecahan Masalah

Dalam penelitian ini, kerangka konseptual yang digunakan untuk pemecahan masalah dibangun berdasarkan hubungan antara variabel, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh *Content* terhadap *User Interface*: *Content* digunakan sebagai evaluasi berdasarkan kesesuaian antara informasi dengan kebutuhan pengguna. Hubungan ini mengungkapkan bahwa semakin lengkap informasi yang disediakan oleh sistem, semakin tinggi pula kualitas antarmuka pengguna [30]
2. Pengaruh *Accuracy* terhadap *User Interface*: *Accuracy* merujuk pada jumlah kesalahan output dan kesalahan sistem yang terjadi selama pemrosesan data. Hubungan ini menunjukkan bahwa penurunan frekuensi kesalahan berhubungan positif dengan peningkatan akurasi sistem [30]
3. Pengaruh *Format* terhadap *User Interface*: *Format* terdiri dari elemen tampilan, estetika, dan struktur laporan yang dihasilkan. Doll mengemukakan bahwa dimensi format untuk mengevaluasi kepuasan pengguna dari sudut pandang antarmuka sistem [30]

4. Pengaruh *Ease of Use* terhadap *User Interface*: *Ease of Use* mengacu pada sejauh mana pengguna dapat berinteraksi dengan sistem tanpa hambatan. Dalam platform e-learning, antarmuka yang intuitif, mudah diakses, serta menyediakan fitur bantuan seperti panduan atau sistem notifikasi, akan meningkatkan adaptasi pengguna terhadap sistem. Penggunaan sistem yang tidak rumit dan *user-friendly* sangat berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang nyaman dan efisien [19].
5. Pengaruh *Timeliness* terhadap *User Interface*: *Timeliness* dalam menyajikan informasi merupakan elemen penting dalam mendukung efektivitas antarmuka pengguna. Informasi yang dapat diakses secara cepat dan real-time meningkatkan respons sistem terhadap kebutuhan pengguna. Dalam e-learning, kecepatan akses terhadap materi, umpan balik tugas, dan interaksi dengan instruktur merupakan indikator dari ketepatan waktu yang berdampak langsung pada kepuasan pengguna terhadap sistem [30].
6. Pengaruh *User Interface* terhadap *End User Computing Satisfaction*: *User Interface* mengacu pada desain antarmuka yang menghubungkan pengguna dengan sistem, dirancang secara interaktif, praktis, dan mudah dioperasikan. Hubungan ini menunjukkan bahwa UI yang intuitif dan pembaruan berkala meningkatkan kepuasan serta loyalitas pengguna [9]. Pengukur melalui kemudahan navigasi, minimalisasi kompleksitas operasional, dan aksesibilitas informasi, serta peningkatan keterlibatan pengguna [44].

2.4 Pengembangan Hipotesis

Hipotesis merupakan asumsi awal mengenai hubungan antara variabel [41]. Hipotesis digunakan untuk mengevaluasi data dengan mengindikasikan penyimpangan dari kondisi yang ada. Hipotesis berfungsi sebagai alat yang krusial untuk validasi [42]. Hipotesis kausal digunakan untuk memprediksi bagaimana sistem akan merespons terhadap suatu intervensi. Intervensi ini dilakukan pada variabel yang bersifat independen dan dependen [41].

2.4.1 Pengaruh *Content* terhadap *User Interface*

Content memiliki peran yang krusial terutama dalam pengambilan keputusan. *Content* dapat diartikan sebagai sistem yang menyediakan informasi yang dibutuhkan pengguna. *Content* merupakan salah satu dimensi dalam menilai kualitas layanan [27]. Doll & Torkzadeh mengidentifikasi empat indikator untuk mengukur konten. Indikator tersebut meliputi ketersediaan informasi yang relevan, kesesuaian, hasil pencarian, serta kecukupan

informasi [31]. Penyajian konten yang baik mendukung efektivitas tampilan *User Interface* dalam menyampaikan informasi yang jelas dan tepat sasaran [27]. Penelitian kedua dilakukan oleh Azwar *et al*, menunjukkan bahwa konten yang developer akan lebih mudah mengetahui hal hal yang perlu ditingkatkan terutama dalam pemenuhan kebutuhan informasi. Semakin lengkap dan sistem yang informatif maka persepsi pengguna terhadap kualitas antarmuka akan meningkat secara signifikan [31]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Azwar *et al* [31], Herman *et al* [29] menunjukkan bahwa *Content* berpengaruh positif terhadap *User Interface*. Maka peneliti mengajukan hipotesis:

H₁: *Content* berpengaruh positif terhadap *User Interface*

2.4.2 Pengaruh *Accuracy* terhadap *User Interface*

Accuracy dalam sistem informasi berhubungan dengan ketepatan hasil yang dihasilkan. Elemen yang terlibat mencakup integritas, kelengkapan data, serta pembatasan hak akses bagi pengguna [19]. Fokus utama terletak pada frekuensi kesalahan output atau kesalahan dalam pemrosesan data selama proses tersebut [31]. Menurut Doll dan Torkzadeh, akurasi berkaitan erat dengan presisi data selama proses input dan transformasinya menjadi informasi. Penilaian *accuracy* pada sistem terbagi menjadi 2 aspek. Pertama, frekuensi sistem menghasilkan output yang tidak tepat setelah menerima input. Kedua, frekuensi terjadinya kesalahan dan error dalam pengolahan data [25].

Accuracy dalam pengambilan keputusan sangat bergantung pada kualitas informasi. Informasi yang dapat diandalkan membantu pengguna dalam mencapai keputusan optimal. Keakuratan sistem memengaruhi kepercayaan pengguna terhadap hasil yang ditampilkan melalui antarmuka, yang pada gilirannya berdampak pada efisiensi kerja dan kualitas interaksi pengguna [27]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Azwar *et al* [31], Syamsuar *et al* [19], Indrayanto *et al* [27] menunjukkan bahwa *Accuracy* berpengaruh positif terhadap *User Interface*. Maka peneliti mengajukan hipotesis:

H₂: *Accuracy* berpengaruh positif terhadap *User Interface*

2.4.3 Pengaruh *Format* terhadap *User Interface*

Format untuk memudahkan pengguna untuk menemukan dan mengakses fitur yang relevan dalam sistem informasi. Hal dapat ini diukur melalui warna, tata letak, menu yang menarik, dan urutan menu [19]. Selain itu, estetika dan penyajian data yang dihasilkan juga menjadi kriteria dalam penilaian [25]. Kejelasan dan kreativitas dalam penyajian data turut

meningkatkan nilai estetika serta efisiensi penggunaan UI [27]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Azwar *et al* [31], Ismatullah[25], Syamsuar *et al*[19], Indrayanto *et al* [27], Herman *et al* [29], menunjukkan bahwa *Format* berpengaruh positif terhadap *User Interface*. Maka peneliti mengajukan hipotesis:

H₃: *Format* berpengaruh positif terhadap *User Interface*

2.4.4 Pengaruh *Ease of Use* terhadap *User Interface*

Ease of Use berkaitan dengan sejauh mana pengguna dapat dengan mudah memanfaatkan sistem. Aspek ini mencakup tingkat pemahaman, pembelajaran, dan pengoperasian sistem. Pengukurannya meliputi metode pengolahan data dan ketepatan informasi [19]. Indikator pengukuran *Ease of Use* mencakup sistem peringatan kesalahan, ketersediaan panduan pengguna, fitur yang mudah diakses, dan interaksi yang intuitif juga berperan penting [31]. Pengguna cenderung menjadi lebih akrab dan terampil jika sistem dianggap mudah digunakan. Proses yang sederhana mendorong pengguna untuk mengurangi usaha yang diperlukan selama penggunaan [19]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Indrayanto *et al*, menunjukkan bahwa semakin mudah sistem digunakan, semakin besar pula kualitas antarmuka pengguna yang dirasakan [27]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Azwar *et al*[31], Nurul Khatimah Ismatullah[25], Syamsuar *et al*[19], Indrayanto *et al* [27], Herman *et al* [29] menunjukkan bahwa *Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *User Interface*. Maka peneliti mengajukan hipotesis:

H₄: *Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *User Interface*

2.4.5 Pengaruh *Timeliness* terhadap *User Interface*

Timeliness berkaitan dengan kecepatan dan ketepatan waktu sistem dalam menyajikan informasi yang diperlukan pengguna [19]. *Timeliness* digunakan untuk menilai seberapa cepat dan responsif sistem dalam menampilkan data yang up-to-date dan sesuai kebutuhan pengguna [25]. Konsep ini tidak hanya menilai kecepatan sistem dalam menyajikan informasi terbaru, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menyediakan informasi secara efisien dan terkini. Kecepatan dalam memproses dan menyampaikan informasi merupakan faktor krusial yang mendukung keberlanjutan penggunaan sistem dalam jangka panjang[31]. Dalam konteks pembelajaran, produktivitas proses sangat dipengaruhi oleh kecepatan akses informasi. Selain itu, *Timeliness* juga mengatasi kekhawatiran pengguna terkait konten yang diunggah melalui kecepatan dan frekuensi

informasi sebagai acuan *Timeliness*. Secara keseluruhan, *Timeliness* memiliki pengaruh signifikan terhadap *User Interface* karena memastikan informasi yang relevan tersedia tepat pada waktunya [27]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Azwar *et al* [31], menunjukkan bahwa *Timeliness* berpengaruh positif terhadap *User Interface*. Maka peneliti mengajukan hipotesis:

H₅: *Timeliness* berpengaruh positif terhadap *User Interface*

2.4.6 Pengaruh *User Interface* terhadap *End User Computing Satisfaction*

User Interface berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dan sistem. *User interface* dirancang untuk bersifat interaktif, praktis, dan mudah dioperasikan. Dengan demikian, *user interface* menciptakan pengalaman yang efektif dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pelanggan. Hal ini tidak hanya menilai kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna. Kemampuan sistem untuk mempertahankan keakraban pengguna melalui pembaruan antarmuka secara berkala. Pembaruan *user interface* secara berkala sangat penting untuk menjaga agar pengguna tetap akrab dengan sistem. Dalam konteks sistem digital, kenyamanan dan kemudahan navigasi antarmuka sangat berpengaruh terhadap keberlanjutan penggunaan dalam jangka panjang.

Selain itu, mengatasi hambatan teknis yang dihadapi pengguna melalui desain intuitif yang mengurangi kompleksitas operasional. *User interface* memiliki dampak yang signifikan terhadap kepuasan pengguna karena menjamin interaksi yang lancar dan aksesibilitas informasi yang terstruktur. Hal ini berkontribusi pada peningkatan loyalitas pelanggan dan memberikan dampak positif terhadap kenyamanan pengguna [6]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Elshami *et al* [43], *user interface* merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan keterlibatan dalam menggunakan sistem. Oleh karena itu, peneliti mengajukan hipotesis:

H₆: *User Interface* berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna.