



Analisis Kepuasan Mahasiswa terhadap Pembelajaran ERP Menggunakan Software Odoo pada Prodi Manajemen Teknologi Rekayasa

Bayu Indra F¹, Putra Afrizaliyansyah², Muhammad Rizki Aflahul Muzhidin³

^{1,2,3} Politeknik Manufaktur Bandung, Jl. Kanayakan No 21, Bandung 40135, Indonesia

³ Sekolah Bisnis dan Management, Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesa No.10, Kota Bandung, Jawa Barat 40132

*Penulis Korespondensi, Email: ibayu9186@gmail.com

Abstrak— Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran *Enterprise Resource Planning* (ERP) menggunakan *Software Odoo* pada Program Studi Manajemen Teknologi Rekayasa. Pembelajaran ERP menjadi semakin penting dalam dunia pendidikan karena sistem ini telah banyak diimplementasikan di berbagai industri, sehingga diperlukan evaluasi mengenai sejauh mana pembelajaran yang diberikan mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa. Instrumen penelitian menggunakan model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang terdiri dari lima dimensi, yaitu Content, Accuracy, Format, Easy of Use, dan Timeliness. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 53 mahasiswa yang telah mengikuti praktikum ERP menggunakan Odoo. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan seluruh item dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,873 yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik, Hasil analisis persentase menunjukkan bahwa seluruh dimensi berada pada kategori puas, dengan rata-rata kepuasan sebesar 65,95%. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran ERP menggunakan Odoo mampu memberikan pengalaman belajar yang memadai bagi mahasiswa. Penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan pembelajaran ERP pada periode selanjutnya, serta menjadi acuan awal untuk penelitian lanjutan yang menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengguna dalam pembelajaran berbasis sistem informasi.

Kata Kunci: ERP; Odoo; EUCS; Kepuasan Mahasiswa; Pembelajaran Berbasis Sistem Informasi.

Abstract— This study aims to analyze student satisfaction with Enterprise Resource Planning (ERP) learning using the Odoo software in the Manajemen Teknologi Rekayasa Study Program. ERP learning plays an increasingly important role in higher education as the system has been widely implemented across various industries, making it necessary to evaluate how well the learning process meets student needs, making it necessary to evaluate how well the learning process meets student needs. The research instrument adopts the End User Computing Satisfaction (EUCS) model, consisting of five dimensions: Content, Accuracy, Format, Ease of Use, and Timeliness. Primary data were collected through a questionnaire distributed to 53 students who had participated in the Odoo-based ERP practicum. Validity testing using the Pearson Product-Moment correlation shows that all items are valid, while reliability testing using Cronbach's Alpha produced a value of 0.873, indicating a high level of internal consistency. The percentage analysis reveals that all dimensions fall into the satisfied category, with an overall satisfaction average of 65.95%. These findings indicate that ERP learning using Odoo provides a satisfactory learning experience for students. This study serves as an initial reference for improving ERP learning implementation and provides foundational insights for future research on factors influencing user satisfaction in information-system-based learning environments.

Keywords: ERP; Odoo; EUCS; Student Satisfaction; Information System Based Learning.

1. PENDAHULUAN

Enterprise Resource Planning (ERP) adalah sebuah sistem informasi yang dirancang untuk mengintegrasikan berbagai sumber daya dalam satu sistem terpadu. Dalam konteks bisnis, ERP hadir untuk mengoptimalkan dan mengintegrasikan semua proses bisnis dalam satu sistem yang sama [1]. Sistem ERP mencakup pengelolaan proses bisnis mulai dari keuangan, sumber daya, hingga produksi dalam satu sistem yang terpadu sehingga kompleksitas bisnis lebih sederhana agar pengambilan keputusan dilakukan secara strategis dan lebih efisien [2], [3].

Penerapan sistem ERP berhasil diterapkan di berbagai industri oleh perusahaan besar maupun kecil. Permintaan terhadap tenaga ahli bagi orang-orang yang mampu bekerja dengan sistem ini, mengimplementasikannya, serta memahami bagaimana sistem ini mentransformasi organisasi, sangat besar dan terus berkembang.

Banyak perusahaan konsultan merekrut lulusan program sarjana maupun pascasarjana dari universitas di seluruh dunia untuk mengisi kekurangan staf konsultan ERP mereka [4], [5].

Urgensi sistem ERP di dunia industri juga menjadi tanda bahwa sistem ini relevan dipelajari di dunia pendidikan. Dalam dunia yang sudah memasuki industri modern, sangat penting bagi mahasiswa untuk mempelajari dan memahami ERP karena sistem ini mencakup berbagai aspek manajemen mulai dari akuntansi, manufaktur, hingga sumber daya dan keuangan [1]. Dalam era otomatisasi dan kemajuan teknologi, Pembelajaran ERP di perguruan tinggi menjadi hal penting untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja yang semakin digital.

Salah satu perangkat lunak ERP yang banyak digunakan dalam dunia bisnis maupun pendidikan adalah Odoo. Odoo sedang populer dan bersifat *open-source*, menyediakan berbagai modul yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan organisasi atau perusahaan. Odoo dikenal sebagai perangkat lunak manajemen all-in-one yang paling sederhana di dunia, mencakup berbagai aplikasi bisnis terintegrasi seperti CRM, akuntansi, inventori, pemasaran, *E-Commerce*, manajemen proyek, HR, MRP, dan lainnya. Keunggulan utama Odoo terletak pada kemudahan penggunaan serta integrasi yang komprehensif secara bersamaan [6], [7].

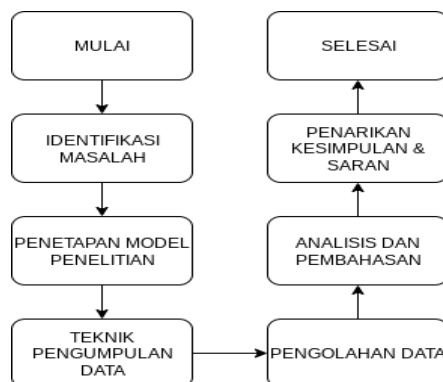
Di kampus X, Pembelajaran ERP telah diterapkan menggunakan *software Odoo* pada program studi Manajemen Teknologi Rekayasa. Implementasi pembelajaran *software Odoo* baru diterapkan pada satu angkatan dengan jumlah mahasiswa sebanyak 53 orang. Namun, meskipun pembelajaran ERP sudah diterapkan, hingga saat ini belum ada penelitian yang mengukur tingkat kepuasan mahasiswa pada program studi Manajemen Teknologi Rekayasa mengenai penggunaan *software Odoo* sebagai media pembelajaran ERP. Hal ini menjadi celah penting yang perlu diteliti, karena tanpa mengukur seberapa puas mahasiswa dalam mempelajari ERP menggunakan Odoo, proses evaluasi dan perbaikan tidak dapat dilakukan secara efektif [8].

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data primer melalui survei terhadap 53 mahasiswa dengan instrumen kuesioner dengan dimensi *End User Computing Satisfaction*, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeliness*. Data yang diperoleh kemudian diuji dengan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan valid dan reliabel sehingga layak untuk digunakan pada tahap penelitian selanjutnya.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini disusun untuk menggambarkan bagaimana pengalaman mahasiswa saat mengikuti praktikum ERP menggunakan Odoo. Penelitian menggunakan model EUCS dengan lima dimensi penilaian melalui data yang sudah diambil, penelitian ini berupaya melihat apakah lima dimensi ini sudah tepat dengan kebutuhan mahasiswa. Selain itu, penelitian ini sekaligus bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen kuesioner yang digunakan benar-benar valid dan reliabel sehingga dapat dijadikan alat ukur yang layak pada penelitian selanjutnya. Dengan begitu hasil yang didapat bukan hanya memberikan gambaran mengenai tingkat kepuasan mahasiswa, tetapi bermanfaat juga secara teoritis maupun praktis, hasil diharapkan menjadi referensi dalam kajian terkait kepuasan pengguna sistem informasi dalam ERP. Secara praktis hasilnya diharapkan menjadi bahan evaluasi dosen maupun program studi untuk meningkatkan kualitas pengajaran ERP, dapat memperbaiki aspek-aspek yang kurang maksimal serta menjadi dasar pengembangan kurikulum agar lebih relevan dengan kebutuhan industri.

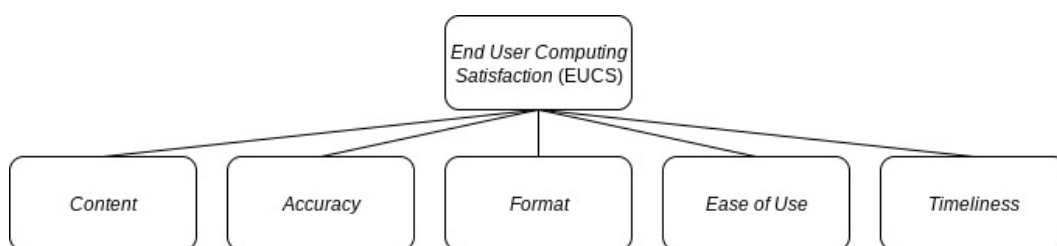
2. METODOLOGI PENELITIAN

Panduan dalam melakukan penelitian ini disusun dalam sebuah kerangka kerja. Kerangka penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan penelitian. Kerangka penelitian dalam studi ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

1. Identifikasi masalah, pada tahapan awal penulis mencari *gap* dari sebuah penelitian dan melakukan analisis dan riset terhadap masalah-masalah yang ada. Kemudian, ditemukan sebuah permasalahan mengenai kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran ERP dengan *software Odoo*. Belum ada penelitian yang dilakukan mengenai kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Setelah itu, penulis menetapkan masalah dan mengumpulkan data serta kajian teori yang berkaitan dengan masalah yang dipilih.
2. Penetapan model penelitian, pada tahapan ini model penelitian ditentukan dan digunakanlah model EUCS yang dapat dilihat pada Gambar 2. Model ini digunakan untuk menganalisis kepuasan pengguna terhadap sebuah aplikasi atau sistem informasi, EUCS sangat cocok digunakan dengan permasalahan yang penulis dapatkan.
- 3.



Gambar 2. Model EUCS

1. *Content*
Dimensi ini mengukur kepuasan pengguna terhadap isi yang ada dalam sebuah sistem informasi atau aplikasi. *Content* umumnya menjelaskan fungsi dan informasi yang digunakan pengguna dalam sebuah sistem [9].
2. *Accuracy*
Dimensi ini mengukur kepuasan pengguna dengan keakuratan dari sebuah sistem informasi atau aplikasi. Keakuratan yang dimaksud adalah mengukur seberapa akurat data dan informasi yang disajikan dalam sebuah sistem informasi. Informasi yang akurat sangat penting untuk pengguna [10].
3. *Format*
Dimensi ini mengukur kepuasan pengguna dari segi tampilan visual. Visual dalam sebuah sistem informasi atau aplikasi sangat penting untuk membantu pengguna lebih nyaman dan lebih paham terhadap informasi yang ada. Tampilan yang memberikan informasi sangat spesifik membantu pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan [11].
4. *Ease of Use*
Dimensi ini mengukur kepuasan pengguna dari segi kemudahan pemakaian sistem informasi atau aplikasi. *Ease of Use* mengukur seberapa fleksibel, intuitif, dan nyaman pengguna terhadap sistem informasi atau aplikasi. Sistem informasi atau aplikasi dengan kemudahan pemakaian sangat dibutuhkan pengguna [12].
5. *Timeliness*
Dimensi ini mengukur apakah sistem informasi atau aplikasi dapat memberikan kebutuhan secara cepat dan tepat waktu. Sistem informasi atau aplikasi yang dinilai lambat akan memengaruhi kepuasan pengguna. Dimensi ini menilai keandalan hingga efisiensi dari sebuah sistem informasi. Informasi yang disajikan harus sesuai dengan waktu yang dibutuhkan pengguna [12].
4. Teknik pengumpulan data, pengumpulan data dilakukan menggunakan *Google Form* dan disebar kepada responden. Setiap dimensi pertanyaan diberikan indikator berupa skala likert dimana 1 = sangat tidak puas; 2 = tidak puas; 3 = netral; 4 = puas; 5 = sangat puas.
5. Pengolahan data, data yang telah terkumpul kemudian diolah melalui uji validitas dan uji reliabilitas untuk diketahui apakah data yang dimiliki valid dan dapat diandalkan, pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *Excel*. Kemudian, dilakukan analisis persentase untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa, pengolahan data dilakukan dari data numerik menjadi deskriptif sehingga dapat diketahui apakah mahasiswa puas atau tidak puas terhadap pembelajaran yang dilakukan.
6. Analisis dan pembahasan, hasil pengolahan data dijelaskan secara deskriptif.
7. Penarikan kesimpulan dan saran, tahapan terakhir adalah mengambil kesimpulan dari analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan dan memberikan saran untuk pengembangan pembelajaran ERP dengan *software Odoo*.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Metode ini digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mendeskripsikan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran ERP menggunakan *software Odoo* berdasarkan data yang diperoleh dari responden melalui survei [13]. Objek penelitian

merupakan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran ERP menggunakan *software Odoo*. Melalui objek penelitian ini, penulis berupaya mengetahui apakah pembelajaran yang dilakukan mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa dan memastikan mahasiswa benar-benar paham dengan pembelajaran yang dilakukan. Subjek penelitian adalah mahasiswa program studi manajemen teknologi rekayasa yang telah menggunakan sistem tersebut secara langsung dalam proses pembelajaran. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling*, dalam penelitian ini yang pernah menggunakan *software Odoo* sebagai pembelajaran ERP pada Program Studi MTR sebanyak 53 mahasiswa dimana jika populasi berskala kecil maka keseluruhan populasi dijadikan sampel, teknik ini dinamakan sampling jenuh [14].

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode survei dengan instrumen kuesioner yang disusun menggunakan model EUCS. Kuesioner disebarkan secara daring menggunakan *Google Form*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Variabel	Kode	Pertanyaan
Content (Isi Materi)	A1	Apakah Modul ERP yang diberikan oleh dosen sangat jelas dan mudah dipelajari sendiri?
	A2	Materi ERP yang diajarkan membuat saya lebih memahami konsep ERP?
	A3	Apakah praktik Odoo ini membuat paham penerapan konsep ERP dalam contoh kasus di kehidupan nyata?
	A4	Materi pembelajaran mencakup topik-topik penting ERP yang dibutuhkan untuk memahami proses bisnis perusahaan?
	A5	Materi menyeimbangkan teori dan praktik sehingga membuat paham pengaplikasian konsep ERP secara langsung?
Accuracy (Keakuratan)	B1	Apakah penjelasan/instruksi dosen mudah dipahami?
	B2	Apakah penyajian modul Odoo (sales,manufaktur,inventory,dll) sesuai dengan kebutuhan mahasiswa?
	B3	Dosen mampu memperbaiki kesalahan teknis saat praktik?
	B4	Praktikum menggunakan data dan situasi yang real?
	B5	Mapping antara modul odoo dan konsep ERP di materi dijelaskan dan akurat?
Format (Tampilan & Penyajian)	C1	Apakah penyajian materi dari dosen mudah dibaca dan terstruktur dengan rapi?
	C2	Apakah tampilan Odoo mudah dimengerti saat praktik?
	C3	Format modul pembelajaran ERP Jelas dan tidak membingungkan?

Variabel	Kode	Pertanyaan
<i>Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)</i>	C4	Visualisasi pada materi dapat membantu pemahaman anda?
	C5	Tampilan dan tata letak pembelajaran memudahkan materi pembelajaran mahasiswa?
	D1	Apakah kamu merasa mudah dalam mengoperasikan Odoo saat praktik?
	D2	Apakah petunjuk, instruksi, dan penjelasan baik oleh dosen langsung maupun materi pembelajaran memudahkan pengguna memahami ERP dan penggunaan Odoo?
	D3	Menu dan fitur dalam odoo mudah dipahami oleh pengguna baru?
	D4	Saya dapat menguasai penggunaan odoo tanpa banyak kesulitan?
	D5	Saya jarang mengalami kendala teknis saat menggunakan odoo
	E1	Seberapa puas dengan fasilitas praktik yang ada?
	E2	Apakah waktu praktik cukup untuk memahami penggunaan Odoo?
	E3	Apakah akses ke akun Odoo tersedia kapan saja saat dibutuhkan?
<i>Timeliness (Ketepatan Waktu & Ketersediaan)</i>	E4	Dosen memberikan feedback atas laporan praktik dalam waktu memadai?
	E5	Materi dan instruksi praktikum tersedia sebelum sesi dimulai?

2.2 Skala Pengukuran

Instrumen kuesioner menggunakan skala likert dengan bobot jawaban yang terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Skala *Likert*

Skala	Keterangan	Persentase
1	Sangat Tidak Puas	0% - 20%
2	Tidak Puas	21% - 40%
3	Netral	41% - 60%
4	Puas	61% - 80%
5	Sangat Puas	81% - 100%

Skala ini digunakan untuk mengukur persepsi responden terhadap pembelajaran ERP menggunakan *software Odoo* agar menghasilkan data yang valid [15].

2.3 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam kuesioner mampu mengukur dengan akurat apa yang seharusnya diukur. Metode yang digunakan untuk pengujian adalah korelasi *Pearson Product Moment*, metode ini membandingkan nilai koefisien korelasi (*r*-hitung) dengan nilai *r*-tabel pada tingkat signifikansi 5%. Item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai *r* – *hitung* lebih besar daripada *r* – *tabel*, dan dinyatakan tidak valid apabila *r* – *tabel* lebih besar daripada *r* – *hitung* [16].

2.4 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi dari sebuah data. Dengan alat ukur yang sama, reliabilitas dapat menunjukkan seberapa konsisten data yang didapatkan. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah *Cronbach's Alpha*. Uji Reliabilitas bisa dilakukan setelah data dinyatakan valid pada uji validitas. Suatu variabel dinyatakan reliabel apabila nilai Alpha > 0,60, jika variabel melebihi batas nilai tersebut maka bisa dikatakan stabil dan konsisten [16].

2.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis persentase. Analisis ini bertujuan untuk mendapatkan skor hasil kepuasan pengguna yang didapatkan dari bobot persentase pada skala likert dengan Persamaan (1).

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil persentase kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tingkat kepuasan sesuai bobot nilai yang disajikan dalam skala *likert* [17].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Uji Validitas

Dalam penelitian ini jumlah responden sebanyak 53 orang, dengan tingkat signifikansi sebesar 5% didapat bahwa nilai *r* – *tabel* sebesar 0,2706. Uji validitas dilakukan menggunakan *software Excel* dengan hasil yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Validitas

Variabel	r-hitung	r-tabel	Keterangan
A1	0,4702255255	0,2706	Valid
A2	0,5715709606	0,2706	Valid
A3	0,6007423825	0,2706	Valid
A4	0,4952938159	0,2706	Valid
A5	0,6380073897	0,2706	Valid
B1	0,527712755	0,2706	Valid
B2	0,3442053944	0,2706	Valid
B3	0,3629221708	0,2706	Valid
B4	0,3520058291	0,2706	Valid

Variabel	r-hitung	r-tabel	Keterangan
B5	0,5843594963	0,2706	Valid
C1	0,6686467916	0,2706	Valid
C2	0,359010218	0,2706	Valid
C3	0,666336874	0,2706	Valid
C4	0,4420186178	0,2706	Valid
C5	0,4060373439	0,2706	Valid
D1	0,4589177064	0,2706	Valid
D2	0,5820172855	0,2706	Valid
D3	0,4231278958	0,2706	Valid
D4	0,5853093083	0,2706	Valid
D5	0,537557188	0,2706	Valid
E1	0,3568632652	0,2706	Valid
E2	0,6668237033	0,2706	Valid
E3	0,2835333067	0,2706	Valid
E4	0,6765734702	0,2706	Valid
E5	0,486857012	0,2706	Valid

Jika terdapat variabel yang tidak valid maka variabel dihilangkan, namun hasil uji validitas yang dilakukan menunjukkan bahwa semua data valid sehingga dianggap mampu untuk mengukur variabel dengan tepat.

3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Persamaan (2):

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sigma b^2}{\sigma t^2} \right] \quad (2)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

σb^2 = Jumlah varians butir

σt^2 = Varians total

Diolah menggunakan *software Excel*, didapatkan bahwa jumlah varians butir sebesar 18,45 dan varians total sebesar 113,99, maka nilai *Cronbach's Alpha* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Reliabilitas	
Cronbach's Alpha	Keterangan
0,873	Reliability

Variabel dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, maka data yang didapat bersifat konsisten dan dapat diandalkan.

3.3 Hasil Analisis Persentase

3.3.1 Variabel Content

Untuk mengukur variabel, dilakukan dengan rumus sebagaimana tertulis pada Persamaan (1)

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

1. Mencari jumlah skor maksimal:

$$\begin{aligned} & \text{Jumlah Skor Maksimal} \\ & = \text{Skor tertinggi tiap butir pertanyaan} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden} \quad (3) \\ & (\text{Jumlah Skor Maksimal} = 5 \times 5 \times 53 = 1325) \end{aligned}$$

2. Mencari nilai persentase

$$P = \frac{922}{1325} \times 100\%$$

$$P = 69,58\%$$

3. Hasil yang didapatkan

Dengan hasil perhitungan persentase sebesar 69,58% maka variabel *content* masuk kedalam kategori puas sesuai dengan bobot nilai yang ada pada skala likert.

3.3.2 Variabel Accuracy

Untuk mengukur variabel, dilakukan menggunakan persamaan (1).

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

1. Mencari jumlah skor maksimal:

$$\begin{aligned} & \text{Jumlah Skor Maksimal} = \\ & \text{Skor tertinggi tiap butir pertanyaan} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden} \quad (3) \\ & \text{Jumlah Skor Maksimal} = 5 \times 5 \times 53 = 1325 \end{aligned}$$

2. Mencari nilai persentase

$$P = \frac{842}{1325} \times 100\%$$

$$P = 63,55\%$$

3. Hasil yang didapatkan

Dengan hasil perhitungan persentase sebesar 63,55% maka variabel *accuracy* masuk kedalam kategori puas sesuai dengan bobot nilai yang ada pada skala likert.

3.3.3 Variabel Format

Untuk mengukur variabel, dilakukan dengan persamaan (1).

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

1. Mencari jumlah skor maksimal:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \\ \text{Skor tertinggi tiap butir pertanyaan} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden} & \quad (3) \\ \text{Jumlah Skor Maksimal} &= 5 \times 5 \times 53 = 1325 \end{aligned}$$

2. Mencari nilai persentase

$$\begin{aligned} P &= \frac{947}{1325} \times 100\% \\ P &= 71,47\% \end{aligned}$$

3. Hasil yang didapatkan

Dengan hasil perhitungan persentase sebesar 71,47% maka variabel *format* masuk kedalam kategori puas sesuai dengan bobot nilai yang ada pada skala likert.

3.3.4 Variabel *Ease of Use*

Untuk mengukur variabel, dilakukan dengan Persamaan (1).

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

1. Mencari jumlah skor maksimal:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \\ \text{Skor tertinggi tiap butir pertanyaan} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden} & \quad (3) \\ \text{Jumlah Skor Maksimal} &= 5 \times 5 \times 53 = 1325 \end{aligned}$$

2. Mencari nilai persentase

$$\begin{aligned} P &= \frac{841}{1325} \times 100\% \\ P &= 63,47\% \end{aligned}$$

3. Hasil yang didapatkan

Dengan hasil perhitungan persentase sebesar 63,47% maka variabel *ease of use* masuk ke dalam kategori puas sesuai dengan bobot nilai yang ada pada skala likert.

3.3.5 Variabel *Timeliness*

Untuk mengukur variabel digunakan Persamaan (1).

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

1. Mencari jumlah skor maksimal:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor Maksimal} &= \\ \text{Skor tertinggi tiap butir pertanyaan} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah responden} & \quad (3) \\ \text{Jumlah Skor Maksimal} &= 5 \times 5 \times 53 = 1325 \end{aligned}$$

2. Mencari nilai persentase

$$\begin{aligned} P &= \frac{817}{1325} \times 100\% \\ P &= 61,66\% \end{aligned}$$

3. Hasil yang didapatkan

Dengan hasil perhitungan persentase sebesar 69,58% maka variabel *timeliness* masuk kedalam kategori puas sesuai dengan bobot nilai yang ada pada skala likert.

3.3.6 Total Rata-Rata Kepuasan Pengguna

Untuk mengetahui rata-rata kepuasan pengguna dari seluruh variabel, perhitungan dilakukan menggunakan Persamaan (4).

$$P = \frac{\text{Jumlah Persentase tiap variabel}}{\text{Jumlah Variabel}} \quad (4)$$

1. Menghitung jumlah persentase rata-rata tiap variabel

$$P = \frac{\text{Jumlah Persentase tiap variabel}}{\text{Jumlah Variabel}} \quad (4)$$
$$P = \frac{69,58\% + 63,55\% + 71,47\% + 63,47\% + 61,66\%}{5}$$
$$P = 65,95\%$$

2. Hasil yang didapatkan

Dengan hasil perhitungan persentase sebesar 65,95% maka rata-rata yang didapat dari semua variabel masuk kedalam kategori puas sesuai dengan bobot nilai yang ada pada skala likert.

3.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan rentang kategori penilaian yang telah ditetapkan, diperoleh tingkat kepuasan responden terhadap lima variabel penelitian. Pada variabel *content*, persentase jawaban responden mencapai 69,58%, yang menunjukkan bahwa kualitas konten dinilai berada pada kategori puas. Selanjutnya, variabel *accuracy* memperoleh persentase 63,59%, dan angka tersebut juga termasuk dalam kategori puas, sehingga dapat disimpulkan bahwa ketepatan informasi telah memenuhi ekspektasi mayoritas responden. Pada variabel *format*, persentase yang dihasilkan mencapai 71,47%, yang menegaskan bahwa aspek format penyajian informasi dipersepsikan puas oleh responden. Sementara itu, variabel *ease of use* memperoleh nilai sebesar 63,47%, dan berdasarkan klasifikasi kategori penilaian, hasil tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan masih berada dalam tingkat puas. Terakhir variabel *timeliness* mendapatkan hasil persentase 61,69%, termasuk dalam kategori puas. Temuan ini mengindikasikan bahwa ketepatan waktu dalam penyampaian informasi dinilai telah sesuai dengan kebutuhan responden. Kelima variabel menunjukkan bahwa layanan atau sistem yang dievaluasi berhasil memberikan pengalaman yang memuaskan bagi para responden.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis validitas dan reliabilitas instrumen kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran ERP menggunakan software Odoo, dapat disimpulkan bahwa instrumen kuesioner yang dikembangkan telah memenuhi syarat sebagai alat ukur yang layak digunakan dalam penelitian lanjutan. Seluruh butir pertanyaan terbukti valid berdasarkan hasil uji validitas dengan korelasi *r*-hitung yang lebih tinggi dari *r*-tabel, sehingga setiap item mampu merepresentasikan konstruk yang diukur dalam lima dimensi EUCS, yaitu *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*. Selain itu, nilai reliabilitas yang diperoleh melalui perhitungan *Cronbach's Alpha* sebesar 0.873 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, instrumen dapat digunakan secara konsisten internal yang sangat baik.

Dengan demikian, instrumen dapat digunakan secara konsisten untuk menilai tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan Odoo dalam pembelajaran ERP. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya berfokus pada uji validitas dan reliabilitas tanpa melakukan analisis tingkat kepuasan secara mendalam, seperti perbandingan antar dimensi atau analisis faktor. Kedua, jumlah responden terbatas pada satu program studi, sehingga generalisasi hasil terhadap konteks yang lebih luas masih perlu ditinjau lebih lanjut. Selain itu, instrumen hanya menggunakan pendekatan kuantitatif tanpa mengakomodasi perspektif kualitatif yang dapat memberikan pemahaman lebih komprehensif mengenai pengalaman mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan responden, menambahkan metode kualitatif, serta menerapkan analisis statistik lanjutan seperti regresi atau model struktural agar mampu memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran Enterprise Resources Planning menggunakan Odoo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan terhadap terlaksananya penelitian ini. Penulis mengucapkan apresiasi kepada dosen pengampu mata kuliah Metodologi Penelitian yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta fasilitas sehingga penelitian ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada para mahasiswa Program Studi Manajemen Teknologi Rekayasa yang telah berpartisipasi sebagai responden dan meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner yang menjadi bagian penting dalam penelitian ini. Selain itu, penulis menyampaikan penghargaan kepada pihak kampus yang telah menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran ERP menggunakan software Odoo sehingga proses penelitian dapat berjalan secara optimal.

Seluruh bentuk dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung, sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini hingga tahap akhir. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran ERP di lingkungan akademik dan menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya. Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

REFERENCES

- [1] A. Wibisono, D. Juardi, and A. Jamaludin, "INTEGRASI ODOO 16 DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI ABSENSI MAHASISWA (STUDI KASUS: UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4822.
- [2] P. Transaksi, S. A. Mart, E. K. Wenardi, A. Arum Wijayanti, and D. Hajar, "Implementasi Sistem Enterprise Resource Planning Odoo untuk Optimalisasi," 2025.
- [3] S. Katuu, "Enterprise Resource Planning: Past, Present, and Future," *New Review of Information Networking*, vol. 25, no. 1, pp. 37–46, Jan. 2020, doi: 10.1080/13614576.2020.1742770.
- [4] E. E. Watson and H. Schneider, "Using ERP Systems in Education," *Communications of the Association for Information Systems*, vol. 1, 1999, doi: 10.17705/1cais.00109.
- [5] A. Yasmin, F. Litaay, I. Rahmi, Y. Yusna, and P. N. Padang, "IMPLEMENTATION OF ENTERPRISE RESOURCE PLANNING (ERP) ODOO ON THE FINANCIAL STATEMENTS OF DHUAFA SCHOOLS," 2024.
- [6] I. Nurlela and Y. Yulhendri, "Pemanfaatan Odoo Untuk Implementasi HRIS Di Perusahaan Roti Menggunakan Metode ASAP," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 4, pp. 690–703, Oct. 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i4.1536.
- [7] C. Himawan, "Project Based Learning using Open Source Odoo in Enterprise Resource Planning Subject."
- [8] Aura Diva Shafa Dharma and Akmal Suryadi, "Implementasi Sistem Enterprise Resource Planning (ERP) pada PT XYZ dengan Menggunakan Modul Inventory Odoo," *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik*, vol. 2, no. 1, pp. 122–133, Jan. 2024, doi: 10.61132/venus.v2i1.105.
- [9] Muhammad Fathi Azzumar, "ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI MOBILE TIKET.COM MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) YANG DIKEMBANGKAN," 2022.
- [10] PUTRI SETYA LESTARI, "ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA LAYANAN SISTEM HELPDESK UNIVERSITAS JAMBI MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)," 2023.
- [11] Emawati and Feny Erie, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Air Minum Galon Isi Ulang Berbasis Android," 2022.
- [12] ALFIAN ARIFANDI, "PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNA DAN USABILITAS SISTEM INFORMASI E-LEARNING BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) DAN ANALYSIS USABILITY," 2023.
- [13] R. D. Putra, M. A. Murtadho, M. Isnaini, and M. W. Afgani, "Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya," 2025.
- [14] J. Manajemen *et al.*, "PENGARUH GAYA KEPEMIMPINAN DAN BUDAYA ORGANISASI TERHADAP KINERJA GURU DAN PEGAWAI DI SMK ISLAM KALIPARE," 2022.
- [15] A. Aditya Santika, T. Hamonangan Saragih, D. Kartini, and R. Ramadhani, "Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen BRILink Menggunakan Random Forest," vol. 11, no. 3, 2023, doi: 10.26418/justin.v11i3.
- [16] F. D. P. Anggraini, A. Aprianti, V. A. V. Setyawati, and A. A. Hartanto, "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6491–6504, May 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3206.
- [17] D. Gunawan and M. Suyanto, "Pengukuran Kepuasan Pengguna Aplikasi Secure System Of Payment (SSP) Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS)"