

**EVALUASI KUALITAS WEBSITE STUDIO FOTO KUY STUDIO
TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE
EUCS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Pada Program Studi Sistem Informasi



Oleh:

MUHAMMAD IRFA'UDIN

NPM : 2113030071

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FTIK)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2025

Skripsi Oleh:

MUHAMMAD IRFA'UDIN

NPM: 2113030071

Judul:

**EVALUASI KUALITAS WEBSITE STUDIO FOTO KUY STUDIO
TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE
EUCS**

Telah Disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Infomasi

FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal: 02 Juli 2025

Pembimbing I



Sucipto, S.Kom, M.Kom
NIDN.0721029101

Pembimbing II



Arie Nugroho, S. Kom, M.M, M.Kom
NIDN.0712108103

Skripsi oleh :

MUHAMMAD IRFA'UDIN

NPM : 2113030039

Judul

**EVALUASI KUALITAS WEBSITE STUDIO FOTO KUY STUDIO
TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE
EUCS**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi FTIK UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 11 Juli 2025

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|------------------|--------------------------------------|---|
| 1. Ketua Penguji | : Sucipto, S. Kom, M. Kom | [..... ] |
| 2. Penguji I | : Aidina Ristyan, S. Kom, M. Kom | [..... ] |
| 3. Penguji II | : Arie Nugroho, S. Kom, M. M, M. Kom | [..... ] |

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer



Dr. Sulistiono, M. Si.

NILN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Muhammad Irfa'udin
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl.lahir : Tulungagung, 05 Oktober 2002
NPM : 2113030071
Fak/ Prodi : FTIK/ S1 – Sistem Informasi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 02 Juli 2025

Yang Menyatakan



Muhammad Irfa'udin

NPM: 2113030071

MOTTO

“Hari ini mungkin terasa seperti mimpi buruk,
besok akan terasa lebih menyedihkan lagi,
namun suatu saat kalian akan tertawa tentang hari ini.”

(Kalimasada)

"semua jatuh bangunmu hal yang biasa,
angan dan pertanyaan waktu.yang menjawabnya,
berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya,
rayakan perasaanmu sebagai manusia.”

(Baskara Putra - Hindia)

ABSTRAK

Muhammad irfa'udin Evaluasi Kualitas *Website* Studio Foto Kuy Studio Terhadap Tepuasan Pengguna Menggunakan Metode EUCS, Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci : Kepuasan Pengguna, *Website*, Kuy Studio, End User Computing Satisfaction (EUCS), Evaluasi Kualitas, Industri Kreatif, Kemudahan Penggunaan, Ketepatan Waktu.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong transformasi digital dalam berbagai sektor, termasuk industri kreatif seperti fotografi. Kuy Studio sebagai studio foto di Kota Kediri turut memanfaatkan teknologi dengan membangun website guna mendukung proses pemesanan jasa, penyampaian informasi, dan interaksi dengan pelanggan. Namun, dalam implementasinya, ditemukan beberapa kendala seperti informasi yang kurang lengkap serta keterlambatan dalam pembaruan status layanan, yang berpotensi menurunkan kepuasan pengguna. Oleh karena itu, penting dilakukan evaluasi terhadap kualitas website Kuy Studio untuk mengetahui sejauh mana platform tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas website Kuy Studio terhadap kepuasan pengguna menggunakan pendekatan End User Computing Satisfaction (EUCS), yang terdiri dari lima dimensi: isi, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan penyebaran kuesioner skala Likert kepada 100 responden yang merupakan pelanggan aktif Kuy Studio. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan Python untuk uji validitas, reliabilitas, regresi linier berganda, serta uji asumsi klasik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa dimensi kemudahan penggunaan dan ketepatan waktu memiliki pengaruh paling lemah terhadap kepuasan pengguna. Banyak responden mengeluhkan kesulitan navigasi dan kurangnya fitur bantuan yang responsif. Di sisi lain, dimensi isi dan akurasi mendapat penilaian cukup baik, khususnya dalam hal relevansi konten dan kejelasan informasi. Website dianggap sudah memadai dalam menyampaikan informasi dasar layanan, namun masih perlu ditingkatkan dalam hal interaktivitas dan aktualisasi konten.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa meskipun website Kuy Studio telah memenuhi sebagian kebutuhan pengguna, terdapat aspek-aspek penting yang harus segera diperbaiki, khususnya pada usability dan responsiveness. Pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada perbaikan desain antarmuka, fitur bantuan real-time, serta sistem manajemen konten otomatis. Penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan bagi pelaku industri jasa lainnya dalam mengevaluasi kualitas website berbasis metode EUCS.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Sucipto, M.Kom. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Sucipto, S.Kom. M.Kom. Dan Bapak Arie Nugroho S.Kom. M.M. M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Seminar Proposal.
5. Kedua orang tua saya yang bernama Achmad Fauzi dan Arin Nur Idhawati , terima kasih banyak untuk segala bentuk dukungan sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan tepat waktu.
6. Saya ucapkan terimakasih kepada Teman-teman untuk bantuan berupa dukungan, waktu dan tenaga selama menemani penulis dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini.

Disadari bahwa tugas akhir skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 02 Juli 2025

Yang Menyatakan



Muhammad Irfa'udin
NPM: 2113030071

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Kajian Teori.....	5
1. Interaksi Manusia dan Komputer	5
2. End User Computing Satisfaction (EUCS)	5
3. <i>Website</i>	6
4. Python.....	6
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	6
C. Kerangka Berpikir	10
D. Hipotesis	11
BAB III METODE PENELITIAN	12
A. Variabel Penelitian	12
B. Devinisi Operasional	13
C. Pendekatan dan Teknik Penelitian	15
1. Pendekatan Penelitian	15

2.	Teknik Penelitian	16
D.	Teknik Pengumpulan data	16
E.	Tempat Penelitian	16
F.	Populasi dan Sampel	16
G.	Teknik Analisis Data	18
1.	Jenis Analisis	18
2.	Teknik Pengujian	19
b.	Uji Reliabilitas	19
c.	Uji Asumsi Klasik	19
d.	Analisis Regresi Linear Berganda	20
e.	Uji Hipotesis	21
f.	Koefisien Determinasi (R^2)	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		22
A.	Deskripsi Data Variabel	22
1.	Analisis Deskriptif	22
2.	Hasil Deskriptif Jawaban Responden	23
B.	Analisis data	46
1.	Uji Validitas	46
2.	Uji Reliabilitas	48
3.	Uji Asumsi Klasik	50
4.	Uji Regresi Linier Berganda	54
5.	Uji Hipotesis	56
6.	Uji Koefisien Determinasi	59
C.	Pembahasan	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		65
A.	Kesimpulan	65
B.	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN		68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	10
Gambar 2. 2 Diagram Hipotesis.....	11
Gambar 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	22
Gambar 4.2 Responden Berdasarkan Usia.....	23
Gambar 4.3 Responden indikator X1.1	24
Gambar 4.4 Responden indikator X1.2.....	25
Gambar 4.5 Responden indikator X1.3	26
Gambar 4.6 Responden indikator X1.4.....	27
Gambar 4.7 Responden indikator X2.1	28
Gambar 4.8 Responden indikator X2.2.....	29
Gambar 4.9 Responden indikator X2.3.....	30
Gambar 4.10 Responden indikator X2.4.....	31
Gambar 4.11 Responden indikator X3.1	32
Gambar 4.12 Responden indikator X3. 2.....	33
Gambar 4.13 Responden indikator X3.3.....	34
Gambar 4.14 Responden indikator X3.4.....	35
Gambar 4.15 Responden indikator X4.1	35
Gambar 4.16 Responden indikator X4.2.....	36
Gambar 4.17 Responden indikator X4.3	37
Gambar 4.18 Responden indikator X4.4.....	38
Gambar 4.19 Responden indikator X5.1	39
Gambar 4.20 Responden indikator X5.2.....	40
Gambar 4.21 Responden indikator X5.3	41
Gambar 4.22 Responden indikator X5.4.....	42
Gambar 4.23 Responden indikator Y1.1	43
Gambar 4.24 Responden indikator Y1.2	43
Gambar 4.25 Responden indikator Y1.3	44
Gambar 4.26 Responden indikator Y1.4.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Dimensi Indikator <i>End User Computing Satisfaction (EUCS)</i>	14
Tabel 4.1 Skala Likert	23
Tabel 4.2 Hasil Keseluruhan Uji Validitas	47
Tabel 4.3 Hasil Uji Realibilitas	48
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	50
Tabel 4.6 Hasil Uji Multikolinieritas	51
Tabel 4.7 Hasil Uji Heteroskedastisitas Korelasi - Spearman's Rho.....	52
Tabel 4.8 Hasil Uji Heteroskedastisitas Signifikansi (Sig.)	53
Tabel 4.9 Hasil Regresi Linier Berganda	54
Tabel 4.10 Hasil Uji T (Parsial).....	56
Tabel 4.11 Hipotesis Uji T	57
Tabel 4.12 Hasil Uji F (Simultan)	58
Tabel 4.13 Uji Koefisien Determinasi.....	59
Tabel 4.14 Indikator Isi X1.2	60
Tabel 4.15 Indikator Akurasi X2.2	61
Tabel 4.16 Indikator format X3.2.....	62
Tabel 4.17 Indikator kemudahan pengguna X4.2	62
Tabel 4.18 Indikator Ketepatan waktu X4.2	63
Tabel 4.19 Indikator Kepuasan pengguna Y1.2	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Penelitian.....	68
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	69
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi	70
Lampiran 4 Surat Keterangan Bebas Similarity.....	71
Lampiran 5 Halaman Awal Cek Similarity	72
Lampiran 6 Lembar Revisi.....	73
Lampiran 6 Bukti Submit Artikel.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi mengalami perkembangan yang pesat di hampir seluruh aspek, penyebaran informasi kini terjadi dengan sangat cepat (Sihotang, 2020). Kemajuan teknologi, sistem informasi, dan komunikasi memiliki dampak yang penting terhadap perkembangan berbagai industri, termasuk industri kreatif seperti fotografi (Rizal et al., 2024). *Website* menjadi media utama dalam memberikan informasi, mendukung transaksi, dan meningkatkan keterlibatan pelanggan. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2023 mencapai 79,5% dengan lebih dari 221 juta pengguna, menjadikan internet sebagai platform utama dalam penyebaran informasi dan promosi layanan. Sebuah *website* dianggap berkualitas jika dilihat dari aspek kinerja dan kecepatan waktu muat halaman (Arni et al., 2023). Sebagai salah satu studio foto yang beroperasi di Kota Kediri, Kuy Studio menghadirkan layanan berbasis *website* guna mendukung kemudahan akses informasi, pemesanan jasa, serta interaksi dengan pelanggan.

Website bisnis yang efektif bukan hanya berfungsi sarana promosi, melainkan sebagai sarana untuk memberikan pengalaman digital yang berkesan. *Website* yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dapat meningkatkan kepuasan pelanggan (Fitriani & Subariah, 2022), yang pada akhirnya berkontribusi pada loyalitas mereka terhadap perusahaan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kualitas *website* berpengaruh langsung pada kepuasan dan kepercayaan pelanggan. Menurut Purwanto et al. (2019), pelanggan cenderung lebih loyal terhadap perusahaan yang menyediakan *website* berkualitas tinggi. Sebaliknya, *website* yang sulit digunakan atau tidak memberikan informasi yang relevan dapat menurunkan tingkat kepuasan pelanggan (Rahim & Mustika, 2020).

Beberapa Customer mengeluhkan ketidaksesuaian harga pada tampilan awal *website* dengan harga waktu pemesanan pada *Website* Kuy Studio, dan beberapa pengguna merasa kesulitan mengoperasikan pada menu anggota. Salah satu metode yang banyak digunakan untuk mengukur keberhasilan sebuah *website*

dalam memenuhi harapan pelanggan adalah *End User Computing Satisfaction* (EUCS), yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh pada tahun 1988. pendekatan ini menilai kepuasan pengguna berdasarkan lima dimensi utama, yaitu *content* (isi), *accuracy* (akurasi), *format* (format), *easy of use* (kemudahan penggunaan), dan *timeliness* (ketepatan waktu). Dimensi-dimensi ini memberikan gambaran komprehensif tentang pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem berbasis komputer, termasuk *website* (Fitriansyah et al., 2018).

Dalam penelitian ini, metode EUCS diaplikasikan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna *website* Kuy Studio. Sebanyak 100 responden yang merupakan pelanggan aktif *website* diminta untuk memberikan penilaian terhadap lima dimensi EUCS melalui kuesioner skala Likert. Data yang diperoleh kemudian diproses menggunakan *Python* untuk memperoleh hasil analisis statistik yang valid dan reliabel. Analisis ini tidak hanya akan menyediakan informasi mengenai tingkat kepuasan pengguna, melainkan juga mengidentifikasi aspek-aspek *website* yang memerlukan perbaikan (Ariwanta et al., 2023).

Pentingnya evaluasi berbasis EUCS ini didukung oleh banyak penelitian sebelumnya. Penelitian Suaryana (2016) menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web yang dievaluasi dengan metode EUCS mampu meningkatkan kualitas layanan yang diberikan oleh institusi pendidikan. Dalam konteks komersial, penelitian Fitriansyah (2018) menemukan bahwa dimensi *ease of use* dan *content* merupakan faktor kunci yang memengaruhi kepuasan pengguna terhadap *website*. Hasil serupa juga ditemukan oleh Pali'pangan (2023), yang menyoroti pentingnya keakuratan dan ketepatan waktu dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada platform pembelajaran daring (Pali'pangan, 2023).

Bagi Kuy Studio, hasil evaluasi ini tidak hanya memberikan masukan yang berharga untuk pengembangan *website*, tetapi juga membantu perusahaan dalam merancang strategi bisnis yang lebih berbasis data. Dengan memahami kebutuhan dan preferensi pelanggan, Kuy Studio dapat meningkatkan kualitas layanan digital mereka, yang pada gilirannya akan memperkuat loyalitas pelanggan dan reputasi mereka di pasar. Penelitian ini juga memberikan kontribusi penting dalam literatur akademis, khususnya dalam memperluas penerapan metode EUCS dalam konteks bisnis jasa fotografi (Rizal et al., 2024).

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *website* Kuy Studio menggunakan metode EUCS dan menganalisis pengaruhnya terhadap tingkat kepuasan pelanggan. Hasil penelitian ini diharapkan tidak cuma memberikan wawasan praktis bagi pengelola Kuy Studio, tetapi juga menjadi referensi bagi pelaku bisnis lain yang ingin meningkatkan daya saing mereka di era digital. Skripsi saya memperbarui penelitian sebelumnya dengan mengaplikasikan metode EUCS ke sektor industri jasa, menggunakan analisis statistik yang lebih kuat, melibatkan responden pengguna aktual, dan memberikan rekomendasi yang lebih teknis dan terarah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, beberapa masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Pengguna merasa kesulitan mengoperasikan *website* KUY Studio pada menu anggota
2. Keterangan harga yang tidak sama saat halaman awal dan waktu pemesanan

C. Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian dan mempermudah proses analisis, penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Evaluasi *website* Kuy Studio hanya akan diterapkan metode *End-User Computing Satisfaction* (EUCS).
2. Aspek yang akan dievaluasi meliputi 5 dimensi utama dalam EUCS, yaitu: isi, akurasi, tampilan, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu.
3. Penelitian ini hanya akan mengevaluasi *website* KUY STUDIO sebagai media penyampaian informasi dan bisnis
4. Responden pada penelitian ini melibatkan 100 responden.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja Faktor-faktor yang berpengaruh pada tingkat kepuasan customer terhadap penggunaan *website* tersebut?

2. Apa rekomendasi perbaikan yang bisa diberikan untuk meningkatkan kualitas dan pemanfaatan *website* Kuy Studio?
3. Apakah customer KUY studio sudah merasa puas dengan *website* tersebut?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengukur tingkat kepuasan customer Kuy Studio terhadap penggunaan *website* Kuy Studio dengan menggunakan metode *End-User Computing Satisfaction* (EUCS).
2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan customer terhadap *website* Kuy Studio.
3. Memberikan rekomendasi perbaikan agar *website* Kuy Studio dapat lebih mudah digunakan dan lebih efektif dalam menyampaikan informasi kepada customer.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna pada *website* Kuy Studio berdasarkan lima dimensi utama EUCS, yaitu isi, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu, guna mengetahui sejauh mana *website* tersebut memenuhi kebutuhan pelanggan. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan pada aspek-aspek yang dianggap kurang memuaskan oleh pengguna, sehingga *website* dapat menjadi lebih *user-friendly* dan informatif. Di Samping itu, tujuan penelitian ini untuk memperbaiki kualitas layanan digital Kuy Studio dengan mengoptimalkan konten dan navigasi *website* berdasarkan hasil evaluasi yang telah diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha Oktarini Saputri, N. (2020). Measurement of User Satisfaction Level in the Bina Darma Information Systems Study Program Portal Using End User Computing Satisfaction Method Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna pada Portal Program Studi Sistem Informasi Bina Darma Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *Journal of Information Systems and Informatics*, 2(1), 10–25. <https://doi.org/10.33557/journalisi.v2i1.43>
- Alim, Z. Z., Sucipto, S. s, & Firliana, R. (2022). Pengaruh Kualitas Layanan Sistem Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna E-Commerce Menggunakan Metode Service Quality. *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 5(2), 85–93. <https://doi.org/10.25273/RESEARCH.V5I2.13605>
- Amalia Permata, R. (2023). *Analisis Data Penelitian Kesehatan: Perbandingan Hasil antara SmartPLS, R dan IBM SPSS Health Research Data Analysis: Comparison of Results between SmartPLS, R and IBM SPSS* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/doi.org/10.35746/jsn.v1i1.303>
- Ariwanta, I. P. Y. A., Saputra, I. G. T. E., Apriyanthi, N. P. E., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode EUCS Pada Sistem Computer Based Test di Institusi Pendidikan. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(4), 942–951. <https://doi.org/10.47065/JOSYC.V4I4.3752>
- Arni, S. A., Mongkau, D. C., & Berelaku, A. (2023). Analisis Performa Website Menggunakan GTMetrix. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 857–861. <https://doi.org/10.33395/JMP.V12I1.12518>
- Dhiannisa, F., Firliana, R., & Wardani, A. S. (2024). Analisis Kualitas Website E-Perpus Menggunakan Metode WebQual 4.0 dan Importance Performance Analysis (IPA). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 8(2), 129–137. <https://doi.org/10.46880/JMIKA.VOL8NO2.PP129-137>

- Fitriani, D., & Subariah, R. (2022). PERANCANGAN APLIKASI FORM PELAYANAN JASA PADA STUDIO FOTO PRODUK UNIK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 1(3), 24–34. <https://doi.org/10.55606/JUPTI.V1I3.592>
- Fitriansyah, A., Fitriansyah, A., & Harris, I. (2018). Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *Query: Journal of Information Systems*, 2(1), 77–86. <https://doi.org/10.58836/query.v2i1.1552>
- Miftahuljannah, V., & Suharso, A. (2023). PENGIMPLEMENTASIAN BERBAGAI WEB BERDASARKAN KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *INFOTECH Journal*, 9(2), 948–986. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i2.6341>
- Pali’pangan, P. J. (2023). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Pada Flearn Menggunakan Metode EUCS. *Jurnal Teknologi Informasi*, 15(1), 45–56. <https://doi.org/10.54321/jti.v15i1.123>
- Priyanti, D., Fadhila Intan Cahyaningrum, Dimas Sigit Purnomo, & Ito Setiawan. (2024). Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa dalam Pengisian KRS di *Website* Student Universitas Amikom Purwokerto Menggunakan Metode EUCS. *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(6), 243–255. <https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i6.463>
- Purwandani, I., & Syamsiah, N. O. (2021). Analisis Kualitas *Website* Menggunakan Metode Webqual 4.0 Studi Kasus: MyBest E-learning System UBSI. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 9(3), 300–306. <https://doi.org/10.26418/JUSTIN.V9I3.47129>
- Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 11–24. <https://doi.org/10.12345/jab.v1i1.12>

- Rizal, M. K., **Indriati, R., & Wardani, A. S.** (2024). PENGEMBANGAN UI/UX *WEBSITE* STUDIO FOTOGRAFI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8626–8631. <https://doi.org/10.36040/JATI.V8I5.10690>
- Saputra, D. A., **Sucipto, S., & Andriyanto, T.** (2022). Analisis Kualitas *Website* Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri. *RESEARCH : Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 5(1), 17–22. <https://doi.org/10.25273/RESEARCH.V5I1.9350>
- 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>
- Sihotang, F. P. (2020). Perbandingan Kualitas Layanan Dua Aplikasi Transportasi Online Menggunakan Metode Servqual. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(2), 147–162. <https://doi.org/10.35957/JATISI.V6I2.190>
- Tarigan, E. F., Nilmarito, S., Islamiyah, K., Darmana, A., & Suyanti, R. D. (2022). Analisis Instrumen Tes Menggunakan Rasch Model dan Software SPSS 22.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 16(2), 92–96. <https://doi.org/10.15294/JIPK.V16I2.30530>
- Wibisono, R. M., **Sucipto, S., & Wardani, A. S.** (2024). Rekomendasi Kepuasan E-Learning Menggunakan Metode Weighted Product. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.53624/JSITIK.V3I1.440>
- Wijaya, T. N., **Indriati, R., & Muzaki, M. N.** (2021). ANALISIS SENTIMEN OPINI PUBLIK TENTANG UNDANG-UNDANG CIPTA KERJA PADA TWITTER. *Jambura Journal of Electrical and Electronics Engineering*, 3(2), 78–83. <https://doi.org/10.37905/JJEEE.V3I2.10885>