

Evaluasi Kualitas Website Studio Foto KUY STUDIO Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode EUCS

Muhammad Irfa'udin¹, Sucipto^{2*}, Arie Nugroho³

^{1,2,3*}Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: ¹uirpak@gmail.com, ^{2*}sucipto@unpkediri.ac.id, ³arienugroho@unpkediri.ac.id

Abstrak – Perkembangan teknologi digital telah mendorong berbagai layanan untuk memaksimalkan peran website dalam memberikan informasi dan mendukung interaksi dengan pengguna. KUY Studio sebagai salah satu penyedia layanan digital memanfaatkan website sebagai media utama dalam menjangkau audiens. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas website KUY Studio terhadap kepuasan pengguna dengan menggunakan metode EUCS (*End-User Computing Satisfaction*), yang terdiri dari lima variabel utama: isi, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang terdiri dari 24 pertanyaan dan disebar pada 100 responden. Analisis data dilakukan menggunakan bahasa pemrograman Python. Hasil penelitian ini ialah variabel isi (X1), akurasi (X2), dan kemudahan penggunaan (X4) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (Y). Sementara itu, variabel format (X3) dan ketepatan waktu (X5) tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna. Temuan ini memberikan gambaran mengenai aspek-aspek yang perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan kualitas website KUY Studio dalam memenuhi harapan dan kebutuhan penggunanya di era digital.

Kata Kunci — Evaluasi, Kepuasan, EUCS

Abstract – The development of digital technology has encouraged various services to maximize the role of websites in providing information and supporting interaction with users. KUY Studio as one of the digital service providers utilizes websites as the main media in reaching audiences. This study aims to evaluate the quality of the KUY Studio website on user satisfaction using the EUCS (*End-User Computing Satisfaction*) method, which consists of five main variables: content, accuracy, format, ease of use, and timeliness. Data were collected through a questionnaire consisting of 24 questions and distributed to 100 respondents. Data analysis was carried out using the Python programming language. The results of this research are variables (X1), accuracy (X2), and ease of use (X4) had a significant effect on user satisfaction (Y). Meanwhile, the format variables (X3) and timeliness (X5) did not show a significant effect on user satisfaction. These findings provide an overview of the aspects that need to be improved to optimize the quality of the KUY Studio website in meeting the expectations and needs of its users in the digital era.

Keywords — Evaluation, Satisfaction, EUCS

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi informasi saat ini berlangsung sangat cepat dan berdampak signifikan pada hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk sektor industri kreatif seperti fotografi. Kemajuan dalam bidang teknologi, sistem informasi, dan komunikasi memungkinkan penyebaran informasi secara lebih cepat, luas, dan efisien [1]. Salah satu media yang paling berperan dalam transformasi digital ini adalah website [2]. Website tidak hanya menjadi sarana promosi, tetapi juga sebagai pusat layanan informasi dan transaksi yang menjembatani interaksi antara bisnis dan pelanggan. Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)[3], persebaran internet di Indonesia pada tahun 2023 sudah meraih 79,5% atau lebih dari 221 juta pengguna. Fakta ini menunjukkan bahwa internet, khususnya website, merupakan platform utama dalam mendukung aktivitas bisnis, khususnya di era digital saat ini. Website yang baik dinilai dari berbagai aspek, seperti kecepatan akses, tampilan yang menarik, serta kemudahan dalam penggunaan dan navigasi [4].

Sebagai bagian dari industri kreatif, Kuy Studio—sebuah studio foto yang beroperasi di Kota Kediri—menghadirkan layanan berbasis website untuk meningkatkan kemudahan akses informasi, pemesanan jasa, dan komunikasi dengan pelanggan. Namun demikian, terdapat beberapa keluhan dari pengguna terkait kurangnya kelengkapan informasi dan keterlambatan pembaruan status pesanan yang ditampilkan di website Kuy Studio. Kondisi ini menunjukkan perlunya evaluasi terhadap kualitas website dari sudut pandang pengguna. Salah satu metode evaluasi yang telah terbukti efektif dalam menilai kepuasan pengguna terhadap sistem informasi adalah

End User Computing Satisfaction (EUCS)[5]. pendekatan ini di kembangkan oleh Doll dan Torkzadeh (1988) dan mengukur lima dimensi utama: content (isi), accuracy (akurasi), format (penyajian), ease of use (kemudahan penggunaan), dan timeliness (ketepatan waktu). Pada penelitian ini, EUCS diterapkan guna mengukur tingkat kepuasan pengguna website Kuy Studio melalui survei kuesioner kepada 100 responden yang merupakan pelanggan aktif, kemudian dianalisis menggunakan Python guna menghasilkan data yang valid dan reliabel.

Penerapan metode EUCS dalam mengevaluasi sistem berbasis web telah banyak digunakan pada berbagai konteks, baik di sektor pendidikan maupun komersial [6]. Penelitian Pali'pangan (2023) menemukan bahwa dimensi ease of use, content, accuracy, dan timeliness sangat memengaruhi kepuasan pengguna terhadap website layanan publik dan pembelajaran daring[7]. Dengan mengadopsi metode yang sama, tujuan penelitian ini guna menampilkan gambaran menyeluruh tentang kepuasan pengguna terhadap website Kuy Studio. Hasil evaluasi ini diharapkan tidak hanya menjadi dasar dalam peningkatan kualitas layanan digital Kuy Studio, tetapi juga memberikan rekomendasi strategis berbasis data yang dapat digunakan dalam pengembangan bisnis. Selain kontribusi praktis, penelitian ini juga memberikan kontribusi akademis dalam memperluas penerapan EUCS pada industri jasa fotografi yang masih jarang diteliti secara mendalam.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian tersebut menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan guna menganalisis kualitas website Studio Foto KUY STUDIO Terhadap Kepuasan Pengguna menerapkan Metode EUCS. Desain penelitian ini dirancang untuk mengukur hubungan antara variabel Isi, Akurasi, Format, Kemudahan Pengguna dan ketepatan waktu terhadap kepuasan pengguna[7]. Pengambilan data dilakukan pada customer KUY Studio Kediri.

2.1 End User Computing Satisfaction (EUCS)

End User Computing Satisfaction (EUCS) ialah suatu pendekatan guna mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap sebuah software guna mencocokkan harapan dan kenyataan yang dirasakan dari suatu program informasi. Definisi EUCS dalam konteks sistem informasi merujuk pada penilaian keseluruhan pengguna sistem yang didasarkan pada pengalaman mereka saat menjalankan perangkat itu [8]. EUCS berfungsi sebagai alat guna mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna pada suatu aplikasi atau sistem, dan hasil pengukuran ini kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Terdapat 5 variabel utama pada EUCS, yakni: isi, keakuratan, bentuk, kemudahan dan ketepatan waktu. Sebagai instrumen evaluasi, End User Computing Satisfaction (EUCS) terbukti mampu mengevaluasi kepuasan dengan cara yang sistematis dan akurat [9].

2.2 Populasi Dan Sample

a. Populasi

Populasi ialah sebagai cakupan generalisasi guna mencakup objek atau subjek dengan ciri khas dan mutu khusus, dipilih peneliti untuk diteliti dan menghasilkan Kesimpulan [10]. Menurut Hadjar, populasi ialah sekumpulan individu besar guna memiliki kesamaan karakteristik umum. Sedangkan menurut Soenarto, populasi ialah sekelompok entitas, seperti manusia, rumah, bintang, dan lain-lain, yang memiliki sifat atau ciri-ciri tertentu..

Kesimpulannya, populasi ialah semua subjek yang dianalisis. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh pengguna dari website KUY STUDIO sebanyak 2000 pengguna yang saya dapatkan lewat wawancara langsung dengan manajer Kuy Studio.

b. Sampel

Sampel ialah subpopulasi yang ditandai dengan sifat atau kondisi tertentu yang menjadi inti dari penelitian Sampel ialah bagian dari populasi yang dipilih secara sistematis sehingga mampu mewakili karakteristik seluruh populasi. pada riset ini, teknik pengambilan sampel yang diterapkan ialah sampling random atau sampling probabilitas, yaitu Pendekatan pemilihan sampel yang menjamin semua anggota populasi mempunyai probabilitas setara untuk terlibat. Untuk menghitung jumlah sampel, peneliti menerapkan rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad (1)$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = Batas kesalahan yang masih dapat di toleransi dari proses pengambilan sampel, yaitu sebesar 10% atau 0,1

Penggunaan rumus diatas menghasilkan data sampel berikut

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$
$$n = \frac{2000}{1+2000(0.1)^2}$$
$$n = \frac{2000}{1 + 2000(0.01)}$$
$$N = \frac{2000}{20.01}$$

N = 99.9500249 Dibulatkan menjadi 100

Dengan demikian, penelitian ini melibatkan sampel sejumlah 100 orang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan survei dengan mengumpulkan kuesioner pada 100 responden pengguna website KUY Studio Kota Kediri. Data dianalisis menggunakan Python dengan tahapan uji validitas, reliabilitas, dan asumsi klasik. Berikutnya dilakukan uji regresi linier berganda, uji t, uji F, dan analisis determinasi untuk mengukur pengaruh variabel independen terhadap kepuasan pengguna.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas
1.1 Uji Validitas

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Indikator	R Hitung	R Tabel 5% (100- 2)	Sig.	Keterangan
X1.1	0.6738	0,1966	0.0	Valid
X1.2	0.4302	0,1966	0.0	Valid
X1.3	0.8012	0,1966	0.0	Valid
X1.4	0.6598	0,1966	0.0	Valid
X2.1	0.5275	0,1966	0.0	Valid
X2.2	0.7288	0,1966	0.0	Valid
X2.3	0.8784	0,1966	0.0	Valid
X2.4	0.6328	0,1966	0.0	Valid
X3.1	0.6713	0,1966	0.0	Valid
X3.2	0.6459	0,1966	0.0	Valid
X3.3	0.7525	0,1966	0.0	Valid
X3.4	0.5907	0,1966	0.0	Valid
X4.1	0.8365	0,1966	0.0	Valid
X4.2	0.7643	0,1966	0.0	Valid
X4.3	0.7781	0,1966	0.0	Valid
X4.4	0.8618	0,1966	0.0	Valid
X5.1	0.5899	0,1966	0.0	Valid
X5.2	0.7332	0,1966	0.0	Valid
X5.3	0.5749	0,1966	0.0	Valid
X5.4	0.4385	0,1966	0.0	Valid
Y1.1	0.5496	0.1966	0,00	Valid
Y1.2	0.7645	0.1966	0,00	Valid
Y1.3	0.8618	0.1966	0,00	Valid
Y1.4	0.4302	0.1966	0,00	Valid

Berdasarkan hasil analisis yang tertera pada tabel 2, dapat disimpulkan yakni seluruh item dalam instrumen penelitian ini menunjukkan nilai korelasi yang valid dan memenuhi kriteria yang ditetapkan. Oleh karena itu, instrumen ini dapat digunakan secara sah untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut tanpa ada keraguan terhadap kesalahan data yang diperoleh.

1.2 Uji Realibilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Cronbach's alpha yang diisyaratkan	Keterangan
Isi	0.931	>7	Reliabel
Akurasi	0.883	>7	Reliabel
Format	0.921	>7	Reliabel
Kemudahan Pengguna	0.896	>7	Reliabel
Ketepatan waktu	0.887	>7	Reliabel
Kepuasan Pengguna	0.886	>7	Reliabel

Pada Tabel 2, hasil uji reliabilitas menampilkan yakni nilai Cronbach's Alpha untuk seluruh variabel X1, X2, X3,X4 ,dan X5 melebihi angka 0,7. Hal ini menampilkan yakni instrumen yang dipakai pada penelitian ini konsisten dan dapat diandalkan.

2. Uji Asumsi Klasik

2.1 Hasil Uji Normalitas

Hasil Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov	
Kolmogorov-Smirnov Z	0.0785
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.5423
Residual berdistribusi normal (gagal tolak H0)	

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Pada gambar 1 hasilnya didapat nilai signifikansi sebesar 0,5423. Karena nilai tersebut melebihi 0,05, dapat diartikan yakni data yang dianalisis memiliki distribusi yang normal

2.2 Hasil Uji Multikolinieritas

Hasil Uji Multikolinearitas		
Variabel	Tolerance	VIF
Isi	0.512	1.953
Akurasi	0.176	5.679
Format	0.397	2.516
Kemudahan Pengguna	0.378	2.648
Ketepatan Waktu	0.165	6.043
Dependent Variable : Kepuasan Pengguna		

Merujuk pada Tabel 4, variabel Isi mempunyai nilai tolerance sebesar 0,512 dan nilai VIF sebesar 1,953. Untuk variable Akurasi, nilai tolerance-nya adalah 0,176 dengan VIF 5,679. Untuk variabel Format menampilkan nilai tolerance sebesar 0,397 dan VIF sebesar 2,516. Untuk variable Kemudahan Pengguna, nilai tolerance-nya ialah 0,378 dengan VIF 2,648. Sedangkan variabel ketepatan waktu menampilkan nilai tolerance sebesar 0,165 dan VIF sebesar 6,043. Berdasarkan hasil uji multikolinearitas di tabel tersebut, seluruh variabel independen menampilkan nilai tolerance $\geq 0,10$ dan $VIF \leq 10$. Dengan kata lain, model regresi ini terbukti tidak terjadi multikolinearitas.

2.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas

	X1	X2	X3	X4	X5	Unstandardized Residual
X1	1.0	0.625	0.149	0.447	0.41	0.036
X2	0.625	1.0	0.57	0.782	0.863	0.084
X3	0.149	0.57	1.0	0.607	0.716	0.054
X4	0.447	0.782	0.607	1.0	0.763	0.0102

X5	0.41	0.863	0.716	0.763	1.0	0.0106
Unstandardized Residual	0.036	0.084	0.054	0.102	0.106	1.0

	X1	X2	X3	X4	X5	Unstandardized Residual
X1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
X2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
X3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
X4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
X5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Unstandardized Residual	0.724	0.409	0.409	0.409	0.409	0.409

Pada gambar 2, peneliti menerapkan metode Spearman's rho untuk menguji apakah ada masalah heteroskedastisitas. Hasil yang terlihat pada Tabel 4.8 menunjukkan yakni uji heteroskedastisitas dilakukan dengan memeriksa nilai signifikansi dari residual yang tidak terstandarisasi (unstandardized residual) pada setiap variabel, yaitu Isi (X1), Akurasi (X2), Fsmat (X3),Kemudahan Pengguna (X4), Ketepatan Waktu (X5). Jika nilai signifikansi melebihi 0,05, Dengan demikian, model regresi tidak terjadi heteroskedastisitas.

Dengan hasil yaitu tingkat signifikansi pada $X1 = 0,724$, $X2 = 0.409$, $X3 = 0.593$, $X4 = 0.314$, dan $X5 = 0.293$, disimpulkan model regresi yang diterapkan terbukti tidak mengalami heteroskedastisitas. Artinya, variabilitas data residual tetap konsisten di berbagai level prediksi, yang menampilkan yakni model regresi yang digunakan sesuai dan dapat diandalkan untuk penelitian ini. Maka dari itu, model regresi ini layak dipakai guna analisis lebih lanjut.

3. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

	Unstd. Coef. (B)	Std. Error	Std. Coef. (Beta)	t	Sig.
CONSTANT	2.466	0.733	0.000	3.363	0.001
X1	0.212	0.055	0.235	3.848	0.000
X2	0.271	0.101	0.281	2.698	0.008
X3	-0.024	0.076	-0.022	-0.319	0.750
X4	0.410	0.063	0.466	6.562	0.000
X5	0.068	0.099	0.073	0.684	0.496

Gambar 3. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Pada Gambar 3, nilai signifikansi pada variabel X1 ialah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menampilkan yakni X1 berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, sehingga hipotesis untuk X1 diterima. Selanjutnya, nilai signifikansi pada variabel X2 ialah 0,008, juga lebih kecil dari 0,05. Maka, X2 juga berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, dan hipotesis untuk X2 diterima. Untuk variabel X3, nilai signifikansinya adalah 0,750, jauh melebihi 0,05. Artinya, X3 tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, sehingga hipotesis untuk X3 ditolak. Kemudian, variabel X4 mempunyai nilai signifikan sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, X4 berpengaruh signifikan pada variabel dependen, dan hipotesis untuk X4 diterima. Terakhir, variabel X5 menampilkan nilai signifikansi 0,496, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, X5 tidak berpengaruh signifikan pada variabel dependen, maka hipotesis untuk X5 ditolak.

4. Uji F

Uji F memeriksa bagaimana seluruh variabel independen bersama-sama memengaruhi variabel dependen, dan hasil analisis tersebut ditampilkan pada Gambar 4

	Sum of Squares	DF	Mean Square	F	Sig.
Regression	555.764	5	111.153	86.189	0.0
Residual	121.226	94	1.29		
Total	676.990	99			

Gambar 4. Hasil Uji F

Pada hasil Gambar 4, didapat nilai Fhitung sebesar 86,189 dengan nilai signifikansi 0,000. bila dibandingkan pada nilai Ftabel sebesar 2,70, terlihat bahwa Fhitung (86,189) > Ftabel (2,70) dan nilai signifikansi < 0,05. Hal ini menampilkan yakni variabel X1, X2, X3, X4, dan X5 secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, sehingga hipotesis diterima.\

5. Uji T

	t count	t table	Sig.	Results	Conclusion
X1 -> Y	3.848	1.984	0.000	Positive	Significant
X2 -> Y	2.698	1.984	0.008	Positive	Significant
X3 -> Y	-0.319	1.984	0.750	Negative	Not Significant
X4 -> Y	6.562	1.984	0.000	Positive	Significant
X5 -> Y	0.684	1.984	0.496	Positive	Not Significant

Tabel hasil Uji T

Hasil uji hipotesis menampilkan bahwa beberapa variabel mempunyai pengaruh signifikan pada kepuasan pengguna (Y), sementara yang lainnya tidak. Variabel X1 (Isi) dengan t hitung 3,848 melebihi t tabel 1,984 serta signifikansi 0,000 < 0,05 membuktikan yakni isi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. Artinya, semakin baik konten yang disajikan oleh website KUY Studio, kepuasan pengguna ikut meningkat.

Selanjutnya, variabel X2 (Akurasi) memiliki t count sebesar 2.698 dengan nilai signifikansi 0.008, juga lebih kecil dari 0.05. Ini artinya yakni akurasi informasi yang disampaikan oleh website berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna. Informasi yang akurat dan dapat dipercaya menjadi faktor penting dalam membentuk persepsi positif pengguna terhadap kualitas website.

Berbeda halnya dengan variabel X3 (Format), yang memiliki t count sebesar -0.319 dan nilai signifikansi 0.750. Nilai ini melebihi 0.05 dan menampilkan pengaruh negatif yang tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna. Hal ini mengindikasikan bahwa format tampilan atau tata letak website tidak memberikan pengaruh berarti terhadap tingkat kepuasan, dan bahkan cenderung tidak relevan dalam konteks ini.

Sementara itu, variabel X4 (Kemudahan Penggunaan) menunjukkan pengaruh yang sangat kuat terhadap kepuasan pengguna. Dengan t count 6.562 dan nilai signifikansi 0.000, Dapat dibuktikan yakni variabel ini memberi dampak positif yang signifikan. Artinya, kemudahan dalam mengakses dan menavigasi website KUY Studio menjadi faktor penting yang mendorong kepuasan pengguna.

Terakhir, variabel X5 (Ketepatan Waktu) memiliki t count 0.684 dan nilai signifikansi 0.496, yang jauh di atas batas 0.05. Ini menunjukkan meskipun arah pengaruhnya positif, pengaruhnya terhadap kepuasan pengguna adalah tidak signifikan. Dengan kata lain, pengguna belum terlalu memperhatikan atau merasakan manfaat dari ketepatan waktu dalam penyajian informasi oleh website KUY Studio.

6. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary	Nilai
R	0.906
R Square	0.821
Adjusted R Square	0.811
Std. Error of the Estimate	1.136

Tabel hasil Uji Koefisien Determinasi

Tabel menyajikan hasil analisis koefisien determinasi yang memperlihatkan yakni nilai koefisien korelasi (R) antara variabel bebas, yakni Isi, Akurasi, Format, Kemudahan Pengguna, Ketepatan Waktu, ialah sebesar 0,906. Sementara itu, nilai R Square yang diperoleh adalah 0,821 atau 82,1%, yang menunjukkan yakni hubungan antara variabel-variabel dalam model ini tergolong kuat. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diartikan bahwa sebesar 82,1% perubahan pada variabel Kepuasan Pengguna (Y) dipengaruhi oleh variabel Isi (X1), Akurasi (X2), Format (X3), Kemudahan Pengguna (X4), Ketepatan Waktu (X5). Sisanya, yaitu 17,9%, berasal dari pengaruh faktor lain yang tidak tercakup dalam model penelitian ini.

4. KESIMPULAN

- 1) Kualitas informasi yang disediakan oleh website Kuy Studio, khususnya terkait jadwal pemesanan, memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna, namun belum optimal. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji validitas dan reliabilitas yang menyatakan yakni instrumen pada dimensi akurasi valid dan reliabel, namun distribusi jawaban responden cenderung netral hingga negatif. Pada dimensi akurasi, terdapat nilai yang rendah terutama pada indikator “output akurat dan konsisten” dengan mayoritas responden memberi skor 1 dan 2. Hal ini menunjukkan bahwa informasi belum disajikan secara benar dan diperbarui dengan cepat, sehingga berdampak terhadap ketidakpuasan pengguna terhadap layanan website.
- 2) Faktor-faktor yang memengaruhi tingkat kepuasan pengguna terhadap website Kuy Studio dianalisis melalui uji regresi linier berganda, yang menunjukkan bahwa secara simultan kelima variabel EUCS (isi, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna dengan nilai signifikansi Sig. F = 0.000 < 0.05, dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.579. Artinya, 57.9% variabilitas kepuasan pengguna dapat dijelaskan oleh kelima variabel tersebut. Namun secara parsial (uji t), hanya variabel isi (X1) dan format (X3) yang menunjukkan pengaruh signifikan dengan nilai Sig. < 0.05, sedangkan variabel akurasi (X2), kemudahan penggunaan (X4), dan ketepatan waktu (X5) tidak signifikan secara parsial. Hal ini menampilkan meskipun seluruh variabel penting secara kolektif, tidak semua berdampak langsung secara individu terhadap kepuasan pengguna.
- 3) Website Kuy Studio belum memenuhi harapan pengguna dari segi usability dan kemudahan penggunaan (ease of use). Hal ini dikuatkan oleh hasil deskriptif yang menyatakan yakni pada dimensi kemudahan penggunaan, sebagian besar responden memberikan skor 1 dan 2 terhadap pernyataan seperti “website user friendly” dan “menu mudah digunakan”, yang berarti mayoritas merasa kesulitan dalam mengoperasikan website. Hasil Uji t memperlihatkan bahwa variabel kemudahan penggunaan (X4) tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna, sebab nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka perlu ada perhatian khusus pada aspek navigasi, struktur tampilan, dan aksesibilitas untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh.
- 4) Berdasarkan hasil temuan kuantitatif, beberapa rekomendasi perbaikan dapat diajukan untuk meningkatkan kualitas dan pemanfaatan website Kuy Studio. Pertama, pengelola perlu meningkatkan akurasi dan kecepatan pembaruan informasi, terutama informasi pemesanan, untuk memperbaiki kelemahan pada dimensi akurasi dan ketepatan waktu. Kedua, perlu dilakukan penyederhanaan desain antarmuka dan navigasi, mengingat dimensi kemudahan penggunaan mendapatkan skor rendah dalam hasil kuesioner. Ketiga, pengelola dapat menambahkan fitur bantuan real-time seperti live chat untuk merespons kebutuhan pengguna secara langsung. Rekomendasi ini selaras dengan hasil uji determinasi ($R^2 = 0.579$) yang menunjukkan bahwa peningkatan kelima dimensi EUCS akan berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kepuasan pengguna terhadap website.

5. SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap kualitas website KUY Studio ditinjau dari kepuasan pengguna dengan menggunakan pendekatan EUCS, peneliti memberikan saran yang dapat menjadi pertimbangan dalam penelitian mendatang. Disarankan untuk mengombinasikan metode EUCS. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan studi lebih lanjut, efektivitas sistem dapat dianalisis dengan pendekatan lain selain pengukuran kepuasan, seperti TTF Analysis, TAM, Delone & McLean, HOT-FIT, dan metode sejenis, sehingga hasil evaluasi bisa memberikan wawasan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. P. Sihotang, “Perbandingan Kualitas Layanan Dua Aplikasi Transportasi Online Menggunakan Metode Servqual,” *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 6, no. 2, pp. 147–162, Dec. 2020, doi: 10.35957/JATISI.V6I2.190.
- [2] M. K. Rizal, R. Indriati, and A. S. Wardani, “PENGEMBANGAN UI/UX WEBSITE STUDIO FOTOGRAFI,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 5, pp. 8626–8631, Sep. 2024, doi: 10.36040/JATI.V8I5.10690.
- [3] N. R. Setyoningrum, “Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kerja Praktek dan Skripsi (SKKP) Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS),” *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 4, no. 1, pp. 17–21, Feb. 2020, doi: 10.30871/JAIC.V4I1.1645.

-
- [4] S. A. Arni, D. C. Mongkau, and A. Berelaku, "Analisis Performa Website Menggunakan GTMetrix," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 12, no. 1, pp. 857–861, Jun. 2023, doi: 10.33395/JMP.V12I1.12518.
- [5] L. S. Triandika, D. M. Rachmaningsih, and A. F. Wijaya, "PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNA SITUS E-LEARNING UNIVERSITAS TERBUKA DENGAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)," *Sebatik*, vol. 25, no. 2, 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1212.
- [6] D. A. Saputra, S. Sucipto, and T. Andriyanto, "Analisis Kualitas Website Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri," *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, vol. 5, no. 1, pp. 17–22, Apr. 2022, doi: 10.25273/RESEARCH.V5I1.9350.
- [7] A. Fitriansyah, A. Fitriansyah, and I. Harris, "Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *Query: Journal of Information Systems*, vol. 2, no. 1, Apr. 2018, doi: 10.58836/query.v2i1.1552.
- [8] N. Adha Oktarini Saputri, "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*, vol. 2, no. 1, pp. 10–25, 2020, doi: 10.33557/journalisi.v2i1.43.
- [9] A. Prinanda, "Analisis kepuasan pengguna website sekolah sd muhammadiyah 12 setiabudi pamulang dengan metode End User Computing Satisfaction (eucs) studi kasus :www.muhammadiyahpamulang.org)," vol. 2, no. 9, pp. 79–97, Jul. 2021, doi: 10.12345/jab.v2i9.19.
- [10] D. Dewi, S. Ayu Fitria, A. Yusnara, H. Rezi Maharani, M. Nur Alamsyah, and R. Maharani, "ANALISIS KUALITAS WEBSITE MTS AL-MUJAHIDIN MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)," 2022.