

INTISARI

Pesatnya perkembangan teknologi di tengah pandemi Covid-19 membuat e-commerce semakin populer dan mendorong masyarakat untuk lebih menguasai teknologi. Beceran merupakan aplikasi layanan pasar digital (e-grocery) ditujukan untuk pengguna memesan kebutuhan pangan sehari-hari secara daring. Masalah yang ada pada aplikasi Beceran yaitu masih perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan fitur dari sisi format (bentuk) terdapat menu Jelajah yang masih kosong dan belum dapat digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis atau mengetahui apakah terdapat pengaruh dari variabel content, accuracy, format, ease of use, dan timeliness terhadap kepuasan pengguna aplikasi Beceran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah End User Computing Satisfaction (EUCS). Proses pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner menggunakan link google form kepada pengguna aplikasi Beceran dan sampel yang digunakan berjumlah 93 orang. Metode pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, uji linier berganda, dan uji hipotesis yang diolah menggunakan software SPSS. Hasil pengujian hipotesis terdapat 4 variabel yang berpengaruh meliputi accuracy, format, ease of use, dan timeliness dan 1 variabel yang tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna yaitu content.

Kata kunci: Analisis, Kepuasan pengguna, Beceran, EUCS

ABSTRACT

The rapid development of technology in the midst of the Covid-19 pandemic has made e-commerce more popular and encouraged people to master technology more. Beceran is a digital market service application (e-grocery) intended for users to order their daily food needs online. The problem that exists in the Beceran application is that improvements and feature development are still needed in terms of format there is a Jelajah menu which is still empty and cannot be used. The purpose of this research is to analyze or find out whether there is an effect of the variables of content, accuracy, format, ease of use, and timeliness on the satisfaction of Beceran application users. The method used in this research is End User Computing Satisfaction (EUCS). The data collection process was carried out by distributing questionnaires using a google form link to Beceran application users and the sample used was 93 people. The data processing method carried out in this study used validity test, reliability test, classical assumption test, multiple linear test, and hypothesis test which were processed using SPSS software. The result of hypothesis testing there are 4 influential variables including accuracy, format, ease of use, and timeliness and 1 variables that has no effect on user satisfaction namely content.

Keywords: Analysis, User Satisfaction, Beceran, EUCS