

**ANALISA KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI E-XAMP EDITOR
SEBAGAI APLIKASI UJIAN SEKOLAH BERBASIS KOMPUTER
DI SMKN 3 PARIAMAN MENGGUNAKAN METODE
END USER COMPUTING SATISFACTION
(EUCS) YANG DIPERLUAS**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S1)
Pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan
Teknik Informatika Dan Komputer*



Oleh:

**KURNIA ANESA
1302862 / 2013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**ANALISA KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI E-XAMP EDITOR
SEBAGAI APLIKASI UJIAN SEKOLAH BERBASIS KOMPUTER
DI SMKN 3 PARIAMAN MENGGUNAKAN METODE
END USER COMPUTING SATISFACTION
(EUCS) YANG DIPERLUAS**

Nama : Kurnia Anesa
NIM/Bp : 1302862/2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2017

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Drs. Zulhendra, M.Kom
NIP. 19600322 198503 1 002

Pembimbing II



Drs. Denny Kurniadi, M.Kom
NIP. 19630606 198909 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik UNP



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Analisa Kepuasan Pengguna E-Xamp Editor Sebagai
Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Komputer Di SMKN
3 Pariaman Menggunakan Metode *End User*
Computing Satisfaction (EUCS) Yang Diperluas.
Nama : Kurnia Anesa
NIM : 1302862/2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

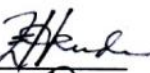
Padang, Agustus 2017

Tim Penguji

Ketua : Dr. Elfi Tasrif, MT

1. 

Sekretaris : Drs. Zulhendra, M.Kom

2. 

Anggota : 1. Drs. Denny Kurniadi, M.Kom

3. 

2. Drs. H. Sukaya

4. 

3. Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd

5. 

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **Analisa Kepuasan Pengguna E-Xamp Editor Sebagai Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Komputer Di SMKN 3 Pariaman Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) Yang Diperluas**. ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2017

Yang Menyatakan



Kurnia Anesa

ABSTRAK

Kurnia Anesa : Analisa Kepuasan Pengguna e-Xamp Editor Sebagai Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Komputer di SMKN 3 Pariaman Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang Diperluas

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui (1) Pengaruh isi (*content*), akurasi (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan penggunaan (*Easy of Use*), Ketepatan Waktu (*Timeliness*) serta variabel yang akan dikembangkan yaitu fleksibilitas (*flexibility*) *e-Xamp editor* terhadap tingkat kepuasan pengguna *e-Xamp editor* sebagai aplikasi ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman. (2) Mengetahui pengaruh lima variabel yang terdapat dalam *End User Computing Satisfaction* dan satu variabel yang akan dikembangkan model secara bersama-sama terhadap tingkat kepuasan pengguna sistem ujian berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dan korelasional. Populasi penelitian ini adalah Siswa dan guru SMKN 3 Pariaman. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *proporsional stratified random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 81 orang. Teknik analisis data adalah: analisis deskriptif dan analisis induktif, yaitu uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinieritas. Hasil analisis data menunjukkan : variabel *Content, Accuracy, Format, Easy Of Use, Timeliness, Flexibility* secara bersama sama berpengaruh yang signifikan sebesar 61% terhadap kepuasan pengguna *e-Xamp editor* sebagai aplikasi sistem ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman. Jadi dapat disimpulkan faktor *content, accuracy, format, easy of use, timeliness* dan *flexibility* memiliki kontribusi terhadap kepuasan pengguna *e-Xamp editor* sebagai aplikasi sistem ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman yang di lihat dari keenam faktor *content, accuracy, format, easy of use, timeliness, flexibility* ditingkatkan maka kepuasan pengguna akhir juga akan meningkat.

Kata Kunci : *End-user Computing Satisfaction* (EUCS), *content, accuracy, format, easy of use, timeliness, flexibility*, SMKN, *e-Xamp editor* aplikasi ujian sekolah berbasis komputer.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Analisa Kepuasan Pengguna *e-Xamp Editor* Sebagai Aplikasi Ujian Sekolah Berbasis Komputer di SMKN 3 Pariaman Menggunakan Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) Yang Diperluas". Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. Zulhendra, M.Kom selaku Penasehat Akademik (PA) dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom, selaku Pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini. .
3. Ibu Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Elfi Tasrif, MT selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penulisan skripsi ini.

6. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Ketua Jurusan Drs. Hanesman, MM Teknik Elektronika Univesitas Negeri Padang.
8. Bapak Drs. Almasri, MT. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
9. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang.
10. Bapak Drs.Rafuddin, M.Pd.T Selaku Kepala Sekolah di SMKN 3 Pariaman dan seluruh tenaga pendidik di SMKN 3 Pariaman yang telah memberi izin penulis melakukan penelitian di SMKN 3 Pariaman.
11. Seluruh staf Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
12. Bapak Kepala UPT. Puskom beserta staf.
13. Semua rekan-rekan yang telah memberikan masukan, wawasan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan Bapak dan Ibu, saudara menjadi amal saleh dan mendapat pahala dari Allah SWT, Aamiin.

Skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan.

Padang, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
 BAB II KAJIAN TEORI	 11
A. Evaluasi Hasil Belajar	11
B. Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Komputer	14
C. e-Xamp Editor	19
D. Penggunaan Aplikasi e-Xamp di SMK Negeri 3 Pariaman	22
E. Kepuasan Pengguna	23
F. Faktor-faktor yang Berpengaruh Terhadap kepuasan pengguna dengan Metode <i>End-User Computing Satisfaction</i> (EUCS)	29
G. Penelitian Relevan	35
H. Kerangka Berfikir	38
I. Hipotesis Penelitian	39
 BAB III METODE PENELITIAN	 41
A. Jenis Penelitian	41

B.	Defenisi Operasional Variabel Penelitian	43
1.	Variabel Penelitian	43
2.	Jenis dan Sumber Data	46
C.	Populasi dan Sample.....	46
1.	Populasi	46
2.	Sampel.....	47
D.	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	48
1.	Pengembangan Instrumen	48
2.	Uji Coba Instrumen.....	52
E.	Teknik Analisis Data	55
1.	Analisis Deskriptif	56
2.	Pengujian Persyaratan Analisis.....	58
3.	Regresi Linear Berganda.....	61
5.	Pengujian Hipotesis.....	62
6.	Koefisien Kontribusi	64
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A.	Pengujian Instrumen.....	65
1.	Analisis Uji Validitas	65
B.	Deskripsi Data Penelitian	71
1.	Gambaran Subyek Penelitian	71
2.	Analisis Deskriptif.....	71
C.	Prasyarat Uji Analisis	95
1.	Uji Normalitas	95
2.	Uji Homogenitas.....	96
3.	Uji Linearitas	96
D.	Regresi Linear Berganda	98
E.	Uji Hipotesis.....	100
1.	Hipotesis Pertama (Uji signifikan simultan/Uji F).....	100
2.	Hipotesis kedua (Uji signifikan parameter individual/ Uji t)	102
F.	Pembahasan	107
BAB V	PENUTUP	118
A.	Kesimpulan.....	118
B.	Saran	118
	DAFTAR PUSTAKA	120
	LAMPIRAN.....	123

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Populasi e-Xamp editor	4
Tabel 2. Populasi dalam penelitian	47
Tabel 3. Jumlah Dari Masing-Masing Sampel.....	48
Tabel 4. Instrumen Penelitian Variabel Terikat Dan Variabel Bebas	49
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrument Penelitian.....	51
Tabel 6. Kriteria Penafsiran Indeks Korelasi Nilai r.....	55
Tabel 7. Pengkategorian Nilai Pencapaian Responden.....	57
Tabel 8. Hasil Uji Validitas <i>Content</i> (X ₁)	66
Tabel 9. Hasil Uji Validitas <i>Accuracy</i> (X ₂).....	66
Tabel 10. Hasil Uji Validitas Format (X ₃)	67
Tabel 11. Hasil Uji Validitas Easy Of Use (X ₄)	68
Tabel 12. Hasil Uji Validitas Timeliness (X ₅)	68
Tabel 13. Hasil Uji Validitas Fleksibilitas (X ₆)	69
Tabel 14. Hasil Uji Validitas Satisfaction (Y)	69
Tabel 15. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	70
Tabel 16. Kategori Berdasarkan Interval Kelas	72
Tabel 17. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel <i>Content</i> (isi).....	72
Tabel 18. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel <i>Accuracy</i> (keakuratan)	74
Tabel 19. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel <i>format</i> (tampilan) ...	75
Tabel 20. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel Easy of Use (kemudahan penggunaan).....	75
Tabel 21. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel <i>timeliness</i> (ketepatan waktu)	76
Tabel 22. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel <i>Flexibility</i> (Fleksibilitas)	77
Tabel 23. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel satisfaction (kepuasan pengguna)	78
Tabel 24. Hasil Perhitungan Statistik Variabel <i>Content</i> (X ₁)	79
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Variabel Content.....	80
Tabel 26. Hasil Perhitungan Statistik Variabel <i>Accuracy</i> (X ₂)	82
Tabel 27. Distribusi Frekuensi Variabel <i>Accuracy</i>	83
Tabel 28. Hasil Perhitungan Statistik Variabel <i>Format</i> (X ₃)	84
Tabel 29. Distribusi Frekuensi Variabel <i>Format</i>	85

Tabel 30. Hasil Perhitungan Statistik Variabel <i>Easy Of Use</i> (X_4)	86
Tabel 31. Distribusi Frekuensi Variabel <i>Easy of Use</i>	87
Tabel 32. Hasil Perhitungan Statistik Variabel <i>Timeliness</i> (X_5)	88
Tabel 33. Distribusi Frekuensi Variabel <i>Timeliness</i>	89
Tabel 34. Hasil Perhitungan Statistik Variabel <i>Flexibility</i> (X_6)	91
Tabel 35. Distribusi Frekuensi Variabel <i>Flexibility</i>	92
Tabel 36. Hasil Perhitungan Statistik Variabel <i>Satisfaction</i>	93
Tabel 37. Distribusi Frekuensi Variabel <i>Satisfaction</i>	94
Tabel 38. Hasil Uji Normalitas	95
Tabel 39. Hasil Uji Homogenitas Variabel	96
Tabel 40. Hasil Uji Linearitas Var -Kepuasan Pengguna	96
Tabel 41. Hasil Uji Multikolinearitas 6 Variabel – Kepuasan Pengguna	97
Tabel 42. Nilai Korelasi R	98
Tabel 43. Uji Regresi Berganda	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Ujian Berbasis Komputer Menggunakan 1 Labor	18
Gambar 2. Desain Ujian Berbasis Komputer Menggunakan 2 Labor	18
Gambar 3. Skema penggunaan e-Xamp	20
Gambar 4. Tampilan awal e-Xamp editor	20
Gambar 5. Fungsi dari masing-masing menu pada E-Xamp	21
Gambar 6. Tampilan soal	21
Gambar 7. Kerangka Pikir	39
Gambar 8. Alur Penelitian	42
Gambar 9. Histogram Skor Variabel <i>Content</i> (X1)	81
Gambar 10. Histogram Skor Variabel <i>Accuracy</i> (X2)	83
Gambar 11. Histogram Skor Variabel <i>Format</i> (X3)	85
Gambar 13. Histogram Skor Variabel <i>Timeliness</i> (X5)	90
Gambar 14. Histogram Skor Variabel <i>Flexibility</i> (X6)	92
Gambar 15. Histogram Skor Variabel <i>Satisfaction</i> (Y)	94
Gambar 16. Garis Regresi Y	100

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Tabulasi Sampel Uji Coba.....	123
Lampiran 2. Uji Validitas.....	125
Lampiran 3. Uji Reliabilitas.....	129
Lampiran 4. Tabulasi Data Penelitian.....	130
Lampiran 5. Uji Homogenitas.....	132
Lampiran 6. Uji Linearitas	134
Lampiran 7. Surat Izin Observasi.....	138
Lampiran 8. Surat Selesai Observasi	139
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Ke Dinas Provinsi.....	140
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Ke Sekolah.....	141
Lampiran 11. Surat Selesai Penelitian	142
Lampiran 12. Angket Penelitian	143
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	148

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dipungkiri lagi pengaruhnya bagi dunia pendidikan. Kemajuan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Pembelajaran berupaya mengubah siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan.

Kecendrungan perubahan dan inovasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembaharuan dan teknologi pembelajaran, perubahan dalam belajar dan pembelajaran serta evaluasi pembelajaran. Evaluasi adalah kegiatan atau proses untuk menilai sesuatu (Sudijono, 2009:5).

Fungsi evaluasi dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua yakni fungsi evaluasi hasil belajar dan fungsi evaluasi proses pengajaran. Pada fungsi evaluasi hasil belajar adalah fungsi formatif, sumatif, diagnostik, selektif dan motivasi. Aspek yang dinilai pada hasil belajar adalah ketercapaian setiap kemampuan dasar, baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Evaluasi hasil belajar dalam dunia pendidikan dilakukan terhadap siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan atau keberhasilan selama menjalani proses pendidikan, untuk tingkat sekolah proses evaluasi hasil belajar dilakukan melalui pengamatan langsung oleh guru terhadap siswa dan dilakukan melalui ujian.

Ujian merupakan salah satu kegiatan evaluasi hasil belajar siswa. Adapun tujuan pelaksanaan ujian adalah untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dalam kurun waktu studi tertentu, untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran, untuk menentukan hasil belajar dalam kategori kompeten dan tidak kompeten. Terkait dengan perkembangan teknologi informasi, ujian tidak lagi dilaksanakan secara manual namun telah mengalami transformasi dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk mengoptimalkan kegiatan ujian.

Alat penilaian ujian dapat dibagi dalam tiga kelompok, yaitu ujian tertulis, ujian lisan, dan perbuatan. Ujian dapat disajikan dalam bentuk objektif dan subjektif dengan memperhatikan kaidah penulisan soal yang terkait dengan materi, konstruksi dan bahasa. Ujian ini dilakukan secara berkala atau rentang waktu tertentu selama masa pendidikan. Pada lembaga pendidikan kegiatan ujian dilakukan dengan dua cara, baik secara tertulis maupun secara praktek, termasuk juga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Pariaman.

SMKN 3 Pariaman telah memanfaatkan teknologi informasi dalam proses evaluasi pembelajaran yang disebut juga ujian berbasis komputer. Ujian berbasis komputer telah terlaksana sejak tahun 2016, dalam satu semester

minimal dilakukan dua kali ujian umum yaitu mid semester dan ujian semester. Pelaksanaan ujian berbasis komputer hanya untuk ujian tertulis dengan menggunakan software aplikasi E-Xamp editor.

E-Xamp adalah aplikasi pendukung sistem ujian berbasis komputer. E-Xamp editor juga digunakan untuk menyusun soal-soal ujian. e-Xamp Editor didesain menggunakan prinsip WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) dalam pengoperasiannya, sehingga menjamin orisinalitas dan kesesuaian soal-soal ujian yang disajikan nantinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMKN 3 Pariaman pada tanggal 11 Januari 2017, Bapak Indra Jasman menurut beliau tingkat kejujuran siswa lebih tinggi pada ujian ini. Namun, operator sangat kewalahan karena terbatasnya kemampuan guru menjadi operator komputer pada saat ujian, dua *shift* yang berjumlah 20 orang per *shift* pada saat ujian, jawabannya tidak terekam sehingga tidak terkirim ke *server* dan 40 siswa harus mengulang ujian kembali, permasalahan ini terjadi pada saat ujian semester 1 tahun ajaran 2016/2017 tanggal 5 Desember 2016.

Wawancara selanjutnya dengan Bapak Arsas Kafri selaku operator pada saat ujian, menyatakan ujian berbasis komputer sangat bagus untuk mengurangi tingkat kecurangan siswa akan tetapi masih ada kendala pada sistem ini seperti, belum tersedia program *listening* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, Sistem hanya menampilkan hasil ujian, tidak ada analisis terhadap jawaban ujian siswa yang salah, tidak bisa membuat soal *essay* yang tersedia hanya pilihan ganda, kesalahan pada *human error* dimana jawaban

pada saat guru menginputkan soal, jawaban yang benar selalu terletak pada option A, terkadang salah meletakkan jawaban yang benar dan kesalahan operator pada saat *setting IP Address* sehingga siswa tidak bisa *login* dan mengikuti ujian. Selanjutnya wawancara dengan 7 orang siswa, menurut mereka ujian berbasis komputer lebih menyenangkan dan lebih praktis daripada ujian manual tetapi, ketika listrik padam mereka harus melakukan *reset* kembali untuk *login*.

Jumlah populasi sistem ujian berbasis komputer tahun ajaran 2016/2017 di SMK Negeri 3 Pariaman adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Populasi e-Xamp editor

Kelas	Program keahlian	Jumlah siswa	Jumlah guru
X	NKPI	93	73
	TKPI	63	
	TKJ	77	
	RPL	42	
	TPTU	47	
	AP	40	
XI	NKPI	63	
	TKPI	46	
	TKJ	53	
	RPL	26	
	TPTU	32	
	AP	22	
XII	NKPI	46	
	TKPI	29	
	TKJ	34	
	RPL	32	
	TPTU	23	
	AP	16	
Total		740	

Sumber: SMK Negeri 3 Pariaman

Dari tabel diatas dapat diketahui jumlah guru 73 orang dan siswa 667 orang terdiri dari kelas X, XI dan XII sebagai pengguna sistem ujian berbasis komputer. Dari data yang diperoleh dan hasil wawancara dapat dilihat bahwa masih banyak kendala dalam pelaksanaan ujian berbasis komputer. Dengan hambatan-hambatan yang terjadi dalam pelaksanaan ujian berbasis komputer maka, penerapan sistem informasi ujian berbasis komputer perlu evaluasi untuk mencapai tujuan dari sistem tersebut.

Kepuasan pengguna atau yang lebih dikenal dengan *end user* dalam hal ini memegang peranan penting terhadap penggunaan sistem ujian berbasis komputer. Dalam Al-Qur'an, Islam mengajarkan kepada umatnya untuk saling tolong menolong dalam hal kebaikan antara satu dengan yang lainnya. Muslim harus *qona'ah* mengenai hal-hal yang sudah didapatkan dan tidak diperbolehkan menggunakan prinsip yang tidak *syar'I* dalam menjalani kehidupan. Dalam At-Taubah : 59 dijelaskan bahwa :

﴿أَنَّهُمْ آتَاهُمْ وَرَسُولُهُ فَضْلَهُ وَرَسُولُهُ﴾

﴿أَنَّهُمْ﴾

“Dan (amatlah baiknya) kalau mereka berpuas hati dengan apa yang diberikan oleh Allah dan Rasul-Nya kepada mereka, sambil mereka berkata: "Cukuplah Allah bagi kami Allah akan memberi kepada kami dari limpah kurnia-Nya, demikian juga Rasul-Nya sesungguhnya kami sentiasa berharap kepada Allah".

Kepuasan dalam Islam adalah mensyukuri nikmat Allah dan senantiasa bersikap *qona'ah* atas rezeki Allah. Akan tetapi dalam aspek teknologi

manusia cenderung tidak pernah puas dalam menggunakan teknologi karena sebuah sistem yang diciptakan manusia tidak ada yang sempurna. Oleh karena itu perlu ditingkatkan lagi dan dicari dimana kesalahan dari sistem tersebut untuk diperbaiki atau di *update* agar pengguna puas menggunakan teknologi tersebut. Menurut Bailey & Sammy W. (1983) Kepuasan pengguna sering digunakan sebagai gambaran dari kesuksesan dari sistem informasi yang dihubungkan kepada elemen pembentuk kesuksesan dalam beberapa aspek empiris dan konseptual. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, keterlibatan pengguna dalam pemanfaatan teknologi sangat menentukan akan keberhasilan sebuah kualitas aplikasi yang digunakannya. Pengguna yang akan diteliti pada sistem ujian sekolah berbasis komputer ini adalah siswa dan guru SMK Negeri 3 Pariaman.

Salah satu metode yang telah banyak digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna sebuah sistem informasi dan aplikasi adalah dengan metode *End-user Computing Satisfaction (EUCS)*. Metode ini digunakan untuk membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi yang dilihat dari aspek penggunaan teknologi oleh pengguna akhir sebuah sistem. Doll dan Torkzadeh (1988), secara khusus merancang instrumen untuk mengukur kepuasan *end user computing*. Doll dan Torkzadeh menemukan lima faktor yang bisa diinterpretasi. Lima faktor tersebut diberi label *content, accuracy, format, easy of use, timeliness*. Penelitian yang dilakukan oleh Doll, Torkzadeh dan Xia (1994) mengenai *confirmatory factor analysis* terhadap instrumen yang telah ditemukan sebelumnya untuk

mengukur kepuasan *end user* semakin menguatkan bahwa lima faktor yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh merupakan alat yang tepat untuk mengukur kepuasan dari *end user*. Variabel yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *flexibility* (fleksibilitas). Fleksibilitas digunakan untuk menyatakan kemampuan perangkat lunak ini untuk diimplementasikan pada segala jenis dan spesifikasi komputer.

Dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka penulis ingin melakukan penelitian terhadap guru dan siswa sebagai *end-user* di SMKN 3 Pariaman tersebut. Penelitian ini diberi judul “Analisa kepuasan pengguna E-Xamp editor sebagai aplikasi ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman menggunakan metode *end user computing satisfaction (EUCS)* yang diperluas”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya program *listening* untuk mata ujian bahasa inggris pada sistem ujian.
2. Sistem hanya menampilkan hasil ujian, tidak ada analisis terhadap jawaban ujian siswa yang salah.
3. Jawaban siswa tidak terekam sehingga tidak terkirim ke *server* dan siswa harus mengulang ujian.
4. Kesalahan pada *human error* pada saat meletakkan jawaban yang benar.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak terlalu luas tapi mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Ruan
g lingkup penelitian adalah SMKN 3 Pariaman.
2. Sistem yang akan dinilai dan menjadi objek pada penelitian ini adalah ujian berbasis komputer SMKN 3 Pariaman dengan menggunakan *kuesioner*.
3. Analisa untuk menilai tingkat kepuasan pengguna akhir menggunakan metode *End-user Computing Satisfaction*.
4. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan guru SMKN 3 Pariaman sebagai *end-user* dari aplikasi sistem ujian sekolah berbasis komputer tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah faktor isi (*content*), akurasi (*accuracy*) bentuk (*format*), kemudahan penggunaan (*easy of use*), ketepatan waktu (*timeliness*) dan fleksibilitas (*flexibility*) berpengaruh terhadap kepuasan pengguna sistem ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman ?
2. Apakah isi (*content*), akurasi (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan penggunaan (*easy of use*), ketepatan waktu (*timeliness*), fleksibilitas

(*flexibility*) berpengaruh secara bersama-sama terhadap kepuasan pengguna sistem ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh isi (*content*), akurasi (*accuracy*) bentuk (*format*), kemudahan penggunaan (*easy of use*), ketepatan waktu (*timeliness*) dan fleksibilitas (*flexibility*) *e-Xamp editor* terhadap tingkat kepuasan pengguna *e-Xamp editor* sebagai aplikasi ujian sekolah berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman.
2. Mengetahui pengaruh lima variabel yang terdapat dalam *End User Computing Satisfaction* dan satu variabel yang akan dikembangkan model secara bersama-sama terhadap tingkat kepuasan pengguna sistem ujian berbasis komputer di SMKN 3 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Skripsi ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Manfaat yang dapat diperoleh adalah:

1. Teoritis

Dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberikan gambaran mengenai kepuasan pengguna sistem informasi dan aplikasi.

2. Praktis

- a. Sebagai dasar pertimbangan/masukan untuk meningkatkan atau memperbaiki proses dalam pelaksanaa ujian berbasis komputer sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna di SMKN 3 Pariaman.
- b. Guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan mudah dan mengetahui indikator mana saja yang belum dipahami siswa dengan praktis.
- c. Siswa berhasil melaksanakan ujian berbasis komputer dengan baik dan memperoleh nilai yang bagus.