

Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi WETV Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)

Affah Al Fakhirah dan Kemal Ade Sekarwati

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma
Jl. Margonda Raya No.100, Depok 16424, Jawa Barat
E-mail: affahalfakhirah1@gmail.com, ade@staff.gunadarma.ac.id

Abstrak

WeTV merupakan *platform Video On Demand* asal China yang memungkinkan pengguna untuk menonton film secara *online*, sehingga membuat orang-orang lebih tertarik untuk menonton film secara *online* di rumah melalui *smartphone* masing-masing karena lebih hemat waktu dan mudah diakses di mana saja. Aplikasi WeTV memiliki 50 Juta+ pengunduh di *Play Store*, namun berdasarkan ulasan aplikasi WeTV di *Play Store*, masih banyak pengguna yang berkomentar bahwa aplikasi WeTV ini masih kurang memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi WeTV menggunakan metode EUCS yang nantinya hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi untuk masukan bagi pihak WeTV, sehingga dapat mengatasi kekurangan yang ada dan meningkatkan kualitas pelayanannya. Pengumpulan data menggunakan jenis kuesioner melalui *Google Form*, pengolahan data kuesioner untuk uji validitas dan uji reliabilitas terhadap prates kuesioner menggunakan aplikasi SPSS dan teknik pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert. Hasil analisis penelitian ini, Variabel *Content* sebesar 4,13 (Puas), Variabel *Accuracy* 3,99 (Puas), Variabel Format 4,23 (Sangat Puas), Variabel *Ease of Use* 4,45 (Sangat Puas) dan Variabel *Timeliness* 4,07 (Puas). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, variabel dengan tingkat kepuasan tertinggi adalah variabel *Ease of Use*. Variabel dengan tingkat kepuasan terendah adalah variabel *Accuracy*. Aplikasi WeTV perlu melakukan perbaikan dan peningkatan pada akurasi serta kinerja aplikasinya sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanannya kepada pengguna.

Kata kunci : Analisis, Tingkat Kepuasan, WeTV, Metode EUCS.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan baru dan semakin berkembang sehingga terdapat *Video On Demand* atau yang lebih sering dikenal layanan *streaming film* berlangganan. Layanan tersebut memfasilitasi pengguna untuk dapat memilih sendiri pilihan tayangan yang ingin ditonton melalui aplikasi maupun *web browser*.

Streaming film merupakan kegiatan untuk mengisi waktu luang sebagai sarana hiburan di saat lelah yang dapat dilakukan atau ditonton bersama keluarga dan teman dekat. Banyaknya aplikasi untuk menonton *film* membuat orang-orang lebih tertarik untuk menonton *film* di rumah melalui *smartphone* masing-masing karena lebih hemat waktu dan mudah diakses di mana saja. Hal ini menjadikan peluang bagi pengguna aplikasi *streaming*

film meningkat seperti WeTV.



Gambar 1: WeTV

WeTV adalah *platform Video On Demand* asal China yang memungkinkan pengguna untuk

menonton *film* secara *online*. Kumpulan *film* yang tersedia di WeTV dapat diakses secara gratis. Seperti *platform Video On Demand* lainnya, WeTV juga memiliki paket langganan untuk pengguna yang disebut sebagai akun VIP WeTV. Pengguna dengan akun VIP WeTV, tidak akan terganggu dengan iklan yang muncul secara tiba-tiba seperti saat menonton *film* di akun gratis [1].

Sejak kehadiran perdananya di pasar Internasional pada Juni 2019, WeTV sukses diluncurkan di Indonesia, Malaysia, Thailand, Filipina dan berbagai negara lainnya. WeTV merupakan salah satu *platform streaming film* pertama yang fokus menghadirkan konten dari China bagi para pengguna lokal di luar negeri, kemudian terus diperluas untuk menghadirkan lebih banyak konten Asia premium di berbagai genre [2]. Selama dua tahun terakhir, WeTV telah meningkatkan kemampuan layanan dasarnya untuk memenuhi kebutuhan industri yang berkembang dan jumlah pengguna yang terus meningkat [3].

Aplikasi WeTV dapat diunduh secara gratis di *Play Store* dan *App Store*. Berbagai kemudahan dan dukungan layanan yang maksimal dari WeTV membuat aplikasi ini menjadi populer di kalangan pencinta drama Asia. Hal ini terlihat dari peringkat WeTV di *Play Store* tercatat pada tanggal 19 Maret 2022 berada pada #1 terlaris di hiburan dengan jumlah rating aplikasi 4,2 bintang, jumlah pengunduh aplikasi 50 juta+ dan 494 ribu ulasan yang terdapat di *Play Store*. Berdasarkan ulasan aplikasi WeTV di *Play Store*, masih banyak pengguna yang berkomentar bahwa aplikasi WeTV ini masih kurang memuaskan. Contoh komentar ketidakpuasan berupa *error* pada saat pembayaran VIP tidak berhasil, *teks subtitle* suka tidak muncul dan masih banyak komentar lainnya.

Penelitian tentang analisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi dengan metode EUCS sudah banyak dilakukan, salah satunya dalam [4] penelitian ini ingin mengetahui tingkat kepuasan pengguna *simak online* dengan menggunakan pendekatan model EUCS yang berfokus pada kepuasan pengguna yang mencakup lima dimensi *content, accuracy, format, ease of use* dan *timeliness* [4]. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan pengolahan data kuesioner diuji dengan uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS. Selain jurnal di atas, ada beberapa jurnal lain yang terkait dengan penelitian ini [5 [6] dan [7].

Berdasarkan uraian tersebut, aplikasi WeTV memiliki kelebihan dan kekurangan. Untuk melihat tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi WeTV perlu dilakukan suatu penelitian, yaitu analisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi WeTV. Analisis tingkat kepuasan aplikasi WeTV akan diteliti dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*, karena metode EUCS digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari se-

buah sistem informasi.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian. Penelitian ini membahas analisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi WeTV menggunakan metode EUCS. Tahapannya dimulai dengan menentukan objek penelitian, pengumpulan data, pengolahan data, analisis hasil olah data dan hasil analisis. Tahapannya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2: Tahapan Penelitian

Tiap-tiap tahap akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap awal menentukan objek penelitian yang akan diteliti dengan beberapa tahapan yaitu menentukan populasi dan sampel.
2. Tahap pengumpulan data dengan beberapa tahapan yaitu membuat kuesioner menggunakan *Google Form* dan menyebarkan kuesioner melalui dua tahap yaitu prates kuesioner dan kuesioner utama. Prates kuesioner disebar kepada 30 responden sedangkan kuesioner utama disebar sesuai dengan perhitungan sampel yang telah dilakukan.
3. Tahap pengolahan data, melakukan uji validitas dan reliabilitas pada prates kuesioner sebanyak 30 data. Prates kuesioner diuji validitas dan reliabilitas dengan perangkat lunak *Statistical Program for Social Science*

(SPSS). Jika kuesioner sudah *valid* dan *reliable* maka dilanjutkan dengan penyebaran kuesioner utama terhadap sampel yang telah dihitung.

4. Tahap analisis hasil olah data, melakukan analisis hasil olah data dilakukan perhitungan terhadap kuesioner utama berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh dengan menggunakan skala likert untuk mengetahui rata-rata kepuasan pengguna aplikasi WeTV.

5. Tahap hasil analisis, menggunakan teori Kaplan dan Norton untuk menentukan hasil akhir penelitian rata-rata tingkat kepuasan pengguna. Hasil analisis dijadikan masukan untuk aplikasi WeTV agar lebih baik lagi dalam memenuhi kepuasan penggunaannya.

Penyusunan kuesioner mengadopsi dari pernyataan dari Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web dengan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) [8]. Daftar pertanyaan kuesioner penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Daftar Pertanyaan Kuesioner

No	Variabel	Pernyataan Kuesioner
1.	Content	1. Isi dari informasi di aplikasi WeTV sesuai dengan kebutuhan.
		2. Isi dari informasi di aplikasi WeTV sudah lengkap.
		3. Isi dari informasi di aplikasi WeTV sangat jelas.
		4. Isi dari informasi di aplikasi WeTV mudah dipahami.
2.	Accuracy	1. Aplikasi weTV sudah menyajikan informasi yang benar dan akurat,
		2. Setiap <i>link</i> di aplikasi WeTV selalu menampilkan halaman yang sesuai.
		3. Aplikasi WeTV jarang terjadi <i>error</i> ketika digunakan.
3.	Format	1. Desain tampilan aplikasi WeTV memiliki pengaturan warna yang menarik.
		2. Desain tampilan aplikasi WeTV memiliki layout yang memudahkan pengguna.
		3. Desain tampilan aplikasi WeTV memiliki struktur menu dan <i>link</i> yang mudah dipahami.
4.	Ease of Use	1. Aplikasi WeTV mudah diakses dari mana saja dan kapan saja.
		2. Aplikasi WeTV nyaman untuk digunakan.
5.	Timeliness	1. Aplikasi WeTV selalu menampilkan informasi dan film yang terbaru.
		2. <i>Loading time</i> aplikasi WeTV memiliki waktu yang cepat.

Hasil dan Pembahasan

1. Uji Validitas Prates Kuesioner

Prates Kuesioner pada penelitian ini terdiri dari 14 butir pernyataan dan telah diisi oleh 30 responden. Data diuji validitas untuk mengukur *valid* atau tidaknya suatu kuesioner. Jika semua pernyataan pada kuesioner tersebut dinyatakan *valid*, maka kuesioner utama disebar hingga 400 responden. Penjelasan mengenai data yang digunakan untuk uji validitas kuesioner terhadap aplikasi WeTV akan dijelaskan sebagai berikut :

- (a) Sampel (n) = 30
- (b) Tingkat kesalahan (e) = 0,5 atau 5%
- (c) $R_{Tabel} = 0.361$ (melihat $N = 30$ dan The Level of Significance 5%)

Hasil uji validitas pada prates kuesioner ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2: Daftar Pertanyaan Kuesioner

Variabel	Item	rHitung	rTabel	Keterangan
Content	C1	0,766	0,361	VALID
	C2	0,829	0,361	VALID
	C3	0,855	0,361	VALID
	C4	0,885	0,361	VALID
Accuracy	A1	0,788	0,361	VALID
	A2	0,775	0,361	VALID
	A3	0,714	0,361	VALID
Format	F1	0,830	0,361	VALID
	F2	0,724	0,361	VALID
	F3	0,820	0,361	VALID
Ease of Use	E1	0,717	0,361	VALID
	E2	0,852	0,361	VALID
Timeliness	T1	0,771	0,361	VALID
	T2	0,703	0,361	VALID

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa uji validitas yang terdiri dari 14 butir pernyataan yang telah disebar kepada 30 responden dinyatakan *valid* karena $r_{Hitung} > r_{Tabel}$.

2. Uji Reliabilitas Prates Kuesioner

Hasil perhitungan uji reliabilitas pada prates kuesioner dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3: Hasil Uji Reliabilitas Prates Kuesioner

No	Aplikasi	Jumlah variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	WeTV	5	0,950	Reliabel

Uji reliabilitas prates kuesioner menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,950. Nilai tersebut lebih besar dari 0,6 maka dapat dinyatakan semua variabel reliabel. Pada kolom Item terdapat C1-T2, merupakan item dari sebuah pertanyaan, untuk variabel *content* memiliki 4 pertanyaan dengan, variabel *accuracy* memiliki 3 pertanyaan, variabel *ease of use* memiliki 3 pertanyaan, variabel *timeliness* memiliki 2 pertanyaan.

3. Responden Kuesioner Utama

Responden diberikan pilihan yaitu laki-laki atau perempuan. Hasil jenis kelamin responden dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4: Jenis Kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Perempuan	310	77,5%
2	Laki-Laki	90	22,5%
Total Responden		400	100%

4. Perhitungan dan Analisis Data Kuesioner Utama

$$Rata-ratakepuasan = \frac{Jumlahskorjawabankuesioner}{Totaljumlahkuesioner}$$

Penentuan rata-rata hasil kepuasan menurut Kaplan dan Norton [9]. Penentuan rata-rata kepuasan ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5: Rata-rata Kepuasan

Range Nilai	Keterangan
1 – 1.79	Sangat Tidak Puas
1.8 – 2.59	Tidak Puas
2.6 – 3.39	Cukup Puas
3.4 – 4.19	Puas
4.2 - 5	Sangat Puas

(a) *Content*

Variabel *content* dianalisis untuk mengetahui kepuasan pengguna ditinjau dari sisi isi dari suatu sistem [10]. Banyaknya total jawaban dan skor kuesioner pada variabel *content* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6: Tabulasi Data Kuesioner Variabel *Content*

Content					
Jawaban	SS	S	RG	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	469	914	182	33	2
Skor Kuesioner	2345	3656	546	66	2

$$Rata-ratakepuasan = \frac{2345 + 3656 + 546 + 66 + 2}{1600}$$

$$Rata - ratakepuasan = \frac{6615}{1600} = 4,13$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kepuasan pada variabel *Content* (Isi), didapatkan nilai 4,13. Berdasarkan tabel tingkat kepuasan menurut Kaplan dan Norton nilai tersebut berada pada kategori PUAS. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna sudah merasa puas dengan isi aplikasi WeTV dari mulai isi informasi sesuai dengan kebutuhan, isi informasi sudah lengkap, isi informasi sudah jelas dan isi informasi mudah dipahami.

(b) *Accuracy*

Variabel *accuracy* dianalisis untuk mengetahui kepuasan pengguna dari sisi keakuratan data ketika sistem menerima input kemudian mengolahnya menjadi informasi [10]. Banyaknya total jawaban dan skor kuesioner pada variabel *accuracy* dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7: Tabulasi Data Kuesioner Variabel *Accuracy*

Accuracy					
Jawaban	SS	S	RG	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	295	643	220	41	1
Skor Kuesioner	1475	2572	660	82	1

$$Rata-ratakepuasan = \frac{1475 + 2572 + 660 + 82 + 1}{1200}$$

$$Rata - ratakepuasan = \frac{4790}{1200} = 3,99$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kepuasan pada variabel *Accuracy* (Akurasi), didapatkan nilai 3,99. Berdasarkan tabel tingkat kepuasan menurut Kaplan dan Norton nilai tersebut berada pada kategori PUAS. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna sudah merasa puas dengan akurasi aplikasi

WeTV dari mulai aplikasinya menyajikan informasi yang benar dan akurat, setiap link menampilkan halaman yang sesuai dan aplikasinya jarang terjadi *error*.

(c) *Format*

Variabel *format* dianalisis untuk mengetahui kepuasan pengguna dari sisi tampilan dan estetika dari antarmuka sistem [10]. Banyaknya total jawaban dan skor kuesioner pada variabel *format* dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8: Tabulasi Data Kuesioner Variabel *Format*

Format					
Jawaban	SS	S	RG	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1
Total	385	735	61	17	2
Jawaban					
Skor	1925	2940	183	34	2
Kuesioner					

$$Rata-ratakepuasan = \frac{1925 + 2940 + 183 + 34 + 2}{1200}$$

$$Rata - ratakepuasan = \frac{5084}{1200} = 4,23$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kepuasan pada variabel *Format* (Bentuk), didapatkan nilai 4,23. Berdasarkan tabel tingkat kepuasan menurut Kaplan dan Norton nilai tersebut berada pada kategori SANGAT PUAS. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna sudah merasa sangat puas dengan bentuk aplikasi WeTV dari mulai bentuk tampilannya memiliki pengaturan warna yang menarik dan *layout* yang memudahkan pengguna.

(d) *Ease of Use*

Variabel *ease of use* dianalisis untuk mengetahui kepuasan pengguna dari sisi kemudahan pengguna dalam menggunakan sistem [10]. Banyaknya total jawaban dan skor kuesioner pada variabel *ease of use* dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9: Tabulasi Data Kuesioner Variabel *Ease of Use*

Ease of Use					
Jawaban	SS	S	RG	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	398	372	25	5	0
Skor Kuesioner	1990	1488	75	10	0

$$Rata-ratakepuasan = \frac{1990 + 1488 + 75 + 10 + 0}{800}$$

$$Rata - ratakepuasan = \frac{3563}{800} = 4,45$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kepuasan pada variabel *Ease of Use* (Kemudahan Pengguna), didapatkan nilai 4,45. Berdasarkan tabel tingkat kepuasan menurut Kaplan dan Norton nilai tersebut berada pada kategori SANGAT PUAS. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna sudah merasa sangat puas dengan kemudahan menggunakan aplikasi WeTV dari mulai aplikasinya mudah diakses dari mana saja dan kapan saja, kemudian nyaman untuk digunakan.

(e) *Timeliness*

Variabel *timeliness* dianalisis untuk mengetahui kepuasan pengguna dari sisi ketepatan waktu sistem [10]. Banyaknya total jawaban dan skor kuesioner pada variabel *timeliness* dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10: Tabulasi Data Kuesioner Variabel *Timeliness*

Timeliness					
Jawaban	SS	S	RG	TS	STS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	216	442	126	16	0
Skor Kuesioner	1080	1768	378	32	0

$$Rata-ratakepuasan = \frac{1080 + 1768 + 378 + 32 + 0}{800}$$

$$Rata - ratakepuasan = \frac{3258}{800} = 4,07$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kepuasan pada variabel *Timeliness* (Ketepatan Waktu), didapatkan nilai 4,07. Berdasarkan tabel tingkat kepuasan menurut Kaplan dan Norton nilai tersebut berada pada kategori PUAS. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna sudah merasa puas dengan ketepatan waktu aplikasi WeTV dari mulai aplikasinya selalu menampilkan *film* terbaru dan *loading time* aplikasinya memiliki waktu yang cepat.

5. Hasil Perhitungan Analisis setiap Variabel

Dari hasil perhitungan kuesioner dengan menggunakan metode EUCS dan skala Likert, didapat nilai dan rata-rata tingkat kepuasan untuk masing-masing variabel. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11: Hasil Perhitungan

No	Variabel	Nilai	Keterangan
1	<i>Content</i>	4,13	PUAS
2	<i>Accuracy</i>	3,99	PUAS
3	<i>Format</i>	4,23	SANGAT PUAS
4	<i>Ease of Use</i>	4,45	SANGAT PUAS
5	<i>Timeliness</i>	4,07	PUAS

Pada Tabel 11, variabel *content* mempunyai nilai 4,13 mendapatkan kategori puas, variabel *accuracy* mempunyai nilai 3,99 mendapatkan kategori puas, variabel *format* mempunyai nilai 4,23 mendapatkan kategori sangat puas, variabel *ease of use* mempunyai nilai 4,45 mendapatkan kategori sangat puas dan variabel *timeliness* mempunyai nilai 4,07 mendapatkan kategori puas. Nilai rata-rata kepuasan tertinggi terdapat pada variabel *ease of use* dengan nilai sebesar 4,45 dan nilai rata-rata kepuasan terendah terdapat pada variabel *accuracy* dengan nilai sebesar 3,99. Sehingga penulis merekomendasikan perbaikan dan peningkatan pada variabel *accuracy* serta kinerja aplikasinya dapat lebih baik Rekomendasi perbaikan yang perlu dilakukan pada *accuracy* di aplikasi WeTV yaitu dengan memperbaiki kesalahan *error* yang terjadi pada aplikasi sehingga dapat mengurangi tingkat terjadinya *error* dan meningkatkan kualitas pelayanannya kepada pengguna.

Berdasarkan hasil analisis aplikasi WeTV dengan menggunakan metode EUCS, hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi WeTV sudah memenuhi kriteria dan kepuasan penggunaannya dalam penggunaan aplikasi WeTV saat ini.

Penutup

Analisis dan pengukuran tingkat kepuasan pengguna aplikasi WeTV menggunakan metode EUCS berhasil dilakukan. Berdasarkan hasil analisis dan perhitungan data dari masing-masing variabel yang terdapat pada EUCS, didapat skor tingkat kepuasan untuk masing-masing variabel. Variabel *Content* (isi) memperoleh skor 4,13 dengan predikat Puas. Variabel *Accuracy* (akurasi) memperoleh skor 3,99 dengan predikat Puas. Variabel *Format* (bentuk) memperoleh skor 4,23 dengan predikat Sangat Puas. Variabel *Ease of Use* (kemudahan pengguna) memperoleh skor 4,45 dengan predikat Sangat Puas. Variabel *Timeliness* (Ketepatan Waktu) memperoleh skor 4,07 dengan predikat Puas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, variabel dengan tingkat kepuasan tertinggi adalah

variabel *Ease of Use*. Variabel dengan tingkat kepuasan terendah adalah variabel *Accuracy*. Aplikasi WeTV perlu melakukan perbaikan dan peningkatan pada akurasi serta kinerja aplikasinya sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanannya kepada pengguna.

Dari 5 variabel EUCS yang diuji, diharapkan 3 variabel yang memperoleh kategori puas yaitu *content*, *accuracy* dan *timeliness* dapat ditingkatkan menjadi kategori sangat puas dengan cara meningkatkan kualitas pelayanan kepada pengguna agar lebih baik kedepannya. Penelitian ini diharapkan dapat diteruskan dengan jumlah sampel yang lebih banyak, sehingga penelitian lebih akurat.

Daftar Pustaka

- [1] Zulfikar Hardiansyah, "Cara Daftar dan Langganan Akun VIP WeTV lewat iPhone serta Daftar Harganya", diakses daring pada <https://tekno.kompas.com/read/2021/12/31/10080017/cara-daftar-dan-langganan-akun-vip-wetv-lewat-iphone-serta-daftar-harganya>, 17 Maret 2022.
- [2] Thomas Manggalla, "Kembangkan Sayap, WeTV Perkenalkan Empat Duta Global", diakses daring pada <https://lifestyle.sindonews.com/read/496554/166/kembangkan-sayap-wetv-perkenalkan-empat-duta-global-1627571279>, 17 Maret 2022.
- [3] Arnindhya Nur Zhafira, "WeTV umumkan empat duta global baru", diakses daring pada <https://antaranews.com/berita/2295392/wetv-umumkan-empat-duta-global-baru>, 17 Maret 2022.
- [4] Yeni Erlika, Freddy Kurnia & Rusmala Santi, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penerapan Simak Online Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) (UIN Raden Fatah Palembang)", *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 29-40. 2017.
- [5] Hendrik Setiawan & Dien Novita. A, "nalisis Kepuasan Pengguna Aplikasi KAI Access Sebagai Media Pemesanan Tiket Kereta Api Menggunakan Metode EUCS", *JTSI*, 2(2), 162-175. 2021.
- [6] Zefan Adiputra Golo, Subinarto & Elise Garmelia, "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Puskesmas Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) di Puskesmas", *Jurnal Rekam Medis dan Informasi Kesehatan*, 4(1), 52-56. 2021.
- [7] Diky Candra Muria Pratama & Kristoko Dwi Hartomo. 2021. , "Implementasi End User

- Computing Satisfaction (EUCS) Dalam Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web Badan Pertanahan Nasional”, *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 8(4), 2330-2340, 2021.
- [8] Ahmad Fitriansyah & Ibnu Harris, “Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)”, *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 1-8, 2018.
- [9] Adi Supriyatna & Vivi Maria, “Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi DJP Online Pelaporan SPT Pajak”, *Prosiding SNATIF*, 147-154. 2017.
- [10] Yasinta DF Siregar, “Evaluasi Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Menggunakan Metode EUCS di RSUD Doloksanggul Tahun 2020”, *Journal of Healthcare Technology and Medicine*, 7(1), 581-593. 2021.

Halaman ini sengaja dikosongkan.