

# Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Sirekap Mobile Pada Pemilihan Umum 2024 Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)

1<sup>st</sup> Febrian Trio Pamungkas  
Direktorat Telkom University  
Purwokerto

Universitas Telkom Purwokerto  
Purwokerto, Indonesia  
[febriantotriop@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:febriantotriop@student.telkomuniversity.ac.id)

2<sup>nd</sup> Aditya Dwi Putro W., S.Kom.,  
M.Kom

Direktorat Telkom University  
Purwokerto  
Universitas Telkom Purwokerto  
Purwokerto, Indonesia  
[adityaw@telkomuniversity.ac.id](mailto:adityaw@telkomuniversity.ac.id)

3<sup>rd</sup> Dany Candra Febrianto, S.Kom.,  
M.Eng

Direktorat Telkom University  
Purwokerto  
Universitas Telkom Purwokerto  
Purwokerto, Indonesia  
[danycandra@telkomuniversity.ac.id](mailto:danycandra@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak** — KPU RI menerapkan sebuah inovasi baru pada Pemilu tahun 2024 yaitu Sistem Informasi Rekapitulasi (SIREKAP) untuk meningkatkan transparansi serta efektivitas pelaksanaan Pemilu. Hadirnya aplikasi siRekap Mobile diharapkan bisa membantu dan mempercepat proses rekapitulasi dan meningkatkan transparansi dalam pemilu, namun dalam penggunaan aplikasi siRekap Mobile masih ditemukan banyak kendala seperti tidak bisa login ke dalam sistem, server down, ketidakakuratan aplikasi dalam membaca data, aplikasi sering logout dengan sendirinya dan lamanya proses mengunggah data. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut akan dilakukan penelitian mengenai kepuasan pengguna aplikasi siRekap Mobile menggunakan metode End User Computing Satisfaction. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menilai sejauh mana pengguna merasa puas terhadap aplikasi siRekap Mobile serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kepuasannya. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi pihak terkait guna meningkatkan kualitas aplikasi siRekap di masa yang akan datang. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 391 responden. Analisis data menggunakan SmartPLS dengan melakukan pengujian validitas, reliabilitas dan hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna aplikasi siRekap Mobile berada pada angka 48%, yang termasuk dalam kategori cukup puas. Terdapat tiga faktor utama yang berpengaruh terhadap kepuasan pengguna adalah Accuracy, Format, serta Easy of Use.

**Kata kunci**— kepuasan pengguna, EUCS, Sirekap Mobile

## I. PENDAHULUAN

KPU RI menerapkan sebuah inovasi baru pada Pemilu tahun 2024 yang disebut Sirekap untuk meningkatkan transparansi dan efektivitas pelaksanaan Pemilu[1]. Sirekap terbagi dua yaitu versi mobile dan website. Sirekap versi mobile merupakan aplikasi berbasis mobile yang digunakan untuk membantu anggota kelompok penyelenggara pemungutan suara (KPPS) dalam melakukan rekapitulasi dan

publikasi hasil perhitungan suara yang didapatkan pada tiap-tiap TPS[1].

Sebagai inovasi baru yang diterapkan pada Pemilu 2024 tentunya dengan hadirnya siRekap Mobile diharapkan akan dapat membantu dan mempermudah anggota KPPS dalam melakukan rekapitulasi hasil pemilihan suara[2], namun dalam berdasarkan hasil kuesioner Pra Penelitian ditemukan banyak kendala yang dihadapi oleh pengguna pada saat mengoperasikan aplikasi siRekap Mobile ini, seperti tidak bisa login ke dalam sistem, server down, ketidakakuratan aplikasi dalam membaca data, aplikasi sering logout dengan sendirinya, aplikasi sangat lama untuk menampilkan data. Permasalahan tersebut juga terjadi pada pengguna lain yang dibuktikan dengan rendahnya rating aplikasi siRekap Mobile di playstore, banyaknya feedback negatif dari pengguna yang tersebar di playstore dan di berbagai sosial media, salah satunya di platform X. Selain itu banyak media surat kabar yang memberitakan jika aplikasi ini bermasalah salah satunya dari kompas.com yang menyatakan bahwa aplikasi Sirekap sempat down pada hari H pemilu yang membuat pekerjaan menjadi lebih lama sehingga banyak petugas KPPS yang kelelahan[3].

Berdasarkan data dari playstore aplikasi Sirekap Mobile telah diunduh lebih dari satu juta kali, aplikasi ini mendapatkan rating 1.6 dari 36 ribu lebih ulasan yang diberikan oleh pengguna. Jumlah pengguna yang memberikan rating bintang 5 mencapai 3403 pengguna, yang memberikan bintang 4 sebanyak 498, bintang 3 sebanyak 960 dan bintang 2 sebanyak 1490 serta jumlah pengguna yang memberikan rating bintang 1 sebanyak 29380 pengguna. Rating yang rendah dan ulasan-ulasan buruk yang tersebar luas, menjadi cerminan dari kekecewaan pengguna terhadap aplikasi Sirekap Mobile ini. Berdasarkan masalah yang disebutkan sebelumnya, untuk menjaga kepercayaan masyarakat terhadap aplikasi, pihak terkait harus adaptif terhadap ulasan dari penggunanya dan segera melakukan evaluasi perbaikan[4]. Salah satu cara untuk melakukan

perbaikan atau evaluasi adalah dengan melakukan pengukuran kepuasan pengguna[5].

Metode EUCS adalah salah satu metode evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur seberapa puas pengguna akhir terhadap suatu aplikasi. Kelebihan metode ini yaitu memiliki validitas yang tinggi dengan instrumen yang sudah teruji, sementara metode lain cenderung lemah konseptualnya dan sulit diverifikasi secara empiris[6]. Penerapan model EUCS dianggap lebih efektif dalam penelitian terkait aplikasi dan sistem informasi karena fokusnya pada pengukuran kepuasan pengguna akhir secara keseluruhan dari perspektif pengguna itu sendiri sementara model sejenisnya seperti HOT Fit, TTF, TPB, dan TAM lebih berfokus pada penerimaan sistem informasi untuk keperluan internal[7].

## II. KAJIAN TEORI

### A). Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna adalah reaksi terhadap perbandingan antara harapan dan pengalaman dalam menggunakan suatu produk atau layanan. Menurut Supranto, kepuasan tercapai saat kinerja produk sesuai dengan harapan. Dalam sistem informasi, kepuasan pengguna menjadi tolak ukur keberhasilan, di mana kualitas sistem yang baik dapat memenuhi ekspektasi pengguna[8].

### B). Aplikasi Mobile

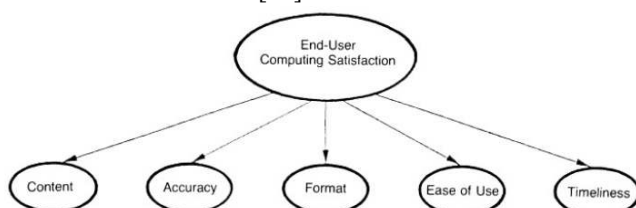
Aplikasi mobile merupakan perangkat lunak yang dikembangkan khusus untuk beroperasi pada perangkat seluler seperti smartphone dan tablet. Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengguna, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga meningkatkan produktivitas dalam aktivitas sehari-hari[9].

### C). Pemilihan Umum (PEMILU)

Pemilu adalah ajang di mana warga negara yang memenuhi persyaratan memberikan suara formal untuk memperebutkan posisi politik dalam pemerintahan. Salah satu *manifestasi* demokrasi Indonesia adalah pemilihan umum, yang memberikan warga negara kesempatan untuk memilih pejabat publik secara langsung, menunjukkan bahwa rakyat masih memiliki kendali atas diri mereka sendiri[10].

### D). End User Computing Satisfaction (EUCS)

Metode EUCS digunakan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu sistem dengan membandingkan harapan mereka dengan pengalaman nyata yang diperoleh saat menggunakan sistem tersebut. EUCS diciptakan oleh Doll dan Torkzadeh Pada tahun 1988 yang terdiri dari lima variabel[11].



GAMBAR 1

Model End User Computing Satisfaction

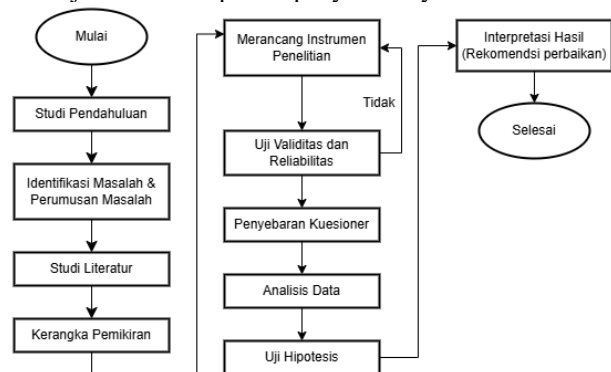
Gambar 1. menunjukan 5 variabel dari model EUCS. Dibawah ini merupakan penjelasan mengenai variabel-variabel tersebut.

1. Content: Variabel yang mengukur isi atau konten suatu sistem aplikasi, yang umumnya mencakup dari informasi yang diberikan kepada pengguna.
2. Accuracy: variabel yang mengukur kepuasan dari sudut pandang keakuratan atau ketepatan informasi yang diberikan. Keakuratan sebuah sistem dapat ditunjukkan dari seberapa sering output yang benar dihasilkan dalam pengolahan data dan seberapa sering kesalahan pengolahan data terjadi saat sistem digunakan.
3. Format: variabel yang mengevaluasi kepuasan pengguna dari aspek tampilan dan estetika antarmuka sistem.
4. Ease of Use: Variabel untuk mengukur kepuasan pengguna dari aspek kemudahan penggunaannya, seberapa mudah sebuah sistem digunakan, atau yang dikenal dengan istilah user friendly.
5. Timeliness: variabel yang berhubungan dengan ketepatan waktu sebuah sistem. Mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap respons sistem yang cepat.

## III. METODE

### A. Diagram Alir Penelitian

Dalam Penelitian ini memerlukan berbagai tahapan yang harus jalani selama proses penyusunannya.



GAMBAR 2

Diagram Alir Penelitian

Gambar 2. menunjukan tahapan penelitian yang harus dilalui. Untuk penjelasan lebih lanjut terkait alur penelitian akan dijelaskan di bawah ini:

#### a) Studi pendahuluan

Tahap ini perlu dilakukan untuk mengumpulkan informasi dasar yang berfungsi sebagai landasan atau perencanaan dalam proses penelitian lebih lanjut. Proses ini dimulai dengan berbagi pengalaman dengan pengguna aplikasi Sirekap Mobile, selain itu dilakukan juga pra-penelitian dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna aplikasi siRekap mobile untuk mengidentifikasi pengalaman pengguna dalam mengoperasikan aplikasi siRekap Mobile.

#### b) Identifikasi dan perumusan Masalah

Setelah mendapatkan pemahaman awal dari tahap studi pendahuluan, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi masalah. Untuk mengidentifikasi masalah dilakukan dengan observasi terhadap aplikasi Sirekap Mobile dari berbagai sumber seperti ulasan aplikasi di playstore, sosial media dan artikel di internet

serta melakukan analisis data dari hasil kuesioner pra penelitian. setelah masalah diidentifikasi selanjutnya melakukan perumusan masalah dan merumuskan tujuan penelitian.

- c) Studi literatur  
Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi serta memahami teori-teori tentang objek penelitian dalam hal ini adalah kepuasan pengguna aplikasi *Sirekap Mobile* dan penerapan metode EUCS.
- d) Menyusun kerangka penelitian  
Tahap ini mencakup perancangan model konseptual untuk menunjukkan hubungan antar variabel, perumusan hipotesis, serta pemilihan metode penelitian yang sesuai, menentukan teknik pengumpulan data, serta menentukan metode analisis data yang tepat dan software yang akan dipakai untuk analisis data.
- e) Menyusun Instrumen penelitian  
Instrumen penelitian dibuat dalam bentuk kuesioner yang didasarkan pada variabel EUCS yang dikembangkan. Instrumen Penelitian disusun berdasarkan acuan dan referensi dari penelitian-penelitian terdahulu. Instrumen penelitian ini terdiri dari pertanyaan dengan opsi jawaban dalam bentuk skala likert dari 1-5.
- f) Pengujian validitas dan reliabilitas  
Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan apakah instrumen tersebut valid dan reliabel dalam penelitian. Analisis dilakukan dengan bantuan software SmartPLS. Jika terdapat instrumen yang tidak valid dan reliabel, maka instrumen tersebut akan disusun kembali agar sesuai dengan kebutuhan penelitian. Uji validitas dilakukan dengan memeriksa nilai Average Variance Extracted (AVE) yang harus  $> 0,50$  sebagai standar validitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan memeriksa nilai Cronbach's Alpha, yang harus  $> 0,7$  sebagai standar reliabilitas.
- g) Penyebaran Kuesioner  
Dalam proses penyebaran kuesioner dilakukan secara online lewat berbagai sosial media. Populasi atau target responden dalam penelitian ini adalah anggota KPPS yang mengoperasikan sirekap mobile pada pemilu 2024 di Kabupaten Brebes. Terdapat 12,594 anggota KPPS yang bertugas mengoperasikan Sirekap Mobile pada pemilu 2024 di Kabupaten. Dari populasi ini, sampel dipilih menggunakan simple random sampling, kemudian untuk menentukan besaran sampel menggunakan rumus slovin dengan toleransi kesalahan 5%, berikut perhitungannya.

$$n = \frac{12.594}{1 + 12.594 \times (0,05)^2}$$

$$n = \frac{12.594}{1 + 12.594 \times 0,0025}$$

$$n = \frac{12.594}{1 + 31,485}$$

$$n = \frac{12.594}{32,485}$$

$$n = 387,68$$

Jadi, dengan *margin of error* 5%, Jumlah sampel yang diperlukan sekitar 388.

## h) Analisis Data

Setelah mendapatkan data dari hasil penyebaran kuesioner selanjutnya melakukan analisis data dari setiap variabel menggunakan metode EUCS. Masing-masing instrumen atau pertanyaan penelitian pada setiap variabel diukur menggunakan skala likert. Berikut tahapan perhitungannya, pertama menghitung total skor (TS) caranya yaitu dengan mengalikan total jumlah responden dengan nilai skala likert yang dipilih. Selanjutnya, hitung skor tertinggi (ST) Skor tertinggi didapatkan dengan mengalikan nilai tertinggi pada skala likert dengan jumlah responden. Setelah nilai ST diperoleh, selanjutnya menghitung persentase (P) guna menentukan rentang kategori kepuasan pengguna aplikasi untuk setiap variabel.

## i) Uji Hipotesis

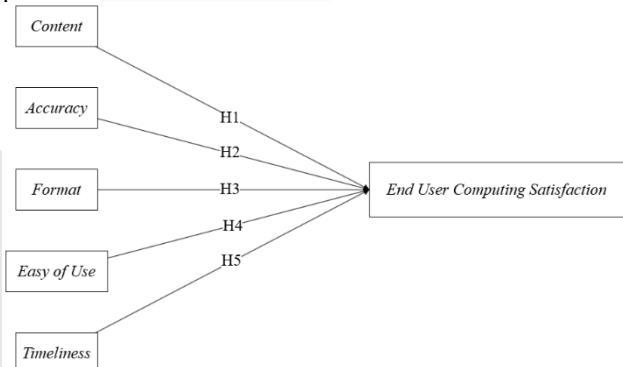
Uji Hipotesis dilakukan dengan memeriksa nilai signifikansi dari setiap *path coefficient* serta *nilai p-value*. Hipotesis dianggap diterima jika nilai *path coefficient*  $> 0,1$  dan *p-value*  $< 0,05$ .

## j) Interpretasi Hasil (rekomendasi Perbaikan Sistem)

Menginterpretasikan data yang sudah dianalisis untuk memahami implikasi data terhadap kepuasan pengguna. interpretasi hasil dimulai dengan merangkum temuan utama dari data yang dianalisis. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan hipotesis yang telah dirumuskan untuk menentukan apakah hipotesis didukung atau tidak. Selanjutnya, dijelaskan implikasi praktis dari hasil penelitian, seperti rekomendasi perbaikan untuk peningkatan aplikasi Sirekap Mobile.

## B. Hipotesis Penelitian

Metode EUCS terdiri dari 5 variabel . Variabel- variabel tersebut diajukan sebagai hipotesis dan akan diuji dalam penelitian ini. Di bawah ini adalah gambaran hipotesis penelitian.



GAMBAR 3  
Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemodelan diatas, berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut mengenai hipotesis yang akan diajukan:

- a. H1: Variabel Content berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna
- b. H2: Variabel Accuracy berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna
- c. H3: Variabel Format berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna
- d. H4: Variabel Easy of Use berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna

- e. H5: Variabel Timeliness berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner yang diisi oleh 391 responden, yang merupakan anggota KPPS di Kabupaten Brebes yang menggunakan siRekap Mobile pada Pemilu 2024. Daftar item pernyataan yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 2

TABEL 1  
Instrumen Penelitian

Variabel	Item Pertanyaan
<i>Content</i>	Informasi yang diberikan oleh aplikasi siRekap <i>Mobile</i> sudah sesuai dengan kebutuhan Saya
	Informasi yang ditampilkan oleh aplikasi siRekap <i>Mobile</i> jelas dan komprehensif
	Konten atau informasi dari aplikasi siRekap <i>Mobile</i> bermanfaat bagi saya sebagai anggota KPPS
	Informasi yang disediakan aplikasi siRekap <i>Mobile</i> sudah cukup lengkap.
<i>Accuracy</i>	Informasi yang diberikan oleh aplikasi siRekap <i>Mobile</i> akurat
	Aplikasi siRekap <i>Mobile</i> menghasilkan <i>output</i> atau hasil yang akurat
	Informasi yang dihasilkan oleh aplikasi siRekap <i>Mobile</i> dapat dipercaya
<i>Format</i>	Aplikasi siRekap <i>Mobile</i> memiliki tampilan antarmuka yang menarik
	Tampilan aplikasi siRekap <i>Mobile</i> jelas dan mudah dipahami?
	<i>Layout</i> dan kerapian tampilan aplikasi siRekap <i>Mobile</i> sesuai dan teratur
<i>Ease of Use</i>	Aplikasi siRekap <i>Mobile</i> mudah digunakan ( <i>user friendly</i> )
	Aplikasi siRekap <i>Mobile</i> dapat diakses dengan lancar
	Aplikasi siRekap <i>Mobile</i> mudah dipahami dan dipelajari tanpa membutuhkan waktu lama
	Proses <i>navigasi</i> atau berpindah antar halaman dalam aplikasi siRekap <i>Mobile</i> mudah dilakukan
	Fitur dan menu yang ditampilkan dalam aplikasi siRekap <i>Mobile</i> sesuai fungsinya
<i>Timeliness</i>	Aplikasi siRekap <i>Mobile</i> memberikan data atau informasi yang <i>up to date</i>
	Informasi pada aplikasi siRekap <i>Mobile</i> dapat diperoleh dengan cepat
	Aplikasi siRekap menyajikan informasi yang diperlukan secara tepat waktu.
<i>End User Satisfaction</i>	Aplikasi siRekap <i>Mobile</i> dapat memenuhi kebutuhan saya dalam menyelesaikan tugas sebagai KPPS
	Aplikasi siRekap <i>Mobile</i> dapat membantu pekerjaan KPPS menjadi lebih mudah
	Secara keseluruhan penggunaan sistem aplikasi siRekap <i>Mobile</i> sudah berhasil (efektif)

	Aplikasi siRekap <i>Mobile</i> sudah beroperasi secara efisien (tepat waktu)
	Pengguna merasa puas dengan kinerja sistem aplikasi siRekap <i>Mobile</i> secara keseluruhan

#### A. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan menggunakan software SmartPLS dengan mengevaluasi nilai AVE, yang harus melebihi 0,50 sebagai indikator validitas. Hasil pengujian validitas ditampilkan dalam Tabel 2.

TABEL 2  
Hasil Uji Validitas

Variabel	<i>Outer Loadings</i>	AVE	Keterangan
<i>Content</i>	0,929	0,809	Valid
	0,910		
	0,894		
	0,863		
<i>Accuracy</i>	0,906	0,779	Valid
	0,890		
	0,851		
<i>Format</i>	0,876	0,773	Valid
	0,884		
	0,877		
<i>Easy of use</i>	0,883	0,761	Valid
	0,876		
	0,858		
	0,894		
<i>Timeliness</i>	0,852	0,805	Valid
	0,843		
	0,909		
	0,937		
<i>End User Satisfaction</i>	0,934	0,809	Valid
	0,901		
	0,862		
	0,905		

#### B. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan bantuan software SmartPLS dengan memeriksa nilai Cronbach's Alpha, yang harus > 0,7 sebagai standar reliabilitas. Hasil uji reliabilitas ditampilkan pada Tabel 3.

TABEL 3  
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>
<i>Content</i>	0,921
<i>Accuracy</i>	0,858
<i>Format</i>	0,853
<i>Easy of use</i>	0,922
<i>Timeliness</i>	0,873
<i>End User Satisfaction</i>	0,922

#### C. Presentase Kepuasan Pengguna

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan variabel *Content* memperoleh tingkat kepuasan tertinggi sebesar 55% diikuti oleh *Timeliness* dengan 51,6%, *Format*



sebesar 51,5%. Sementara itu, aspek dengan tingkat kepuasan terendah adalah Accuracy sebesar 50% diikuti oleh Easy of use sebesar 51,2%. Kemudian untuk kepuasan akhir dari aplikasi siRekap mobile yaitu sebesar 48% yang termasuk dalam kategori cukup puas. Presentase kepuasan pengguna ditampilkan dalam Tabel 4.

TABEL 4  
Presentase Kepuasan Pengguna

Variabel	Presentase Kepuasan Pengguna
Content	55%
Accuracy	50%
Format	51,5%
Easy of Use	51,2%
Timeliness	51,6%
End User Satisfaction	48%

#### D. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan bantuan software SmartPls dengan memeriksa nilai signifikansi dari setiap path coefficient serta nilai p-value. Hipotesis dianggap diterima jika nilai path coefficient melebihi 0,1 dan p-value < 0,05. Hasil pengujian hipotesis ditampilkan dalam Tabel 5.

TABEL 5  
Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Path Coefficient	P-Value	Keterangan
<b>H1:</b> Content → Kepuasan Pengguna	0,002	0,969	Ditolak
<b>H2:</b> Accuracy → Kepuasan Pengguna	0,148	0,018	Diterima
<b>H3:</b> Format → Kepuasan Pengguna	0,206	0,002	Diterima
<b>H4:</b> Easy of use → Kepuasan Pengguna	0,500	0,000	Diterima
<b>H5:</b> Timeliness → Kepuasan Pengguna	0,093	0,050	Ditolak

#### E. Rekomendasi Perbaikan Sistem

Rekomendasi perbaikan sistem berdasarkan hipotesis yang diterima, rekomendasi perbaikan ditampilkan pada Tabel 7.

TABEL 6  
Rekomendasi Perbaikan Sistem

Variabel	Rekomendasi Perbaikan
<b>H2:</b> Accuracy → Kepuasan Pengguna	Rekomendasi yang diberikan guna meningkatkan kepuasan pengguna dari segi akurasi yaitu Pihak terkait perlu meningkatkan akurasi pemindaian dokumen pada aplikasi siRekap Mobile dengan mengoptimalkan teknologi OCR agar lebih andal dalam mengenali teks atau angka dari berbagai jenis dokumen, selain itu terapkan fitur untuk memvalidasi hasil pemindaian untuk semua jenis Pemilu agar jika ada hasil yang kurang akurat bisa dikoreksi oleh pengguna atau menambahkan fitur untuk pengguna melaporkan kesalahan terkait akurasi.

Variabel	Rekomendasi Perbaikan
<b>H3:</b> Format → Kepuasan Pengguna	Rekomendasi bagi Pihak terkait yaitu perlu meningkatkan kualitas tampilan antarmuka ( <i>interface</i> ) aplikasi siRekap Mobile dengan menghadirkan desain yang lebih intuitif, menarik, dan ramah pengguna. Elemen visual seperti tata letak, warna, ikon, dan tipografi harus disusun dengan baik untuk mempermudah navigasi dan meningkatkan pengalaman pengguna.
<b>H4:</b> Easy of use → Kepuasan Pengguna	Untuk meningkatkan kemudahan penggunaan, pihak terkait disarankan menyederhanakan navigasi aplikasi dan mengurangi langkah-langkah yang tidak perlu. Pihak terkait perlu memastikan akses ke aplikasi siRekap Mobile menjadi lebih lancar dengan mengoptimalkan performa aplikasi, khususnya pada saat login dan selama penggunaan. Langkah-langkah perbaikan meliputi penyederhanaan proses login, pengurangan bug yang menyebabkan aplikasi logout sendiri, serta peningkatan stabilitas aplikasi untuk mengurangi gangguan saat digunakan.

#### V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi siRekap Mobile, variabel Content memperoleh tingkat kepuasan tertinggi sebesar 55% diikuti oleh Timeliness dengan 51,6%, Format sebesar 51,5%. Sementara itu, aspek dengan tingkat kepuasan terendah adalah Accuracy sebesar 50% diikuti oleh Easy of use sebesar 51,2%. Kemudian untuk kepuasan akhir dari aplikasi siRekap mobile yaitu sebesar 48% yang berada dalam kategori cukup puas. Terdapat tiga faktor utama yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi siRekap Mobile yaitu variabel Accuracy, Format dan Easy of use. Secara umum, meskipun sebagian besar aspek menunjukkan tingkat kepuasan yang cukup baik, terdapat beberapa area yang perlu ditingkatkan, terutama terkait akurasi, tampilan antarmuka, kemudahan penggunaan.

#### REFERENSI

- [1] I. A. Pradesa, "Analisis Penggunaan Sistem Rekapitulasi Suara (SIREKAP) Dalam Menghadapi Problematika Pemilu 2024," *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, vol. 03, 2024.
- [2] R. Issn; C. R. Martini, and L. K. Alfirdaus, "IMPLEMENTASI SIREKAP DALAM PILKADA 2020 KABUPATEN SEMARANG," *Reformasi*, vol. 12, no. 2, pp. 224–230, 2022, doi: 10.33366/rfr.v%vi%oi.3874.
- [3] B. Al Farisi and Pratama Akhdi Martin, "Aplikasi Sirekap 'Down' Buat Pekerjaan KPPS Makin Lama, Banyak Petugas Kelelahan," *Kompas.Com*.
- [4] V. A. Izzati and Y. Firmanto, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Kesehatan Halodoc Melalui Model End User Computing Satisfaction Selama Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Ilmiah Universitas Brawijaya*, vol. 9, pp. 1–16, 2021.
- [5] M. I. Rizki, Surya Wahyudi, and Herningtyas Nautika Lingga, "EVALUASI KEPUASAN

- ANGGOTA PD IAI KALIMANTAN SELATAN TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI SIAP MENGGUNAKAN METODE EUCS (END USER COMPUTING SATISFACTION)," *Jurnal Ilmiah Manuntung*, vol. 8, no. 1, pp. 126–135, May 2022, doi: 10.51352/jim.v8i1.512.
- [6] A. Dwiki Ayu Rinjani, D. Rahman Prehanto, N. Surabaya, J. Lidah Wetan, L. Wetan, and K. Lakarsantri, "ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI BIBIT REKSADANA MENGGUNAKAN METODE EUCS DAN IPA," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 10, pp. 123–136, Aug. 2021.
- [7] L. Wahyu Aji and I. K. Ayu Kade Rachmawati, "PENILAIAN KEPUASAN DENGAN MODEL END USER COMPUTING SATISFACTION BAGI PENGGUNA APLIKASI FINANCIAL TECHNOLOGY (STUDI KASUS BAGI PENGGUNA APLIKASI LINKAJA)," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Manajemen TERAKREDITASI SINTA*, vol. 4, no. 3, pp. 620–631, 2021, [Online]. Available: <http://jim.unsyiah.ac.id/ekm>
- [8] T. Chen, G. Cong, L. Peng, X. Yin, J. Rong, and J. Yang, "Analysis of user satisfaction with online education platforms in china during the covid-19 pandemic," *Healthcare (Switzerland)*, vol. 8, no. 3, 2020, doi: 10.3390/healthcare8030200.
- [9] S. Zihra Fidela, M. Putri Azizah, and S. Rizka Hidayah, "Tren Pengembangan Aplikasi Mobile: Sebuah Tinjauan Literatur," *JURNAL TEKNIK MESIN, INDUSTRI, ELEKTRO DAN INFORMATIKA(JTMEI)*, vol. 2, no. 4, pp. 30–48, 2023, doi: 10.55606/jtmei.v2i4.2848.
- [10] D. A. Defretas and K. L. Kleden, "Efektivitas Pemilihan Umum Serentak Tahun 2024," *Jurnal Hasil Penelitian*, vol. 8, no. 2, pp. 49–58, Jul. 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/jhp17>
- [11] M. Azwar and I. Surandari, "Evaluating The Libr aluating The Library Website Of The Indonesian Ministr ebsite Of The Indonesian Ministry Of Education And Culture Through The End-User Computing Satisfaction (EUCS) Model," *Library and Information Science Commons*, pp. 1–18, 2020, [Online]. Available: <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac>