

**EVALUASI TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI RUANG
GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK) DENGAN METODE PIECES**

FRAMEWORK

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh:

MUHAMMAD RIZKIANSYAH

09031182126031

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

EVALUASI TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI RUANG GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK) DENGAN METODE PIECES FRAMEWORK

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di

Program Studi S1 Sistem Informasi

Oleh:

MUHAMMAD RIZKIANSYAH

09031182126031

Pembimbing 1 : Dwi Rosa Indah, M.T.
NIP. 198201132015042001

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



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

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizkiansyah
NIM : 09031182126031
Program Studi : Sistem Informasi Reguler
Jenjang : Strata 1 (S1)
Judul Skripsi : Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Ruang Guru
Dan Tenaga Kependidikan (GTK) Dengan Metode Pieces
Framework

Hasil pengecekan *Software Authenticate/Turnitin* : 13 %

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, 24 Maret 2025



Muhammad Rizkiansyah

NIM. 09031182126031

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 21 Maret 2025

Nama : Muhammad Rizkiansyah

NIM : 09031182126031

Judul : Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Ruang
Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Dengan Metode Pieces
Framework

Komisi Penguji :

1. Ketua : M. Rudi Sanjaya, M.Kom.
2. Pembimbing : Dwi Rosa Indah, M.T.
3. Penguji : Iin Seprina, S.kom., M.Kom.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Ahmad Rifai, M.T
NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

MOTTO

"Success isn't about how fast you get there, but how strong you endure."

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT
- ❖ Kedua orang tua, adik, dan keluarga besar saya yang sangat saya cintai
- ❖ Dosen pembimbing
- ❖ Dosen dan Pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
- ❖ Seluruh teman teman saya
- ❖ Almamaterku, Universitas Sriwijaya.
- ❖ Diri sendiri yang sudah berjuang selama ini, Muhammad Rizkiansyah

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta pertolongan-nya. sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“EVALUASI TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI RUANG GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK) DENGAN METODE PIECES *FRAMEWORK*”** sehingga dapat diselesaikan dengan baik hingga selesai. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak akan dapat menyelesaikannya tanpa adanya dukungan, bimbingan, nasihat, doa serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rezeki dan anugerah berupa ilmu, kesempatan, dan kesehatan sehingga penulis mampu menyelesaikan kuliah terutama pada penelitian dan penyusunan skripsi.
2. Kedua orang tua, Ayah dan Ibu tercinta yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang dalam setiap langkah kehidupan saya. Dukungan tanpa henti, nasihat penuh makna, serta pengorbanan yang mereka berikan menjadi cahaya penerang dalam perjalanan ini. Serta Adik saya

tersayang Rizka yang selalu senantiasa memberikan semangat, keceriaan, doa dan dukungan di setiap langkah perjalanan saya agar terus melakukan yang terbaik.

3. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Dwi Rosa Indah, M.T selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa membirakan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu yang bermanfaat selama penyusunan skripsi. Semoga Allah selalu melimpahkan Rahmat-Nya kepada Ibu.
6. Ibu Dinna Yunika Hardiyanti, M.T selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa membimbing penulis selama masa perkuliahan.
7. Seluruh dosen Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer yang dengan penuh dedikasi telah membagikan ilmu dan wawasan berharga, serta membimbing dengan penuh kesabaran dan ketulusan, sehingga memperkaya pemahaman dan wawasan penulis di dunia perkuliahan.
8. Seluruh staf dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer yang dengan penuh dedikasi dan keramahan telah memberikan bantuan serta dukungan dalam berbagai aspek administratif, akademik, dan teknis selama masa perkuliahan penulis.
9. Viona Dillarendza, yang menemani penulis dalam perjalanan panjang menyelesaikan skripsi ini, banyak tantangan dan rintangan yang harus penulis

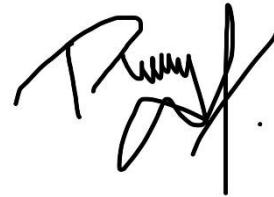
hadapi. Namun, di setiap langkah dan perjuangan ini, ada kamu yang selalu setia menemani dan memberikan dukungan tanpa henti. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua kontribusi, kesabaran, dan semangat yang selalu diberikan. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu ada dalam setiap kondisi menjadi pendengar yang baik, penguat di saat sulit, dan penyemangat di saat saya merasa ingin menyerah. Kehadiran dan dukunganmu sungguh berarti dalam perjalanan ini, dan penulis sangat bersyukur bisa memiliki seseorang sepertimu di sisi penulis.

10. Kepada seluruh anggota Lurus.id yang merupakan teman dari masa kecil hingga saat ini penulis menyelesaikan masa perkuliahan, yang selalu menemani, mendukung, serta yang selalu bisa menjadi tempat untuk bertukar pikiran.
11. Kosan Kito Basamo (Viona. Ilham, Yoel, Rehan, Vazla, Tanti, dan Elvira) yang menemani dalam perjalanan perkuliahan dan kehidupan di perantauan, saya merasa sangat bersyukur karena memiliki tempat yang bukan hanya sekadar tempat tinggal, tetapi juga menjadi rumah kedua yang penuh dengan kebersamaan dan kehangatan. Kosan Kito Basamo telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini menemani saya dalam suka dan duka, menjadi tempat berbagi cerita, berbagi tawa, dan saling mendukung di setiap tantangan yang dihadapi. Saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh penghuni Kosan Kito Basamo yang telah menjadi keluarga selama masa perkuliahan, memberikan semangat, motivasi, dan kenyamanan selama saya berjuang menyelesaikan skripsi ini.

12. Keluarga Besar BEM KM Fasilkom Unsri, Yang menemani selama perjalanan akademik ini, penulis mendapatkan begitu banyak pengalaman berharga yang tidak hanya datang dari ruang perkuliahan, tetapi juga dari organisasi yang telah menjadi bagian penting dalam hidup saya. Kepada keluarga besar BEM KM Fasilkom UNSRI, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas setiap pelajaran, kebersamaan, dan kesempatan yang telah diberikan selama 3,5 tahun ini. Di sini, saya belajar tentang kepemimpinan, kerja sama, tanggung jawab, serta arti dari sebuah perjuangan dan pengabdian. Semua pengalaman ini tidak hanya memperkaya wawasan, tetapi juga membentuk karakter dan pola pikir penulis untuk menghadapi tantangan di masa depan.
13. Seluruh teman-teman seperjuangan di Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya selama penulis menuntut ilmu di masa perkuliahan.
14. Kepada Diri Sendiri, Skripsi ini merupakan hasil dari perjalanan panjang yang penuh dengan tantangan, pembelajaran, dan perjuangan. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan apresiasi kepada diri saya sendiri untuk setiap usaha yang telah dilakukan, untuk setiap malam yang dihabiskan dengan belajar dan menulis, untuk setiap rintangan yang berhasil dilewati, dan untuk tetap bertahan meskipun dalam keadaan sulit. Saya bangga dengan diri saya karena telah berjuang hingga titik ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna, Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran serta masukan yang bersifat membangun dari semua pihak agar menjadi perbaikan dan penyempurna di masa mendatang. Akhir kata penulis mengharapkan semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan semua pihak dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

Palembang, 14 Maret 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, cursive letters that appear to read 'Rizkiansyah'.

Muhammad Rizkiansyah
NIM. 09031182126031

EVALUASI TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI RUANG GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK) DENGAN METODE PIECES FRAMEWORK

Oleh

Muhammad Rizkiansyah

09031182126031

ABSTRAK

Aplikasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK), yang sebelumnya dikenal sebagai Merdeka Mengajar, dikembangkan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Namun, masih terdapat kendala dalam penggunaannya, seperti kinerja sistem yang lambat, ketidaksesuaian hasil pencarian, dan kendala kompatibilitas perangkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna aplikasi Ruang GTK menggunakan metode *PIECES Framework*, yang menganalisis enam aspek utama: *Performance*, *Information*, *Economics*, *Control and Security*, *Efficiency*, dan *Service*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada 150 guru di Provinsi Jambi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *PIECES* diperoleh hasil, yang menunjukkan bahwa aplikasi Ruang GTK memperoleh kategori “PUAS” pada seluruh variabel dengan variabel *Performance* mendapatkan nilai rata rata tingkat kepuasan (3,73), variabel *Information and Data* (4,10), variabel *Economics* (4,10), variabel *Control and Security* (4,07), variabel *Efficiency* (4,09), dan pada variabel *Service* (4,07). Meskipun hasil penelitian menunjukkan kepuasan pengguna yang cukup tinggi, aspek *Performance* pada aplikasi masih memerlukan perbaikan dalam hal stabilitas sistem, kecepatan akses, dan optimalisasi pada berbagai perangkat. Evaluasi ini diharapkan dapat menjadi saran dari penulis untuk meningkatkan kualitas layanan dan efektivitas aplikasi Ruang GTK sebagai alat bantu yang lebih optimal bagi tenaga pendidik di Indonesia, khususnya dalam mendukung proses mengajar, belajar, dan berkarya secara inklusif dan sederhana.

Kata kunci: Evaluasi, kepuasan pengguna, *PIECES Framework*, Ruang GTK, Kurikulum Merdeka.

**EVALUATION OF USER SATISFACTION LEVEL ON THE RUANG GURU
AND TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK) APPLICATION USING THE
PIECES FRAMEWORK**

Oleh

Muhammad Rizkiansyah

09031182126031

ABSTRACT

The Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) application, formerly known as Merdeka Mengajar, was developed to support the implementation of the Merdeka Curriculum. However, several challenges remain in its usage, such as slow system performance, inaccurate search results, and compatibility issues across devices. This study aims to evaluate user satisfaction with the Ruang GTK application using the PIECES Framework, which analyzes six key aspects: Performance, Information, Economics, Control and Security, Efficiency, and Service. This research employs a quantitative approach by distributing questionnaires to 150 teachers in Jambi Province. Based on the research findings using the PIECES method, the results indicate that the Ruang GTK application falls into the "SATISFIED" category across all variables, with Performance scoring an average satisfaction level of 3.73, Information and Data 4.10, Economics 4.10, Control and Security 4.07, Efficiency 4.09, and Service 4.07. Although the study reveals a relatively high level of user satisfaction, the Performance aspect of the application still requires improvements in system stability, access speed, and optimization across various devices. This evaluation is expected to serve as a suggestion from the author to improve the quality of services and the effectiveness of the Ruang GTK application as a more optimal tool for educators in Indonesia, particularly in supporting the teaching, learning, and creative processes in an inclusive and simplified manner.

Keywords: Evaluation, User Satisfaction, *PIECES Framework*, Ruang GTK, Curriculum Merdeka

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat penelitian.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Dasar Teori.....	6
2.1.1 Evaluasi	6
2.1.2 Kepuasan pengguna	6
2.1.3 Aplikasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK).....	7
2.1.4 Pieces <i>Framework</i>	8
2.2 Instrumen penelitian.....	12
2.3 Populasi dan sampel.....	12
2.3.1 Pengertian Populasi.....	12
2.3.2 Pengertian Sampel.....	13
2.3.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	14
2.4 Uji Instrumen Penelitian	14

2.4.1	Uji Validitas	14
2.4.2	Uji Reliabilitas	15
2.5	Penelitian Sebelumnya	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		21
3.1	Metode dan alur penelitian.....	21
3.2	Perencanaan.....	22
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	22
3.2.2	Studi Literatur	23
3.3	Perancangan dan Penyusunan Kuesioner	23
3.3.1	Penentuan Metode Penelitian.....	23
3.3.2	Penentuan Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	24
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel	25
3.3.4	Pembuatan Kuesioner	26
3.3.5	Penyebaran Kuesioner	29
3.4	<i>Pilot Test</i>	30
3.4.1	Uji Validitas.....	31
3.4.2	Uji Reliabilitas	31
3.5	Pengolahan dan Analisis Data.....	31
3.6	Analisis Data Berbasis Pieces	32
3.7	Evaluasi Kepuasan Pengguna	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Validasi Kuesioner	34
4.2	<i>Pilot Test</i>	36
4.2.1	Uji Validitas.....	37
4.2.2	Uji Reliabilitas	38
4.3	Pengumpulan Data	39
4.4	Hasil dan Pembahasan.....	39
4.4.1	Variabel <i>Performance</i>	40
4.4.2	Variabel <i>Information</i>	42
4.4.3	Variabel <i>Economics</i>	43
4.4.4	Variabel <i>Control</i>	44

4.4.5 Variabel <i>Efficiency</i>	46
4.4.6 Variabel <i>Service</i>	47
4.5 Rekapitulasi Hasil Akhir Rata-Rata Tingkat Kepuasan Pengguna	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fitur Utama Aplikasi Ruang GTK.....	8
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	21
Gambar 4. 1 Uji Reliabilitas.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 3. 1 Skala likert.....	26
Tabel 3. 2 Pernyataan Instrumen Penelitian	27
Tabel 3. 3 Tingkat Kepuasan.....	33
Tabel 4. 1 Pertanyaan yang Divalidasi oleh Validator	34
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas	37
Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan dari Variabel <i>Performance</i>	41
Tabel 4. 4 Hasil perhitungan dari variabel <i>Information</i>	42
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan dari Variabel <i>Economics</i>	43
Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan dari Variabel <i>Control</i>	44
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan dari Variabel <i>Efficiency</i>	46
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan dari Variabel <i>Service</i>	47
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Tingkat Kepuasan Pengguna.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesediaan Dosen Pembimbing Skripsi	A-1
Lampiran 2. Surat Keputusan Dosen Pembimbing Tugas Akhir	B-1
Lampiran 3. Form Wawancara Kepada Guru	C-1
Lampiran 4. Surat Permohonan Validator Kuesioner	D-1
Lampiran 5. Uji Validitas	E-1
Lampiran 6. Uji Reliabilitas	F-1
Lampiran 7. Google Formulir Kuesioner Aplikasi Ruang GTK.....	G-1
Lampiran 8. Hasil Jawaban Responden	H-1
Lampiran 9. Kartu Konsultasi Tugas Akhir	I-1
Lampiran 10. Hasil Pengecekan <i>Similiarity</i>	J-1
Lampiran 11. Surat Keterangan Pengecekan <i>Similiarity</i>	K-1
Lampiran 12. Form Perbaikan Ujian Komprehensif	K-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini sebelumnya dikenal dengan nama Merdeka Mengajar. Namun, selama periode penelitian, aplikasi ini mengganti nama menjadi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (selanjutnya disebut dengan Ruang GTK) yang mana pada awalnya adalah Aplikasi Merdeka Mengajar. Aplikasi ini merupakan inovasi terbaru dari Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia yang dirancang untuk mendukung penerapan Kurikulum Merdeka. Tujuannya adalah membantu guru dalam memperoleh referensi, inspirasi, serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai Kurikulum Merdeka. Selain itu, aplikasi ini berperan sebagai mitra bagi guru dan kepala sekolah dalam proses mengajar, belajar, dan berkarya. Dengan adanya aplikasi ini, guru juga didorong untuk berinovasi dalam menciptakan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan tantangan zaman (Putu Eni Astuti et al., 2023).

Aplikasi Ruang GTK digunakan oleh guru untuk menunjang pengimplementasian Kurikulum Merdeka dan juga menjadi ruang belajar seperti mencari referensi dan inspirasi. Aplikasi Ruang GTK dapat digunakan guru dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan seperti, video yang dapat dijadikan sumber inspirasi bagi guru dalam meningkatkan kompetensi mengajar. Selain itu, terdapat fitur pelatihan mandiri yang menawarkan berbagai program pelatihan untuk membantu guru mengembangkan keterampilan dalam mendidik. Selain itu, terdapat juga aksi nyata, yaitu bentuk implementasi pemahaman guru terhadap materi yang telah dipelajari

dalam pelatihan mandiri melalui praktik langsung di lapangan, membuat kelas yang mana dalam hal ini guru dapat membuat kelas virtual, perangkat ajar yang berisikan kumpulan dari materi pelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, dan asesmen murid yang berisikan sekumpulan paket soal yang telah ditetapkan berdasarkan fase dan mata Pelajaran (Aswinta et al., 2023). Aplikasi Ruang GTK diharapkan mampu menyajikan informasi yang akurat, cepat, dan relevan tanpa mengurangi kualitas kontennya. Namun, dalam implementasinya, terdapat ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan yang terjadi di lapangan setelah penulis lakukan observasi dan wawancara banyak sekali kekurangan pada sistem yang mengakibatkan kurang puas nya guru dalam menggunakan aplikasi Ruang GTK. Banyak sekali permasalahan yang ditemukan pada Performance atau kinerja dari aplikasi Ruang GTK, Hal ini dikarenakan sering terjadi eror dan crash hal ini terjadi karna Aplikasi mengalami kesalahan sistem saat pengguna menginput atau mengunggah data, terutama saat proses pengumpulan aksi nyata. Hal ini menyebabkan data tidak terbaca dengan baik dan memperlambat proses validasi, kinerja dari aplikasi Ruang GTK lambat hal ini dikarenakan Waktu respon aplikasi yang lama dalam memproses tugas dan aksi nyata mengakibatkan keterlambatan dalam validasi, selanjutnya ketidaksesuaian hasil pencarian yang mana Saat mencari bahan ajar, sistem sering menampilkan mata pelajaran yang tidak relevan dengan kata kunci yang dimasukkan, seperti saat mencari mata pelajaran informatika tetapi yang muncul adalah mata pelajaran lain, dan yang terakhir ketidakefektifan pada berbagai perangkat yang menyebabkan Aplikasi tidak berjalan dengan baik di semua jenis smartphone. Beberapa pengguna mengalami masalah tampilan, seperti ikon dan tulisan

yang tidak menyesuaikan dengan ukuran layar perangkat pengguna. Hal itu yang menyebabkan guru merasa kurang puas saat menggunakan aplikasi Ruang GTK.

Mengingat Aplikasi Ruang GTK ini berfungsi untuk memenuhi kebutuhan kelompok pengguna yakni termasuk guru dan kepala sekolah, pengawas sekolah, serta tenaga Pendidikan lainnya, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap tingkat kepuasan pengguna pada Aplikasi Ruang GTK. Pada Aplikasi pendidikan seperti Ruang GTK, mengukur kepuasan pengguna menjadi krusial karena berhubungan langsung dengan efektivitas sistem dalam memenuhi kebutuhan guru dan siswa. Kepuasan pengguna dapat diartikan sebagai sejauh mana pengalaman pengguna sesuai atau melampaui harapan mereka setelah berinteraksi dengan suatu sistem atau aplikasi. Evaluasi ini penting untuk memahami apakah fitur-fitur yang disediakan aplikasi sudah sesuai dengan harapan pengguna, mudah digunakan, dan memberikan manfaat yang optimal. Tingkat kepuasan ini juga dapat menjadi indikator keberhasilan aplikasi dalam memberikan pengalaman yang positif serta mendukung transformasi pendidikan sesuai dengan kebijakan Merdeka Belajar (Indra Maulana., 2020). Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi kepuasan pengguna, salah satunya adalah model analisis *PIECES framework*. Metode *PIECES Framework* adalah sebuah kerangka yang digunakan untuk mengklasifikasikan suatu masalah yang terdapat pada bagian ruang lingkup sistem untuk mengetahui kepuasan pengguna terkait sistem yang digunakan (Putu et al., 2023). Metode ini bertujuan untuk mengukur nilai puas atau tidaknya pada penggunaan suatu aplikasi (Kinanti et al., 2021).

Keberhasilan pada suatu aplikasi dapat ditinjau berdasarkan faktor kepuasan pengguna serta persepsi penggunaannya. Dengan itu maka sangat di perlukan adanya

pengujian kepuasan pada penggunaan aplikasi Ruang GTK sehingga dapat diketahui tingkat keberhasilan atau kegagalan dalam proses pengimplementasian aplikasi tersebut dengan menggunakan pengukuran berdasarkan indikator kepuasan pengguna (Pangri et al., 2021). Pada proses evaluasi kepuasan pengguna dapat dilakukan menggunakan metode *PIECES Framework*. Metode *PIECES Framework* mencakup 6 aspek utama yakni, *Performance* (Kinerja), *Information and Data* (informasi dan data), *Economics* (Biaya), *Control and Security* (control dan keamanan), *Efficiency* (efisiensi), dan *Service* (Pelayanan). Analisis dan evaluasi sistem dapat dilakukan secara rinci menggunakan *PIECES Framework* untuk memudahkan dalam mencapai kepuasan pengguna. Oleh karena itu, *PIECES Framework* dapat mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan dari aplikasi Ruang GTK. Maka dari itu perlu dilakukan analisis tingkat kepuasan yang mana hal ini ditujukan untuk dijadikan acuan terhadap pengembangan Aplikasi Ruang GTK untuk mengevaluasi kekurangan serta meningkatkan kinerja dari suatu aplikasi(Wahyudi, 2023).

Berdasarkan yang di bahas pada latar belakang di atas penulis mempunyai tujuan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna pada Aplikasi Ruang GTK yang mana hal ini yang mendasari penulis membuat tugas akhir yang berjudul **“EVALUASI TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI RUANG GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK) DENGAN METODE PIECES FRAMEWORK”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang 1.1, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengukuran tingkat kepuasan guru dengan menggunakan metode *PIECES Framework* dalam penggunaan Aplikasi Ruang GTK.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan guru selama mereka menggunakan Aplikasi Ruang GTK dengan menerapkan metode Analisa *PIECES Framework*.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan evaluasi yang komprehensif terhadap aplikasi Ruang GTK berdasarkan pengalaman dan tingkat kepuasan guru sebagai pengguna utama. Melalui penelitian ini, akan diidentifikasi berbagai aspek yang mempengaruhi efektivitas aplikasi, termasuk kemudahan akses, fungsionalitas fitur, dukungan teknis, serta dampaknya terhadap efisiensi kerja guru dalam proses pembelajaran dan administrasi pendidikan.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan dapat terarah serta tidak terlalu meluas dan tidak menyimpang dari Batasan masalah, peneliti membuat Batasan masalah sebagai berikut :

1. Untuk mengevaluasi Tingkat kepuasan guru dalam menggunakan Aplikasi Ruang GTK, peneliti menggunakan metode *PIECES Framework*.
2. Responden pada penelitian ini merupakan guru yang berada di Provinsi Jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, N. M. B., & Jaya, J. N. U. (2022). Penerapan Metode PIECES Framework Pada Tingkat Kepuasan Sistem Informasi Layanan Aplikasi Myindihome. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 3(3), 325. <https://doi.org/10.30865/json.v3i3.3964>
- Anisa Fauziyah, zahro as sakinah, mariyanto, & dase erwin juansah. (2023). INSTRUMEN TES DAN NON TESPADA PENELITIAN. *Jurnar Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 08 Nomor 03*.
- Aprianita kartini, ahmad sanmorino, & terttiavini. (2024). Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Akademik STEBIS IGM Menggunakan Metode PIECES FRAMEWORK. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer, Volume 2*.
- Basyah, M. M. (2020). *Konsep Penyusunan Dan Pelaksanaan Evaluasi Dalam Proses Belajar Mengajar menurut Suharsimi Arikunto*.
- Homepage, J. (2022). IJIRSE: Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering Comparison of the SUS Method and the PIECES Framework to Evaluate the Satisfaction Level of SAP Users at PTPN IV Perbandingan Metode SUS dan PIECES Framework Untuk Mengevaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna SAP pada PTPN IV. *Makalah: Diterima 12 Desember*.
- Jati, M. E., & Prasetyaningsih, S. (2024). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi PeduliLindungi Masyarakat Kota Batam Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Integrasi |*, 80(1), 80.
- Kinanti, N., Putri1, A., & Dwi, A. (n.d.). Penerapan PIECES Framework sebagai Evaluasi Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akademik Terpadu (SIKADU) pada Universitas Negeri Surabaya. *JEISBI*, 02, 2021. <https://siakadu.unesa.ac.id>

- Musarwan, & Idi Warsah. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep, Fungsi dan Tujuan) Sebuah Tinjauan Teoritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam, Volume 1*. <https://doi.org/Prefix>
- Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, & Henriette D. Titaley. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KETERLAMBATAN PADA PROYEK PEMBANGUNAN GEDUNG ASRAMA MAN 1 TULEHU MALUKU TENGAH. *JURNAL SIMETRIK, 11*.
- Nurhanifah, S., & Indah, D. R. (2023). Evaluasi Kepuasan Pengguna pada Sistem Informasi Akademik (SIMAK) Universitas Sriwijaya dengan Menggunakan Metode PIECES Framework. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN), 11(2)*, 339. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i2.56574>
- Pangri, M., Sunardi, S., Umar, R., Dahlan, A., Ring Road Selatan, J., & Banguntapan Bantul, T. (2021). Metode Pieces Frameworks Pada Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sorong. *Bina Insani ICT Journal, 8(1)*, 63–72.
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Monitoring dan Evaluasi Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar pada Satuan Pendidikan* (Vol. 4). <https://guru.kemdikbud.go.id/>
- PENGUKURAN TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA E-LEARNING MENGGUNAKAN END USER COMPUTING SATISFACTION. (n.d.). <https://doi.org/10.33488/1.ma.2.1.270>
- Putu Eni Astuti, N., Bagus Putu Arnyana, I., Nyoman Dantes, I., Putu Hendra Wirawan, I., ITP Markandeya Bal, P., Pendidikan Ganesha, U., & Kelod, M. (n.d.). “SANTI SARMA” IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PENGGUNAAN PLATFORM MERDEKA MENGAJAR MENUJU GURU PRODUKTIF DAN INOVATIF.
- Putu, N., Artaningsih, N., Widya Utami, N., Alam, H. S., Akuntansi, S. I., & Primakara, S. (2023). ANALISIS KEPUASAAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI

MENGGUNAKAN METODE PIECES FRAMEWORK (STUDI KASUS STARTUP PANAK.ID). In *JINTEKS* (Vol. 5, Issue 1).

Riti, Y. F., & Trisyanti, L. I. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Merdeka Mengajar bagi Guru-Guru TK Citra Bangsa. *Komatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.34148/komatika.v2i2.579>

Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>

Setiawan, M. H., Komarudin, R., & Kholifah, D. N. (2022). Pengaruh Kepercayaan, Tampilan Dan Promosi Terhadap Keputusan Pemilihan Aplikasi Marketplace. In *Jurnal Infortech* (Vol. 4, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech139>

Sofatur Rizky, M., Aguspriyani, Y., & Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam, P. (2023). TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DALAM MENGATASI KEPERCAYAAN MASYARAKAT PADA BANK SYARIAH INDONESIA. *Neraca Manajemen, Ekonomi*, 3. <https://doi.org/10.8734/mnmae.v1i2.359>

Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>

Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan*. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>

Wahyudi, F. (2023). PENERAPAN PIECES FRAMEWORK UNTUK ANALISA TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI BAKAMLA MESSENGER. In *Jurnal MNEMONIC* (Vol. 6, Issue 2).

Wijaya, S., & Marini, A. (2022). *PENGUNAAN APLIKASI MERDEKA MENGAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SEKOLAH PENGGERAK*.