

Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran *Online* Dengan Menggunakan Metode EUCS

Andre Wijaya¹, Ahmad Husein², Lies Aryani³

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia

Email: ¹andrehuang13@gmail.com, ²hu543in@gmail.com, ³liesaryani6@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: liesaryani6@gmail.com

Artikel Info :

Artikel History :

Submitted : 17-09-2024

Accepted : 21-04-2025

Published : 30-04-2025

Kata Kunci:

Aplikasi_Youtube,
Media, Pembelajaran_
Online, EUCS, Content

Abstrak- Youtube merupakan salah satu platform *sharing* yang berpotensi tinggi untuk menjadi media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Akan tetapi, dibalik potensinya, Youtube juga dinilai memiliki beberapa masalah, seperti maraknya gangguan sinyal, pembelajaran yang cenderung menjadi satu arah, hingga fokus pengguna yang mudah teralihkan dengan konten-konten lain yang ditampilkan oleh Youtube. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba melakukan analisis terhadap aplikasi Youtube untuk melihat bagaimana tingkat kepuasan pengguna dan keefektifan dari aplikasi tersebut dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Metode EUCS ini sendiri adalah metode evaluasi untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna suatu sistem informasi dengan meninjau beberapa aspek, seperti Isi (*Content*), Akurasi (*Accuracy*), Bentuk (*Format*), Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*), dan Ketepatan Waktu (*Timeliness*). Dan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa pengaruh dari variabel independen terhadap tingkat kepuasan pengguna adalah sebesar 34%, dengan pengaruh paling signifikan berada pada variabel *Content*, *Format*, dan *Timeliness*, sedangkan untuk variabel *Accuracy* dan *Ease of Use* diketahui tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *User Satisfaction*. Maka dari itu, aplikasi Youtube dinilai memiliki peran yang kurang efektif sebagai media pembelajaran *online* bagi mahasiswa/i Universitas Dinamika Bangsa Jambi.

Keywords:

Youtube_Application,
Media, Online_Learning,
EUCS, Content,

Abstract- Youtube is one of the high-potential sharing platforms to become a learning media that can meet the demands of the digital generation. However, behind its potential, Youtube is also considered to have several problems, such as signal disturbances, learning tends to be one-way, and users' focus easily diverted by other contents displayed by Youtube. Based on these issues, researchers attempt to analyze the Youtube application to see the level of user satisfaction and effectiveness of the application using the *End User Computing Satisfaction* (EUCS) method. The EUCS method itself is an evaluation method to measure the level of user satisfaction of an information system by reviewing several aspects, such as Content, Accuracy, Format, Ease of Use, and Timeliness. Based on the analysis results, it is known that the influence of independent variables on the level of user satisfaction is 34%, with the most significant influences on the variables of Content, Format, and Timeliness, while for the Accuracy and Ease of Use variables, it is known to have no significant effect on User Satisfaction. Therefore, the Youtube application is considered to have a less effective role as an online learning media for students of Universitas Dinamika Bangsa Jambi.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2020, seluruh dunia termasuk Indonesia dilanda oleh pandemi Covid-19, hal ini menyebabkan pemerintah Indonesia untuk merubah kebijakan pendidikan menjadi kegiatan pembelajaran secara *online*. Pembelajaran daring atau *online* merupakan sebuah pembelajaran yang tidak mewajibkan kegiatan tatap muka dan dilakukan dalam jarak jauh melalui sebuah media yang terhubung dengan internet [1]. Salah satu media sosial yang marak digunakan sebagai media pembelajaran selama masa pandemi tersebut adalah Youtube. Youtube merupakan sebuah platform *sharing* yang dapat digunakan untuk memposting dan membagikan video secara *online* sehingga penggunaanya dapat mencari dan menonton video yang diinginkan secara berulang – ulang melalui website maupun aplikasi [2].

Youtube menyediakan ratusan ribu konten video dari berbagai channel pendidikan dengan ragam topik yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran *online* sehingga dapat mendorong mereka menjadi pembelajar yang mandiri dan berwawasan luas [3]. Maka dari itu, Youtube memang memiliki potensi yang tinggi untuk menjadi media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Akan tetapi, pembelajaran yang dilakukan melalui Youtube juga memiliki beberapa masalah seperti adanya gangguan sinyal, pembelajaran yang menjadi satu arah, hingga fokus pengguna yang mudah teralihkan dengan konten-konten lain yang ditampilkan oleh Youtube sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan dapat mengakibatkan penundaan waktu belajar.

Maka dari itu, untuk mengetahui dan menilai keefektifan dari aplikasi Youtube sebagai media pembelajaran *online*, peneliti melakukan analisis untuk melihat tingkat kepuasan pengguna dan komponen – komponen apa saja yang harus dilakukan perbaikan dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Faktanya, dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna terdapat banyak sekali metode/model yang dapat digunakan, seperti metode *Servqual*, *Webqual 4.0*, *Delone & McLean*, dan sebagainya. Metode EUCS ini sendiri memiliki kelebihan, yaitu metode ini berfokus pada penelitian yang lebih sempit dan terarah, artinya variabel-variabel penelitian yang digunakan dapat sepenuhnya mencakup dan menjelaskan bagaimana tingkat kepuasan pengguna akhir dalam menggunakan sebuah sistem informasi.

1.2 Penelitian Sejenis

Sebagai pembandingan perlu adanya penelitian sejenis untuk meninjau literatur antara penelitian sebelumnya, yaitu:

1. Penelitian sejenis yang pertama dengan judul “Tingkat Kepuasan Pengguna OPAC Dengan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) Di Perpustakaan Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh” [4]. Penelitian ini menggunakan 5 variabel, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, & *Timeliness*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna perpustakaan merasa puas dengan aplikasi OPAC jika dilihat dari persentase rata-rata kepuasan pengguna yang mencapai 72,3%, yang dimana kelima variabel metode EUCS berpengaruh secara parsial dan simultan terhadap kepuasan pengguna.
2. Penelitian sejenis yang kedua dengan judul “Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi *Skill Academy* Menggunakan Metode *End-User Computing Satisfaction* (EUCS)” [5]. Penelitian ini menggunakan 7 variabel, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, *Timeliness*, *System Speed*, & *Security*. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat 3 variabel yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna, yaitu *Accuracy*, *System Speed*, dan *Security*. Sedangkan, variabel *Content*, *Ease of Use*, *Format*, dan *Timeliness* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna.
3. Penelitian sejenis yang ketiga dengan judul “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi *Mobile* Pelayanan Pelanggan Telekomunikasi Menggunakan Metode *End-User Computing Satisfaction* (EUCS)” [6]. Penelitian ini menggunakan 7 variabel, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, *Timeliness*, *System Speed*, & *System Reliability*. Berdasarkan hasil pengolahan data pada penelitian yang sudah dilakukan, terdapat tiga faktor utama yang paling memengaruhi tingkat kepuasan pengguna akhir, yaitu *System Speed* (kecepatan sistem), *Format* (bentuk), dan *System Reliability* (keandalan sistem).
4. Penelitian sejenis yang keempat dengan judul “Evaluasi Penerapan SIAKAD Politeknik Negeri Madiun Menggunakan Pendekatan TAM dan EUCS” [7]. Penelitian ini menggunakan 5 variabel, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, & *Timeliness*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi SIAKAD PNM dapat diterima dengan baik oleh pengguna akhir jika dilihat dari aspek persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan. Kelima variabel metode EUCS dalam penelitian tersebut juga berpengaruh secara simultan terhadap *User Satisfaction*, tetapi secara parsial tidak terpenuhi dari aspek *Accuracy*, *Format*, dan *Timeliness*.
5. Penelitian sejenis yang kelima dengan judul “Analisa Pengaruh Kepuasan Pengguna Terhadap Kualitas Sistem Informasi Akademik dengan Metode EUCS (*End User Computing Statisfaction*)” [8]. Penelitian ini menggunakan 5 variabel, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, *Timeliness*. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi variabel X, diketahui bahwa aspek *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, & *Timeliness* secara simultan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Sedangkan, jika ditinjau secara parsial, diketahui terdapat 1 variabel yang tidak mempunyai pengaruh terhadap kepuasan pengguna yaitu *Ease of Use*.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis aplikasi Youtube dalam menentukan seberapa efektif aplikasi tersebut ketika digunakan sebagai media pembelajaran *online*, sehingga penulis juga dapat mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel metode EUCS terhadap tingkat kepuasan pengguna. Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber acuan/referensi dalam menentukan keefektifan aplikasi Youtube dan dapat memberikan informasi yang diperlukan terkait dengan kelemahan dan aspek pengembangan dari aplikasi Youtube itu sendiri.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja penelitian berisikan langkah-langkah yang akan ditempuh oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam suatu penelitian. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

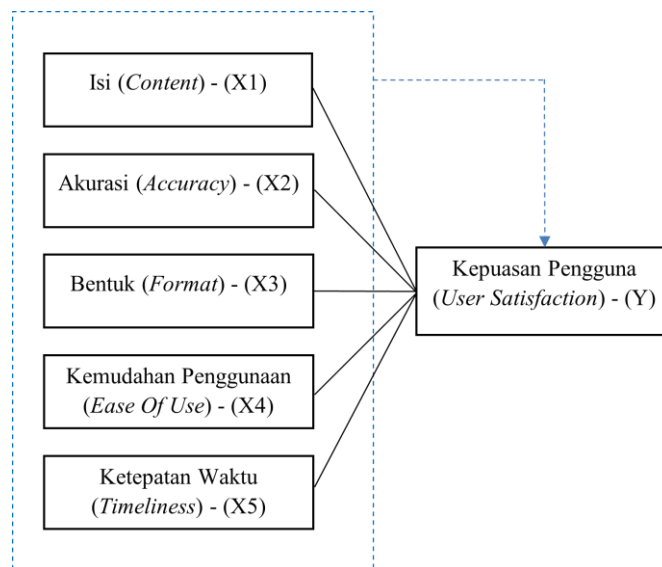
Pada tahap ini, peneliti menemukan masalah pada aplikasi Youtube dengan cara melakukan pengamatan secara langsung, membaca berbagai sumber referensi, hingga turut serta menggunakan aplikasi tersebut agar dapat menyimpulkan beberapa permasalahan yang dimiliki aplikasi Youtube sebagai media pembelajaran *online*.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan pengumpulan data terkait topik-topik yang akan diteliti. Literatur yang akan digunakan sebagai sumber referensi dapat berasal dari buku, jurnal penelitian, tesis, dan sebagainya.

3. Konseptual Model

Pada tahap ini, peneliti menggunakan konseptual model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang dikembangkan oleh William J. Doll & Gholarezam Torkzadeh pada tahun 1998 untuk mengukur bagaimana kinerja suatu sistem informasi terhadap kepuasan pengguna akhir. Metode EUCS adalah metode evaluasi untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna suatu sistem informasi dengan membandingkan antara ekspektasi dari si pengguna dengan kenyataan dari sebuah sistem informasi tersebut ketika diaplikasikan [12]. Dalam mengevaluasi kepuasan pengguna tersebut, terdapat 5 buah dimensi utama yang harus dipenuhi menurut metode EUCS, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, & *Timeliness*.



Gambar 1. Konseptual Model [6]

4. Pengumpulan Data dan Analisis

a. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan pengumpulan data dengan cara menggunakan salah satu instrumen penelitian, yaitu kuesioner. Kuesioner tersebut berisikan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang akan diisi oleh responden melalui *Google Form* yang akan disebarakan melalui media sosial *Whatsapp*.

b. Analisis

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis data kuantitatif, yaitu proses pengelolaan data secara statistik yang dikumpulkan melalui jawaban responden. Analisis merupakan kegiatan menyelidiki, menguraikan, menjabarkan dan mencari sebuah solusi atau jalan keluar yang dilakukan oleh seseorang yang dilaksanakan guna meneliti sesuatu objek secara mendalam [9]. Data yang akan dianalisis oleh peneliti adalah data primer, dimana data tersebut merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti, yaitu data yang didapatkan melalui kuesioner terkait aplikasi Youtube.

5. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan perhitungan data dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 26, yang dimana hasil perhitungan tersebut akan dijabarkan secara detail dalam beberapa pengujian, seperti uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linear berganda, dan uji statistik deskriptif.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini, peneliti akan menyusun laporan penelitian secara jelas sesuai dengan metode penulisan, sistematika, dan pokok permasalahan yang dibahas.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner adalah instrumen penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau jenis petunjuk lainnya yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari seorang responden [15]. Dalam menyusun isi kuesioner, peneliti perlu memperhatikan dimensi, indikator, dan skala pengukuran dari kuesioner tersebut. Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan adalah jenis kuesioner tertutup yang dibuat di *Google Form* dan disebarluaskan melalui media sosial *Whatsapp*. Kuisisioner disusun menggunakan Skala Likert. Skala Likert dipakai untuk mengatur tindakan, opini, serta pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena sosial [16]. Data yang telah didapat diolah menggunakan aplikasi SPSS. SPSS adalah suatu aplikasi komputer yang digunakan untuk mengolah dan menganalisa data secara statistik [17]

2.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi adalah sekumpulan unit-unit (objek-objek) yang memiliki karakteristik yang sama-selanjutnya populasi tersebut akan disimpulkan [13]. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa/i Universitas Dinamika Bangsa (UNAMA) Jambi yang aktif menggunakan aplikasi Youtube sebagai media pembelajaran *online* selama masa pandemi *Covid-19* lalu, tepatnya adalah mahasiswa pada angkatan tahun 2019 hingga 2021 yang berjumlah 2.123 jiwa. Sampel merupakan bagian populasi yang akan diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi [14]. Sedangkan, untuk menentukan jumlah sampel penelitian, peneliti menggunakan salah satu teknik *Probability Sampling* yaitu *Simple Random Sampling*. Selain itu, peneliti juga menggunakan rumus *Slovin* dalam menentukan jumlah sampel minimum yang diperlukan untuk pengolahan data. Rumus *Slovin* adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan :

n : Jumlah sampel

N : Total Populasi

e : Persentase tingkat kesalahan dalam pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir

Persentase tingkat kesalahan yang digunakan pada penelitian ini adalah 5% (0,05) dengan total populasi sebesar 2.123 jiwa. Berdasarkan data tersebut, maka jumlah sampel minimal yang diperlukan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{2.123}{1+2.123 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{2.123}{1+5,3075}$$

$$n = 336,5$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Profil Responden

Berdasarkan hasil sebaran data, didapatkan total 396 responden yang telah memberikan respon terhadap kuesioner dan dinyatakan valid. Berikut ini adalah profil responden yang telah dikategorikan kedalam 3 kelompok, yaitu berdasarkan tahun angkatan, program studi, dan jenis kelamin.

Tabel 1. Profil Responden

Kategori	Keterangan	Jumlah	Persentase
Tahun Angkatan	2019	93	23,5%
	2020	177	44,7%
	2021	126	31,8%
Total		396	100%
Program Studi	Sistem Informasi	231	58,3%
	Teknik Informatika	137	34,6%
	Sistem Komputer	23	5,8%
	Manajemen	5	1,3%
Total		396	100%
Jenis Kelamin	Laki-Laki	215	54,3%
	Perempuan	181	45,7%
Total		396	100%

3.2 Uji Validitas & Reliabilitas

3.2.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Pada penelitian ini, uji validitas digunakan untuk mengukur enam variabel, yaitu variabel *Content* (X1), *Accuracy* (X2), *Format* (X3), *Ease of Use* (X4), *Timeliness* (X5), dan *User Satisfaction* (Y). Pada uji validitas, jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item dinyatakan valid, dan sebaliknya jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka item dinyatakan tidak valid. Dalam menentukan nilai r tabel, perlu diketahui terlebih dahulu nilai dari DF (*Degree of Freedom*), dengan menggunakan rumus $DF = N - 2$, yang dimana nilai N adalah jumlah responden, sehingga didapatkan $DF = 396 - 2 = 394$, dan didapatkan nilai r tabel untuk DF sebesar 394 adalah 0,0986. Berikut ini adalah hasil dari uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 26.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Indikator	R Hitung	R Tabel	Ket.
X1.1	0,691	0,0986	Valid
X1.2	0,715	0,0986	Valid
X1.3	0,734	0,0986	Valid
X1.4	0,749	0,0986	Valid
X1.5	0,699	0,0986	Valid
X2.1	0,860	0,0986	Valid
X2.2	0,849	0,0986	Valid
X3.1	0,892	0,0986	Valid
X3.2	0,841	0,0986	Valid
X4.1	0,858	0,0986	Valid
X4.2	0,839	0,0986	Valid
X5.1	0,839	0,0986	Valid
X5.2	0,867	0,0986	Valid
Y.1	0,857	0,0986	Valid
Y.2	0,871	0,0986	Valid

3.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengukur konsistensi dari kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Adapun pengujiannya adalah dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, yang dimana suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* yang lebih besar daripada 0,6. Berikut ini adalah hasil dari uji reliabilitas yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 26.

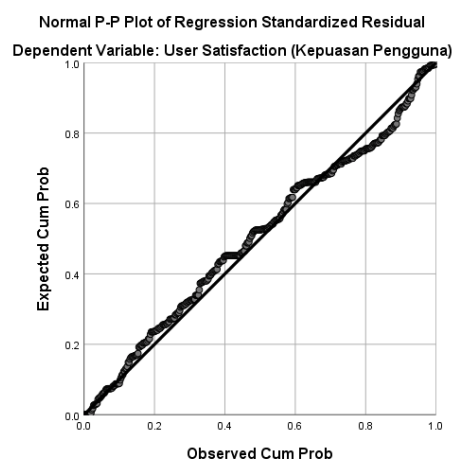
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Titik Kritis	Keterangan
X1	0,762	0,6	Reliabel
X2	0,630	0,6	Reliabel
X3	0,665	0,6	Reliabel
X4	0,611	0,6	Reliabel
X5	0,624	0,6	Reliabel
Y	0,661	0,6	Reliabel

3.3 Uji Asumsi Klasik

3.3.1 Uji Normalitas

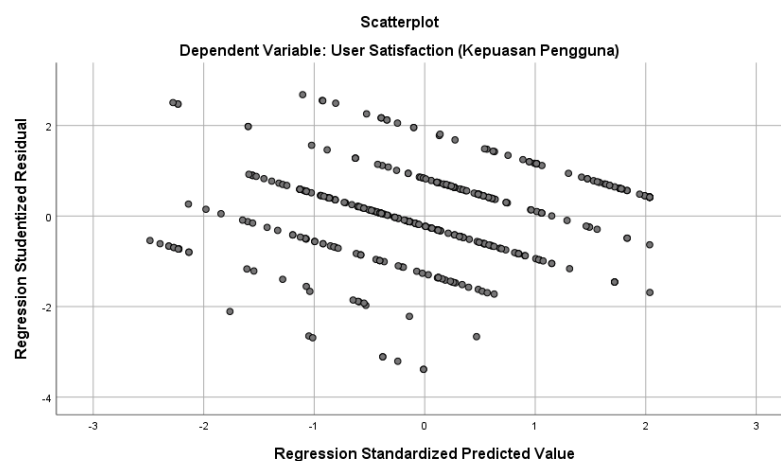
Uji normalitas adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji apakah data yang diamati memiliki distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik biasanya memiliki nilai residual yang terdistribusi normal atau mendekati normal. Salah satu cara untuk melihat normalitas ialah dengan menggunakan metode Normal P-P Plot. Pada metode ini, normalitas dapat di deteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari residualnya. Data dikatakan terdistribusi normal jika data atau titik menyebar disekitar garis dan mengikuti arah garis diagonal. Sebaliknya, data dikatakan tidak terdistribusi normal jika data atau titik menyebar jauh dari arah garis atau tidak mengikuti diagonal.



Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Normal P-Plot

3.3.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah uji yang menilai apakah ada ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi linear. Salah satu cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas adalah dengan menggunakan metode *Scatterplot*. Dalam metode ini dijelaskan bahwa suatu model regresi tidak mengalami heteroskedastisitas apabila titik-titik data menyebar diatas dan dibawah atau disekitar angka 0, tidak mengumpul hanya diatas atau dibawah saja, dan tidak memiliki pola bergelombang yang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali.



Gambar 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas *Scatterplot*

3.3.3 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk menguji apakah terdapat korelasi antar variabel bebas dalam model regresi. Multikolinearitas berarti adanya hubungan linier yang sempurna antara beberapa atau semua variabel yang menjelaskan model regresi. Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi multikolinearitas. Untuk menemukan terdapat atau tidaknya multikolinearitas pada model regresi, dapat diketahui dari nilai *tolerance* dan

nilai *Variance Inflation Factor* (VIF). Nilai *tolerance* mengukur variabilitas dari variabel bebas yang terpilih yang tidak dapat dijelaskan oleh variabel bebas lainnya. Dasar pengambilan keputusan untuk uji multikolinearitas ini adalah jika nilai $VIF < 10,00$ atau nilai *Tolerance* $> 0,10$, maka dinyatakan tidak terjadi multikolinearitas. Dan sebaliknya, jika nilai $VIF > 10,00$ atau nilai *Tolerance* $< 0,10$, maka dinyatakan terjadi multikolinearitas.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF (Variant Inflation Factor)	Keterangan
X1	0,605 > 0,10	1,652 < 10,00	Tidak Terjadi Multikolinearitas
X2	0,650 > 0,10	1,538 < 10,00	Tidak Terjadi Multikolinearitas
X3	0,669 > 0,10	1,494 < 10,00	Tidak Terjadi Multikolinearitas
X4	0,879 > 0,10	1,138 < 10,00	Tidak Terjadi Multikolinearitas
X5	0,644 > 0,10	1,553 < 10,00	Tidak Terjadi Multikolinearitas

3.4 Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Apabila hanya terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat, maka regresi tersebut dinamakan regresi linear sederhana. Sebaliknya, apabila terdapat lebih dari satu variabel bebas atau variabel terikat, maka disebut regresi linear berganda. Regresi linear berganda merupakan model regresi yang melibatkan lebih dari satu variabel independen. Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui arah dan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam melakukan analisis regresi linear berganda, terdapat beberapa langkah dan prosedur yang harus dipenuhi, salah satunya adalah dengan melakukan uji T dan uji F.

3.4.1 Uji T

Uji T dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Pada uji T, jika nilai $Sig. < 0,05$, atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Dan sebaliknya, jika nilai $Sig. > 0,05$, atau $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Dalam menentukan nilai $t \text{ tabel}$, perlu diketahui terlebih dahulu nilai dari DF (*Degree of Freedom*), dengan menggunakan rumus $DF = N - K - 1$, yang dimana nilai N adalah jumlah responden, dan K adalah jumlah variabel bebas, sehingga didapatkan $DF = 396 - 5 - 1 = 390$, dan didapatkan nilai $t \text{ tabel}$ untuk DF sebesar 390 adalah 1,966065. Berikut ini adalah hasil dari Uji T yang telah dilakukan:

Tabel 5. Hasil Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	2.167	.490		4.423	.000
	Content (Isi)	.140	.024	.310	5.871	.000
	Accuracy (Akurasi)	-.001	.044	-.001	-.028	.977
	Format (Bentuk)	.177	.044	.203	4.040	.000
	Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)	.031	.046	.029	.672	.502
	Timeliness (Ketepatan Waktu)	.186	.050	.190	3.705	.000

a. Dependent Variable: User Satisfaction (Kepuasan Pengguna)

Kesimpulan:

- Pengujian Hipotesis Pertama (H1), diketahui nilai $Sig.$ untuk variabel X1 terhadap Y adalah sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai $t \text{ hitung} 5,871 > 1,966065$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara variabel X1 terhadap Y.
- Pengujian Hipotesis Kedua (H2), diketahui nilai $Sig.$ untuk variabel X2 terhadap Y adalah sebesar 0,977 > 0,05 dan nilai $t \text{ hitung} -0,028 < 1,966065$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh antara variabel X2 terhadap Y.

- c. Pengujian Hipotesis Ketiga (H3), diketahui nilai Sig. untuk variabel X3 terhadap Y adalah sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai t hitung 4,040 > 1,966065, sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara variabel X3 terhadap Y.
- d. Pengujian Hipotesis Keempat (H4), diketahui nilai Sig. untuk variabel X4 terhadap Y adalah sebesar 0,502 > 0,05 dan nilai t hitung 0,672 < 1,966065, sehingga dapat disimpulkan bahwa H4 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh antara variabel X4 terhadap Y.
- e. Pengujian Hipotesis Kelima (H5), diketahui nilai Sig. untuk variabel X5 terhadap Y adalah sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai t hitung 3,705 > 1,966065, sehingga dapat disimpulkan bahwa H5 diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara variabel X5 terhadap Y.

3.4.2 Uji F

Uji F bertujuan untuk mencari apakah variabel bebas secara bersama-sama (simultan) mempengaruhi variabel terikat. Pada uji F, jika nilai Sig. < 0,05, atau f hitung > f tabel, maka terdapat pengaruh secara simultan antara variabel X terhadap variabel Y. Dan sebaliknya, jika nilai Sig. > 0,05, atau f hitung < f tabel, maka tidak terdapat pengaruh secara simultan antara variabel X terhadap variabel Y. Dalam menentukan nilai f tabel, perlu diketahui terlebih dahulu nilai dari DF (*Degree of Freedom*), dengan menggunakan rumus $DF = N - K - 1$, yang dimana nilai N adalah jumlah responden, dan K adalah jumlah variabel bebas, sehingga didapatkan $DF = 396 - 5 - 1 = 390$, dan didapatkan nilai f tabel untuk DF sebesar 390 adalah 2,237130. Berikut ini adalah hasil dari Uji F yang telah dilakukan:

Tabel 6. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	184.564	5	36.913	40.255	.000 ^b
	Residual	357.618	390	.917		
	Total	542.182	395			

a. Dependent Variable: User Satisfaction (Kepuasan Pengguna)

b. Predictors: (Constant), Timeliness (Ketepatan Waktu), Ease of Use (Kemudahan Penggunaan), Format (Bentuk), Accuracy (Akurasi), Content (Isi)

Kesimpulan:

- a. Pengujian Hipotesis Keenam (H6), diketahui nilai Sig. untuk variabel X1 hingga X5 secara simultan adalah sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai f hitung 40,225 > 2,237130, sehingga dapat disimpulkan bahwa H6 diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara variabel X1 hingga X5 secara simultan terhadap Y.

3.4.3 Analisis Regresi Linear Berganda

Persamaan regresi linear berganda dari lima variabel independen dapat dilihat dari nilai *Unstandardized B* yang terdapat pada tabel 5, yaitu $h_1 = 0,140$, $h_2 = -0,001$, $h_3 = 0,177$, $h_4 = 0,031$, dan $h_5 = 0,186$. Nilai-nilai pada output ini kemudian dimasukkan ke dalam persamaan regresi linear berganda, sehingga menghasilkan:

$$Y = a + h_1x_1 + h_2x_2 + h_3x_3 + h_4x_4 + h_5x_5$$

$$Y = 2,167 + 0,140 x_1 + -0,001 x_2 + 0,177 x_3 + 0,031 x_4 + 0,186 x_5$$

(Dimana Y adalah variabel dependen yang diramalkan, a adalah konstanta, h_1 , h_2 , h_3 , h_4 , dan h_5 adalah koefisien regresi, dan x_1 , x_2 , x_3 , x_4 , dan x_5 adalah variabel independen)

Keterangan dari model regresi diatas adalah:

- a. Nilai (konstanta) menunjukkan nilai sebesar 2,167 artinya jika nilai variabel bebas (independen) adalah nol, maka variabel terikat (dependen) bernilai 2,167. Dalam penelitian ini, jika pengaruh *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, dan *Timeliness* bernilai 0 (nol), maka tingkat *User Satisfaction* bernilai 2,167.
- b. Nilai koefisien regresi variabel *Content* (h_1) adalah 0,140, artinya jika nilai *Content* ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka tingkat *User Satisfaction* akan ikut meningkat sebesar 0,140 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya bernilai tetap.

- c. Nilai koefisien regresi variabel *Accuracy* (h2) adalah -0,001 artinya jika nilai *Accuracy* ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka tingkat *User Satisfaction* akan ikut menurun sebesar 0,001 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya bernilai tetap.
- d. Nilai koefisien regresi variabel *Format* (h3) adalah 0,177 artinya jika nilai *Format* ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka tingkat *User Satisfaction* akan ikut meningkat sebesar 0,177 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya bernilai tetap.
- e. Nilai koefisien regresi variabel *Ease of Use* (h4) adalah 0,031 artinya jika nilai *Ease of Use* ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka tingkat *User Satisfaction* akan ikut meningkat sebesar 0,031 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya bernilai tetap.
- f. Nilai koefisien regresi variabel *Timeliness* (h5) adalah 0,186 artinya jika nilai *Timeliness* ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka tingkat *User Satisfaction* akan ikut meningkat sebesar 0,186 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya bernilai tetap.

3.4.4 Analisis Koefisien Determinasi

Analisis R² (*R Square*) atau Koefisien Determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar nilai persentase sumbangan pengaruh dari variabel bebas (independen) secara bersama-sama terhadap variabel terikat (dependen). Dari tabel 7 dapat diketahui nilai R² (*R Square*) adalah 0,340. Artinya, sumbangan pengaruh dari variabel independen terhadap kepuasan pengguna adalah sebesar 34%, sedangkan sisanya sebesar 66% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Tabel 7. Output Regression Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.583 ^a	.340	.332	.95758

a. Predictors: (Constant), Timeliness (Ketepatan Waktu), Ease of Use (Kemudahan Penggunaan), Format (Bentuk), Accuracy (Akurasi), Content (Isi)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa pengaruh dari variabel independen seperti *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, dan *Timeliness* terhadap variabel dependen / kepuasan pengguna adalah sebesar 34%, sedangkan sisanya sebesar 66% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti. Yang artinya, berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Youtube memiliki peran yang kurang efektif sebagai media pembelajaran *online* bagi mahasiswa/i Universitas Dinamika Bangsa Jambi jika ditinjau dari variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

Selain itu, diketahui juga variabel independen yang berpengaruh secara signifikan terhadap *User Satisfaction* adalah variabel *Content* dengan nilai t hitung sebesar 5,871, variabel *Format* dengan nilai t hitung sebesar 4,040, dan variabel *Timeliness* dengan nilai t hitung sebesar 3,705. Variabel yang memiliki nilai pengaruh paling besar terhadap *User Satisfaction* adalah variabel *Content*, dan untuk variabel yang memiliki nilai pengaruh paling kecil terhadap *User Satisfaction* adalah variabel *Timeliness*. Sedangkan, untuk variabel independen yang dinilai tidak berpengaruh terhadap *User Satisfaction* adalah variabel *Accuracy* dengan nilai t hitung sebesar -0,028 dan variabel *Ease of Use* dengan nilai t hitung sebesar 0,672.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah menggunakan metode selain EUCS, seperti metode *Servqual* atau *DeLone and McLean*, terutama dikarenakan kedua metode ini juga berorientasi pada pengukuran tingkat kepuasan pengguna, yang dimana metode-metode tersebut memiliki variabel penting yang tidak diteliti oleh metode EUCS, seperti variabel *Tangibles*, *Reliability*, dan *Responsiveness* pada metode *Servqual*, serta variabel *Information Quality* dan *System Quality* pada metode *DeLone and McLean*.

REFERENCES

- [1] I. M. Khoiriyah, "ANALISIS PEMBELAJARAN ONLINE DIMASA PANDEMI PADA MATA PELAJARAN QUR'AN HADITS KELAS IV DI MIN 8 BANDAR LAMPUNG," UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG, 2021.
- [2] C. M. Sutanto, A. I. Aritonang, and C. A. Wijayanti, "Motif Dan Kepuasan Subscribers Dalam Menonton YouTube

- Channel Korea Reomit,” *J. E-Komunikasi Progr. Stud. Ilmu Komun. Univ. Kristen Petra Surabaya*, vol. 9, no. 1, pp. 1–12, 2021.
- [3] R. Lestari, “PENGUNAAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS,” in *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*, pp. 607–612.
- [4] N. S. Munthe, “TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA OPAC DENGAN METODE END USER COMPUTING STATISPACTION (EUCS) DI PERPUSTAKAAN SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN BINA BANGSA GETSEMPENA BANDA ACEH,” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY DARUSSALAM, 2019.
- [5] P. Mahesa, “ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SKILL ACADEMY MENGGUNAKAN METODE END-USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS),” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH, 2023.
- [6] R. D. Fauzan, “ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MOBILE PELAYANAN PELANGGAN TELEKOMUNIKASI MENGGUNAKAN METODE END- USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS),” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH, 2022.
- [7] M. B. Suryawan and P. Prihandoko, “Evaluasi Penerapan SIAKAD Politeknik Negeri Madiun Menggunakan Pendekatan TAM dan EUCS,” *Creat. Inf. Technol. J.*, vol. 4, no. 3, p. 233, 2018, doi: 10.24076/citec.2017v4i3.113.
- [8] N. Amalia and W. Hapsoro, “Analisa Pengaruh Kepuasan Pengguna Terhadap Kualitas Sistem Informasi Akademik dengan Metode EUCS (End User Computing Statisfaction),” *IC-Tech*, vol. XVI, no. 1, pp. 16–21, 2021.
- [9] A. Prinanda, “ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA WEBSITE SEKOLAH SD MUHAMMADIYAH 12 SETIABUDI PAMULANG DENGAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS),” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2021.
- [10] S. Safikah, “APLIKASI PELAYANAN PELANGGAN BERBASIS ANDROID PADA USAHA PERBAIKAN LAPTOP SERVICE UNNES,” UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG, 2020.
- [11] A. Wulandari, “ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL DALAM MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS III MINU SUMEDANG SARI,” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN, 2021.
- [12] Rosalina, “PENGUJIAN KEPUASAN SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN END-USER COMPUTING SATISFACTION STUDI KASUS: SISTEM INFORMASI AKADEMIK,” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH, 2017.
- [13] B. Sumargo, *TEKNIK SAMPLING*. UNJ PRESS, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=FuUKEAAAQBAJ>
- [14] A. A. Hidayat, *Cara Mudah Menghitung Besar Sampel*. Geger Sunten, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=qqMaEAAAQBAJ>
- [15] M. P. Prof. Dr. Yusrizal and M. P. Rahmati, *Pengembangan Instrumen Afektif & Kuesioner*. Pale Media Prima, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Y0uVEAAAQBAJ>
- [16] O. A. Amini, “ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA,” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH, 2022.
- [17] S. Santoso, *Panduan Lengkap SPSS 26*. Elex Media Komputindo, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=X3ELEAAAQBAJ>