

**ANALISA APLIKASI *E-VOTING* TERHADAP KEPUASAN MAHASISWA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG BERDASAKAN KERANGKA KERJA
*END-USER COMPUTING SATISFACTION***

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
sebagai salah satu persyaratan Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :
Rukaiyah
16731/2010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**ANALISA APLIKASI *E-VOTING* TERHADAP KEPUASAN AHASISWA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG BERDASAKAN KERANGKA KERJA
*END-USER COMPUTING SATISFACTION***

Nama : Rukaiyah
NIM : 16731
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



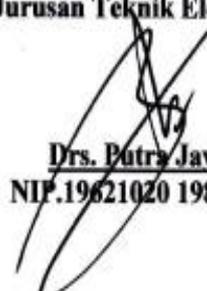
Drs. Zulhendra, M.Kom
NIP. 19600322 198503 1 002

Pembimbing II



Drs. H. Sukaya
NIP. 19571210 198503 1 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT UNP



Drs. Putra Jaya, MT
NIP.19621020 198602 1 001

PENGESAHAN

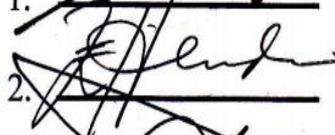
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : **Analisa Aplikasi *E-Voting* Terhadap Kepuasan Mahasiswa Universitas Negeri Padang Berdasarkan Kerangka Kerja *End-User Computing Satisfaction***

Nama : Rukaiyah
NIM : 16731
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	:Drs. Hanesman, MM	1. 
2. Sekretaris	:Drs. Zulhendra, M.Kom	2. 
3. Anggota	:Drs. H. Dharma Liza Said, MT	3. 
4. Anggota	:Drs. Denny Kurniadi, M.Kom	4. 
5. Anggota	:Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom	5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN



Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari urusan dunia, bersungguh-sungguhlah dalam beribadah. Dan hanya kepada Tuhanmu (sajalah) kamu berharap.

(Q.S Al-Insyirah, Ayat 6-8)

Ya Allah, atas ridho Mu, aku mampu lalui semua ini, satu tahap yang ku rasa begitu sulit dan penuh rintangan, karena rahmat dan kasih sayang Mu aku melangkah dalam asa yang pasti. Tuhan, tanpa Mu aku tiada artinya, tanpa bimbingan Mu aku berjalan dalam gelapnya lorong yang tak berujung, Ya Tuhan... saat ini airmata yang mengalir adalah segenap permohonanku agar Engkau selalu mendekapku dengan segala kekuranganku Tuhan... satu pintaku jadikanlah aku hamba Mu yang selalu bersyukur atas apa yang Engkau berikan kepadaku, agar aku tak pernah lupa untuk selalu sunjukkan keeningku di hamparan sajadah Mu, amin.

Seiring rasa syukur ku pada Mu Ya Allah dan terima kasihku yang tak bisa dituliskan walaupun penanya digantikan dengan pohon dan tintanya digantikan dengan air laut yang ada didunia ini, semua yang telah aku capai sampai saat ini adalah berkat do'a dari kedua pahlawanku yaitu ama urum ineku yang tak pernah mengeluh mencari nafkah untuk sibungsunya ini, memeras tenaganya agar anaknya juga bisa menempuh pendidikan yang lebih dari pendidikannya sendiri, mendo'akan disepertiga malam mengadu kepada sang khalik agar jalan yang kutempuh ini bisa terlaksa dengan baik. Untuk abangku (Syamsuddin, S.Pd... berijin bang boh, selama ini nge dukungkam aku) ken abangku sinomor due (Abu rahman, M.Pd... tangan kam aku tahun 2010 ku padang, and rai kam nge tahun 2014, pas opat tahun perjuanganku i padangn bang ☺), untuk serinenku pongku becerite (Siti Sarah, S.Pd... berijin sinen nge osahko manat ku aku, manatmu ken amat-amat en ku kati nguk kulewat i dene si murui ni), dan manat-manat ari aka ipar urum abang iparku.

Ken para si kecil (untukku) Firdha, Iza, Daffa, Naila, dan Syakif. Walaupun mereka masih kecil tetapi semangat ku yang kudapatkan sangat besar dari mereka.

Ter istimewa utk sobatQ Reni (cinto semangat ya... kamu tinggal satu langkah lagi) Anggun (kawan ku yang pandai banget ngertiin perasaan orang,,Hwaiting baby,, tetaplah menjadi gadis cantik dijurusan.. heheh) usie (Oiii dedek jan galau-galau se karajo ndak) Eyi (ini ni dara Aceh yang jago banget masak mi, jangn pernah sombong ndak piaaakk..) Rinal (kawan awak jago banget buat para cewek klepek-klepek...heheh aku juga?? Mungkin, ohokk just kidding, semangat Inaall..) Aab (jan pernah sombong yoo,, insaf lah lagi dari RM tu) Rozie (Tetaplah semangat,, jujur lah sama si Dia Zie biar dia tau, jangan pendam sendiri). Dan unruk semua teman-teman PTI angkatan 2010, khususnya untuk teman-teman F12 (mona, anshar, Elgi, Dike, Rici, dan banyak lagi teman2 ku yang gak bisa disebutin semua dini,, karna capeekkk hihhi... Terima kasih atas dukungan kalian, dan semangat untuk ngerjain TA atau Skripsinya bagi yang belummm, Cepat nyusul ya... "Jika kalian punya masalah yang besar katakanlah pada masalah itu kalau punya Allah yang lebih besar". Atas restu Allah aku dapat bertemu kalian semua.

*Akhirnya.... Untaian kisah ini takkan prnh t'gnti, Engkau hadir semprnakan impianQ, maka kisah-kasih ini akan ku abadikan, untukmu yg dengan sabar iringi langkahQ....
"Gelah berijin ku sawahan kusanak saudereku si natangan pumu muniro ku siataso, gelah mi muripku dis lagu nijema temasse."*

*Cinta ini kan selalu ada.... seiring nyanyian rindu yg ku suarakan Ketulusan kasih dan sayang hadir dalam impian yg ku sempurnakan Akhirnya.... disaat kupercaya semua tlah menjelma menjadi anugrah terindah yang pernah kumiliki.... dalam simphoni kisah yang abadi
Terima kasih dariku atas kebersamaan yg telah kita lalui slm ini smg Allah senantiasa memberkati perjalanan kita sekarang... nanti.... dan nantinya.*

September, 2014

Memory on Orange Campus

Rukaiyah

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, September 2014



ABSRTAK

Rukaiyah : Analisa Kepuasan Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Aplikasi *E-Voting* Berdasarkan *Framework End-User Computing Satisfaction*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) terhadap kepuasan pengguna akhir aplikasi *E-Voting* Universitas Negeri Padang (UNP). Penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif Korelasional. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak dan berkelompok serta proporsional (*Proportionate Stratified Random Sampling*).

Data jumlah pengguna akhir aplikasi *E-Voting* UNP diperoleh dari kepala puskom UNP, data instrumen EUCS yang merupakan faktor-faktor seperti *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use* yang menjadi variabel dalam penelitian ini dikumpulkan melalui angket dengan menggunakan skala likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian data dianalisis menggunakan metode statistik untuk dianalisis pengaruhnya.

Hasil analisis data menunjukkan : variabel *Content* (isi), *Accuracy* (akurasi), *Format* (bentuk), *Easy of use* (kemudahan penggunaan) secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 48,8 % terhadap aplikasi *E-Voting* Universitas Negeri Padang (UNP), variabel yang kurang berkontribusi terhadap kepuasan mahasiswa dalam penggunaan aplikasi *E-Voting* Universitas Negeri Padang adalah *content*(X1) karena isi dari aplikasi tersebut hanya menjelaskan tentang *E-Voting* dan banyaknya pernyataan yang gugur saat melakukan pengujian valid terhadap instrument penelitian. Apabila kualitas dari aplikasi *E-Voting* UNP yang di lihat dari keempat faktor *content*, *accuracy*, *format*, dan *easy of use*, ditingkatkan maka kepuasan pengguna akhir aplikasi *E-Voting* yaitu mahasiswa juga akan meningkat.

Kata Kunci : *E-Voting*, *End-User Computing Satisfaction* (EUCS), *content*, *accuracy*, *format*, *easy of use*.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ” Analisa Aplikasi *E-Voting* Terhadap Kepuasan Mahasiswa Universitas Negeri Padang Berdasakan Kerangka Kerja *End-User Computing Satisfaction*”. 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 disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Drs. Zuhendra, M.Kom. selaku pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. H. Sukaya selaku pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. H. Dharma Liza Said, MT selaku dosen penguji.
4. Bapak Drs Hanesman, MM selaku dosen penguji skripsi.
5. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku dosen penguji skripsi.
6. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom selaku dosen penguji skripsi.
7. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku ketua jurusan Elektronika Fakultas Teknik

UNP

8. Bapak dan Ibu dewan dosen program studi pendidikan teknik Informatika jurusan teknik elektronika, fakultas teknik Universitas Negeri Padang yang telah membimbing penulis selama menuntut ilmu.
9. Pihak Universitas Negeri Padang, sebagai tempat penelitian.
10. Rekan-rekan mahasiswa jurusan teknik elektronika Universitas Negeri Padang, khususnya program studi pendidikan teknik informatika angkatan 2010.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis untuk mewujudkan skripsi ini dan menyelesaikan studi, yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan yang diberikan menjadi amal saleh dan mendapat pahala dari Allah SWT, amin.

Semoga petunjuk, bimbingan dan motivasi yang bapak, ibu, dan teman-teman berikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan balasan yang sesuai dari ALLAH SWT. Tak ada gading yang tak retak tidak ada manusia yang sempurna, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi jurusan teknik elektronika fakultas teknik Universitas Negeri Padang khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, 14 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A End User Computing Satisfaction	9
1. Pengertian End User Computing Satisfaction	9
2. Keuntungan End User Computing Satisfaction	11

3. Dimensi End User Computing Satisfaction	12
B. Kepuasan Pengguna Sistem.....	16
C. Sistem <i>E-Voting</i>	19
1. Keunggulan dan Konsep Sistem	20
2. Keamanan	21
3. Tampilan Sistem <i>E-Voting</i>	22
E. Aplikasi Statical Product and Service Solution(SPSS16)	22
F. Kerangka Pikir	23
G. Hipotesis Penelitian.....	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	25
B. Definisi Operasional Penelitian.....	27
1. Variabel Penelitian	27
2. Jenis dan Sumber Data.....	29
C. Populasi dan Sampel	29
1. Populasi.....	29
2. Sampel.....	32
D. Waktu dan Tempat Penelitian	34
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	34
1. Pengembangan Instrumen	34
2. Uji Coba Instrumen	35
3. Analisis Uji Coba Instrumen.....	36
F. Teknik Analisis Data	40

1. Analisis Deskriptif	41
2. Pengujian Persyaratan Analisis.....	42
3. Regresi Linear Berganda.....	45
4. Pengujian Hipotesis	46
5. Koefisien Kontribusi.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Pengujian Instrumen	49
1. Analisis Uji Validitas	49
2. Analisis Uji Reliabelitas	52
B. Deskriptif Data Penelitian	53
1. Gambaran Subjek Penelitian.....	53
2. Deskriptif Data Variabel	55
C. Analisa Tingkat Capaian Responden	63
D. Persyaratan Uji Analisis.....	68
1. Uji Normalitas.....	68
2. Uji Homogenitas	69
3. Uji Multikolinearitas	69
4. Uji Linearitas	70
E. Regresi Linear Berganda	71
F. Pengujian Hipotesis	73
1. Uji Signifikansi Simultan (Uji F).....	73
2. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji t).....	76
G. Koefisien Kontribusi	80

H. Pemahasan.....	82
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	89
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil pemilihan BEM FT UNP 2012 & 2013	5
2. Jumlah Suara Pemilihan Ketua Bem Universitas Negeri Padang 2013	6
3. Kategori Pemakai Akhir dalam Lingkungan <i>EUC</i>	10
4. Jumlah Mahasiswa Universitas Negeri Padang	30
5. Jumlah Sample Pengguna aplikasi <i>E-Voting</i> UNP	34
6. Skala Likert dalam Penelitian	35
7. Kriteria Penafsiran Indeks Korelasi Nilai r	38
8. Defenisi Operasional Instrumen penelitian variabel terikat dan variabel bebas	39
9. Pengkategorian Nilai Pencapaian Responden	41
10. Hasil Uji Validitas <i>Content</i> (X_1)	49
11. Hasil Uji Validitas <i>Accuracy</i> (X_2)	50
12. Hasil Uji Validitas <i>Format</i> (X_3)	51
13. Hasil Uji Validitas <i>Easy Of Use</i> (X_4)	51
14. Hasil Uji Validitas <i>Satisfaction</i> (Y)	52
15. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	53
16. Distribusi Reponden Berdasarkan Intensitas Penggunaan	54
17. Tanggapan Responden pada Variabel <i>Content</i> (X_1)	64
18. Tanggapan Responden pada Variabel <i>Accuracy</i> (X_2)	64
19. Tanggapan Responden pada Variabel <i>Format</i> (X_3)	65
20. Tanggapan Responden pada Variabel <i>Easy O Use</i> (X_4)	66
21. Tanggapan Responden pada Variabel Kepuasan Pengguna (Y)	67

22. Rangkuman Hasil Uji Normalitas	68
23. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas.....	69
24. Rangkuman Hasil Uji Multikolenieritas	70
25. Rangkuman Hasil Uji Linearitas	71
26. Rangkuman Hasil Uji Regresi Linear Berganda.....	72
27. Rangkuman Hasil Uji Regresi untuk signifikansi simultan (Uji F).....	74
28. Rangkuman Hasil Uji Regresi untuk Koefisien Determinasi (R-Square).....	75
29. Rangkuman Hasil Uji Regresi uji t	76
30. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis.....	79
31. Rangkuman Koefisien Kontribusi Parsial.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. . Model Evaluasi <i>End-user Computing Satisfaction</i> (sumber: Doll & Torkzadeh (1991:258))	13
2. Sistem <i>E-Voting</i>	20
3. Halaman utama sistem <i>E-Voting</i>	22
4. Kerangka Konseptual	24
5. Alur Penelitian	26
6. Hasil Perhitungan Statistik Variabel <i>content</i> (isi).....	55
7. Kurva Normal Variabel <i>Content</i> (X_1)	56
8. 8 Hasil Perhitungan Statistik Variabel Accuracy (keakuratan)	57
9. Kurva Normal Variabel <i>Accuracy</i> (X_2).....	58
10. Hasil Perhitungan Statistik Variabel <i>Format</i> (Bentuk).....	58
11. Kurva Normal Variabel <i>Format</i> (X_3).....	59
12. Hasil Perhitungan Statistik <i>Easy Of use</i>	60
13. Kurva Normal Variabel <i>Easy Of use</i> (X_4).....	61
14. Hasil Statistik Variabel <i>satisfaction</i>	62
15. Kurva Normal Variabel Kepuasan pengguna (Y).....	63
16. Garis Regresi yang terbentuk	79
17. Kurva Normal Persamaan regresi	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. SK Pembimbing	92
2. Jadwal Pembuatan Skripsi	93
3. Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari UNP	94
4. Angket Uji Coba	95
5. Tabulasi data uji coba instrument	102
6. Uji Validitas angket uji coba.....	103
7. Angket Valid	108
8. Tabulasi data penelitian	113
9. Tingkat capaian Responden	117
10. Uji Homogenitas	118
11. Uji Normalitas	122
12. Uji Multikolenieritas	130
13. Uji Linearitas	132
14. Tabel Nilai r Product Moment	140
15. <i>F Table Statistic</i>	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi di dunia ini mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan penggunaan komputer sebagai sarana pendukung kegiatan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Contohnya adalah seperti perkembangan aplikasi-aplikasi yang telah banyak digunakan masyarakat pada umumnya. Aplikasi adalah penerapan, pengimplementasian suatu hal, data, pemmasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal masalah tersebut sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru. Aplikasi juga berfungsi untuk mengakses sebuah informasi dan pengembangannya.

Sebuah Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam pengembangannya merupakan tanggung jawab bersama antara pemakai dan pengembang sistem informasi. Kemudian dalam sebuah pengembangan SIM, para pemakai sistem informasi sebagian besar merupakan orang yang hanya akan menggunakan sistem informasi yang sudah dikembangkan. *End-user* dari sebuah sistem informasi biasanya kurang memperhatikan yang dikeluarkan serta manfaat yang diperoleh dibandingkan dengan pemilik sistem informasi. Perhatian dari *end-user* sistem informasi tersebut adalah bagaimana agar sistem informasi dapat membantu menyelesaikan pekerjaannya, sesuai dengan pendapat Darmawan dan Fauzi (2013: 93). Sehingga kemudian dikenal istilah *end-user computing* digunakan untuk menjelaskan pengembangan sistem berdasarkan

komputer oleh orang yang menggunakan output dari sistem tersebut. *End-user* tersebut adalah bagian dari audit teknologi informasi.

Audit teknologi informasi adalah proses sistematis dan objektif dalam memperoleh dan mengevaluasi bukti-bukti guna memberikan asersi dan menilai seberapa jauh suatu kegiatan sudah sesuai dengan kriteria berlaku, dan mengkomunikasikan hasilnya kepada pihak terkait. Audit Teknologi juga dibagi atas beberapa macam jenis yaitu *Control Objective For Information Related Tecnology* (COBIT)

Menurut Suryatno (2011:3) *Control Objective For Information Related Tecnology* (COBIT) menerangkan COBIT sebagai kerangka tata kelola teknologi informasi atau yang dikenal dengan *IT governance* dimana memiliki tujuan untuk ditunjukkan pada manajemen, staf pelayanan teknologi informasi, *control department*, fungsi audit dan pemilik sistem informasi tersebut. Model evaluasi EUCS yang dikembangkan oleh Doll & Torkzadeh (1991: 258) dalam Jefri Gumilar (2012: 3) model ini menekankan “kepuasan (satisfaction) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sebuah sistem”.

Kepuasan pemakai yang dikenal dengan *user satisfaction* menjadi salah satu indikator dari keberhasilan pengembangan sebuah sistem informasi. Sehingga dengan mengukur kepuasan pemakai diharapkan nantinya sistem bisa lebih dikembangkan lagi untuk memperbaiki kualitas sistem tersebut dibutuhkan peningkatan kinerja dan kualitas *E-Voting* dengan memberikan

suatu bentuk kepuasan bagi mahasiswa Universitas Negeri Padang. Hal ini diperlukan karena dari beberapa *survey* dan studi literatur yang telah dilakukan, ternyata belum ada penelitian yang dilakukan menyangkut kepuasan mahasiswa terhadap sistem *E-Voting* di Universitas Negeri Padang.

Kebutuhan akan informasi dan penggunaan komputer yang semakin banyak mendorong terbentuknya jaringan komputer yang mampu melayani berbagai pengguna informasi, sehingga pengolahan informasi dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Kebutuhan sebuah instansi dalam pengembangan sistem yang ada tidak lepas dari perkembangan teknologi, salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam melakukan pemilihan ketua Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM). Dalam era teknologi sekarang ini, cara pemilihan manual di anggap merepotkan dan memakan waktu yang lama, serta dalam tata caranya banyak terjadi peluang untuk kecurangan, untuk menanggulangnya di buatlah sebuah sistem yang dapat membantu dalam melakukan pemilihan dan meminimalisir peluang kecurangan yang terjadi, sistem ini disebut *E-Voting*.

Menyadari akan kepuasan pemakai akhir atau *end-user* sebuah sistem sangat dibutuhkan dalam pengembangan sistem khususnya aplikasi *E-Voting* yang telah diterapkan di Universitas Negeri Padang (UNP) selama 2 tahun terakhir dan 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.

Selain itu dari wawancara dengan programmer sistem *E-Voting*, Elgi Janliza Putra menerangkan bahwa “saat sekarang ini terus dilakukan pengembangan terhadap sistem *E-Voting* yang sudah digunakan di Universitas Negeri Padang saat ini yang sesuai dengan kebutuhan dari UNP. Sehingga dapat diartikan bahwa sistem *E-Voting* di katakan dapat diandalkan apabila memiliki kualitas yang baik, memenuhi kebutuhan dari sistem yang diharapkan, dan mampu memberikan kepuasan pada pemakainya terutama bagi mahasiswa yang akan mengikuti pemilihan ketua dan wakil Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM). Peran aplikasi *E-Voting* dalam melakukan pemilihan ketua dan wakil BEM sangat penting karena bisa membantu dalam segi tidak perlu memakan waktu yang lama untuk proses pemilihan, dan dari segi biaya akan lebih hemat dibandingkan dengan cara yang manual.

Menurut buku panduan penulisan tugas akhir dan skripsi (2010: 5) Universitas Negeri Padang (UNP) merupakan universitas di Sumatera Barat yang mengelola 7 Fakultas yaitu Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Fakultas Ilmu Sosial (FIS), Fakultas Teknik (FT), Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), dan Fakultas Ekonomi (FE). UNP juga merupakan salah satu universitas yang telah menerapkan sebuah sistem informasi yang dikenal dengan istilah sistem *E-Voting* yang merupakan suatu contoh sistem aplikasi yang menerapkan konsep Sistem Informasi Manajemen (SIM).

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang programmer pembuatan sistem *E-Voting*, Elgi Janliza Putra “Dalam hal apapun sistem yang masih

manual tidak lagi cocok dipakai di masa sekarang yang telah berkembangnya teknologi ”. Hal ini disadari bahwa sistem manual ini memiliki banyak kekurangan yaitu penggunaan waktu yang lama, tenaga kerja yang banyak, biaya yang dibutuhkan sangat besar serta lebih rentan terjadi kesalahan. Dalam pemilihan ketua mahasiswa sangat sering terjadinya hal yang tidak diinginkan seperti perkelahian karena tidak samanya pendapat tentang calon yang akan dijadikan ketua, dan mahasiswa akan merasa keberatan untuk memilih disebabkan oleh lokasi pemilihan tersebut berada dikampus, bila dibandingkan dengan menggunakan aplikasi *E-Voting* mahasiswa sudah bisa memilih dari mana saja karena sistem pemilihan yang sudah *online*.

Sejak tahun 2012, Universitas Negeri Padang(UNP) telah menggunakan Sistem pemilihan Ketua BEM secara *online* yang dikenal dengan sistem *E-Voting*. Sistem *E-Voting* ini dikembangkan untuk memberikan kemudahan untuk membatu pemilihan ketua BEM dapat mempercepat dalam memenuhi target waktu yang ditentukan. Sistem *E-Voting* diterapkan pada tahun 2012 dan berikut adalah hasil dari pemilihan-pemilihan yang telah memakai sistem secara online.

Tabel.1 Hasil pemilihan BEM FT UNP 2012 & 2013

No	Priode	Jumlah Suara
1	2012	1957
2	2013	2266

Sumber. sistem *E-Voting* UNP

Pada tahun 2012 pemilihan BEM FT UNP mengadakan pertama kalinya menggunakan sistem secara *online* sebagai sarana pemilihan ketua dan wakil BEM, hasil pemilihan pada tahun 2012 terdapat suara sebanyak 1957

suara dan pada tahun 2013 mendapatkan 2266 suara dari 8573 jumlah mahasiswa .

Tabel.2 jumlah suara pemilihan ketua BEM Universitas Negeri Padang 2013

no	Priode	Jumlah Suara
1	2013	10818

Sumber. *E-Voting* 2013

Pada tabel 2 menjelaskan bahwa pada tahun 2013 Universitas Negeri Padang mengadakan pemilihan ketua BEM dengan menggunakan aplikasi *E-Voting* dan jumlah mahasiswa yang mengikuti pemilihan ketua BEM sebanyak 10818 dari 39083 jumlah mahasiswa

Sedangkan menurut ketua BEM Fakultas Teknik tahun 2012 Azwar Hidayat mengatakan bahwa “jumlah pemilih Ketua BEM Fakultas Teknik lebih sedikit dibandingkan dengan sesudah pemakaian sistem yang secara *online*”, Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap tingkat kepuasan dari mahasiswa Universitas Negeri Padang sebagai *end-user* dari Sistem *E-Voting* yang bertujuan untuk menyempurnakan sistem aplikasi *E-Voting* tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dilakukanlah penelitian yang berjudul “***Analisa Aplikasi E-Voting Terhadap Kepuasan Mahasiswa Universitas Negeri Padang Berdasarkan Kerangka Kerja End-User Computing Satisfaction***”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan cara manual yang sudah tidak relevan dengan kebutuhan manusia yang semakin berkembang.
2. Belum diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna akhir terhadap kepuasan pengguna aplikasi *E-Voting*.
3. Penerapan sistem *E-Voting* dalam memberikan pelayanan kepuasan terhadap mahasiswa Universitas Negeri Padang.

C. Batasan Masalah

Untuk memperoleh ruang lingkup yang lebih jelas serta keterbatasan waktu, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Pengaruh tingkat pelayanan aplikasi *E-Voting* Universitas Negeri Padang terhadap kepuasan end user .
2. Aplikasi *E-Voting* Universitas Negeri Padang yang akan digunakan sebagai objek pada penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan masalah, yaitu *“Seberapa besar kepuasan mahasiswa Universitas Negeri Padang dengan adanya sistem E-Voting sebagai aplikasi untuk sarana pemilihan Ketua BEM Universitas Negeri Padang secara online”*

E. Tujuan

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

1. Untuk mengetahui tingkat kepuasan tentang sistem *E-Voting* yang telah diterapkan di Universitas Negeri Padang pada 2 tahun terakhir.
2. Untuk mengetahui kontribusi faktor isi, akurasi, bentuk, dan kemudahan pemakaian, sebagai bagian dari instrumen EUCS terhadap kepuasan pengguna aplikasi *E-Voting* Universitas Negeri Padang (UNP).

F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya:

1. Sebagai masukan untuk perbaikan sistem aplikasi *E-Voting* Universitas Negeri Padang.
2. Sebagai informasi tentang kualitas dan kemudahan penggunaan aplikasi *E-Voting* Universitas Negeri Padang.
3. Sebagai kemudahan bagi mahasiswa untuk pemilihan ketua BEM di Universitas Negeri Padang.

BAB II **KAJIAN TEORI**

A. End-User Computing Satisfaction

1. Pengertian End-user Computing Satisfaction

End-user Computing Satisfaction (EUCS) merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna sebuah sistem atau aplikasi dengan membandingkan antara harapan dengan kenyataan dari sebuah informasi. Pengukuran terhadap kepuasan pemakai sebuah sistem atau aplikasi juga sudah menjadi hal yang sering dibahas dalam disiplin ilmu sistem informasi. Sejumlah penelitian sudah dilakukan untuk memberikan suatu gambaran secara keseluruhan tentang evaluasi untuk keberhasilan sebuah sistem itu dibuat yaitu dimana end-user atau pengguna akhir telah menganggap pemakaian dari sistem atau aplikasi merasa puas dengan menggunakan sistem informasi yang ditinjau dari faktor-faktor yang membentuk kepuasan tersebut. Sedangkan Abdul (2003: 86) mengemukakan bahwa “*end-user-computing* merupakan suatu lingkungan yang memungkinkan pemakai secara langsung dapat menyelesaikan sendiri persoalan terhadap kebutuhan informasi”. *End-user Computing Satisfaction* (EUCS) merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna sebuah sistem atau aplikasi dengan membandingkan antara harapan dengan kenyataan dari sebuah informasi. Pengukuran terhadap kepuasan pemakai sebuah sistem atau aplikasi juga sudah menjadi hal yang sering dibahas dalam disiplin ilmu sistem informasi.

End-User Computing (EUC) adalah sebuah konsep dalam rekayasa perangkat lunak yang mengacu kepada abstraksi dari kelompok orang-orang yang pada akhirnya akan mengoperasikan software (yaitu pengguna yang diharapkan atau target-user). Dalam lingkungan *end-user computing* (EUC), para pemakai akhir (*end-user*) dapat dikelompokkan seperti terlihat pada tabel 1 berikut:

Tabel.3 Kategori Pemakai Akhir dalam Lingkungan *EUC*

Kategori Pemakai Akhir	Karakteristik
Pemakai akhir nonprogramer	<ul style="list-style-type: none"> - Mengakses data yang disimpan dalam komputer melalui program yang sudah tersedia. - Akses dibatasi atau didasarkan menu
Pemakai level perintah	<ul style="list-style-type: none"> - Mengakses data berdasarkan kebutuhan. - Melakukannya dengan menggunakan pembangkit laporan atau dengan memberikan perintah-perintah sederhana melalui bahasa query (SQL).
Pemrograman pemakai akhir	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan bahasa berlevel-perintah (<i>command level</i>), <i>procedural</i> secara langsung berdasarkan kebutuhan informasi yang bersifat pribadi.
Personil pendukung fungsional	<ul style="list-style-type: none"> - Pemrograman terlatih yang mendukung program berdasarkan kebutuhan pemakai akhir yang lain - Bekerja di area fungsional
Personil pendukung komputasi fungsional	<ul style="list-style-type: none"> - Umumnya berada pada dalam pusat informasi - Menguasai bahasa-bahasa untuk pemakai akhir dan dapat membuat perangkat lunak aplikasi dan sistem
Pemogram pemrosesan data	<ul style="list-style-type: none"> - Umumnya berada dalam pusat informasi - Menguasai bahasa-bahasa untuk pemakai akhir dan dapat membuat perangkat lunak aplikasi dan sistem. - Bekerja atas dasar kontrak.

Sumber : Abdul Kadir (2003: 87)

Sejumlah penelitian sudah dilakukan untuk memberikan suatu gambaran secara keseluruhan tentang evaluasi untuk keberhasilan sebuah sistem itu dibuat yaitu dimana *end-user* atau pengguna akhir sebuah sistem telah menganggap pemakaian dari sistem atau aplikasi merasa puas dengan menggunakan sistem informasi yang ditinjau dari faktor-faktor yang membentuk kepuasan tersebut.

2. Keuntungan End User Computing Satisfaction

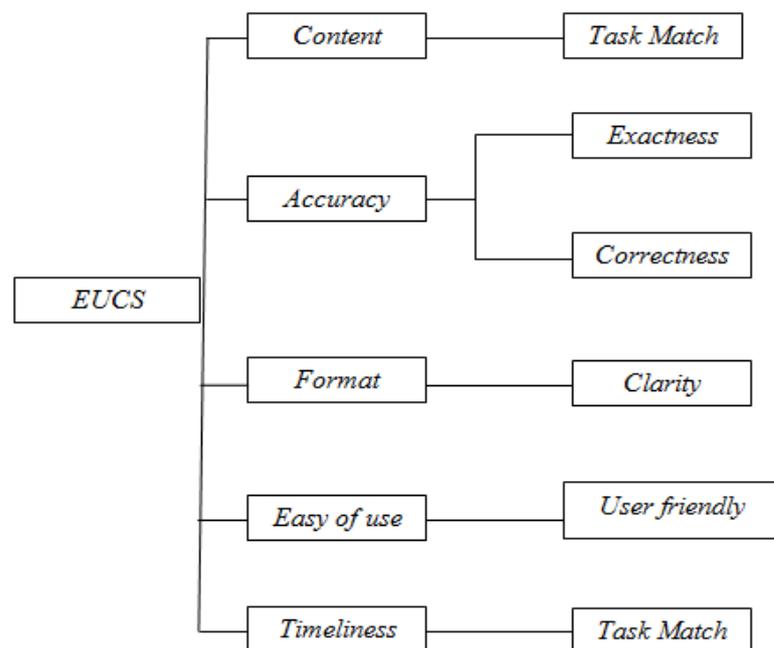
End-user computing satisfaction memberikan keuntungan baik kepada perusahaan maupun pemakai. Pertama, perusahaan akan memperoleh keuntungan dengan memindahkan beberapa muatan kerja dari bagian pelayanan informasi kepada *end-user*. Hal ini memungkinkan bagian pelayanan informasi untuk mengembangkan sistem organisasional yang mungkin lebih menjadi muatan kerja yang menumpuk selama beberapa bulan atau tahun. Kedua, tidak diikutsertakannya spesialis informasi dalam proses pengembangan bisa mengatasi masalah yang telah mengganggu pengimplementasian sepanjang era komputer yaitu komunikasi.

Banyak pemakai yang tidak memahami jargon komputer yang diungkapkan spesialis informasi, dan banyak spesialis informasi yang tidak memahami tugas atau tanggung jawab pemakai. Karena para pemakai memahami kebutuhannya sendiri dengan lebih baik dari pada orang lain, maka ketika mereka mengembangkan sistem mereka sendiri, mereka mungkin akan lebih puas dengan hasilnya. Sedangkan keuntungan yang paling penting adalah dalam dukungan kebutuhan pemakai dalam

memecahkan masalah dan sistem memberikan apa yang dibutuhkan oleh pemakai.

3. Dimensi End User Coputing Satisfaction

Model evaluasi EUCS yang dikembangkan oleh Doll & Torkzadeh (1991:258) ini menekankan “kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sebuah sistem”. Model EUCS telah banyak diuji coba oleh peneliti lain untuk menguji reliabelitas dan hasilnya menunjukkan tidak ada perbedaan yang bermakna meskipun instrument ini diterjemahkan dalam berbagai bahasa yang berbeda.



Gambar 1. Model Evaluasi *End-user Computing Satisfaction*
(sumber: Doll & Torkzadeh (1991: 258))

Berikut ini merupakan penjelasan dari setiap dimensi *End User Computing* dari sebuah sistem atau aplikasi:

a. Dimensi *Content*

Menurut Zulkifli (2000: 317) menggambarkan “isi dari sebuah sistem informasi dapat diartikan sebagai kelengkapan dari informasi yang disajikan”. *Content* merupakan dimensi yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna yang ditinjau dari kelengkapan isi suatu sistem. Beberapa kriteria dari dimensi isi dari sebuah sistem biasanya berupa fungsi dan modul yang digunakan oleh pengguna sistem dan juga informasi yang dihasilkan oleh sistem tersebut. Dimensi ini mencakup hal yang berkaitan dengan kelengkapan dari isi aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna

b. Dimensi *Accuracy*

Abdul dan Terra (2003: 546) mengemukakan bahwa “akurasi berarti informasi bebas dari kesalahan”. Sedangkan menurut Zulkifli (2000: 316) menyatakan bahwa “akurasi atau ketelitian dapat didefinisikan sebagai perbandingan dari informasi yang benar dengan jumlah seluruh informasi yang dihasilkan pada satu proses pengolahan data tertentu”. Sehingga dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli, dimensi *Accuracy* dimaksudkan sebagai keakuratan data ketika sistem menerima input kemudian mengolahnya menjadi sebuah informasi. Kemudian menurut Tata Sutarbi (2012: 41) menerangkan bahwa informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan

dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena biasanya dari sumber informasi sampai penerima informasi ada kemungkinan terjadi gangguan (noise) yang dapat mengubah atau merusak informasi tersebut.

Dimensi *accuracy* mencakup pada ketepatan dari data yang dihasilkan oleh *sistem* tersebut seperti *sistem* menyediakan informasi yang akurat, integritas dan keutuhan data yang dihasilkan, keterbatasan hak akses pada masing-masing user dan lain sebagainya.

c. Dimensi *Format*

Format atau bentuk merupakan dimensi untuk mengukur kepuasan pengguna dari sisi tampilan dari sistem informasi atau sistem aplikasi *sistem* tersebut. Menurut Pressman (2012: 459) mengemukakan bahwa “daya tarik dari aplikasi-aplikasinya yang bisa dilihat dari daya tarik visualnya, terlihat dari tampilan isi, keseimbangan dari teks-teks, grafik-grafik, dan mekanisme navigasinya. Dimensi *Format* menekankan pada tampilan aplikasi yang ditinjau dari segi tata letak yang teratur tidak menimbulkan kebingungan dari penggunanya, paduan warna yang tidak menimbulkan kekontrasan pada mata sehingga memenuhi standar estetika, dan aplikasi juga memiliki standarisasi dalam keseragaman bentuk.

Menurut Insap Santosa (2004: 65) mengemukakan tentang salah satu kriteria yang harus diperhatikan pada sebuah antarmuka adalah tampilan yang menarik. Sehingga *format atau* tampilan visual dari sebuah aplikasi sangat dibutuhkan dalam menarik minat penggunanya.

d. Dimensi *Easy Of Use*

Dimensi *easy of use* digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna dari sisi kemudahan penggunaan sistem atau biasa dikenal dengan *user friendly*. Menurut Zulkifli (2000: 192) mengatakan bahwa “*user-friendly*, artinya orang dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi dengan mudah tanpa memerlukan pelatihan teknis”. Kemudahan dalam penggunaan sistem ini bisa dilihat melalui proses memasukkan data, mengolah data, dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan kata lain tidak menimbulkan kebingungan bagi penggunanya.

Kemudahan dalam penggunaan *website* atau aplikasi ditunjang dengan beberapa kriteria seperti kemudahan dalam penggunaan *website* atau aplikasi supaya tidak menimbulkan kebingungan bagi penggunanya, penggunaan yang konsisten, tersedianya tool pembantu yang memudahkan penggunaan, dan memberikan pesan kesalahan yang lebih informatif untuk memberikan pesan eror yang mudah dipahami oleh pengguna *aplikasi*.

Menurut Insap Santosa (2004: 6) menerangkan bahwa istilah *user friendly* digunakan untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki oleh perangkat lunak yang mudah dioperasikan, dan sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasan betah dalam mengoperasikan program. Pengguna sebuah program aplikasi yang pemula juga tidak akan mengalami banyak kesukaran untuk mengoperasikan sebuah program aplikasi.

B. Kepuasan Pengguna Sistem

Menurut J.Supranto (2011: 233) menyatakan “kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang berasal dari perbandingan antara kinerja atau hasil yang dirasakannya dengan harapannya”. Kemudian menurut Kotler (2003: 61) mengemukakan “*satisfaction is person’s feeling of pleasure or disappointment resulting from comparing a product’s perceived performance (or outcome) in relation to his or her expectation*”. Maksudnya kepuasan adalah perasaan seseorang akan kesenangan atau kekecewan yang disebabkan membandingkan hasil kinerja sebuah product dengan harapannya. Kemudian menurut pendapat Tjpto dalam Anggia Hariyanti (2010) kepuasan atau ketidakpuasan pelanggan adalah respon pelanggan terhadap evaluasi ketidaksesuaian/diskonfirmas yang dirasakan antara harapan sebelumnya dan kinerja actual produk yang dirasakan oleh pemakai. Menurut Nasution (2001: 60) dalam Anggia Hariyanti (2010) Kepuasan pelanggan adalah suatu keadaan dimana kebutuhan, keinginan, dan harapan pelanggan dapat terpenuhi pada suatu produk yang dikonsumsi. Kepuasan

dapat diartikan sebagai sesuatu keadaan dalam diri seseorang atau sekelompok orang yang telah berhasil mendapatkan sesuatu yang dibutuhkan dan diinginkannya. Kepuasan pengguna sistem informasi merupakan tingkat kesepadanan antara kebutuhan yang ingin dipenuhi dengan kenyataan yang diterima.

Menurut Zeithaml dan Bitner (2000: 75) definisi kepuasan adalah : Respon atau tanggapan konsumen mengenai pemenuhan kebutuhan. Kepuasan merupakan penilaian mengenai ciri atau keistimewaan produk atau jasa, atau produk itu sendiri, yang menyediakan tingkat kesenangan konsumen berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan konsumsi konsumen. Kepuasan konsumen dapat diciptakan melalui kualitas, pelayanan dan nilai.

Kinerja merupakan tingkat pencapaian hasil dalam pelaksanaan suatu tugas tertentu. Kepuasan pelanggan adalah suatu keadaan dimana kebutuhan, keinginan, dan harapan pelanggan dapat terpenuhi pada suatu produk yang dikonsumsi. Kepuasan dapat diartikan sebagai suatu keadaan dalam diri atau sekelompok orang yang telah berhasil mendapatkan sesuatu yang dibutuhkan dan diinginkannya. Kepuasan *end-user* sistem informasi merupakan tingkat kesepadanan antara kebutuhan yang ingin dipenuhi dengan kenyataan yang diterima.

Kepuasan pengguna informasi merupakan sikap multidimensional dari pengguna sistem terhadap aspek-aspek yang berbeda dalam sebuah sistem informasi. Tolak ukur dari kepuasan pengguna sistem adalah gambaran

sejauh mana informasi yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Kepuasan pengguna juga menjadi penilaian yang menyangkut apakah kinerja suatu sistem informasi tersebut baik atau tidak baik dan apakah sistem tersebut cocok atau tidak dengan tujuan penggunaannya. Kepuasan pengguna sistem dimaksudkan sebagai hasil yang dapat dirasakan oleh pengguna mengenai kinerja suatu sistem yang dioperasikan sesuai dengan harapan mereka dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Mengukur kepuasan pengguna suatu produk sistem informasi bukanlah hal yang mudah, karena tidak ada kriteria yang menjadi standar dari kepuasan pemakai sebuah sistem informasi. Menurut Mosley untuk melakukan pengukuran yang akurat terhadap kepuasan pengguna sistem adalah dengan melihat kualitas dari sistem informasi tersebut. Kualitas dari sebuah sistem informasi dapat mempengaruhi tingkat kepuasan dari pengguna sistem. Kepuasan pengguna dapat dilihat dengan tanggapan pengguna terhadap sistem yang sudah digunakannya. Kepuasan pengguna dalam penelitian ini dapat digunakan indikator yaitu respon dari pengguna akhir sistem terhadap hal yang dirasakan antara harapan dan kinerja aktual dari sistem atau aplikasi *E-Voting* yang telah digunakan, perasaan senang terhadap suatu produk dalam bentuk tanggapan, terpenuhinya kebutuhan pengguna, kemampuan produk memberikan hal yang diinginkan *user* dan keberhasilan aplikasi dalam penyediaan layanan *online*. Kepuasan sebagai hasil akumulasi dan tanggapan dari pengguna dalam menggunakan produk dan jasa

C. Sistem E-Voting

E-voting berasal dari kata *electronic voting* yang mengacu pada penggunaan teknologi informasi pada pelaksanaan pemungutan suara. *E-Voting* adalah suatu sistem pemilihan dimana data dicatat, disimpan, dan diproses dalam bentuk informasi. *E-Voting* pada hakekatnya adalah pelaksanaan pemungutan suara yang dilakukan secara elektronik (digital) mulai dari proses pelaksanaan pemilihan, penghitungan suara, dan pengiriman hasil suara. Defenisi *E-Voting* memiliki beberapa versi namun yang lebih kita cermati adalah tujuannya yaitu lebih memicu kepada proses pemamfaatan perangkat elekrnik untuk lebih memudahkan dan melancarkan proses dan mengotmasi segala kemungkinan campur tangan individu dalam tiap prosesnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sedah selayaknya dapat dimamfaatkan guna kemajuan dan memudahkan aktivitas proses kebutuhan manusia baik yang sifatnya personal maupun interpersonal.

Penerapan e-voting diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang timbul dari pemilu yang diadakan secara konvensional. Manfaat yang akan diperoleh dalam penerapan *E-Voting* sebagai berikut:

1. Mempercepat penghitungan suara.
2. Hasil penghitungan suara lebih akurat.
3. Menghemat bahan cetakan untuk kertas suara
4. Menghemat biaya.
5. Menyediakan akses bagi mahasiswa yang mempunyai keterbatasan waktu untuk mendatangi tempat pemilihan suara (TPS).

Sistem E-voting Universitas Negeri Padang (UNP) merupakan sebuah sistem yang memiliki peran penting dalam proses pemilihan ketua BEM dan HMJ Universitas Negeri Padang. Sistem *E-Voting* sebagai sebuah sistem yang di dalamnya terintegrasi beberapa sistem informasi seperti sistem untuk menghapus atau menambah kandidat-kandidat yang akan mencalonkan diri untuk pencalonan ketua BEM.

1. Keunggulan Dan Konsep Sistem

- a. Dari segi biaya, jauh lebih efisien dan murah dibandingkan sistem pemilu manual yang diselenggarakan tiap tahun.
- b. Admin dapat mengatur jenis pemilihan yaitu BEM.
- c. User hanya dapat memilih sesuai dengan jurusan mereka masing-masing atau fakultas yang mereka tempati.
- d. Admin dapat mengatur jumlah calon voting/kandidat.
- e. Admin dapat mengatur profil dari calon voting/kandidat.



Gambar.2 Sistem *E-Voting*

- f. Admin dapat mengatur lamanya waktu untuk melakukan proses e-voting.
- g. Hasil dari e-voting dapat dilihat langsung oleh user setelah waktu yang di tentukan.
- h. Hasil e-voting tidak dapat dirubah, diedit oleh siapapun diluar system.
- i. Setiap akan melakukan pemilihan user harus melakukan login dahulu.
- j. Setiap user memiliki hak akses masing-masing, dengan username adalah NIM mereka sendiri dan password default yang dapat dirubah setelah mereka melakukan proses login.
- k. Akurasi lebih tinggi.
- l. Privasi pemilih terjaga.
- m. Efisiensi waktu dan proses cepat.

2. Keamanan

- a. Penyempurnaan sistem Page dan penggunaan Fitur baru dari teknologi Web membuat E-voting stabil dan aman.
- b. Serta teknik enkripsi (penyandian) pada setiap transfer data kemudian bagian database dibuatkan halaman khusus yang jauh lebih aman.

3. Tampilan Sistem E-Voting.

a. Halaman User



Gambar.3 Halaman utama sistem *E-Voting*

Pada halaman user terdapat beberapa submenu, diantaranya :

- 1) Home : beranda.
- 2) HMJ : tempat pemilihan calon dan wakil ketua HMJ sesuai jurusan masing-masing.
- 3) BEM : tempat pemilihan calon dan wakil ketua BEM.
- 4) Jurusan : melihat kandidat masing-masing jurusan tanpa harus login.

D. Aplikasi Statistical Product and Service Solution (SPSS16).

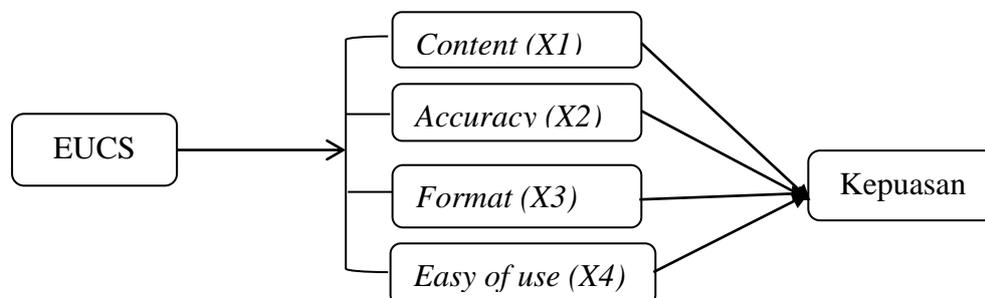
SPSS adalah kepanjangan dari Statistical Product and Service Solution yaitu software yang berfungsi untuk menganalisa data, melakukan perhitungan statistik baik untuk statistik parametrik maupun non-parametrik dengan basis windows. Versi SPSS secara terus menerus mengalami perubahan. Saat sistem operasi computer windows mulai populer, SPSS yang

dahuunya under DOS dan bernama SPSS PC, juga berubah menjadi lebih baik dan lebih mudah digunakan oleh pengguna SPSS.

Menurut Duwi (2009: 2) mengatakan bahwa “ SPSS merupakan program untuk olah data statistic yang paling populer dan paling banyak pemakainya”. Pertama kali program SPSS dibuat pada tahun 1968 oleh 3 orang mahasiswa Stanford University dengan nama statistical package the social sciences. Sehingga dapat dipahami bahwa program SPSS merupakan sebuah paket software yang bisa digunakan untuk melakukan analisis data. Untuk mengoperasikan program SPSS dapat dilakukan dengan mudah yaitu menggunakan SPSS versi 16 atau versi yang lainnyayang telah terinsta pada komputer.

E. Kerangka Pikir.

Dari data yang ada diperkirakan sebuah sistem *E-voting* adalah sebuah aplikasi yang membantu mahasiswa pengguna untuk menentukan ketua BEM Universitas Negeri Padang secara *Online*. Kerangka Koseptual dari penelitian ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Doll dan Torkzadeh (1991: 258) mengenai kepuasan mahasiswa pengguna terhadap aplikasi *E-Voting* UNP. Pada end-user computing satisfaction terdapat 5 content, accuracy, format, easy of use dan Timeliness indikator tetapi dalam penelitian ini hanya diteliti sebanyak 4 indikator karena menurut penulis pada indkator ke 5 Timeliness tidak terlalu dibutuhkan dalam menganalisis *E-Voting* secara skematis kerangka pikir tersebut dapat digambarkan seperti dibawah ini:



Gambar.4 KerangkaKonseptual

F. Hipotesis Penelitian

Syofian (2013: 28) Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan isi rumusannya hipotesis dapat dibedakan menjadi dua, yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis kerja (H_a) adalah hipotesis yang menyatakan pembenaran dari suatu fenomena, atau menyatakan adanya hubungan antara dua variabel atau lebih sedangkan hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan ketidakbenaran dari suatu fenomena atau menyatakan tidak ada hubungan antara dua variabel atau lebih. Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka yang dikemukakan sebelumnya hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut

H_0 : Dimensi EUCS tidak memiliki kontribusi terhadap kepuasan pengguna Aplikasi *E-Voting* Universitas Negeri Padang.

H_a : Dimensi EUCS memiliki kontribusi terhadap kepuasan pengguna Aplikasi *E-Voting* Universitas Negeri Padang.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi dimensi end-user computing satisfaction dengan indikator isi, akurasi, bentuk, dan kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna aplikasi *E-Voting* UNP dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Seluruh instrumen end-user computing satisfaction dengan berbagai secara bersama-sama memiliki kontribusi terhadap kepuasan pengguna aplikasi *E-Voting* UNP sebesar 48,8% dan 51,2% lagi dipengaruhi oleh variabel lain.
2. Kontribusi yang diberikan oleh factor akurasi sebesar 4,20%, factor bentuk sebesar 6,90% dan factor kemudahan penggunaan sebesar 16,6%, terhadap kepuasan pengguna aplikasi *E-Voting* UNP. Sedangkan faktor isi tidak memiliki pengaruh terhadap kepuasan terhadap keuasan pengguna aplikasi *E-Voting* dengan besar 3,53%.
3. Terdapat kontribusi antara variabel *accuracy, format dan easy of use* terhadap kepuasan pengguna aplikasi *E-voting* kecuali variablel content karena isi dari aplikasi *E-Voting* hanya ada satu dan tidak ada pilihan lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Perlu adanya peningkatan terhadap kualitas dan pelayanan dari aplikasi *E-Voting* UNP. Peningkatan kualitas seperti penyediaan informasi yang tepat

dan benar, peningkatan keakuratan informasi yang ada pada aplikasi *E-Voting*, memperbaiki tampilan aplikasi *E-Voting* khususnya pada bagian paduan warna dan tata letak pada aplikasi *E-Voting*, peningkatan dalam kemudahan pengaksesan aplikasi *E-Voting*, Melengkapi profil para calon ketua dan wakil ketua BEM secara jelas sehingga dapat dikenali oleh pengguna akhir.

2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk lebih mengembangkan lagi indikator dari penilaian tingkat kepuasan pengguna sistem sehingga penilaian bisa dilakukan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir.2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Abdul Kadir & Terra, Triwahyuni.2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. 2002. *Perencanaan dan Pengembangan Sistem Informasi dalam Proses Manajemen*. Yogyakarta : Andi
- Champlain, Jack J. 2003. *Auditing Information Systems (Second Edition)*. New Jersey Canada :John Wiley & Sons,Inc.
- Deni Darmawan & Kunkun Nur Fauzi. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Doll,W. J & Torkzadeh, G.1988. *The Measurement of End-User Computing Satisfaction*. MIS Quartely, June, Page 259-274. <http://misq.org/misq/downloads> unduhan
- Duwi Priyanto. 2009. *5 Jam Belajar Mengolah dengan SPSS*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanif Al Fatah. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Jogjakarta : Andi.
- Haendarti F. A. 2008. *Pengaruh Sistem Onlie Payment Biaya Pendidikan di Bank BTN Terhadap Kepuasan Mahasiswa Unpad*. Jurnal.
- Insap Santosa. 2004. *Interaksi Manusia dan Komputer Teori dan Praktek*. Jogjakarta : Andi.
- Hidayatullah Amri. *Information System.Audit*.<http://hidayatullahamr.wordpress.com/information-system-audit/>. (diakses tanggal 9 April 2014).
- J Supranto. 2011. *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pelanggan edisi keempat*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2008. *Statistik Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Erlangga.
- Suryatno. *Audit Sistem Informasi* <http://drumerchuyz234.blogspot.com> (diakses tanggal 9 April 2014).
- Kotler,P. 2003. *Marketing management :Analysis,planning,implementation and control*,11th ed, New Jersey: Prentice Hall
- Laudon, Kenneth C dan Jane P laudon. 2004. *Sistem Informasi Management Mengelola Perusahaan Digital*. Yogyakarta : Andi (terjemahan)

- Morissan dkk. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta : Prenada Media Group
- Pressman, Roger S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktis Edisi 7 Buku 1*. Yogyakarta: Andi (terjemahan)
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. cetakan ke-14*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Statistika Untuk Penelitian cetakan ke-22*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. rev.ed. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syofian Siregar. 2013. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Universitas Negeri Padang. 2010. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang
- Universitas Negeri Padang. 2012. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang. Unduhan
- Yoel Indra Kusuma Rasman. 2012. *Gambaran Hubungan Unsur-Unsur End User Computing Satisfaction Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Rumah Sakit di Rumah Sakit Umum Daerah Kota Depok*. Jurnal.
- Zulkifli Amsyah. 2000. *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utam