



RESEARCH ARTICLE

Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi E-Pemustaka Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) di MIN 45 Aceh Besar

Ichsan Safira ^{1*} | Maimun ²

^{1*,2,3} Program Studi Sistem Informasi, STMIK Indonesia Banda Aceh, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia.

Correspondence

¹ Program Studi Sistem Informasi, STMIK Indonesia Banda Aceh, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia.
Email: icsansafira@gmail.com

Funding information

STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstract

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak positif pada sektor pendidikan, khususnya dalam pengelolaan perpustakaan. Aplikasi E-Pemustaka yang diterapkan di MIN 45 Aceh Besar bertujuan untuk mempermudah akses layanan perpustakaan. Penelitian ini mengukur kepuasan pengguna aplikasi E-Pemustaka dengan menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS). EUCS mengukur kepuasan melalui lima dimensi: kualitas sistem, kualitas informasi, kualitas layanan, dampak sistem, dan kemudahan penggunaan. Data dikumpulkan dengan kuesioner, wawancara, dan observasi terhadap 100 responden yang terdiri dari siswa, guru, dan pengelola perpustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna puas dengan kemudahan pencarian buku, kecepatan peminjaman, dan antarmuka aplikasi yang sederhana. Namun, terdapat beberapa masalah terkait ketidakakuratan tanggal pengembalian dan pencarian buku yang belum optimal. Penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan, seperti meningkatkan akurasi data dan menambah fitur yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka. Aplikasi E-Pemustaka diharapkan dapat lebih efektif dalam mendukung kegiatan perpustakaan dan meningkatkan pengalaman pengguna di masa mendatang.

Keywords

Kepuasan Pengguna; E-Pemustaka; EUCS; Aplikasi Perpustakaan; Teknologi Informasi.

Abstrak

The development of information technology has had a significant impact on the education sector, especially in library management. The E-Pemustaka application implemented at MIN 45 Aceh Besar aims to facilitate access to library services. This study measures user satisfaction with the E-Pemustaka application using the End User Computing Satisfaction (EUCS) method. EUCS evaluates satisfaction through five dimensions: system quality, information quality, service quality, system impact, and ease of use. Data was collected using questionnaires, interviews, and observations from 100 respondents, including students, teachers, and library staff. The results show that most users are satisfied with the ease of searching for books, the speed of borrowing transactions, and the simple interface of the application. However, some issues, such as inaccurate return date recording and suboptimal book search, need to be addressed. This study provides recommendations for improvement, such as enhancing data accuracy and adding features that meet the users' needs. The E-Pemustaka application is expected to be more effective in supporting library activities and improving user experience in the future.

Keywords

User Satisfaction; E-Pemustaka; EUCS; Library Application; Information Technology.

1 | PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Salah satu inovasi yang saat ini digunakan adalah aplikasi E-Pemustaka, yang dirancang untuk mempermudah akses layanan perpustakaan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dan melakukan peminjaman buku secara digital. Di MIN 45 Aceh Besar, penggunaan E-Pemustaka diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam kegiatan perpustakaan dan memberi kemudahan bagi para siswa dan pengelola perpustakaan. Namun, untuk menilai apakah aplikasi ini efektif, perlu dilakukan evaluasi terhadap tingkat kepuasan pengguna. Kepuasan pengguna berperan penting dalam menentukan keberhasilan suatu aplikasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna E-Pemustaka di MIN 45 Aceh Besar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah End User Computing Satisfaction (EUCS), yang mengukur kepuasan berdasarkan kualitas sistem, kualitas informasi, kualitas layanan, dan dampak sistem terhadap pekerjaan pengguna. Dengan pendekatan ini, penelitian ini akan memberikan gambaran mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna E-Pemustaka. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna aplikasi E-Pemustaka dan faktor-faktor yang berperan dalam kepuasan tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan aplikasi di masa yang akan datang.

Beberapa penelitian terkait pengukuran kepuasan pengguna aplikasi sistem informasi menunjukkan pentingnya evaluasi yang tepat terhadap berbagai aspek aplikasi. Nadiansyah dan Sitohang (2024) menguji kepuasan pengguna aplikasi sistem informasi kepegawaian (SIK) di Distrik Navigasi Kelas 1 Palembang menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS). Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa kualitas sistem, informasi, dan layanan berperan besar dalam menentukan tingkat kepuasan pengguna. Hal ini memberikan gambaran yang relevan untuk menganalisis kepuasan pengguna aplikasi E-Pemustaka di MIN 45 Aceh Besar. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Suwanti, Yudhana, dan Herman (2022) yang meneliti kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan. Dengan menggunakan metode EUCS, mereka menemukan bahwa kualitas aplikasi sangat memengaruhi kepuasan, terutama terkait dengan kemudahan akses dan pemenuhan kebutuhan informasi. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan serupa dapat digunakan untuk menilai penerimaan dan kepuasan terhadap aplikasi E-Pemustaka. Sarah, Saepudin, dan Anwar (2023) dalam penelitian mereka mengukur kepuasan pemustaka terhadap aplikasi Ipusnas dengan menggunakan PIECES framework, yang menilai berbagai aspek seperti kualitas sistem, biaya, dan kenyamanan. Penelitian ini memperlihatkan bagaimana kualitas sistem informasi dapat memengaruhi tingkat kepuasan pengguna, yang juga relevan dengan penelitian ini. Chantika, Safitri, dan Wulansari (2023) mengukur kepuasan pengguna aplikasi E-Peken di Surabaya dengan menggunakan model Delone and McLean Information System Success Model (ISSM). Mereka menemukan bahwa kualitas sistem dan kualitas informasi adalah faktor utama yang menentukan kepuasan pengguna. Temuan ini memperkuat argumen tentang pentingnya kualitas aplikasi dalam memengaruhi kepuasan pengguna.

Penelitian sebelumnya memberikan dasar yang kuat untuk menilai tingkat kepuasan pengguna aplikasi E-Pemustaka di MIN 45 Aceh Besar. Menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS), penelitian ini akan menilai berbagai faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna aplikasi. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan untuk memenuhi ekspektasi pengguna. EUCS mengukur kepuasan berdasarkan kualitas sistem, informasi, layanan, serta dampaknya terhadap aktivitas pengguna. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pengelola aplikasi. Perbaikan yang diusulkan bertujuan agar aplikasi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta mampu meningkatkan kenyamanan dan efektivitas pemanfaatannya di masa depan. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada penilaian kepuasan saat ini, tetapi juga memberikan panduan untuk pengembangan aplikasi yang lebih optimal.

2 | LANDASAN TEORI

Penilaian kepuasan pengguna terhadap aplikasi sistem informasi telah menjadi fokus utama dalam berbagai penelitian, terutama dalam sektor pendidikan dan pelayanan informasi. Salah satu metode yang sering digunakan untuk menilai kepuasan pengguna adalah End User Computing Satisfaction (EUCS). Metode ini diperkenalkan oleh Doll dan Torkzadeh pada tahun 1988 dan bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna berdasarkan berbagai dimensi seperti kualitas sistem, kualitas informasi, kualitas layanan, dan dampak sistem terhadap kegiatan pengguna.

Metode EUCS mengukur kepuasan pengguna melalui lima dimensi utama, yaitu.

- 1) **Kualitas Sistem:** Faktor ini mengukur seberapa efektif sistem bekerja, termasuk kecepatan dan kemudahan penggunaan aplikasi. Sistem yang memiliki kinerja baik akan memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna dan tidak mengganggu aktivitas mereka.

- 2) Kualitas Informasi: Mengacu pada tingkat akurasi, relevansi, dan kelengkapan data yang disediakan oleh aplikasi. Informasi yang tepat dan mudah diakses sangat penting untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
- 3) Kualitas Layanan: Menilai seberapa responsif dan efektif dukungan teknis dan layanan yang diberikan kepada pengguna. Layanan yang baik akan mempermudah pengguna dalam mengatasi masalah atau pertanyaan terkait penggunaan aplikasi.
- 4) Dampak Sistem: Menilai sejauh mana aplikasi mendukung pengguna dalam menjalankan tugas mereka. Sistem yang memberikan manfaat nyata bagi pengguna dapat meningkatkan tingkat kepuasan mereka.
- 5) Kemudahan Penggunaan: Aspek ini mengukur sejauh mana aplikasi mudah digunakan, sehingga pengguna tidak perlu menghabiskan waktu untuk belajar cara mengoperasikannya.

Banyak penelitian yang telah menggunakan EUCS untuk mengukur kepuasan pengguna aplikasi di berbagai sektor. Setiyanto, Yasin, dan Nafiuddin (2023) dalam penelitian mereka mengenai kepuasan siswa terhadap aplikasi Adobe Photoshop, menunjukkan bahwa kualitas sistem, informasi, dan kemudahan penggunaan sangat mempengaruhi kepuasan pengguna. Kecepatan aplikasi, kualitas tutorial yang disediakan, serta kemudahan penggunaan menjadi faktor utama yang berkontribusi terhadap kepuasan siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut. Suwanti, Yudhana, dan Herman (2022) mengaplikasikan EUCS untuk menilai kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan. Mereka menemukan bahwa kualitas aplikasi, kelengkapan informasi, dan kemudahan akses sangat berpengaruh terhadap tingkat kepuasan. Pengguna yang dapat dengan mudah mencari informasi dan mengakses layanan perpustakaan melalui aplikasi cenderung merasa lebih puas.

Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya dan Muawwal (2021) terhadap Learning Management System (LMS) menggunakan EUCS juga menunjukkan bahwa kualitas sistem dan kualitas informasi memiliki pengaruh besar terhadap kepuasan pengguna. Kecepatan akses, kelengkapan materi, serta kemudahan dalam navigasi aplikasi LMS menjadi faktor penting yang menentukan pengalaman pengguna. Kriswanto (2019) juga menggunakan EUCS untuk menganalisis penerimaan pemustaka terhadap aplikasi Electronic Theses and Dissertations (ETD) di Perpustakaan Universitas Gadjah Mada. Penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan akses terhadap tesis dan disertasi serta kualitas sistem yang efisien sangat menentukan kepuasan pemustaka. Di sisi lain, Nursanto, Prabadhi, dan Pratama (2022) mengukur kepuasan pengguna aplikasi Sitanos di Kantor Imigrasi Kelas I Non-TPI Tangerang dengan menggunakan metode EUCS. Penelitian mereka menunjukkan bahwa kualitas layanan dan kemudahan penggunaan sistem sangat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Layanan yang cepat, sistem yang mudah diakses, serta dukungan yang responsif berperan besar dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif. Risparyanto (2022) dalam penelitiannya tentang pengaruh kualitas layanan perpustakaan terhadap kepuasan pengguna di era 4.0 menekankan pentingnya kualitas layanan. Penelitian ini menunjukkan bahwa layanan yang cepat, responsif, serta kualitas sistem yang handal menjadi faktor penting dalam meningkatkan kepuasan pengguna perpustakaan. Hal ini juga relevan dengan penelitian yang akan dilakukan pada aplikasi E-Pemustaka di MIN 45 Aceh Besar.

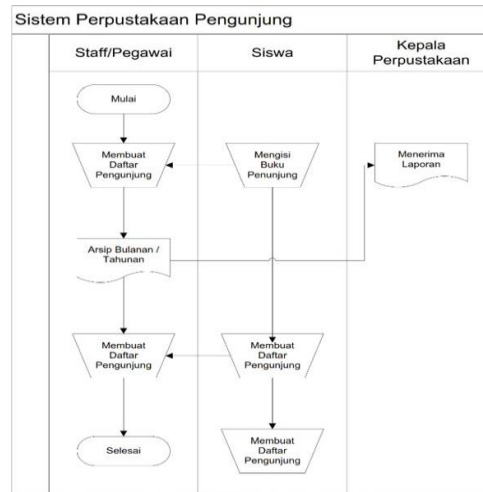
Penelitian ini bertujuan untuk menilai kepuasan pengguna aplikasi E-Pemustaka di MIN 45 Aceh Besar menggunakan metode EUCS. Aplikasi E-Pemustaka memungkinkan pemustaka untuk mengakses informasi perpustakaan secara digital. Untuk menilai efektivitas aplikasi, penelitian ini akan mengukur berbagai dimensi yang berhubungan dengan kepuasan pengguna, seperti kualitas sistem yang meliputi kecepatan aplikasi dan kemudahan akses, kualitas informasi yang mencakup kelengkapan dan relevansi data, serta kualitas layanan yang mencakup dukungan teknis dan bantuan yang diberikan. Seperti yang telah ditemukan dalam penelitian sebelumnya, kualitas aplikasi yang mendukung kegiatan pengguna dengan cara yang efisien akan meningkatkan kepuasan mereka. Dalam hal ini, aplikasi E-Pemustaka diharapkan dapat memberikan akses yang cepat dan mudah bagi pemustaka untuk mencari buku, mengakses informasi, dan mendapatkan bantuan jika diperlukan. Kualitas informasi yang akurat dan relevan akan meningkatkan pengalaman pemustaka, sedangkan dukungan layanan yang responsif dapat membantu mengatasi masalah yang dihadapi pengguna selama menggunakan aplikasi.

3 | METODE

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 45 Kabupaten Aceh Besar, yang terletak di Jalan Nuri, Kecamatan Kota Jantho, Kabupaten Aceh Besar. Madrasah ini memiliki sebuah perpustakaan yang menyediakan koleksi buku dan bahan bacaan untuk siswa serta guru. Fokus penelitian terletak pada perpustakaan tersebut, dengan tujuan untuk mengumpulkan data terkait jumlah koleksi buku, frekuensi peminjaman buku, serta proses peminjaman yang berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan pengelola perpustakaan, siswa, dan guru sebagai responden untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan mereka dalam memanfaatkan fasilitas perpustakaan.

Sebelum penerapan sistem baru, perpustakaan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 45 masih menggunakan sistem manual yang terbatas dalam pengelolaan buku dan administrasi peminjaman. Proses peminjaman buku dilakukan secara manual, di mana buku-buku ditata di rak dan pemustaka harus mencari katalog buku secara fisik, yang seringkali tidak terupdate.

Masalah lain yang ditemukan adalah pengelolaan transaksi peminjaman dan pengembalian buku yang tidak efisien, karena pengelola perpustakaan harus mencatat setiap transaksi secara manual. Selain itu, pendaftaran anggota perpustakaan juga dilakukan secara manual, yang memakan waktu dan sering menimbulkan antrian panjang. Mengingat masalah-masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan sistem manajemen perpustakaan berbasis digital yang dapat mempermudah pencarian buku, peminjaman, serta pengelolaan data anggota.

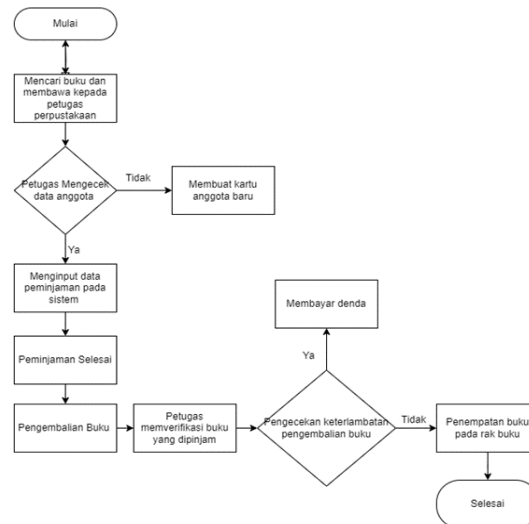


Gambar 1 .Sistem Perpustakaan Pengunjung

Bahan dan alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa perangkat yang mendukung proses pengumpulan data dan analisis. Pertama, kuesioner disusun untuk mengumpulkan data dari pemustaka mengenai kepuasan mereka terhadap aplikasi e-Pemustaka. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur berbagai aspek kepuasan pemustaka secara objektif. Selanjutnya, dokumen aplikasi diperlukan untuk memberikan gambaran mengenai fitur, fungsionalitas, serta cara penggunaan aplikasi e-Pemustaka. Dokumentasi ini membantu pemustaka memahami aplikasi dengan lebih baik dan memberikan umpan balik yang akurat. Penulis juga membutuhkan perangkat untuk pengumpulan data, seperti komputer, laptop, atau ponsel cerdas, untuk mengumpulkan data secara efektif. Terakhir, lingkungan penelitian yang tenang dan nyaman sangat penting, terutama untuk wawancara dan pengumpulan data lainnya.

Penelitian ini menggunakan dua metode utama untuk pengumpulan data. Pertama, observasi dilakukan untuk meninjau langsung lokasi penelitian, yaitu Madrasah Ibtidaiyah Negeri 45 Aceh Besar. Observasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai kondisi perpustakaan dan kegiatan yang berlangsung di sana. Kedua, studi lapangan dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Dalam metode ini, penulis menggunakan dua teknik pengumpulan data: wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi langsung dari pemustaka dan pengelola perpustakaan mengenai penggunaan aplikasi e-Pemustaka. Observasi juga dilakukan untuk menilai bagaimana aplikasi diterapkan dan digunakan di lapangan.

Untuk merancang sistem yang akan dikembangkan, penulis menerapkan beberapa langkah dalam perancangan sistem, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian sistem. Diagram alir langkah penelitian menunjukkan tahapan-tahapan yang diikuti, yang dimulai dengan identifikasi masalah, dilanjutkan dengan studi literatur, dan diikuti dengan analisis kebutuhan, desain sistem, pengembangan sistem, pengujian sistem, implementasi, dan akhirnya evaluasi serta pemeliharaan sistem. Setiap tahap menghasilkan output yang mendukung pengembangan aplikasi sistem informasi perpustakaan yang lebih efisien.



Gambar 2. Diagram Alir Perpustakaan

Pada penelitian ini, rancangan masukan dan keluaran sistem informasi perpustakaan disusun sebagai berikut. Masukan terdiri dari dua jenis utama. Pertama, pencarian, di mana pengguna dapat memasukkan kata kunci, judul buku, penulis, atau subjek untuk mencari buku atau sumber daya lainnya dalam perpustakaan. Kedua, informasi peminjaman, di mana pengguna dapat memasukkan detail peminjaman, seperti judul buku atau ID buku, untuk melakukan peminjaman buku dari perpustakaan. Sedangkan untuk keluaran, aplikasi akan menampilkan dua jenis informasi utama. Pertama, hasil pencarian, di mana aplikasi akan menampilkan hasil pencarian yang sesuai dengan masukan pengguna, termasuk judul buku, penulis, dan informasi lainnya yang relevan. Pengguna dapat melihat detail buku, deskripsi, dan ketersediaan buku di perpustakaan. Kedua, informasi buku, yang akan menampilkan informasi lengkap tentang buku, seperti penulis, penerbit, tahun terbit, dan ID buku.

Rancangan basis data terdiri dari beberapa tabel untuk mendukung sistem informasi perpustakaan ini. Tabel pertama adalah basis data login, yang terdiri dari nama pengguna (username) dan kata sandi (password) dengan tipe dan panjang yang telah ditentukan. Tabel kedua adalah basis data anggota, yang mencakup informasi seperti ID siswa, NISN, nama, alamat, dan kelas. Tabel ketiga adalah basis kategori buku, yang mencatat ID kategori dan jenis kategori buku. Tabel keempat adalah basis data buku, yang menyimpan informasi tentang kode buku, judul, pengarang, penerbit, stok buku, tahun terbit, dan ID kategori. Tabel kelima adalah basis data pinjam, yang mencatat ID pinjam, NISN, kode buku, tanggal pinjam, tanggal kembali, status pinjam, dan tanggal pengembalian.

Rancangan teknologi pada penelitian ini didasarkan pada kebutuhan sistem informasi perpustakaan di MIN 45 Aceh Besar. Hardware yang digunakan mencakup komputer yang telah dilengkapi dengan web server, database server, dan aplikasi web. Perangkat keras minimal yang diperlukan adalah laptop atau PC dengan prosesor Core i3 dan memori 4 GB. Untuk software, sistem ini menggunakan beberapa perangkat lunak pendukung, antara lain CodeIgniter sebagai framework untuk pengembangan aplikasi, Notepad++ atau Sublime Text sebagai editor untuk menulis kode, dan XAMPP sebagai platform yang menyediakan server lokal (Apache) untuk pengembangan aplikasi.

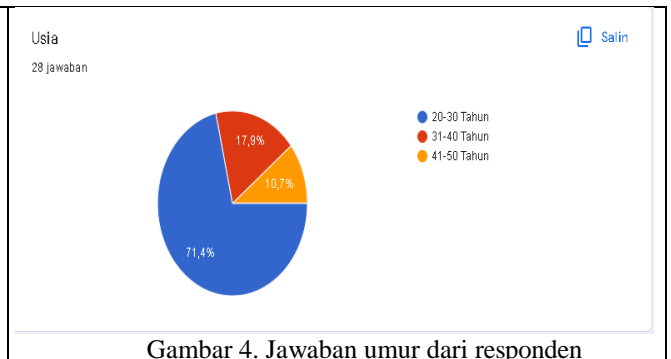
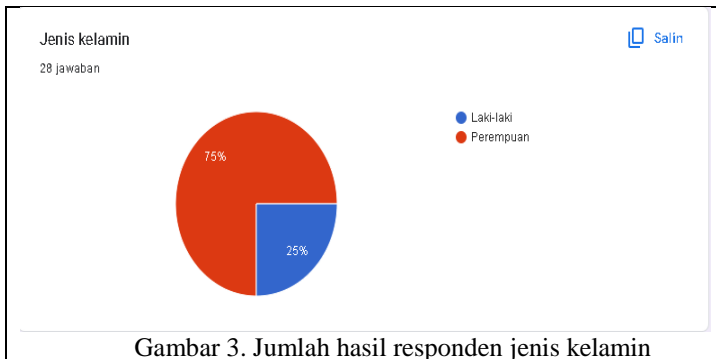
Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pengujian terdiri dari beberapa tahap, yaitu: pengujian fungsional, yang bertujuan memastikan semua fungsi dalam sistem berjalan dengan baik sesuai dengan spesifikasi; pengujian antarmuka pengguna (UI/UX), yang fokus pada kegunaan, navigasi, dan tampilan untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal; pengujian keamanan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi potensi celah keamanan dan mencegah kebocoran data; dan pengujian kinerja, untuk memastikan sistem dapat menanggapi beban kerja yang diharapkan, termasuk pengujian waktu respon, kecepatan loading halaman, dan kapasitas sistem.

4 | HASIL DAN PEMBAHASAN

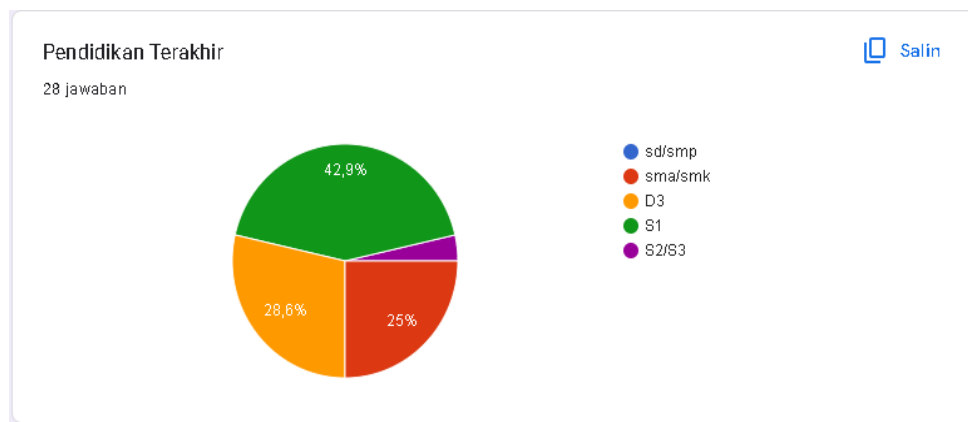
4.1 Hasil

Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 45 Kabupaten Aceh Besar, dengan fokus utama pada pengelolaan perpustakaan dan penerapan sistem digital berbasis aplikasi e-Pemustaka. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi, beberapa temuan penting terkait kepuasan pemustaka dan efektivitas sistem yang diterapkan ditemukan. Sebanyak 100 responden yang terdiri dari siswa, guru, dan pengelola perpustakaan menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap kemudahan dalam mencari buku. Sebelumnya, pemustaka harus mencari buku

secara manual di rak, yang memakan waktu. Namun, dengan aplikasi ini, pencarian buku menjadi lebih efisien menggunakan kata kunci, judul, penulis, atau kategori. Meskipun demikian, beberapa pengguna melaporkan bahwa hasil pencarian terkadang kurang akurat, terutama pada koleksi buku yang baru ditambahkan. Pada proses peminjaman, sebagian besar pengguna merasa bahwa aplikasi mempercepat transaksi, dengan 80% dari mereka melaporkan kepuasan terhadap kemudahan dan kecepatan peminjaman. Mereka tidak lagi perlu antri untuk mendapatkan buku, karena proses dapat dilakukan secara langsung melalui aplikasi. Akan tetapi, sebagian kecil pengguna merasa kebingungannya terkait penghitungan tanggal pengembalian buku, yang seringkali tidak sesuai dengan yang tercatat di aplikasi. Antarmuka aplikasi juga mendapat tanggapan positif, dengan 90% pengguna merasa nyaman menggunakan aplikasi. Desainnya dinilai sederhana dan mudah dipahami, meskipun ada beberapa saran untuk meningkatkan tampilan, khususnya pada bagian daftar buku agar lebih responsif dan menarik.

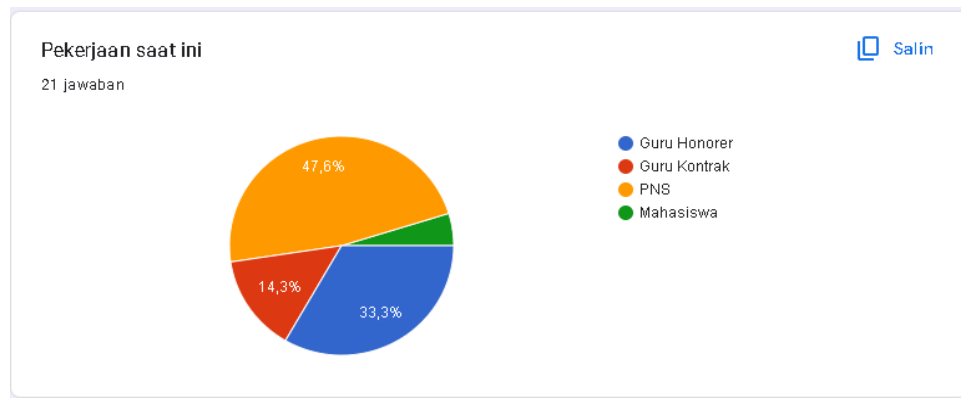


Berdasarkan grafik yang ditampilkan, dapat dilihat bahwa mayoritas responden berusia antara 20 hingga 30 tahun, dengan persentase yang lebih tinggi dibandingkan kelompok usia lainnya. Kelompok usia ini menunjukkan proporsi yang dominan dalam penelitian ini, menggambarkan bahwa sebagian besar pemustaka yang merespons berasal dari kelompok usia tersebut. Hal ini mungkin mencerminkan keterlibatan yang lebih besar dari kalangan muda, yang mungkin lebih akrab dan terbiasa dengan penggunaan teknologi digital, termasuk aplikasi e-Pemustaka. Dengan demikian, kelompok usia ini tampaknya lebih aktif dalam mengakses layanan perpustakaan berbasis digital. Sementara itu, kelompok usia lainnya menunjukkan jumlah yang lebih sedikit, yang dapat menunjukkan kecenderungan penggunaan aplikasi yang lebih rendah di kalangan usia yang lebih tua. Temuan ini memberikan gambaran penting mengenai demografi pemustaka yang menggunakan aplikasi ini, yang dapat digunakan untuk merancang pengembangan lebih lanjut, baik dalam hal fitur aplikasi maupun strategi promosi untuk menjangkau kelompok usia yang lebih beragam.



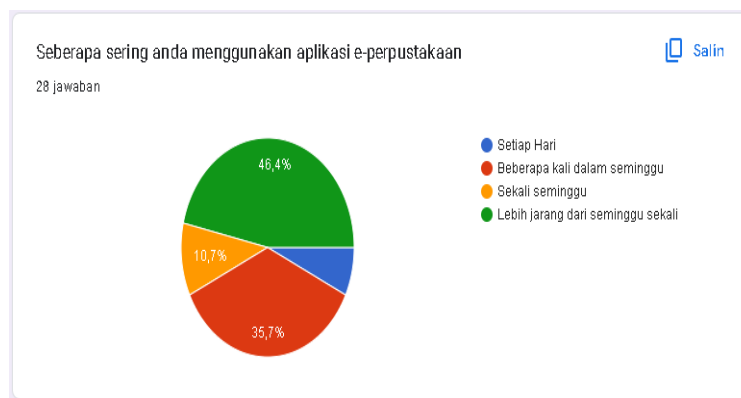
Dari grafik yang ditampilkan, terlihat bahwa mayoritas responden memiliki jenjang pendidikan terakhir S1, yang jauh lebih dominan dibandingkan dengan jenjang pendidikan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pemustaka yang merespons lebih banyak berasal dari kalangan sarjana, yang cenderung lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi digital. Dengan lebih banyaknya responden dengan latar belakang pendidikan S1, bisa diasumsikan bahwa aplikasi e-Pemustaka lebih banyak digunakan oleh mereka yang sudah memiliki pendidikan tinggi. Meskipun begitu, masih ada sejumlah responden dari jenjang pendidikan lain, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini juga digunakan oleh berbagai kalangan pendidikan. Hasil ini dapat membantu dalam merancang fitur aplikasi agar lebih relevan dan dapat diakses dengan mudah oleh semua

jenjang pendidikan, serta mengidentifikasi apakah ada kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan aplikasi dalam menjangkau pengguna dengan tingkat pendidikan yang berbeda.



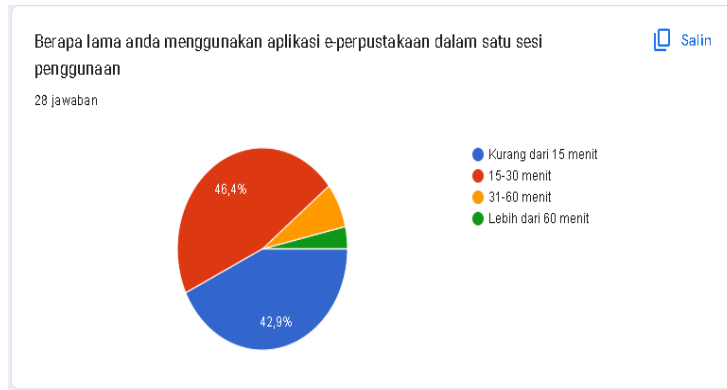
Gambar 6. Pertanyaan dan Jawaban No.4

Dari grafik yang ditampilkan, terlihat bahwa guru PNS mendominasi jumlah responden dibandingkan dengan guru kontrak dan guru honorer. Hal ini menunjukkan bahwa guru PNS lebih aktif atau lebih banyak yang menggunakan aplikasi e-Pemustaka. Kemungkinan besar, guru PNS memiliki akses yang lebih mudah dan stabil terhadap fasilitas yang disediakan oleh sekolah, termasuk dalam hal pemanfaatan teknologi untuk keperluan pendidikan. Sebaliknya, guru kontrak dan honorer mungkin memiliki keterbatasan dalam hal akses atau penggunaan teknologi karena status pekerjaan yang tidak tetap. Meskipun demikian, temuan ini menunjukkan pentingnya merancang aplikasi yang dapat menjangkau semua lapisan tenaga pendidik, termasuk guru dengan status pekerjaan yang lebih fleksibel, agar dapat memanfaatkan fasilitas perpustakaan digital dengan lebih baik.



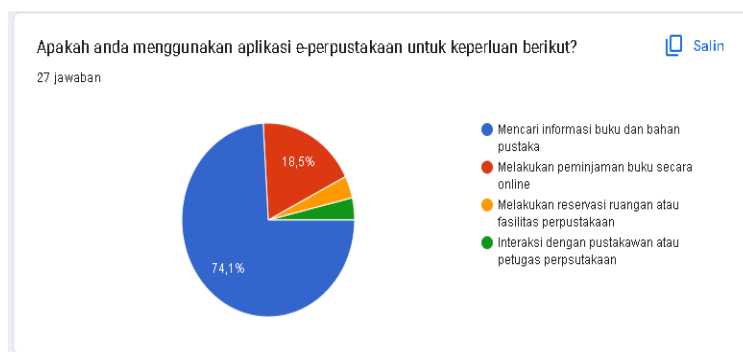
Gambar 7. Pertanyaan dan Jawaban dari No.5

Dari grafik yang ditampilkan, terlihat bahwa pemustaka lebih jarang menggunakan aplikasi e-perpustakaan, dengan sebagian besar responden mengakses aplikasi kurang dari seminggu sekali. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi e-perpustakaan tersedia, penggunaannya belum menjadi kebiasaan rutin bagi pemustaka. Beberapa faktor mungkin mempengaruhi rendahnya frekuensi penggunaan, seperti kurangnya promosi atau pemahaman tentang fitur yang tersedia dalam aplikasi. Selain itu, mungkin ada faktor lain seperti kesulitan akses atau ketidakcocokan aplikasi dengan kebutuhan pemustaka. Temuan ini menunjukkan perlunya strategi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, seperti meningkatkan kesadaran pemustaka tentang manfaat aplikasi atau menambahkan fitur yang lebih sesuai dengan kebiasaan dan preferensi mereka.



Gambar 8. Pertanyaan dan Jawaban dari No.6

Dari grafik yang ditampilkan, terlihat bahwa rata-rata penggunaan aplikasi e-perpustakaan berkisar antara 15 hingga 30 menit per sesi bagi sebagian besar pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi sering digunakan, durasi penggunaannya relatif singkat. Pengguna mungkin merasa cukup dengan waktu yang singkat untuk mencari buku atau informasi lainnya. Beberapa faktor bisa mempengaruhi durasi ini, seperti keterbatasan waktu, atau mungkin pengguna belum memaksimalkan fitur yang ada dalam aplikasi. Hasil ini mengindikasikan bahwa pengembangan aplikasi lebih lanjut bisa jadi perlu, untuk mendorong pemustaka menghabiskan waktu lebih lama, misalnya dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih menarik atau memudahkan pencarian bahan bacaan yang relevan.



Gambar 9. Pertanyaan dan Jawaban dari No. 7



Gambar 10. Pertanyaan dan Jawaban dari No.8

Dari hasil grafik pertanyaan dan jawaban di atas kita bisa melihat bahwa penggunaan aplikasi e-perpustakaan lebih mudah dan mudah di pahami oleh penggunanya.



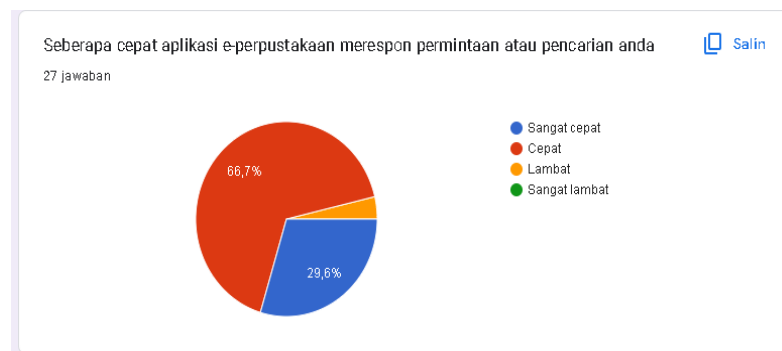
Gambar 11. Pertanyaan dan Jawaban dari No.9

Dari hasil grafik pertanyaan dan jawaban di atas kita bisa melihat bahwa penggunaan aplikasi e-perpustakaan efektif untuk membantu kebutuhan penggunaannya untuk mencari buku.



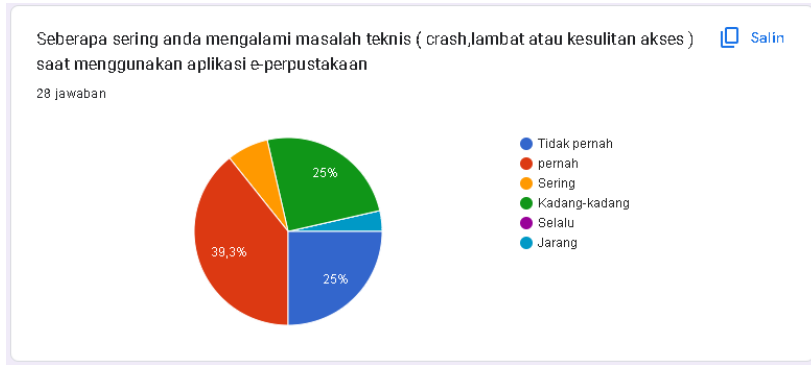
Gambar 12. Pertanyaan dan jawaban dari No 10

Berdasarkan hasil dari grafik pertanyaan dan jawaban di atas kita bisa melihat bahwa penggunaan fitur aplikasi e-perpustakaan dengan hasil yang memuaskan yang tersedia dalam aplikasi e-perpustakaan tersebut.



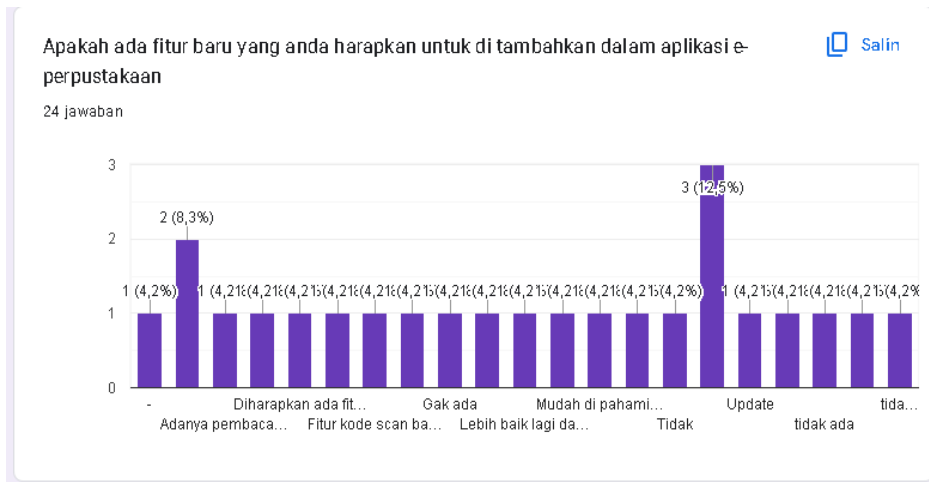
Gambar 13. Pertanyaan dan jawaban No 11

Berdasarkan hasil dari grafik pertanyaan dan jawaban di atas kita bisa melihat bahwa penggunaan aplikasi e-perpustakaan merespon dengan cepat.



Gambar 14. Pertanyaan dan jawaban dari No 12

Berdasarkan dari hasil grafik pertanyaan dan jawaban di atas kita bisa melihat bahwa pemustaka sering mengalami kesalahan teknis dalam penggunaan aplikasi e-perpustakaan.



Gambar 15 Pertanyaan dan jawaban dari No 13

Dari hasil grafik di atas kita bisa melihat hasil responden lebih dominan dengan hasil jawaban tidak ada fitur tambahan dalam penggunaan aplikasi e- perpustakaan.



Gambar 16. Pertanyaan dan jawaban No 14

Dari hasil jawaban di atas berbagai jawaban dari responden penggunaan aplikasi-perpustakaan.

Penerapan aplikasi e-Pemustaka di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 45 Aceh Besar memberikan hasil yang positif dalam hal efisiensi pengelolaan perpustakaan dan kepuasan pengguna. Meskipun sudah ada peningkatan, beberapa perbaikan teknis masih diperlukan, khususnya dalam hal akurasi pencatatan tanggal pengembalian dan peningkatan fitur pencarian.

3.2 Pembahasan

Penerapan aplikasi E-Pemustaka di MIN 45 Aceh Besar dan hasil pengukuran kepuasan pengguna yang menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS). Berdasarkan temuan penelitian, aplikasi E-Pemustaka menunjukkan hasil positif dalam hal kemudahan pencarian buku dan kecepatan proses peminjaman. Pengguna merasa puas dengan fitur pencarian yang memungkinkan mereka untuk menemukan buku dengan cepat dan efisien, mengurangi ketergantungan pada sistem manual yang lebih memakan waktu. Hal ini sesuai dengan temuan yang dikemukakan oleh Suwanti, Yudhana, dan Herman (2022), yang juga menemukan bahwa kemudahan akses dan kecepatan dalam sistem informasi perpustakaan berkontribusi terhadap tingkat kepuasan pengguna. Namun, meskipun aplikasi ini memberikan dampak positif, beberapa masalah masih ditemukan, khususnya terkait dengan akurasi data, seperti pencatatan tanggal pengembalian buku. Beberapa pengguna melaporkan ketidakakuratan pencatatan ini, yang dapat memengaruhi kepuasan secara keseluruhan. Masalah ini mencerminkan pentingnya kualitas sistem dalam mendukung penggunaan aplikasi secara optimal, sebagaimana ditemukan oleh Setiyanto, Yasin, dan Nafiuddin (2023) yang menunjukkan bahwa kualitas sistem yang baik, termasuk kecepatan dan akurasi, sangat memengaruhi kepuasan pengguna aplikasi. Selain itu, meskipun pencarian buku sudah disediakan, beberapa pengguna masih melaporkan bahwa hasil pencarian untuk buku baru tidak sepenuhnya akurat. Hal ini sejalan dengan temuan dari Sarah, Saepudin, dan Anwar (2023) yang juga menemukan bahwa kualitas sistem informasi, terutama dalam hal akurasi pencarian, sangat memengaruhi tingkat kepuasan pemustaka terhadap aplikasi. Peningkatan algoritma pencarian untuk memfasilitasi hasil yang lebih relevan dan tepat sangat diperlukan agar aplikasi ini dapat memberikan layanan yang lebih baik. Selain itu, meskipun sebagian besar pengguna merasa nyaman dengan antarmuka aplikasi yang sederhana, beberapa masukan menunjukkan perlunya peningkatan dalam hal desain antarmuka, khususnya pada tampilan daftar buku. Desain yang lebih responsif dan menarik akan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Chantika, Safitri, dan Wulansari (2023), yang menekankan pentingnya kualitas antarmuka dalam meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa meskipun aplikasi E-Pemustaka memberikan manfaat, penggunaan aplikasi masih rendah di kalangan pemustaka yang lebih tua. Sebagian besar responden yang aktif menggunakan aplikasi berada pada rentang usia muda. Ini mengindikasikan bahwa pemustaka dari kalangan yang lebih tua mungkin masih merasa kesulitan dalam mengakses atau memanfaatkan teknologi. Menurut Nadiansyah dan Sitohang (2024), faktor usia dan pemahaman terhadap teknologi dapat mempengaruhi penggunaan aplikasi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keterlibatan semua pemustaka, diperlukan pelatihan dan promosi lebih lanjut mengenai penggunaan aplikasi ini. Aplikasi E-Pemustaka memberikan hasil positif dalam hal meningkatkan efisiensi layanan perpustakaan dan pengalaman pengguna. Namun, untuk memastikan aplikasi ini dapat terus berkembang dan memenuhi harapan pengguna, perbaikan dalam hal akurasi pencatatan, algoritma pencarian, dan desain antarmuka diperlukan. Peningkatan aksesibilitas aplikasi, khususnya bagi pengguna yang lebih tua, juga harus menjadi prioritas agar lebih banyak pemustaka dapat memanfaatkan layanan perpustakaan digital ini dengan optimal.

5 | KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap aplikasi E-Pemustaka di MIN 45 Aceh Besar menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS). Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kuesioner, wawancara, dan observasi terhadap 100 responden yang terdiri dari siswa, guru, dan pengelola perpustakaan, sebagian besar pengguna merasa puas dengan kemudahan dalam mencari buku, kecepatan peminjaman, dan desain aplikasi yang sederhana. Pengguna merasa bahwa aplikasi ini telah mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mencari buku dan mempercepat proses peminjaman, sehingga memberikan kenyamanan dalam menggunakan layanan perpustakaan. Namun, meskipun aplikasi berjalan dengan baik, terdapat beberapa masalah yang perlu diperbaiki. Beberapa pengguna melaporkan ketidakakuratan dalam pencatatan tanggal pengembalian buku yang bisa menyebabkan kebingungannya. Selain itu, meskipun fitur pencarian tersedia, hasil pencarian untuk koleksi baru belum sepenuhnya optimal. Masalah ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam hal akurasi data dan pencarian buku sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Sebagai rekomendasi, perlu adanya perbaikan pada akurasi tanggal pengembalian dan pengembangan lebih lanjut pada fitur pencarian untuk meningkatkan efisiensinya. Peningkatan kualitas antarmuka aplikasi juga disarankan untuk

memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Secara keseluruhan, aplikasi E-Pemustaka memberikan dampak positif bagi pengelolaan perpustakaan dan pengalaman pengguna, tetapi beberapa perbaikan teknis akan membuat aplikasi ini lebih efektif di masa mendatang.

REFERENSI

- Ayu, K. and R, S. (2022). Analisis kepuasan masyarakat kota depok terhadap penggunaan aplikasi depok single window dengan menggunakan eucs. *Techno Com*, 21(4), 725-731. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i4.5782>
- Chantika, I., Safitri, E., & Wulansari, A. (2023). Analisis kepuasan pengguna e-peken surabaya menggunakan delone and mclean information system success model (issm). *sitasi*, 3(1), 235-244. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.677>
- Damayanti, A. S., Mursityo, Y. T., & Herlambang, A. D. (2018). Evaluasi Kepuasan Pengguna Aplikasi Tapp Market Menggunakan Metode EUCS (End User Computing Satisfaction). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(11), 4833-4839. Diambil dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3097>
- Dharma, G., P, A., Anggraeni, D., Fuadilah, R., K, R., P, M., ... & Eko, S. (2018). The implementation of reference services on the library of state universities in surabaya. *Record and Library Journal*, 1(2), 193. <https://doi.org/10.20473/rlj.v1-i2.2015.193-200>
- Kriswanto, Y. (2019). Analisis penerimaan pemustaka terhadap electronic theses & dissertations di perpustakaan universitas gadjah mada. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 15(2), 239. <https://doi.org/10.22146/bip.33633>
- Maisari, R. M., Alamsyah, M. N., & Sunardi, L. (2024). Analisis pengukuran tingkat kepuasan pengguna aplikasi OVO menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *ESCAF*, 1405-1414.
- Nadiansyah, F. and Sitohang, F. (2024). Analisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi sistem informasi kepegawaian (sik) di distrik navigasi kelas 1 Palembang menggunakan metode end user computing satisfaction (eucs). *Juti Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.26798/juti.v3i1.1026>
- Nursanto, G., Prabadi, I., & Pratama, A. (2022). User satisfaction analysis of sitanos application at class i non-tpi tangerang immigration office with end-user computing satisfaction (eucs) method. *Tematics Technology Management and Informatics Research Journals*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.52617/tematics.v4i1.372>
- Pramudibyo, N. (2024). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Redbus Dengan Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4133>
- Pujana, G., Pradnyana, I. M. A., & Artha, I. K. R. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna E-Rapor Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (Eucs) Di Smp Negeri 1 Sukasada. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 12(1), 57-66.
- Rabita, E. (2019). Transformasi perpustakaan di era big data. *Talenta Conference Series Local Wisdom Social and Arts (Lwsa)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/lwsa.v2i2.716>
- Risparyanto, A. (2022). Pengaruh kualitas layanan perpustakaan dan aktivitas kegiatan pustakawan terhadap kepuasan pengguna perpustakaan di era 4.0. *Unilib Jurnal Perpustakaan*, 13(2). <https://doi.org/10.20885/unilib.vol13.iss2.art4>
- Saputra, Y., Nugroho, B., & Norhayati, N. (2024). Analisis kepuasan pengguna aplikasi s.m.a.r.t stmik palangkaraya menggunakan metode end-user computing satisfaction. *Jurnal Sistem Informasi Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 1-14. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i2.421>
- Sarah, M., Saepudin, E., & Anwar, R. (2023). Hubungan kualitas sistem informasi aplikasi ipusnas dengan kepuasan pemustaka menggunakan pieces framework. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 29-39. <https://doi.org/10.56127/jukim.v2i6.968>

- Setiyanto, S., Yasin, I., & Nafiuddin, A. (2023). Evaluasi kepuasan siswa pada aplikasi adobe photoshop menggunakan metode end user computing satisfaction. *RESTIA*, 1(2), 29-37. <https://doi.org/10.30787/restia.v1i2.1281>
- Setyoningrum, N. R. (2020). Analisis tingkat kepuasan pengguna sistem informasi kerja praktek dan skripsi (skkp) menggunakan metode end user computing satisfaction (eucs). *Journal of Applied Informatics and Computing*, 4(1), 17-21. <https://doi.org/10.30871/jaic.v4i1.1645>
- Suwanti, S., Yudhana, A., & Herman, H. (2022). Analisis kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan menggunakan metode end user computing satisfaction. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 12(2), 149-161. <https://doi.org/10.34010/jati.v12i2.7581>
- Wijaya, D. and Muawwal, A. (2021). Analisis kepuasan pengguna pada learning management system classes menggunakan metode end user computing satisfaction. *Kharisma Tech*, 16(2), 111-126. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v16i2.133>

How to cite this article: Safira, I., & Maimun. (2025). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi E-Pemustaka Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) di MIN 45 Aceh Besar. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi (JMASIF)*, 4(2), 102-114. <https://doi.org/10.59431/jmasif.v4i2.611>