



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 7662-7679

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Analisis Kepuasan Penggunaan Aplikasi ChatGPT dengan Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)

Michael^{1✉}, Michael Richi², Jenifer Gunawan³, Dicky Pratama⁴

Universitas Multi Data Palembang

Email: michael_2226240001@mhs.mdp.ac.id[✉]

Abstrak

Kemajuan dalam teknologi kecerdasan buatan (AI) telah menghadirkan dampak besar dalam bidang pendidikan, termasuk di dalamnya adalah peran ChatGPT sebagai alat yang mendukung kegiatan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa puas siswa saat menggunakan ChatGPT dengan pendekatan End User Computing Satisfaction (EUCS), yang mencakup lima dimensi utama: isi, ketepatan, format, kemudahan penggunaan, serta kecepatan respon. Penelitian ini melibatkan 100 siswa dari Sekolah XYZ yang telah memanfaatkan ChatGPT dalam rutinitas belajar mereka. Teknik analisis yang digunakan termasuk pengujian validitas, reliabilitas, uji t individual, serta pengujian simultan. Temuan menunjukkan bahwa elemen isi, ketepatan, dan format memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, di mana isi dan ketepatan memberikan dampak positif, namun format menunjukkan dampak negatif. Sementara itu, aspek kemudahan penggunaan dan kecepatan respon tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan. Secara keseluruhan, kelima elemen dalam model EUCS berperan signifikan terhadap kepuasan pengguna, dengan kontribusi mencapai 86,8%. Hasil ini memberikan rekomendasi bagi lembaga pendidikan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi AI dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kualitas isi dan ketepatan informasi.

Kata Kunci: *Bus Simulator Indonesia, Analisis Sentimen, TF-IDF, Naive Bayes*

Abstract

Advances in artificial intelligence (AI) technology have had a significant impact on the field of education, including the role of ChatGPT as a tool to support student learning activities. This study aims to evaluate student satisfaction when using ChatGPT using the End User Computing Satisfaction (EUCS) approach, which includes five main dimensions: content, accuracy, format, ease of use, and response speed. This study involved 100 students from XYZ School who have utilized ChatGPT in their learning routines. The analytical techniques used include validity testing, reliability testing, individual t-tests, and simultaneous testing. The findings indicate that the elements of content, accuracy, and format have a significant influence on user satisfaction, where content and accuracy have a positive impact, while format shows a negative impact. Meanwhile, the aspects of ease of use and response speed do not show a significant influence on satisfaction. Overall, all five elements in the EUCS model play a significant role in user satisfaction, contributing up to 86.8%. These results provide recommendations for educational institutions to optimize the use of AI technology in the learning process, particularly in improving the quality of content and the accuracy of information.

Keywords: *Artificial Intelligence, ChatGPT, EUCS, User Satisfaction*

PENDAHULUAN

Dengan kemajuan ilmiah, teknologi terus bertransformasi berkat inovasi yang dilakukan oleh manusia. Salah satu terobosan yang saat ini dirasakan adalah kemunculan teknologi kecerdasan buatan. Meskipun menawarkan berbagai keuntungan, terdapat kekhawatiran bahwa kecerdasan buatan bisa melebihi kemampuan manusia. Dalam sektor pendidikan, kehadiran ChatGPT sebagai teknologi kecerdasan buatan harus dihadapi dengan bijaksana, karena dapat membantu siswa dalam mencari jawaban serta menyelesaikan pekerjaan sekolah [1]. Chat GPT (*Generative Pre-trained Transformer*) merupakan sebuah robot atau chatbot yang menggunakan kecerdasan buatan (AI) untuk berinteraksi dan membantu manusia dalam menyelesaikan berbagai tugas. Pemanfaatan Chat GPT sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena aplikasi ini menawarkan kemudahan dalam penyampaian informasi dan mempelajari berbagai pengetahuan [2]. Hal ini menjadi salah satu dasar dalam dunia pendidikan tinggi, pelajar sering kali dihadapkan dengan beragam pekerjaan akademik yang membutuhkan pemahaman yang mendalam serta keterampilan analisis yang kuat. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT memiliki kemampuan signifikan dalam mendukung pelajar menyelesaikan tugas akademik dengan cara yang lebih efektif [3].

Seperti halnya di Sekolah XYZ, siswa mulai memanfaatkan ChatGPT sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Ketika guru terbatas oleh waktu atau siswa memerlukan bantuan seketika untuk memahami materi, aplikasi ini menjadi pilihan yang praktis. Oleh sebab itu, sangat penting untuk mengevaluasi seberapa puas siswa dalam menggunakan ChatGPT dalam kegiatan belajar mereka. Penelitian ini mengkhususkan diri pada siswa sebagai pengguna, melibatkan 100 siswa dari Sekolah XYZ yang telah memanfaatkan ChatGPT dalam kehidupan belajar sehari-hari.

Kepuasan pengguna menjadi elemen penting yang berkontribusi pada keberhasilan sebuah sistem informasi. Tingkat kepuasan ini dapat dievaluasi dengan metode End User Computing Satisfaction (EUCS), yang merupakan sebuah model untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna akhir terhadap sistem informasi. Model EUCS terdiri dari lima variabel utama: konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu, yang masing-masing dapat memengaruhi kepuasan pengguna terhadap penggunaan ChatGPT. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak lima variabel dalam model EUCS terhadap tingkat kepuasan siswa di Sekolah XYZ dalam memanfaatkan ChatGPT sebagai alat bantu belajar.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini diantaranya:

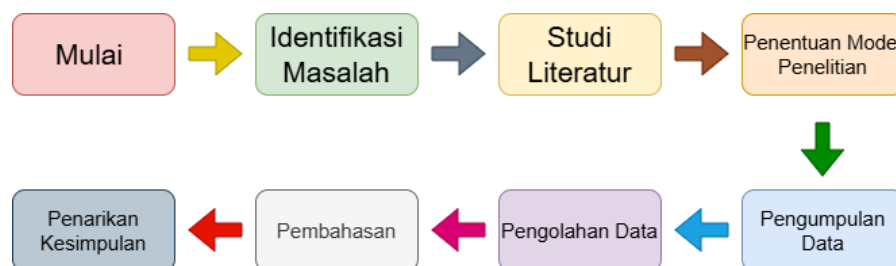
1. Kuesioner atau angket; adalah salah satu teknik untuk mengumpulkan informasi yang telah dilakukan dengan menyajikan berbagai jenis pertanyaan yang berkaitan dengan isu penelitian [4]. Pada penelitian ini, survei dibagikan kepada seratus pelajar di Sekolah XYZ yang telah memanfaatkan ChatGPT dalam proses belajar mereka. Item-item dalam survei dirancang berdasarkan lima variabel yang ada dalam model Kepuasan Pengguna Akhir (EUCS), yaitu isi, ketepatan, format, kemudahan akses, dan ketepatan waktu, untuk mengukur sejauh mana siswa merasa puas dengan penggunaan aplikasi ChatGPT sebagai alat pembelajaran.
2. Studi literatur; merujuk pada analisis informasi yang berasal dari sejumlah buku acuan dan temuan riset terdahulu yang berhubungan dengan penelitian untuk memperoleh dasar teori mengenai isu yang akan diteliti [5]. Dalam penelitian ini, dilakukan kajian literatur untuk mengeksplorasi pemahaman mengenai kecerdasan buatan, kepuasan pengguna sistem informasi, dan model Kepuasan Pengguna Akhir (*End User Computing Satisfaction* - EUCS). Kajian literatur tersebut berfungsi sebagai landasan

dalam merancang instrumen kuesioner dan mendukung peneliti dalam menemukan elemen-elemen yang berkontribusi terhadap kepuasan siswa saat memanfaatkan ChatGPT sebagai media belajar di Sekolah XYZ.

Tahapan Penelitian

Proses penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian langkah terstruktur seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 1. Langkah-langkah tersebut terdiri dari:

1. Identifikasi masalah, pada langkah pertama ini peneliti mendeteksi isu atau masalah utama yang berkaitan dengan penerapan ChatGPT dalam dunia pendidikan, berdasarkan studi dari riset sebelumnya yang menerapkan model EUCS.
2. Studi Literatur, pada langkah ini dilakukan pengumpulan dan analisis sumber-sumber literatur yang relevan dengan kecerdasan buatan, sistem informasi, serta model EUCS, sebagai dasar teori bagi penelitian ini.
3. Penentuan model penelitian, pada langkah ini ditentukan model analisis yang akan diterapkan, yaitu End User Computing Satisfaction (EUCS), untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna akhir.
4. Pengumpulan data, pada Langkah ini data diperoleh dengan membagikan kuesioner kepada siswa di Sekolah XYZ yang telah menggunakan ChatGPT secara online melalui Google Form.
5. Pengolahan data, pada Langkah ini data yang terkumpul dari kuesioner dimasukkan dan diproses menggunakan perangkat lunak statistik SPSS untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel dalam model EUCS.
6. Pembahasan, pada Langkah ini dimana hasil dari proses analisis kemudian didiskusikan secara rinci untuk menjelaskan dampak masing-masing variabel terhadap tingkat kepuasan siswa dalam menggunakan ChatGPT.
7. Penarikan kesimpulan, pada langkah terakhir dari penelitian ini adalah menyimpulkan temuan-temuan utama berdasarkan hasil analisis serta diskusi, dan memberikan saran untuk pengembangan di masa mendatang.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Populasi dan Sampel

Populasi yang menjadi fokus dalam studi ini mencakup semua pelajar di Sekolah XYZ yang telah memanfaatkan aplikasi ChatGPT sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mereka. Karena jumlah pastinya siswa yang menggunakan ChatGPT tidak dapat diidentifikasi secara akurat dan terus berubah seiring berjalannya waktu, populasi ini dapat dianggap sebagai populasi yang tidak terbatas. Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk menggambarkan karakteristik umum dari keseluruhan populasi tersebut. Dalam situasi di mana waktu, tenaga, dan sumber daya terbatas, tidak realistis untuk meneliti seluruh populasi, sehingga pengambilan sampel menjadi pendekatan yang lebih praktis dan efisien. Hasil dari analisa sampel ini nantinya akan digunakan untuk menyimpulkan tingkat kepuasan semua siswa pengguna ChatGPT di Sekolah XYZ. Oleh karena itu, pemilihan sampel dilakukan dengan seksama agar dapat mewakili kondisi populasi secara keseluruhan.

Penentuan Sampel

Rumus yang dipergunakan untuk menentukan jumlah sampel yaitu dengan menggunakan rumus Paul Leedy (2005) [6]. Margin of error (moe) adalah 10% dengan tingkat kepercayaan 95% ($Z=1,96$).

$$n = \left(\frac{Z}{e}\right)^2 p(1 - p) \quad (1)$$

$$n = \left(\frac{1,96}{0,05}\right)^2 0,5(1 - 0,05) \quad (2)$$

$$n = 96,04 \quad (3)$$

Tingkat kesalahan yang diperbolehkan dalam penelitian ini ditentukan sebesar 0,05 atau 5%, sementara tingkat keyakinan yang digunakan untuk penentuan sampel adalah 95% atau $z=1,96$. Nilai tingkat keyakinan 95% atau $z=1,96$ merupakan standar yang paling umum dipakai. Tingkat keyakinan 95% atau $Z=1,96$ menawarkan kombinasi ideal antara akurasi dan keandalan. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, jumlah responden dibulatkan menjadi 100 orang.

Variabel Penelitian

Tabel 1 memperlihatkan variabel serta indikator yang dipakai dalam studi ini, dengan variabel dan indikator-indikator yang disusun mengacu pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

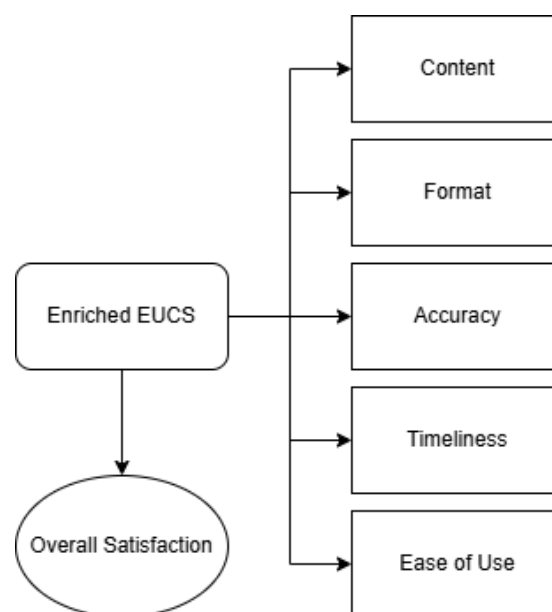
Tabel 1. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel	Kode	Indikator	Sumber
<i>Content</i>	C1	Informasi yang diberikan oleh ChatGPT sesuai dengan kebutuhan saya.	[7] [8] [9]
	C2	Jawaban yang diberikan ChatGPT telah mencakup seluruh aspek dari pertanyaan yang saya ajukan.	[7][9] [10] [11]
	C3	Saya merasa bahwa ChatGPT sering memberikan informasi yang relevan.	[7] [9] [11]
	C4	ChatGPT telah membantu saya dalam memahami materi atau topik tertentu.	[12][13] [14]
<i>Accuracy</i>	A1	Informasi yang diberikan oleh ChatGPT dapat dipercaya.	[10]
	A2	Jawaban dari ChatGPT Akurat.	[6][7][9] [15]
	A3	ChatGPT memberikan penjelasan sesuai dengan yang dicari atau diinput.	[7][10] [16]
	A4	ChatGPT jarang terjadi error	[7][10] [14]
<i>Format</i>	F1	Struktur penjelasan yang diberikan ChatGPT mudah dipahami.	[6] [14]
	F2	ChatGPT menggunakan jenis font serta ukuran yang normal dan jelas terbaca.	[7][10] [15] [17]
	F3	Tampilan dari ChatGPT yang teratur.	[7][10] [16]
	F4	Format Gambar yang dihasilkan oleh ChatGPT dengan komposisi warna yang menarik serta membuat mata nyaman.	[10]
<i>Ease of Use</i>	E1	ChatGPT mudah diakses kapan saja saat dibutuhkan.	[6] [7] [10] [17]
	E2	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan ChatGPT (Keramahan Pengguna).	[6] [7] [10] [11] [14] [15] [16]
	E3	Antarmuka dan cara kerja ChatGPT yang yang mudah untuk dipelajari dan digunakan.	[6][11] [15] [17]
<i>Timeliness</i>	T1	ChatGPT merespons pertanyaan saya dengan cepat	[7] [10] [11] [14] [16] [17]

	T2	ChatGPT mampu memberikan layanan tepat waktu dan informasi lengkap saat saya butuhkan.	[6] [7] [10] [16] [17]
	T3	ChatGPT membantu saya menghemat waktu dalam mencari informasi (Dapat memberikan informasi terkini).	[6] [7] [11] [14] [16]
	T4	ChatGPT memberikan informasi yang cepat saat sistem mengalami error	[15]
<i>User Satisfaction</i>	Y1	ChatGPT sesuai dengan kebutuhan untuk mencari informasi	[9] [14]
	Y2	ChatGPT dalam diandalkan untuk mencari informasi	[7] [9] [14]

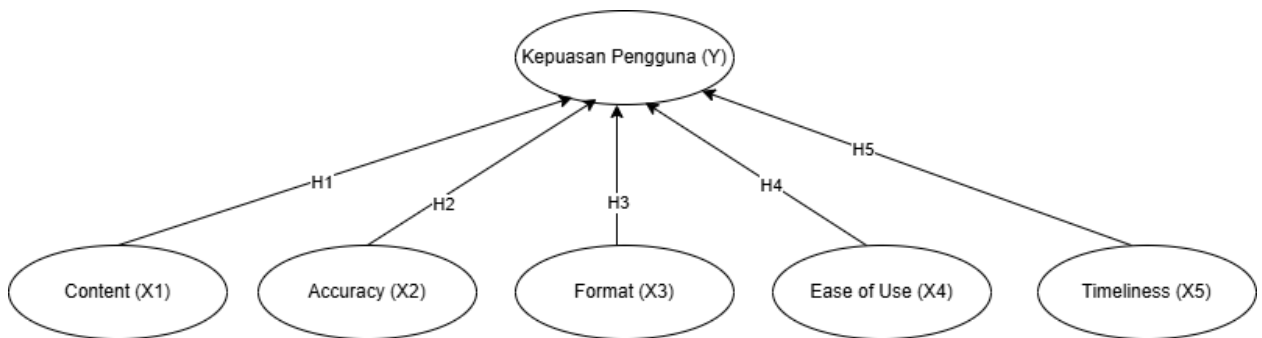
Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, dengan pengumpulan informasi melalui kuesioner yang berlandaskan pada model Kepuasan Pengguna Akhir (EUCS). Pendekatan ini dirancang untuk menilai pandangan pengguna mengenai suatu sistem, dan diperkenalkan oleh Doll & Torkzadeh pada tahun 1988 berdasarkan dari Gambar 2, dimana merupakan model pertama yang mendasari *model End User's Computing Satisfaction* (EUCS) oleh Doll dan Torkzadeh. Dalam model EUCS, pandangan pengguna dievaluasi melalui lima variabel utama, yaitu: (1) Isi, (2) Keakuratan, (3) Tata Letak, (4) Kemudahan Pengoperasian, dan (5) Ketepatan Waktu. Dari kelima variabel tersebut, dapat disimpulkan mengenai tingkat kepuasan pengguna secara keseluruhan [18].



Gambar 2. Model EUCS yang diperkaya

Seiring bertumbuhnya teknologi dengan cepat, model EUCS yang diperkenalkan oleh Doll & Torkzadeh harus dievaluasi kembali untuk menentukan apakah masih relevan dengan kebutuhan dan situasi sekarang. Dengan demikian, model ini sudah diuji oleh banyak peneliti dalam berbagai penelitian sebelumnya. Temuan menunjukkan bahwa alat yang diterapkan dalam model EUCS terbukti sah dan dapat digunakan untuk secara tepat menilai efektivitas suatu sistem informasi [18]. Oleh karena itu, dalam studi ini, dirancang sebuah struktur pemikiran yang akan diuji dengan menggunakan model EUCS yang diciptakan oleh Doll dan Torkzadeh, sebagaimana yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Kerangka Berfikir

Berdasarkan Gambar 3, penelitian ini akan menguji lima hipotesis yang dirancang sebagai berikut:

1. Hipotesis 1: Variabel *content* (X1) berpengaruh signifikan terhadap tingkat kepuasan (satisfaction) siswa dalam menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu belajar di Sekolah XYZ (Y).
2. Hipotesis 2: Variabel *accuracy* (X2) berpengaruh signifikan terhadap tingkat kepuasan (satisfaction) siswa dalam menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu belajar di Sekolah XYZ (Y).
3. Hipotesis 3: Variabel *format* (X3) berpengaruh signifikan terhadap tingkat kepuasan (satisfaction) siswa dalam menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu belajar di Sekolah XYZ (Y).
4. Hipotesis 4: Variabel *ease of use* (X4) berpengaruh signifikan terhadap tingkat kepuasan (satisfaction) siswa dalam menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu belajar di Sekolah XYZ (Y).
5. Hipotesis 5: Variabel *timeliness* (X5) berpengaruh signifikan terhadap tingkat kepuasan (satisfaction) siswa dalam menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu belajar di Sekolah XYZ (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Responden

Data peserta dalam penelitian ini dibagi berdasarkan jenis kelamin dan kelompok usia. Dari 100 siswa Sekolah XYZ yang berperan sebagai responden dan yang telah menggunakan ChatGPT untuk aktivitas belajar mereka, seluruh informasi tersebut dianggap valid dan dapat digunakan untuk analisis mendalam. Gambar 4 menunjukkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.



Gambar 4. Demografi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Gambar 4 menunjukkan bahwa dari 100 responden yang menjawab kuesioner, sebagian besar didominasi oleh laki-laki dengan jumlah sebanyak 54 responden dengan persentase 54% dan sisanya perempuan dengan jumlah sebanyak 46 responden dengan persentase 46%.

Uji Validitas dan Realibilitas

Uji validitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengevaluasi kevalidan media yang dipakai, sebelum diambilnya keputusan untuk menjadikannya sebagai alat pembelajaran [19]. Semakin tinggi tingkat validitas suatu instrumen menandakan bahwa alat pengukur itu semakin tepat dalam mengukur data tertentu. Melakukan pengujian validitas sangat penting agar pertanyaan yang diajukan tidak menghasilkan informasi yang jauh dari representasi variabel yang ingin diteliti [20]. Uji Validitas ini dilakukan dengan cara indikator dalam setiap instrumendisebut sah jika nilai r yang dihitung melebihi r yang tertera pada tabel [21]. Hasil dari penilaian validitas instrumen dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Validitas

Variabel	Indikator	R Hitung
<i>Content</i>	C1	0,715
	C2	0,655
	C3	0,631
	C4	0,700
<i>Accuracy</i>	A1	0,596
	A2	0,470
	A3	0,715
	A4	0,557
<i>Format</i>	F1	0,581
	F2	0,717
	F3	0,717
	F4	0,564
<i>Ease of Use</i>	E1	0,523
	E2	0,648
	E3	0,686
<i>Timeliness</i>	T1	0,597
	T2	0,688
	T3	0,684
	T4	0,533
<i>User Satisfaction</i>	Y1	0,687
	Y2	0,591

Pada Tabel 2, dapat dilihat bahwa hasil pengujian validitas untuk semua variabel, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeliness*, menunjukkan bahwa nilai r hitung dari setiap indikator lebih tinggi daripada r tabel, yaitu 0,195 (dengan $df = 100$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua indikator dalam studi ini dinyatakan valid dan cocok untuk digunakan dalam pengukuran variabel-variabel yang diteliti.

Setelah melakukan uji validitas, dilanjutkan dengan uji realibilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi hasil tes dari waktu ke waktu [22]. Uji realibilitas dilakukan dengan menilai nilai alpha Cronbach, dengan ambang batas minimal yang diterima adalah 0,7 [23]. Dalam penelitian ini, nilai alpha Cronbach untuk lima instrumen yang digunakan melebihi 0,7, yang menunjukkan bahwa semua instrument tersebut reliabel yang tertera pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Realibilitas

Variabel	Indikator	Cronbach's Alpha if Item Deleted
<i>Content</i>	C1	0,901
	C2	0,902
	C3	0,903
	C4	0,901
<i>Accuracy</i>	A1	0,904
	A2	0,909
	A3	0,900
	A4	0,910
<i>Format</i>	F1	0,904
	F2	0,900
	F3	0,901
	F4	0,906
<i>Ease of Use</i>	E1	0,906
	E2	0,902
	E3	0,901
<i>Timeliness</i>	T1	0,904
	T2	0,901
	T3	0,901
	T4	0,906
<i>User Satisfaction</i>	Y1	0,914
	Y2	0,914

Uji Normalitas

Uji ini membandingkan sekumpulan data pada sampel dengan distribusi normal dari serangkaian angka yang memiliki rata-rata dan deviasi standar identik. Singkatnya, pengujian ini dilakukan untuk mengevaluasi kenormalan distribusi sejumlah data [24]. Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan melalui uji Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS versi 20. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal. Dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05, kriteria pengujian menyatakan bahwa data dianggap berdistribusi normal apabila nilai D_{max} kurang dari atau sama dengan D_{tabel} atau p-value lebih besar dari 0,05. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh data dalam penelitian ini memiliki distribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis statistik yang lebih mendalam [25].

Tabel 4. Uji Normalitas

Kolmogorov - Smirnov		
Unstandardized Residual		
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std.Deviation	0,31640857
Most Extreme Differences	Absolute	0,065
	Positive	0,055
	Negative	-0,065
Test Statistic		0,065
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,200 ^{c,d}

Dari Tabel 4 diatas terlihat bahwa hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS Versi 29 mendapatkan nilai Sig. 0,200 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Regresi Linear Berganda merupakan suatu tipe model regresi linear yang melibatkan lebih dari satu variabel independen atau predictor [26]. Tabel 5 menampilkan hasil dari analisis regresi linier berganda yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini.

Tabel 5. Hasil Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Model	<i>Unstandardized Coefficients</i>
<i>Constant</i>	0,134
<i>Content</i>	0,327
<i>Accuracy</i>	0,260
<i>Format</i>	0,046
<i>Ease of Use</i>	0,264
<i>Timeliness</i>	0,084

Tabel 5 memperlihatkan hasil dari analisis regresi linier ganda yang telah dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25, sehingga menghasilkan nilai $Y = 0,134 + 0,327 X_1 + 0,260 X_2 + 0,046 X_3 + 0,264 X_4 + 0,084 X_5$.

1. Koefisien konstan memiliki nilai positif yaitu 0,134, yang menunjukkan bahwa jika semua variabel independen (content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness) dianggap tidak ada atau bernilai nol, maka tingkat kepuasan pengguna (satisfaction) akan tetap berada di angka 0,134.

2. Koefisien regresi untuk content (X1) adalah 0,327, yang menunjukkan bahwa jika variabel lain tetap konstan, setiap peningkatan pada content akan meningkatkan tingkat kepuasan pengguna (satisfaction) sebesar 0,327.
3. Koefisien regresi accuracy (X2) tercatat 0,260, yang menandakan bahwa dengan asumsi variabel lain tidak berubah, peningkatan dalam accuracy akan menambah kepuasan pengguna (satisfaction) sebanyak 0,260.
4. Koefisien regresi untuk format (X3) adalah 0,046, yang menunjukkan bahwa jika variabel lain tetap, setiap peningkatan dalam format akan meningkatkan kepuasan pengguna (satisfaction) sebesar 0,046.
5. Koefisien regresi ease of use (X4) berada di angka 0,264, yang berarti bahwa jika faktor lain tidak berubah, setiap kenaikan pada kemudahan penggunaan akan meningkatkan kepuasan pengguna (satisfaction) sebesar 0,264.
6. Koefisien regresi timeliness (X5) tercatat sebesar 0,084, yang menunjukkan bahwa dengan asumsi variabel lain konstan, setiap peningkatan pada ketepatan waktu akan menambah kepuasan pengguna (satisfaction) sebesar 0,084.

Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilaksanakan dengan dua metode, yaitu melalui tes signifikansi parameter secara individual (tes statistik t) dan tes signifikansi secara bersamaan (tes statistik F).

Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji t)

Uji t berfungsi untuk memeriksa secara terpisah dampak yang ditimbulkan oleh variabel independen (X) dan variabel dependen (Y), yaitu untuk mengetahui apakah variabel X1 (content), X2 (accuracy), X3 (format), X4 (ease of use), dan X5 (timeliness) memberikan pengaruh secara signifikan terhadap variabel Y (kepuasan pengguna ChatGPT) [27].

Tabel 6. Hasil Uji t (Parsial)

Model	t	Sig.
Constant	0,518	0,606
Content	3,699	0,000
Accuracy	4,179	0,000
Format	0,624	0,534
Ease of Use	3,472	0,001
Timeliness	1,050	0,297

Dari Tabel 6, terlihat bahwa hasil analisis t menggunakan SPSS versi 29 adalah sebagai berikut:

1. Temuan dari uji t untuk variabel Content terkait Satisfaction menunjukkan nilai t yang dihasilkan mencapai 3,699 dengan tingkat signifikansi 0,000. Mengingat nilai t yang dihasilkan (3,699) lebih besar dari t tabel (1,984) dan tingkat signifikansi (0,000) lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Content memiliki dampak signifikan terhadap Satisfaction, sehingga hipotesis diterima.
2. Temuan dari uji t untuk variabel Accuracy yang berpengaruh pada Satisfaction menunjukkan nilai t yang dihasilkan sebesar 4,179 dengan tingkat signifikansi 0,000. Karena nilai t yang dihasilkan (4,179) melampaui t tabel (1,984) dan tingkat signifikansi (0,000) kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Accuracy berpengaruh signifikan terhadap Satisfaction, sehingga hipotesis diterima.
3. Temuan dari uji t untuk variabel Format dalam kaitannya dengan Satisfaction menunjukkan nilai t yang dihasilkan sebesar 0,624 dengan tingkat signifikansi 0,534. Mengingat nilai t yang dihasilkan (0,624) berada di bawah t tabel (1,984) dan tingkat signifikansi (0,534) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Format tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap Satisfaction, sehingga hipotesis ditolak.
4. Temuan dari uji t untuk variabel Ease of Use dalam hubungannya dengan Satisfaction menunjukkan nilai t yang dihasilkan mencapai 3,472 dengan tingkat signifikansi 0,001. Karena nilai t yang dihasilkan (3,472) lebih tinggi dari t tabel (1,984) dan tingkat signifikansi (0,001) kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Ease of Use memiliki dampak signifikan terhadap Satisfaction, sehingga hipotesis diterima.
5. Temuan dari uji t untuk variabel Timeliness berhubungan dengan Satisfaction menunjukkan nilai t yang dihasilkan sebesar 1,050 dengan tingkat signifikansi 0,297. Mengingat nilai t yang dihasilkan (1,050) di bawah t tabel (1,984) dan tingkat signifikansi (0,297) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Timeliness tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap Satisfaction, sehingga hipotesis ditolak.

Uji F (Uji Simultan)

Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempengaruhi variabel terikat secara kolektif [27]. Tabel 7 di bawah ini merupakan hasil uji dari penelitian ini.

Tabel 7. Hasil Uji F (Uji Simultan)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	26,129	5	5,226	49,561	0,000 ^a
Residual	9,911	94	0,105		
Total	36,040	99			

Dari Tabel 7 ini hasil nilai F hitung sebesar $49,561 > F$ tabel 2,31 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0 >$ dari F tabel, dan tingkat signifikansi F hitung lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Dari sini dapat disimpulkan bahwa variabel isi, akurasi, format, kegunaan dan ketepatan waktu secara bersamaan atau bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kepuasan.

SIMPULAN

Dari analisis dan diskusi mengenai tingkat kepuasan pengguna aplikasi ChatGPT di Sekolah XYZ dengan pendekatan End User Computing Satisfaction (EUCS), dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari lima variabel independen yang diterapkan dalam model EUCS, yaitu content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness, diketahui bahwa variabel content, accuracy, dan format memiliki dampak yang signifikan terhadap kepuasan pengguna (satisfaction). Sementara itu, ease of use dan timeliness tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Dengan ini, hipotesis pertama, kedua, dan ketiga diterima, sedangkan hipotesis keempat dan kelima ditolak.
2. Melalui hasil uji t, dapat dilihat bahwa variabel content dan accuracy memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kepuasan pengguna ChatGPT. Ini berarti bahwa peningkatan kualitas konten serta akurasi informasi yang disampaikan oleh ChatGPT akan berkontribusi pada peningkatan kepuasan pengguna. Sebaliknya, meskipun format tergolong signifikan, pengaruhnya bersifat negatif, yang menunjukkan bahwa persepsi pengguna terhadap tampilan atau penyajian hasil dari ChatGPT dapat menurunkan kepuasan jika tidak sejalan dengan harapan pengguna.
3. Secara keseluruhan, kelima variabel independen (content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness) secara kooperatif berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi ChatGPT, dengan hubungan yang sangat kuat sebesar 86,8%, yang menunjukkan bahwa model EUCS efektif dalam menjelaskan variasi kepuasan pengguna dalam konteks ini.

DAFTAR PUSTAKA

- C. P. Zendrato, "Menyikapi Perkembangan Teknologi AI (ChatGPT) Sesuai Dengan Kebenaran Alkitabiah," *REI MAI: Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Kristen*, vol. 2, no. 1, pp. 23–37, May 2024, doi: 10.69748/jrm.v2i1.105.
- Jusman, A. Hajar, and A. Habibi, "Analisis Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Berbasis Chat GPT Untuk Membantu Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Di Universitas Muhammadiyah Bone," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Jun. 2024.
- E. Finanti et al., "Efektivitas Peran Chatgpt Sebagai Alat Bantu Penyelesaian Tugas Akademik Mahasiswa," *Kebumian dan Angkasa*, vol. 3, no. 2, pp. 74–85, doi: 10.62383/algorithm.v3i2.445.
- A. G. Prawiyogi, T. L. Sadiyah, A. Purwanugraha, and P. N. Elisa, "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 446–452, Jan. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.787.
- A. Munib and F. Wulandari, "Studi Literatur: Efektivitas Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, vol. 7, no. 1, pp. 160–172, Jul. 2021, doi: 10.29407/jpdn.v7i1.16154.
- D. Novita and F. Helena, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan End-User Computing Satisfaction (EUCS) Analysis Of User Satisfaction Of The Traveloka Application Using The Technology Acceptance Model (TAM) And The End-User Computing Satisfaction (EUCS) Method," 2021.
- I. Kurniasih and D. Pibriana, "Pengaruh Kepuasan Pengguna Aplikasi Belanja Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode EUCS," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Mar. 2021.
- H. Setiawan and D. Novita, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi KAI Access Sebagai Media Pemesanan Tiket Kereta Api Menggunakan Metode EUCS User Satisfaction Analysis of the KAI Access Application as a Train Ticket Booking Media Using the EUCS Method," 2021.
- D. Pibriana and L. Fitriyani, "Penggunaan Model EUCS Untuk Menganalisis Kepuasan Pengguna E-learning Di MTs N 2 Kota Palembang EUCS Model Usage to Analyze E-learning User Satisfaction at MTs N 2 Palembang," 2022.
- E. Purwaningsih, E. Nurelasari, and H. J. Tamba, "PENERAPAN METODE EUCS DALAM ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP PELAYANAN BERBASIS APLIKASI

- PADA TRAVELOKA DAN TIKET.COM," 2025. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/>
- T. Yusuf, R. Ar-Rasyid, B. T. Hanggara, and A. Rachmadi, "Evaluasi Kepuasan Pengguna Pada Website Beasiswa Universitas Brawijaya Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS)," 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- C. P. Trisya, T. K. Ahsyar, S. Syaifullah, and M. Fronita, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Jenius Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction dan Importance Performance Analysis," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, vol. 7, no. 3, pp. 951–962, Jul. 2024, doi: 10.32493/jtsi.v7i3.40802.
- E. Istianah and W. Yustanti, "Analisis Kepuasan Pengguna pada Aplikasi Jenius dengan Menggunakan Metode EUCS (End-User Computing Satisfaction) berdasarkan Perspektif Pengguna," 2022.
- L. Putra Pratama, D. Pratama, and R. Teguh, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Absen Di Institusi XYZ Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) User Satisfaction Analysis Of Absent Application in XYZ Institutions Using End User Computing Satisfaction (EUCS) Method," *JTSI*, vol. 4, no. 1, pp. 63–74, 2023.
- A. Lattu, Sihabuddin, and W. Jatmiko, "ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP PENGGUNAAN E-LEARNING DENGAN METODE TAM DAN EUCS," *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, Jan. 2022.
- A. Dwiki Ayu Rinjani, D. Rahman Prehanto, N. Surabaya, J. Lidah Wetan, L. Wetan, and K. Lakarsantri, "ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI BIBIT REKSADANA MENGGUNAKAN METODE EUCS DAN IPA".
- F. P. Sihotang and D. Putri, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi PLN Mobile Di Kota Palembang Dengan Metode EUCS," vol. 10, no. 3, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- L. Amalia Rahmania, I. Mulya Putra Perdana, and Y. Wen Chen, "THE USER PERCEPTION OF SWSEUM (SEMANTIC WEB MUSEUM)." [Online]. Available: <http://museumpupurwamalang.org/>
- N. Azhar and M. Adri, "Uji Validitas dan Reliabilitas Paket Multimedia Interaktif," *IlmuKomputer.com*.
- L. Amanda, F. Yanuar, and D. Devianto, "UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS TINGKAT PARTISIPASI POLITIK MASYARAKAT KOTA PADANG," *Jurnal Matematika UNAND*, May 2019.
- Y. Utami, M. P. Rasmanna, and Khairunnisa, "Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument

- Penilaian Kinerja Dosen," *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 4, no. 2, pp. 21–24, Feb. 2023.
- M. Tumangger and W. H. Ginting, "UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS TES KEBUGARAN SISWA INDONESIA PADA SISWA KELAS XI SMAN 13 MEDAN," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, vol. 11, no. 1, 2024.
- N. Fajrin Marpaung, A. Farhan, and N. Balafif, "Nurdiana Fajrin Marpaung, Ahmad Farhan, Nufan Balafif Analisis Kepuasan Pengguna Senayan Library Management System menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)."
- I. Sintia, M. Danil Pasarella, and D. Andi Nohe, "Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, dan Aplikasinya Terbitan II," 2022.
- E. S. Handayani and H. Subakti, "Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 151–164, Nov. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.633.
- N. Sudariana and M. M. Yoedani, "ANALISIS STATISTIK REGRESI LINIER BERGANDA."
- I. Fauzi and M. Duwika, "PENGARUH MOTIVASI DAN DISIPLIN KERJA TERHADAP KINERJA GURU DI YAYASAN AL WASATIYAH TANGERANG," *Jurnal Ekonomi Efektif*, vol. 2, no. 2, 2020.