

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI SPOTIFY
MENGUNAKAN METODE *END USER COMPUTING SATISFACTION*
(EUCS)**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Strata



Oleh

M. Ferlian Sijadah

09031381924093

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

MEI 2023

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI SPOTIFY MENGUNAKAN *METODE END USER COMPUTING SATISFACTION* (EUCS)

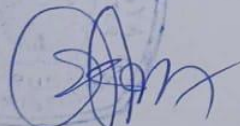
Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
Studi diprogram studi Sistem Informasi SI

Oleh

M. Ferhan Sijadah

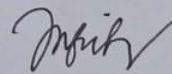
NIM 09031331924093

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

Palembang, Mei 2023
Pembimbing



Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.
NIP 199110102018032001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Ferlian Sijadah
NIM : 09031381924093
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual (S1)
Judul Jurnal : Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Spotify
Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction*
(EUCS)

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 15 %

Menyatakan bahwa laporan skripsi dengan versi susunan artikel ilmiah yang sudah dipublikasikan didalam laporan saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Palembang, 2⁹ Mei 2023



M. Ferlian Sijadah
09031381924093

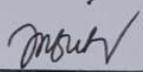
HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah accepted jurnal di (JTKSI) Jurnal Teknologi Sistem Informasi (Sinta 4)
pada :

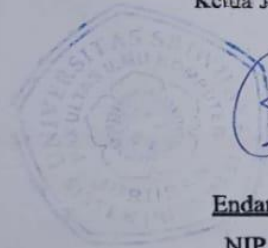
Hari : Senin
Tanggal : 22 Mei 2023

Nama : M. Ferlian Sijadah
Nim : 09031381924093
Judul Jurnal : Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Spotify
Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction*
(EUCS)

Tim Pembimbing :
1. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadiri, S.Si., M.T. 

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras, Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan, Tidak ada kemudahan tanpa doa”

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- **Diri Sendiri**
- **Ayah, Ibu, Kakak dan Adik Saya**
- **Sahabat dan Teman-Teman Seperjuangan Sistem Informasi 2019**
- **Dosen Pembimbing Saya**
- **Para Dosen, Pegawai, dan Staff Fakultas Ilmu Komputer**
- **Almaterku, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur Penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan ridho, Rahmat, rezeki, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "**Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Spotify Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction***". Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama penulisan skripsi, penulis menemukan berbagai hambatan, rintanganserta kesulitan. Namun berkat pertolongan Allah SWT, do'a, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan penulis dengan baik. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, kakak, adik, kakek, nenek dan seluruh keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dalam segala hal kepada penulis baik moril maupun materil selama menjalani pendidikan.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Ibu Allsela Meiriza, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis selama melakukan penyusunan skripsi.
7. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Mbak Rifka selaku Admin Program Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu proses pengurusan berkas dan informasi terkait perkuliahan dan yang selalu saya tanya setiap saat dan waktu.
9. Teman-teman dekat saya yang diantaranya Zafira, andri, ridho, yusuf, zikri, adam mahyudin, nugrach, putra, dani dan radhin, sahabat yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
10. Seluruh teman – teman seperjuangan Jurusan Sistem Informasi Angkatan 2019, yang juga sedang meraih gelar sarjana.
11. Seluruh Responden yang sudah mau diwawancarai juga mengisi kuesioner yang penulis berikan.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna dan masih perlu pengembangan. Maka dari itu penulis sangat terbuka untuk diberi kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi pada masa yang akan datang. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi

penulis dan para pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan serta melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.

Palembang, Mei 2023

Penulis,

M.Ferlian Sijadah

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI SPOTIFY
MENGUNAKAN METODE *END USER COMPUTING SATISFACTION*
(EUCS)**

Oleh

M.Ferlian Sijadah

09031381924093

ABSTRAK

Aplikasi *streaming* musik adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna mendengarkan musik *legal* atau *online*. Spotify saat ini dikenal sebagai aplikasi yang menyediakan layanan *streaming* musik, musik *digital*, *podcast*, dan layanan *video* terbesar dengan akses ke jutaan lagu dan konten lainnya dari berbagai kreator di seluruh dunia. Penelitian ini mengenai analisis kepuasan pengguna terhadap aplikasi Spotify. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk memahami dan mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Spotify. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Terdapat juga permasalahan dari aplikasi musik ini terkait persaingan sistem saat mendengarkan musik secara online. Adapun teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *sampling lemeshow* (berdasarkan kebetulan) dengan jumlah 100 responden dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner dengan menggunakan skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat pengguna terhadap aplikasi Spotify. menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna dari kelima variabel menunjukkan variabel *Content* mendapat kepuasan tinggi dengan jumlah presentase 78.5%, variabel *Accuracy* mendapat kepuasan tinggi dengan jumlah presentase 77.5% , variabel *Format* mendapat kepuasan paling tinggi dengan jumlah presentase 79.9% , variabel *Ease Of Use* mendapat kepuasan tinggi dengan jumlah presentase 84.6% , variabel *Timelines* mendapat kepuasan tinggi dengan presentase 78.9%.

Kata kunci : Analisis Kepuasan, Metode EUCS, Aplikasi Spotify.

**USER SATISFACTION ANALYSIS OF THE SPOTIFY APPLICATION
USING THE END USER COMPUTING SATISFACTION METHOD (EUCS)**

By

M.Ferlian Sijadah

09031381924093

ABSTRACT

Music streaming applications are applications that allow users to listen to legal or online music. Spotify is currently known as the application that provides the largest music streaming service, digital music, podcast and video service with access to millions of songs and other content from various creators around the world. This research concerns the analysis of user satisfaction with the Spotify application. This research was conducted to understand and determine the level of user satisfaction with the Spotify application. The method used in this research is End User Computing Satisfaction (EUCS). There are also problems with this music application related to the competition system when listening to music online. The sampling technique uses lemeshow sampling (based on coincidence) with a total of 100 respondents using a research instrument in the form of a questionnaire using a Likert scale, which is a scale used to measure perceptions, attitudes or opinions of users towards the Spotify application. shows that the level of user satisfaction from the five variables shows that the Content variable gets the highest satisfaction with a total percentage of 78.5%, the Accuracy variable gets high satisfaction with a total percentage of 77.5%, the Format variable gets the highest satisfaction with a total percentage of 79.9%, the Variable Ease of Use gets high satisfaction with a percentage of 84.6%, the Timelines variable gets high satisfaction with a percentage of 78.9%.

Keywords : *Satisfaction Analysis, EUCS Method, Spotify App.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	4
1.5 Batasan Masalah	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Tinjauan Pustaka	8
2.2.1 Definisi Analisis	8
2.2.2 Definisi Kepuasan Pengguna	8
2.2.3 Definisi Aplikasi	9
2.2.4 Definisi Musik	9
2.2.5 Definisi Spotify	10
2.2.6 <i>End User Computing Satisfaction (EUCS)</i>	12
2.2.7 <i>SPSS (Statistical Program for Social Science)</i>	14
BAB III	16
METODE PENELITIAN	16
3.1 Studi Literatur	16

3.2	Operasional Variabel	17
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.4	Populasi dan Sampel.....	19
3.5	Instrumen Penelitian	20
3.6	Uji Validitas	21
3.7	Uji Reliabilitas.....	22
3.8	Penyebaran Kuisisioner	22
3.9	Analisis Data	22
BAB VI.....		24
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		24
4.1.	Responden kuisisioner	24
4.1.1.	Responden berdasarkan dari Usia.....	24
4.1.2.	Responden berdasarkan dari Jenis Kelamin.....	24
4.1.3.	Responden berdasarkan dari Pekerjaan.	25
4.2.	Hasil Validitas	26
4.3.	Hasil Uji Reliabilitas.....	27
4.4.	Analisis Data	27
4.4.1.	<i>Content</i>	27
4.4.2.	<i>Accuracy</i>	28
4.4.3.	<i>Format</i>	29
4.4.4.	<i>Ease Of Use</i>	29
4.4.5.	<i>Timelines</i>	30
BAB V.....		32
KESIMPULAN DAN SARAN.....		32
5.1.	Kesimpulan.....	32
5.2.	Saran	33
DAFTAR PUSTAKA		34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 3.1 Definisi Operasional Tabel (Doll & Torkzadeh, 1988).....	17
Tabel 3.2 Menentukan nilai p	20
Tabel 3.3 Skala <i>Likert</i>	21
Tabel 3.4 Kategori nilai kepuasan.....	23
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas.....	26
Tabel 4.2 Hasil Reliabilitas.....	27
Tabel 4.3 Hasil analisis variabel <i>Content</i>	27
Tabel 4.4 Hasil analisis variabel <i>Accuracy</i>	28
Tabel 4.5 Hasil analisis variabel <i>Format</i>	29
Tabel 4.6 Hasil analisis variabel <i>Ease Of Use</i>	30
Tabel 4.7 Hasil analisis variabel <i>Timelines</i>	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>End User Computing Satisfaction</i>	13
Gambar 3. 1 Tahapan penelitian.....	16
Gambar 4.1 Responden Berdasarkan Usia	24
Gambar 4.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	25
Gambar 4.3 Responden Berdasarkan Pekerjaan	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pra Survei.....	A-1
Lampiran 2 Jawaban Kuesioner.....	B-1
Lampiran 3 Validasi kuesioner 1	C-1
Lampiran 4 Validasi Kuesioner 2	D-1
Lampiran 5 Data Hasil Kuesioner.....	E-1
Lampiran 6 Hasil Pengecakan Turnitin Jurnal	F-1
Lampiran 7 Bukti Proses <i>Submitted</i>	G-1
Lampiran 8 Bukti proses <i>In Review</i>	H-1
Lampiran 9 Bukti proses <i>Revision Required</i>	I-1
Lampiran 10 Bukti proses <i>In Editing</i>	J-1
Lampiran 11 Bukti <i>Published</i>	K-1
Lampiran 12 <i>Letter Off Accepted (LoA)</i>	L-1
Lampiran 13 Surat Pernyataan Keaslian Artikel & Terbitan	M-1
Lampiran 14 Pengecekan <i>Similarity</i>	N-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan perubahan signifikan dalam mendengarkan musik. Tak terkecuali ketika seseorang saat ini ingin mendengarkan musik secara *online* melalui aplikasi streaming musik yang sudah terpasang di perangkat *digital*. Aplikasi streaming musik adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna mendengarkan streaming musik legal atau online. Sebuah studi oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa 35,5% pengguna internet Indonesia atau sekitar 46,9 juta orang Indonesia mendengarkan musik secara *online* (APJII, 2016).

Kecanggihan tersebut meningkatkan tuntutan pengguna teknologi dan menimbulkan persepsi tentang penggunaan teknologi informasi itu sendiri, karena pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi dan mempengaruhi budaya masyarakat, baik secara *positif* maupun *negatif*. Salah satu aspek kehidupan yang mempengaruhi perkembangan tersebut adalah aspek budaya masyarakat yang lambat laun mengalami perubahan (Setiawan 2018). Hal ini menghasilkan penemuan-penemuan baru, antara lain aplikasi musik *digital* yang dapat digunakan sebagai alat untuk mempromosikan, mendistribusikan dan mengkonsumsi berbagai karya musik, seperti B. Spotify yang didirikan pada tanggal 23 April 2006 dan diluncurkan di Swedia pada tanggal 17-an. Oktober 2008 oleh Daniel Ek.

Spotify saat ini dikenal sebagai aplikasi streaming musik, musik digital, podcast, dan layanan video terbesar dengan akses ke jutaan lagu dan konten lain dari kreator di seluruh dunia (Spotify.com, 2018). Berbagai genre musik telah berkembang dan muncul dari masa ke masa, baik tradisional maupun kontemporer. Di era transformasi digital saat ini, perkembangan teknologi informasi semakin pesat dan menjadi kebutuhan yang besar dalam kehidupan manusia (Siregar, S.R., 2019). Semua perusahaan berlomba-lomba menggunakan teknologi informasi untuk memajukan bisnis dan bertahan di era digitalisasi yang semakin ketat. Ini juga berlaku untuk perusahaan yang bergerak di industri musik. Selama periode ini, streaming musik adalah cara paling populer untuk menikmati musik. Platform *streaming digital* dengan cepat mengubah cara orang mengonsumsi konten digital (Bender 2021).

Terdapat juga permasalahan pada aplikasi musik ini terkait persaingan sistem saat mendengarkan musik secara online, perlunya mempelajari kepuasan pengguna dengan mempertimbangkan beberapa faktor. Untuk mengetahui kepuasan pengguna perlu dilakukan pengukuran faktor apa saja yang mempengaruhi kepuasan pengguna dan menjaga kualitas dari aplikasi Spotify itu sendiri.

Untuk mengukur kepuasan pengguna aplikasi Spotify terhadap sistem informasi ini, penulis menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* yaitu alat untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem atau aplikasi dan menganalisis hasilnya dengan metode statistik. Variabel EUCS terdiri dari lima variabel yaitu:

Konten, Akurasi, *Format*, Kenyamanan dan Akurasi. Variabel pertama dari model EUCS adalah variabel konten, dimana variabel ini merupakan variabel yang mengukur kepuasan pengguna terhadap konten sistem aplikasi, variabel akurasi merupakan variabel kepuasan yang diukur dengan akurasi informasi. Seperti yang ditunjukkan aplikasi, model EUCS juga memiliki variabel yang mengukur kepuasan pengguna terhadap tampilan dan estetika antarmuka sistem, yang disebut variabel bentuk, variabel kegunaan, variabel yang mengukur kegunaan aplikasi. dapat dipelajari dan digunakan secara efektif, dan yang terakhir adalah variabel timeline yaitu variabel yang mengukur kepuasan pengguna terhadap ketepatan waktu aplikasi dalam menampilkan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna (Damayanti 2018).

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SPOTIFY MENGGUNAKAN METODE *END USER COMPUTING SATISFACTION* (EUCS). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kepuasan pengguna Spotify.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana tingkat kepuasan pengguna spotify menggunakan model *End User Computing Satisfaction* (EUCS)?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap aplikasi spotify menggunakan model *End User Computing*

Satisfaction (EUCS).

1.4 Manfaat

Penulis berharap hasil kajian dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi terkait layanan aplikasi spotify dan dapat dimanfaatkan untuk melakukan peningkatan pada aplikasi spotify meningkatkan kualitas system terhadap kepuasan pengguna dimasa yang akan datang.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar tidak menyimpang dari rumusan masalah, maka penulis membatasi pembahasan sebagai berikut :

1. Objek penelitian merupakan Pengguna aplikasi spotify di Palembang yang telah menggunakan lebih dari 1 bulan.
2. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi Spotify di Palembang yang telah menggunakan lebih dari 1 bulan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Lestari, A., Mariati, E., & Widiatry, W. (2020). Model Klasifikasi Kepuasan Mahasiswa Teknik Terhadap Sarana Pembelajaran Menggunakan Data Mining. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(2), 112–118. <https://doi.org/10.47111/jti.v14i2.1222>
- Agustina, R., & Abdillah, L. A. (n.d.). *ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI BINTANG CASH & CREDIT MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)*.
- ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA ONLINE PUBLIC ACCESS CATALOG (OPAC) DENGAN METODE EUCS (Studi Kasus: Perpustakaan UIN SUSKA Riau)*. (n.d.).
- Bender, M., Gal-Or, E., Geylani, T., 2020. Attracting artists to music streaming platforms.
- Damayanti, A. S., Mursityo, Y. T., & Herlambang, A. D. (2018). *Evaluasi Kepuasan Pengguna Aplikasi Tapp Market Menggunakan Metode EUCS (End User Computing Satisfaction)* (Vol. 2, Issue 11). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Darwati, L. (2022). *ANALISIS PENGUKURAN TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI OVO MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)* (Vol. 12, Issue 2). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- Doll, W.J. and Torkzadeh, G. (1988) The Measurement of End-User Computing Satisfaction. *MIS Quarterly*, 12, 259-272. <http://dx.doi.org/10.2307/248851>
- Dwike Ayu Rinjani, A., Rahman Prehanto, D., Surabaya, N., Lidah Wetan, J., Wetan, L., & Lakarsantri, K. (n.d.). *ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI BIBIT REKSADANA MENGGUNAKAN METODE EUCS DAN IPA. European Journal of Operational Research. FIT DALAM MENGEVALUASI PENERAPAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEPEGAWAIAN (SIMPEG) Penulis Korespondensi.* <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- Fitriansyah, A., & Harris, I. (2018). Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Sistem Informasi*, 1.
- Hadisuwarno, A. E., & Bisma, R. (2020). Analisis penerimaan pengguna aplikasi e-Kinerja dengan metode TRAM dan EUCS pada kepolisian. *Teknologi*, 10(2), 93–109. <https://doi.org/10.26594/teknologi.v10i2.2062>

<http://sitasi.upnjatim.ac.id/31>

- Husain, T., & Budiyantra, A. (n.d.). *Analisis End-User Computing Satisfaction (EUCS) Dan WebQual 4.0 Terhadap Kepuasan Pengguna*. <http://bit.ly/2BPPciH>.
- Komputer, A. I., & Riau, U. M. (n.d.). *ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM MANAJEMEN APARATUR RESPONSIF TERPADU (SMART) MENGGUNAKAN METODE SERVQUAL (Studi Kasus: Kantor Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan)*.
- L.Amanda, F. Yanuar, and D. Devianto, "Uji Validitas dan Reabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang," *J. Mat. UNAND*, vol. 8, no. 1, p. 179, 2019, doi: 10.25077/jmu.8.1.179-188.2019.
- Nur Rahmi, A., & Prabowo, D. (2019). *EVALUASI KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI AMIKOM ONE MENGGUNAKAN METODE EUCS*. In *INFOS Journal* (Vol. 2, Issue 1). www.my.unpam.ac.id
- Pranita, M. J., Hafidh Zulfikar, D., & Gunawan, C. E. (2019). *Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Keagenan PERISAI Menggunakan End User Computing Satisfaction (Studi Kasus: BPJS Ketenagakerjaan Kantor Cabang Palembang)*.
- Puspitasari, N., Tampubolon, W., & Taruk, M. (n.d.). *ANALISIS METODE EUCS DAN HOT-*
- Rahma Salsabila, A., Kinanti Febriany, A., Cantya Danahiswari, H., Daffa, M., & Kandias Happy Maulana, M. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI) 2022 ANALISIS KESUKSESAN DELONE MCLEAN ISSM PADA APLIKASI SPOTIFY MENGGUNAKAN SEM-PLS ANALYSIS OF DELONE MCLEAN ISSM IN*
- Rahma Salsabila, A., Kinanti Febriany, A., Cantya Danahiswari, H., Daffa, M., & Kandias Happy Maulana, M. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI) 2022 ANALISIS KESUKSESAN DELONE MCLEAN ISSM PADA APLIKASI SPOTIFY MENGGUNAKAN SEM-PLS ANALYSIS OF DELONE MCLEAN ISSM IN SPOTIFY APPLICATION USING SEM-PLS*. <http://sitasi.upnjatim.ac.id/31>
- Sevtiyani, I., Program, F. F., D3, S., Medis, R., Kesehatan, I., Kesehatan, F., Jenderal, U., Yani, A., Brawijaya, J., Barat, R., & Korenspondensi, Y. (2020). *Analisis Kepuasan Pengguna SIMPUS Menggunakan Metode EUCS di Puskesmas Banguntapan II*. In *Health Information Management Journal ISSN* (Vol. 8, Issue 2). *SPOTIFY APPLICATION USING SEM-PLS*.

- Syammariyah Bawardi, F., Rachmadi, A., & Wardani, N. H. (2019). *Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Driver Ojek Online Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) (Studi Kasus: PT. XYZ)* (Vol. 3, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Triayudi, A., & Soepriyono, G. (2022). *Penerapan Data Mining Untuk Mengukur Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran dengan Menggunakan Algoritma Naïve Bayes*. <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2524>
- Waluyo, R., Latifah, A. U., & Setiawan, I. (2021). *Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Keuangan Desa Menggunakan Metode EUCS Di Kabupaten Purbalingga* (Vol. 8, Issue 3). <http://jurnal.mdp.ac.id>Received