

# **Analisis Sistem Ujian Online terhadap Kepuasan Siswa dengan Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* (Studi Kasus: SMKN 2 Kecamatan Guguk)**

**M.Afdhal<sup>1</sup>, Legiman Slamet<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup> Departement Teknik Elektronika, Universitas Negeri Padang

e-mail: [mafhdhal173@gmail.com](mailto:mafhdhal173@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa sistem ujian online terhadap kepuasan siswa dengan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* (Studi Kasus: SMKN 2 Kecamatan Guguk). Jenis data penelitian ini menggunakan data primer. Data primer diperoleh dari kuesioner yang telah diisi oleh responden. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 110 responden siswa SMKN 2 Kecamatan Guguk. Teknik analisis data statistik yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis regresi berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa content (isi) berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa, format (tampilan) berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa, accuracy (keakuratan) berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa, timeliness (ketepatan waktu) berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa, dan ease to use (kemudahan penggunaan) berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa.

**Kata kunci:** *Content, Format, Accuracy, Timeliness, Ease To Use.*

## **Abstract**

This study aims to analyze the online exam system on student satisfaction using the *End User Computing Statistics (EUCS)* method (Case Study: SMKN 2 Kecamatan Guguk). This type of research data uses primary data. Primary data obtained from questionnaires that have been filled out by respondents. The sample used in this study was 110 student respondents at SMKN 2, Guguk District. The statistical data analysis technique used in this study was multiple regression analysis. The results of this study indicate that content has a positive effect on student satisfaction, format (display) has a positive effect on student satisfaction, accuracy has a positive effect on student satisfaction, timeliness has a positive effect on student satisfaction, and ease to use (ease of use) has a positive effect on student satisfaction.

**Keywords :** *Content, Format, Accuracy, Timeliness, Ease To Use.*

## **PENDAHULUAN**

Seiring bertambahnya tahun, semakin berkembang juga segala aspek dalam kehidupan, baik di bidang sosial, budaya, ekonomi, seni, dan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK). Saat ini, perkembangan yang paling pesat adalah bidang TIK. Hampir semua masyarakat sudah mengetahui dan memanfaatkan TIK dalam kehidupannya. Teknologi dapat membantu masyarakat untuk mempermudah pekerjaan dan kebutuhan sehari-hari, serta menyediakan hiburan yang beragam bagi yang menginginkannya (Huda, 2020). Teknologi komunikasi juga dapat dipandang sebagai penerapan prinsip-prinsip keilmuan komunikasi melalui penciptaan material (alat-alat teknis) agar meningkatkan kualitas dan kuantitas peranan unsur-unsur komunikasi seperti sumber, pesan, media,

sasaran, dampak sesuai dengan konteks komunikasi. dalam cara pandang ilmu komunikasi, teknologi komunikasi merupakan suatu sistem makro yang di dalamnya meliputi teknologi telekomunikasi, teknologi elektronika, dan teknologi informasi (Liliweri, 2011 dalam Setiawan, 2018).

Seiring berkembangnya waktu, kemajuan teknologi semakin berkembang dan bahkan sudah mulai mempengaruhi kegiatan manusia dari berbagai aspek kehidupan. Bukan hanya kemajuan teknologi di bidang bisnis dan industri saja, kemajuan teknologi kini sudah merambat di bidang pendidikan dan pembelajaran. Jika dulu kegiatan mengajar hanya bisa di lakukan melalui interaksi pengajar dan murid secara langsung di sebuah kelas, kini kegiatan mengajar juga bisa dilakukan melalui videografi ataupun *live streaming* tanpahrus menemui pengajar secara langsung. Jika dulu ujian hanya bisa dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan berbagai perangkat konvensional, kini ujian bahkan bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi *smartphone* dan bisa dilakukan dimana saja kapan saja, tanpa harus pergi ke lokasi ujian. Perkembangan teknologi informasi yang didukung infrastruktur, komputer, dan internet telah memberikan dampak bagi segi-segi kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Salah satu unsur penting dalam Pendidikan adalah pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran di era sekarang adalah belajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dengan siapa saja, dan melalui sumber belajar apa saja, sehingga upaya penataan lingkungan sebagai sumber belajar sangatlah penting agar terjadi proses belajar pada diri pebelajar (Al Aslamiyah et al., 2019).

Ujian merupakan salah satu cara untuk mengevaluasi proses belajar. Dalam dunia pendidikan ujian dimaksudkan untuk mengukur taraf pencapaian tujuan pengajaran kepada siswa sebagai peserta didik, sehingga guru dan siswa dapat mengetahui tingkat kemampuannya dalam memahami bidang studi. Ujian juga merupakan media untuk melakukan pengukuran terhadap kemampuan, kepribadian, dan intelegensi siswa dalam suatu bidang studi, dengan hasil pengukuran tersebut diperoleh penilaian yang dapat digunakan untuk mengambil berbagai keputusan. Selama ini, ujian yang digunakan untuk mendapatkan penilaian terhadap siswa, sering menimbulkan berbagai permasalahan yang berulang setiap tahun, seperti kecurangan yang dilakukan antar siswa dengan cara saling bertukar jawaban pada saat ujian. Permasalahan berikutnya adalah terjadinya kebocoran soal ujian sebelum pelaksanaan ujian, dimana kebocoran soal ujian bisa berasal dari oknum tenaga pengajar atau dari tempat percetakan soal ujian tersebut (Susilowati & Hidayat, 2018).

Tingkat keberhasilan teknologi informasi yang diterapkan pada suatu institusi atau organisasi dapat diukur dengan pengujian kepuasan penggunaan. Berdasarkan dari perspektif komputasi, kepuasan pengguna akan dipandang sebagai salah satu aspek yang paling penting dari keberhasilan, dan pengukurannya sudah menjadi salah satu perhatian utama di bidang SI (Petter et al., 2013). Kepuasan pengguna adalah salah satu dari variabel penggunaan sistem yang dipengaruhi oleh variabel perubahan sistem dalam pengukuran keberhasilan Information System (IS), terutama didalam penggunaan wajib SI (Putra et al, 2018).

Ujian *Online* merupakan salah satu metode penilaian hasil pembelajaran atau mengukur tingkat kemampuan seseorang menggunakan komputer. Metode pembelajaran seperti ini sangat membantu untuk proses penilaian hasil belajar, karena penilaian seperti ini sangat akurat dan meminimalisirkan terjadinya *human error*, berbeda dengan ulangan manual menggunakan lembar jawaban kertas. (Ekaputri et al., 2013 dalam Riyadi et al., 2019). Penggunaan sistem ujian online dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah sistem ujian manual menjadi bentuk ujian online sehingga dapat melakukan evaluasi hasil belajar siswa dalam mengukur tingkat akademiknya, serta memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti laksanakan dengan kepala sekolah di SMKN 2 Kecamatan Guguk bahwasanya Aplikasi sistem ujian online ini awalnya dibeli oleh pihak sekolah, setelah lama dipakai terdapat banyak kekurangannya dan kemudian dikembangkan oleh Tim Pengembang by SMKN 2 KEC guguk. alur sistem ujian online ini

terdapat server pusat yang sudah bisa diakses dimanapun, kemudian ada server lokal yang digunakan pada saat ujian karena server pusat di smkn2 guguk tidak mampu menampung seluruh client yang ada disekolah. sebelum dimulai ujian server lokal disinkronkan terlebih dahulu dengan server pusat, setelah ujian selesai hasil ujian baru diupload ke server pusat agar nilai siswa bisa diakses darimanapun.

## METODE

Sesuai dengan batasan masalah dan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bersifat korelasional. Menurut Sugiyono (2012:11) mengatakan bahwa "penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai dua variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau, menghubungkan variabel satu dengan variabel yang lain". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh faktor *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Timeliness* dan *Ease Of Use* menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* terhadap kepuasan pengguna pada sistem ujian *online* SMKN 2 Kecamatan Guguk.

Penelitian ini diawali dengan mengetahui permasalahan objek penelitian yang akan diteliti, yaitu untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Timeliness*, dan *Ease Of Use* terhadap kepuasan pengguna. Setelah mengetahui permasalahan, maka dilakukan studi literatur dan wawancara untuk mencari teori-teori yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk memulai penelitian, serta mencari jurnal-jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian ini. Setelah itu dilanjutkan dengan membuat alur penelitian dengan menentukan masalah dan tujuan dari penelitian kemudian menentukan metode pengukuran yang akan digunakan. Setelah ditentukan metode pengukurannya, maka dilakukan penyebaran kuisioner uji coba untuk mengetahui validitas dan realibilitas. Kuisioner yang sudah valid, kemudian dilakukan penyebaran kuisioner valid untuk menguji korelasi, regresi dan gambaran analisis. Dengan hasil yang diperoleh, maka penulis mengambil kesimpulan dan mengajukan saran atas penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis tingkat kinerja responden disimpulkan tingkat kinerja siswa responden berada pada kategori sangat kuat menurut hasil demografi responden pada penelitian ini yaitu berdasarkan jenis kelamin dengan 64(58,2%) responden adalah laki laki, dan 46(41,8%) adalah responden perempuan. berdasarkan umur, sebagian besar berumur 17 dan 18 tahun yaitu masing masing sebanyak 37(33,6%) responden, selebihnya di umur 15 tahun sebanyak 4(3,6%) responden, dan 16 tahun sebanyak 32(29,1%) responden, berdasarkan jurusan sebagian besar dengan jurusan TKJ yaitu sebanyak 62(56,4%) responden, Multimedia sebanyak 22(20,0%) responden dan RPL sebanyak 26 (23,6%) responden, ringkasan demografi responden pada penelitian ini dapat dilihat dibawah

**Demografi Responden**

Keterangan	Jumlah	Persentase
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	64	58,2
Perempuan	46	41,8
<b>Usia</b>		
15 tahun	4	3,6
16 tahun	32	29,1
17 tahun	37	33,6
18 tahun	37	33,6
<b>Jurusan</b>		
Multimedia	22	20,0

RPL	26	23,6
TKJ	62	56,4

Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa secara bersama-sama terdapat pengaruh positif dan signifikan *content* (isi), *format* (tampilan), *accuracy* (keakuratan), *timeliness* (ketepatan waktu), dan *ease to use* (kemudahan penggunaan) mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap kepuasan siswa dengan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dengan Studi Kasus: SMK N 2 Kecamatan Guguak, adapun kontribusi variabel independen *content* (isi), *format* (tampilan), *accuracy* (keakuratan), *timeliness* (ketepatan waktu), dan *ease to use* (kemudahan penggunaan)) mempengaruhi variabel dependen (kepuasan) sebesar 76,1%,.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Saputra, 2019) tentang analisis kepuasan pengguna sistem informasi e-campus di iain Bukittinggi menggunakan metode EUCS didapatkan hasil bahwa ada hubungan positif secara statistik antara konten, akurasi, bentuk, kemudahan penggunaan, ketepatan waktu, dan kepuasan. jika masing-masing variabel memiliki korelasi yang lebih tinggi maka akan meningkatkan kepuasan pengguna Sistem Informasi E-Campus dengan makna hubungan dalam arah yang sama.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui tahap pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Content* (isi) berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa.
2. *Format* (tampilan) berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa.
3. *Accuracy* (keakuratan) berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa.
4. *Timeliness* (ketepatan waktu) berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa.
5. *Ease to use* (kemudahan penggunaan) berpengaruh positif terhadap kepuasan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Aslamiyah, T., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). Blended learning dan kemandirian belajar mahasiswa teknologi pendidikan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 109–114.
- Azzahrah, F., Adian, Y. A. P., & Budiarto, W. (2020). Analisis Kepuasan Pengguna Mobile E-Health berdasarkan Metode End User Computing Satisfaction (Studi di 5 Puskesmas di Kota Surabaya). *Jurnal Kesehatan*, 11(3), 395–403.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125.
- Riyadi, A., Hermaliani, E. H., & Utami, D. Y. (2019). Pembuatan Aplikasi Sistem Ujian Online Pada SMK Garuda Nusantara Bekasi. *Jurnal Ilmiah SINUS*, 17(1), 23–36.
- Rumpa, B. F. A. (2020). *Ujian Online*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono, S. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62–72.