

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SHAREIT
DENGAN MENGGUNAKAN METODE END USER
COMPUTING SATISFACTION (EUCS)**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

Ananda Maylia Tarigan

8040190354

Untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
2022**

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI
SHAREIT MENGGUNAKAN METODE END USER
COMPUTING SATISFACTION (EUCS)

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Ananda Maylia Tarigan
- b. NIM : 8040190354
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat/Tgl.Lahir : Medan, 25 Mei 2000
- e. Alamat : Perumahan Kampung Sejati Jln.
Raya Kasang Pudak Rt.9 No. 03
- f. No. Telepon : 081367760967

Email : anandamaylia6@gmail.com

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NAMA/NIM : Ananda Maylia Tarigan /8040190354

PRODI : SI / ~~SK/TH~~ *)

JUDUL : ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SHAREIT
DENGAN MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING
SATISFACTION (EUCS)

Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

1. Catatan :

Alasan penolakan Proposal Skripsi:

- ☐ Topik Skripsi tidak relevan dengan Program Studi
- ☐ Pernah ada topik sejenis
- ☐ Metode utama telah banyak dipakai
- ☐ Metode yang dipakai tidak jelas
- ☐ Masalah terlalu sempit
- ☐ -----

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Herti Yani,S.Kom,M.S.I

NIK : YDB.11.83.078

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Gaya hidup masyarakat yang modern seimbang dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin berinovasi. Hal tersebut menyebabkan berubahnya pola hidup masyarakat dalam berbagai aspek. Salah satu perkembangan teknologi yang terus berinovasi yaitu dalam pengiriman file. Saat ini, sudah banyak bentuk aplikasi yang berfungsi sebagai media pengiriman file tanpa harus menggunakan kabel dan dengan kecepatan transfer file yang cepat dan akurat. Salah satu contohnya yaitu aplikasi *Share it*.

Share it adalah aplikasi buatan Lenovo, dimana *software* aplikasi ini memungkinkan kita untuk berbagi jenis file seperti gambar, video, aplikasi, ataupun yang lainnya. Lenovo menyatakan bahwa kecepatan transfer *Share it* lebih cepat 60 kali dibandingkan dengan kecepatan transfer *bluetooth*. Hal ini dikarenakan, *Share it* menggunakan media *Wi-Fi* untuk mengirimkan *file*, meskipun *Wi-Fi* tersebut tidak tersambung ke internet. Selain *Share it* dapat di install di berbagai sistem operasi seperti Android, IOS, dan Windows (PC) dengan syarat *hardware* PC mendukung *Wi-Fi*.

Namun disamping kelebihan-kelebihan yang ditawarkan oleh aplikasi *Share it*, dari ulasan yang didapat dari pengguna pada *Playstore* peneliti menemukan beberapa permasalahan yang sering dialami oleh pengguna, yang menyatakan bahwa aplikasi *Share it* semakin lambat saat mengirim file dengan kapasitas yang besar, notifikasi dan isi video yang tidak sesuai, izin untuk mengirim *file* yang terlalu rumit, tidak bisa mengirim semua file dan harus dipilih satu persatu, serta pengaruh sosial lainnya yang membuat pengguna tidak puas dengan aplikasi *Share it*.

Mengacu pada permasalahan diatas, terlihat adanya permasalahan yang terjadi ketika pengguna menggunakan aplikasi *Share it*, permasalahan tersebut akan mempengaruhi kepuasan pengguna. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi *Share it* agar bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas layanan, oleh karena itu judul yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu: **“ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SHAREIT DENGAN MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)”**.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat di rumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu: “Bagaimana tingkat kepuasan aplikasi *Share it* dengan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) dari sudut pandang pengguna?”

3. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya permasalahan diluar dari tema dan judul penelitian, maka peneliti melakukan pembatasan pada batasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan Metode EUCS yang menggunakan 5 variabel bebas yaitu : *content, accuracy, format, ease of use, timeliness*
2. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner.
3. Responden pada penelitian ini adalah pengguna aplikasi *Share it*
4. Software pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS.

4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang di bahas dapat di rumuskan tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepuasan aplikasi *Share it* dari sudut pandang pengguna
2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh variabel bebas (*content, accuracy, format, ease of use, timeliness*) terhadap variabel terikat *End User Computing Satisfaction (EUCS)*

4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pihak *Share it*
Diharapkan sebagai masukan bagi pihak *Share it* sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan sesuai dengan kebutuhan pengguna
2. Bagi Peneliti
Diharapkan penelitian ini mampu menjadi penelitian yang berkualitas sehingga dapat menjadikan peneliti berhasil dengan nilai yang memuaskan
3. Bagi Peneliti Berikutnya
Diharapkan dapat sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengambil analisis dengan menggunakan *End User Computing Satisfaction (EUCS)*

5. LANDASAN TEORI

5.1 ANALISIS

Analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungan satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.

Khusna [1] menyatakan “ Analisis merupakan cabang ilmu matematika yang berhubungan dengan pertidaksamaan dan limit, dan memiliki tujuan untuk memperdalam pembuktian dari suatu teorema yang digunakan”.

Adapun dalam buku Prastowo [2] “ Analisis adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antarbagian bahan itu”.

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis merupakan proses mengurai sesuatu yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah ke dalam bagian-bagian serta untuk mengetahui hubungan dari bagian-bagian tersebut.

5.2 KEPUASAN PENGGUNA

Kepuasan pelanggan merupakan evaluasi pasca beli dimana alternatif yang dipilih sekurang-kurangnya sama atau melampaui harapan pelanggan, sedangkan ketidakpuasan timbul apabila hasil (*outcome*) tidak memenuhi harapan [3]

Firmansyah [4] nmenyatakan “Kepuasan Pelanggan adalah pengukuran pelanggan atau pengguna produk perusahaan atau jasa sangat senang dengan produk-produk atau jasa yang diterima”.

Dapat disimpulkan kepuasan pengguna merupakan perasaan yang dimiliki oleh pengguna yang telah menggunakan suatu produk atau jasa, yang dapat memberikan kesan yang baik.

5.3 APLIKASI

Menurut Pane [5] “Aplikasi merupakan program yang dibuat dengan tujuan untuk melaksanakan fungsi sesuai dengan kegunaan aplikasinya, penggunaannya dan jenis aplikasi itu sendiri”.

Menurut Chan [6] “Aplikasi adalah koleksi window dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas user, seperti pemasukan data, proses, dan pelaporan”.

5.4 SHARE IT

Share it adalah aplikasi buatan Lenovo, dimana *software* aplikasi ini memungkinkan kita untuk berbagai jenis file seperti gambar, video, aplikasi, ataupun yang lainnya. Lenovo menyatakan bahwa kecepatan transfer *Share it* lebih cepat 60 kali dibandingkan dengan kecepatan transfer *bluetooth*. Hal ini dikarenakan, *Share it* menggunakan media *Wi-Fi* untuk mengirimkan *file*, meskipun *Wi-Fi* tersebut tidak tersambung ke internet. Selain *Share it* dapat di install di berbagai sistem operasi seperti Android, IOS, dan Windows (PC) dengan syarat *hardware* PC mendukung *Wi-Fi*. [7]

5.5 END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)

End user Computing Satisfaction (Eucs) adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. Definisi End User Computing Satisfaction dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut [8]

6. METODOLOGI PENELITIAN

A. Alat Dan Bahan Penelitian

Dalam mengerjakan penelitian ini terdapat beberapa alat bantu (*tools*) yang di gunakan penulis, yaitu sebagai berikut:

1. Alat Penelitian
 - a. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - Laptop ASUS VivoBook 14 A416

dengan *processor* Intel Celeron N4020, 1.1GHz

- RAM 4GB
- Dan beberapa perangkat keras pendukung lainnya
- b. Perangkat Lunak (*Software*)
 - Sistem Operasi Windows 11
 - Microsoft Word 2021
 - *Browser* Google Chrome
 - SPSS
 - Dan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya

2. Bahan Penelitian

- a. Kertas A4
- b. Data yang diperoleh dari pengguna aplikasi *ShareIt*

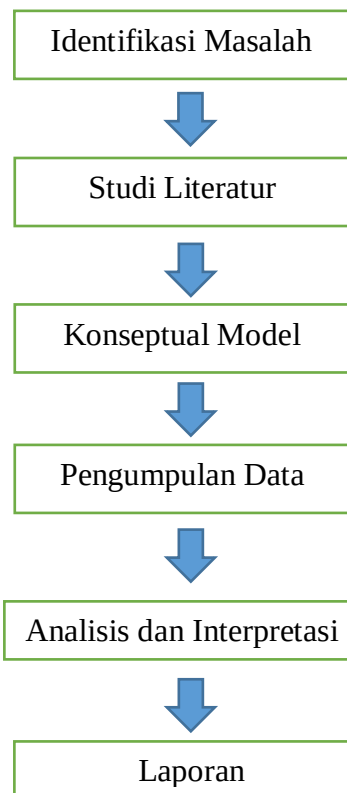
B. Metode Penelitian

Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini maka perlu adanya susunan Kerangka kerja atau Framework guna memperjelas tahapan-tahapan atau sistematika yang akan dilakukan

Tahapan atau sistematika penelitian dilaksanakan untuk menghasilkan output yang teridentifikasi oleh aktor yang secara konseptual dan dilakukan pengembangan model penelitian serta menghasilkan penelitian yang akurat.

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan di atas maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 1.6.1 Kerangka Kerja Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah yang dilakukan untuk mengetahui inti dari persoalan penyebab permasalahan dan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan berfokus pada analisis untuk mendapatkan gambaran akan kepuasan pengguna aplikasi *Share it*, metode yang akan digunakan adalah metode End user Computing Satisfaction (Eucs) untuk mengukur kepuasan pengguna.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku jurnal dan internet untuk melengkapi konsep dan teori yang digunakan tujuannya agar teori yang dibahas memiliki landasan dan keilmuan

yang ilmiah dari penelitian tersebut sehingga dapat mempermudah dalam memahami konsep dan teori yang digunakan dalam penelitian yang dibahas.

3. Konseptual Model

Konseptual model diawali dengan identifikasi faktor-faktor yang diperoleh dari kegiatan studi literatur lalu membuat konsep yang dapat menggambarkan hubungan antar pengguna aplikasi dan kualitas layanan yang diterima dalam memenuhi keinginan pengguna..

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses pengumpulan dan pengukuran informasi mengenai variabel-variabel yang diamati dengan cara sistematis yang memungkinkan seseorang menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan menguji hipotesis dan mengevaluasi hasil pengumpulan data yang akurat sangat penting untuk menjaga integritas penelitian guna mendukung deteksi kesalahan dalam proses pengumpulan data.

5. Analisis Data

Tahapan selanjutnya yaitu melakukan analisis guna mengetahui dan mengukur sejauh mana aplikasi *Share it*, dapat membantu pengguna dalam kegiatan transfer file berdasarkan hasil pengukuran kualitas aplikasi tersebut.

6. Pembuatan Laporan

Tahapan akhir dalam penelitian ini yaitu pembuatan laporan penelitian melalui laporan penelitian. Penelitian ini pembaca dapat mengetahui proses tahapan penelitian Bagaimana analisis dan pengolahan data yang dilakukan yang disusun sebagai laporan dan dapat dijadikan dokumentasi bagi penelitian selanjutnya.

7. Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan Ke-															
		1				2				3				4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penentuan Topik																
2.	Studi Literatur																
3.	Perumusan Masalah																
4.	Pengumpulan Data																
5.	Analisis Sistem																
6.	Pembuatan Laporan																

Daftar pustaka

- [1] A. H. Khusna, “Pengantar Analisis Real. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang,” 2020.
- [2] A. Prastowo, “Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Sd/Mi,” 2017.
- [3] A. Indahingwati, “Kepuasan Konsumen Pada Pelayanan Sim Keliling,” 2019.
- [4] A. E. R. F. M. A. Firmansyah, D. Novidiantoko, “Perilaku Konsumen (Sikap Pemasaran),” 2018.
- [5] A. Z. A. W. S. F. Pane, W. K. Sari, “Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Inline,” 2020.
- [6] S. Chan, “Membuat Aplikasi Database Dengan Powerbuilder 12.6 Dan Mysql,” 2017.
- [7] L. Rahmi, “Evaluasi Usability Fitur Webshare Pada Aplikasi Share It Menggunakan Metode Thingking-Aloud,” 2019.
- [8] A. B. Setiawan, “Evaluasi Kepuasan Pengguna Sistem Aplikasi Surat Keterangan Tinggal Sementara Online (Skts) Dengan Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction,” 2016.