

Analisis Kualitas Website Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode WebQual 4.0 dan End User Computing Satisfaction (EUCS) (Studi Kasus : Website Kantor Sekretariat Daerah Kab.Ogan Ilir)

Amelisa Fitri Ayu Sari¹, Nita Rosa Damayanti², Fatmasari³, M.Farozi⁴
Universitas Bina Darma^{1,2,3,4}
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 Palembang
Sur-el : amelisafitri90@gmail.com¹, nita_rosa@binadarma.ac.id²,
fatmasari@binadarma.ac.id³, mohamad.farozi@binadarma.ac.id⁴

Abstract : As communication and information technology develops rapidly, the Regional Secretary of the Ogan Ilir government has a website for informing the public about news or announcements of activities they are carrying out. However, another problem that is often encountered nowadays is that the information obtained is still not updated enough and many people still don't know about the Ogan Ilir government regional secretary's website. Therefore, there is a need for research to measure satisfaction with the Ogan Ilir government's Regional Secretary website which aims to determine the status of user satisfaction and the factors that influence satisfaction so whether this website is suitable to be used as a reference in obtaining information. The model used in this research is the WebQual 4.0 model which consists of 3 variables, namely Usability, Information Quality, Service Interaction Quality, and the End User Computing Satisfaction model consisting of 1 variable, namely Timeliness. This research uses a quantitative approach, sampling is carried out using purposive sampling and accidental sampling techniques, data processing and analysis uses Statistical Program for Social Science (SPSS)

Keywords: WebQual 4.0, website, End-User Computing Satisfaction (EUCS)

Abstrak : Seiring perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang dengan pesat, Sekda pemerintah Ogan Ilir memiliki website untuk informasi kepada masyarakat tentang berita atau pengumuman kegiatan yang mereka lakukan. Namun, masalah lain yang sering dijumpai saat ini pada informasi yang didapatkan masih kurang update dan masih banyak masyarakat belum mengetahui website sekda pemerintahan ogan ilir. Maka dari itu, perlu adanya penelitian untuk mengukur kepuasan website Sekda pemerintah ogan ilir yang bertujuan untuk mengetahui status kepuasan pengguna dan faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan sehingga apakah website ini pantas dijadikan sebagai sebuah rujukan dalam memperoleh informasi. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model WebQual 4.0 yang terdiri dari 3 variabel yaitu Usability, Information Quality, Service Interaction Quality, dan model End User Computing Satisfaction terdiri dari 1 variabel yaitu Timeliness. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling dan accidental sampling, pemrosesan dan analisis data menggunakan Statistical Program for Social Science (SPSS)

Kata kunci: WebQual 4.0, website, End-User Computing Satisfaction (EUCS)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan TI menjadi cepat sekali berdampak untuk layanan perubahan kedua organisasi dan perusahaan [1]. Teknologi

informasi juga telah melahirkan produk atau layanan seperti aplikasi, website [2]. Sekarang layanan informasi untuk pengguna dapat dilaksanakan dalam online, sehingga hal ini dapat memberikan manfaat bagi pengguna yang

menggunakan layanan tersebut. Dalam peran situs yang sudah menjadi bagian terpenting dalam sebuah perusahaan-perusahaan atau pun organisasi untuk mendapatkan tingkat kepuasan pengguna sehingga diperoleh umpan balik [3]. Oleh karena itu Sekretaris Daerah Ogan Ilir memilih layanan website tersebut guna untuk mempermudah dan memberikan informasi kepada masyarakat, pengelola, pegawai sekda dan lain-lain sehingga dapat memberikan informasi. Sekretaris Daerah mempunyai tugas membantu Bupati dalam penyusunan kebijakan dan pengoordinasian administrative terhadap pelaksanaan tugas Perangkat Daerah serta pelayanan administratif dan juga mengimplementasikan dan memanfaatkan TIK dalam bidang *e-government* yang terintegrasi. Selain itu kualitas pelayanan terhadap masyarakat melalui penerapan *E-Government* yang diberikan oleh pemerintah menjadi lebih baik, kemudian kualitas layanan (*Service Quality*) itu sendiri dapat didefinisikan dengan seberapa jauh perbedaan antara kenyataan dengan harapan para pelanggan atas pelayanan yang mereka terima, atau kemampuan perusahaan dalam memenuhi harapan pelanggan dengan memberikan pelayanan kepada pelanggan pada saat berinteraksi langsung dengan pelanggan [4]. Hal tersebut sesuai dengan mana kualitas layanan bisa diwujudkan melalui pemenuhan kebutuhan dan keinginan pelanggan, serta ketepatan penyampaiannya untuk mengimbangi harapan pelanggan [5]. Ada dua faktor dalam pengukuran kualitas pelayanan yaitu kinerja pelayanan dan pelayanan yang diharapkan pelanggan [6].

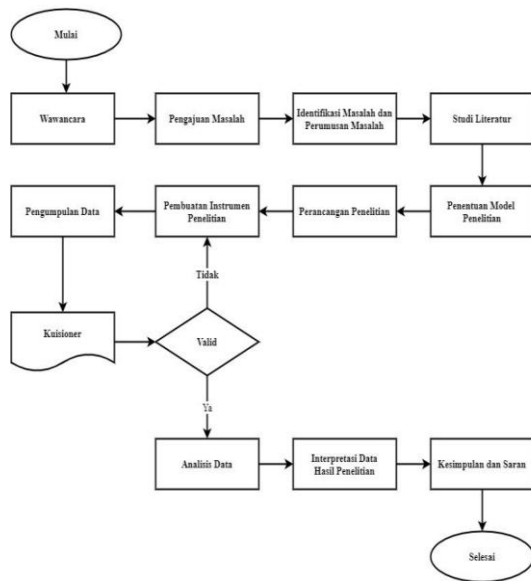
Sejauh ini masalah yang ada di *website sekda Ogan ilir* yaitu belum banyaknya berita terupdate dan juga kadang sering eror kemudian sangat sedikit masyarakat yang mengerti cara menilai atau mengevaluasi kualitas dari suatu *website*, evaluasi pada *website* pemerintahan sangat perlu dilakukan guna untuk mengetahui sejauh mana kualitas informasi yang disampaikan, selain itu evaluasi merupakan salah satu upaya untuk melakukan pengembangan dan perbaikan kualitas layanan [7]. Pada dasarnya tercapainya kualitas *website* yang sempurna akan mendorong terciptanya kepuasan pengguna.

Kepuasan pengguna hanya dapat terbentuk apabila pengguna merasa puas atas pelayanan yang diterima mereka. Untuk mendukung perbaikan terus-menerus dari website Sekda Ogan Ilir perlu dilakukan Analisis Kualitas website sekda Ogan Ilir menggunakan Webqual. Webqual adalah metode yang mengukur kualitas dari website [8]. *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) adalah sebuah metode untuk membandingkan harapan pengguna dan sistem informasi yang sebenarnya untuk menentukan seberapa puas mereka terhadap suatu sistem aplikasi [9]. Penilaian keseluruhan dari pengguna sistem informasi berdasarkan pengalaman mereka menggunakan sistem [10].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yang memiliki tujuan untuk mendapatkan nilai atau mengetahui tingkat kepuasan pengguna akhir

terhadap kualitas *website Sekertaris Daerah Ogan Ilir* serta menguji sejumlah hipotesis terkait hubungan antara kepuasan pengguna *website* dengan faktor-faktor yang memengaruhinya. Berdasarkan penjelasan mengenai pendekatan penelitian tersebut, maka pada penelitian ini akan melalui tahapan-tahapan dengan menggunakan metode, teknik, dan alat secara kuantitatif.



Gambar. 1 Prosedur Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah berupa kuesioner yang terbagi ke dalam dua bagian [11]. Bagian pertama pengisian kuesioner yaitu pertanyaan diri responden meliputi nama, jenis kelamin, pendidikan, usia, seberapa sering mengunjungi *website*, dan berapa lama durasi mengakses *website*. Bagian kedua berisi tentang pertanyaan-pertanyaan penelitian yang berjumlah 19 butir, terdiri atas 15 indikator pertanyaan dari model WebQual 4.0 dalam 3 (tiga) variabel yaitu *usability*, *information quality*, dan *service interaction quality*, kemudian 4 (empat) butir pertanyaan dari satu

variabel *timeliness* metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dan 4 (empat) pertanyaan terkait kepuasan pengguna.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah;

1. Wawancara

Pada proses ini peneliti melakukan tanya jawab langsung bagian Teknologi Informasi (IT) yang memiliki kewenangan dalam mengatur *website* <https://setda.oganalirkab.go.id/>

Pertanyaan yang diajukan seputar evaluasi yang dilakukan pada web, permasalahan yang terjadi, dan sebagainya. Hasil wawancara terlampir pada bagian lampiran.

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah proses mencari, membaca, mengkaji dan memahami penelitian-penelitian sejenis yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti ajukan [12]. Tujuan dilakukan studi literatur untuk mencari sumber informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang akan dijadikan pembanding pada penelitian yang akan dibuat. Jumlah literatur penelitian sejenis yang telah peneliti baca yaitu berjumlah 10 literatur yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Studi literatur yang dapat dijadikan sumber atau acuan diantaranya jurnal, skripsi, dan tesis yang terkait dengan judul penelitian ini.

3. Survei

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan proses penyebaran kuesioner secara langsung dan tidak langsung [13]. Penyebaran langsung dilakukan dengan tatap muka secara langsung (*face to face*) terhadap responden. Kemudian, penyebaran tidak langsung dilakukan melalui bantuan 45 media sosial

seperti *Whatsapp* dan *Twitter* dengan bantuan fitur *Google Forms* untuk pengisiannya dalam menyebarkan kuesioner secara luas kepada responden. Penyebaran kuesioner ini dilakukan dalam kurun waktu dua minggu guna mencapai target sejumlah sampel yang diinginkan. Seluruh kuesioner yang telah terkumpul selama proses penelitian akan diproses dan diklasifikasikan menggunakan perangkat lunak pengolah angka *Microsoft Excel* 2019.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian Pengukuran evaluasi kualitas website sekda Ogan Ilir. <https://setda.oganilirkab.go.id/> dengan metode WebQual 4.0 menggunakan *google form*. Berikut hasil responden yang disebar kepada pegawai dan masyarakat mengenai pengukuran kualitas website dengan metode WebQual 4.0. Responden pada penelitian ini pegawai sekda Ogan Ilir dan masyarakat yang diambil secara acak (*random*), jumlah sampel yang mengisi kuesioner adalah sebanyak 120 orang. Hasil rekapitulasi jawaban responden kualitas website terlihat pada table 1.

Tabel 1. Rekapitulasi jawaban responden

Dimensi	Skor			
	1	2	3	4
<i>Usability Quality</i>	25 1,90%	219 23,85%	451 66,12%	141 8,31%
<i>Information Quality</i>	22 2,42%	176 23,85%	527 66,12%	97 7,60%
<i>Interaction Quality</i>	19 2,99%	197 29,71%	388 61,79%	116 5,51%
Hasil Kualitas Website	2,25%	23,85%	66,12%	7,78%

Berdasarkan hasil pada table 1, menunjukkan hasil kualitas website dengan metode Webqual 4.0 yang memiliki 3 dimensi yaitu *Usability Quality*, *Information Quality*, dan *Interaction Quality* presentase tertinggi yang memilih terdapat pada skor 3 atau setuju sebesar 66.12% dan skor 4 atau sangat setuju sebesar 7.78% sehingga digabung menjadi 73.9%, ini menunjukkan website Sekda Ogan Ilir dominan rata-rata menyetujui kualitas website sekda Ogan Ilir menggunakan metode *WebQual* 4.0.

Usability quality

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Parameter Usability Quality

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Mengoperasikan Website sekda Ogan Ilir Mudah Dipelajari	1	20	80	19
		0,46 %	9,17 %	81,65 %	8,72 %
2	Interaksi website sekda Ogan Ilir jelas dan mudah dipahami	2	40	67	11
		0,92 %	18,35 %	5,1 %	5,05 %
3	Menjelajahi/navi gasi sekda Ogan Ilir mudah	1	53	49	17
		0,46 %	24,31 %	67,43 %	7,80 %
4	Website sekda Ogan Ilir mudah digunakan	2	22	73	23
		0,92 %	10,09 %	78,44 %	10,55 %
5	Website sekda Ogan Ilir memiliki tampilan menarik	11	18	67	24
		5,05 %	39,91 %	46,79 %	8,26 %
6	Website sekda Ogan Ilir memiliki desain yang sesuai dengan jenis website	2	44	52	22
		0,92 %	20,18 %	68,81 %	10,09 %
7	Website sekda Ogan Ilir memberikan informasi yang dicari dengan cepat	10	22	63	25
		4,59 %	4,1 %	4,04 %	6,42 %
Usability Quality		1,90 %	23,85 %	66,12 %	8,31 %

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa dimensi *usability quality* yang memiliki

presentase terbesar berada pada score 3 atau setuju sebesar 66.12% dan sangat setuju pada score 4 sebesar 8.13%(total 74,25%), hal ini dapat disimpulkan bahwa pengguna website menyetujui pernyataan kuesioner *usability quality* dengan baik.

Information Quality

Tabel 3. Information Quality

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Website sekda	5	18	78	19
	Ogan Ilir	2,29	24,31	63,76	9,63
2	memberikan informasi yang akurat				
	Website sekda	3	39	67	11
2	Ogan Ilir	0,34	52,29	36,24	3,21
	memberikan informasi yang dapat dipercaya				
3	Website sekda	18	16	79	7
	Ogan Ilir	0,23	11,01	76,15	12,84
4	memberikan informasi tepat waktu				
	Website sekda	1	14	81	24
4	Ogan Ilir	0,46	6,42	82,11	11,01
	menyajikan informasi yang relevan/berguna				
5	Website sekda	2	28	81	9
	Ogan Ilir	0,92	12,84	82,11	4,13
6	menyajikan informasi mudah dipahami				
	Website sekda	7	15	85	13
6	Ogan Ilir	3,21	38,99	51,83	5,96
	menyajikan informasi lengkap dan terperinci				
7	Website sekda	4	46	56	14
	Ogan Ilir	1,83	21,10	70,64	6,42
7	menyajikan informasi dalam format sesuai/proportional				
	Information Quality	2.42	23.85	66.12	7.60
		%	%	%	%

Tabel 3 Menunjukkan bahwa dimensi *information quality* yang memiliki presentase

terbesar berada pada score 3 atau setuju sebesar 66.12% dan sangat setuju pada score 4 sebesar 7.60%(total 73,72%), hal ini dapat disimpulkan bahwa pengguna website menyetujui pernyataan *Information Quality* dengan baik.

Interaction Quality

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Parameter Interaction Quality

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Website sekda	1	20	80	19
	Ogan Ilir	2,29	26,15	6,06	5,05
1	Memiliki reputasi yang baik				
	Website sekda	2	40	67	11
2	Ogan Ilir	0,46	22,02	70,64	6,88
	memberikan rasa aman menyelesaikan transaksi				
3	Website sekda	1	53	49	17
	Ogan Ilir	0,75	38,99	53,21	5,05
3	memberikan ruang untuk menjadi member/persona lisasi pengguna				
	Website sekda	2	22	73	23
4	Ogan Ilir	1,38	13,76	77,52	7,34
	memberikan rasa aman terhadap informasi data pengguna				
5	Website sekda	11	18	67	24
	Ogan Ilir	9,17	50,00	37,61	2,75
5	memberikan ruang diskusi atau komunikasi				
	Website sekda	2	44	52	22
6	Ogan Ilir	1,83	27,06	65,14	5,96
	memberikan informasi sesuai yang dibutuhkan				
Interaction Quality		2,99	29,71	61,79	5,51
		%	%	%	%

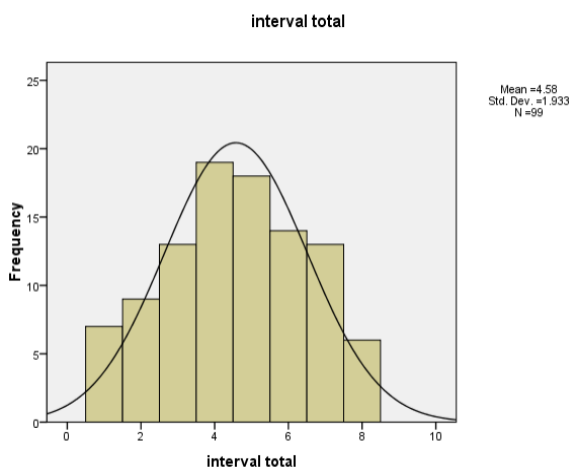
Pada tabel 4 menunjukkan bahwa dimensi *Interaction quality* yang memiliki presentase terbesar berada pada score 3 atau setuju sebesar 61.79 % dan sangat setuju pada score 4 sebesar 5.51% (total 67,30%), hal ini dapat disimpulkan bahwa pengguna website

menyetujui pernyataan *Interaction Quality* dengan baik.

END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)

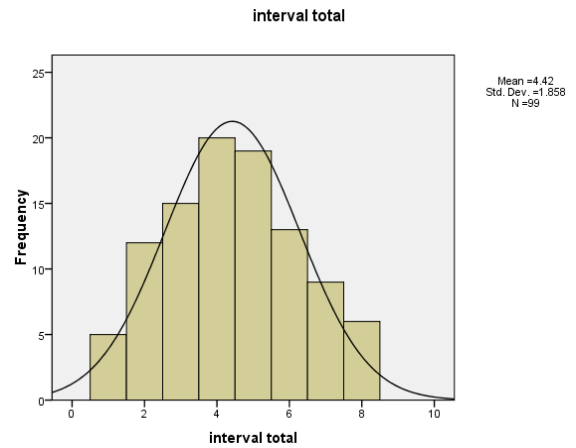
Deskripsi Data Variabel

Data variabel *content* dikumpulkan melalui angket/kuisisioner. Selanjutnya angket/kuisisioner diberikan kepada 120 orang responden untuk di isi. Perhitungan statistik dasar variabel *content* terlihat dari gambar 2.



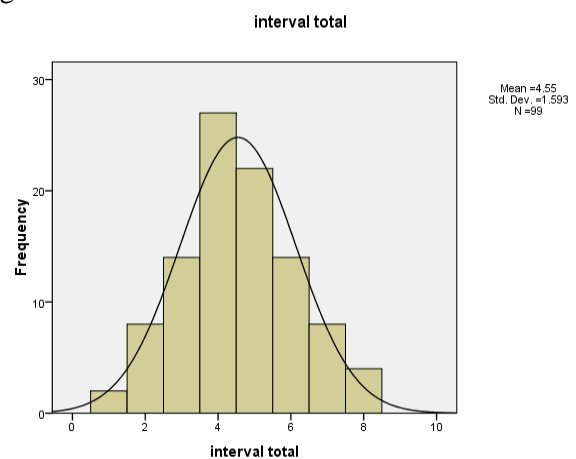
Gambar 2. Histogram skor Variabel content (X1)

Tingkat pencapaian responden pada variabel *content* didapatkan rata rata tingkat pencapaian skor *content* adalah sebesar 72,78%. Data variabel *accuracy* dikumpulkan melalui angket/kuisisioner yang telah di uji validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya angket/kuisisioner diberikan kepada 120 orang responden untuk di isi. Perhitungan statistik dasar variabel *accuracy* terlihat dari gambar 3.



Gambar 3. Histogram skor Variabel accuracy (X2)

Tingkat pencapaian responden pada variabel *format* rata rata tingkat pencapaian skor *format* adalah sebesar 79,18% dan masuk dalam kategori cukup. Data variabel *format* dikumpulkan melalui angket/kuisisioner yang telah di uji validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya angket/kuisisioner diberikan kepada 120 orang responden untuk di isi. Perhitungan statistik dasar variabel *format* terlihat dari gambar 4.



Gambar 4 Histogram skor Variabel format (X3)

Tingkat pencapaian responden pada variabel *satisfaction* didapatkan rata rata tingkat

pencapaian skor *satisfaction* adalah sebesar 78,29% dan masuk dalam kategori cukup.

Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda menggunakan SPSS 16 didapatkan persamaan : $Y = 16.613 + 0.224X_1 + 0.163X_2 + 0.206X_3 + 0.502X_4 + 0.233X_5 = 10,05$ yang artinya adalah apabila variabel *Content*(X1) mengalami kenaikan satu satuan, maka kepuasan pengguna (Y) akan naik sebesar 0,224, begitu juga dengan variabel *accuracy*(X2), apabila terjadi kenaikan satuan, maka kepuasan pengguna (Y) akan naik 0,163, variabel *format* (X3), apabila terjadi kenaikan satuan, maka kepuasan pengguna (Y) akan naik 0,206, variabel *ease of use* (X4), apabila terjadi kenaikan satuan, maka kepuasan pengguna (Y) akan naik 0,502, variabel *timeliness* (X5), apabila terjadi kenaikan satuan, maka kepuasan pengguna (Y) akan naik 0,233

Uji Hipotesis

Uji signifikansi parameter individual (Uji T) dilakukan untuk pengujian Hipotesis variabel pertama sampai dengan hipotesis variabel kelima. Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dari 2 sisi, serta membandingkan antara thitung dengan ttabel. Untuk mencari ttabel adalah dengan rumus $ttabel = (\text{tingkat kepercayaan dibagi } 2 ; \text{jumlah responden} - \text{jumlah variabel} - 1)$, maka $95\% (\text{dalam} = 0,05) / 2 ; 99 - 5 - 1 = (0,025 ; 93 = \text{angka } 0,025 ; 93$, setelah itu di cari pada distribusi nilai t tabel maka ditemukan nilainya sebesar 1,985.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa variabel *webqual* yaitu *usability*, *information quality*, dan *service interaction quality* dan variabel pelengkap *user satisfaction* pada Sekda ogan ilir berada pada kategori yang cukup tinggi dengan nilai kepuasan pada kategori puas. Hasil evaluasi pada penelitian memberikan masukan bagi sekda ogan ilir untuk dapat mempertahankan kualitas kemudahan layanan, informasi dan interaksi layanan yang sudah ada. Untuk memberikan daya tarik. Bagi pengguna diperlukan inovasi berkesinambungan terutama dari segi informasi yang harus terus menerus diupdate secara berkala sesuai kebutuhan layanan. Sebagai bahan perbandingan metode *webqual* yang digunakan dalam pengukuran kualitas website pada penelitian ini bisa digabungkan dengan metode lain. Perbandingan hasil penelitian menggunakan tambahan metode lain dapat memperbanyak referensi dan dapat dilakukan komparasi dengan hasil penelitian saat ini. Selain itu data penelitian pun bisa digunakan yang lebih beragam untuk mendapatkan pembandingan yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Pujana, I. Made Ardwi Pradnyana, and I. Ketut Resika Artha, "Analisis Kepuasan Pengguna E-Rapor Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (Eucs) Di Smp Negeri 1 Sukasada," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 12,

- no. 1, pp. 57–66, 2023, [Online]. Available: <http://ditpsmp.kemdikbud.go.id/erapor/>.
- [2] D. G. Putra and R. Rahayu, “kepuasan pengguna Tata Kelola Teknologi Informasi (IT Governance) sebagai Faktor Penting dalam Meningkatkan Kinerja Perusahaan,” *J. Inov. Pendidik. Ekon.*, vol. 10, no. 1, p. 01, 2020, doi: 10.24036/011077110.
- [3] A. Prasetyo and N. Mariana, “Analisis Tata Kelola Teknologi Informasi (It Governance) pada Bidang Akademik dengan Studi Kasus pada Universitas Stikubank Semarang,” *J. Teknol. Inf. Din.*, vol. 16, no. 2, pp. 139–149, 2011.
- [4] M. A. Sugandi and R. M. N. Halim, “Analisis End-User Computing Satisfaction (Eucs) Pada Aplikasi Mobile Universitas BiSugandi, M. A., & Halim, R. M. N. (2020). Analisis End-User Computing Satisfaction (Eucs) Pada Aplikasi Mobile Universitas Bina Darma. *Sistemasi*, 9(1), 143. <https://doi.org/>,” *Sistemasi*, vol. 9, no. 1, p. 143, 2020.
- [5] U. Ependi and R. Syafari, “End user computing satisfaction,” vol. 13, no. 3, pp. 35–46, 2017.
- [6] T. Husain and A. Budiyantra, “Analisis End-User Computing Satisfaction (EUCS) Dan WebQual 4.0 Terhadap Kepuasan Pengguna,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 4, no. 2, pp. 164–176, 2018, doi: 10.35957/jatisi.v4i2.99.
- [7] A. Fitriansyah and I. Harris, “Pengukuran Kepuasan Pengguna Situs Web Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS),” *Query J. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/query/article/view/1552>.
- [8] A. Rocky Tanaamah, A. Fritz Wijaya, S. Ayu Maylinda, U. Kristen Satya Wacana, and P. Korespondensi, “Tata Kelola Teknologi Informasi Pada Sektor Publik: Penyelarasan Teknologi Informasi Dengan Visi Kepemimpinan (Studi Kasus: Kota Salatiga Dan Kabupaten Bengkulu) Information Technology Governance in the Public Sector: Information Technology Alignment Wi,” *Jtiik*, vol. 8, no. 6, pp. 1319–1330, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202185379.
- [9] K. N. P. Martinus, E. Maria, and H. P. Chernovita, “Desain Panduan Audit Tata Kelola Sistem Informasi Boost The Order (SIBORDER) di PT Telekomunikasi Indonesia Menggunakan 2019,” *J. Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 82–100, 2021, doi: 10.37012/jtik.v7i2.638.
- [10] M. Imron, D. Septi, and R. Pratiwi, “Penerapan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS) Untuk Menganalisis Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Kepuasan Siswa Application of the End-User Computing Satisfaction (EUCS) Method to Analyze the Effect of Online Learning on Student Satisfacti,” *Cogito Smart J.* |, vol. 9, no. 1, pp. 135–144, 2023.
- [11] A. F. Sallaby and I. Kanedi, “Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter,” pp. 48–53, 2020.
- [12] M. S. Servanda and A. B. Mutiara, “It Governance Audit At Pt Perusahaan Gas Negara Using ,” *J. Ilm. Inform. Komput.*, vol. 23, no. 2, pp. 95–106, 2018, doi: 10.35760/ik.2018.v23i2.2351.
- [13] S. Suwanti, A. Yudhana, and H. Herman, “Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 12, no. 2, pp. 149–161, 2022, doi: 10.34010/jati.v12i2.7581.