

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA SISTEM UJIAN SEKOLAH APLIKASI E-XAM CARAKA PADA SMK NEGERI 3 SOLOK SELATAN MENGGUNAKAN METODE PIECES

Hamdani A, Ade Pratama, Mourend Devegi

Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat
dhanylovers02217@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian adalah melakukan analisis serta agar mendapatkan informasi mengenai kepuasan siswa/i dari Performance (kinerja), Information and data (Data dan Informasi), Economic (Nilai Ekonomis), Control and Security (Keamanan), Efficiency (Efesien), Service (Pelayanan). dari aplikasi E-xam Caraka pada SMK Negeri 3 Solok Selatan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian survey, dan penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif karena data yang akan dihasilkan adalah angka, untuk sampelnya berjumlah 30 orang, sampel diambil dengan menggunakan stratified random sampel rumus yang digunakan yaitu rumus slovin. Dalam pengambilan data menggunakan angket/kuesioner, dan pengolahan data menggunakan Aplikasi SPSS versi 25. Hasil penelitian Analisis Kerangka kerja Pieces adalah nilai rata-rata Peformance (Kinerja) 3,43 ketegori Sangat Puas, nilai rata-rata Information and Data (Data dan Informasi) 3,41 ketegori Sangat Puas, nilai rata-rata Economic (Ekonomi) 3,48 ketegori Sangat Puas, nilai rata-rata Control and Security (Keamanan) 3,38 Persepsi Sangat Puas dengan ketegori Sangat Setuju, nilai rata-rata Efficiency (Efesien) 3,31 ketegori Sangat Puas, dan nilai rata-rata Service (Pelayanan) 3,43 ketegori Sangat Puas.

Kata kunci: E-xam Caraka, Kepuasan Pengguna, PIECES.

Abstract

The purpose of the research is to carry out analysis and to obtain information about student satisfaction from Performance, Information and data, Economics, Control and Security, Efficiency, Service. Service). from the Caraka E-xam application at SMK Negeri 3 Solok Selatan. This study uses a survey research design, and this research is included in quantitative research because the data to be generated are numbers, for a sample of 30 people, the sample is taken using a stratified random sample formula used, namely the slovin formula. In collecting data using a questionnaire/questionnaire, and data processing using the SPSS application version 25. The results of the Pieces Framework Analysis research are the average value of Performance (Performance) 3.43 Very Satisfied category, the average value of Information and Data (Data and Information). Efficient) 3.31 Very Satisfied category, and the average value of Service (Service) 3.43 Very Satisfied category.

Keywords: E-xam Caraka, User Satisfaction, PIECES.

PENDAHULUAN

Saat sekarang perkembangan teknologi informasi sangatlah cepat. Pada umumnya perkembangan itu dilakukan untuk memudahkan pekerjaan manusia dalam berbagai

kebutuhan. Teknologi sangat banyak digunakan dalam mengelolah data-data, analisis data-data, dan menampilkan data dengan lebih cepat dan sesuai dengan kebutuhan yang sedang diperlukan, baik perorangan maupun suatu organisasi maupun perusahaan

(Siregar & Nasution, 2020).

Perkembangan teknologi khususnya pada lembaga pendidikan di Indonesia telah dijadikan sarana dalam memudahkan kegiatan pembelajaran. Pembaharuan didalam proses belajar semakin banyak dengan inovasi-inovasi yang dapat mempermudah pembelajaran. Guru bisa membuat pembaharuan dengan menggunakan teknologi makan proses pembelajaran tidak terlalu monoton tetapi bisa dikembangkan menjadi lebih menyenangkan dengan membuat quiz interaktif serta menonton video pembelajaran agar dapat memperdalam pengetahuan peserta didik. Dengan adanya teknologi juga dapat membantu pesertadidik untuk membuat tugas-tugas secara cepat dan tepat. Bahkan siswa dapat mengerjakan tugasnya melalui smartpon yang dimilikinya tanpa serta siswa dapat mengumpulkan hasil dari tugasnya tanpa harus langsung ke guru tetapi hanya melalui smartphonya saja, dan peserta didik dapat mencari sumber belajarnya sendiri melalui berbagai sumber yang telah tersedia yaitu youtube maupun google. Dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat evaluasi atau ujian sekarang tidak perlu menggunakan kertas dan bahkan setelah pesertadidik melakukan ujian hasilnya akan dapat dilihat tanpa harus menunggu penilaian guru.

Evaluasi/ujian adalah salah satu cara untuk melakukan peninjauan kembali atas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pada dunia pendidikan, ujian bertujuan untuk mengukur tingkat pencapaian dari suatu kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada pesertadidik. agar bisa memperoleh informasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan pada saat proses belajar baik didalam kelas maupun didalam kelas. Perkembangan

teknologi membantu mengubah proses ujian yang dulu dilakukan secara manual dan dengan adanya teknologi, ujian manual dapat berubah menjadi ujian menggunakan sistem atau aplikasi.

Evaluasi menggunakan teknologi, telah merubah pelaksanaan evaluasi secara tertulis menjadi berbasis aplikasi atau secara daring agar dapat melakukan evaluasi atau penilaian pencapaian hasil belajar pesertadidik. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat membantu sekolah dalam melakukan evaluasi/ujian dengan menggunakan sistem aplikasi atau ujian online. Ada banyak aplikasi administrasi ujian online, antara lain Ujione, Testmoz, Thatquiz, Quizizz, Google forms, ProProfs, Quiz Web, QuizStar, QuizEGG, Virtualx, Zoho Challenge, Endbase, Soal Online, Soal Ujian Sekolah, Cbt, dan E-xam Messenger (Setiawan et al., 2019).

Aplikasi E-xam Caraka adalah aplikasi ujian online bisa dipergunakan dalam berbagai kepentingan yang berkaitan dengan ujian atau tes, aplikasi E-xam Caraka pertama kali diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. aplikasi E-xam Caraka adalah aplikasi paket yang ideal untuk digunakan melakukan ujian, aplikasi E-xam Caraka dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan ujian, mulai dari ujian semester, try out, hingga ujian sertifikat profesi. Dalam pengoperasian. E-xam Caraka memiliki tiga aplikasi yang saling berkaitan yaitu E-xam Editor dimana aplikasi ini digunakan untuk menyusun soal-soal ujian. E-xam pelaksana dimana aplikasi ini digunakan untuk siswa atau peserta ujian untuk mengikuti ujian. aplikasi E-xam Server adalah operasi Linux yang dirancang khusus yang berfungsi sebagai pengelola utama dari semua kegiatan pelaksanaan ujian. Dalam proses penambahan peserta ujian,

terlebih dahulu Anda harus menambahkan nama kelas, kemudian menambahkan nama peserta pada setiap kelas yang telah dibuat. Dalam pengiriman data menggunakan APEC. dalam E-xam Caraka telah disiapkan menu untuk memasukkan data peserta namun masih memiliki kelemahan yaitu pada saat memasukkan data peserta hanya dapat dilakukan satu per satu, oleh karena itu salah satu developer membuat terobosan yang dapat

mempermudah dalam pengisian data peserta. mengimpor data yang disebut APEC. Karena E-xam Caraka dapat diintegrasikan dengan pembelajaran, maka dapat menggunakan APEC dalam import data

Dalam menunjang kelancaran pelaksanaan ujian dengan menggunakan E-xam Caraka, sekolah harus memiliki sarana prasarana sebagai penunjang pembelajaran dan pelaksanaan ujian.

Tabel 1. Sarana Prasarana Penunjang Ujian

No	Nama	Jumlah
1.	Komputer	20
2.	Laptop	4
3.	Acces Point	3
4.	Switch 24 Port	2
5.	Ruang Laboratorium Komputer	1

METODE

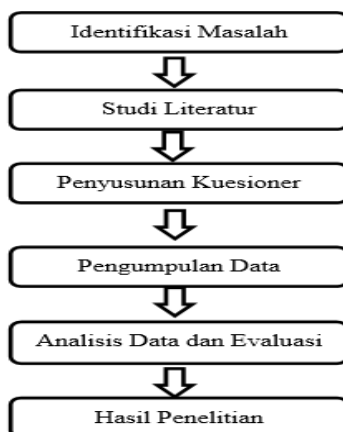
A. Desain Penelitian

Pada penelitian digunakan desain survei, desain Survei adalah teknik mengumpulkan informasi secara bersamaan.

Survei ditujukan untuk menampilkan data-data serta objek dalam sebuah penelitian dan melakukan analisis secara terstruktur agar data yang dihasilkan terpercaya dan teruji kebenarannya (Astuti et al.,2019).

Penelitian survei menggunakan kuesioner dimana kuesioner digunakan untuk penelitian populasi yang banyak atau sedikit.

Berdasarkan jenis hasil yang diperoleh, maka penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Penelitian ini menganalisis kepuasan siswa pengguna aplikasi E-xam Caraka dengan menggunakan metode pieces. Berikut adalah gambaran alur penelitian.



Gambar 1. Alaur Penelitian Sumber: (Putri & Indriyanti, 2021:79)

A. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Variable merupakan atribut-atribut maupun ciri-ciri satu objek yang akan diteliti yang mempunyai karakteristik tertentu. variabel dapat ditentukan oleh sipeneliti (Janna, 2020).

Variabel dalam sebuah penelitian dapat berupa orang-orang, objek-objek, atau kegiatan seras sumber-sumber pengetahuan yang bervariasi (Purwanto, 2019).

Variabel yang dipakai untuk penelitian ini yaitu, variabel X yang terdiri dari X1, X2, X3, X4, X5, dan X6 dan juga ada variabel Y.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi

Populasi merupakan suatu kelompok atau regeneralisasi yang terdapat suatu objek maupun subjek yang memiliki kualitas-kualitas dan ciri-ciri tertentu yang akan diterapkan sipeneliti agar dipelajari dan diambil kesmpulanya (Sugiyono, 2015).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan siswa-siswi aktif SMK Negeri 3 Solok Selatan selaku pengguna aplikasi *E-xam Caraka*.

2) Sampel

Sampel merupakan bagian-bagian maupun jumlah-jumlah berdasarkan populasi. Jika populasi dari penelitian sangat banyak maka sipeneliti akan kesulitan dalam mempelajarinya dikarenakan berbagai masalah baik masalah waktu maupun masalah pembiayaan. Berbagai cara dapat dilakukan dalam pengambilan sampel penelitian dan salah satunya adalah menggunakan rumus sloving.

Sloving merupakan rumus yang paling banyak digunakan untuk menentukan jumlah sampel minimum dalam penelitian sosial.

Sebagaimana rumus sloving dibawah ini:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

Informasi:

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e = Batas toleransi kesalahan

cara menentukan sampel dapat dilihat berikut ini:

$$N =$$

$$(e = 0,10)$$

$$n = \frac{85}{1 + (0,10)^2} = \frac{85}{1 + 0,01} = \frac{85}{1,01} = 29,82$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka sampel penelitian sebanyak 29,82 maka dibulatkan menjadi 30 orang, sampel pada setiap program studi ditentukan dengan rumus alokasi proporsional sebagai berikut:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Sumber: Sugiyono (2015:130).

Dengan demikian jumlah sampel sampel penelitian sebanyak 29,82 dan dibulatkan menjadi 30 orang.

C. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1) Instrumen

Instrumen merupakan sarana yang dipakai sipeneliti untuk mengambil data untuk mempermudah hasilnya lebih efektif, terstruktur dan mudah dimengerti.

Intrumen penelitian ini menggunakan sekala likert diamana sekala likert dipergunakan dalam menentukan prilaku maupun sikap seorang mengenai suatu kegiatan atau peristiwa. Sekala liker yang digunakan adalah 1 sampai dengan 4 sebagaimana berikut ini:

Ss : Sangat setuju

S : Setuju

Ts : Tidak setuju

Sts : Sangat tidak setuju

Tabel 2. Skala Likert

Alternatif Pilihan	Nilai
SS	4
S	3
TS	2
STS	1

Sumber: (Asbar & Saptari, 2017)

2) Uji Coba Instrumen

Uji coba diperlukan dalam mengetahui mengenai instrumen penelitian telah valid dan reliabel agar dapat digunakan dalam pengambilan data penelitian.

a) Uji Coba Responden

Penguji cobaan instrumen penelitian akan dilakukan kepada 30 orang responden uji coba diluar dari pada responden akan diteliti nantinya.

b) Pelaksanaan Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan kuesioner uji coba dimana nantinya kuesioner ini akan diisi oleh responden uji coba. Dan

pelaksanaan uji coba dilakukan secara langsung.

3) Teknik Pengambilan Data

Dalam pengambilan data serta informasi-informasi peneliti akan menggunakan kuesioner yang telah disiapkan untuk penelitian. Kuesioner ini akan berisi pernyataan-pernyataan yang akan di jawab oleh responden.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan menyederhanakan data yang diperoleh kedalam bentuk yang mudah difahami dan di oleh nantinya.

Tabel 3. Pedoman Rata- Rata Kepuasan Pengguna

Interval	Kategori
$1,00 \leq \text{maen} \leq 1,75$	Sangat tidak puas
$1,75 \leq \text{maen} \leq 2,50$	Kurang puas
$2,50 \leq \text{maen} \leq 3,25$	Puas
$3,25 \leq \text{maen} \leq 4,00$	Sangat puas

Sumber : (Putri & Indriyanti, 2021:81)

Proses analisis data sebagai berikut:

1) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode penganalisisan data-data yang telah diperoleh data itu berupa data kuantitatif. guna dilakukanya analisis deskriptif ini untuk memperlihatkan tanggapan dari responden terhadap

soal-soal yang diberikan dalam kuesioner.

2) Tingkat Capaian Responden

Tingkat pencapaian responden digunakan untuk mengetahui pencapaian dari setiap responden terhadap kepuasan pada aplikasi Exam Caraka:

Tabel 4. Pedoman Pencapaian

No	Tingkat Capaian	Ket.
1	90% - 100%	Sangat Kuat
2	80% - 89%	Kuat
3	70% - 79%	Cukup
4	60% - 69%	Lemah
5	0% - 59%	Sangat Lemah

(Sumber : Ridwan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen

1) Validitas Instrumen

Pedoman yang digunakan dalam menentukan validitas adalah dengan

membandingkan R_{hitung} dengan R_{tabel} . Pada taraf $\alpha = 0,05$ yaitu didapatkan R_{tabel} nya 3,61 jika besar dari 3,61 maka dapat dinyatakan valid tetapi jika kecil maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 5. Pengujian Validitas X

Item Pernyataan	Correted Item Total Corelation	Hasil
<i>Peformance</i> X1.1	0,914	Valid
<i>Peformance</i> X1.2	0,932	Valid
<i>Informasi and data</i> X2.1	0,887	Valid
<i>Informasi and data</i> X2.2	0,808	Valid
<i>Informasi and data</i> X2.3	0,710	Valid
<i>Ekonomic</i> X 3.1	0,799	Valid
<i>Ekonomic</i> X 3.2	0,784	Valid
<i>control and security</i> X4.1	0,768	Valid
<i>control and security</i> X4.2	0,824	Valid
<i>Efficiency</i> X5.1	0,865	Valid
<i>Efficiency</i> X5.2	0,665	Valid
<i>Service</i> X 6.1	0,835	Valid
<i>Service</i> X 6.2	0,874	Valid

(Sumber : hasil penelitian, 2023)

Dan hasil uji validitas Y

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Y

Item Pernyataan	Corrected Item Total Correlation	Hasil
Y.1	0,702	Valid
Y.2	0,757	Valid
Y.3	0,634	Valid
Y.4	0,614	Valid
Y.5	0,779	Valid
Y.6	0,739	Valid

(Sumber : hasil penelitian 2023)

2) Realibilitas Instrumen

Pengujian reliabelitas menggunakan drajat $\alpha = 0,05$ (0,361) apabila R_{hitung}

$> R_{tabel}$ jadi instrumen kuesioner dapat dinyatakan reliabel serta begitu juga sebaliknya.

Tabel 7. Koefisien Interval

Interval	Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

Sumber : (Sugiono, 2017:184)

Reliabilitas dari pengujian yang sudah dilakukan terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas

No	Dimensi	Cronbach's alpha	Hasil
1.	Performance	0,824	reliabel
2	Information and data	0,726	reliabel
3	Ekonomic	0,612	reliabel
4	Control and security	0,637	reliabel
5	Efficiency	0,652	reliabel
6	Service	0,630	reliabel
7	Kepuasan	0,797	reliabel

(Sumber : hasil penelitian, 2023)

B. Analisis Data

Hasil analisis deskriptif:

1) Analisis Deskriptif

a) Performance

Tabel 9. Performance (Kinerja)

Indikator	Maen	Ketegori
Aplikasi <i>E-xam Caraka</i> dapat berjalan dengan baik dan lancar ketika digunakan	3,37	Sangat Puas
Aplikasi <i>E-xam Caraka</i> memberikan hasil evaluasi yang akurat dan sesuai dengan jawaban yang telah diinputkan	3,50	Sangat Puas
Rata-rata Keseluruhan	3,43	Sangat Puas

b) Information And Data

Tabel 10. Information And Data

Indikator	Maen	Ketegori
Informasi mengenai cara penggunaan aplikasi <i>E-xam Caraka</i> tersedia dan mudah dipahami	3,33	Sangat Puas
Informasi mengenai jadwal ujian dan pengumuman nilai tersedia secara lengkap	3,47	Sangat Puas
Informasi mengenai ketersediaan dan aksesibilitas aplikasi <i>E-xam Caraka</i> mudah diakses	3,43	Sangat Puas
Rata-rata Keseluruhan	3,41	Sangat Puas

c) Ekonomic

Tabel 11. Ekonomic

Indikator	Maen	Ketegori
Biaya Penggunaan Aplikasi <i>E-xam Caraka</i> Terjangkau dan Sesuai dengan manfaat yang diberikan	3,40	Sangat Puas
Aplikasi <i>E-xam Caraka</i> dapat membantu menghemat biaya untuk pengadaan dan penggunaan kertas serta alat tulis untuk ujian	3,57	Sangat Puas
Rata-rata Keseluruhan	3,48	Sangat Puas

d) Control And Security

Tabel 12. Control And Security

Indikator	Maen	Ketegori
Dengan aplikasi <i>E-xam Caraka</i> saya bisa mengontrol waktu dan jawaban saat mengerjakan ujian	3,37	Sangat Puas
Aplikasi <i>E-xam caraka</i> memberikan keamanan atas jawaban dari pertanyaan yang sudah dijawab	3,40	Sangat Puas
Rata-rata Keseluruhan	3,38	Sangat Puas

e) Efficiency

Tabel 13. Efficiency

Indikator	Maen	Kategori
Penggunaan aplikasi <i>E-xam Caraka</i> dapat meningkatkan efisiensi waktu yang dibutuhkan untuk membuat, mengumpulkan, dan mengevaluasi ujian	3,30	Sangat Puas
Penggunaan aplikasi <i>E-xam Caraka</i> dapat meningkatkan efisiensi pemrosesan nilai	3,33	Sangat Puas
Rata-rata Keseluruhan	3,31	Sangat Puas

f) Service

Tabel 14. Service

Indikator	Maen	Kategori
Palayanan teknis dan bantuan penggunaan aplikasi <i>E-xam Caraka</i> tersedia secara memadai untuk membantu siswa mengatasi masalah teknis yang terjadi	3,37	Sangat Puas
Aplikasi <i>E-xam Caraka</i> dapat memberikan pengalaman pelaksanaan ujian yang baik serta dapat memberikan layanan yang memuaskan	3,50	Sangat Puas
Rata-rata Keseluruhan	3,43	Sangat Puas

g) Kepuasan Pengguna

Tabel 15. Kepuasan Pengguna

Indikator	Maen	Kategori
Memudahkan pengguna dalam pelaksanaan ujian	3,47	Sangat Puas
Aplikasi <i>E-xam Caraka</i> membantu mengurangi biaya pelaksanaan ujian	3,40	Sangat Puas
Kualitas tampilan pada <i>E-xam Caraka</i> sangat baik, jelas dan tepat sasaran	3,17	Puas
Kualitas tampilan dan desain <i>E-xam Caraka</i> sangat menarik	3,27	Sangat Puas
Aplikasi <i>E-xam Caraka</i> menghemat waktu dalam mengerjakan ujian	3,37	Sangat Puas
Tetap ingin menggunakan <i>E-xam Caraka</i> dalam pelaksanaan ujian yang akan datang	3,57	Sangat Puas
Rata-rata Keseluruhan	3,37	Sangat Puas

2) Deskripsi Data Variabel

a) Performance

Tabel 16. Hasil Perhitungan Statistik Dimensi Performance

Jumlah Sampel	30
Rata-rata	6,87
Nilai tengah	7
Mode	6
Standar deviasi	1,042
Nilai varian	1,085
Batas	4
Minimal	4
Maksimal	8
Rata-rata	206

(Sumber : data penelitian, 2023)

Pada distribusi skor di atas dapat dilihat statistik dimensi *Performance* dengan jumlah responden sebanyak 30 orang didapatkan nilai rata-rata 6,87, sedangkan nilai tengahnya adalah 7, sementara nilai yang sering muncul adalah 6, untuk standar deviasinya 1,042, dan nilai variannya 1,085, nilai batasnya 4, skor minimalnya 4, skore maksimalnya didapatkan 8, maka untuk skor keseluruhan data didapatkan adalah 206.

Tingkatan pencapaian responden pada dimensi *performace* dihitung menggunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{skor ideal Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Mean} = 6,87$$

$$\text{Skor Ideal} = 8$$

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{6,87}{8} \times 100\% = 86\%$$

Jadi rata-rata tingkat capaian skore *Performance* adalah sebesar 86% termasuk kedalam ketegori kuat.

b) Information And Data

Tabel 17. Hasil Perhitungan Statistik Dimensi Information And Data

Jumlah sampel	30
Rata-rata	10,23
Nilai tengah	10
Mode	9
Standar deviasi	1,406
Nilai varian	1,978
Batas	4
Minimal	8
Maksimal	12
Jumlah	307

(Sumber : data penelitian, 2023)

Pada distribusi skor di atas dapat dilihat statistik dimensi *Information and data* dengan jumlah responden sebanyak 30 orang didapatkan nilai rata-rata 10,23, sedangkan nilai tengahnya adalah 10, sementara nilai yang sering muncul adalah 9, untuk standar deviasinya 1,406, dan nilai variannya 1,978, nilai batasnya 4, skor minimalnya 8, skore maksimalnya didapatkan 12, maka untuk skor keseluruhan data didapatkan adalah 307.

Tingkatan pencapaian responden pada dimensi *Information and data* dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{skor ideal Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Mean} = 10,23$$

$$\text{Skor Ideal} = 12$$

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{10,23}{12} \times 100\% = 85\%$$

Jadi rata-rata tingkat capaian skore *Information and data* adalah sebesar 85% termasuk kedalam ketegori kuat.

c) Ekonomic

Tabel 18. Hasil Perhitungan Statistik Dimensi Ekonomic

Jumlah sampel	30
Rata-rata	6,97
Nilai tengah	7
Mode	8
Standar deviasi	0,928
Nilai varian	0,861

Batas	3
Minimal	5
Maksimal	8
Jumlah	209

(Sumber : data penelitian, 2023)

Pada distribusi skor di atas dapat dilihat statistik *Ekonomic* dengan jumlah responden sebanyak 30 orang didapatkan nilai rata-rata 6,97, sedangkan nilai tengahnya adalah 7, sementara nilai yang sering muncul adalah 8, untuk standar deviasinya 0,928, dan nilai variannya 0,862, nilai batasnya 3, skor minimalnya 5, skore maksimalnya didapatkan 8, maka untuk skor keseluruhan data didapatkan adalah 209.

Tingkat capaian responden pada dimensi *Ekonomic* dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{skor Ideal Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Mean} = 6,97$$

$$\text{Skor Ideal} = 8$$

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{6,97}{8} \times 100\% = 87\%$$

Jadi rata-rata tingkat capaian skore *Ekonomic* adalah sebesar 87% termasuk kedalam ketegori kuat.

d) Control And Security

Tabel 19. Hasil Perhitungan Statistik Dimensi Control And Security

Jumlah sampel	30
Rata-rata	6,77
Nilai tengah	6
Mode	6
Standar deviasi	0,935
Nilai varian	0,875
Batas	3
Minimal	5
Maksimal	8
Jumlah	203

(Sumber : data penelitian, 2023)

Pada distribusi skor di atas dapat dilihat statistik dimensi *Control and security* dengan jumlah responden sebanyak 30 orang didapatkan nilai rata-rata 6,77, sedangkan nilai tengahnya adalah 6, sementara nilai yang sering muncul adalah 6, untuk standar deviasinya 0,935, dan nilai variannya 0,75, nilai batasnya 3, skor minimalnya 5, skore maksimalnya didapatkan 8, maka untuk skor keseluruhan data didapatkan adalah 209.

Tingkat capaian responden pada dimensi *Control and security* dihitung menggunakan rumus::

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{skor ideal Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Mean} = 6,77$$

$$\text{Skor Ideal} = 8$$

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{6,77}{8} \times 100\% = 85\%$$

Jadi rata-rata tingkat capaian skore *Control and security* adalah sebesar 85% termasuk kedalam ketegori kuat.

e) Efficiency

Tabel 20. Hasil Perhitungan Statistik Dimensi Efficiency

Jumlah sampel	30
Rata-rata	6,63
Nilai tengah	6
Mode	6
Standar deviasi	0,999
Nilai varian	0,999
Batas	3
Minimal	5
Maksimal	8
Jumlah	199

(Sumber : data penelitian, 2023)

Pada distribusi skor di atas dapat dilihat statistik dimensi *Efficiency* dengan jumlah responden sebanyak 30 orang didapatkan nilai rata-rata 6,63, sedangkan nilai tengahnya adalah 6, sementara nilai yang sering muncul adalah 6, untuk standar deviasinya 0,999, dan nilai variannya 0,999, nilai batasnya 3, skor minimalnya 5, skore maksimalnya didapatkan 8, maka untuk skor keseluruhan data didapatkan adalah 199.

Tingkat capaian responden pada dimensi *Efficiency* dihitung menggunakan rumu:

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{skor Ideal Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Mean} = 6,63$$

$$\text{Skor Ideal} = 8$$

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{6,63}{8} \times 100\% = 83\%$$

Jadi rata-rata tingkat capaian skor *Efficiency* adalah sebesar 83% termasuk kedalam ketegori kuat.

f) Service

Tabel 21. Hasil Perhitungan Statistik Dimensi Service

Jumlah sampel	30
Rata-rata	6,87
Nilai tengah	7
Mode	6
Standar deviasi	0,973
Nilai varian	0,947
Batas	3
Minimal	5
Maksimal	8
Jumlah	206

(Sumber : data penelitian, 2023)

Pada distribusi skor di atas dapat dilihat statistik dimensi *Service* dengan jumlah responden sebanyak 30 orang didapatkan nilai rata-rata 6,87, sedangkan nilai tengahnya adalah 7, sementara nilai yang sering muncul adalah 6, untuk standar deviasinya 0,973, dan nilai variannya 0,947, nilai batasnya 3, skor minimalnya 5, skore

maksimalnya didapatkan 8, maka untuk skor keseluruhan data didapatkan adalah 206.

Tingkat capaian responden pada dimensi *Service* dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{skor Ideal Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Mean} = 6,87$$

$$\text{Skor Ideal} = 8$$

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{6,87}{8} \times 100\% = 86\%$$

Jadi rata-rata tingkat capaian skor *Service* adalah sebesar 86% termasuk kedalam kategori kuat.

g) Kepuasan Pengguna

Tabel 22. Hasil Perhitungan Statistik Dimensi Kepuasan Pengguna

Jumlah sampel	30
Rata-rata	20,23
Nilai tengah	20
Mode	18
Standar deviasi	2,569
Nilai varian	6,599
Batas	8
Minimal	16
Maksimal	24
Jumlah	607

(Sumber : data penelitian, 2023)

Pada distribusi skor di atas dapat dilihat statistik dimensi *Service* dengan jumlah responden sebanyak 30 orang didapatkan nilai rata-rata 20,23 sedangkan nilai tengahnya adalah 20, sementara nilai yang sering muncul adalah 18, untuk standar deviasinya 2,569, dan nilai variannya 2,599, nilai batasnya 8, skor minimalnya 16, skor maksimalnya didapatkan 24, maka untuk skor keseluruhan data didapatkan adalah 607.

Tingkat capaian responden pada dimensi Kepuasan pengguna dihitung menggunakan rumu:

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{skor ideal Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Mean} = 20,23$$

$$\text{Skor Ideal} = 24$$

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{20,23}{24} \times 100\% = 84\%$$

Jadi rata-rata tingkat capaian skor Kepuasan pengguna adalah sebesar 84% termasuk kedalam kategori kuat.

terhadap Performance (kinerja), Informasi and data (informasi dan data), economic (ekonomi), control and security (keamanan), efficiency (efisien), servis (layanan) dari aplikasi E-xam Caraka pada SMK Negeri 3 Solok Selatan.

Dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Performance (Kinerja) dari aplikasi E-xam Caraka yang menjadi salah satu faktor dalam mengukur kepuasan siswa pengguna aplikasi E-xam Caraka pada SMK Negeri 3 Solok Selatan, dengan jumlah responden sebanyak 30 orang yang menunjukkan bahwa rata-rata kepuasan siswa selaku pengguna Sangat Puas dengan nilai 3,43. (2) Information and data (Informasi dan data) dari aplikasi E-xam Caraka pada SMK Negeri 3 Solok Selatan yang menjadi salah satu faktor dalam mengukur kepuasan siswa pengguna aplikasi E-xam Caraka, dengan jumlah responden sebanyak 30 orang yang menunjukkan bahwa rata-rata kepuasan siswa selaku pengguna Sangat Puas dengan nilai 3,41. (3) Economic (Nilai Ekonomi) dari aplikasi E-xam Caraka pada SMK Negeri 3 Solok Selatan, yang menjadi salah satu faktor dalam melakukan pengukur kepuasan siswa terhadap aplikasi E-xam Caraka, dengan jumlah responden sebanyak 30

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, sebagai mana tujuan dari penelitian ini agar dapat memperoleh informasi tingkat kepuasan siswa

orang yang menunjukkan bahwa rata-rata kepuasan siswa selaku pengguna Sangat Puas dengan nilai 3,48. (4) Security (keamanan) dari aplikasi E-xam Caraka pada SMK Negeri 3 Solok Selatan, yang menjadi salah satu faktor dalam mengukur kepuasan pengguna aplikasi E-xam Caraka pada SMK Negeri 3 Solok Selatan, dengan jumlah responden sebanyak 30 orang yang menunjukkan bahwa rata-rata kepuasan siswa selaku pengguna Sangat Puas dengan nilai 3,38. (5) Efficiency (Efisiensi) dari aplikasi E-xam Caraka pada SMK Negeri 3 Solok Selatan yang menjadi salah satu faktor dalam mengukur kepuasan siswa pengguna aplikasi E-xam Caraka, dengan jumlah responden sebanyak 30 orang yang menunjukkan bahwa rata-rata kepuasan siswa selaku pengguna Sangat Puas dengan nilai 3,31. (6) Services (Layanan) dari aplikasi E-xam Caraka pada SMK Negeri 3 Solok Selatan yang menjadi salah satu faktor dalam mengukur kepuasan siswa pengguna aplikasi E-xam Caraka, dengan jumlah responden sebanyak 30 orang yang menunjukkan bahwa rata-rata kepuasan siswa selaku pengguna Sangat Puas dengan nilai 3,43.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih setulus-tulusnya kepada bapak/ibu pembimbing yang telah membimbing sehingga sampai pada tahapan ini ucapan ini ditujukan pada Bapak Ade Pratama, M.Kom, serta Bapak Mourend Devegi, M.Kom, serta pada ibu dan ayah penulis yang selalu memberikan suport dan bantuannya sehingga dapat terselesaikannya artikel ini, dan yang istimewa kepada Nifa Awalia Mahdi selaku support system dalam perjalanan yang panjang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asbar, Y., & Saptari, M. A. (2017). Analisa Dalam Mengukur Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode PIECES. *Jurnal Visioner & Strategis*, 6(2), 39–47.
- Astuti, R. D., Hasanuddin, & Hudain, M. A. (2019). Survei daya tahan VO2max pada atlet karate lemkari Sulawesi Selatan. *Fik Unm*, 1–7. <https://core.ac.uk/download/pdf/22783618.pdf>
- Edi, R. (2016). Statistika penelitian (analisis manual dan IBM SPSS) (T. A. Probawati (ed.)). CV. Andi offset.
- Fanani, I., Djati, S. P., & Silvanita, K. (2016). Pengaruh kepuasan kerja dan komitmen organisasi terhadap organisasi terhadap organizational citizenship behavior (OCB) (Studi kasus RSUD UKI). *Fundamental Management Journal*, 1(1), 46.
- Green, P., Dan, M., Image, B., Kasus, S., Followers, P., & Twitter, A. (2020). Pengaruh Green Marketing Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter @TheBodyShopIndo). *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i1.371>
- Janna, N. M. (2020). Variabel dan skala pengukuran statistik.
- Mumun, syabian, Elly, R. (2021). Statistik penelitian (mei 2021). Informatika Bandung.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>

- Putri, N. K. A., & Indriyanti, A. D. (2021). Penerapan PIECES Framework sebagai Evaluasi Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akademik Terpadu (SIKADU) pada Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 2(2), 78–84. <https://siakadu.unesa.ac.id>
- Rahman, A. (2019). Pengaruh pelayanan terhadap kepuasan konsumen pada Pt Yudha Swalayan Jakarta.
- Sari, A. P., & Syamsuddin, M. A. (2018). Analisis Faktor End User Computing Satisfaction Terhadap Kepuasan Pengguna: Studi Kasus Kantor Pelayanan Pajak Madya Balikpapan. *JURNAL PAJAK INDONESIA (Indonesian Tax Review)*, 1(2), 92–101. <https://doi.org/10.31092/jpi.v1i2.196>
- Septiani, Y., Arribe, E., & Diansyah, R. (2020). (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru). 3(1), 131–143.
- Setiawan, E., 1, & Antoni, Darius2Mirza, A. H. (2019). Analisis penerimaan sistem ujian online berbayar dengan menggunakan metode technology acceptance model(Tam) dan webqual.
- Siregar, L. Y., & Nasution, M. I. P. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online. *HIRARKI Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis (HJIMB)*, 02(01), 71–75. <http://journal.upp.ac.id/index.php/Hirarki%0Aperkembangan>
- Sugiono. (2017). Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (26th ed.). Alfabeta.
- Syaifudin. (2020). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab.
- Wijaya, H. O. L. (2018). Implementasi Metode Pieces Pada Analisis Website Kantor Penanaman Modal Kota Lubuklinggau. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(1), 46–55. <https://doi.org/10.32767/jusim.v3i1.289>
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas intrumen penelitian kuantitatif. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>