

Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Alfagift Dengan Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)

Syafira Ayu Alifiyan¹, Noer Azni Septiani²

^{1,2}Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Kramat Raya No.98, Jakarta Pusat, Indonesia

email korespondensi: syafiraalifiyan@gmail.com

Submit: 04-02-2025 | Revisi : 31-03-2026 | Terima : 04-05-2026 | Publikasi: 30-06-2026

Abstrak

Alfagift merupakan aplikasi retail berbasis digital yang diluncurkan Alfamart dan didirikan oleh PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk difungsikan untuk memberikan kemudahan pengguna saat berbelanja. Tujuan pada penelitian adalah mendapati yang dapat mempengaruhi kepuasan atas penggunaan aplikasi Alfagift, serta mengetahui apakah aplikasi Alfagift sudah dapat digunakan di seluruh Indonesia dan bersama-sama mengembangkan ritel digital dengan kompetitor lainnya. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan *End User Computing Satisfaction* (EUCS) sebagai sarana untuk mengukur kepuasan pengguna pada sistem dengan memakai lima variabel yaitu isi, ketepatan, tampilan, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu. Pengumpulan data melalui penyebaran menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada seluruh masyarakat Indonesia yang menjadi pengguna aplikasi Alfagift. Pengolahan data dengan melakukan uji pada validitas, uji pada reabilitas, uji pada normalitas, uji T, dan uji F. Atas hasil akhir perhitungan yang diperoleh terdapat tiga variabel yang berpengaruh positif dan juga signifikan terhadap kepuasan pengguna atas aplikasi Alfagift, yaitu variabel isi, keakuratan, dan ketepatan waktu. Lalu terdapat juga dua variabel yang tidak berpengaruh atas kepuasan pada pengguna terhadap aplikasi Alfagift, ialah variabel tampilan dan variabel kemudahan penggunaan. Perlu adanya perbaikan dalam variabel tampilan dalam uji T nilai (Sig.) menghasilkan nilai yang negatif sehingga tidak berpengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna Alfagift. Dengan hasil akhir yang didapat diharapkan aplikasi Alfagift dapat mempertahankan dan memperbaiki kembali terkait dengan kepuasan pengguna.

Kata Kunci : Alfagift, EUCS, Kepuasan Pengguna

Abstract

Alfagift is a digital-based retail application launched by Alfamart and established by PT Sumber Alfaria Trijaya, Tbk which functions to provide user convenience when shopping. The purpose of the research is to find out what can affect satisfaction with the use of the Alfagift application, and find out whether the Alfagift application can be used throughout Indonesia and jointly develop digital retail with other competitors. Research using quantitative methods using End User Computing Satisfaction (EUCS) as a means of measuring user satisfaction with the system using five variables, namely content, accuracy, appearance, ease of use, and timeliness. Data collection through distribution using a questionnaire distributed to all Indonesian people who are users of the Alfagift application. Data processing by conducting tests on validity, tests on reliability, tests on normality, T tests, and F tests. Based on the final results of the calculations obtained, there are three variables that have a positive and significant effect on user satisfaction with the Alfagift application, namely the content, accuracy, and timeliness variables. Then there are also two variables that have no effect on user satisfaction with the Alfagift application, namely the display variable and the ease of use variable. There needs to be an improvement in the display variable in the T test value (Sig.) produces a negative value so that it does not have a negative effect on Alfagift user satisfaction. With the final results obtained, it is hoped that the Alfagift application can maintain and improve again related to user satisfaction.

Keyword : Alfagift, EUCS, User Satisfaction

1. Pendahuluan

Di Indonesia, industri yang berhubungan dengan ritel banyak telah terjadi kemajuan yang berkontribusi secara nyata terhadap pertumbuhan ekonomi. Berfungsi sebagai penghubung langsung antara produsen dan konsumen. Dengan dibuat nya sistem digital, seperti halnya aplikasi Alfagift yang diperkenalkan oleh Alfamart, industri ritel sudah menjadi lebih modern.

Menjadi salah satu bagian pengaruh dalam suatu perkembangan industri ritel menjadi lebih berkembang di Indonesia, Alfagift menjadi salah satu pemegang peran penting dalam penyesuaian perubahan aktifitas dalam

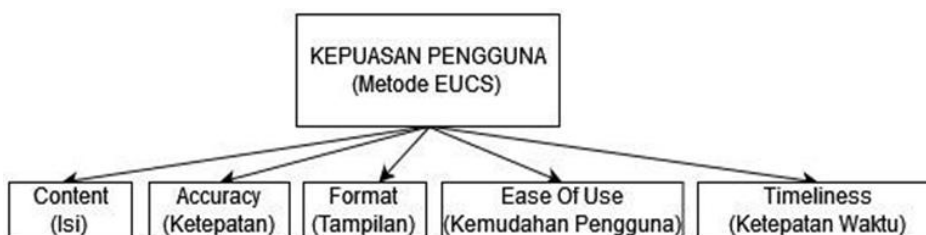


perekonomian pada masyarakat. Berdasarkan pengamatan terhadap aplikasi Alfagift pada *Google Play Store* dan *App Store* ditemukan beberapa ulasan positif dan beberapa kritik dan masukan terhadap aplikasi. Ulasan kritik yang diberikan terbanyak seputar waktu pengiriman pesanan sampai kepada konsumen yang terlampaui lama dari waktu yang diperkirakan, adanya beberapa voucher potongan belanja yang tidak dapat digunakan, beberapa kali kesulitan dalam melakukan pembayaran melalui transfer bank, terkadang kesulitan untuk menggunakan point dari member, dari beberapa kritikan tersebut membuat banyak pengguna menjadi kecewa dan dapat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna terhadap layanan aplikasi Alfagift.

“Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dari Aulia Fauziah menggunakan metode deskriptif kuantitatif *purposive sampling* didapatkan hasil bahwa pengaruh kepuasan pada pengguna terhadap Alfagift yaitu sebesar 55.6% dipengaruhi oleh kepuasan konsumen sedangkan 44.4% dipengaruhi oleh faktor lainnya” (Fauziah, 2024). “Selain itu, penelitian sebelumnya dari Tanisya Zahra Janwar menggunakan metode deskriptif kuantitatif didapatkan hasil sebesar 9,128 dipengaruhi oleh kualitas layanan yang baik dengan memberikan kepuasan terhadap pengguna” (Janwar, 2024).

Peneliti melakukan sebuah penelitian lanjutan yang berjudul “Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Alfagift Dengan Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)” yang dimaksudkan memiliki tujuan agar supaya dapat mengetahui hal-hal yang dapat mempengaruhi terjadinya kepuasan pada pengguna terhadap penggunaan aplikasi Alfagift, serta mengetahui apakah aplikasi Alfagift sudah dapat dinyatakan baik digunakan dan bersaing dengan kompetitor di seluruh Indonesia.

Pada metode *End User Computing Satisfaction* atau EUCS, difungsikan sebagai suatu alat yang difungsikan untuk melakukan pengukuran pada sebuah tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu sistem dalam aplikasi Alfagift (Adha & Saputri, 2020). Data akan dilakukan analisis dengan metode statistik. Variabel-variabel dalam metode usulan *End User Computing Satisfaction* atau EUCS, terdapat lima macam aspek, yaitu, *Content* atau Isi, *Accuracy* atau Ketepatan, *Format* atau Tampilan, *Ease Of Use* atau Kemudahan Penggunaan, *Timeliness* atau Ketepatan Waktu.



Gambar 1. Alur Metode EUCS

Aspek-aspek pada EUCS yang digunakan dalam penelitian sebagai variabel X yaitu:

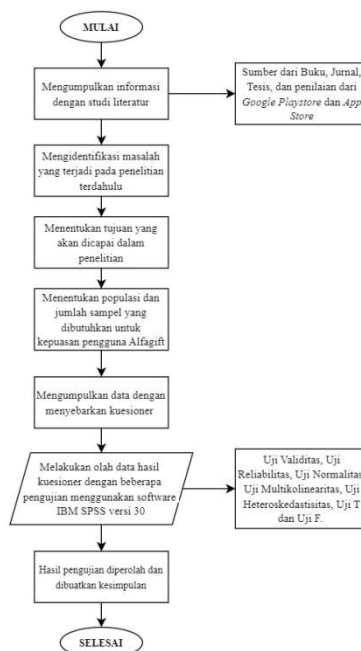
1. *Content* (Isi)
Digunakan sebagai cara untuk mengetahui tingkat kepuasan terhadap penggunayang dapat dilihat dari sebuah sistem layanan pada aplikasi Alfagift.
2. *Accuracy* (Ketepatan)
Alat ukur sebagai pengukur dalam kepuasan pada pengguna dari sebuah keakuratan data yang ada dan akan diperlihatkan pada aplikasi Alfagift.
3. *Format* (Tampilan)
Alat ukur kepuasan terhadap pengguna daritampilan sistem pada aplikasi Alfagift.
4. *Ease Of Use* (Kemudahan Penggunaan)
Untuk mengukur kepuasan terhadap pengguna yang berdasarkan kepada aspek kemudahan dengan memakai suatu layanan pada sebuah sistem berjalan.
5. *Timeliness* (Ketepatan Waktu)

Alat ukur untuk menilai kepuasan pengguna dari aspek kecepatan dalam hal mengenai ketepatan dalam waktu, ketepatan menampilkan sebuah data, serta ketepatan dalam memperoleh informasi yang diperlukan oleh pengguna. (Safa'ah & Indiryanti, 2023).

2. Metode

2.1 Tahapan Pada Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian peneliti telah melalui beberapa tahapan- tahapan penelitian, sebagai berikut dan penjelasannya:



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Penjelasan berupa tahapan-tahapan yang terdapat didalam penelitian yang disusun oleh peneliti dalam menyelesaikan penelitian, berikut penjelasannya:

a. Studi Literatur

Mengumpulkan berbagai informasi dari beberapa referensi seperti dari jurnal dan beberapa artikel sesuai dengan yang berkaitan berdasarkan penelitian sebelumnya yang mengangkat pembahasan kepuasan terhadap pengguna aplikasi yang menerapkan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

b. Identifikasi Masalah

Untuk mengetahui permasalahan yang ada pada kepuasan pengguna dari beberapa faktor yang menyebabkan kepuasan pengguna tersebut belum memnuhi standar dari kepuasan pengguna aplikasi Alfagift.

c. Tujuan Penelitian

Menentukan tujuan akhir dari penelitian

d. Menentukan Populasi dan menentukan Sampel

Menentukan sebuah populasi yang digunakan dalam sebuah penelitian yaitu ditujukan untuk seluruh pengguna aplikasi Alfagift yang ada di Indonesia dengan telah menggunakan aplikasi Alfagift minimal satu kali.

e. Menyebarkan Kuesioner

Menyebarkan Kuesioner berisi pernyataan yang berhubungan dengan kepuasan pengguna bertujuan untuk mengumpulkan data kepuasaan pengguna aplikasi Alfagift dengan metode EUCS.

f. Melakukan Pengolahan Data

Mengolah data hasil penyebaran kuesioner dengan beberapa pengujian seperti uji terhadap validitas, uji terhadap reliabilitas, uji terhadap normalitas, uji terhadap T dan uji terhadap F.

g. Hasil Pada Data

Menyajikan hasil data yang telah diolah dan akan dibuat kesimpulan.

h. Kesimpulan

Dibuat kesimpulan berdasarkan hasil data akhir setelah dilakukan pengolahan data.

2.2 Perumusan Hipotesis

Tabel 1. Perumusan Hipotesis

H1	Variabel <i>Content</i> atau Isi (X1) memiliki pengaruh terhadap Kepuasan pengguna (Y) pada aplikasi Alfagift
H2	Variabel <i>Accuracy</i> atau Ketepatan (X2) memiliki pengaruh terhadap Kepuasan pengguna (Y) pada aplikasi Alfagift
H3	Variabel <i>Format</i> atau Tampilan (X3) memiliki pengaruh terhadap Kepuasan pengguna (Y) pada aplikasi Alfagift
H4	Variabel <i>Ease of Use</i> atau Kemudahan Penggunaan (X4) memiliki pengaruh terhadap Kepuasan pengguna (Y) pada aplikasi Alfagift
H5	Variabel <i>Timeliness</i> atau Ketepatan Waktu (X5) memiliki pengaruh terhadap Kepuasan pengguna (Y) pada aplikasi Alfagift

2.3 Populasi

Menurut Sugiyono, "Populasi merupakan area yang disamaratakan dengan sejumlah tujuan dan sesuatu yang unik untuk dilakukan sebuah penelitian dan dihasilkan sebuah kesimpulan" (Sari & Palupi, 2020). Populasi yang digunakan didalam penelitian adalah pengguna aplikasi Alfagift di Indonesia.

2.4 Sampel

Menurut Sugiyono, "Beberapa bagian daripada sebuah besaran total dan sesuatu yang unik yang terdapat pada populasi disebut dengan sampel" (Sari & Palupi, 2020). Untuk mengetahui berapa jumlah sampel dari populasi yang tidak diketahui, maka dari itu peneliti menggunakan acuan rumus *Lamshow*, dengan persamaan di bawah ini:

$$N = \frac{Z^2 P(1 - P)}{D^2}$$

$$N = \frac{(1,96)^2 (0,5)(1 - 0,5)}{(0,10)^2} \quad (1)$$

$$N = \frac{(3,8416)(0,25)}{0,01^2}$$

$$N = 96,04$$

Penjelasan:

N = total banyaknya jumlah sampel

Z = Derajat dari kepercayaan – 1,96

P = Nilai maksimum dalam sebuah estimasi = 0,5

D = Nilai pada Alpha sebesar 0,10 atau nilai skor error adalah 10%

"Dalam rumus persamaan Lamshow, rumus perhitungan menunjukkan bahwa jumlah sampel yang dapat digunakan untuk sebuah penelitian yaitu sebanyak 96,04, lalu dilakukan sebuah pembulatan menjadi 100 sampel" (Della Oktavani, 2019).

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Berikut ini dijabarkan penjelasan pada pengumpulan data telah digunakan dalam penelitian:

a. Studi Literatur

Menurut Sarwono, "Sebagai panduan dalam sebuah penelitian, studi literatur berisi berbagai macam referensi seperti penelitian terdahulu yang digunakan untuk membantu menyelesaikan masalah yang akan diteliti" (Munib & Wulandari, 2021). Dalam penelitian peneliti menggunakan studi literatur dari beberapa referensi jurnal, website resmi Alfagift, dan ulasan pada *google play store*.

b. Kuesioner

Menurut Sugiyono, "Beberapa data yang dikumpulkan dengan memberi pertanyaan ataupun pernyataan yang tertulis lalu diberikan kepada responden yang bertujuan untuk memberikan jawabannya disebut sebagai kuesioner" (Sahli, 2019). Untuk menentukan skor tiap pernyataan maka penelitian ini mengacu kepada skala *likert*. Menurut Sugiyono, "Sebuah alat yang difungsikan untuk mengukur suatu sikap, pendapat beserta pandangan beberapa orang tentang sebuah kejadian yang terjadi dilingkungan disebut dengan skala likert" (Sahli, 2019). Berikut adalah tabel skala skor kriteria penilaian dari skala Likert menurut Sugiyono, didalam (Sahli, 2019):

Tabel 2. Skor Pada Acuan Skala Likert

Kriteria Dalam Sebuah Penilaian	Nilai Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

2.6 Teknik Analisa Data

Pada tahap analisa data, peneliti akan melakukan perhitungan data dengan maksud dan tujuan agar memperoleh hasil yang telah dilakukan pengujian yang sesuai dari penelitian. Analisis data berupa pengujian-pengujian yang nantinya akan dilakukan oleh peneliti terhadap data yang didapatkan melalui kuesioner yaitu seperti uji terhadap validitas, uji terhadap reliabilitas, uji terhadap normalitas, uji terhadap T dan uji terhadap F. Didalam mengolah sebuah data peneliti dibantu oleh sebuah perangkat lunak yang dirancang dalam mengolah

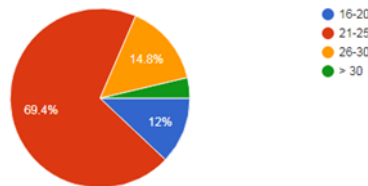
dan melakukan analisis data bentuk statistik didalam penelitian kuantitatif dengan dibantu menggunakan aplikasi atau perangkat lunak bernama IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) dengan versi 30. Menurut Sugiyono, Penelitian kuantitatif yaitu sebagai acuan dalam melakukan penelitian yang didasari oleh ajaran yang bersifat meyakinkan dengan menggunakan sampel khusus sebagai sebuah perangkat dalam melakukan penelitian yang mengacu terhadap kuantitatif atau data dengan uji ausumsi atau hipotesis dengan sesuai yang dijalankan (Indria Mauldy, 2020).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Responden Karakteristik

Responden dapat diklasifikasikan menurut beberapa karakteristik yang dapat digunakan sebagai ciri-ciri atau menjadi salah satu identifikasi dalam kriteria responden dalam sebuah penelitian.

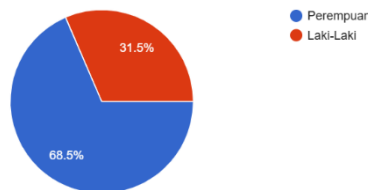
a. Berdasarkan Karakteristik Usia



Gambar 3. Usia Responden

Berdasarkan usia menunjukkan bahwa dengan jumlah persentase 12% yaitu diantara usia 16 – 20 tahun dengan jumlah 13 orang, jumlah persentase 69.4% yaitu diantara usia 21-25 tahun dengan jumlah 75 orang, jumlah persentase 14.8% antara usia 26-30 tahun yang berjumlah 16 orang, serta jumlah dalam presentase 3.7% berjumlah 4 orang. Dari hasil persentase menunjukkan terbesar terdapat pada persentase 69.4% yang menggunakan aplikasi Alfagift antara usia 21 sampai 25 tahun.

b. Berdasarkan Karakteristik Jenis Kelamin



Gambar 4. Jenis Kelamin oleh Responden

Berdasarkan jenis kelamin pada responden atau pengguna aplikasi Alfagift menunjukkan terbanyak menggunakan aplikasi Alfagift yaitu perempuan, dengan persentase yang didapat 68,5% atau sejumlah 74 orang. Sementara itu, responden laki-laki memiliki persentase sebesar 31,5% atau sejumlah 34 orang.

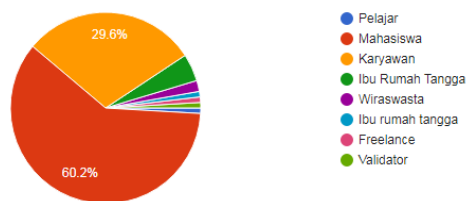
c. Berdasarkan Karakteristik Domisili



Gambar 5. Domisili Responden

Berdasarkan domisili responden yang paling banyak pertama menggunakan aplikasi Alfagift di wilayah Bandung dengan persentase 25%, terbanyak kedua di wilayah Jakarta dengan persentase 8.3%, dan terbanyak ketiga wilayah Tangerang dengan persentase 6.5%.

d. Berdasarkan karakteristik Pekerjaan



Gambar 6. Pekerjaan Responden

Berdasarkan pekerjaan responden paling banyak adalah sebagai mahasiswa dengan persentase 60.2% atau sebanyak 65 orang, terbanyak kedua yaitu sebagai karyawan dengan persentase 29.6% atau sebanyak 32 orang, dan terbanyak ketiga yaitu sebagai ibu rumah tangga dengan persentase sebanyak 4.6% dengan jumlah 5 orang. Dari hasil persentase menunjukkan terbesar terdapat 60.2% yang menggunakan aplikasi Alfagift sebagai mahasiswa.

3.2 Teknik Pengujian Instrumen

Berikut ini pengujian instrumen yang dilakukan dalam pengujian ini:

a. Uji Validitas

Uji pada validitas dapat dikatakan valid yaitu melakukan perbandingan antara hasil nilai pada r hitung dengan nilai pada r tabel yang telah ditentukan, melihat dengan tabel korelasi sesuai standar derajat kebebasan dengan rumus yaitu ($df = n - 2$) dengan batasan signifikan 95% atau setara dengan 0.05. Dengan jumlah n atau jumlah sampel yang digunakan = 102, dihitung dengan rumus menjadi $df = 102 - 2 = 100$ adalah jumlah sampel atau responden yang akan digunakan dalam pengujian variabel. Pada jumlah responden (n) yang digunakan yaitu sebanyak 100, sehingga didapat nilai r tabel dalam batasan signifikansi sebesar 0,05 dengan n 100 adalah 0,1946.

Tabel 3. Hasil Pada Uji Validitas Terhadap Pernyataan Variabel X

Pernyataan Variabel	Nilai pada r hitung	Nilai pada r tabel	Hasil Akhir
X1.1	0.501	0.1946	VALID
X1.2	0.607	0.1946	
X1.3	0.467	0.1946	
X1.4	0.418	0.1946	
X1.5	0.360	0.1946	
X1.6	0.542	0.1946	
X1.7	0.411	0.1946	
X1.8	0.309	0.1946	
X2.1	0.276	0.1946	
X2.2	0.545	0.1946	
X2.3	0.475	0.1946	
X2.4	0.385	0.1946	
X2.5	0.541	0.1946	
X3.1	0.605	0.1946	
X3.2	0.540	0.1946	
X3.3	0.389	0.1946	
X3.4	0.503	0.1946	
X3.5	0.502	0.1946	
X3.6	0.376	0.1946	
X4.1	0.578	0.1946	
X4.2	0.441	0.1946	
X4.3	0.557	0.1946	
X4.4	0.424	0.1946	
X4.5	0.627	0.1946	
X4.6	0.469	0.1946	
X5.1	0.627	0.1946	
X5.2	0.577	0.1946	
X5.3	0.458	0.1946	
X5.4	0.410	0.1946	
X5.5	0.348	0.1946	

Sehingga hasil uji pada validitas dengan variabel pada *Content* atau Isi (X1), *Accuracy* atau Ketepatan (X2), *Format* atau Tampilan (X3), *Ease Of Use* atau Kemudahan Penggunaan (X4), dan *Timeliness* atau Ketepatan Waktu (X5) dinyatakan sudah valid dikarenakan semua nilai r hitung $> 0,1946$.

Tabel 4. Hasil Pada Uji Validitas Terhadap Pernyataan Variabel Y

Pernyataan pada Y	Nilai pada r hitung	Nilai pada r tabel	Hasil Akhir
Y1	0.487	0.1946	VALID
Y2	0.452	0.1946	
Y3	0.430	0.1946	
Y4	0.417	0.1946	
Y5	0.552	0.1946	
Y6	0.484	0.1946	
Y7	0.530	0.1946	
Y8	0.582	0.1946	

Hasil uji yang telah dilakukan berdasarkan data yang diperoleh menghasilkan hasil validitas dengan variabel Y yaitu User Satisfaction atau Kepuasan Pengguna, termasuk dengan pernyataan Y1, Y2, Y3, Y4, Y5, Y6, Y7, dan Y8, dinyatakan sudah valid dikarenakan hasil pada semua nilai r hitung $> 0,1946$.

b. Uji Reabilitas

Uji pada reliabilitas dapat dilakukan saat data sudah dinyatakan valid atau telah dilakukan uji validitas. Data hasil kuesioner dapat dinyatakan reliabel jika nilai pernyataan sudah konsisten dinyatakan dengan menggunakan Cronbach alpha, dengan perhitungan Cronbach alpha $> r$ tabel. (Hakiki & Setiana, 2023). Tabel korelasi terhadap derajat kebebasan digunakan dengan rumus yaitu ($df = n-2$) beserta tingkat signifikan sebanyak 95% atau sebanding dengan 0.05. Dengan jumlah n (jumlah responden) = 102, jadi $df = 102 - 2 = 100$ jumlah responden yang digunakan. Menurut Ghozali, "Hasil akhir agar mencapai reliabel, variabel-variabel yang diuji dengan uji reabilitas akan bergantung pada nilai dari Cronbach's Alpha $> 0,60$ " (Gita Wulandarie, 2021).

Tabel 5. Tabel hasil pada Case Processing Summary

Hasil pada Case Processing Summary			
		Nilai N	Nilai %
Cases	Valid	102	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	102	100.0

Hasil daripada perhitungan Cronbach's Alpha uji reabilitas yang diperoleh dari n 100 dengan 38 item pernyataan berdasarkan dengan variabel pada X1 yaitu *Content*, X2 *Accuracy*, X3 yaitu *Format*, X4 yaitu *Ease Of Use*, X5 yaitu *Timeliness*, dan variabel Y salah *User Satisfaction* yaitu sebesar 0,833. Yang dihasilkan nilai Cronbach's Alpha yaitu pada 0,833 $> 0,60$, maka dinyatakan sudah termasuk reliabel.

c. Uji Normalitas

Untuk melakukan uji pada normalitas, akan dilakukan uji One Sampel Kolmogrov-Smirnov dengan mengikuti ketentuan dasar signifikansi yaitu 0,05. Agar supaya mendapatkan nilai akhir residual mencapai distribusi secara normal maka nilai akhir harus berada > 0.05 .

Tabel 6. Uji pada Normalitas One Sampel Kolmogrov-Smirnov

N	Nilai Unstandardized Residual	
Normal Parameters ^{a,b}	0.548	.0000000
Test Statistic	0.670	.097

Hasil uji pada normalitas menunjukkan signifikansi pada nilai 0.97, artinya $0.97 > 0,05$. Maka dari itu dapat disimpulkan hasil nilai residual pada variabel independen yang diuji adalah masuk kedalam distribusi yang normal.

d. Uji T

Variabel independent dengan nilai (sig.) < 0.05 serta menghasilkan nilai pada t hitung yang > daripada nilai pada t tabel, akan dianggap ada pengaruh dengan variabel lainnya secara signifikan.

$$\begin{aligned} \text{Perhitungan Tabel pada } T &= (A:2 ; N-K-1) \\ &= (0.05:2 ; 102-5-1) \\ &= (0.025 ; 96) \\ \text{Tabel } T &= 1.984 \end{aligned} \quad (2)$$

Penjabaran:

A = standar pada signifikan 0.05

N = jumlah pada sampel yang akan diuji

K = total variabel X yang akan diuji

Tabel 7. Hasil Uji pada T

Nama Variabel	Sig.	Nilai Standardized Coefficients Beta	Nilai THitung	Nilai TTabel
X1 (<i>Content</i>)	.012	.230	2.563	1.825
X2 (<i>Accuracy</i>)	.003	.247	3.044	1.493
X3 (<i>Format</i>)	.405	-.080	-.836	2.067
X4 (<i>Ease of Use</i>)	.134	.133	1.510	1.773
X5 (<i>Timeliness</i>)	<.001	.430	4.944	1.720

Variabel Dependen: Y (*User Satisfaction*)

e. Uji F

Variabel independen dapat dianggap bersignifikan pada sebuah variabeldependen jikalau pada nilai akhir pada F hitung dapat > nilai pada F tabel.

$$\begin{aligned} \text{Hitung Tabel } F &= n-(\text{jumlah total variabel})-1 & \text{Kolom} &= \text{total pada variabel}-1 \\ &= 102-6-1 & &= 6-1 \\ &= 97 & &= 5 \\ \text{Tabel } F &= 2.31 & & \end{aligned} \quad (3)$$

Penjelasan:

n = jumlah total pada sampel atau responden

Tabel 8. Hasil Pada Uji F

Nama Variabel Independen	Nama Variabel Dependen	Nilai pada Sig	Nilai pada F Hitung	Nilai pada F Tabel
X1 (Isi atau <i>Content</i>), X2 (Ketepatan atau <i>Accuracy</i>), X3 (Tampilan atau <i>Format</i>), X4 (Kemudahan Penggunaan atau <i>Ease of Use</i>), X5 (Ketepatan Waktu atau <i>Timeliness</i>)	Y (<i>User Satisfaction</i>)	<.001 ^b	26.208	2.31

ANOVA uji F didapatkan nilai uji F hitung yaitu 26.208, artinya F hitung > F tabel yaitu 26.208 > 2.31. Menunjukkan bahwa pengaruh simultan variabel- variabel tersebut signifikan dapat bersama-sama digunakan terhadap variabel Y (Kepuasan Pengguna).

4. Kesimpulan

Variabel yang paling berpengaruh terhadap kepuasan pengguna (Y) terhadap aplikasi Alfigift yaitu variabel Content atau isi (X1) sebesar 2.563, Accuracy atau Ketepatan (X2) yaitu sebesar 3.044, dan Timeliness atau Ketepatan Waktu (X5) yaitu sebesar 4.944. Terdapat dua variabel tidak berpengaruh atas kepuasan pengguna terhadap aplikasi Alfigift adalah variabel Format atau tampilan (X3) sebesar -0.836 dan Ease Of Use atau Kemudahan Penggunaan (X4) sebesar 1.510.

Referensi

- Adha, N., & Saputri, O. (2020). *Measurement of User Satisfaction Level in the Bina Darma Information Systems Study Program Portal Using End User Computing Satisfaction Method Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna pada Portal Program Studi Sistem Informasi Bina Darma Menggunakan Metode En.* 2(1), 154–162.
- Della Oktavani. (2019). *PENGARUH HARGA, KUALITAS PELAYANAN DAN KUALITAS PRODUK TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN MCDONALD'S* [Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STEI) Jakarta]. <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/6126>
- Fauziah, A. (2024). *The Implementation of Modern Retail Application Alfagift and Impact on Consumer Satisfaction.* 5(1), 39–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.61242/ijabo.24.315>
- Gita Wulandarie. (2021). *PENGARUH KEPERCAYAAN, KUALITAS PELAYANAN DAN WORD OF MOUTH TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN SECARA ONLINE DI SHOPEE (Studi Kasus di RW 004 Swasembada Timur, Tanjung Priok, Jakarta Utara)* [Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta]. <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/5942>
- Indria Mauldy. (2020). *PENGARUH RETAILING MIX TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Studi pada Alfamart Matraman Raya 3 Jakarta Timur)* [Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta]. <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/1667>
- Janwar, T. Z. (2024). *PENGARUH KUALITAS LAYANAN DAN KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Studi Kasus Alfamart Makasari Sukabumi).* 02(04), 348–355.
- Munib, A., & Wulandari, F. (2021). *STUDI LITERATUR: EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE COURSEIREVIEWI HORAYIDALAM PEMBELAJARAN IIPA DI SEKOLAH DASAR.* *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 160–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16154>
- Safa'ah, S. N., & Indiryanti, A. D. (2023). *Analisis Kepuasan Pengguna Layanan Aplikasi MyPertamina Berbasis Mobile Dengan Metode EUCS (End User Satisfaction with Computing).* 04(02), 14–20.
- Sahli, A. R. (2019). *PENGARUH HARGA DAN KUALITAS PELAYANAN TERHADAP LOYALITAS YANG DIMEDIASI KEPUASAN PELANGGAN GORIDE JAKARTA* [Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STEI) Jakarta]. <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/6270>
- Sari, M. S., & Palupi, M. (2020). *PENGARUH PARTISIPASI ANGGARAN, KEJELASAN SASARAN ANGGARAN DAN EVALUASI ANGGARAN TERHADAP KINERJA DINAS PERTANIAN PROVINSI LAMPUNG.* *Journal of Accounting Taxing and Auditing (JATA)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.57084/jata.v1i1.266>