

ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI ARGOSCAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK PIECES

M. EdoAzani, Syahril Rizal

Teknik Informatika, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma

Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111
m.edoazani@gmail.com

ABSTRAK

Di tengah dinamika pertanian modern, petani sering menghadapi kendala serius seperti keterlambatan deteksi penyakit tanaman dan keterbatasan akses informasi untuk pengambilan keputusan yang tepat. Masalah ini tidak hanya mengakibatkan penurunan produktivitas, tetapi juga meningkatkan risiko kerugian ekonomi. Untuk mengatasi tantangan tersebut, Aplikasi AgroScan hadir sebagai solusi inovatif yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Aplikasi ini dirancang untuk menganalisis kondisi tanaman melalui pemindaian gambar daun, mendeteksi gejala penyakit sejak dini, serta memberikan rekomendasi tindakan yang tepat dalam pengelolaan pertanian. Tujuan utama penerapan aplikasi ini adalah meningkatkan produktivitas petani, mengurangi risiko kerugian akibat penyakit, dan mendukung efisiensi dalam pengelolaan lahan pertanian. Evaluasi aplikasi dilakukan dengan menggunakan kerangka *PIECES* (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service*) guna mengukur tingkat kepuasan pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan nilai variabel *Performance* sebesar 4,63, *Information and Data* 4,65, *Economics* 4,55, *Control and Security* 4,8, *Efficiency* 4,4, dan *Service* 4,8, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 4,6. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengguna memberikan persepsi positif terhadap Aplikasi AgroScan, meskipun peningkatan pada aspek *Efficiency* masih diperlukan untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna di masa mendatang.

Kata kunci : Kecerdasan Buatan, AgroScan, *PIECES Framework*, Kepuasan Pengguna, Pertanian Modern, Efisiensi Sistem.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk sektor pertanian. Salah satu inovasi yang semakin mendapat perhatian adalah penggunaan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) untuk mendukung pengelolaan pertanian yang lebih modern dan efisien [1].

Salah satu aplikasi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan ini adalah AgroScan. AgroScan merupakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang dirancang untuk membantu petani dalam menganalisis kondisi tanaman dan memberikan rekomendasi tindakan yang tepat. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memindai gambar tanaman, seperti daun, guna mendeteksi gejala penyakit secara dini. Dengan fitur-fitur ini, AgroScan bertujuan untuk meningkatkan produktivitas petani dengan memberikan informasi yang akurat dan relevan, mengurangi risiko kerugian akibat penyakit tanaman melalui deteksi dini, serta mendorong efisiensi dalam pengelolaan pertanian yang lebih terukur dan berkelanjutan.

Dalam pengaplikasiannya, kepuasan pengguna menjadi salah satu indikator penting untuk mengukur keberhasilan aplikasi ini. Kepuasan pengguna tidak hanya mencerminkan penerimaan teknologi oleh pengguna, tetapi juga menjadi acuan dalam pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan kualitas layanan [2].

Untuk mendukung evaluasi yang menyeluruh terhadap kinerja aplikasi, penelitian ini menggunakan

metode *PIECES Framework* sebagai pendekatan analisis. *PIECES Framework* dipilih karena kemampuannya dalam mengevaluasi sistem informasi secara holistik melalui enam kategori utama: *Performance, Information and Data, Economics, Control and Security, Efficiency*, dan *Service*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang telah berjalan dengan baik serta bagian yang perlu perbaikan, sehingga dapat merumuskan rekomendasi perbaikan yang terstruktur dan berkelanjutan.

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi AgroScan serta mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki dalam aplikasi tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan aplikasi AgroScan guna meningkatkan kepuasan pengguna, khususnya petani, sehingga berpeluang mendukung efisiensi dan keberlanjutan dalam pengelolaan pertanian di Indonesia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna adalah evaluasi menyeluruh terhadap pengalaman individu dalam menggunakan sistem informasi. Kepuasan pengguna diukur melalui lima dimensi: relevansi informasi, keakuratan, format penyajian, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu, yang mencerminkan kemampuan sistem memenuhi kebutuhan pengguna [3].

2.2. Aplikasi

Aplikasi secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis platform utama, yaitu aplikasi *desktop*, *web*, dan *mobile*. Di antara ketiga platform tersebut, aplikasi *mobile* menjadi teknologi yang paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat. Hal ini didukung oleh perkembangan teknologi *smartphone* yang semakin pesat, memungkinkan aplikasi *mobile* untuk menawarkan berbagai fitur yang mudah diakses, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di berbagai bidang. Keunggulan ini menjadikan aplikasi *mobile* sebagai salah satu inovasi teknologi yang terus berkembang dan memberikan kontribusi besar terhadap kemajuan digital [4].

2.3. Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) adalah sebuah teknologi yang dikembangkan untuk memungkinkan mesin melakukan berbagai tugas yang umumnya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti mengenali pola, membuat keputusan, dan mengolah data. AI bekerja dengan mengolah data secara cepat dan menggunakan algoritma cerdas untuk menghasilkan solusi yang efisien. Teknologi ini telah memberikan dampak besar dalam berbagai bidang, seperti kesehatan, transportasi, dan pendidikan [5].

2.4. PIECES Framework

PIECES Framework adalah metode evaluasi yang dirancang untuk memahami kebutuhan yang kompleks, baik dari aspek fisik maupun kognitif, serta untuk mendorong perbaikan berdasarkan perubahan perilaku pengguna [6].

Framework ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas variabel yang diterapkan dan menentukan sejauh mana kualitas layanan dalam sistem informasi memenuhi standar yang diharapkan. [6].

2.5. Data

Data adalah istilah yang mengacu pada fakta-fakta yang memiliki arti dan berkaitan dengan kenyataan. Data dapat berupa simbol, gambar, angka, atau huruf yang mewakili ide, objek, kondisi, situasi, atau elemen lainnya [7].

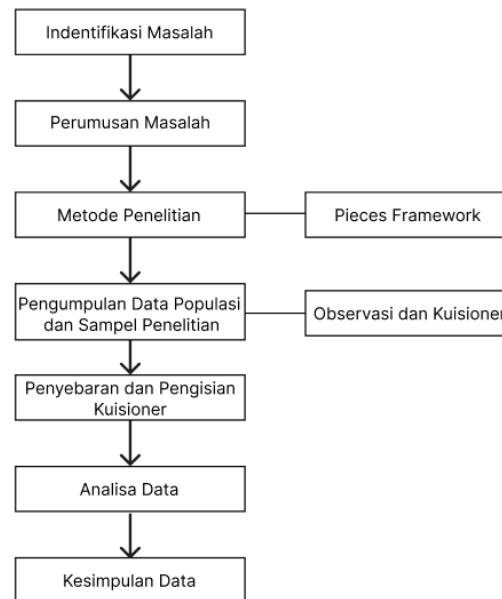
3. METODE PENELITIAN

3.1. Indentifikasi Masalah

Pada penelitian ini, penulis menguraikan proses penelitian ke dalam beberapa tahapan berikut:

- Identifikasi Masalah: Tahap awal dalam penelitian ini adalah menganalisis dan mengidentifikasi masalah yang relevan. Seiring perkembangan teknologi, banyak perpustakaan telah beralih ke sistem informasi berbasis digital untuk mempercepat proses kerja dan meningkatkan efisiensi waktu. Dalam konteks penggunaan Argoscan sebagai sistem pemindaian dan pengelolaan dokumen, penulis menemukan bahwa tingkat kepuasan pengguna menjadi salah

satu aspek yang memerlukan perhatian. Berdasarkan analisis ini, masalah tersebut dirumuskan untuk diteliti lebih mendalam.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

- Perumusan Masalah: Setelah masalah diidentifikasi, langkah berikutnya adalah merumuskan masalah dengan lebih spesifik dan mengidentifikasi penyebabnya. Dengan memahami penyebab masalah, solusi yang tepat dapat dirumuskan, serta langkah-langkah penyelesaian masalah dapat dirancang dengan baik.
- Metode Penelitian: Langkah selanjutnya adalah menetapkan metode penelitian yang akan diterapkan. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan *PIECES Framework* untuk mengevaluasi dan menganalisis sistem Argoscan. Metode ini mengkaji sistem berdasarkan enam dimensi utama, yang meliputi aspek kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi, dan layanan, guna memastikan sistem berfungsi secara optimal sesuai kebutuhan pengguna.
- Pengumpulan Data: Setelah solusi untuk masalah dirumuskan, langkah berikutnya adalah melakukan proses pengumpulan data. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, penyebaran kuesioner, serta penelaahan literatur dari buku, jurnal, dan artikel yang relevan. Kuesioner disusun dengan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dan diisi oleh responden untuk memperoleh data yang mendukung penelitian.
- Penyebaran Kuesioner: Kuesioner disebarluaskan secara online melalui Google Form. Sasaran dari kuesioner ini adalah pengguna sistem informasi perpustakaan, dan data yang terkumpul akan dimanfaatkan sebagai bahan analisis dalam penelitian.

- f. Analisis Data: Pada tahap analisis, data dari kuesioner diolah menggunakan *PIECES Framework* untuk mendapatkan hasil analisis yang valid. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan sistem berdasarkan tanggapan responden.
- g. Kesimpulan dan Saran: Tahap akhir dari penelitian meliputi penyusunan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi ringkasan singkat dari temuan penelitian, sedangkan saran mencakup rekomendasi untuk mengatasi kekurangan yang teridentifikasi serta usulan penting untuk pengembangan di masa mendatang.

3.2. Kerangka Penelitian

Dalam *PIECES Framework* terdapat enam buah variabel yang digunakan untuk menganalisis sistem informasi, yaitu: [8]

- a. *Performance*: Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur kinerja suatu sistem, apakah beroperasi dengan optimal atau tidak. Aspek kinerja dapat dinilai berdasarkan jumlah data yang berhasil ditemukan serta kecepatan dalam memperoleh data tersebut.
- b. *Information and Data*: Dalam setiap proses pencarian data, pasti akan dihasilkan informasi yang perlu ditampilkan. Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana informasi yang dihasilkan dalam satu kali pencarian, baik dari segi jumlah maupun tingkat kejelasannya.
- c. *Economics*: Analisis ini bertujuan untuk menilai kelayakan penerapan suatu sistem dalam sebuah institusi berdasarkan aspek keuangan dan biaya operasional. Hal ini penting karena keberlanjutan sistem sangat dipengaruhi oleh besarnya investasi yang diperlukan.
- d. *Control and Security*: Pengawasan dalam suatu sistem sangat diperlukan agar dapat beroperasi dengan optimal. Analisis ini dilakukan untuk menilai sejauh mana pengendalian dan pengawasan yang diterapkan guna memastikan sistem berjalan sesuai harapan.
- e. *Efficiency*: Efektivitas dan efisiensi suatu sistem menjadi faktor penting dalam menilai kebermanfaatannya. Sebuah sistem harus mampu menyelesaikan masalah secara otomatis dengan cara yang efisien. Analisis ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana sistem dapat memberikan output yang maksimal dengan input seminimal mungkin.
- f. *Service*: Dalam penggunaan suatu sistem, kualitas layanan menjadi faktor yang tidak bisa diabaikan. Sebuah sistem akan berjalan optimal apabila didukung dengan layanan yang baik. Analisis ini bertujuan untuk menilai efektivitas layanan serta mengidentifikasi kendala yang mungkin terjadi dalam proses pelayanan.

3.3. Populasi dan Sample

Populasi dalam penelitian ini mencakup mahasiswa Universitas Bina Darma yang berpotensi menggunakan aplikasi *AgroScan*. Sampel diambil sebagai representasi dari populasi untuk dianalisis lebih lanjut. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu [9].

Sampel penelitian terdiri dari 10 mahasiswa program studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu mahasiswa aktif pada semester berjalan, memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi informasi dan aplikasi mobile, serta bersedia berpartisipasi dalam pengujian dan evaluasi aplikasi *ArgoScan*.

Pemilihan sampel dengan teknik *purposive sampling* ini diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan dan mendalam mengenai persepsi dan pengalaman pengguna potensial terhadap aplikasi *AgroScan*. Teknik ini efektif digunakan ketika peneliti memiliki pertimbangan khusus dalam menentukan sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian [10].

3.4. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah awal yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang akurat. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan meliputi:

- a. *Observasi*: Observasi dilakukan untuk mengamati subjek dan objek penelitian, sehingga peneliti dapat memahami kondisi secara faktual. Metode pengamatan yang diterapkan bersifat non-partisipatif, di mana peneliti tidak terlibat langsung dalam sistem yang sedang diamati [11].
- b. *Kuesioner*: Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab [12]. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari mahasiswa Universitas Bina Darma sebagai pengguna aplikasi *AgroScan*. Pertanyaan dirancang berdasarkan *PIECES Framework* untuk menilai aspek seperti kinerja, informasi, efisiensi, keamanan, dan layanan. Hasilnya dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi dan menentukan area yang perlu ditingkatkan.

Untuk mengevaluasi sistem, diperlukan pengumpulan data melalui pengukuran. Dalam penelitian ini, pengukuran data dilakukan menggunakan skala *Likert*. Detail pengukuran dengan skala *likert* dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Table 1. Skala *likert*

Jawaban	Kriteria	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

3.5. Analisis Data

Setelah data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarikan kepada mahasiswa Teknik Informatika Universitas Bina Darma, langkah berikutnya adalah mengolah data tersebut dalam proses analisis [13].

Rumus yang digunakan untuk analisis ini berdasarkan metode *PIECES*. Setelah proses pengumpulan data melalui kuesioner yang diberikan kepada sejumlah mahasiswa selesai, tahap selanjutnya adalah menganalisis data tersebut menggunakan metode *PIECES* dengan rumus yang telah ditentukan [14].

$$RK = \frac{JSK}{JK} \quad (1)$$

Keterangan:

RK = Rata-rata Kepuasan
JSK = Jumlah Skor Kuesioner
JK = Jumlah Kuesioner

Berdasarkan rumus (1), skor rata-rata kepuasan dihitung dengan membagi total skor kuesioner dengan jumlah kuesioner pada setiap variabel [13].

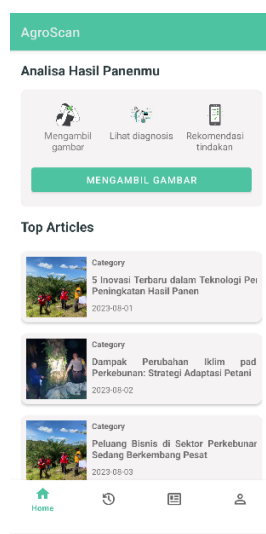
Tabel 2 berikut menunjukkan karakteristik penilaian berdasarkan *PIECES Framework* [15]

Table 2. Karakteristik penilaian

Skala	Kategori Penilaian
4.92 – 5	Sangat Puas
3.4 – 4.91	Puas
2.6 – 3.39	Netral
1.8 – 2.59	Tidak Puas
1.00 – 1.79	Sangat Tidak Puas

Pada Tabel 2, dijelaskan bahwa karakteristik penilaian menggunakan Skala Likert dengan skor berkisar dari 1 hingga 5, sesuai dengan kerangka kerja penelitian yang digunakan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Halaman utama aplikasi *argoscan*

Berdasarkan hasil analisis kuesioner yang diberikan kepada pengguna aplikasi *AgroScan*, evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas layanan dan tingkat kepuasan pengguna dengan menggunakan skala Likert. Penilaian ini bertujuan untuk memahami sejauh mana aplikasi *AgroScan* memenuhi kebutuhan pengguna dalam mendukung pengelolaan pertanian modern. Hasil pengolahan data dari kuesioner menunjukkan tingkat kepuasan pelanggan sebagai berikut:

4.1. Performance

Hasil pengolahan data untuk variabel *performance* disajikan pada Tabel 3.

Table 3. Hasil kuesioner *Performance*

Jumlah Responden	Variable		
	<i>Performance</i>		
10 Orang	P1	P2	P3
JSK	4,8	4,5	4,6

$$RK = \frac{4,8 + 4,5 + 4,6}{3}$$

$$RK = \frac{13,9}{3}$$

$$RK = 4,63$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata tingkat kepuasan, nilai variabel *Performance* mencapai 4,63 (Tabel 3). Mengacu pada karakteristik penilaian metode *PIECES*, skor 4,63 ini diklasifikasikan dalam kategori "Puas".

4.2. Information and Data

Hasil pengolahan data untuk variabel *information and data* disajikan pada Tabel 4.

Table 4. Hasil Kuesioner *information and data*

Jumlah Responden	Variable	
	<i>information and data</i>	
10 Orang	ID1	ID2
JSK	4,9	4,4

$$RK = \frac{4,9 + 4,4}{2}$$

$$RK = \frac{9,30}{2}$$

$$RK = 4,65$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata tingkat kepuasan, nilai variabel *information and data* mencapai 4,65 (Tabel 4). Mengacu pada karakteristik penilaian metode *PIECES*, skor 4,65 ini diklasifikasikan dalam kategori "Puas".

4.3. Economic

Hasil pengolahan data untuk variabel *economic* disajikan pada Tabel 5.

Table 5. Hasil Kuesioner *economic*

Jumlah Responden	Variable	
	<i>economic</i>	
10 Orang	E1	E2
JSK	4,5	4,6

$$RK = \frac{4,5 + 4,6}{2}$$

$$RK = \frac{9,10}{2}$$

$$RK = 4,55$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata tingkat kepuasan, nilai variabel *economic* mencapai 4,55 (Tabel 5). Mengacu pada karakteristik penilaian metode *PIECES*, skor 4,55 ini diklasifikasikan dalam kategori "Puas".

4.4. Control and Security

Hasil pengolahan data untuk variabel *control and security* disajikan pada Tabel 6.

Table 6. Hasil Kuesioner *control and security*

Jumlah Responden	Variable	
	<i>control and security</i>	
10 Orang	CS1	CS2
JSK	4,7	4,9

$$RK = \frac{4,7 + 4,9}{2}$$

$$RK = \frac{9,60}{2}$$

$$RK = 4,8$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata tingkat kepuasan, nilai variabel *control and security* mencapai angka 4,8 (Tabel 6). Mengacu pada karakteristik penilaian metode *PIECES*, skor 4,8 ini diklasifikasikan dalam kategori "Puas".

4.5. Efficiency

Hasil pengolahan data untuk variabel *efficiency* disajikan pada Tabel 7.

Table 7. Hasil Kuesioner *efficiency*

Jumlah Responden	Variable	
	<i>efficiency</i>	
10 Orang	E1	E2
JSK	4,8	4,0

$$RK = \frac{4,8 + 4,0}{2}$$

$$RK = \frac{8,8}{2}$$

$$K = 4,4$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata tingkat kepuasan, nilai variabel *efficiency* mencapai 4,4 (Tabel 7). Mengacu pada karakteristik penilaian metode *PIECES*, skor 4,4 ini diklasifikasikan dalam kategori "Puas".

4.6. Service

Hasil pengolahan data untuk variabel *service* disajikan pada Tabel 8.

Table 8. Hasil kuesioner *service*

Jumlah Responden	Variable	
	<i>service</i>	
10 Orang	S1	
JSK	4,8	

$$RK = \frac{4,8}{1}$$

$$RK = \frac{4,8}{1}$$

$$RK = 4,8$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata tingkat kepuasan, nilai variabel *service* mencapai 4,4 (Tabel 8). Mengacu pada karakteristik penilaian metode *PIECES*, nilai 4,4 ini diklasifikasikan dalam kategori "Puas".

Table 9. Hasil rekapitulasi variable

Variable	Nilai
<i>Performance</i>	4,63
<i>Information and Data</i>	4,65
<i>Economic</i>	4,55
<i>Control and Security</i>	4,8
<i>Efficiency</i>	4,4
<i>Service</i>	4,8
Jumlah Rata-rata	4,6

Berdasarkan hasil penilaian pada setiap variabel *PIECES* yang disajikan dalam Tabel 9, rata-rata tingkat kepuasan pengguna aplikasi *AgroScan* mencapai 4,6. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerimaan aplikasi *ArgoScan* berdasarkan pengguna yang berpartisipasi dalam kuesioner mendapatkan persepsi positif, yaitu "Puas" terhadap penggunaan aplikasi ini sebagai sistem pendukung analisis kondisi tanaman.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis variabel *PIECES*, rata-rata tingkat kepuasan pengguna aplikasi *AgroScan* sebesar 4,6 menunjukkan bahwa pengguna memiliki persepsi positif terhadap aplikasi, terutama pada aspek *Control and Security* dan *Service* dengan nilai tertinggi masing-masing 4,8, yang mengindikasikan bahwa *AgroScan* telah memenuhi kebutuhan sebagai sistem pendukung analisis kondisi tanaman; meskipun demikian, nilai terendah pada variabel *Efficiency* (4,4) menunjukkan perlunya pengoptimalan efisiensi sistem untuk pengembangan di masa mendatang, sehingga saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperdalam analisis pada variabel dengan skor rendah serta mengeksplorasi fitur tambahan guna meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk lebih mendalami aspek *Efficiency*, terutama dalam peningkatan performa pemrosesan data dan

optimalisasi penggunaan sumber daya sistem. Selain itu, eksplorasi fitur tambahan seperti optimasi algoritma pemrosesan gambar serta integrasi dengan teknologi IoT untuk monitoring tanaman secara *real-time* juga dapat menjadi fokus utama guna meningkatkan efektivitas aplikasi dalam membantu petani.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Arisanti, M. Kasim, and B. Mardikawati, "Peran Aplikasi Artificial Intelligences Ai Dalam Mengembangkan Dan Meningkatkan Kompetensi Profesional Dan Kreatifitas Pendidik Di Era Cybernetics 4.0," *Murthada INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol. 4, pp. 5195–5205, 2024.
- [2] T. Susanti and D. Syamsuar, "INTEGRASI TAM DAN SERVQUAL UNTUK MELIHAT PENERIMAAN TEKNOLOGI SIAKAD PADA SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI PAGAR ALAM," *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, vol. 14, no. 2, pp. 112–122, Dec. 2022, doi: 10.32767/jti.v14i2.1848.
- [3] A. A. Perdana, M. Catur Utami, and Q. Aini, "END USER COMPUTING SATISFACTION: MODEL ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN PARTIAL LEAST SQUARE STRUCTURAL EQUATION MODELING (STUDI KASUS)," vol. 8, no. 6, pp. 1237–1246, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202183586.
- [4] A. N. Yusril, I. Larasati, and P. Al Zukri, "SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Systematic Literature Review Analisis Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Mobile," *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 10, pp. 369–380, 2021, [Online]. Available: <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- [5] D. Azizah, A. Wibawa, and L. Budiarto, "Hakikat Epistemologi Artificial Intelligence," *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, vol. 1, no. 8, pp. 592–598, Aug. 2021, doi: 10.17977/um068v1i82021p592-598.
- [6] N. M. B. Aditya and J. N. U. Jaya, "Penerapan Metode PIECES Framework Pada Tingkat Kepuasan Sistem Informasi Layanan Aplikasi Myindihome," *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, vol. 3, no. 3, p. 325, Mar. 2022, doi: 10.30865/json.v3i3.3964.
- [7] L. D. Martias, "STATISTIKA DESKRIPTIF SEBAGAI KUMPULAN INFORMASI," *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, vol. 16, no. 1, p. 40, Jun. 2021, doi: 10.14421/fhrs.2021.161.40-59.
- [8] N. Putu, N. Artaningsih, N. Widya Utami, H. S. Alam, S. I. Akuntansi, and S. Primakara, "ANALISIS KEPUASAAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN METODE PIECES FRAMEWORK (STUDI KASUS STARTUP PANAK.ID)," 2023.
- [9] J. Ani, B. Lumanauw, and J. L. A. Tampenawas, "PENGARUH CITRA MEREK, PROMOSI DAN KUALITAS LAYANAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN PADA E-COMMERCE TOKOPEDIA DI KOTA MANADO THE INFLUENCE OF BRAND IMAGE, PROMOTION AND SERVICE QUALITY ON CONSUMER PURCHASE DECISIONS ON TOKOPEDIA E-COMMERCE IN MANADO CITY," *663 Jurnal EMBA*, vol. 9, no. 2, pp. 663–674, 2021.
- [10] D. Eko Prasetyo, G. Ayu Andhiani Wulandari, and Z. Meini, "IDENTIFIKASI FRAUD DALAM PEMERIKSAAN INTERNAL MELALUI DATA ANALYTICS," *Identifikasi Fraud dalam Pemeriksaan Internal Melalui Data Analytics. Equity*, vol. 26, no. 1, pp. 78–98, 2023, doi: 10.34209/equ.v25i2.7418.
- [11] N. Linda, M. B. Khaeul Ummah, and M. Rudini, "Pengaruh Peran Orang Tua terhadap Perilaku Prokratisnasi Akademik Siswa," vol. 8, no. 5, 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i5.8865.
- [12] A. G. Prawiyogi, T. L. Sadiyah, A. Purwanugraha, and P. N. Elisa, "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 446–452, Jan. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.787.
- [13] A. Primadewi, T. A. Purnomo, and D. Sasongko, "Analisa Perancangan Sistem Pengelolaan Data UMKM berdasarkan Business Intelligence Development Model Framework," *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, vol. 3, no. 2, p. 209, Dec. 2021, doi: 10.30865/json.v3i2.3587.
- [14] Rina Dwi Agustin and Wawan Krisdiyanto, "APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS ANDROID UNTUK MEMPERMUDAH PEMINJAMAN DAN PENGEMBALIAN BUKU DI SMPN 2 PUBIAN," *Journal of Computer Science and Informatics (JOCSI)*, vol. 2, pp. 25–31, Aug. 2024, Accessed: Jan. 14, 2025. [Online]. Available: <http://ojs.edupartner.co.id/index.php/jocsi/index>
- [15] A. F. Sallaby, V. N. Sari, and R. T. Alinse, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Peserta Olimpiade Karya Ilmiah Tingkat Nasional Menggunakan Metode SAW," *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, vol. 3, no. 2, p. 189, Dec. 2021, doi: 10.30865/json.v3i2.3677.