

## Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang

Hana Fitri<sup>1</sup>, Ahmad Sabandi<sup>2</sup>, Syahril<sup>3</sup>, Sulastri<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Departemen Administrasi Pendidikan, Universitas Negeri Padang  
E-mail: [hanafitrisna1810@gmail.com](mailto:hanafitrisna1810@gmail.com), [sabandi@gmail.com](mailto:sabandi@gmail.com),  
[syahril@fip.unp.ac.id](mailto:syahril@fip.unp.ac.id), [sulastri@fip.unp.ac.id](mailto:sulastri@fip.unp.ac.id)

### Abstrak

E-Rapor merupakan aplikasi berbasis web yang membantu guru dalam meningkatkan pengetahuan menulis dan kemampuannya dalam mengajar di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna e-rapor dengan model *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) yang dilihat dari segi isi (*content*), akurat (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan pengguna (*ease of use*), ketepatan waktu (*timeliness*). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan populasi pada penelitian yaitu 275 orang guru dan besarnya sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10% dengan teknik *proportional stratified random sampling* memperoleh 78 orang guru sebagai sampel penelitian. Dengan menggunakan metode EUCS, penelitian ini menemukan bahwa kepuasan guru terhadap aplikasi e-rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang merasa puas dengan persentase isi (*content*) 81,74%, akurat (*accuracy*) 79,20%, bentuk (*format*) 80,00%, kemudahan pengguna (*ease of use*) 82,74%, ketepatan waktu (*timeliness*) 80,71%.

**Kata kunci:** *E-Rapor, EUCS, Kepuasan Pengguna*

### Abstract

E-Report is a web-based application that helps teachers improve their writing knowledge and abilities in teaching at school. The aim of this research is to determine the level of satisfaction of e-report users with the End-User Computing Satisfaction (EUCS) model seen in terms of content, accuracy, format, ease of use, punctuality (timeliness). This research is a quantitative descriptive study with a population of 275 teachers and the sample size was determined using the Slovin formula with an error rate of 10% with a proportional stratified random sampling technique obtaining 78 teachers as the research sample. Using the EUCS method, this research found that teacher satisfaction with the e-report application at the Padang City Management Business Group State Vocational High School (SMK) was satisfied with the percentage of content 81.74%, accuracy 79.20% , format 80.00%, ease of use 82.74%, timeliness 80.71%.

**Keywords :** *E-Report, EUCS, User Satisfaction*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin meningkat telah membawa dampak besar bagi manusia dalam berbagai bidang khususnya dibidang pendidikan. (Agustiandra, 2019) Salah satu sektor yang memanfaatkan perkembangan dari teknologi informasi adalah sektor pendidikan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode yang dapat menjadikan sebuah data menjadi informasi yang

lebih bernilai dan berguna bagi para pemakai informasi agar hasil dari output tersebut dapat menjadikan pendidikan lebih baik lagi di sebuah satuan pendidikan. (Sulastri et al, 2022) Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia selalu dilakukan oleh pemerintah demi mencapai tujuan pendidikan yang telah diamanatkan pada Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Chandra, A & syahril, 2020), pendidikan yang berkualitas terselenggara dengan baik dengan didukung para guru yang berkualitas. Guru merupakan salah satu komponen utama yang berpengaruh dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, dikarenakan guru merupakan orang berada pada barisan pertama proses pendidikan.

Setelah disahkannya Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 53 Tahun 2015 tentang Penilaian Pendidikan oleh Pendidik dan dirilisnya Panduan Penilaian untuk SMK, maka Direktorat Pembina SMK pada tahun 2016 ini memandang perlu untuk mengembangkan kembali aplikasi *e-rapor* yang berlaku untuk Kurikulum KTSP 2006 dan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 telah digunakan sejak tahun ajaran 2014/2015. Proses pembelajaran kurikulum 2013 tidak lepas dari penilaian siswa oleh guru mata pelajaran. Nilai merupakan faktor terpenting bagi siswa karena menggambarkan tingkat pengukuran perkembangan belajar dan pemahaman siswa terhadap penerimaan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) menjelaskan bahwa pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah berperan serta dalam penilaian pendidikan dalam Pasal 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Penilaian pendidikan terhadap hasil belajar bertujuan untuk menyeimbangkan antara peningkatan hasil belajar siswa dan proses kemajuan belajar. (Sabandi, 2013) dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan, dan teknologi yang semakin berkembang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kepuasan pengguna sistem (User satisfaction) merupakan respon dan umpan balik yang dimunculkan pengguna setelah memakai sistem informasi. Sikap pengguna terhadap sistem informasi merupakan kriteria subjektif mengenai seberapa suka pengguna terhadap sistem yang digunakan. Kepuasan pengguna dapat terpenuhi melalui kualitas dan kesesuaian persepsi pengguna terhadap sistem informasi tersebut. Untuk mengukur keberhasilan dalam suatu sistem informasi bukan hal yang mudah, terdapat banyak pilihan model keberhasilan sistem informasi yang dikembangkan oleh para peneliti. Untuk melihat kepuasan guru dalam menggunakan *e-rapor* maka peneliti menggunakan model *End User Computing Satisfaction (EUCS)*.

EUCS yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh pada tahun 1998 merupakan metode untuk mengevaluasi sistem informasi yang mengukur kepuasan pengguna. Doll dan Torkzadeh dalam (Pujana et al, 2023) mengatakan bahwa ketika seseorang berinteraksi secara langsung dengan aplikasi komputer, mereka berperilaku memuaskan (*satisfied*). Selain itu, Doll dan Torkzadeh dalam (Pujana et al, 2023) melakukan penelitian yang mengarah pada pembuatan model untuk mengukur kepuasan pengguna. Dengan menggunakan lima standar kepuasan pengguna, model ini menekankan pada kepuasan pengguna akhir terhadap aspek-aspek teknologi yaitu variabel *content*, variabel *accuracy*, variabel *format*, variabel *ease of use*, dan variabel *timeliness* membentuk lima standar tersebut.

Berdasarkan pengamat penulis, terdapat beberapa kendala yang ditemukan di SMK Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang. Kendala-kendala tersebut dapat dilihat dari beberapa fenomena-fenomena berikut.

1. Dari segi isi (*content*), pengguna merasa kurang puas terhadap E-Rapor, karena Isi yang ada pada E-rapor tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna. Pengguna merasa lebih rumit jika terjadi kesalahan dalam penginputan nilai karena harus mengimport file nilai kembali ke dalam sistem.
2. Dari segi keakuratan (*accuracy*), terkadang saat guru menginput nilai siswa sistem error dan data tidak tersimpan, kemudian file nilai yang telah di import ke dalam

- sistem terkadang menunjukkan status bahwa file excel belum diinput sehingga pengguna harus menginputkan file kembali hingga status file telah terinput.
3. Dari segi tampilan (format), guru merasa bahwa tampilan sistem terlalu rumit, banyaknya sub menu pada sistem yang membuat guru bingung dalam menggunakan E-Rapor.
  4. Dari segi kemudahan (ease of use), masih ada beberapa guru yang tidak konsisten dalam melakukan pelatihan atau sosialisasi dalam menggunakan aplikasi e-Rapor. Hal ini mengakibatkan pengguna tidak memahami cara penggunaan aplikasi e-Rapor.
  5. Dari segi ketepatan waktu (timeliness), terhambatnya kegiatan guru dalam menginputkan rapor siswa karena E-Rapor hanya dapat diakses ketika guru berada di sekolah. Aplikasi ini masih menggunakan localhost, jadi tidak akan dapat diakses jika server kehilangan koneksi ke jaringan atau mati.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan metode kuantitatif karena hanya mengetahui variabel tanpa mencari perbedaan. Populasi adalah semua guru yang menggunakan e-rapor di SMK Negeri 2 Padang dengan jumlah guru 27, SMK Negeri 3 Padang dengan jumlah guru 27, SMK Negeri 4 Padang dengan jumlah guru 24 dengan sampel 78 orang guru. Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh guru yang menggunakan e-rapor di SMK Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang yang dijadikan sebagai responden dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan secara langsung di lokasi penelitian. Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh yaitu menemui responden secara langsung, menyerahkan instrument dan mengumpulkan kembali setelah diisi oleh responden. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket model skala likert. Teknik analisis data sesuai dengan tujuan dan pertanyaan penelitian. Adapun langkah-langkah dalam proses analisis data peneliti lakukan, analisis data menggunakan analisa deskriptif dengan rumus TCR.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeksripsikan mengenai Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dilihat dari segi isi (content), akurat (accuracy), bentuk (format), kemudahan pengguna (ease of use), ketepatan waktu (timeliness).

#### 1. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari Segi Isi (content) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang

Hasil penelitian secara rinci, skor tertinggi mengenai informasi hasil belajar siswa pada *e-rapor* disajikan dengan jelas dengan memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan TCR (93,85%) dalam kategori sangat puas. Sedangkan skor terendah terkait hasil (*output*) informasi nilai siswa sudah lengkap sesuai dengan kebutuhan anda dengan memperoleh skor rata-rata 3,40 dengan TCR (67,95%) dalam kategori puas. Hasil keseluruhan Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari segi isi (content) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dengan memperoleh skor rata-rata 4,09 dengan TCR (81,74%) berada pada kategori sangat puas.

#### 2. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari Segi akurat (accuracy), di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang

Hasil penelitian secara rinci, skor tertinggi mengenai informasi peserta didik yang diberikan *e-rapor* akurat dengan memperoleh skor rata-rata 4,38 dengan TCR

(87,69%) dalam kategori sangat puas. Sedangkan skor terendah terkait Informasi yang ada di *e-rapor* memiliki tampilan yang user friendly dengan memperoleh skor rata-rata 3,12 dengan TCR (62,31%) dalam kategori puas. Hasil keseluruhan Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari segi akurat (*accuracy*) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dengan memperoleh skor rata-rata 3,96 dengan TCR (79,20%) berada pada kategori puas.

**3. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari Segi bentuk (format), di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang**

Hasil penelitian secara rinci, skor tertinggi mengenai tampilan *e-rapor* mudah sehingga membuat anda lebih cepat dalam melakukan penginputan dengan memperoleh skor rata-rata 4,44 dengan TCR (88,72%) dalam kategori sangat puas. Sedangkan skor terendah terkait tampilan yang diberikan dari *e-rapor* sangat menarik dengan memperoleh skor rata-rata 3,58 dengan TCR (71,54%) dalam kategori puas. Hasil keseluruhan Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari segi bentuk (*format*) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dengan memperoleh skor rata-rata 4,00 dengan TCR (80,00%) berada pada kategori puas.

**4. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari Segi kemudahan pengguna (ease of use di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang**

Hasil penelitian secara rinci, skor tertinggi mengenai aplikasi *e-rapor* menyediakan petunjuk pengolahan nilai peserta didik dengan memperoleh skor rata-rata 4,56 dengan TCR (91,28%) dalam kategori sangat puas. Sedangkan skor terendah terkait aplikasi *e-rapor* mudah diingat dengan memperoleh skor rata-rata 3,92 dengan TCR (78,46%) dalam kategori puas. Hasil keseluruhan Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari segi kemudahan pengguna (*ease of use*) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dengan memperoleh skor rata-rata 4,14 dengan TCR (82,74%) berada pada kategori sangat puas.

**5. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari Segi ketepatan waktu (timeliness) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang**

Hasil penelitian secara rinci, skor tertinggi mengenai aplikasi *e-rapor* cepat dalam menampilkan hasil olah data dengan memperoleh skor rata-rata 4,50 dengan TCR (90,00%) dalam kategori sangat puas. Sedangkan skor terendah terkait aplikasi *e-rapor* cepat dalam menampilkan menu yang dipilih dengan memperoleh skor rata-rata 3,71 dengan TCR (74,10%) dalam kategori puas. Hasil keseluruhan Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari segi ketepatan waktu (*timeliness*) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dengan memperoleh skor rata-rata 4,04 dengan TCR (80,71%) berada pada kategori puas.

**Tabel 1. Rekapitulasi Skor Rata-Rata Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang**

No	Indikator	Skor Rata-Rata	TCR (%)	Kriteria
1	Isi ( <i>content</i> )	4,09	81,74	Sangat Puas
2	Akurat ( <i>accuracy</i> )	3,96	79,20	Puas
3	Bentuk ( <i>format</i> )	4,00	80,00	Puas

4	Kemudahan Pengguna ( <i>ease of use</i> )	4,14	82,74	Sangat Puas
5	Ketepatan Waktu ( <i>timeliness</i> )	4,04	80,71	Puas
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,05</b>	<b>80,88</b>	<b>Puas</b>

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa skor tertinggi Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang terdapat pada aspek kemudahan pengguna (*ease of use*) dengan skor rata-rata 4,14 dengan TCR (82,74%) dalam kategori sangat puas. Sedangkan skor terendah terdapat pada aspek akurat (*accuracy*) dengan skor rata-rata 3,96 dengan TCR (79,20%) dalam kategori puas. Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang memperoleh skor rata-rata 4,05 dengan TCR (80,88%) dalam kategori puas. Hal ini menunjukkan bahwa guru puas dalam menggunakan aplikasi e-rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang.

### **Pembahasan**

#### **1. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari Segi Isi (*content*) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kepuasan guru terhadap aplikasi e-rapor dilihat dari segi isi (*content*) memperoleh skor rata-rata 4,09 dengan TCR (81,74%) berada pada kategori sangat puas. Skor tertinggi pada aspek ini terkait mengenai informasi hasil belajar siswa pada *e-rapor* disajikan dengan jelas dengan memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan TCR (93,85%) dalam kategori sangat puas. Sedangkan skor terendah terkait mengenai hasil (*output*) informasi nilai siswa sudah lengkap sesuai dengan kebutuhan anda dengan memperoleh skor rata-rata 3,40 dengan TCR (67,95%) dalam kategori puas. Penyebab rendahnya hasil (*ouput*) informasi nilai siswa sudah lengkap sesuai dengan kebutuhan anda ialah karena kurangnya ketelitian guru dalam melakukan sinkronisasi data nilai sehingga guru harus mengimpor ulang hasil informasi nilai siswa ke dalam sistem jika terjadinya kesalahan saat memasukkan nilai. Jika data yang dimasukkan atau tersedia dalam e-rapor tidak lengkap, tidak teratur, atau terdapat kesalahan, maka hal ini bisa membuat informasi nilai siswa menjadi kurang akurat atau tidak lengkap. Pujana dalam (Fitrillah, 2013), mengatakan bahwa hasil (*output*) yang dihasilkan oleh *e-rapor* adalah laporan pencapaian kompetensi siswa yang mencakup informasi tentang nilai siswa pada setiap mata pelajaran, kehadiran siswa di kelas, prestasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler, keterampilan siswa dalam bidang tertentu, dan kemampuan siswa.

Upaya yang dapat dilakukan apabila hasil (*output*) informasi nilai siswa sudah lengkap sesuai dengan kebutuhan guru ialah memastikan semua nilai dan informasi yang disajikan di dalam e-rapor lengkap sehingga tidak terjadinya kesalahan. Hal ini mencakup pengecekan terhadap setiap nilai, komentar, atau catatan yang terkait dengan kemajuan atau prestasi siswa. Laporan pencapaian kompetensi siswa ini dapat digunakan oleh guru dan orang tua siswa untuk memantau kemajuan belajar siswa dan mengidentifikasi area di mana siswa mungkin memerlukan dukungan tambahan.

#### **2. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari Segi akurat (*accuracy*), di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kepuasan guru terhadap aplikasi e-rapor dilihat dari segi akurat (*accuracy*) memperoleh skor rata-rata 3,96 dengan TCR (79,20%) berada pada kategori puas. Skor tertinggi pada aspek ini terkait

mengenai informasi peserta didik yang diberikan *e-rapor* akurat dengan memperoleh skor rata-rata 4,38 dengan TCR (87,69%) dalam kategori sangat puas. Sedangkan skor terendah terkait Informasi yang ada di *e-rapor* memiliki tampilan yang user friendly dengan memperoleh skor rata-rata 3,12 dengan TCR (62,31%) dalam kategori puas. Penyebab rendahnya terkait mengenai informasi yang ada di *e-rapor* memiliki tampilan yang user friendly dikarenakan guru merasa bahwa tampilan sistem terlalu rumit, banyaknya sub menu pada sistem yang membuat guru bingung dalam menggunakan E-Rapor. Tampilan user friendly pada *e-rapor* sangatlah penting untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan dan menemukan informasi yang diperlukan.

(Nurmanisah, 2015), upaya yang dilakukan agar informasi yang ada di *e-rapor* memiliki tampilan yang user friendly adalah dengan memperhatikan konsistensi dalam penggunaan format, tata letak, bahasa, istilah, simbol, notasi, warna, grafik, font, ukuran, huruf, margin, spasi, tabel dan diagram pada aplikasi *e-rapor*. Selain itu, tampilan rapor yang user friendly dan ringkas serta data yang tersaji secara otomatis dan terintegrasi juga dapat meningkatkan keakuratan tampilan pada rapor.

### **3. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari Segi bentuk (format), di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kepuasan guru terhadap aplikasi *e-rapor* dilihat dari segi bentuk (*format*) memperoleh skor rata-rata 4,00 dengan TCR (80,00%) berada pada kategori sangat puas. Skor tertinggi pada aspek ini terkait mengenai tampilan *e-rapor* mudah sehingga membuat anda lebih cepat dalam melakukan penginputan dengan memperoleh skor rata-rata 4,44 dengan TCR (88,72%) dalam kategori sangat puas. Sedangkan skor terendah terkait mengenai tampilan yang diberikan dari *e-rapor* sangat menarik dengan memperoleh skor rata-rata 3,58 dengan TCR (71,54%) dalam kategori puas. Penyebab rendahnya tampilan yang diberikan dari *e-rapor* sangat menarik ialah dikarenakan guru yang kurang menyukai tampilan dari *e-rapor* yang memiliki desain yang kurang menarik secara visual sehingga membuat para guru kesulitan dalam memusatkan perhatian mereka pada informasi yang disajikan, hal ini dapat mengganggu pemahaman atau evaluasi terhadap data siswa.

Upaya yang dapat dilakukan agar tampilan menjadi menarik bagi guru adalah dengan memperbaiki desain tampilan *e-rapor* mulai dari memastikan tata letak *e-rapor* terstruktur dengan baik dan tidak membingungkan serta menggunakan kombinasi warna yang tepat. Dengan adanya tampilan *e-rapor* yang menarik, maka guru bisa mengutamakan informasi yang penting dan tampilkan dengan cara yang mudah dipahami, bisa melalui panduan yang jelas dari admin *e-rapor* sehingga dapat membantu guru untuk mengatasi masalah dan memahami cara yang terbaik dalam menggunakan *e-rapor*. Setiawan et al (2017;103), berpendapat bahwa tampilan rapor harus mudah dipahami dan menarik bagi pengguna. Tampilan rapor yang menarik dan mudah dipahami akan membantu pengguna untuk memahami informasi yang disajikan dengan lebih baik dan dapat memudahkan pengambilan keputusan yang tepat.

### **4. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari Segi kemudahan pengguna (ease of use) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kepuasan guru terhadap aplikasi *e-rapor* dilihat dari segi kemudahan pengguna (*ease of use*) memperoleh skor rata-rata 4,14 dengan TCR (82,74%) berada pada kategori sangat puas. Skor tertinggi pada aspek ini terkait mengenai aplikasi *e-rapor* menyediakan petunjuk pengolahan nilai peserta didik dengan memperoleh skor rata-rata 4,56 dengan TCR (91,28%) dalam kategori sangat puas. Sedangkan skor terendah terkait

mengenai aplikasi e-rapor mudah diingat dengan memperoleh skor rata-rata 3,92 dengan TCR (78,46%) dalam kategori puas. Penyebab rendahnya aplikasi e-rapor mudah diingat ialah beberapa guru yang tidak ikut pelatihan atau sosialisasi dikarenakan ada yang melaksanakan PBM, dan ada juga yang tidak mau ikut serta di dalam sosialisasi penggunaan aplikasi *e-rapor* sehingga memungkinkan akan kesulitan dalam mengingat cara menggunakan aplikasi e-rapor ketika mereka mengalami kesulitan.

Upaya yang dapat dilakukan agar aplikasi *e-rapor* mudah diingat ialah dengan ikut serta dalam pelatihan atau sosialisasi penggunaan aplikasi *e-rapor* atau bisa dengan meminta bantuan kepada guru lain. Dengan melakukan pelatihan tersebut membuat guru mudah mengingat bagaimana cara menggunakan aplikasi *e-rapor* tersebut. Pujana dalam (Erika et al, 2017;33), konsep user friendly mencakup dioperasikan, diingat, dipelajari, dan pengolahan. Dengan adanya konsep user friendly yang baik, pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan pada *e-rapor*.

#### **5. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor dilihat dari Segi ketepatan waktu (timeliness) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kepuasan guru terhadap aplikasi e-rapor dilihat dari segi ketepatan waktu (*timeliness*) memperoleh skor rata-rata 4,04 dengan TCR (80,71%) berada pada kategori puas. Skor tertinggi pada aspek ini terkait mengenai aplikasi *e-rapor* cepat dalam menampilkan hasil olah data dengan memperoleh skor rata-rata 4,50 dengan TCR (90,00%) dalam kategori sangat puas. Sedangkan skor terendah terkait mengenai aplikasi *e-rapor* cepat dalam menampilkan menu yang dipilih dengan memperoleh skor rata-rata 3,71 dengan TCR (74,10%) dalam kategori puas. Penyebab rendahnya aplikasi *e-rapor* cepat dalam menampilkan menu yang dipilih ialah dikarenakan konektivitas internet yang tidak stabil atau lambat dapat memperlambat guru dalam proses pengambilan data dari server aplikasi e-rapor, sehingga menyebabkan tampilan menu menjadi lambat.

Upaya yang dapat dilakukan agar aplikasi *e-rapor* cepat dalam menampilkan menu yang dipilih adalah dengan memantau koneksi internet dengan memberikan saran kepada pengguna untuk menggunakan koneksi internet yang lebih stabil, jika masalahnya terletak pada jaringan lokal yang ada di sekolah maka coba memperbaiki masalah ini dengan bantuan teknisi atau administrator jaringan. (Khonofi et al, 2021), mengatakan bahwa waktu akses mencakup kecepatan menampilkan menu, di mana harus memperhatikan bagaimana perancangan struktur menu pada aplikasi *e-rapor* agar dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi pada rapor dengan cepat.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, mengenai Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dilihat dari segi isi (*content*) berada pada kategori sangat puas dengan perolehan skor rata-rata 4,09. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dilihat dari segi akurat (*accuracy*) berada pada kategori puas dengan perolehan skor rata-rata 3,96. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dilihat dari segi bentuk (*format*)

berada pada kategori puas dengan perolehan skor rata-rata 4,00. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dilihat dari segi kemudahan pengguna (*ease of use*) berada pada kategori sangat puas dengan perolehan skor rata-rata 4,14. Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang dilihat dari segi ketepatan waktu (*timeliness*) berada pada kategori puas dengan perolehan skor rata-rata 4,04. Secara keseluruhan Kepuasan Guru Terhadap Aplikasi E-Rapor di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Kelompok Bisnis Manajemen Kota Padang berada pada kategori puas dengan perolehan skor rata-rata 4,05.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, A., Sabandi, A., syahril., Zikri, A. (2020). Kontribusi Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Insentif Terhadap Motivasi Berprestasi Guru. *Jurnal Basicedu*, vol. 4 Nomor 3.
- Erlika, Yeni, et al. (2017). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Simak Online Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) (UIN Raden Fatah Palembang). *Jusifo (Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 3, no. 1, pp. 29–40, <https://doi.org/10.19109/jusifo.v3i1.3858>.
- Fitrillah, Usti Ba'di. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Dalam Pengolahan Nilai Siswa Kelas X Berbasis E-Rapor Pada Kurikulum 2013 Di SMAN 1 Sakti*.
- Khonofi, Khoidir, et al. (2021). Tahun 2013 Berbasis Web Berdasarkan Tugas Akhir. no. 24, 2021.
- Nurmanisah. (2015). "Bab I ' ' ي . با حض خ . " *Galang Tanjung*, no. 2504, pp. 1–9.
- Pujana, Gede, et al. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna E-Rapor Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (Eucs) Di Smp Negeri 1 Sukasada. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 12, no. 1, pp. 57–66, <http://ditpsmp.kemdikbud.go.id/erapor/>.
- Sabandi, Ahmad. (2013). Supervisi Pendidikan Untuk Pengembangan Profesionalitas Guru Berkelanjutan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. XIII.
- Setiawan, Nandi Pinto, et al. (2017). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Terpadu (Sister) Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction Di Smk N 2 Kecamatan Guguak." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, vol. 5, no. 2, <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v5i2.8492>.
- Sulastrri, Sulastrri, et al. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, vol. 7, no. 3, p. 583, <https://doi.org/10.29210/30032075000>.
- Vindi, Agustianra, Ahmad Sabandi. (2019). Persepsi Guru Terhadap Penerapan Sistem Informasi Manajemen Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Padang. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, vol. 8 no 1.