



Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Melolo Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)

Rbiatun Islamiah^{1*}, Fachruddin², Suyanti³

¹⁻³ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa, Indonesia

Email: rbiatunislamiah4@gmail.com^{1*}, fachruddin.stikom@gmail.com², suyanti272@gmail.com³

Alamat: Jl. Jend. Sudirman, The Hok, Kec. Jambi Sel., Kota Jambi, Jambi

*Penulis Korespondensi: rbiatunislamiah4@gmail.com

Abstract. *The development of digital technology has led to an increase in the use of short video-based entertainment applications, including the Melolo application. However, the free version still has various complaints, such as inconsistent subtitles, unintuitive navigation, force close glitches, and unstable advertisements, so user satisfaction analysis is needed. This study aims to measure the level of satisfaction of users of the free version of the Melolo application using the End User Computing Satisfaction (EUCS) method, which covers five variables, namely content, accuracy, format, ease of use, and timeliness. Data was collected through an online questionnaire of 385 Melolo app users in Jambi City and analyzed using Structural Equation Modeling (SEM) with the help of SmartPLS 4. The results showed an R-Square value of 0.546, indicating that the model was able to explain 54.6% of the changes in user satisfaction levels. The variables of content and timeliness were found to have a significant effect on user satisfaction, while accuracy, format, and ease of use had no significant effect. These results indicate that content quality and system timeliness are the main factors in increasing user satisfaction. Therefore, Melolo app developers are advised to maintain content quality and improve system performance and stability to optimize the user experience.*

Keywords: *Analysis; User Satisfaction; EUCS; Melolo Application; SEM.*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya penggunaan aplikasi hiburan berbasis video pendek, termasuk aplikasi Melolo. Namun, pada versi gratis masih ditemukan berbagai keluhan seperti *subtitle* yang tidak konsisten, navigasi kurang intuitif, gangguan *force close*, serta iklan yang tidak stabil, sehingga diperlukan analisis kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi Melolo versi gratis menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang mencakup lima variabel, yaitu *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring terhadap 385 pengguna aplikasi Melolo di Kota Jambi dan dianalisis menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan bantuan SmartPLS 4. Hasil penelitian menunjukkan nilai R-Square sebesar 0,546, yang mengindikasikan bahwa model mampu menjelaskan 54,6% perubahan tingkat kepuasan pengguna. Variabel *content* dan *timeliness* terbukti berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, sedangkan *accuracy*, *format*, dan *ease of use* tidak berpengaruh signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa kualitas konten dan ketepatan waktu sistem menjadi faktor utama dalam meningkatkan kepuasan pengguna. Oleh karena itu, pengembang aplikasi Melolo disarankan untuk mempertahankan kualitas konten serta meningkatkan performa dan stabilitas sistem guna mengoptimalkan pengalaman pengguna.

Kata kunci: Analisis; Kepuasan Pengguna; EUCS; Aplikasi Melolo; SEM.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan pola konsumsi hiburan masyarakat dari media konvensional menuju platform digital yang menawarkan fleksibilitas dan efisiensi waktu. Kondisi ini mendorong meningkatnya penggunaan aplikasi hiburan berbasis *streaming* dan video pendek yang dapat diakses melalui perangkat seluler (Palete & Fathan Wanafesyahan, 2024).

Melolo merupakan aplikasi hiburan digital yang menyajikan drama pendek dan telah menarik perhatian pengguna, khususnya generasi muda di Indonesia. Meskipun memiliki jumlah unduhan yang tinggi, berbagai keluhan pengguna masih ditemukan, seperti ketidakkonsistenan *subtitle*, gangguan *force close* aplikasi, serta ketidakstabilan iklan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingginya popularitas aplikasi belum tentu sejalan dengan tingkat kepuasan pengguna, sehingga diperlukan evaluasi yang sistematis terhadap pengalaman penggunaan aplikasi Melolo.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) efektif dalam mengukur kepuasan pengguna aplikasi digital melalui lima variabel utama, yaitu *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* (Sabrina et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi Melolo menggunakan pendekatan EUCS serta mengidentifikasi variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.

2. KAJIAN TEORITIS

Kepuasan pengguna merupakan suatu tingkat kepercayaan yang mencerminkan kesesuaian antara harapan pengguna dan kinerja sistem informasi yang digunakan. Kepuasan muncul dari pengalaman pengguna dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan sistem, serta menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu aplikasi digital. Tingkat kepuasan yang baik berkontribusi terhadap keberlanjutan penggunaan, kepercayaan, dan loyalitas pengguna terhadap layanan berbasis teknologi (Seliana et al., 2020).

Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna akhir terhadap sistem berbasis komputer berdasarkan pengalaman penggunaan secara langsung. Model ini terdiri dari lima variabel utama, yaitu *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*. Variabel *content* berkaitan dengan kelengkapan dan relevansi informasi yang disajikan, *accuracy* menilai ketepatan dan keandalan informasi, *format* berhubungan dengan tampilan serta penyajian sistem, *ease of use* mengukur kemudahan penggunaan dan navigasi, sedangkan *timeliness* menilai kecepatan dan ketepatan waktu sistem dalam memberikan informasi. Kelima variabel tersebut secara bersama-sama membentuk persepsi kepuasan pengguna terhadap suatu sistem (Alfin Nugroho et al., 2024).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model EUCS banyak diterapkan dalam evaluasi kepuasan pengguna aplikasi digital, termasuk aplikasi hiburan dan platform berbasis video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh setiap variabel EUCS terhadap kepuasan pengguna bersifat bervariasi, tergantung pada karakteristik sistem dan pengalaman pengguna. Beberapa studi menemukan bahwa variabel *content* dan *timeliness* sering memiliki pengaruh dominan, sementara variabel lainnya menunjukkan pengaruh yang tidak selalu konsisten. Perubahan hasil tersebut menegaskan bahwa kepuasan pengguna dipengaruhi oleh kombinasi kualitas informasi, kinerja sistem, dan kemudahan interaksi (Wijaya et al., 2025).

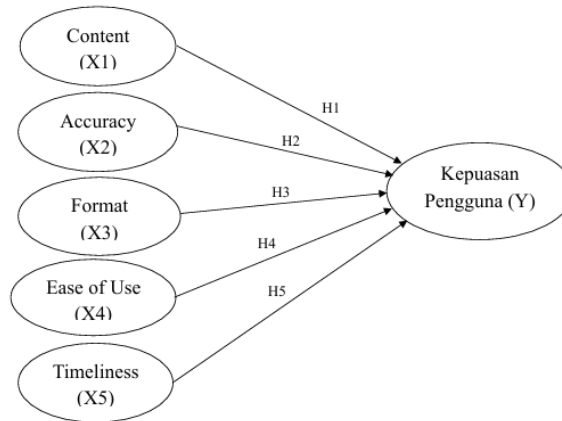
Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya, kepuasan pengguna dibentuk oleh kualitas informasi, kinerja sistem, serta kemudahan interaksi pengguna dengan sistem informasi. Model EUCS menyediakan kerangka konseptual yang sistematis untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kepuasan pengguna melalui variabel-variabel yang merepresentasikan pengalaman penggunaan sistem.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi Melolo versi gratis serta pengaruh variabel *End User Computing Satisfaction* (EUCS) terhadap kepuasan pengguna. Variabel EUCS yang digunakan meliputi *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*.

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi Melolo versi gratis yang berada di Kota Jambi. Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Rao Purba (Rival et al., 2022), sehingga diperoleh sebanyak 385 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*, dengan kriteria responden pernah menggunakan aplikasi Melolo versi gratis.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring. Instrumen penelitian berupa pernyataan tertutup yang disusun berdasarkan variabel EUCS dan diukur menggunakan skala Likert untuk mengetahui persepsi responden terhadap variabel penelitian. Variabel *content* (X1), *accuracy* (X2), *format* (X3), *ease of use* (X4), dan *timeliness* (X5) berperan sebagai variabel independen, sedangkan kepuasan pengguna (Y) berperan sebagai variabel dependen (Yana et al., 2023). Model penelitian menggambarkan hubungan antara lima variabel EUCS sebagai variabel independen terhadap kepuasan pengguna sebagai variabel dependen, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.1.



Gambar 1. Model Penelitian EUCS

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) berbasis *Partial Least Squares* (PLS) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS 4. Analisis meliputi pengujian model pengukuran dan model struktural. Instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel apabila memiliki nilai *loading factor* dan *composite reliability* > 0,70 (Salim Maula et al., 2024).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari pengolahan data kuesioner yang disebarakan secara daring kepada pengguna aplikasi Melolo versi gratis yang berdomisili di Kota Jambi. Sebanyak 385 responden yang memenuhi kriteria penelitian dan seluruh data dinyatakan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

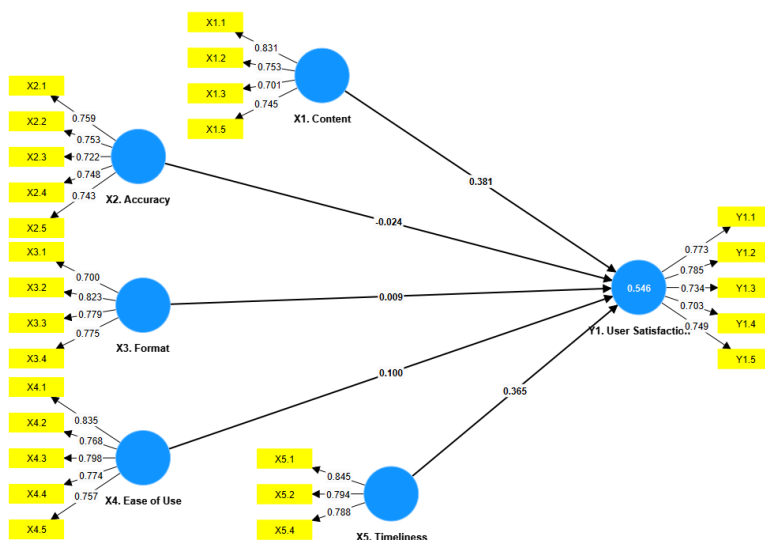
Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM), yang mencakup penilaian model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*). Penilaian model pengukuran bertujuan untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, sedangkan model struktural digunakan untuk menganalisis pengaruh masing-masing variabel *End User Computing Satisfaction* (EUCS) terhadap kepuasan pengguna aplikasi Melolo versi gratis.

Hasil Pengujian Model Pengukuran (*Outer Model*)

Pengujian model pengukuran (*outer model*) dilakukan untuk menilai kualitas instrumen penelitian dalam mengukur konstruk yang digunakan, mencakup uji validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas konstruk untuk memastikan bahwa setiap indikator mampu merepresentasikan variabel laten secara tepat dan konsisten (Afni Hidayah, 2023).

Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen bertujuan untuk memastikan bahwa indikator-indikator dalam suatu konstruk memiliki tingkat korelasi yang tinggi dan mampu merepresentasikan konstruk yang diukur. Validitas konvergen dinilai dari nilai *outer loading* dan *Average Variance Extracted (AVE)*. Indikator dinyatakan valid apabila memiliki nilai *outer loading* > 0,70 (Milatalata & Hartono, 2022). Hasil pengujian model pengukuran (*outer model*) disajikan pada gambar dan tabel berikut:



Gambar 2. Model Struktural (*Inner Model*)

Gambar 2 menunjukkan model pengukuran (*outer model*) yang menggambarkan hubungan antara konstruk laten dengan indikator-indikator pembentuknya. Nilai *outer loading* pada masing-masing indikator menunjukkan tingkat kontribusi indikator dalam merepresentasikan konstruk yang diukur.

Tabel 1. *Outer Loading*

	X1. <i>Content</i>	X2. <i>Accuracy</i>	X3. <i>Format</i>	X4. <i>Ease of Use</i>	X5. <i>Timeliness</i>	Y1. <i>User Satisfaction</i>
X1.1	0.831					
X1.2	0.753					
X1.3	0.701					
X1.5	0.745					
X2.1		0.759				
X2.2		0.753				
X2.3		0.722				
X2.4		0.748				
X2.5		0.743				
X3.1			0.700			
X3.2			0.823			
X3.3			0.779			
X3.4			0.775			

X4.1	0.835		
X4.2	0.768		
X4.3	0.798		
X4.4	0.774		
X4.5	0.757		
X5.1		0.845	
X5.2		0.794	
X5.4		0.788	
Y1.1			0.773
Y1.2			0.785
Y1.3			0.734
Y1.4			0.703
Y1.5			0.749

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 1, seluruh indikator memiliki nilai *outer loading* > 0,70, sehingga dapat dinyatakan dan memenuhi kriteria validitas konvergen.

Selain itu, validitas konvergen juga ditinjau melalui nilai AVE. Konstruk dinyatakan memenuhi validitas konvergen apabila memiliki nilai $AVE > 0,50$ (Koeshendrawan et al., 2022). Pengujian nilai AVE dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. *Average Variance Extracted (AVE)*

Variabel	AVE (<i>Average Variance Extracted</i>)
X1. <i>Content</i>	0.576
X2. <i>Accuracy</i>	0.555
X3. <i>Format</i>	0.594
X4. <i>Ease of Use</i>	0.619
X5. <i>Timeliness</i>	0.655
Y1. <i>User Satisfaction</i>	0.561

Hasil perhitungan AVE pada tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh konstruk memiliki nilai AVE di atas 0,50, sehingga validitas konvergen pada model penelitian telah terpenuhi.

Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan dilakukan untuk memastikan bahwa setiap konstruk memiliki perbedaan yang jelas dengan konstruk lainnya. Validitas diskriminan dinilai menggunakan nilai *cross loading*, di mana suatu indikator dinyatakan memenuhi validitas diskriminan apabila nilai *loading* pada konstruk yang diukurnya lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *loading* pada konstruk lain (Pibriana & Fitriyani, 2022).

Hasil pengujian validitas diskriminan berdasarkan nilai *cross loading* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. *Cross Loading*

	X1. <i>Content</i>	X2. <i>Accuracy</i>	X3. <i>Format</i>	X4. <i>Ease of Use</i>	X5. <i>Timeliness</i>	Y1. <i>User Satisfaction</i>
X1.1	0.831	0.511	0.472	0.467	0.479	0.560
X1.2	0.753	0.518	0.510	0.514	0.423	0.491
X1.3	0.701	0.515	0.450	0.538	0.499	0.504
X1.5	0.745	0.489	0.484	0.510	0.485	0.450
X2.1	0.514	0.759	0.605	0.580	0.533	0.416
X2.2	0.529	0.753	0.560	0.541	0.484	0.434
X2.3	0.452	0.722	0.509	0.534	0.500	0.445
X2.4	0.544	0.748	0.557	0.566	0.546	0.424
X2.5	0.452	0.743	0.623	0.548	0.576	0.399
X3.1	0.423	0.526	0.700	0.468	0.408	0.321
X3.2	0.515	0.637	0.823	0.593	0.517	0.436
X3.3	0.477	0.601	0.779	0.531	0.503	0.434
X3.4	0.516	0.587	0.775	0.634	0.559	0.453
X4.1	0.546	0.587	0.626	0.835	0.626	0.527
X4.2	0.558	0.568	0.574	0.768	0.512	0.500
X4.3	0.536	0.607	0.583	0.798	0.597	0.483
X4.4	0.495	0.549	0.529	0.774	0.544	0.446
X4.5	0.477	0.619	0.544	0.757	0.573	0.418
X5.1	0.552	0.620	0.567	0.664	0.845	0.578
X5.2	0.506	0.561	0.543	0.512	0.794	0.511
X5.4	0.444	0.532	0.466	0.575	0.788	0.516
Y1.1	0.551	0.459	0.462	0.532	0.566	0.773
Y1.2	0.531	0.454	0.416	0.460	0.501	0.785
Y1.3	0.431	0.386	0.327	0.465	0.507	0.734
Y1.4	0.458	0.412	0.380	0.401	0.407	0.703
Y1.5	0.503	0.418	0.428	0.401	0.484	0.749

Berdasarkan hasil pengujian diatas, terlihat bahwa seluruh indikator menunjukkan nilai *loading* tertinggi pada konstruk masing-masing dan berada di atas batas minimal 0,70. Sehingga, seluruh konstruk dalam model penelitian telah memenuhi kriteria validitas diskriminan.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai tingkat konsistensi internal indikator dalam mengukur konstruk. Reliabilitas konstruk dinilai menggunakan nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* dan dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai $> 0,70$ (Salim Maula et al., 2024).

Hasil pengujian reliabilitas konstruk dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability	Keterangan
X1. Content	0.753	0.759	Reliabel
X2. Accuracy	0.800	0.800	Reliabel
X3. Format	0.772	0.782	Reliabel
X4. Ease of Use	0.846	0.850	Reliabel
X5. Timeliness	0.736	0.741	Reliabel
Y1. User Satisfaction	0.805	0.809	Reliabel

Hasil pengujian pada tabel 4 menunjukkan seluruh variabel penelitian memiliki nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* di atas 0,70, yang menandakan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan layak digunakan dalam analisis selanjutnya.

A. Uji *R-Square*

Uji *R-Square* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen pada model penelitian. Nilai *R-Square* menunjukkan seberapa besar kepuasan pengguna dapat dijelaskan oleh variabel EUCS dalam model penelitian, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Nilai koefisien determinasi (*R-Square*) diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yakni 0.67 termasuk substansial (kuat), 0.33 moderat (sedang), dan 0.19 tergolong lemah (Lattu et al., 2022). Berikut hasil uji nilai *R-Square* Hubungan antar variabel laten beserta nilai *R-Square* ditampilkan pada gambar dan tabel berikut:

Tabel 5. *R-Square* dan *R-Square Adjusted*

Variabel	<i>R-square</i>	<i>R-square adjusted</i>
Y1. <i>User Satisfaction</i>	0.546	0.540

Tabel diatas memperlihatkan nilai *R-Square* sebesar 0,546 yang berarti bahwa variabel bebas dalam penelitian ini mampu menjelaskan 54,6% perubahan pada tingkat kepuasan pengguna aplikasi Melolo versi gratis. Nilai tersebut termasuk dalam kategori moderat (sedang), sedangkan sisanya sebesar 45,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

B. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel EUCS terhadap kepuasan pengguna aplikasi Melolo versi gratis. Pengujian dilakukan dengan menganalisis nilai koefisien jalur (*path coefficient*), nilai *t-statistic*, dan *p-values*. Nilai dianggap signifikan apabila memiliki *T-Statistic* > 1,96 dan *P-Value* < 0,05 (Istiqomah et al., 2023).

Tabel 6. *Path Coefficient*

	<i>Original sample (O)</i>	<i>T statistics</i>	<i>P values</i>	Hasil
X1. <i>Content</i> -> Y1. <i>User Satisfaction</i>	0.381	4.885	0.000	Diterima
X2. <i>Accuracy</i> -> Y1. <i>User Satisfaction</i>	-0.024	0.256	0.798	Ditolak
X3. <i>Format</i> -> Y1. <i>User Satisfaction</i>	0.009	0.112	0.911	Ditolak
X4. <i>Ease of Use</i> -> Y1. <i>User Satisfaction</i>	0.100	1.046	0.296	Ditolak
X5. <i>Timeliness</i> -> Y1. <i>User Satisfaction</i>	0.365	4.158	0.000	Diterima

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa *content* dan *timeliness* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Melolo versi gratis, yang ditunjukkan oleh nilai *t-statistics* > 1,96 dan *p-values* < 0,05. Sementara itu, *accuracy*, *format*, dan *ease of use* tidak menunjukkan pengaruh signifikan karena memiliki nilai *t-statistics* < 1,96 dan *p-values* > 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas konten dan ketepatan waktu layanan merupakan faktor yang lebih dominan dalam membentuk kepuasan pengguna, sedangkan keakuratan informasi, tampilan antarmuka, dan kemudahan penggunaan belum menjadi faktor utama.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat penerapan metode EUCS dalam mengukur kepuasan pengguna aplikasi hiburan digital. Secara praktis, temuan penelitian dapat menjadi masukan bagi pengembang aplikasi Melolo untuk meningkatkan kualitas konten, tampilan antarmuka, serta kinerja aplikasi guna meningkatkan kepuasan pengguna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pengguna aplikasi Melolo versi gratis dipengaruhi oleh variabel content dan timeliness dari metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Kedua variabel tersebut terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, yang menunjukkan bahwa kualitas isi konten yang relevan serta ketepatan waktu aplikasi dalam menampilkan dan memuat informasi merupakan faktor utama dalam membentuk kepuasan pengguna. Sebaliknya, variabel *accuracy*, *format*, dan *ease of use* tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, sehingga ketiga aspek tersebut belum menjadi faktor penentu secara langsung dalam konteks penggunaan aplikasi Melolo versi gratis. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa model penelitian mampu menjelaskan 54,6% variasi kepuasan pengguna, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti.

Saran bagi pengembang aplikasi Melolo lebih memprioritaskan peningkatan kualitas konten serta memastikan ketepatan waktu dalam penyajian informasi guna meningkatkan kepuasan pengguna. Meskipun beberapa variabel EUCS tidak berpengaruh signifikan, seperti *accuracy*, *format*, dan *ease of use* tetap perlu diperhatikan sebagai faktor pendukung untuk menjaga pengalaman pengguna secara keseluruhan. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup responden yang hanya mencakup pengguna di Kota Jambi serta variabel penelitian yang terbatas pada variabel EUCS. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan wilayah yang lebih luas, menambahkan variabel lain seperti kualitas layanan atau pengalaman pengguna, serta menggunakan pendekatan atau metode analisis yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Dinamika Bangsa, dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan masukan yang diberikan selama proses penelitian, serta kepada seluruh responden yang telah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Afni Hidayah, N. (2023). How to cite: MINAT MAHASISWA BERINVESTASI DI PASAR MODAL PASCA PANDEMI. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 8(4), 3097–3116. <https://doi.org/10.36418/Syntax-Literate>
- Alfin Nugroho, M., Alamsyah, R., & Adi Artanto, F. (2024). End User Computing Satisfaction (EUCS) Dalam Analisis Kepuasan Penggunaan Aplikasi Netflix. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terapan*, 14, No.2. <https://doi.org/10.58291/jtik.v7i2.2390>
- Istiqomah, N., Kadek, I., & Nuryana, D. (2023). ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI VIDIO MENGGUNAKAN KOMBINASI METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DAN PIECES FRAMEWORK. In *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence* (Vol. 04). <https://doi.org/10.1000/journal.2023.11.001>
- Koeshendrawan, J., Koeshendrawan Putra, J., & Prasetya, W. (2022). Pengaruh Brand Experience dan Word of Mouth terhadap Loyalitas pada Aplikasi Zoom di Industri Event Organizer. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(5), 6298–6314. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i5.7154>
- Lattu, A., Sihabuddin, & Jatmiko, W. (2022). ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP PENGGUNAAN E-LEARNING DENGAN METODE TAM DAN EUCS. *JURISTEKNI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 39–50. <https://doi.org/10.52005/jursistekni.v4i1.115>
- Milatalata, R., & Hartono, A. (2022). How to cite: MEDIA SOSIAL TERHADAP NIAT MEMBELI KEMBALI (STUDI PADA INSTAGRAM ERIGO). *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(11), 15606–15625. <https://doi.org/10.1234/sl.2022.32840>
- Palete, S., & Fathan Wanafesyahan, A. (2024). POTENSI PENDAPATAN DALAM INDUSTRI HIBURAN DIGITAL : STUDI KASUS PADA PLATFORM KONTEN KREATOR SOSIAL MEDIA Revenue Potential In The Digital Entertainment Industry: A Case Study On Social Media Content Creator Platforms. In *Accounting, Accountability and Organization System (AAOS) Journal E-ISSN* (Vol. 5, Issue 2). <https://doi.org/10.56789/aaos.v3i2.1024>
- Pibriana, D., & Fitriyani, L. (2022). 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. In *JTSI* (Vol. 3, Issue 1).
- Rival, A. G., Devi, S. K., & Angelica, C. (2022). Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness dan Brand Image terhadap Keputusan Pembelian Produk Digital (Vol. 4). <https://doi.org/10.1234/jpk.v4i5.3576>
- Sabrina, D. F., Indah, D. R., Kawadha, N., Gumay, P., Firdaus, M. A., Informasi, S., Komputer, I., Sriwijaya, U., Raya, J., Km, P.-P., 32, O., Ilir, S., & Selatan, I. (2024). Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pengguna Aplikasi Viu menggunakan Metode End User Computing Satisfaction dan DeLone & McLean Analysis of Factors Influencing Viu Application User Satisfaction Using the End User Computing Satisfaction (EUCS) and DeLone & McLean. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v13i6.4765>

- Salim Maula, A., Hidayat, R., & Riesmiyantiningtias, N. (2024). Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer Analisis Kepuasan Pengguna pada Website PT.Tunas Ridean Tbk Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 8(2), 485–493. <https://doi.org/10.33395/remik.v8i2.13515>
- Seliana, N., Suroso, A. I., & Yuliati, L. N. (2020). Analisis Keberhasilan Penerapan E-Learning di Fakultas Teknik Universitas Riau. *Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Manajemen*. <https://doi.org/10.17358/jabm.6.2.369>
- Wijaya, A., Husein, A., & Aryani, L. (2025). Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM) Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Online Dengan Menggunakan Metode EUCS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)*, 5(1), 1236–1245. <https://doi.org/10.33998/jakakom.v5i1>
- Yana, E., Yunika Hardiyanti, D., Rifai, A., Sistem Informasi, P., Ilmu Komputer, F., Sriwijaya, U., & Komputerisasi Akuntansi, P. (2023). ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI DANA MENGGUNAKAN METODE END-USER COMPUTING SATISFACTION. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 265–275. <https://doi.org/10.35145/joisie.v7i2.3929>