

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI
FACEBOOK MENGGUNAKAN METODE *END USER
COMPUTING SATISFACTION (EUCS)***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana



Oleh

**YURNANINGSIH
NIM 09031182126013**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
MARET 2025**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI
FACEBOOK MENGGUNAKAN METODE *END USER COMPUTING*
*SATISFACTION (EUCS)***

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di
Program Studi S1 Sistem Informasi

Oleh:

YURNANINGSIH

09031182126013

Pembimbing 1 : Nabila Rizky Oktadini, M.T.
NIP. 199110102018032001

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
1979102010121003

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yurnaningsih
NIM : 09031182126013
Program Studi : Sistem Informasi Reguler
Jenjang : Strata 1 (S1)
Judul Skripsi : Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Facebook
Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)


Hasil pengecekan *Software Authenticate*/Turnitin : 11%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya 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.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, 17 Maret 2025



Yurnaningsih
NIM. 09031182126013

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 21 Maret 2025

Nama : Yurnaningsih
NIM : 09031182126013
Judul : Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Facebook
Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)


Tim penguji :

1. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.
2. Ketua Penguji : Pacu Putra Suarli, M.Cs.
3. Penguji : Allsela Meiriza, M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Ahmad Rifai, M.T.
NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

“Selalu percaya bahwa sesuatu yang indah akan akan segera terjadi”

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Bahagia itu terletak pada syukur. Siapa yang bersyukur kepada Allah, maka
dialah orang yang paling bahagia."

- Ustadz Abdul Somad –

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- Allah Subhanahu Wa Ta'ala
- Kedua Orang Tua, Bapak dan Alm Ibu Tersayang
- Adik-adik dan Keluarga Besar
- Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji
- Teman-teman Seperjuangan Fakultas Ilmu Komputer
- Almamater Kebanggaan Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbi* *'alamin*, segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas berkah, rahmat, dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI FACEBOOK MENGGUNAKAN *END USER COMPUTING SATISFACTION* (EUCS)”. sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya.

Selama penyusunan skripsi ini banyak hambatan dan rintangan yang penulis hadapi. Namun penulis tidak menyerah dan dapat melaluinya berkat adanya pertolongan Allah SWT, doa, bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Super hero dan Panutanku, Ayahanda Noorbiyantara, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mengusahakan segala kebutuhan penulis, mendidik, membimbing, dan memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi, serta dukungan dan mendoakan penulis dalam keadaan apa pun agar penulis mampu bertahan untuk melangkah setapak demi setapak dalam meraih mimpi di masa depan. Terima kasih untuk selalu berada di sisi penulis dan menjadi

alasan bagi penulis untuk bertahan hidup dan menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Ayah putri kecilmu sudah dewasa dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi lagi.

3. Almh. Hamida. Seorang yang biasa penulis sebut ibu. *Alhamdulillah* kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan tugas akhir sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terima kasih atas semua pengorbanan yang telah engkau perjuangkan demi putri manjamu ini ibu. Walaupun pada akhirnya penulis harus berjuang sendiri untuk melanjutkan episode – episode baru tanpa penyemangat darimu ibu, *I Miss You* ibu penulis selalu merindukanmu dan mendoakanmu ibu.
4. Adik-adik penulis yang selalu memberi semangat dan memberi dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
5. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.
7. Ibu Nabila Rizky Oktadini, M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu sabar dan siap untuk memberikan motivasi juga masukan yang baik untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
8. Bapak Mgs. Afriyan Firdaus, S.Si., M.I.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan masukan selama berkuliah di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
9. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

10. Mbak Ayu selaku Admin Program Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu proses pengurusan berkas dan informasi terkait perkuliahan.
11. Teman-teman dekatku yang diantaranya Tia, Amilia, Putri, Vazla, Oktari, Viona, Naya, Tanti, Elvira sahabat yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
12. Untuk best partner Kak Renaldy S.T terima kasih telah menjadi batu karang dan sistem pendukungku, sekali lagi terima kasih telah mendorong semangat penulis saat penulis merasa down dalam mengerjakan skripsi ini.
13. Seluruh teman – teman seperjuangan Jurusan Sistem Informasi Angkatan 2021, yang juga sedang meraih gelar sarjana.
14. Seluruh Responden yang sudah mau mengisi kuesioner yang penulis berikan.
15. Kepada diri sendiri yang sudah bisa bertahan dan melewati banyaknya pengalaman baik dan buruk dalam dunia perkuliahan dan kehidupan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan karena ketidaksempurnaan serta keterbatasan pengetahuan penulis. Sehingga penulis masih membutuhkan kritik serta saran yang membangun. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat baik kepada penulis maupun kepada semua pihak.

Indralaya, 21 Maret 2025

Yurnaningsih
NIM.09031182126013

Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Facebook Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)

Oleh

**Yurnaningsih
09031182126013**

ABSTRAK

Facebook telah muncul sebagai salah satu situs media sosial yang paling banyak digunakan secara global, hal ini terbukti dari rating dan ulasan yang terdapat pada *playstore* yang mencapai 157.160.425 ulasan. Dari ulasan tersebut banyak para pengguna berkomentar berupa keluhan. Keluhan yang dirasakan pengguna yaitu sering mengalami bug atau lag, konten yang ditampilkan sering tidak relevan dan dipenuhi iklan. Keluhan-keluhan pengguna aplikasi Facebook ini menunjukkan adanya ketidakpuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Facebook tersebut, walaupun Facebook mendapatkan rating tinggi mencapai 4,6 di *playstore*. Berdasarkan hal itu, peneliti menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi Facebook dengan menerapkan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Metode EUCS berfokus pada penilaian kepuasan pengguna berdasarkan lima variabel, yaitu konten (*content*), keakuratan (*accuracy*), format tampilan (*format*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), dan ketepatan waktu (*timeliness*). Setelah data dari kuesioner yang telah disebarakan terkumpul menjadi 115 orang, selanjutnya dilakukan pengolahan data menggunakan SPSS. Pengujian yang dilakukan adalah statistik deskriptif. Variabel dengan tingkat kepuasan tertinggi adalah Kemudahan Penggunaan (82,9%), diikuti oleh Tampilan (80,7%) dan Ketepatan Waktu (78,2%). Kepuasan Pengguna mencapai 76%, sementara Akurasi memiliki tingkat kepuasan terendah (69,4%). Ini menunjukkan bahwa pengguna paling puas dengan kemudahan penggunaan Facebook, sementara akurasi masih perlu diperbaiki.

Kata Kunci : *End User Computing Satisfaction*, Kepuasan Pengguna, Facebook

Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Facebook
Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)

Oleh

Yurnaningsih
09031182126013

ABSTRACT

Facebook has emerged as one of the most widely used social media sites globally, as evidenced by the ratings and reviews on the Playstore which reached 157,160,425 reviews. From these reviews, many users commented in the form of complaints. Complaints felt by users are often experiencing bugs or lags, the content displayed is often irrelevant and filled with ads. These complaints from Facebook application users indicate user dissatisfaction in using the Facebook application, even though Facebook gets a high rating of 4.6 on the Playstore. Based on this, researchers analyzed the level of satisfaction of Facebook application users by applying the *End User Computing Satisfaction* (EUCS) method. The EUCS method focuses on assessing user satisfaction based on five variables, namely content, accuracy, display format, ease of use, and timeliness. After the data from the questionnaire that had been distributed was collected into 115 people, the data was processed using SPSS. The test carried out was descriptive statistics. The variable with the highest level of satisfaction is Ease of Use (82.9%), followed by Appearance (80.7%) and Timeliness (78.2%). User Satisfaction reaches 76%, while Accuracy has the lowest level of satisfaction (69.4%). This shows that users are most satisfied with Facebook's ease of use, while accuracy still needs to be improved.

Keywords: *End User Computing Satisfaction, User Satisfaction, Facebook*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I 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 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Definisi Analisis	7
2.3 Definisi Kepuasan Pengguna	8
2.4 Definisi Aplikasi.....	8
2.5 Definisi Facebook	9
2.6 <i>User Experience (UX)</i>	12
2.7 <i>End User Computing Satisfaction (EUCS)</i>	13
2.8 Kuesioner	13
2.9 Populasi dan Sampel	14
2.10 Skor Kriteria.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Tahapan Penelitian	16
3.2 Studi Literatur	16

3.3	Identifikasi Masalah	17
3.4	Penentuan Metode Penelitian	17
3.5	Instrumen Penelitian.....	17
3.6	Penyebaran Kuesioner.....	19
3.7	Populasi dan Sampel	19
3.8	Analisis Data	20
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		21
4.1	Karakteristik Responden	21
4.1.1	Responden Berdasarkan Rentang Usia	21
4.1.2	Responden Jenis Kelamin	22
4.1.3	Responden Berdasarkan Pekerjaan	22
4.1.4	Responden Berdasarkan Domisili	23
4.2	Analisis Data	24
4.2.1	Variabel Konten (<i>Content</i>)	24
4.2.2	Variabel Akurat (<i>Accuracy</i>).....	26
4.2.3	Variabel Tampilan (<i>Format</i>).....	28
4.2.4	Variabel Kemudahan Pengguna (<i>Ease of Use</i>).....	30
4.2.5	Variabel Ketepatan Waktu (<i>Timeliness</i>)	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		34
5.1	Kesimpulan	34
5.2	Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA.....		37
LAMPIRAN.....		39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 2. 2 Skor Kriteria.....	15
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	18
Tabel 3.2 Skala Likert	19
Tabel 4.1 Pernyataan Variabel Konten (Content).....	25
Tabel 4.2 Data Variabel Konten (Content).....	25
Tabel 4.3 Analisis Kategori Variabel.....	26
Tabel 4.4 Pernyataan Variabel Akurat	27
Tabel 4.5 Data Variabel Akurat (Accuracy)	27
Tabel 4.6 Analisis Kategori Variabel.....	28
Tabel 4.7 Pernyataan Variabel Tampilan (Format).....	28
Tabel 4.8 Data Variabel Tampilan (Format).....	29
Tabel 4.9 Analisis kategori Variabel	29
Tabel 4.10 Pernyataan Variabel Kemudahan Pengguna.....	30
Tabel 4.11 Data Kemudahan Pengguna (Ease of Use).....	30
Tabel 4.12 Analisis Katagori Variabel.....	31
Tabel 4.13 Pernyataan Variabel Ketepatan Pengguna (Timeliness).....	32
Tabel 4.14 Data Ketepatan Waktu (Timeliness).....	32
Tabel 4.15 Analisis Kategori Variabel.....	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Facebook.....	9
Gambar 2.2 Menu Beranda	10
Gambar 2.3 Menu Video Reels	10
Gambar 2.4 Menu Permintaan Teman.....	10
Gambar 2.5 Menu Notifikasi.....	11
Gambar 2.6 Menu Pesan	11
Gambar 2.7 Menu Marketplace.....	11
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	16
Gambar 4.1 Responden Berdasarkan Usia.....	21
Gambar 4.2 Responden Jenis Kelamin	22
Gambar 4.3 Responden Berdasarkan Pekerjaan	22
Gambar 4.4 Responden Berdasarkan Domisili	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	A-1
Lampiran 2 Data Responden.....	B-1
Lampiran 3 Output Olah Data SPSS.....	C-1
Lampiran 4 Hasil Pengecekan Turnitin.....	D-1
Lampiran 5 Kartu Konsultasi.....	E-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dan informasi berkembang secara pesat, media sosial memudahkan kita untuk mendapatkan berita, informasi, dan peristiwa yang terjadi di seluruh dunia (Insana & Johan, 2020). Media sosial juga dapat digunakan untuk terus berkomunikasi dengan orang yang lebih tua maupun yang lebih muda dengan cepat, Contoh platform media sosial yang banyak digunakan antara lain Facebook, Twitter, Instagram, dan platform lainnya (Norzela & Jaya, 2022). Media sosial juga berfungsi sebagai pusat untuk berbagi informasi, tempat untuk meneliti subjek baru, dan platform untuk berdialog secara online dengan orang lain.

Saat ini, berbagai platform media sosial hadir, salah satunya adalah Facebook. Aplikasi Facebook merupakan salah satu media sosial yang didirikan oleh Mark Zuckerberg. Pada aplikasi Facebook ini terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan oleh pengguna seperti mengirim pesan, mengupdate status, mencari teman, *live streaming* sambil berjualan, *posting* video reels dan masih banyak fitur yang dapat digunakan untuk berinteraksi. Facebook juga menawarkan fitur Facebook Pro yang mana para pengguna dapat menghasilkan uang dari Meta.

Selain Facebook, platform seperti Instagram dan Twitter menawarkan berbagai fitur menarik yang membuat mereka menarik bagi pengguna. Instagram terkenal dengan fitur foto dan videonya, yang memungkinkan pengguna untuk berbagi aspek visual kehidupan mereka. Sementara Twitter digunakan untuk diskusi publik menggunakan tagar. Meskipun setiap platform memiliki kelebihan

sendiri, Facebook tetap memiliki basis pengguna yang besar karena banyaknya fitur yang memfasilitasi komunikasi, perdagangan, dan kelompok komunitas.

Facebook telah muncul sebagai salah satu situs media sosial yang paling banyak digunakan secara global, hal ini terbukti dari *rating* dan ulasan yang terdapat pada *playstore* yang mencapai 157.160.425 ulasan. Dari ulasan tersebut banyak para pengguna berkomentar berupa keluhan. Contoh keluhan yang dirasakan pengguna yaitu sering mengalami *bug* atau *lag*, konten yang ditampilkan sering tidak relevan dan dipenuhi iklan. Keluhan-keluhan pengguna aplikasi Facebook ini menunjukkan adanya ketidakpuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Facebook tersebut, walaupun Facebook mendapatkan *rating* tinggi mencapai 4,6 di *playstore*. Namun demikian, terlepas dari penggunaannya yang luas, aplikasi Facebook masih memiliki kekurangan yang terlihat dari ulasan para penggunanya. Untuk mengetahui lebih jelas sejauh mana tingkat kepuasan pengguna diperlukan sebuah analisis tentang *User Experience* yang mencakup pengalaman seorang pengguna aplikasi Facebook mulai dari pertama kali menggunakan aplikasi hingga apa yang dirasakan setelah menggunakan aplikasi Facebook tersebut dengan teknik *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

Model *End User Computing Satisfaction* EUCS merupakan model evaluasi sistem yang dikembangkan pada tahun 1988 oleh William J. Doll dan Gholamreza Torkzadeh (Novializa et al., 2022). *End User Computing Satisfaction* berfungsi untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna sebuah sistem aplikasi dengan membandingkan harapan dan kenyataan pada sebuah aplikasi. Metode ini menekankan kepuasan pengguna di mana penilaian kepuasan dengan menggunakan variabel isi (*content*), variabel keakuratan (*accuracy*), variabel tampilan (*format*),

variabel kemudahan penggunaan (*ease of use*), dan variabel ketepatan waktu (*timeliness*) (Haryani et al., 2022). Berbeda dengan metode lain seperti *System Usability Scale* (SUS) atau *Net Promoter Score* (NPS), yang lebih berfokus pada loyalitas pengguna atau persepsi umum, EUCS menawarkan penilaian yang lebih akurat dengan mengevaluasi beberapa faktor utama yang berhubungan langsung dengan pengalaman pengguna EUCS memberikan bantuan dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan aplikasi tertentu. Dibandingkan dengan metode lain, EUCS dapat memberikan panduan tentang area yang memerlukan perbaikan serta rekomendasi yang dapat ditindaklanjuti untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam semua aspek. Untuk memahami peneliti berusaha untuk mengetahui sejauh mana kepuasan pengguna terhadap aplikasi Facebook dan untuk menentukan variabel-variabel yang membentuk kepuasan tersebut. Berdasarkan penjelasan di latar belakang, peneliti memiliki tujuan untuk mengangkat penelitian dengan judul ”Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Facebook Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat kepuasan pengguna Facebook jika di ukur dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Facebook dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

1.4 Manfaat

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk layanan Facebook dan dimanfaatkan untuk melakukan peningkatan pada aplikasi tersebut, sehingga dapat meningkatkan kualitas sistem dan kepuasan pengguna di masa depan.

1.5 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian tugas akhir ini, penulis membatasi dalam pengerjaan tugas akhir yaitu objek penelitian dan responden merupakan pengguna aplikasi Facebook di Kabupaten Banyuasin yang telah menggunakan aplikasi Facebook lebih dari 1 bulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fakhirah, A., & Sekarwati, K. A. (2022). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi WETV Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 21(4), 579-586.
- Sijadah, M. F., Oktadini, N. R., Meiriza, A., Putra, P., & Sevtiyuni, P. E. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Spotify Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*, 6(2), 143-150.
- Haryani, R., Singasatia, D., Kaniawulan, I., Studi, P., Informatika, T., Teknologi, S. T., & Purwakarta, W. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Tambahan Penghasilan Pegawai (TPP) Dengan Metode EUCS (Studi Kasus ASN Di PemKab Purwakarta) User Analysis of Employee Income Supplementary Information System (TPP) with The EUCS Method (Case Study of ASN in Purwakarta Regency Government). In *JTSI* (Vol. 3, Issue 2).
- Insana, D. R. M., & Johan, R. S. (2020). Peningkatan Kepuasan Konsumen Melalui Penggunaan E-Commerce. *Sosio E-Kons*, 12(02), 125. <https://doi.org/10.30998/sosioekons.v12i02.6451>
- Setyowati, E. O. T., & Respati, A. D. (2017). Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, computer self efficacy, dan kepuasan pengguna sistem informasi akuntansi. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Keuangan*, 13(1), 63-75.
- Hartawan, M. S. (2017). Evaluasi Kepuasan User Interface Desain Aplikasi Android Menggunakan End User Computing Satisfaction (EUCS) Pada Aplikasi Android Sciencom. *incomtech*, 6(1).
- Norzela, B., & Jaya, J. N. U. (2022). Analisis Kepuasan Masyarakat Terhadap Penggunaan Instagram Menerapkan Metode Use Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(1), 243–252. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i1.2027>

- Novializa, R., Rini, F., & Irsyadunas, I. (2022). Analisis Tingkat Kepuasan Dengan Metode EUCS Pada Mahasiswa Pengguna E-Learning STKIP PGRI Sumatera Barat. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(2), 213. <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.116699>
- Nuryani, E. (2014). Hubungan intensitas mengakses facebook dengan motivasi belajar siswa sma negeri 2 tenggarong seberang. *Jurnal ilmu komunikasi*, 2(3), 178-192.
- Qholisa, S. N., & Nudin, S. R. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi JConnect Mobile Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) dan Importance Performance Analysis (IPA).
- Sakinah, S., & Oktadini, N. R. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Dana Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*, 6(2), 185-192.
- Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2.
- Sutanti, A., MZ, M. K., Mustika, M., & Damayanti, P. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 9(1), 1-8.