

**PENGARUH DESAIN ANTARMUKA TERHADAP  
KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI FUN  
MUROJAAH MENGGUNAKAN *END-USER  
COMPUTING SATISFACTION***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Program Studi Sistem Informasi



Disusun Oleh:  
**SIDIQ SATRIA TAMA**  
19082010005

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA  
TIMUR  
S U R A B A Y A  
2024**

## SKRIPSI

### PENGARUH DESAIN ANTARMUKA TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI FUN MUROJAAH MENGGUNAKAN *END-USER COMPUTING SATISFACTION*

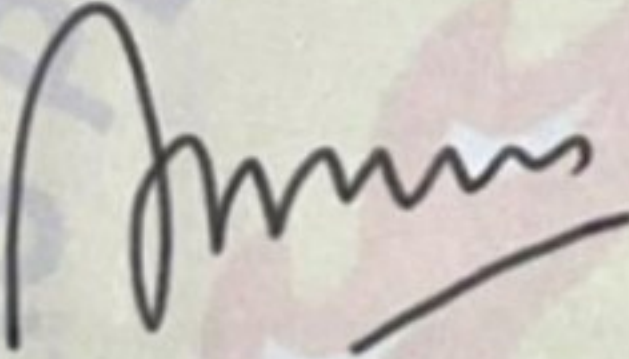
Disusun Oleh:

Sidiq Satria Tama  
19082010005

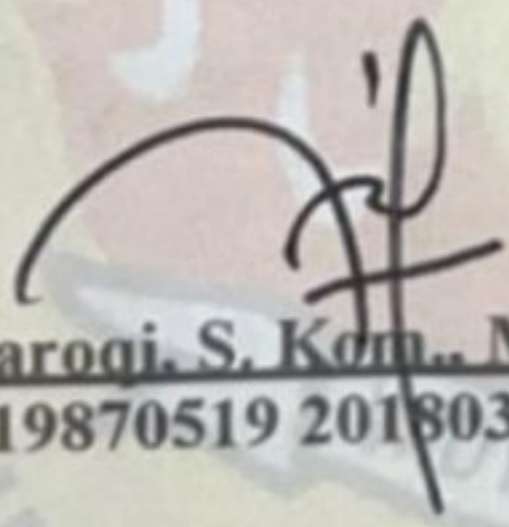
Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Pada Tanggal 05 Januari 2024

Pembimbing :

1.

  
Arista Pratama, S. Kom., M. Kom.  
NPT. 171199 10 320052

2.

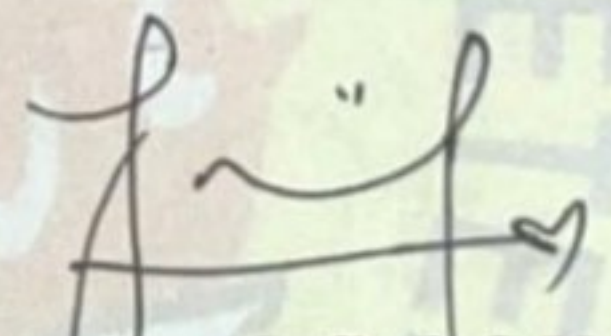
  
Asif Faruqi, S. Kom., M. Kom.  
NIP. 19870519 2018031 001

Tim Penguji :

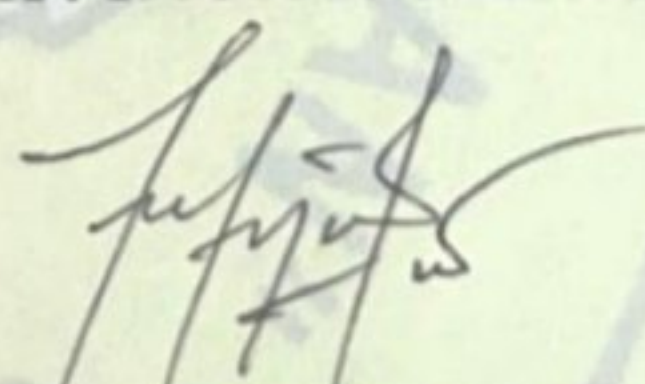
1.

  
Tri Lathi Mardiyanto, S. Kom., MT  
NIPPPK. 19890225 2021211 001

2.

  
Eristya Maya Safitri, S. Kom., M. Kom.  
NIP. 19930316 2019032 020

3.

  
Seftin Fitri Ana Wati, S. Kom., M. Kom.  
NPT. 212199 10 320267

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

  
Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.  
NIP. 19681126 199403 2 001

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH DESAIN ANTARMUKA TERHADAP KEPUASAN  
PENGGUNA PADA APLIKASI FUN MUROJAAH MENGGUNAKAN  
*END-USER COMPUTING SATISFACTION***

**Disusun Oleh:**

**Sidiq Satria Tama**

**19082010005**

**Telah Disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang Januari  
Periode 2024 pada Tanggal 05 Januari 2024**

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing 1**

**Dosen Pembimbing 2**

**Arista Pratama, S. Kom., M. Kom.**  
**NPT. 171199 10 320052**

**Asif Faruqi, S. Kom., M. Kom.**  
**NIP. 19870519 2018031 001**

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi Informasi  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**

**Agung Brastama Putra, S. Kom., M. Kom.**  
**NIP. 19851124 2021211 003**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL  
"VETERAN" JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Sidiq Satria Tama

NPM : 19082010005

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 11 Januari 2024 dengan judul :

**PENGARUH DESAIN ANTARMUKA TERHADAP KEPUASAN  
PENGGUNA PADA APLIKASI FUN MUROJAAH  
MENGUNAKAN *END-USER COMPUTING SATISFACTION***

Oleh karenanya mahasiswa tersebut diatas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diizinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.

Surabaya, 11 Januari 2024

Dosen penguji yang memeriksa revisi:

1. Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom, MT  
NIPPPK. 19890225 2021211 001

2. Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 19930316 2019032 020

3. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom, M.Kom.  
NPT. 212199 10 320267

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Arista Pratama, S. Kom., M. Kom.  
NPT. 171199 10 320052

Asif Faruqi, S. Kom., M. Kom.  
NIP. 19870519 2018031 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL  
"VETERAN" JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sidiq Satria Tama  
NPM : 19082010005  
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi/Tugas Akhir sebagai berikut :

**PENGARUH DESAIN ANTARMUKA TERHADAP KEPUASAN  
PENGGUNA PADA APLIKASI FUN MUROJAAH  
MENGUNAKAN *END-USER COMPUTING SATISFACTION***

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi/Tugas Akhir/Penelitian orang lain dan juga bukan Produk/Hasil Karya yang saya beli dari orang lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi/Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur maupun di Instansi Pendidikan lain. Jika dinyatakan dikemudian hari pernyataan terbukti benar, maka saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 11 Januari 2024

Hormat Saya,



**Sidiq Satria Tama**  
**NPM. 19082010005**

**Judul : Pengaruh Desain Antarmuka Terhadap Kepuasan  
Pengguna Pada Aplikasi Fun Murojaah Menggunakan *End-User Computing  
Satisfaction***

**Pembimbing 1 : Arista Pratama, S.Kom, M.Kom**

**Pembimbing 2 : Asif Faruqi, S.Kom, M.Kom**

---

**ABSTRAK**

Pada zaman sekarang banyak orang muslim yang tidak tertarik untuk membaca dan menghafal Al-Qur'an. Maka dari itu dibutuhkan aplikasi yang dapat memudahkan kaum muslimin dalam membaca, menghafal, dan mengulang hafalan tersebut. Aplikasi Fun Murojaah dibuat diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut. Aplikasi Fun murojaah adalah sebuah aplikasi mobile yang dapat menguji atau tes hafalan Al-Qur'an sebagai upaya peningkatan antusiasme dan pengembangan dalam program menghafal Al-Qur'an. Akan tetapi dalam pembuatannya banyak faktor yang membuat pengguna aplikasi Fun Murojaah menjadi kurang nyaman saat menggunakan aplikasi tersebut seperti aplikasi sering keluar dengan sendiri nya, tidak dapat masuk ke aplikasi, dan juga adanya eror di *dashbord* dan *setting*. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Fun Murojaah dengan pendekatan model *End-User Computing Satisfaction*. *End-User Computing Satisfaction* adalah salah satu model yang digunakan sebagai evaluasi sistem secara keseluruhan terhadap kepuasan pengguna. Penelitian ini menggunakan simple random sampling dengan jumlah responden sebanyak 386 responden. Data penelitian yang didapat dari hasil kuesioner diolah dengan menggunakan software SmartPLS 3.2.9. Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa terdapat tiga faktor yang berpengaruh signifikan yaitu accuracy, format, dan ease of use. Dan untuk faktor yang paling mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Fun Murojaah adalah format dengan nilai path coefficient paling besar yaitu 0,334.

**Kata Kunci:** EUCS, Aplikasi, Kepuasan, SEM-PLS

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Atas rahmat dan karuniaNya, sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Desain Antarmuka Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Fun Murojaah Menggunakan *End-User Computing Satisfaction*” dapat terselesaikan. Skripsi merupakan salah satu persyaratan untuk memenuhi dalam mendapatkan gelar Sarjana Program di Studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang selalu mendukung dan mendoakan demi kelancaran skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- 1 Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, hidayah dan rezekiNya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- 2 Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, dan materi sehingga penulis terus semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 3 Bapak Arista Pratama, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan dan motivasi untuk terus semangat dalam menyelesaikan skripsi.
- 4 Bapak Asif Faroqi, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan dan motivasi untuk terus semangat dalam menyelesaikan skripsi.
- 5 Bapak dan Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan waktu dan ilmunya selama perkuliahan
- 6 Kak Yusuf Cahyo Nugroho selaku CEO Fun Murojaah yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk dapat melakukan penelitian dan memperoleh data
- 7 Seluruh teman-teman angkatan 2019 Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan.
- 8 Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah

memberikan dukungan guna terlaksananya skripsi ini. Dalam pelaksanaan Skripsi ini penulis juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan dan pengerjaan skripsi ini. Semoga laporan Skripsi ini dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

Surabaya, 25 Desember 2023

Sidiq Satria Tama

## DAFTAR ISI

|                                                  |      |
|--------------------------------------------------|------|
| ABSTRAK.....                                     | ii   |
| KATA PENGANTAR.....                              | iii  |
| DAFTAR ISI .....                                 | iv   |
| DAFTAR GAMBAR.....                               | xi   |
| DAFTAR TABEL .....                               | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                            | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN .....                          | 1    |
| 1.1 Latar Belakang.....                          | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                         | 3    |
| 1.3 Batasan Masalah .....                        | 6    |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                      | 6    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....                     | 7    |
| 1.6 Relevansi SI.....                            | 7    |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....                  | 8    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....                    | 10   |
| 2.1 Aplikasi.....                                | 10   |
| 2.2 Android.....                                 | 11   |
| 2.3 Aplikasi Fun Murojaah.....                   | 12   |
| 2.4 Kepuasan.....                                | 14   |
| 2.5 End-user Computing Satisfaction (EUCS) ..... | 15   |
| 2.6 Penelitian Terdahulu.....                    | 17   |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....              | 26   |
| 3.1 Alur Penelitian .....                        | 26   |
| 3.2 Studi Literatur.....                         | 27   |
| 3.3 Studi Lapangan .....                         | 27   |
| 3.4 Studi Observasi.....                         | 27   |
| 3.5 Identifikasi Masalah.....                    | 27   |
| 3.6 Penyusunan Model Konseptual .....            | 28   |
| 3.7 Penyusunan Hipotesis Penelitian.....         | 28   |
| 3.8 Definisi Operasional .....                   | 31   |
| 3.9 Penentuan Populasi dan Sampel .....          | 32   |
| 3.9.1 Populasi .....                             | 32   |
| 3.9.2 Teknik Sampling.....                       | 32   |
| 3.9.3 Ukuran Sampel .....                        | 33   |

|                                  |                                           |    |
|----------------------------------|-------------------------------------------|----|
| 3.9.4                            | Skala Likert.....                         | 34 |
| 3.10                             | Penyusunan Instrumen Pernyataan.....      | 35 |
| 3.11                             | Pengujian Validitas dan Reliabilitas..... | 39 |
| 3.11.1                           | Uji Validitas.....                        | 39 |
| 3.11.2                           | Uji Reliabilitas .....                    | 43 |
| 3.12                             | Pengolahan dan Analisis Data .....        | 45 |
| 3.12.1                           | Analisis Deskriptif .....                 | 45 |
| 3.12.2                           | Analisis Inferensial .....                | 45 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... |                                           | 48 |
| 4.1                              | Data Demografi Responden.....             | 48 |
| 4.2                              | Analisi Deskriptif .....                  | 53 |
| 4.3                              | Analisis Inferensial .....                | 70 |
| 4.4                              | Pembahasan Hasil Penelitian.....          | 80 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ..... |                                           | 86 |
| 5.1                              | Kesimpulan.....                           | 86 |
| 5.2                              | Saran .....                               | 87 |
| TINJAUAN PUSTAKA .....           |                                           | 88 |
| LAMPIRAN .....                   |                                           | 92 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. 1 Tampilan Aplikasi Fun murojaah .....  | 2  |
| Gambar 1. 2 Rating Aplikasi Fun Murojaah .....    | 3  |
| Gambar 2. 1 Tampilan fitur Fun murojaah.....      | 13 |
| Gambar 2. 2 End-User Computing Satisfaction ..... | 16 |
| Gambar 3. 1 Alur Penelitian .....                 | 26 |
| Gambar 3. 2 Hipotesis Penelitian .....            | 28 |
| Gambar 4. 1 Jenis Kelamin Responden.....          | 49 |
| Gambar 4. 2 Pendidikan Terakhir Responden.....    | 50 |
| Gambar 4. 3 Fitur Favorit .....                   | 53 |
| Gambar 4. 4 Bootstrapping.....                    | 78 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....                                 | 19 |
| Tabel 3. 1 Definisi Operasional .....                                | 31 |
| Tabel 3. 2 Skala Likert.....                                         | 34 |
| Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian .....                                | 35 |
| Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Variabel Content.....                 | 40 |
| Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Variabel Accuracy .....               | 41 |
| Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Variabel Format.....                  | 41 |
| Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Variabel Ease Of Use .....            | 42 |
| Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Variabel Timeliness.....              | 42 |
| Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Variabel Satisfaction.....            | 43 |
| Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas .....                             | 44 |
| Tabel 4. 1 Umur Responden .....                                      | 48 |
| Tabel 4. 2 Domisili responden.....                                   | 50 |
| Tabel 4. 3 Frekuensi Jawaban Variabel Content .....                  | 54 |
| Tabel 4. 4 Hasil Satatistik Jawaban Variabel Content.....            | 56 |
| Tabel 4. 5 Frekuensi Jawaban Variabel Accuracy.....                  | 57 |
| Tabel 4. 6 Hasil Satatistik Jawaban Variabel Accuracy .....          | 58 |
| Tabel 4. 7 Frekuensi Jawaban Variabel Format .....                   | 59 |
| Tabel 4. 8 Hasil Satatistik Jawaban Variabel Format.....             | 61 |
| Tabel 4. 9 Frekuensi Jawaban Variabel Ease Of Use.....               | 62 |
| Tabel 4. 10 Hasil Satatistik Jawaban Variabel Ease Of Use .....      | 64 |
| Tabel 4. 11 Frekuensi Jawaban Variabel Timeliness .....              | 65 |
| Tabel 4. 12 Hasil Satatistik Jawaban Variabel Timeliness.....        | 67 |
| Tabel 4. 13 Frekuensi Jawaban Variabel Satisfaction .....            | 68 |
| Tabel 4. 14 Hasil Satatistik Jawaban Variabel Satisfaction .....     | 69 |
| Tabel 4. 15 Outer Loading.....                                       | 71 |
| Tabel 4. 16 Hasil Average Variance Extracted (AVE).....              | 72 |
| Tabel 4. 17 Hasil Fornell-Larcker Criterion.....                     | 73 |
| Tabel 4. 18 Hasil Cross Loading .....                                | 73 |
| Tabel 4. 19 Hasil Uji Composite Reliability dan Cronbach Alpha ..... | 75 |
| Tabel 4. 20 Hasil VIF .....                                          | 76 |
| Tabel 4. 21 Hasil Analisis R-Square.....                             | 77 |
| Tabel 4. 22 Hasil Uji Hipotesis.....                                 | 79 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. Bukti Surat Penelitian.....                 | 92  |
| Lampiran 2. Kuisisioner Penelitian .....                | 93  |
| Lampiran 3. Data Demografi Responden .....              | 99  |
| Lampiran 4. Analisis Deskriptif .....                   | 102 |
| Lampiran 5. Analisis Inferensial dan Uji Hipotesis..... | 111 |