

PENGUKURAN KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP E-LEARNING INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM SURABAYA BERDASAR KRITERIA MEASUREMENT OF STUDENT SATISFACTION ON E-LEARNING TELKOM SURABAYA INSTITUTE OF TECHNOLOGY BASED ON USAGE CRITERIA

Nicko Nur Rakhmaddian¹, Nisa Isrofi² Granita Hajar³

E-mail: nickonurrahmaddian@ittelkom-sby.ac.id

Institut Teknologi Telkom Surabaya, Jl. Ketintang No.156, Ketintang, Gayungan, Surabaya, Jawa Timur, 60231, Indonesia

ABSTRAK

Berdasarkan surat edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, Kemenristekdikti menginstruksikan kebijakan belajar di rumah. Ini membuat banyak lembaga pendidikan yang menggunakan E-learning untuk mempermudah proses belajar termasuk Institut Teknologi Telkom Surabaya (ITTS). Usability adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudah user interface dapat digunakan. Ini membuat perlu adanya analisa terkait kepuasan mahasiswa dalam menggunakan E-learning berdasarkan kriteria usability yakni usefulness, ease of use, ease of learning, dan satisfaction. Tujuan penelitian adalah mengidentifikasi variabel mana yang perlu mendapat perhatian agar meningkatkan kepuasan mahasiswa di dalam menggunakan E-learning. Manfaat penelitian yang diharapkan dapat membantu mendvelop E-learning. Sampel penelitian adalah 148 mahasiswa dari ITTS. Sebelum menganalisis variable dilakukan uji kelayakan kuesioner dan uji asumsi klasik yang hasilnya kuesioner serta data yang didapat lulus semua uji tersebut. Analisa variabel dilakukan dengan menggunakan uji F dan uji t. Perolehan uji F dengan nilai tabel sebesar 0.117 dan F Hitung 87.585 menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara variabel bebas yaitu usefulness, ease of use, dan ease of learning terhadap variabel terikat satisfaction. Sedangkan hasil uji parsial t, pengaruh terhadap kepuasan dalam penggunaan media e-learning yaitu usefulness dan ease of learning. Ease of use tidak memiliki pengaruh terhadap kepuasan pelanggan dikarenakan memiliki nilai t hitung sebesar 1.813 dan t-tabel sebesar 1.976 maka menunjukkan t-tabel lebih besar dan juga nilai signifikansi lebih besar daripada 0.005. Dari uji determinasi menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh usefulness, ease of use, ease of terhadap Satisfaction penggunaan e-learning sebesar 64,6%. Dari analisis linier berganda diketahui bahwa varibael bebeas yang dapat meningkatkan satisfaction mahasiswa dalam menggunakan media e-larning adalah varibael usefulness disusul varibel ease of learning dan varibel ease of use memiliki peningkatan sangat kecil terhadap variable satisfaction.

Kata kunci: *e-learning, usability, satisfaction, usefulness, ease of use, ease of learning.*

ABSTRACT

Based on circular letter Number 4 of 2020 concerning the Implementation of Education Policies in the Emergency Period for the Spread of COVID-19, the Ministry of Research, Technology and Higher Education has been instructed studying at home. Many educational institutions use E-learning to facilitate the learning process, including the Surabaya Telkom Institute of Technology (ITTS). Usability is a quality attribute that assesses how easy the user interface is to use. This makes it necessary to analyze student satisfaction in using E-learning based on usability criteria, namely usefulness, ease of use, and satisfaction. The research objective is to identify which variables need attention to increase student satisfaction in using E-learning. The benefits of research are expected to help develop E-learning. The research sample was 148 students from ITTS. Before analyzing the variables, a questionnaire feasibility test and classical assumption test were carried out, which in the questionnaire and the data obtained passing all these tests. Variable analysis was carried out using the F test and t-test. Obtaining the F test with a table value of 0.117 and F Count 87.585 indicates a significant influence between the independent variables, namely usefulness, ease of use, and ease of learning on the dependent variable satisfaction. At the

same time, the partial t-test, the effect on satisfaction in the use of e-learning media is the usefulness and ease of learning. Ease of use does not affect customer satisfaction because it has an *t*-count value of 1.813 and an *t*-table of 1.976. It shows that the *t*-table is greater, and also the significance value is greater than 0.005. The test of determination shows that the percentage of the contribution of the influence of usefulness, ease of use, and ease of satisfaction on the use of e-learning is 64.6%. From the multiple linear analysis, it is known that the independent variable that can increase student satisfaction in using e-learning media is the usefulness variable, followed by the ease of learning variable and the ease of use variable having a minimal increase in the satisfaction variable.

Keywords: *e-learning, usability, satisfaction, usefulness, ease of use, ease of learning.*

1. PENDAHULUAN

Persebaran COVID-19 merupakan krisis kesehatan di seluruh dunia termasuk Indonesia. Berbagai kebijakan dikeluarkan pemerintah Indonesia untuk menanggulangi pandemi pada bidang Pendidikan, menurut surat edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19 [1]. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menginstruksikan kebijakan belajar dari rumah (BDR). Kebijakan tersebut membuat semua institusi pendidikan melakukan inovasi. Penggunaan *E-learning* adalah salah satunya inovasi yang dilakukan di Institut Teknologi Telkom Surabaya (ITTS). *E-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan media elektronik berupa gadget selama pembelajaran [2]. *E-learning* yang di implementasikan oleh ITTS hanya dapat di akses oleh mahasiswa dan dosen ITTS.

Pengimplementasian metode *E-Learning* mempermudah mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran, pencapaian hasil belajar, forum diskusi, mengerjakan tes, dan lain lain tanpa terkendala batas ruang dan waktu [3]. *E-Learning* milik ITTS ini belum pernah dilakukan pengukuran terkait kepuasan dan daya guna dari *E-Learning* dari sudut pandang mahasiswa. Dari penjelasan sebelumnya maka perlu adanya analisa lebih lanjut terkait kepuasan mahasiswa dalam menggunakan *E-Learning* ITTS berdasarkan USE *Questionnaire*. USE *Questionnaire* memiliki empat kriteria yang akan di analisis yaitu *usability* yakni *usefulness, ease of use, ease of learning, dan satisfaction* [4]. Dari hasil penelitian dan analisa yang dilakukan, diharapkan dapat membantu *developer* dari *E-Learning* ITTS untuk mengidentifikasi *variable* atau kriteria mana yang perlu mendapat perhatian agar nantinya dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa di dalam menggunakan *E-Learning* ITTS.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kepuasan pengguna *E-Learning* ITTS khususnya bagi pengguna dari kalangan

mahasiswa. Manfaat dari penelitian secara aplikatif adalah menjadi masukan bagi pihak *developer E-Learning* ITTS untuk mengembangkan *E-Learning* menjadi memuaskan pengguna khususnya bagi kalangan mahasiswa, sedangkan manfaat penelitian ini secara akademik ialah membantu perkembangan ilmu pengetahuan untuk menganalisa kepuasan mahasiswa dalam menggunakan *E-Learning* ITTS berdasarkan USE *Questionnaire*.

2. METODE PENELITIAN

Pada Subbab ini akan membahas langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan. Langkah-langkah penelitian ini menjadi acuan dalam melakukan pengamatan dan penelitian agar dapat terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

2.1 Tahap Pendahuluan

Pada tahapan awal penelitian terdiri dari beberapa proses yaitu perumusan masalah, tujuan penelitian, memanfaatkan penelitian serta identifikasi *variable* berdasarkan studi literatur dan studi lapangan terhadap *E-learning* Institut Teknologi Telkom Surabaya.

2.2 Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan terdiri dari tiga proses yaitu penyusunan kuesioner, penyebaran kuesioner, dan pengumpulan data kuesioner. Pada proses penyusunan kuesioner akan dilakukan berdasarkan USE *Questionnaire* yang terdiri dari empat *variable* yaitu *usefulness, ease of use, ease of learning, dan satisfaction* [4]. Untuk keperluan analisis kuantitatif penelitian, maka responden akan diberikan lima alternatif jawaban dengan menggunakan skala *likert* dari skala 1 sampai 5 [5] Pada proses penyebaran kuesioner, respondenya adalah mahasiswa kampus Institut Teknologi Telkom Surabaya. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus *sofin*. Polasi mahasiswa ITTS adalah 1500 mahasiswa jika menggunakan rumus *sofin* dengan *error* sebesar 10% akan didapatkan jumlah sampel sebesar 94 mahasiswa namun pada saat pengambilan data sampel yang didapatkan lebih besar dari target sampel dari rumus *sofin* yakni 148

mahasiswa [6]. Pada proses pengumpulan data, peneliti akan melakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan data kuantitatif, yaitu data yang berupa angka diperoleh dengan menggunakan hasil dari kuisisioner yang disebarkan kepada pengguna *E-learning* selanjutnya data akan diolah menggunakan bantuan *software* SPSS 26.

2.3 Uji Kelayakan Kuesioner

Pada tahap pengolahan data responden, terdiri dari proses uji kelayakan kuesioner dan uji asumsi klasik. Pada proses uji kelayakan kuesioner akan dilakukan uji validasi dan uji reliabilitas. Uji validasi digunakan untuk menguji apakah pertanyaan yang tercantum dalam kuisisioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut dan pada penelitian ini uji validitas menggunakan metode *Bivariate Pearson* [5]. Uji reliabilitas digunakan untuk menguji apakah hasil dari kuisisioner tersebut dapat dipercaya atau tidak dan pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan metode *cronbach's alpha* [5]. Dari hasil uji validasi dan uji reliabilitas semua instrument pertanyaan di kuisisioner lolos terhadap kedua uji tersebut. Tahap berikutnya adalah uji sumsi klasik

2.3. Uji Asumsi Klasik

Pada proses uji asumsi klasik akan dilakuaok uji normalitas, uji multikolinieritas, uji heteroskedastisitas dan uji autokorelasi. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas memiliki distribusi normal [7]. Uji normalitas ditentukan dengan menghitung nilai P-value dari residual data *variable usefulness, ease of use, ease of learning*, dan *satisfaction*. Dari hasil uji normalitas di ketahui nilai Signifikansinya sebesar 0,339 yang nilainya lebih dari 0,05 yang merupakan tingkat kepercayaan yang digunakan pada pengujian normalitas. Jadi dapat dikatakan data lolos uji normalitas.

Uji multikolinieritas bertujuan melihat apakah di dalam sebuah model regresi ada hubungan yang linear atau hubungan yang kuat antara satu variabel bebas atau variabel prediktor dengan variabel prediktor lainnya di dalam sebuah model regresi [8]. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinieritas di dalam model regresi dapat dilihat berdasarkan nilai *tolerance* dan *variance inflation factor* (VIF). Jika nilai *tolerance* > 0,10 atau $VIF < 10$, maka tidak terdapat multikolinieritas antar variabel independen. Dari hasil pengujian dapat diketahui nilai VIF pada semua *variable* kurang dari 10 serta nilai dari *tolerance* semua *variable* kurang dari 0,10. Jadi dapat disimpulkan pada semua *variable* tidak terdapat Multikolenieritas.

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari

residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain [8]. Uji Heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan metode koefisien korelasi *Rank Spearman*. Bila signifikansi hasil korelasi lebih kecil dari 0,05 (5%) maka persamaan regresi tersebut mengandung heteroskedastisitas dan sebaliknya berarti *non* heteroskedastisitas. Pada uji heteroskedastisitas tidak ada *variable* yang memiliki tingkat signifikasni dibawah 0,05 sehingga *variable variable* di penelitian ini bebas dari heteroskedastisitas.

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linear terdapat korelasi antara kesalahan pengganggu di periode t dengan pengganggu di periode sebelumnya (t-1). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Durbin-Watson* [8]. Dari tabel *Durbin Watson* dengan nilai K sebesar 3 karena ada 3 variabel independent dan jumlah sampel atau N sebesar 148 maka diketahui memiliki DL sebesar 1.6902 dan DU sebesar 1.7729. Nilai DW Hitung lebih besar dari pada DU 1,7729 dan lebih kecil dari pada $4 - DU = 4 - 1,7729 = 2,2271$ Sehingga tidak terdapat Autokorelasi.

Setelah melakukan pengujian Autokorelasi menggunakan *Durbin Watson* berikutnya akan dilakukan uji Autokorelasi menggunakan metode *Run test*. *Run test* di gunakan untuk melihat apakah residual data terjadi Autokorelasi atau tidak [8]. Pada uji autokorelasi berdasarkan residual data tidak ada *variable* yang memiliki tingkat signifikasni dibawah nilai tingkat kepercayaan sebesar 0,05. Jadi dapat disimpulkan data residual dari *variable variable* dalam penelitian ini bebas dari autokorelasi.

2.4 Uji Determinasi Dan Analisis Linier Berganda

Uji determinasi (R²) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat [9]. Analisis regresi linear berganda ini dilakukan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen, sehingga kita tahu apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif ataupun negative [10].

2.5 Hipotesis

Pada tahap analisis dan pengolahan hasil kuesioner akan diketahui hubungan antar variabel penelitian yang ada pada kuesioner USE. Pada tahap ini akan dilakuaok uji F dan uji t. Uji F atau uji simultan digunakan untuk melihat hubungan antara *variable* bebas (*usefulness, ease of use, dan ease of learning*) terhadap variabel terikat (variabel *satisfaction*) secara bersama-sama. Uji F adalah pengujian terhadap koefisien regresi secara simultan [8]. Uji t atau uji parsial digunakan untuk mengetahui hubungan antara *variable usefulness, variabel ease of use, dan variabel*

ease of learning terhadap *variable satisfaction* secara parsial. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas masing-masing berpengaruh terhadap variabel terikat [8]. Setelah kedua uji tersebut akan dilakukan analisis hipotesis terhadap variabel bebas kepada variabel terikat atau dapat disebut menggunakan desain kausal. Tujuannya adalah untuk menganalisis hubungan antar variabel yang mempengaruhi *usefulness*, variabel *ease of use*, dan *ease of learning* terhadap variabel *satisfaction*. Berikut ini adalah hipotesis yang digunakan pada penelitian ini.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas yaitu *usefulness*, *ease of use*, dan *ease of learning* terhadap variabel terikat yaitu *satisfaction*.

H1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *usefulness* terhadap variabel *satisfaction*.

H2 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *ease of use* terhadap variabel *satisfaction*.

H3 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *ease of learning* terhadap variabel *satisfaction*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini ada empat hal yang akan dibahas. Keempat hal tersebut terdiri dari uji determinasi, analisis linier berganda, uji F atau uji simultan, dan uji t atau uji parsial.

3.1 Uji Determinasi

Uji determinasi (R²) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat [9]. Berikut ini adalah hasil uji determinasi menggunakan SPSS pada *table 1*.

Tabel 1. Hasil Uji Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.804 ^a	.646	.639	.42451
a. Predictors: (Constant), Mean_EL, Mean_EU, Mean_U				

Didapatkan angka R² (R Square) sebesar 0,646 atau (64,6%). Hal ini menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* terhadap *Satisfaction* pengguna sebesar 64,6%. Variabel *Satisfaction* pengguna dapat dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, sebesar 64,6%, sedangkan sisanya sebesar 35,6% dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

3.2 Analisis Linier Berganda

Analisis regresi linear berganda ini dilakukan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen, sehingga kita tahu apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif ataupun *negative* [8]. Selain itu Analisis regresi linear berganda juga berfungsi untuk memprediksi nilai dari variabel dependen, bila mana nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Berikut ini adalah hasil dari Analisis regresi linear berganda menggunakan SPSS pada *table 2*.

Tabel 2. Hasil Analisis Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.349	.270		-1.291	.199
	Mean_U	.646	.081	.536	7.931	.000
	Mean_EU	.098	.054	.109	1.813	.072
	Mean_EL	.279	.069	.270	4.038	.000
a. Dependent Variable: Mean_S						

Berdasarkan hasil pengolahan data dari variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, maka diperoleh regresi persamaan yang tersaji sebagai berikut :

$$Y = -0,349 + 0,646 X_1 + 0,098 X_2 + 0,279 X_3$$

Konstanta sebesar -0,349 artinya apabila *usefulness*, *ease of use*, tidak ada atau nilainya adalah 0, maka *satisfaction* pengguna nilainya sebesar -0,349. Koefisien regresi *variable usefulness* (X₁) sebesar 0,646 artinya apabila *usefulness* ditingkatkan 1 satuan, maka *Satisfaction* mahasiswa mengalami kenaikan yang relatif tinggi yaitu sebesar 0,646 satuan. Koefisien bernilai positif artinya ada hubungan searah antara *usefulness* dengan *satisfaction* pengguna. Apabila *usefulness* dari E-learning ditingkatkan maka berpotensi akan meningkatkan *satisfaction* pengguna.

Koefisien regresi *variable ease of use* (X₂) sebesar 0,098 artinya apabila *ease of use* ditingkatkan 1 satuan, maka *Satisfaction* mahasiswa mengalami peningkatan yang sangat kecil yaitu sebesar 0,098 satuan. Koefisien bernilai positif artinya ada hubungan searah antara *ease of use* dengan *satisfaction* pengguna. Apabila *ease of use* dari E-learning ditingkatkan maka berpotensi akan meningkatkan *satisfaction* pengguna.

Koefisien regresi *variable ease of learning* (X3) sebesar 0,279 artinya apabila *ease of learning* ditingkatkan 1 satuan, maka *satisfaction* mahasiswa mengalami kenaikan yang relatif besar yaitu sebesar 0,279 satuan. Koefisien bernilai positif artinya ada hubungan searah antara *ease of learning* dengan *satisfaction* pengguna. Apabila *ease of learning* ditingkatkan maka berpotensi akan meningkatkan *satisfaction* pengguna.

3.3 Uji F Atau Uji Simultan

Uji F adalah pengujian terhadap koefisien regresi secara simultan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh semua variabel independen yang terdapat di dalam model secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen [8]. Uji F atau uji simultan antara variabel bebas (variabel *usefulness*, variabel *ease of use*, dan *ease of learning*) terhadap variabel terikat (variabel *satisfaction*) dapat dilihat pada table tiga.

Tabel 3. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	47.351	3	15.784	87.585	.000 ^b
	Residual	25.950	144	.180		
	Total	73.301	147			
a. Dependent Variable: mean_s						
b. Predictors: (Constant), mean_el, mean_eu, mean_u						

Dari jumlah sampel 148 dan jumlah variabel bebas sebanyak tiga didapatkan dari nilai F-tabel sebesar 0,117. Dari hasil uji F didapatkan nilai F-hitung sebesar 87,585. Dari hasil table uji F tersebut menunjukkan bahwa F-hitung 87,585 lebih besar dibandingkan nilai F tabel 0,117. Berdasarkan uji signifikansi didapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil pengujian menunjukkan bahwa F-hitung lebih besar dari F-tabel dan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil daripada 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis nol ditolak. Dengan ditolaknya hipotesis maka *ease of use*, *ease of learning* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap *satisfaction* mahasiswa dalam menggunakan *e-learning*.

3.4 Uji T Atau Uji Parsial

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen [8]. Hasil uji t antara variabel bebas (variabel *usefulness*, variabel *ease of use*, dan *ease of learning*) terhadap variabel terikat (*variabel satisfaction*) dapat dilihat pada tabel empat.

Tabel 4. Hasil Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.349	.270		-1.291	.199
	mean_u	.646	.081	.536	7.931	.000
	mean_eu	.098	.054	.109	1.813	.072
	mean_el	.279	.069	.270	4.038	.000
a. Dependent Variable: mean_s						

- Pengaruh *usefulness* terhadap kepuasan mahasiswa. Dari tingkat kepercayaan sebesar lima persen dan jumlah sampel 148 didapatkan t-tabel sebesar 1,976. Dari hasil uji-t didapatkan nilai t-hitung sebesar 7,913 dengan nilai Sig sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t-hitung 7,913 lebih besar daripada nilai t-tabel 1,976 dan nilai Sig 0,000 lebih kecil dari pada 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dari hasil tersebut didapatkan bahwa *Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *satisfaction* mahasiswa dalam menggunakan *e-learning*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *usefulness* berpengaruh positif baik terhadap *satisfaction* mahasiswa dalam menggunakan *e-learning*.
- Pengaruh *ease of use* terhadap kepuasan mahasiswa. Dari tingkat kepercayaan sebesar lima persen dan jumlah sampel 148 didapatkan t-tabel sebesar 1,976. Dari hasil uji-t didapatkan nilai t-hitung sebesar 1,813 dengan nilai Sig 0,072. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t-hitung 1,813 lebih kecil daripada nilai t-tabel 1,976 dan nilai Sig 0,072 lebih besar dari pada 0,05 sehingga H0 diterima dan H2 ditolak. Dari hasil tersebut didapatkan bahwa *Ease of use* tidak ada pengaruh signifikan terhadap *satisfaction* mahasiswa dalam menggunakan media *e-learning*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *ease of use* tidak berpengaruh terhadap *satisfaction* mahasiswa dalam menggunakan media *e-learning*.
- Pengaruh *ease of learning* terhadap kepuasan mahasiswa. Dari tingkat kepercayaan sebesar lima persen dan jumlah sampel 148 didapatkan t-tabel sebesar 1,976. Dari hasil uji-t didapatkan nilai t-hitung sebesar 4,038 dengan nilai Sig sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t-hitung 4,038 lebih besar daripada nilai t-tabel 1,976 dan nilai Sig 0,000 lebih kecil dari pada 0,05 sehingga H0 ditolak dan H3 diterima. Dari hasil

tersebut didapatkan bahwa *Ease of learning* ada pengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa dalam menggunakan media *e-learning*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *ease of learning* berpengaruh terhadap *satisfaction* mahasiswa dalam menggunakan media *e-learning*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *ease of learning* berpengaruh terhadap *satisfaction* mahasiswa dalam menggunakan media *e-learning*.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah secara simultan variabel *ease of use*, *ease of learning* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap *satisfaction* mahasiswa dalam menggunakan media *e-learning*. Secara parsial didapatkan bahwa *usefulness* dan *ease of learning* berpengaruh positif baik terhadap *satisfaction* mahasiswa dalam menggunakan *e-learning*, sedangkan secara parsial bahwa *ease of use* tidak berpengaruh terhadap *satisfaction* mahasiswa dalam menggunakan media *e-learning*. Dari uji determinasi menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* terhadap *Satisfaction* penggunaan *e-learning* sebesar 64,6%. Dari analisis linier berganda diketahui bahwa variabel bebas yang dapat meningkatkan *satisfaction* mahasiswa dalam menggunakan media *e-learning* adalah variabel *usefulness* disusul variabel *ease of learning* dan variabel *ease of use* memiliki peningkatan sangat kecil terhadap variabel *satisfaction*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan [Kemendikbud]. (2020, Maret). Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat COVID-19. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>.
- [2] Mutia, I., & Leonard. (2015). *Kajian penerapan E-learning dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi*. *Faktor Exacta*, 6(4), 278–289.
- [3] Putra, D., & Triastuti, E. (2019). Application of E-learning and Artificial Intelligence in Education Systems in Indonesia. *International Journal of Computer Applications*, 177(27), 16–22. <https://doi.org/10.5120/ijca2019919739>.
- [4] Kusuma, W. A., Noviasari, V., & Marthasari, G. I. (2016). Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS Online UMM menggunakan USE Questionnaire. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 5(4), 294–301. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v5i4.277>.
- [5] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [6] Arikunto, S., & Jabar, A. (n.d.). Cipi Safrudin. (2008) *Evaluasi Program Pendidikan, Pedoman Teoritis bagi Praktisi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- [7] Patel R Nitin & Mehta R Cyrus. (2010). *IBM SPSS Exact Tests*. Cytel Software Corporation and Harvard School of Public Health Cambridge. Massachusetts.
- [8] Gozali, Imam. (2016) *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- [9] Mudrajad Kuncoro, (2013). *“Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi”* Edisi 4. Jakarta: Erlangga.