



Jurnal Homepage : <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/eduteach/>

DESKRIPSI KEPUASAN PEMBELAJARAN ONLINE PADA MAHASISWA PRODI TEKNIK KOMPUTER

Nailis Sa'adah¹

¹Prodi Teknik Komputer Universitas Serambi Mekkah
e-mail: nailissaadah@serambimekkah.ac.id

Abstrak

Saat Covid-19 yang melanda Indonesia pada awal tahun 2020 lalu, Pembelajaran Online mulai diberlakukan di semua instansi pendidikan. Banyak perbedaan yang dirasakan mahasiswa ketika mengikuti pembelajaran online. Perbedaan ini berkaitan dengan perbedaan metode dan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi pembelajaran online. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan melibatkan metode Survei. Survei dilakukan dengan teknik pengambilan data melalui kuisioner yang dibagikan kepada para responden untuk mengisi pertanyaan yang berkaitan dengan indikator-indikator kepuasan pembelajaran, seperti Accuracy, Content, Easy of Ese, Form dan Timeliness. Adapun responden terdiri dari mahasiswa Jurusan Teknik Komputer yang pernah mengikuti kegiatan perkuliahan online. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak mayoritas mahasiswa memeberikan jawaban puas terhadap proses pembelajaran online. Persentase mahasiswa yang menilai memuaskan pada setiap indikator kepuasan pembelajaran adalah 49% keatas. Pada persentase skor indeks, persentase setiap indikator berada pada interval 60-79,99%. Hal ini menunjukkan mahasiswa puas terhadap pembelajaran online yang diterapkan pada masa Covid-19 lalu.

Kata kunci: Covid 19, Pembelajaran Online, Kepuasan Pembelajaran, Indeks skor

Abstract

When Covid-19 hit Indonesia in early 2020, online learning began to be implemented in all educational institutions. There are many differences that students feel when taking part in online learning. These differences are related to differences in learning methods and processes. This research aims to determine the description of online learning. The research method uses quantitative descriptive methods involving survey methods. The survey was conducted using data collection techniques through questionnaires distributed to respondents to fill in questions related to indicators of learning satisfaction, such as Accuracy, Content, Easy of Essay, Form and Timeliness. The respondents consisted of students from the Computer Engineering Department who had participated in online lecture activities. The research results showed that the majority of students gave satisfied answers to the online learning process. The percentage of students who rate each indicator of learning satisfaction as satisfactory is 49% and above. In the index score percentage, the percentage of each indicator is in the interval 60-79.99%. This shows that students are satisfied with the online learning that was implemented during the Covid-19 period.

Keywords: Covid 19, Online Learning, Learning Satisfaction, Score Index

1. Pendahuluan

Pada tahun 2020, Pemerintah Indonesia secara resmi mengumumkan bahwa wabah virus Covid-19 telah masuk ke Indonesia dan dinyatakan sebagai bencana nonalam [1]. Penyebaran Covid-19 terjadi di seluruh provinsi di Indonesia, termasuk di Provinsi Aceh. Berbagai program dilakukan pemerintah guna menekan kasus ini. Berbagai bidang dan sector ikut berdampak terhadap penyebaran wabah ini. Di bidang pendidikan, pemerintah memberlakukan pembelajaran online (daring) di semua lembaga pendidikan. Hal ini tentu saja berbeda dengan sistem pembelajaran luar jaringan (luring) seperti yang selama ini berlangsung.

Tingkat kepuasan mahasiswa menjadi salah satu tolok ukur kualitas pembelajaran, termasuk pada pembelajaran online. Tingkat kepuasan mahasiswa dapat menunjukkan bahwa mahasiswa menikmati proses pembelajaran online. Menurut beberapa ahli, kepuasan pembelajaran dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Salah satunya adalah seperti yang dipaparkan oleh Tri A P dan Chrisna TH. Penelitiannya tentang pengaruh kualitas pembelajaran online terhadap hasil belajar. Hasilnya menunjukkan koefisien determinasi Kualitas Pembelajaran Online dan Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Hasil Belajar sebesar 0,155. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Kualitas Pembelajaran Online dan Tingkat Kepuasan memiliki pengaruh yang berkontribusi terhadap Hasil Belajar [2]. Penelitian lain juga pernah dilakukan Sri M J dan Pemy C S yang menganalisis persepsi mahasiswa tentang pembelajaran daring dan tingkat kepuasannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap penerapan pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19 sebanyak 82% mengatakan puas dan 18% yang kurang dan tidak puas, sedangkan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran daring sebagaimana dari hasil metode Customer Satisfaction Index (CSI) berada pada kriteria Puas dengan nilai 0.81 atau 81 [3].

Banyak faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan pembelajaran. Ada beberapa metode digunakan untuk menganalisis tingkat kepuasan pembelajaran. Saputra A dan Kurniadi D menyebutkan bahwa menurut penelitian dari Doll, W. J & Torkzadeh, G (1988), salah satu metode yang digunakan untuk menganalisis kepuasan subjek terhadap suatu sistem adalah *End User Computing Satisfaction* (EUCS) [4]. *End user computing* merupakan ruang lingkup yang memungkinkan pengguna dapat menyelesaikan sendiri persoalan terhadap kebutuhan informasi secara langsung. Model evaluasi EUCS menekankan *satisfaction* (kepuasan) pengguna terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sebuah sistem [5].

Adapun tingkat kepuasan mahasiswa dengan menggunakan metode EUCS, terdiri dari 5 indikator, yaitu [6]:

- a. *Content* (isi) merupakan faktor kepuasan pengguna dari sisi kelengkapan isi suatu system. *Content* adalah isi dari sistem yang berupa fungsi sistem dan juga informasi yang dihasilkan oleh sistem itu sendiri seperti tampilan *e-learning*, dan ketersediaan seluruh informasi (materi & tugas) perkuliahan. [7]
 - b. *Accuracy* adalah keakuratan antara data yang ditampilkan dalam *e-learning* dengan silabus media pembelajaran kejuruan. *Accuracy* mencakup ketepatan data yang dihasilkan oleh sistem informasi tersebut, integritas dan keutuhan data yang dihasilkan, keterbatasan hak akses user dan lain-lain[8]
 - c. *Form* merupakan bentuk dari *e-learning* media pembelajaran kejuruan, seperti kepuasan pengguna *e-learning* dari sisi *form* dilihat dari tersedianya ruang untuk mengakses materi, mngumpulkan tugas, ruang untuk melihat nilai tugas, dan ruang untuk saling
-

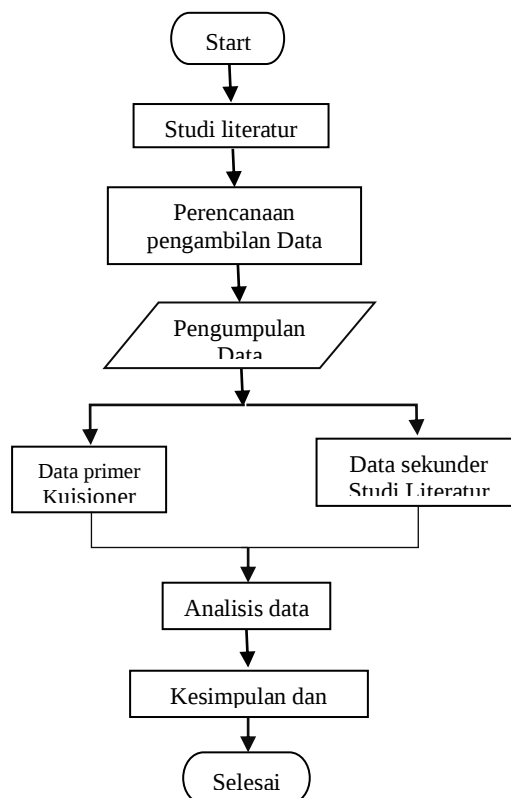
berkomunikasi. Dimensi Form menekankan pada tampilan sistem informasi segi letak yang teratur, paduan warna yang estetik, dan sistem informasi juga memiliki standarisasi dalam keseragaman bentuk sehingga menjadi menarik bagi pengguna [9]

- d. *Easy of use* digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna dari sisi kemudahan penggunaan atau user friendly dalam menggunakan sistem seperti proses memasukkan data dan mencari informasi yang dibutuhkan [10]. Dalam E-Learning, Easy of Use merupakan kemudahan dalam menggunakan *e-learning* media pembelajaran kejuruan seperti kemudahan akses, kemudahan mendownload lampiran materi, kemudahan mengupload tugas, kemudahan mengetahui status tugas, dan kemudahan mendapatkan panduan pengoperasian *e-learning*
- e. *Timeliness* merupakan Ketepatan waktu sistem informasi yang ditinjau dari waktu tanggap yang cepat dan sesuai dengan kebutuhan dari pengguna, informasi *up-to-date* dan adanya shortcut dalam melakukan proses kerja yang cepat [10]. *Timeliness* dalam *e-learning* merupakan pengukuran tingkat kepuasan mahasiswa dari sisi ketepatan waktu pembelajaran online.

Penelitian ini mendeskripsikan tingkat kepuasan pembelajaran online pada mahasiswa Teknik Komputer Universitas Serambi Mekkah pada masa pembelajaran online diberlakukan saat Covid-19 yang lalu. Objek penelitian adalah para mahasiswa yang mengalami pembelajaran online

2. Metode Penelitian

Adapun diagram alir penelitian ditunjukkan oleh Gambar 1 berikut :



Gambar 1 : Diagram Alir Penelitian

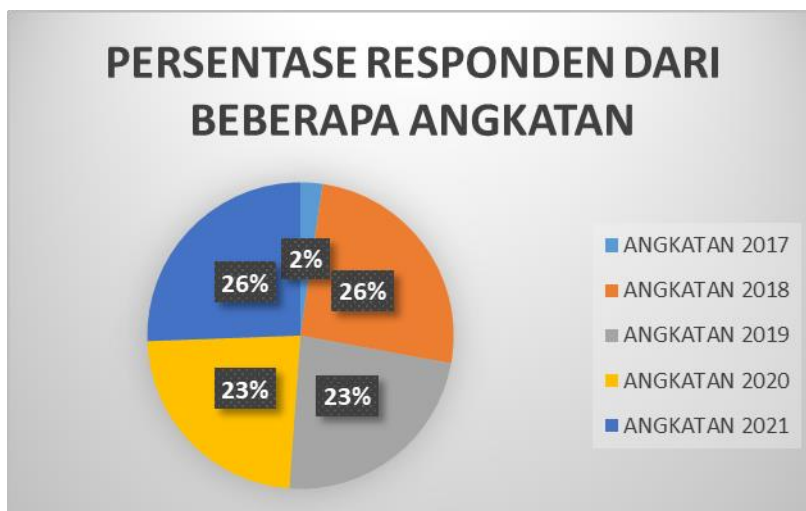
Tahapan Penelitian

Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dikaji adalah menentukan indikator-indikator yang mempengaruhi faktor kepuasan pembelajaran selama pembelajaran online dilaksanakan. Selain itu untuk meninjau hubungan antar indikator-indikator tersebut. Tahap selanjutnya merancang kuisioner untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data pada setiap responden mahasiswa.

Perencanaan Pengumpulan Data

Penelitian dilakukan di lingkungan Prodi Teknik Komputer Fakultas Teknik. Objek penelitian adalah mahasiswa teknik computer angkatan 2019-2021 yang pernah merasakan pembelajaran online. Jumlah mahasiswa yang mengisi survey terdiri dari 1 orang dari angkatan 2017, 11 orang dari angkatan 2018, 10 orang dari angkatan 2019, 10 orang dari angkatan 2020 dan 11 orang dari angkatan 2021. Total mahasiswa yang menjadi responden adalah sejumlah 43 responden. Adapun persentase mahasiswa responden tersebut disajikan dalam grafik pada Gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Persentase Mahasiswa Responden Dari Beberapa Angkatan

Adapun data yang digunakan dalam penelitian adalah data sekunder dan data primer. Data primer bersumber dari studi literatur. Menurut Sugiyono (2017) data primer adalah data yang bersumber dari data asli atau data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer dalam penelitian ini berasal dari data kuesioner yang dibagikan ke responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan kuesioner. Menurut Sugiyono (2017), cara atau teknik pengumpulan data, dapat dilakukan dengan cara interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket tertutup, dimana responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yaitu daftar pernyataan yang disusun secara tertulis yang bertujuan untuk memperoleh data berupa jawaban-jawaban para responden. Skala yang dipakai sebagai pengukuran adalah Skala Likert. Menurut Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini yaitu minimum skor 1 dan maksimum skor 4, dikarenakan akan diketahui secara pasti jawaban responden, apakah cenderung kepada jawaban yang setuju maupun yang tidak setuju. Sehingga hasil jawaban responden diharapkan lebih relevan, Sugiyono (2014:58). Adapun skor skala likert didasarkan pada tingkat persetujuan yang dimaksud dalam Skala Likert ini terdiri dari 5 pilihan, seperti pada Tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1 Skor Penilaian Skala Likert

Keterangan	Nilai
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Adapun isi kuisisioner berisi penilaian masing-masing kriteria untuk menganalisis kepuasan subjek terhadap suatu sistem. Pada penelitian ini, analisis yang digunakan adalah analisis kepuasan subjek *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Adapun indikator-indikator dalam penilaian kepuasan pembelajaran terdapat pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2. Indikator Penilaian Kepuasan Pembelajaran

Indikator	Jumlah Pertanyaan
Isi platform	2
Kemudahan dalam penggunaan	6
Akurasi	2
Bentuk dan desain platform	6
Keluangan waktu	1
Total	17

Metode Analisis Data

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Perhitungan data kuesioner yang dilakukan oleh 40 responden dihitung dalam bentuk persentase dengan Persamaan (1) :

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan :

p : Prosentase

f : Frekuensi dari setiap jawaban kuisioner

n : Jumlah responden

Untuk perhitungan skala kuantitatif, digunakan perhitungan nilai indeks (%) yang melibatkan total skor menggunakan persamaan (2) berikut:

$$\text{Indeks (\%)} = \frac{\text{Total skor masing-masing indikator}}{r} \quad (2)$$

Dari nilai indeks tersebut nantinya akan diategorikan dalam range tertentu yang menginterpretasikan pernyataan-pernyataan berikut :

0% – 19,99% : Sangat (tidak setuju/kurang sekali)

20% – 39,99% : Tidak setuju

40% – 59,99% : Cukup / Netral

60% – 79,99% : Setuju/Baik/suka

80% – 100% : Sangat (setuju/Baik/Suka)

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 43 mahasiswa yang tersebar di Prodi Teknik Komputer, maka deskripsi mahasiswa terhadap tingkat kepuasan mahasiswa pada pembelajaran online mengacu pada 5 faktor. Hal ini berdasarkan Metode EUCS yang meliputi *Content*, *Accuracy*, *Easy of Use*, *Form* dan *Timeliness*. Kelima faktor tersebut dijabarkan dalam 17 pernyataan yang tertera pada angket kuisioner penelitian yang dibagikan kepada mahasiswa dengan skala pengukuran mulai dari Sangat Setuju (ST), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Data kuisioner diperoleh dari 43 orang responden yang terdiri dari mahasiswa dari berbagai angkatan yang pernah mengalami pembelajaran online selama perkuliahan. Ada 5 indikator yang menjadi penilaian pada kuisioner yaitu *Accuracy*, *Timeliness*, *Form*, *Easy of Use* dan *Coontent*. Dari 5 indikator tersebut dikembangkan mejadi 17 pernyataan yang dipilih oleh para responden. Rekapitulasi hasil kuisiner disajikan dalam Tabel 3 berikut :

Angkatan	Jenis Kelamin	Pernyataan Pada Kuisioner																
		Easy of Use						Accuracy		Content		Timeliness		Form				
2017	LAKI-LAKI	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	3
2018	LAKI-LAKI	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5
2018	LAKI-LAKI	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	4	4	4
2018	PEREMPUAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4
2018	LAKI-LAKI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4
2018	PEREMPUAN	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	
2018	PEREMPUAN	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
2018	PEREMPUAN	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
2018	PEREMPUAN	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3
2018	LAKI-LAKI	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5
2018	LAKI-LAKI	4	3	3	3	2	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	2
2018	LAKI-LAKI	5	5	5	4	4	3	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
2019	LAKI-LAKI	4	4	1	1	2	2	4	2	4	2	3	2	1	1	3	1	2
2019	LAKI-LAKI	2	4	5	4	4	2	4	4	5	4	2	4	3	4	2	4	4
2019	LAKI-LAKI	3	4	5	4	3	4	1	5	4	3	4	2	5	4	4	4	3
2019	LAKI-LAKI	2	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4
2019	PEREMPUAN	4	2	2	1	2	4	2	4	2	2	3	2	2	2	2	1	2
2019	LAKI-LAKI	4	2	4	2	2	4	3	4	2	2	2	1	2	4	4	2	2
2019	LAKI-LAKI	4	1	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	5	4	4	4	4
2019	LAKI-LAKI	4	2	3	5	2	4	3	3	3	2	3	2	4	4	2	5	2
2019	LAKI-LAKI	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	5	5
2019	LAKI-LAKI	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	2	4	4	5	4	5
2020	PEREMPUAN	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2020	LAKI-LAKI	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
2020	LAKI-LAKI	4	4	2	3	4	1	3	4	3	4	2	2	3	5	2	3	4
2020	LAKI-LAKI	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2020	LAKI-LAKI	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	2	3	4
2020	LAKI-LAKI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
2020	LAKI-LAKI	5	4	1	4	2	4	4	4	4	2	5	4	5	4	4	4	2
2020	LAKI-LAKI	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	5	4	4	4	4
2020	LAKI-LAKI	5	4	5	4	4	1	4	4	4	4	4	2	5	5	3	4	4
2020	LAKI-LAKI	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
2021	LAKI-LAKI	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4
2021	LAKI-LAKI	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	3	4	4
2021	LAKI-LAKI	4	2	2	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4
2021	LAKI-LAKI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2021	LAKI-LAKI	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4
2021	PEREMPUAN	5	3	4	4	2	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2
2021	LAKI-LAKI	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5
2021	LAKI-LAKI	4	2	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	4	4	2	3	4
2021	LAKI-LAKI	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	2	4	4
2021	LAKI-LAKI	4	2	1	2	2	4	4	4	2	2	2	5	4	3	2	2	2
2021	PEREMPUAN	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4

Dari Tabel 3 diatas terlihat responden memilih jawaban yang beragam terhadap setiap pernyataan. Adapun persentase dari hasil jawaban kuisiner responden dirangkum pada Tabel 5 berikut:

Tabel 4 Persentase Hasil Kuisiner

Isi Kuisiner	STS	TS	R	S	SS
Kesesuaian materi dengan silabus perkuliahan (<i>Accuracy</i>)	-	-	16 %	77 %	7 %
Bentuk platform pembelajaran dan jaringa internet mendukung pembelajaran (<i>Form</i>)	-	4,7 %	23 %	63 %	9,3 %
Isi sistem dan platform sangat lengkap dan mendukung pembelajaran (<i>Content</i>)	-	7 %	14 %	63 %	16 %
Evaluasi dan instruksi selama pembelajaran mudah dipahami dan diaplikasikan (<i>Easy tp Use</i>)	-	2,3 %	28 %	63 %	7 %
Waktu pembelajaran dan pengerjaan evaluasi cukup (<i>Timeliness</i>)	-	16 %	30 %	49 %	4,7 %

Berdasarkan Tabel 2, pada *Faktor Accuracy*, mayoritas mahasiswa yaitu sebanyak 77% menilai setuju (puas) terhadap isi pembelajaran yang dilakukan selama pembelajaran online sesuai dengan silabus. 16 % lainnya menjawab ragu-ragu dan sisanya menjawab sangat setuju. Sementara pada faktor *Form*, sebanyak 66% mahasiswa puas dengan bentuk penyajian materi saat perkuliahan online. Penyajian materi ini bisa berupa platform atau lainnya. Sementara itu 23 % lainnya menjawab ragu-ragu, 9% menjawab sangat puas dan 4,7% menjawab tidak puas. Ini mengindikasikan terdapat penilaian yang beragam terhadap bentuk platform selama perkuliahan online namun demikian, mayoritas mahasiswa menjawab puas akan bentuk platform. Demikian halnya untuk *Faktor Easy to Use*, 63% mahasiswa memilih puas dengan faktor pada sisi kemudahan penggunaan platform atau dalam menggunakan sistem seperti proses memasukkan data dan mencari informasi yang dibutuhkan. 28% menjawab ragu-ragu dan 7% menjawab sangat setuju. Pada *Faktor Content*, 63% mahasiswa menilai puas terhadap isi atau kelengkapan sistem atau platform. 16% mahasiswa menjawab sangat setuju dan 14 % menjawab ragu-ragu dan 7% menjawab tidak puas. Adapun pada Faktor *timeliness*, 49% mahasiswa puas terhadap ketepatan waktu sistem informasi dan waktu yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. 4,7% menilai sangat puas, 30% menjawab ragu-ragu, dan 4,7% menilai tidak puas. Dari hasil tersebut, mayoritas mahasiswa menilai puas terhadap pembelajaran online yang diberlakukan pada pembelajaran 2021 lalu.

Untuk perhitungan skala linkert kuantitatif, dengan jumlah responden 43 orang, maka untuk bobot pada setiap skala pada masing-masing indikator terdapat pada Table 3 berikut:

Tabel 5 : Skor Bobot Pada Masing-Masing Skala

Indikator Kuisiner	Bobot					Total
	1	2	3	4	5	
Kesesuaian materi dengan silabus perkuliahan	0	0	21	132	15	168
Bentuk platform pembelajaran dan jaringa internet mendukung pembelajaran	0	4	30	108	20	162
Materi (isi) pembelajaran dan informasi di platform sangat mendukung pembelajaran	0	6	18	108	35	167
Evaluasi dan instruksi selama pembelajaran mudah dipahami dan diaplikasikan	0	2	36	108	15	161
Waktu pembelajaran dan pengerjaan evaluasi cukup	0	14	39	84	10	147

Interval dihitung dengan persamaan $I = \frac{100}{5} = 20$

Skor tertinggi $Y = \text{skor skala tertinggi} \times \text{jumlah responden}$

Sehingga $Y = 215$

Maka $\text{Indeks (\%)} = \frac{\text{Total skor masing-masing indikator}}{Y}$

Adapun hasil skor total dari masing-masing indikator disajikan pada Tabel 6 berikut :

Tabel 6. Persentase Skor

Indikator Kuisisioner	Persentase Skor
Kesesuaian materi dengan silabus perkuliahan (<i>Accuarcy</i>)	78,14
Bentuk platform pembelajaran dan jaringa internet mendukung pembelajaran (<i>Form</i>)	75,35
Materi (isi) pembelajaran dan informasi di platform sangat mendukung pembelajaran (<i>Content</i>)	77,67
Evaluasi dan instruksi selama pembelajaran mudah dipahami dan diaplikasikan (<i>Easy to Use</i>)	74,88
Waktu pembelajaran dan pengerjaan evaluasi cukup (<i>Timeleness</i>)	68,37

Berdasarkan data pada Tabel 6 di atas, *Indikator Accuracy* mendapatkan nilai skor yang paling tinggi. Seluruh indikator kepuasan pembelajaran termasuk dalam kategori 4 yaitu kategori setuju, dimana kategori setuju berada pada range range 60%-79,99 %. Hal ini berarti bahwa menurut penilaian mahasiswa Prodi Teknik Komputer, pembelajaran online yang pernah diadakan pada tahun 2021 lalu mendapat penilaian positif. Mahasiswa merasa puas terhadap penerapan pembelajaran online yang diberlakukan pada saat penyebaran Covid 19 tahun 2021.

4. Kesimpulan

Tingkat kepuasan pembelajaran online di Prodi Teknik Komputer cenderung baik dan memuaskan. Persentase setiap indikator kepuasan berada pada nilai diatas 49%. Demikian halnya pada persentase skor setiap skala linkert, nilai persentase yang ditunjukkan adalah 78,14% untuk *Indikator Accuracy*, 75,35% untuk *Indikator Form*, 77,67% untuk *Indikator Content*, 74,88% untuk dan 68,37% untuk *Indikator Timeleness*. Ini mengindikasikan bahwa persentase skor berada pada interval 60%-79,99% yang berarti tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran online berada pada kategori memuaskan.

Daftar Pustaka

- [1] <https://bnpb.go.id/>, 2020
- [2] Prasetya T A dan Harjanto C T, Pengaruh mutu pembelajaran online dan tingkat Kepuasan mahasiswa terhadap hasil belajar saat Pandemi covid19, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. 2020. Vol. 17, No. 2, P-ISSN : 0216-3241 E-ISSN : 2541-0652
- [3] Sri M J, Pemy C, Syamsul, 2023, Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19, JAS-PT Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi ISSN 2580 – 5339 eISSN 2620 – 5718
- [4] Yi-Shun Wang, Assessment of learner satisfaction with asynchronous electronic learning systems”, *Information & Management*. 2023 vol. 41, no. 1, pp. 75–86

- [5] Nissa, N. K., Erawantini, F., & Roziqin, M. C. Evaluasi Kariadi Information System pada Petugas Koding Rawat Jalan di RSUP dr. Kariadi Semarang. J-REMI: Jurnal Rekam Medik dan Informasi Kesehatan. 2020. 1(3), 120-128.
 - [6] I. Purwandani, Pengukuran Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna Elearning dengan Menggunakan End User Computing (EUC) Satisfaction Studi Kasus: Akademi Bina Sarana Informatika, *Seminar Nasional Inovasi dan Tren (SNIT)*. 2018
 - [7] Asti Shofi Damayanti, Evaluasi Kepuasan Pengguna Aplikasi Tapp Market Menggunakan Metode EUCS (End User Computing Satisfaction). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. 2018. vol. 2, no.11, pp. 4833-4839
 - [8] T. Husain, Analisis End-User Computing Satisfaction (EUCS) Dan WebQual 4.0 Terhadap Kepuasan Pengguna. Jatisi. 2018. vol.4, no. 2, pp.164-176
 - [9] Erick Sorongan, "Pengaruh Variabel Kualitas Sistem Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Model EUCS". Jurnal Resti (Rekayasa sistem dan Teknologi Informasi). 2019. vol.3, No.1, pp.23-28
 - [10] Ahmad Fitriansyah, "Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)". Jurnal Sistem Informasi. 2018. Vol. 02, No. 01, PP. 1-8
-