

Pengukuran Kepuasan Pengguna Terhadap Platform Stechoq Academy Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dan Webqual 4.0 (Studi Kasus: PT. Stechoq Robotika Indonesia)

Zuhra Reiqifakh Paguni¹, Bonda Sisephaputra²

^{1,2}Jurusan Teknik Informatika/Program Studi S1 Sistem Informasi, Universitas Negeri Surabaya

¹zuhra.20110@mhs.unesa.ac.id

³bondasisephaputra@unesa.ac.id

Abstrak— Stechoq Academy merupakan sebuah platform yang menyediakan fasilitas berupa e-learning untuk mahasiswa terkhususnya yang mengikuti program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Tujuan dari penelitian ini untuk melakukan pengukuran kepuasan pengguna platform Stechoq Academy dan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dan Webqual 4.0 serta aspek yang perlu dilakukan evaluasi. Variabel yang dianalisis yaitu variabel dependen berupa *User Satisfaction* dan variabel independen yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Timeliness*, *Ease of Use*, *Usability*, *Information Quality*, dan *Service Interaction*. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan PLS-SEM dengan aplikasi SmartPLS. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata pengukuran kepuasan pengguna terhadap platform Stechoq Academy mendapatkan nilai 3,14 dengan kategori Cukup Puas. Faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna dengan 8 hipotesis dan 1 hipotesis yang dapat diterima yaitu variabel *Content* dengan nilai t-test yaitu 2,275 diatas 1,96 dan nilai *path coefficient* yaitu 0,280 diatas 0,1 sehingga mempunyai hubungan serta pengaruh secara signifikan terhadap *user satisfaction* platform Stechoq Academy.

Kata Kunci— Stechoq Academy, *User Satisfaction*, EUCS, Webqual 4.0, PLS-SEM

I. PENDAHULUAN

Pada era dimana perkembangan teknologi informasi semakin maju, metode pembelajaran serta sarana mengembangkan kemampuan dapat diperoleh dimana saja dan kapan saja. Mudah-mudahan akses menggunakan jaringan internet, membuat masyarakat haus akan informasi serta ilmu pengetahuan dan berlomba-lomba dalam bidang pendidikan. Sehingga di Indonesia, kursus online mulai merebak ke berbagai kalangan masyarakat, mulai dari pelajar, mahasiswa maupun khalayak umum [1]. Adanya kursus online dapat memudahkan akses belajar, waktu belajar lebih fleksibel, harga lebih terjangkau, akses materi berkualitas, pembelajaran lebih interaktif, serta banyaknya pilihan kursus yang sesuai dengan minat dan bakat dari kategori *technical skill* maupun *soft skill* [2].

Saat ini banyak perusahaan, organisasi maupun instansi menciptakan kursus online untuk ikut serta dalam mencerdaskan generasi bangsa, dan menyediakan pelatihan

keterampilan untuk mahasiswa maupun khalayak umum yang diharapkan nantinya mampu bersaing di dunia kerja. Tujuan mereka mengadakan kursus online adalah menciptakan peluang kerjasama secara global, menghasilkan pendapatan tambahan, memenuhi kebutuhan serta keterampilan karena ketika peserta kursus online atau *bootcamp* memiliki kinerja mumpuni sehingga dapat direkrut oleh perusahaan.

Salah satu perusahaan yang turut serta menyediakan platform kursus online maupun *bootcamp* adalah PT. Stechoq Robotika Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *Research and Development* serta membuat robot untuk kebutuhan medis, pendidikan dan industri. PT. Stechoq Robotika Indonesia juga merambah ke dunia pendidikan dengan ikut serta dalam program Magang dan Studi Independent Bersertifikat (MSIB), dan menyediakan kursus online serta *bootcamp* yaitu Stechoq Academy.

Stechoq Academy berupaya memberikan pelayanan MSIB, kursus online serta *bootcamp* yang berkualitas untuk mahasiswa dan khalayak umum. Banyak perusahaan yang menyediakan platform kursus online dan *bootcamp*, sehingga perusahaan saling bersaing menyediakan pelayanan yang terbaik kepada penggunanya. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan peserta mahasiswa MSIB yang menggunakan platform Stechoq Academy didapatkan keluhan pengguna dalam hal kualitas sistem dan kurang puas terkait penggunaan platform Stechoq Academy.

Perlu dilakukan pengukuran kepuasan pengguna terhadap platform Stechoq Academy. Kepuasan pengguna menjadi hal yang penting dari suatu aplikasi ataupun platform karena dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan agar aplikasi atau platform dapat menjadi lebih baik lagi [3]. Menurut DeLone dan McLean, salah satu kunci kesuksesan suatu sistem dengan mempertimbangkan kepuasan pengguna [4]. Sehingga dari hal tersebut disimpulkan bahwa kualitas dan suksesnya suatu sistem, aplikasi atau platform dapat berpengaruh pada kepuasan pengguna.

Penelitian ini memiliki *scope* pada tingkat kepuasan pengguna terhadap platform Stechoq Academy, dilakukan agar dapat melakukan evaluasi terhadap platform sehingga dapat diketahui yang perlu diperbaiki, meningkatkan kualitas dari platform sehingga pengguna merasa puas dan nyaman ketika menggunakan platform secara konsisten serta dapat dijadikan

sebagai strategi untuk meningkatkan nilai bisnis dari perusahaan PT. Stechoq Robotika Indonesia. Ketika kinerja dari platform sesuai dengan harapan pengguna, maka pengguna akan merasa puas dalam menggunakan platform dan membuat pengguna merasa nyaman dalam menggunakan platform secara konsisten, diharapkan pengguna akan memberikan *feedback* yang baik terhadap platform sehingga pengguna dapat memberikan komentar baik dan merekomendasikannya kepada orang lain terkait platform Stechoq Academy.

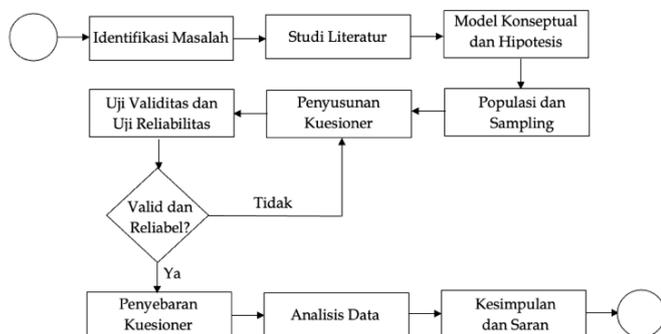
Pengukuran kepuasan pengguna platform Stechoq Academy dilakukan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dan Webqual 4.0. Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) adalah metode yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh (1988), metode untuk melakukan pengukuran kepuasan pengguna terhadap aplikasi [3]. Dengan demikian *End User Computing Satisfaction* (EUCS) sebuah metode mengukur kepuasan pengguna agar dilakukan evaluasi sistem secara menyeluruh berdasarkan pengalaman pengguna. Metode Webqual merupakan metode mengukur kualitas sebuah website dari perspektif pengguna akhir (*end-user*) agar dapat meningkatkan kualitas kinerja website agar pengembangan website dapat ditingkatkan dan dikembangkan [5].

Pengukuran kepuasan pengguna serta kualitas pada sistem platform Stechoq Academy menggunakan analisis PLS-SEM agar mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna dari platform Stechoq Academy. Sehingga dilakukan pengukuran dengan metode EUCS dan Webqual dengan analisis PLS-SEM dilakukan agar dapat mengetahui aspek yang perlu di evaluasi dari platform tersebut dan dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas platform Stechoq Academy.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena memiliki tujuan agar dapat mengidentifikasi tingkat kepuasan dari pengguna platform Stechoq Academy. Sumber data pada penelitian ini berasal dari data primer diperoleh dari observasi, wawancara serta menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa MSIB yang menggunakan platform Stechoq Academy di PT. Stechoq Robotika Indonesia.

A. Alur Penelitian



Gbr.1 Alur Penelitian

B. Identifikasi Masalah

Objek pada penelitian adalah sebuah *platform* penyedia kursus online dan *bootcamp* Stechoq Academy serta *Learning Management System* (LMS). Unit analisis penelitian adalah sebuah perusahaan *Research and Development* (R&D) PT. Stechoq Robotika Indonesia. Lokasi yang dilakukan pada penelitian ini perusahaan robotika PT. Stechoq Robotika Indonesia yang terletak di Gg. Darussalam, Kadipiro, Ngestiharjo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Identifikasi masalah pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi.

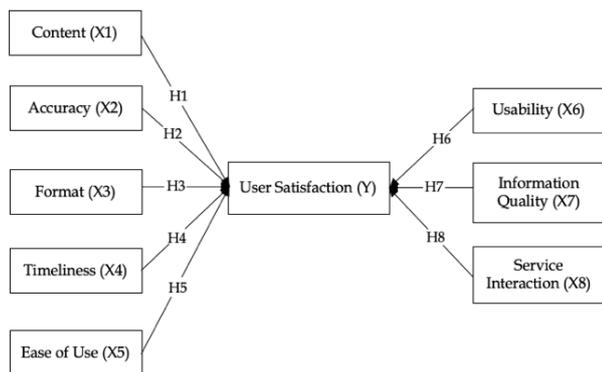
1. Bagaimana hasil dari pengukuran kepuasan pengguna terhadap platform Stechoq Academy dengan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dan Webqual 4.0?
2. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna dari platform Stechoq Academy agar dapat mengetahui aspek yang perlu di evaluasi?

C. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan agar dapat meninjau literatur yang berkaitan dengan penelitian. Sehingga dalam hal ini studi literatur dilakukan dengan melakukan identifikasi terhadap informasi yang dibutuhkan, mengumpulkan data-data pendukung untuk penelitian ini dengan membaca, menelaah serta memahami *e-book*, jurnal dan literatur yang relevan dengan topik penelitian.

D. Model Konseptual dan Hipotesis

Variabel yang dianalisis pada penelitian ini ada dua yaitu variabel dependen dan variabel independen. Variabel dependen penelitian ini yaitu variabel dari kepuasan pengguna (*user satisfaction*) terhadap platform Stechoq Academy. Dan untuk variabel independen penelitian ini yaitu *Content, Accuracy, Format, Timeliness, Ease of Use, Usability, Information Quality, dan Service Interaction*. Berikut merupakan model konseptual atau kerangka berpikir dari penelitian ini :



Gbr.2 Model Konseptual

Pada pengukuran kepuasan pengguna terhadap platform Stechoq Academy dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dan Webqual 4.0 terdapat 8 hipotesis sebagai berikut.

Tabel I
Hipotesis Penelitian

No.	Hipotesis
H1	<i>Content</i> pada platform Stechoq Academy berpengaruh terhadap <i>user satisfaction</i> .
H2	<i>Accuracy</i> pada platform Stechoq Academy berpengaruh terhadap <i>user satisfaction</i> .
H3	<i>Format</i> pada platform Stechoq Academy berpengaruh terhadap <i>user satisfaction</i> .
H4	<i>Timeliness</i> pada platform Stechoq Academy berpengaruh terhadap <i>user satisfaction</i> .
H5	<i>Ease of Use</i> pada platform Stechoq Academy berpengaruh terhadap <i>user satisfaction</i> .
H6	<i>Usability</i> pada platform Stechoq Academy berpengaruh terhadap <i>user satisfaction</i> .
H7	<i>Information Quality</i> pada platform Stechoq Academy berpengaruh terhadap <i>user satisfaction</i> .
H8	<i>Service Interaction</i> pada platform Stechoq Academy berpengaruh terhadap <i>user satisfaction</i> .

E. Populasi dan Sampling

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa program Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) platform Stechoq Academy. Sehingga penelitian ini menggunakan jenis pengambilan sampel berupa *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel [6]. Penentuan jumlah sampel perlu menggunakan rumus Slovin dengan persentase kesalahan 10% ketika responden menjawab pertanyaan pada kuesioner. Total populasi yang menggunakan platform Stechoq Academy terdapat 369 mahasiswa aktif MSIB. Berikut perhitungan untuk penelitian ini agar dapat mengetahui jumlah sampel yang dibutuhkan.

$$S = \frac{369}{1 + 369 \cdot (0,1)^2} = \frac{369}{3,7} = 99,72$$

Dari hasil perhitungan tersebut didapatkan untuk sampel yang dibutuhkan dalam penelitian dengan menggunakan PLS-SEM minimal sebanyak 100 responden.

F. Penyusunan Kuesioner

Kuesioner penelitian dirancang berdasarkan variabel operasional pada penelitian. Operasional variabel bertujuan agar dapat menemukan jenis serta indikator dari variabel-variabel dalam penelitian.

Tabel II
Indikator Penelitian

Variabel	Definisi	Kode	Indikator
<i>Content</i> (X1)	Pada variabel <i>content</i> bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna dari segi isi pada platform Stechoq Academy.	X1.1	Isi yang ada pada platform Stechoq Academy sudah sesuai dengan kebutuhan Anda.
		X1.2	Informasi yang dicari pada platform Stechoq Academy sudah menyediakan hal yang Anda butuhkan.
		X1.3	Konten yang ada pada platform Stechoq Academy telah dipaparkan dengan jelas.
<i>Accuracy</i> (X2)	Pada variabel <i>accuracy</i> agar dapat mengukur keakuratan pada data yang ditampilkan dalam platform Stechoq Academy.	X2.1	Platform Stechoq Academy telah memberikan informasi yang akurat dan benar.
		X2.2	Ketika melakukan input pada platform Stechoq Academy telah memberikan output yang sesuai dengan harapan Anda.

Variabel	Definisi	Kode	Indikator	Variabel	Definisi	Kode	Indikator
		X2.3	Keakuratan informasi yang Anda dapatkan dari platform Stechoq Academy sudah memuaskan.		pengguna berdasarkan dari kemudahan pengguna dalam menggunakan platform	X5.2	Platform Stechoq Academy sudah jelas dan mudah untuk dipahami.
						X5.3	Informasi yang Anda cari di platform Stechoq Academy sudah memudahkan Anda.
Format (X3)	Pada variabel <i>format</i> dipakai untuk mengukur kepuasan pengguna berdasarkan dari tampilan <i>user interface</i> platform Stechoq Academy.	X3.1	Tampilan <i>user interface</i> platform Stechoq Academy sudah ditampilkan dengan jelas.	Usability (X6)	Pada variabel <i>usability</i> digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna berdasarkan dari mutu kegunaan serta kemudahan pengguna dalam mengoperasikan platform	X6.1	Platform Stechoq Academy memiliki tampilan yang menarik dan nyaman dioperasikan.
		X3.2	Tampilan dari platform Stechoq Academy sudah berkualitas dan disajikan dengan baik.			X6.2	Platform Stechoq Academy mudah untuk dioperasikan dengan baik.
		X3.3	Desain dari tampilan platform Stechoq Academy telah tersusun dengan baik.			X6.3	Platform Stechoq Academy telah beroperasi sesuai dengan standar yang ada.
Timeliness (X4)	Pada variabel <i>timeliness</i> bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna berdasarkan dari segi ketepatan waktu sistem pada platform Stechoq Academy.	X4.1	Platform Stechoq Academy menyediakan informasi dengan tepat waktu.	Information Quality (X7)	Pada variabel <i>information quality</i> digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna berdasarkan dari kualitas informasi yang dipaparkan dalam sistem platform	X7.1	Informasi yang ditampilkan pada platform Stechoq Academy sudah jelas dan dapat dengan cepat Anda pahami.
		X4.2	Platform Stechoq Academy telah memaparkan informasi disaat Anda butuhkan.			X7.2	Informasi yang ditampilkan pada platform Stechoq Academy sudah detail dan relevan.
		X4.3	Penggunaan platform Stechoq Academy sudah memaparkan data secara <i>real-time</i> .			X7.3	Informasi yang Anda dapatkan pada platform Stechoq Academy sudah <i>up to date</i> atau terbaru.
Ease of Use (X5)	Pada variabel <i>ease of use</i> digunakan untuk mengukur kepuasan	X5.1	Platform Stechoq Academy mudah digunakan atau <i>user friendly</i> .				

Variabel	Definisi	Kode	Indikator
Service Interaction (X8)	Pada variabel <i>service interaction</i> digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna berdasarkan dari keamanan akses dan layanan interaksi yang digunakan oleh pengguna dalam platform	X8.1	Platform Stechoq Academy telah menjamin keamanan data pribadi Anda.
		X8.2	Interaksi yang dilakukan melalui platform Stechoq Academy telah sesuai dan mudah.
		X8.3	Platform Stechoq Academy telah menghasilkan informasi serta data yang valid.
User Satisfaction (Y)	Kepuasan pengguna terhadap platform Stechoq Academy	Y1	Platform Stechoq Academy telah memudahkan pekerjaan yang Anda lakukan.
		Y2	Penggunaan platform Stechoq Academy telah efektif dan efisien untuk Anda.
		Y3	Ketika mengoperasikan platform Stechoq Academy telah memuaskan Anda.

G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Dilakukan uji validitas untuk mengetahui α yang digunakan sudah baik untuk melakukan pengukuran kepuasan pengguna terhadap platform Stechoq Academy. Uji validitas mempunyai kriteria yaitu r -hitung lebih besar daripada r -tabel, dengan pengujian yang dilakukan kepada 30 responden maka nilai r -tabel adalah 0,36. Uji reliabilitas untuk melihat nilai keakuratan dan konsistensi dari α penelitian dalam mengukur kepuasan pengguna terhadap platform Stechoq Academy. Hasil uji reliabilitas dapat dikatakan reliabel dengan nilai dari α 's minimal 0.6 [7].

H. Penyebaran Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan kepada mahasiswa Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang menggunakan platform serta LMS Stechoq Academy yang disediakan oleh perusahaan PT. Stechoq Robotika Indonesia. Pertanyaan dengan kuesioner menggunakan skala penilaian dengan lima poin skala likert dengan skala 1 sampai 4. Mahasiswa MSIB pada PT. Stechoq Robotika Indonesia mengisi kuesioner yang dibuat dengan menggunakan media *Google Form*.

Tabel III
Bobot Penilaian

Bobot	Kriteria Penilaian	Kode
1	Sangat Tidak Setuju	STS
2	Tidak Setuju	TS
3	Setuju	S
4	Sangat Setuju	SS

I. Analisis Data

1. Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna

Analisis tingkat kepuasan pengguna dilakukan dengan perhitungan serta analisis dari tabulasi data kuesioner yang telah diisi oleh responden mahasiswa MSIB Stechoq Academy. Dalam menentukan tingkat kepuasan pengguna terdapat rata-rata hasil kepuasan pengguna berdasarkan Kaplan dan Norton dengan rumus sebagai berikut [8].

$$\text{Rata-rata kepuasan} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban kuesioner}}{\text{Total jumlah kuesioner}}$$

Tabel IV
Rata-rata Kepuasan Pengguna

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

3. Analisis Outer Model

Analisis data dengan *outer model* dilakukan dengan pengujian atau pengukuran dari masing-masing indikator pada α penelitian bertujuan untuk mengetahui nilai dari validitas serta reliabilitas.

a) Uji Validitas

Pada penelitian ini dilakukan uji validitas yang terdiri dari uji validitas konvergen dan validitas diskriminan. Uji validitas konvergen dilakukan dengan melihat nilai *loading faktor* lebih dari 0.7 dan nilai *average variance extracted (AVE)* minimal 0.5. Dilakukan uji validitas

diskriminan dengan melihat nilai *cross loading* lebih besar dari 0.70 [9].

b) Uji Reliabilitas

Dilakukan uji reliabilitas dengan nilai *57ersama57's alpha* dan *composite reliability*. Nilai dari *57ersama57's alpha* minimal 0.6 dan untuk nilai *composite reliability* lebih besar dari 0.7 atau dengan nilai antara 0.6 hingga 0.7 [10].

4. Analisis Inner Model

Analisis data *inner model* yang diperoleh dengan melihat perhitungan pada nilai *path coefficient* (β), *coefficient of determination* (R^2), *t-test* dengan *bootstrapping*, *effect size* (f^2) dan *predictive relevance* (Q^2) [11].

a) *Coefficient of Determination* (R^2)

Mengukur besar pengaruh perubahan variabel independen terhadap variabel dependen dilakukan dengan uji nilai *R-Square*. *R-Square* (R^2) dengan nilai 0.67 indikasi kuat, 0.33 indikasi moderate dan 0.19 indikasi lemah.

b) T-Test

Melakukan uji hipotesis dengan uji signifikansi menggunakan *two-tailed* dengan nilai *t-test* 1.65 menunjukkan *significance level* 10%, nilai *t-test* 1.96 menunjukkan *significance level* 5% dan nilai *t-test* 2.58 menunjukkan *significance level* 1%.

c) *Path Coefficient* (β)

Melakukan uji *path coefficient* dilakukan agar dapat melihat signifikansi dari hubungan antar variabel. Nilai pada *path coefficient* dapat dikatakan memiliki pengaruh pada suatu model dengan nilai diatas 0.1 sehingga jalur dapat dinyatakan berpengaruh.

d) *Effect Size* (f^2)

Melakukan uji *effect size* agar dapat menunjukkan prediksi dari pengaruh satu variabel dengan variabel lainnya. Uji *effect size* memiliki ketentuan yang berlaku yaitu dengan nilai 0,02 dikatakan memiliki pengaruh yang kecil, lalu nilai 0,15 dengan pengaruh menengah, serta untuk nilai 0,35 memiliki pengaruh yang besar.

e) *Predictive Relevance* (Q^2)

Melakukan uji *predictive relevance* agar mendapatkan bukti jika suatu variabel dapat mempunyai keterkaitan atau hubungan secara *predictive relevance* dengan variabel yang lain. *Predictive relevance* memiliki nilai dengan batasan pengukuran lebih dari 0, akan tetapi jika nilai dibawah dari 0 maka model tidak mempunyai *predictive relevance*.

J. Kesimpulan dan Saran

Pada penelitian ketika semua tahapan telah dilakukan, mulai dari melakukan identifikasi permasalahan penelitian, studi literatur untuk mendukung penelitian, populasi dan jumlah sampel penelitian, membuat model konseptual serta hipotesis penelitian, sehingga dapat melakukan penyusunan kuesioner untuk responden, tahapan pengumpulan data-data, melakukan perhitungan tabulasi data kepuasan pengguna berdasarkan jawaban responden, serta analisis data EUCS dan Webqual 4.0 dengan PLS-SEM maka tahap terakhir merupakan kesimpulan dari hasil yang didapatkan serta saran yang membangun terkait temuan penelitian yang telah dilakukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perusahaan PT. Stechoq Robotika Indonesia

Perusahaan PT. Stechoq Robotika Indonesia merupakan sebuah perusahaan Research and Development (R&D) yang mempunyai fokus pada pengembangan inovasi berupa produk teknologi robotika, *57ersama57 4.0* serta Internet of Things (IoT). Berdiri pada tahun 2015, PT. Stechoq Robotika Indonesia didirikan oleh milenial Indonesia yang memiliki banyak prestasi di bidang robotika di dalam negeri maupun luar negeri.

Seiring dengan perkembangan pada banyaknya *57ersam*, perusahaan PT. Stechoq Robotika Indonesia juga turut bergabung serta berkolaborasi dengan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan diadakannya program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek).

B. Platform Stechoq Academy

Platform Stechoq Academy merupakan wadah digital yang menyediakan fasilitas berupa e-learning yang awalnya hanya untuk mahasiswa yang mengikuti program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Seiring dengan perkembangannya, platform Stechoq Academy mulai merambah dengan membuka kursus online secara gratis serta bootcamp untuk masyarakat umum.

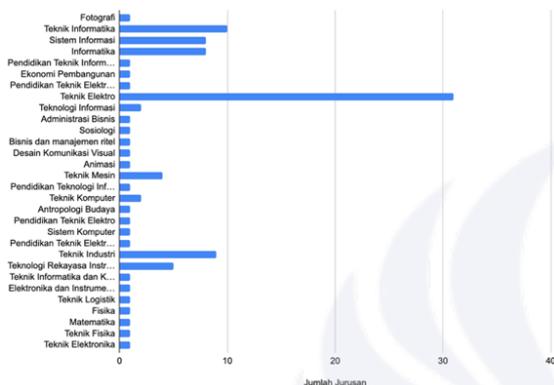
Platform Stechoq Academy menyediakan video pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, platform ini juga terhubung dengan *Learning Management System* (LMS) yang menggunakan *moodle* dan layanan lainnya pada platform berupa *quiz*, *assignment*, *live session* *57ersama* mentor, serta fitur *messages*, *grades* dan lain-lain yang bisa diakses oleh pengguna.

C. Pengujian Kuesioner

Dilakukan pengujian kuesioner bertujuan untuk uji validitas dan uji reliabilitas sebelum dilakukan penyebaran kuesioner formal. Kuesioner pada penelitian ini dibuat dengan menggunakan *Google Form* kemudian disebarikan menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Instagram* dengan ukuran sampel pengujian 30 responden.

Kategori asal universitas dari hasil menyebarkan kuesioner ke 100 responden didapatkan mahasiswa didominasi dari UPN Veteran Jawa Timur dengan 7 responden, kemudian berikutnya mahasiswa dari Universitas Gadjah Mada dengan 6 responden, serta dari universitas lainnya yang ada di Indonesia. Sehingga berdasarkan hasil penyebaran kuesioner ke 100 responden terdapat 57 universitas yang mahasiswanya mengikuti program MSIB dengan mitra PT. Stechoq Robotika Indonesia.

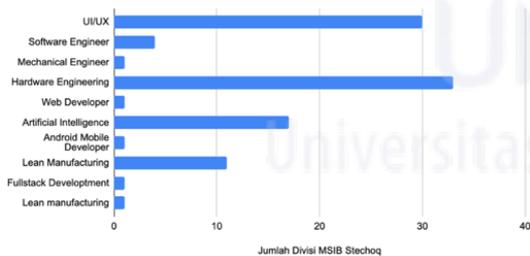
4. Jurusan



Gbr.6 Kategori Jurusan Responden

Didapatkan pada kategori jurusan mahasiswa didominasi oleh mahasiswa jurusan teknik elektro sebanyak 31 responden mahasiswa. Kemudian pada jurusan teknik informatika sebanyak 10 responden mahasiswa, jurusan teknik industri terdapat 9 responden mahasiswa dan mahasiswa dari jurusan lainnya. Dari hasil sebaran kuesioner ke 100 responden, terdapat 30 jurusan mahasiswa yang mengikuti program MSIB di PT. Stechoq Robotika Indonesia.

5. Divisi MSIB



Gbr. 7 Kategori Divisi MSIB Responden

Kategori divisi mahasiswa MSIB Stechoq Robotika Indonesia, dari hasil penyebaran kuesioner kepada 100 responden mahasiswa didominasi oleh divisi Hardware Engineering yaitu 33 responden mahasiswa. Kemudian pada divisi UI/UX yaitu 30 responden, divisi Artificial Intelligence sebanyak 17 responden mahasiswa, divisi Lean Manufacturing ada 11 responden mahasiswa, kemudian dari divisi MSIB lainnya yang ada pada PT. Stechoq Robotika Indonesia.

E. Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna

1. Content (X1)

Tabel VII
Tabulasi Data Variabel Content

Content (X1)				
Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
Total jawaban	72	180	47	1
Skor Kuesioner	288	540	94	1
Rata – rata Kepuasan	3,07			

Hasil dari tabulasi data pada variabel content platform Stechoq Academy didapatkan rata-rata kepuasan pengguna dengan nilai 3,07 dapat disimpulkan bahwa pengguna **Cukup Puas** dengan isi atau konten pada sistem, tampilan informasi sudah jelas dan dapat dipahami oleh pengguna platform Stechoq Academy.

2. Accuracy (X2)

Tabel VIII
Tabulasi Data Variabel Accuracy

Accuracy (X2)				
Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
Total jawaban	87	184	27	2
Skor Kuesioner	348	552	54	2
Rata – rata Kepuasan	3,18			

Hasil yang didapatkan dari tabulasi data kuesioner variabel accuracy platform Stechoq Academy didapatkan rata-rata kepuasan pengguna dengan nilai 3,18 sehingga pengguna **Cukup Puas** dengan keakuratan data serta informasi pada sistem, informasi yang dipaparkan dapat dipercaya oleh pengguna dan platform Stechoq Academy telah beroperasi sesuai dengan standar yang dibutuhkan oleh pengguna.

3. Format (X3)

Tabel IX
Tabulasi Data Variabel Format

Format (X3)				
Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
Total jawaban	81	154	59	6
Skor Kuesioner	324	462	118	6
Rata – rata Kepuasan	3,03			

Hasil dari tabulasi data kuesioner pada variabel format platform Stechoq Academy didapatkan rata-rata kepuasan pengguna dengan nilai 3,03 sehingga disimpulkan bahwa pengguna **Cukup Puas** dengan tampilan user interface pada sistem, kualitas dari tampilan dan desain serta tata letak platform Stechoq Academy.

4. *Timeliness* (X4)

Tabel X
Tabulasi Data Variabel *Timeliness*

<i>Timeliness (X4)</i>				
Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
Total jawaban	73	198	27	2
Skor Kuesioner	292	594	54	2
Rata – rata Kepuasan	3,14			

Hasil yang diperoleh dari tabulasi data kuesioner variabel *timeliness* platform Stechoq Academy didapatkan rata-rata kepuasan pengguna dengan nilai 3,14 dapat disimpulkan bahwa pengguna **Cukup Puas** dengan ketepatan waktu sistem dalam memaparkan atau menyajikan suatu data dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna pada platform Stechoq Academy.

5. *Ease of Use* (X5)

Tabel XI
Tabulasi Data Variabel *Ease of Use*

<i>Ease of Use (X5)</i>				
Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
Total jawaban	99	182	16	3
Skor Kuesioner	396	546	32	3
Rata – rata Kepuasan	3,25			

Hasil dari tabulasi data kuesioner variabel *ease of use* platform Stechoq Academy didapatkan rata-rata kepuasan pengguna dengan nilai 3,25 dapat disimpulkan bahwa pengguna **Cukup Puas** dengan kemudahan dalam menggunakan sistem platform Stechoq Academy dari input data, sistem yang mengelola data serta menemukan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

6. *Usability* (X6)

Tabel XII
Tabulasi Data Variabel *Usability*

<i>Usability (X6)</i>				
Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
Total jawaban	95	151	48	6
Skor Kuesioner	380	453	96	6
Rata – rata Kepuasan	3,11			

Hasil perhitungan tabulasi data kuesioner variabel *usability* platform Stechoq Academy didapatkan rata-rata kepuasan pengguna dengan nilai 3,11 sehingga pengguna **Cukup Puas** dengan mutu kegunaan, kemudahan pengguna dalam mengoperasikan platform, mudah dalam menavigasi serta interaksi, dan tampilan platform Stechoq Academy.

7. *Information Quality* (X7)

Tabel XIII
Tabulasi Data Variabel *Information Quality*

<i>Information Quality (X7)</i>				
Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
Total jawaban	93	160	45	2
Skor Kuesioner	372	480	90	2
Rata – rata Kepuasan	3,14			

Hasil perhitungan tabulasi data kuesioner variabel *information quality* platform Stechoq Academy didapatkan rata-rata kepuasan pengguna dengan nilai 3,14 sehingga pengguna **Cukup Puas** dengan kualitas informasi pada platform, kelayakan informasi yang dipaparkan, keakuratan informasi pada platform Stechoq Academy.

8. *Service Interaction* (X8)

Tabel XIV
Tabulasi Data Variabel *Service Interaction*

<i>Service Interaction (X8)</i>				
Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor	4	3	2	1
Total jawaban	94	182	21	3
Skor Kuesioner	376	546	42	3
Rata – rata Kepuasan	3,22			

Hasil perhitungan tabulasi data kuesioner variabel *service interaction* platform Stechoq Academy didapatkan rata-rata kepuasan pengguna dengan nilai 3,22 sehingga pengguna **Cukup Puas** dengan kualitas layanan interaksi pada platform dan keamanan ketika mengakses platform Stechoq Academy.

9. Rata-rata Kepuasan Pengguna

Tabel XV
Hasil Rata-rata Kepuasan Pengguna

Variabel	Rata-rata Kepuasan	Keterangan
<i>Content</i>	3,07	Cukup Puas
<i>Accuracy</i>	3,18	Cukup Puas
<i>Format</i>	3,03	Cukup Puas
<i>Timeliness</i>	3,14	Cukup Puas
<i>Ease of Use</i>	3,25	Cukup Puas
<i>Usability</i>	3,11	Cukup Puas
<i>Information Quality</i>	3,14	Cukup Puas
<i>Service Interaction</i>	3,22	Cukup Puas
Total Rata-rata	3,14	Cukup Puas

Hasil dari tabulasi perhitungan data kuesioner rata-rata tingkat kepuasan pengguna platform Stechoq Academy dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dan Webqual 4.0 dengan total rata-rata pada setiap variabel didapatkan dengan nilai 3.14 yang mana pengguna **Cukup Puas** dengan platform Stechoq Academy.

F. Analisis Outer Model

1. Convergent Validity

Convergent Validity atau uji validitas konvergen dilihat pada nilai *Loading Factor* yang ada pada setiap indikator dengan nilai yang ditentukan oleh *Rule of Thumb* yaitu 0.7 atau lebih. Berikut merupakan perolehan hasil dari *Outer Loadings* pada penelitian ini:

Tabel XVI
Hasil *Outer Loadings*

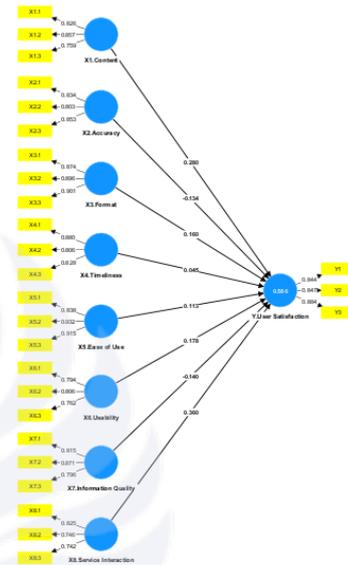
	<i>Outer Loadings</i>
X1.1 <- X1.Content	0.826
X1.2 <- X1.Content	0.857
X1.3 <- X1.Content	0.759
X2.1 <- X2.Accuracy	0.834
X2.2 <- X2.Accuracy	0.803
X2.3 <- X2.Accuracy	0.853
X3.1 <- X3.Format	0.874
X3.2 <- X3.Format	0.896
X3.3 <- X3.Format	0.901
X4.1 <- X4.Timeliness	0.880
X4.2 <- X4.Timeliness	0.806
X4.3 <- X4.Timeliness	0.828
X5.1 <- X5.Ease of Use	0.838
X5.2 <- X5.Ease of Use	0.932
X5.3 <- X5.Ease of Use	0.915
X6.1 <- X6.Usability	0.794
X6.2 <- X6.Usability	0.806
X6.3 <- X6.Usability	0.762
X7.1 <- X7.Information Quality	0.815
X7.2 <- X7.Information Quality	0.871
X7.3 <- X7.Information Quality	0.796
X8.1 <- X8.Service Interaction	0.825
X8.2 <- X8.Service Interaction	0.746
X8.3 <- X8.Service Interaction	0.742
Y1 <- Y.User Satisfaction	0.844
Y2 <- Y.User Satisfaction	0.847
Y3 <- Y.User Satisfaction	0.884

Berdasarkan hasil dari pengolahan data menggunakan SmartPLS menunjukkan bahwa semua indikator pada setiap variabel yang ada di dalam penelitian ini memiliki nilai *loading factor* yang lebih besar dari 0.70 sehingga dapat dinyatakan **Valid**. Uji validitas konvergen dilihat dari pengukuran *average variance extracted (AVE)* dengan nilai yang ideal lebih dari 0.5 sehingga dapat dikatakan memenuhi nilai *outer model* yang baik. Berikut hasil dari pengukuran *average variance extracted (AVE)* pada penelitian ini :

Tabel XVII
Hasil *Average Variance Extracted*

	AVE
X1.Content	0.664

X2.Accuracy	0.689
X3.Format	0.793
X4.Timeliness	0.703
X5.Ease of Use	0.803
X6.Usability	0.620
X7.Information Quality	0.685
X8.Service Interaction	0.596
Y.User Satisfaction	0.738



Gbr.8 Model Perhitungan SmartPLS

2. Discriminant Validity

Discriminant validity atau uji validitas diskriminan dapat dilihat dari nilai *Cross Loading* yang mana indikator yang mengukur variabel harus memiliki nilai korelasi lebih besar dari nilai korelasi variabel lainnya, dan nilai dari *Cross Loading* harus 0.7 atau lebih besar. Berikut hasil dari *cross loading* pada penelitian ini :

Tabel XVIII
Hasil *Cross Loading*

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	Y
X1.1	0.826	0.599	0.433	0.480	0.628	0.532	0.530	0.548	0.536
X1.2	0.857	0.583	0.482	0.419	0.551	0.586	0.573	0.475	0.528
X1.3	0.759	0.582	0.556	0.357	0.596	0.607	0.658	0.536	0.496
X2.1	0.576	0.834	0.419	0.536	0.609	0.537	0.460	0.764	0.474
X2.2	0.554	0.803	0.573	0.498	0.585	0.582	0.608	0.545	0.469
X2.3	0.663	0.853	0.386	0.557	0.589	0.516	0.567	0.696	0.501
X3.1	0.599	0.546	0.874	0.494	0.669	0.732	0.788	0.490	0.480
X3.2	0.558	0.546	0.896	0.619	0.687	0.684	0.713	0.582	0.538
X3.3	0.458	0.395	0.901	0.559	0.521	0.694	0.693	0.520	0.580
X4.1	0.421	0.524	0.612	0.880	0.480	0.540	0.528	0.653	0.596
X4.2	0.555	0.498	0.443	0.806	0.547	0.437	0.458	0.563	0.370
X4.3	0.347	0.603	0.491	0.828	0.507	0.473	0.498	0.685	0.398
X5.1	0.558	0.525	0.576	0.426	0.838	0.689	0.526	0.556	0.493
X5.2	0.731	0.683	0.635	0.517	0.932	0.757	0.683	0.672	0.647
X5.3	0.649	0.696	0.658	0.645	0.915	0.746	0.661	0.781	0.661
X6.1	0.480	0.399	0.712	0.435	0.613	0.794	0.561	0.496	0.536
X6.2	0.538	0.502	0.653	0.430	0.733	0.806	0.635	0.561	0.534
X6.3	0.646	0.648	0.494	0.513	0.580	0.762	0.626	0.608	0.530
X7.1	0.684	0.515	0.657	0.514	0.567	0.671	0.815	0.493	0.481

X7.2	0.574	0.559	0.805	0.502	0.634	0.669	0.871	0.481	0.466
X7.3	0.519	0.556	0.565	0.451	0.542	0.571	0.796	0.553	0.462
X8.1	0.591	0.777	0.398	0.585	0.600	0.561	0.481	0.825	0.488
X8.2	0.383	0.410	0.554	0.506	0.566	0.563	0.435	0.746	0.600
X8.3	0.523	0.724	0.402	0.671	0.582	0.497	0.515	0.742	0.474
Y1	0.563	0.509	0.473	0.563	0.606	0.513	0.496	0.614	0.844
Y2	0.529	0.471	0.481	0.410	0.592	0.597	0.431	0.570	0.847
Y3	0.552	0.515	0.595	0.481	0.548	0.635	0.536	0.579	0.884

X7	0.769	0.769	0.867	0.685
X8	0.663	0.662	0.815	0.596
Y	0.822	0.822	0.894	0.738

Hasil *cross loading* menunjukkan nilai korelasi konstruk dengan indikator lebih besar daripada antar nilai korelasi konstruk lainnya. Sebagai contoh, nilai korelasi konstruk dari indikator X1.1 dengan variabel *Content* (X1) dengan nilai yaitu 0,826 yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari nilai korelasi indikator X1.1 dengan variabel *Accuracy* (X2) dengan nilai 0,599 dan variabel lainnya. Sehingga dari hasil pengujian *discriminant validity* menunjukkan hasil yang **Valid**. Pengujian selanjutnya melakukan analisa hasil *Fornell-Larcker*, dengan membandingkan nilai AVE pada variabel satu dengan variabel lainnya mempunyai korelasi yang lebih tinggi dari korelasi antar variabel yang berbeda. Berikut hasil dari *Fornell-Larcker* pada penelitian ini :

Hasil *composite reliability* pada analisis penelitian ini didapatkan bahwa semua variabel mempunyai nilai antara 0.6 hingga lebih dari 0.7 dan nilai *cronbach's alpha* yang lebih dari 0.6 sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua variabel dapat diterima karena memiliki reliabilitas yang baik.

G. Analisis Inner Model

1. Uji *Path Coefficient* (β)

Uji *path coefficient* dilakukan agar dapat melihat signifikansi dari hubungan antar variabel. Nilai pada *path coefficient* dapat dikatakan memiliki pengaruh pada suatu model dengan nilai diatas 0.1 sehingga jalur dapat dinyatakan berpengaruh jika nilai uji koefisien memiliki hasil diatas 0.1. Berikut adalah hasil dari uji *path coefficient* pada penelitian ini:

Tabel XIX
Hasil *Fornell-Larcker*

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	Y
X1	0.815								
X2	0.721	0.830							
X3	0.599	0.551	0.890						
X4	0.516	0.639	0.628	0.839					
X5	0.726	0.716	0.697	0.599	0.896				
X6	0.704	0.655	0.788	0.583	0.816	0.788			
X7	0.718	0.657	0.817	0.592	0.702	0.771	0.828		
X8	0.637	0.806	0.597	0.755	0.756	0.705	0.615	0.772	
Y	0.638	0.580	0.602	0.564	0.678	0.677	0.568	0.684	0.859

Hasil *Fornell-Larcker* didapatkan bahwa variabel *Content* yang nilai paling tinggi adalah 0,815 dibandingkan dengan nilai korelasi dengan variabel lain seperti variabel *Accuracy* dengan variabel *Content* dengan nilai 0,721. Sehingga hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa semua indikator pada model penelitian dapat memenuhi syarat dari *discriminant validity*.

3. *Composite Reliability*

Uji *composite reliability* dengan melakukan pengujian pada nilai reliabilitas sebuah konstruk dari indikator. Suatu *composite reliability* memiliki nilai ideal yaitu lebih dari 0.7 namun jika mempunyai nilai antara 0.6 hingga 0.7 masih bisa diterima [12]. Berikut hasil dari *composite reliability* dari penelitian ini:

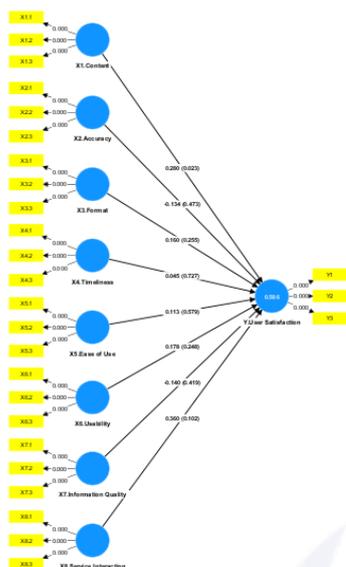
Tabel XX
Hasil *Composite Reliability*

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability (rho_a)</i>	<i>Composite Reliability (rho_c)</i>	AVE
X1	0.746	0.748	0.856	0.664
X2	0.774	0.775	0.869	0.689
X3	0.870	0.877	0.920	0.793
X4	0.796	0.852	0.876	0.703
X5	0.877	0.898	0.924	0.803
X6	0.693	0.694	0.830	0.620

Tabel XXI
Hasil Uji *Path Coefficient*

	<i>Path Coefficient</i>
X1. <i>Content</i> -> Y. <i>User Satisfaction</i>	0.280
X2. <i>Accuracy</i> -> Y. <i>User Satisfaction</i>	-0.134
X3. <i>Format</i> -> Y. <i>User Satisfaction</i>	0.160
X4. <i>Timeliness</i> -> Y. <i>User Satisfaction</i>	0.045
X5. <i>Ease of Use</i> -> Y. <i>User Satisfaction</i>	0.113
X6. <i>Usability</i> -> Y. <i>User Satisfaction</i>	0.178
X7. <i>Information Quality</i> -> Y. <i>User Satisfaction</i>	-0.140
X8. <i>Service Interaction</i> -> Y. <i>User Satisfaction</i>	0.360

Hasil uji *path coefficient* didapatkan hubungan antar variabel pada model X4.*Accuracy* -> Y.*User Satisfaction* dan X7.*Information Quality* -> Y.*User Satisfaction* mempunyai nilai negative dan untuk hubungan variabel X4.*Timeliness* -> Y.*User Satisfaction* memiliki nilai dibawah 0.1 yaitu 0.045 sehingga menunjukkan bahwa variabel-variabel tersebut tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna.



Gbr.9 Model Path Coefficient

2. Uji Coefficient of Determination (R^2)

Pengujian *coefficient of determination* agar dapat menilai besar dari variabel independen yang dianggap berpengaruh terhadap variabel dependen. Terdapat standar pada pengukuran *coefficient of determination* yaitu dengan nilai 0,67 dapat dinyatakan kuat, nilai 0,33 dapat dikatakan sebagai moderat, dan nilai 0,19 atau dibawahnya menunjukkan varian dengan tingkat yang lemah. Berikut adalah hasil dari pengujian *coefficient of determination* pada penelitian ini :

Tabel XXII
Hasil Uji Coefficient of Determination

Variabel	R-square	R-square adjusted
Y.User Satisfaction	0.586	0.550

Pengujian *coefficient of determination* menunjukkan hasil bahwa nilai R-square dari variabel *User Satisfaction* (Y) mempunyai nilai 0,586 sehingga dapat dinyatakan **Moderat** maka menunjukkan bahwa variabel *User Satisfaction* (Y) dipengaruhi sebesar 58,6% oleh variabel lainnya.

3. Uji t-test metode bootstrapping

Pengujian t-test untuk mengetahui hubungan yang signifikan. Uji t-test atau t-statistics dilakukan dengan metode *bootstrapping* pada SmartPLS yang menggunakan uji *two-tailed* dengan tingkat signifikansi yang digunakan 5%. Hipotesis dalam t-test dapat diterima apabila nilai lebih dari 1,96 yang diambil dari perhitungan *degrees of freedom* (df). Berikut hasil dari uji t-test dengan metode *bootstrapping* :

Tabel XXIII
Hasil Uji T-Test

Hubungan antar variabel	T-test	Keterangan
X1.Content -> Y.User Satisfaction	2,275	Diterima
X2.Accuracy -> Y.User Satisfaction	0,718	Ditolak
X3.Format -> Y.User Satisfaction	1,137	Ditolak
X4.Timeliness -> Y.User Satisfaction	0,350	Ditolak
X5.Ease of Use -> Y.User Satisfaction	0,555	Ditolak
X6.Usability -> Y.User Satisfaction	1,155	Ditolak
X7.Information Quality -> Y.User Satisfaction	0,808	Ditolak
X8.Service Interaction -> Y.User Satisfaction	1,637	Ditolak

X1.Content -> Y.User Satisfaction	2,275	Diterima
X2.Accuracy -> Y.User Satisfaction	0,718	Ditolak
X3.Format -> Y.User Satisfaction	1,137	Ditolak
X4.Timeliness -> Y.User Satisfaction	0,350	Ditolak
X5.Ease of Use -> Y.User Satisfaction	0,555	Ditolak
X6.Usability -> Y.User Satisfaction	1,155	Ditolak
X7.Information Quality -> Y.User Satisfaction	0,808	Ditolak
X8.Service Interaction -> Y.User Satisfaction	1,637	Ditolak

Hasil uji t-test didapatkan bahwa 1 hipotesis dapat diterima karena mempunyai nilai diatas 1,96 yaitu X3.Content -> Y.User Satisfaction dengan nilai t-test 2,275 dan 7 hipotesis lainnya ditolak karena nilainya dibawah 1,96.

4. Uji Effect Size (f^2)

Pengujian effect size dilakukan agar menunjukkan prediksi dari pengaruh satu variabel dengan variabel lainnya. Pada uji effect size memiliki ketentuan yang berlaku yaitu dengan nilai 0,02 dikatakan memiliki pengaruh yang kecil, lalu nilai 0,15 dengan pengaruh menengah, serta untuk nilai 0,35 memiliki pengaruh yang besar. Berikut merupakan hasil yang diperoleh dari uji effect size :

Tabel XXIV
Hasil Uji Effect Size

Hubungan antar variabel	F-square	Ket
X1.Content -> Y.User Satisfaction	0.063	Kecil
X2.Accuracy -> Y.User Satisfaction	0.012	Kecil
X3.Format -> Y.User Satisfaction	0.015	Kecil
X4.Timeliness -> Y.User Satisfaction	0.002	Kecil
X5.Ease of Use -> Y.User Satisfaction	0.007	Kecil
X6.Usability -> Y.User Satisfaction	0.017	Kecil
X7.Information Quality -> Y.User Satisfaction	0.011	Kecil
X8.Service Interaction -> Y.User Satisfaction	0.066	Kecil

Hasil dari uji *effect size* bahwa semua hipotesis dengan 8 jalur hubungan antar variabel mempunyai pengaruh yang kecil terhadap struktural model.

5. Uji Predictive Relevance (Q^2)

Uji *predictive relevance* dilakukan agar bisa mendapatkan bukti jika suatu variabel tertentu dapat mempunyai keterkaitan atau hubungan secara *predictive relevance* dengan variabel yang lain. Dalam model *predictive relevance* memiliki nilai dengan batasan pengukuran lebih dari 0, akan tetapi jika nilai dibawah dari 0 maka model tidak mempunyai *predictive*

relevance. Berikut merupakan hasil dari uji *predictive relevance* pada penelitian ini :

Tabel XXV
Hasil Uji *Predictive Relevance*

Variabel Dependen	Q ²	Keterangan
User Satisfaction	0.371	Predictive Relevance

6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan agar dapat melihat pengaruh dari setiap variabel dengan menggunakan metode *bootstrapping*. Pada PLS, hipotesis dapat diterima dan ditolak berdasarkan pada nilai signifikansi (P-value) dan nilai t-tabel. Nilai signifikansi dapat dilihat dari t-value > 1,96 dan p-value < 0,05 pada taraf signifikansi 5%. Berikut tabel hasil *bootstrapping* yang diperoleh dari penelitian ini :

Tabel XXVI
Hasil *Bootstrapping*

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T-statistics (O/STDEV)	P-values
X1 -> Y	0.280	0.299	0.123	2.275	0.023
X2 -> Y	-0.134	-0.109	0.187	0.718	0.473
X3 -> Y	0.160	0.129	0.141	1.137	0.255
X4 -> Y	0.045	0.066	0.129	0.350	0.727
X5 -> Y	0.113	0.145	0.204	0.555	0.579
X6 -> Y	0.178	0.160	0.154	1.155	0.248
X7 -> Y	-0.140	-0.117	0.173	0.808	0.419
X8 -> Y	0.360	0.316	0.220	1.637	0.102

Berikut dipaparkan hasil dari pengujian dari hipotesis penelitian ini antara variabel independen dan variabel dependen sebagai berikut:

Tabel XXVII
Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Keterangan
-----------	------------

H1	X1.Content -> Y.User Satisfaction	Diterima
H2	X2.Accuracy -> Y.User Satisfaction	Ditolak
H3	X3.Format -> Y.User Satisfaction	Ditolak
H4	X4.Timeliness -> Y.User Satisfaction	Ditolak
H5	X5.Ease of Use -> Y.User Satisfaction	Ditolak
H6	X6.Usability -> Y.User Satisfaction	Ditolak
H7	X7.Information Quality -> Y.User Satisfaction	Ditolak
H8	X8.Service Interaction -> Y.User Satisfaction	Ditolak

Hasil dari pengujian pada analisis struktural model (*inner model*) dipaparkan bawah H1 dapat diterima sehingga variabel *Content* berpengaruh terhadap variabel *User Satisfaction* pada platform Stechoq Academy. Pada H2, H3, H4, H5, H6, H7 dan H8 ditolak, yang berarti variabel *Accuracy*, *Format*, *Timeliness*, *Ease of Use*, *Usability*, *Information Quality*, dan *Service Interaction* tidak berpengaruh terhadap variabel *User Satisfaction* pada platform Stechoq Academy.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengujian pada penelitian dengan judul “Pengukuran Kepuasan Pengguna terhadap Platform Stechoq Academy Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dan Webqual 4.0 (Studi Kasus: PT. Stechoq Robotika Indonesia)”, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Didapatkan dari hasil penelitian, bahwa hasil dari pengukuran kepuasan pengguna terhadap platform Stechoq Academy menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dan Webqual 4.0 secara keseluruhan mendapatkan hasil rata – rata nilai 3,14 dengan kategori CUKUP PUAS. Sehingga dari hasil penelitian ini, layanan pada platform Stechoq Academy perlu mempertahankan atau meningkatkan lagi tingkat kepuasan pengguna.

2. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna dari platform Stechoq Academy dengan 8 hipotesis tetapi hanya 1 hipotesis yang dapat diterima yaitu variabel *content* dengan nilai t-test yaitu 2,275 nilainya diatas dari 1,96 dan nilai dari *path coefficient* yaitu 0,280 diatas 0,1 sehingga memiliki hubungan dan pengaruh secara signifikan terhadap *user satisfaction* platform Stechoq Academy.

V. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa saran yang sebaiknya perlu dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut :

1. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan atau mengembangkan model penelitian serta teknik analisis data lainnya agar dapat membandingkan dengan hasil penelitian yang telah ada.

2. Penelitian berikutnya disarankan dapat memperluas jumlah populasi dan memperbanyak jumlah sampel agar dapat meningkatkan keakuratan dalam penelitian.

3. Disarankan kepada pihak pengembang platform Stechoq Academy yaitu PT. Stechoq Robotika Indonesia untuk mempertahankan atau meningkatkan kepuasan pengguna dengan memperhatikan faktor pada variabel *content* berdasarkan kualitas tampilan informasi atau konten yang dipaparkan pada platform Stechoq Academy akan memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Dan juga daripada itu, diharapkan pada variabel *accuracy* dan *information quality* yang memiliki nilai *path coefficient* negatif dapat menjadi perhatian agar dapat ditingkatkan dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna platform Stechoq Academy.

REFERENSI

- [1] N. H. S. Simanullang dan J. Rajagukguk, "Learning Management System (LMS) Based on Moodle to Improve Students Learning Activity," *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1462, hal. 1-7, 2020.
- [2] I. Rymanova, N. Baryshnikov, dan A. Grishaeva, "E-course Based on the LMS Moodle for English Language Teaching: Development and Implementation of Results," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 206, hal. 236-240, Nov. 2015.
- [3] D. R. Putra dan R. D. Prehanto, "analisis kepuasan pengguna aplikasi flip.id menggunakan metode TAM dan EUCS," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 2, hal. 19-26, 2021.
- [4] W. H. DeLone dan E. R. McLean, "The DeLone and McLean model of information systems success: A ten-year update," *J. Manag. Inf. Syst.*, vol. 19, hal. 9-30, 2003.
- [5] I. Habiba dan G. Wijaya, "Pengukuran Kualitas Website Skill Academy Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Webqual 4.0," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 24, hal. 29-36, 2022.
- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2013.
- [7] N. Ayu Nopitasari dan D. Fatrianto Suyatno, "Analisis Kepuasan Pengguna Fitur TikTok Shop pada Aplikasi TikTok Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) dan DeLone and McLean," *Jeisbi*, vol. 04, hal. 9-20, 2023.
- [8] A. Al Fakhirah dan K. A. Sekarwati, "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna WETV Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)," *J. Ilm. KOMPUTASI*, vol. 21, hal. 579-586, 2022.
- [9] E. F. Anggriani, N. Mutiah, dan F. Febriyanto, "Analisis Penerimaan Dan Kepuasan User Aplikasi Peduli Lindungi Menggunakan Metode Utat 2 Dan Eucs," *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 10, hal. 12-19, 2023.
- [10] R. S. Hamid dan S. M. Anwar, *Structural Equation Modeling (SEM) Berbasis Varian Konsep Dasar dan Aplikasi Program Smart PLS 3.2.8 dalam Riset Bisnis*, vol. 5, hal.1-175, 2019.
- [11] A. A. Perdana, M. C. Utami, dan Q. Aini, "End User Computing Satisfaction: Model Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Menggunakan Partial Least Square Structural Equation Modeling (Studi Kasus)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, hal. 1237-1246, 2021.
- [12] R. Hamid, *STRUCTURAL EQUATION MODELING (SEM) BERBASIS VARIAN Konsep Dasar dan Aplikasi Program Smart PLS 3.2.8 dalam Riset Bisnis*. 2019.