

Analisis Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi Figma dalam Desain UI/UX dengan Pendekatan *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*

Silvia Ramadhani¹, Rahmatina Hidayati²

^{1,2} Program Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang, Indonesia

¹⁾ silviaramadhani05809@gmail.com, ²⁾ rahmatina.hidayati@unmer.ac.id



Histori Artikel:

Diajukan: 11 Januari 2025

Disetujui: 21 Januari 2025

Dipublikasi: 22 Januari 2025

Kata Kunci:

Figma, Kepuasan Pengguna, UI/UX, Regresi Linier Berganda, End-User Computing Satisfaction (EUCS)

Digital Transformation

Technology (Digitech) is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi Figma dalam perancangan *UI/UX* oleh mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (FTI) Universitas Merdeka Malang menggunakan metode *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*. Dimensi *EUCS* yang digunakan meliputi *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*. Penelitian ini melibatkan 78 mahasiswa FTI angkatan 2021 dan 2022 yang telah mengikuti mata kuliah desain *UI/UX*. Pengumpulan data dilakukan melalui survei menggunakan kuesioner berbasis skala *Likert* dengan lima tingkatan, yang mencakup 31 pertanyaan yang mewakili lima dimensi *EUCS*. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan regresi linier berganda dengan perangkat lunak SPSS untuk menentukan pengaruh setiap dimensi terhadap tingkat kepuasan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi *content*, *format*, dan *timeliness* memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi Figma. Sebaliknya, dimensi *accuracy* dan *ease of use* tidak menunjukkan pengaruh signifikan. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,897 mengindikasikan bahwa 89,7% variasi dalam kepuasan pengguna dapat dijelaskan oleh lima dimensi *EUCS*, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model.

PENDAHULUAN

Dalam zaman digital saat ini, teknologi komunikasi serta informasi telah berkembang dan memberikan dampak yang pesat dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya di bidang Pendidikan. Teknologi informasi pada masa kini memiliki peran yang sangat penting dalam aktivitas belajar mengajar, khususnya dalam pengajaran desain antar muka *UI/UX* (Yanfi & Nusantara, 2022). Dalam beberapa tahun terakhir, salah satu alat yang populer di kalangan mahasiswa dalam konteks desain *UI/UX* ialah figma. Figma tidak hanya mendukung kolaborasi antar mahasiswa, tetapi juga mempermudah dalam pembuatan prototipe dengan fitur lengkap yang sudah disediakan pada aplikasi Figma (Santoso, 2022).

Meskipun Figma menyediakan fitur yang bermanfaat, beberapa mahasiswa masih mengalami kendala dalam mengadopsi dan penggunaan aplikasi ini (Alfina Info, 2024). Kurangnya bimbingan yang intensif dan terbatasnya praktik secara langsung dalam perkuliahan membuat mahasiswa FTI kesulitan untuk memahami lebih lanjut fitur-fitur yang disediakan di Figma (Info, 2024). Fakultas harus mengatasi masalah ini karena dapat menghambat kemampuan siswa untuk membuat desain yang kompetitif. Ini akan membantu siswa belajar lebih banyak tentang desain *UI/UX* dan lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja (Irwan, 2023).

Oleh karena itu, sangat penting untuk mengetahui seberapa puas mahasiswa dalam menggunakan Figma, mengingat kualitas layanan yang diberikan selama penggunaan aplikasi juga berkontribusi signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna (Maulana & Kartikasari, 2023). Salah satu metode untuk mengukur kepuasan pengguna aplikasi figma adalah *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*. Model ini menyederhanakan kompleksitas melalui lima dimensi utama: *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* (Setiawan & Novita, 2021). Penelitian ini berjudul “Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Figma Dalam Perancangan *UI/UX* Dengan Pendekatan *End User Computing Satisfaction (EUCS)*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kepuasan mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang terhadap penggunaan Figma dalam mata kuliah *UI/UX*, serta menganalisis pengaruh dari 5 dimensi model *EUCS*. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan kontribusi dalam pengembangan proses pembelajaran yang lebih efektif di Fakultas Teknologi Informasi (FTI) Universitas Merdeka Malang, terutama dalam penerapan teknologi desain *UI/UX* menggunakan Figma.

STUDI LITERATUR

Teknologi Informasi (TI) telah menjadi pendorong utama perubahan dalam era digital saat ini. Menurut Fahrizandi (2020), Teknologi Informasi muncul ketika komputer penggunaannya mulai menyebar. Karena adanya

perubahan besar dalam industri, kemajuan teknologi informasi telah mengalami beberapa tahapan, yang umumnya dapat berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Rusman (2020) menyatakan bahwa teknologi informasi berfungsi sebagai infrastruktur yang membantu pekerjaan manusia dalam mengolah data, membuatnya lebih bermanfaat dan memudahkan pengambilan keputusan. Salah satu perkembangan TI yang penting adalah Figma, sebuah alat desain yang memanfaatkan sumber daya digital untuk menghasilkan produk *UI/UX* yang interaktif dan mudah digunakan.

Figma adalah alat membuat prototyping atau alat desain antarmuka pengguna dan kolaborasi waktu nyata (*real-time*), Figma memungkinkan penggunaanya bekerja sama dalam proyek dan tim (Ananda et al., 2022). Figma juga memudahkan penggunaanya dalam membuat desain antarmuka pengguna dan prototipe, sehingga memfasilitasi proses desain secara lebih efisien. Maulana & Kartikasari (2023) menyebutkan bahwa Figma adalah alat desain yang responsif dan memudahkan kolaborasi antar tim, serta menyediakan fitur penting seperti vector networks, prototyping, dan developer handoff. Dengan fitur-fitur yang disediakan oleh Figma, menjadikan Figma alat desain yang lebih efisien dibandingkan alat desain lainnya (Yanfi & Nusantara, 2022).

Desain User Interface (UI) dan *User Experience (UX)* memiliki kontribusi yang sangat besar dalam proses pembuatan suatu aplikasi. *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* juga harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan dari aplikasi yang akan dikembangkan (Al-Faruq et al., 2022). Hamidli (2023) juga menyebutkan bahwa Desain antarmuka pengguna (*UI*) fokus pada pembuatan elemen visual dan interaktif yang menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna. Sedangkan desain pengalaman pengguna (*UX*) berfokus pada kebutuhan dan perilaku pengguna untuk menciptakan pengalaman yang mulus dan memenuhi harapan mereka. Seperti yang ditunjukkan oleh Figma, proses desain *UI/UX* yang efektif dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi.

Kepuasan pengguna mencerminkan faktor paling subjektif dari tingkat perasaan para pengguna, dalam membandingkan kinerja aplikasi yang diharapkan (Beno et al., 2022). Adi Supriyatna (2015) menambahkan, kepuasan adalah keseimbangan antara harapan pengguna dan hasil yang didapatkan dari kinerja suatu sistem. Kualitas layanan mempengaruhi kepuasan pengguna. DeLone & McLean (2003) menyatakan Kualitas layanan yang diberikan oleh pengembang sistem kepada pengguna, yang mencakup perlindungan keamanan yang merupakan faktor penting untuk memenuhi ekspektasi pengguna. *EUCS* merupakan model yang dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh, berfokus pada kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap aplikasi, dengan mengukur 5 dimensi (Hengky & Satrianansyah, 2022). Dalam penelitian Skala *Likert* digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap pernyataan, memberikan gambaran kuantitatif tentang pengalaman pengguna (Pranatawijaya et al., 2019). Berdasarkan teori *EUCS* ini menggunakan analisis regresi untuk menguji lima hipotesis yang diajukan. Variabel independen meliputi *content*, *accuracy*, *format*, *timeliness*, dan *ease of use*, sedangkan variabel dependen adalah tingkat kepuasan pengguna aplikasi Figma.

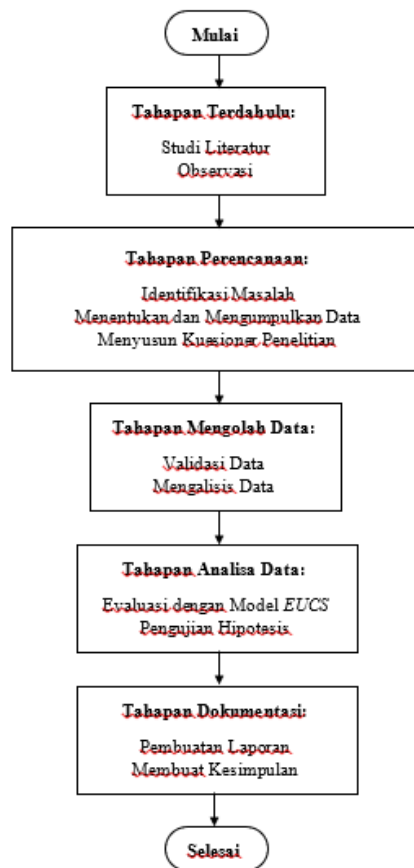
METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif untuk menguji hipotesis melalui analisis statistik berdasarkan data kuesioner yang disebarkan menggunakan Google Forms. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik dan persepsi mahasiswa terkait penggunaan aplikasi Figma dalam desain *UI/UX*, sementara analisis kuantitatif dilakukan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Model End User Computing Satisfaction (*EUCS*) digunakan untuk menilai tingkat kepuasan mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang terhadap aplikasi Figma. Dimensi yang dianalisis meliputi *content* (isi), *accuracy* (ketepatan), *format* (tampilan), *ease of use* (kemudahan penggunaan), dan *timeliness* (ketepatan waktu). Model ini bertujuan mengevaluasi kualitas aplikasi berdasarkan ekspektasi dan kebutuhan pengguna untuk mengukur dampaknya pada kepuasan dan penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan Figma.

Penelitian ini diawali dengan tahapan pendahuluan, meliputi studi literatur dan observasi mahasiswa FTI saat menggunakan Figma. Tahapan perencanaan mencakup identifikasi masalah, penentuan data, dan penyusunan kuesioner berbasis model *EUCS*. Pengumpulan data dilakukan melalui penentuan sampel dan penyebaran kuesioner daring. Pengolahan data melibatkan validasi, input data ke Excel, dan analisis dengan SPSS. Analisis data mencakup evaluasi kepuasan menggunakan model *EUCS* dan uji hipotesis. Terakhir, tahapan dokumentasi menyusun laporan dan kesimpulan penelitian. Metode penelitian disajikan pada gambar 1, dimana alur penelitiannya berupa beberapa tahapan dari tahapan terdahulu, tahapan perencanaan, tahapan mengolah data, tahapan analisa data, dan tahapan dokumentasi.



Gambar.1 Alur Penelitian

Subjek Penelitian

Subjek penelitian istilah lainnya ialah responden, Responden adalah individu yang memberikan data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Metode Slovin digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi besar dengan mempertimbangkan margin of error. Sebagai contoh, total populasi mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang angkatan 2021 dan 2022 sebanyak 359. Rumus Slovin diterapkan untuk menentukan jumlah sampel yang representative sebagai berikut (Ummah, 2019):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (1)$$

Dimana, n adalah jumlah sampel yang dihitung, N adalah total populasi yang diteliti, dan e adalah margin of error yang digunakan, dalam penelitian ini ditetapkan 10% ($e^2 = 0,1^2$). Setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus slovin hasil yang didapatkan 78 sampel responden yang terbagi dalam 2 angkatan dan masing-masing dari Angkatan 2021 dan 2022 sebanyak 39 sampel responden tiap angkatan.

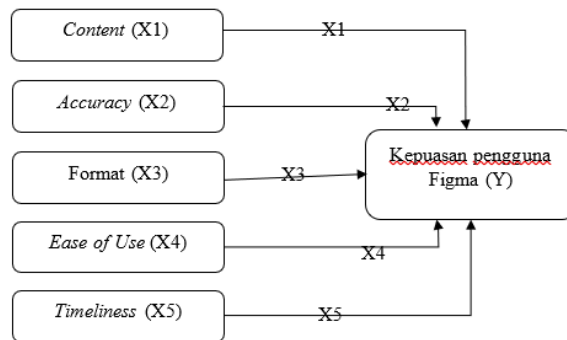
Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas dan reliabilitas, analisis deskriptif, dan regresi linier berganda. Uji validitas dilakukan menggunakan SPSS, dengan item kuesioner dianggap valid jika $p\text{-value} < 0,05$. Uji reliabilitas dilakukan dengan koefisien Alfa Cronbach, di mana instrumen dianggap reliabel jika nilai Alfa Cronbach $> 0,6$. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data. Untuk menguji hipotesis, digunakan regresi linier berganda dengan rumus:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + \beta_5 X_5 + \epsilon \quad (2)$$

Dimana, model ini menggambarkan pengaruh berbagai faktor terhadap kepuasan mahasiswa pada Aplikasi Figma. Variabel Y menunjukkan kepuasan mahasiswa, dengan β_0 sebagai konstanta jika variabel lain tidak berpengaruh. Pengaruh content terhadap kepuasan diwakili oleh β_1 , accuracy oleh β_2 , format oleh β_3 , ease of use oleh β_4 ,

dan timeliness oleh β_5 . Setiap β menunjukkan seberapa besar kontribusi masing-masing faktor terhadap tingkat kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Figma. Adapun gambar dari hipotesisnya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar.2 Hipotesis Penelitian

HASIL

Hasil Uji Instrumen Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh data yang di hasilkan dari penelitian yang dilakukan dapat menggambarkan keadaan. pembuatan Keputusan didasarkan pada rhitung > rtabel sebesar 0,220 untuk df =78-2-28; a=0,05 dengan demikian, item atau pertanyaan tersebut valid atau sah. Berikut hasil Uji Validitas pada Tabel 1.

Tabel. 1 Hasil Uji Validitas

No	Variabel	Butir	r _{hitung}	r _{tabel}	Kriteria
1	CONTENT (Isi)	X1.1	0.603	0.220	Valid
		X1.2	0.603	0.220	Valid
		X1.3	0.454	0.220	Valid
		X1.4	0.456	0.220	Valid
		X1.5	0.378	0.220	Valid
		X1.6	0.664	0.220	Valid
2	ACCURACY (Keakuratan)	X2.1	0.478	0.220	Valid
		X2.2	0.477	0.220	Valid
		X2.3	0.327	0.220	Valid
		X2.4	0.529	0.220	Valid
		X2.5	0.605	0.220	Valid
		X2.6	0.647	0.220	Valid
3	FORMAT (Bentuk)	X3.1	0.402	0.220	Valid
		X3.2	0.586	0.220	Valid
		X3.3	0.711	0.220	Valid
		X3.4	0.784	0.220	Valid
4	EASE OF USE (Kemudahan)	X4.1	0.762	0.220	Valid
		X4.2	0.812	0.220	Valid
		X4.3	0.846	0.220	Valid
		X4.4	0.806	0.220	Valid
		X4.5	0.769	0.220	Valid
5	TIMELINESS (Ketepatan Waktu)	X5.1	0.808	0.220	Valid
		X5.2	0.813	0.220	Valid
		X5.3	0.765	0.220	Valid
		X5.4	0.733	0.220	Valid
6	User Satisfaction (Kepuasan Pengguna Figma)	Y1	0.900	0.220	Valid
		Y2	0.609	0.220	Valid
		Y3	0.527	0.220	Valid
		Y4	0.900	0.220	Valid
		Y5	0.781	0.220	Valid

Berdasarkan tabel 1, maka dapat dilihat bahwa seluruh pertanyaan untuk setiap variabel memiliki status valid, karena nilai r hitung > r tabel sebesar 0.220. Selain melakukan pengukuran Uji Validitas dilakukan juga Uji Reliabilitas untuk menunjukkan seberapa jauh hasil dari pengukuran yang dilakukan tetap konsisten apabila hasil pengukuran diukur kembali. Berikut hasil Uji Reliabilitas pada Tabel 2

Tabel.2 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	r _{alpha}	Kriteria
1	Content (Isi)	0.794	Reliabel
2	Accuracy (Keakuratan)	0.785	Reliabel
3	Format (Bentuk)	0.716	Reliabel
4	Ease Of Use (Kemudahan)	0.846	Reliabel
5	Timeliness (Ketepatan Waktu)	0.786	Reliabel
6	User Satisfaction (Kepuasan Pengguna Figma)	0.810	Reliabel

Berdasarkan tabel 2, maka dapat dilihat bahwa uji reliabilitas yang dilakukan pada masing-masing pertanyaan dinyatakan reliabel. Suatu Variabel dinyatakan reliabel jika jawaban pada setiap pertanyaan selalu konsisten. Jadi hasil koefisien reliabel variabel sebesar 0.06, dengan memiliki nilai “Alpha Cronbach” lebih besar dari 0.06, yang berarti keenam variabel dinyatakan reliabel.

Hasil Analisis Data Persamaan Regresi Linier Berganda, Uji F, Uji T, dan Uji R²

Setelah mengukur Uji Validitas dan Reliabilitas, dilakukan analisis data menggunakan persamaan linier berganda untuk menguji hipotesis. Berikut hasil dari linier berganda pada Gambar 3:

Coefficients ^a								
Model	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error					Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.169	1.018		2.131	.037		
	TotX1	1.904	.194	.597	9.829	.000	.386	2.591
	TotX2	-.107	.272	-.026	-.393	.695	.331	3.024
	TotX3	.261	.070	.220	3.749	.000	.412	2.426
	TotX4	.028	.080	.027	.349	.728	.239	4.177
	TotX5	.325	.126	.234	2.581	.012	.174	5.754

a. Dependent Variable: Tot.Y

Gambar. 3 Hasil Persamaan Linier Berganda

$$Y = 2.169 + 1.904X_1 - 0.107X_2 + 0.261X_3 + 0.028X_4 + 0.325X_5$$

Uji Statistik F atau Uji F dilakukan untuk menguji apakah hasil dari model regresi berganda secara keseluruhan signifikan dalam memprediksi variabel dependen yaitu Kepuasan mahasiswa pada aplikasi Figma (Y). Berikut ini merupakan hasil dari uji F pada Gambar 4:

a).1 pada Gambar 4.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	746.513	5	149.303	126.050	.000 ^b
	Residual	85.282	72	1.184		
	Total	831.795	77			

a. Dependent Variable: Tot.Y

b. Predictors: (Constant), TotX5, TotX1, TotX3, TotX2, TotX4

Gambar.4 Hasil Uji F

Dengan F hitung (126.050) > F tabel (2.401) dan Sig. = 0.000 < 0.05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya dilakukan analisis Uji T, menguji apakah hasil dari variabel independent (X) memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap variabel dependen Kepuasan mahasiswa pada aplikasi Figma (Y). Berikut hasil dari uji T pada Gambar 5:

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.169	1.018		2.131	.037		
	TotX1	1.904	.194	.597	9.829	.000	.386	2.591
	TotX2	-.107	.272	-.026	-.393	.695	.331	3.024
	TotX3	.261	.070	.220	3.749	.000	.412	2.426
	TotX4	.028	.080	.027	.349	.728	.239	4.177
	TotX5	.325	.126	.234	2.581	.012	.174	5.754

a. Dependent Variable: TotY

Gambar.5 Hasil Uji T

Untuk menjelaskan variabel independen, uji koefisien determinan atau uji R2 dilakukan. Nilai variabel dependen kepuasan siswa meningkat dengan menggunakan Figma (Y). Namun, perbedaan seratus persen menunjukkan kontribusi faktor tambahan yang tidak dimasukkan dalam model. Selanjutnya, hasil perhitungan koefisien determinasi secara simultan (R2) dapat diperoleh dari data pengolahan, yang disajikan dalam Gambar 6:

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.947 ^a	.897	.890	1.088

a. Predictors: (Constant), TIMELINESS, CONTENT, FORMAT, ACCURACY, EASE OF USE

Gambar.6 Simultan R2

Hasil dari nilai Interpretasi R sebesar 0,947 dan hasil nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,897 (89,7%).

PEMBAHASAN

Pengukuran Tingkat Kepuasan Mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang terhadap Aplikasi Figma dengan Metode EUCS

Hasil analisis data menunjukkan bahwa metode *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*, yang terdiri dari lima dimensi: *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*, digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan siswa terhadap aplikasi Figma. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa dimensi *ease of use* dan *content* paling dominan dalam menentukan kepuasan siswa terhadap aplikasi Figma. Pengukuran ini dilakukan melalui survei kuesioner yang dibagikan kepada peserta. Selanjutnya, data diolah menggunakan program SPSS untuk memperoleh nilai rata-rata skor kepuasan untuk masing-masing dimensi *EUCS*.

Pengaruh Content (isi) terhadap kepuasan pengguna aplikasi Figma

Hasil penelitian dengan regresi linier berganda menunjukkan bahwa signifikan $0,000 < 0,05$. H_0 ditolak, dan H_1 diterima. Menurut persepsi responden, *content* (isi) aplikasi Figma sebagian besar memenuhi harapan dan keinginan mereka. Mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang merasa bahwa konten (isi) memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna aplikasi Figma. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2023), variabel konten menentukan kepuasan pengguna dan apakah sistem mampu menghasilkan informasi yang dibutuhkan pengguna.

Pengaruh Accuracy (keakuratan) terhadap kepuasan pengguna aplikasi Figma

Hasil penelitian dengan regresi linier berganda menunjukkan bahwa signifikansi 0,695 lebih besar dari 0,05. Secara keseluruhan, tanggapan responden menunjukkan bahwa format aplikasi Figma tidak memenuhi harapan pengguna. Oleh karena itu, pengguna tidak puas dengan ketepatan Figma. Dimensi *Accuracy* (keakuratan) memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna aplikasi Figma mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang, dengan hasil H_0 diterima dan H_2 ditolak.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2023), variabel keakuratan, yang mengukur kepuasan pengguna, diukur dari keakuratan sistem saat menerima input dan mengolahnya menjadi informasi. Keakuratan sistem dapat diukur dengan melihat seberapa sering output yang dihasilkan oleh sistem melakukan kesalahan saat mengolah input pengguna, serta seberapa sering error terjadi selama proses pengolahan data.

Pengaruh Format terhadap kepuasan pengguna aplikasi Figma

Hasil penelitian dengan regresi linier berganda menunjukkan bahwa format memengaruhi kepuasan pengguna aplikasi Figma mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang. Kesimpulan statistik H_0 ditolak dan H_3 diterima karena signifikansi 0,000 kurang dari 0,05. Menurut pendapat responden, format aplikasi Figma memenuhi harapan pengguna. Akibatnya, pengguna puas dengan format. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2023) dijelaskan bahwa aspek tampilan merupakan variabel format yang menentukan kepuasan pengguna. Apakah format hasil atau laporan yang dihasilkan oleh sistem menarik dan apakah tampilannya mudah dipahami oleh pengguna saat menggunakannya. Hal ini dapat memengaruhi produktivitas pengguna.

Pengaruh Ease of use (kemudahan pengguna) terhadap kepuasan pengguna aplikasi Figma

Hasil studi menunjukkan bahwa signifikansi 0,728 lebih besar dari 0,05. Secara keseluruhan, tanggapan responden menunjukkan bahwa pengguna kurang puas dengan ketepatan aplikasi Figma karena tidak sesuai dengan harapan mereka tentang kemudahan penggunaan. Mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang menemukan bahwa pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi Figma terhadap kepuasan pengguna adalah H_0 diterima dan H_4 ditolak.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2023) dijelaskan bahwa variabel kemudahan penggunaan adalah variabel yang mengukur kepuasan pengguna dalam penggunaan sistemnya. Kemudahan penggunaan termasuk kemudahan saat menginput data, memproses data, dan menemukan informasi yang dibutuhkan pengguna.

Pengaruh Timeliness (ketepatan waktu) terhadap kepuasan pengguna aplikasi Figma

Hasil penelitian menggunakan regresi linier berganda menunjukkan bahwa ketepatan waktu, atau ketepatan waktu, memiliki pengaruh terhadap kepuasan mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang dengan aplikasi Figma; hasil yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_5 diterima. Ketepatan waktu (ketepatan waktu) pada aplikasi Figma sesuai dengan harapan dengan signifikan $0,012 < 0,05$ dari keseluruhan persepsi responden.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2023), variabel timeliness menilai kepuasan pengguna berdasarkan ketepatan waktu sistem dalam menyajikan informasi dan data yang dibutuhkan pengguna. Sistem dalam aplikasi figma ini dikategorikan sebagai real-time.

Pengaruh Faktor-Faktor EUCS terhadap Kepuasan Mahasiswa

Hasil analisis regresi linier berganda dapat dijelaskan untuk setiap faktor. Misalnya, hasil analisis konten menunjukkan bahwa siswa FTI percaya bahwa fitur dan informasi aplikasi Figma membantu menyelesaikan tugas desain UI/UX; hasil analisis ketepatan menunjukkan bahwa aplikasi Figma yang dinilai mampu memberikan hasil yang akurat sesuai dengan kebutuhan desain pengguna; dan hasil analisis format menunjukkan bahwa tampilan antar muka pada aplikasi Figma

Hasil akhir pengukuran kepuasan dan penggunaan Figma dalam perancangan UI/UX

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang sangat puas dengan penggunaan Figma dalam perancangan UI/UX. Aplikasi Figma ini dianggap efektif dan mudah digunakan, dengan fitur kolaborasi dan antarmuka yang mudah dipahami sebagai keunggulan utama. Namun masih menemukan beberapa masalah, seperti keterbatasan pelatihan untuk memahami fitur lanjutan. Secara keseluruhan, aplikasi Figma telah menunjukkan dirinya sebagai alat yang mendukung kreativitas dan efisiensi siswa dalam perancangan UI/UX.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan metode *EUCS* dengan lima dimensi utama: konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan waktu, penelitian ini mengukur tingkat kepuasan mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang terhadap aplikasi Figma dalam perancangan *UI/UX*. Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa dimensi konten, format, kemudahan penggunaan, dan waktu memiliki dampak yang signifikan terhadap kepuasan pengguna. Namun, dimensi akurasi tidak menunjukkan dampak yang signifikan. Hasil dari uji validitas dan reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa data penelitian adalah valid dan dapat diandalkan. Secara keseluruhan, aplikasi Figma dianggap efektif, mudah digunakan, dan relevan untuk mendukung pembelajaran *UI/UX*, tetapi ada masalah keakuratan yang perlu ditingkatkan.

REFERENSI

- Adi Supriyatna. (2015). Perpustakaan Dengan Menggunakan Pieces Framework. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, XI(1), 43–52.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisono Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Ananda, M., Hafidin, F., Prasetya, E., Dewi, R., & Kamila, V. Z. (2022). *Analisis Perilaku Desainer dalam Memanfaatkan Software Figma untuk Mendesain*. 1(2), 100–108.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. In *Braz Dent J*. (Vol. 33, Issue 1).
- Fahrizandi, F. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi di Perpustakaan. *Tik Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 63. <https://doi.org/10.29240/tik.v4i1.1160>
- Hamidli, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*. 1–30.
- Hengky, H., & Satrianansyah, S. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Sistem E–Raport Menggunakan Metode EUCS dan Model Delone and McLean. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(5), 1487. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.4906>
- Info, A. (2024). *Efektivitas penggunaan figma sebagai alat prototyping dalam mata kuliah interaksi manusia dan komputer 1,2,3*. 3(2), 40–45.
- Irwan, R. R. (2023). *Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan UI / UX Aplikasi Bergerak Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan UI / UX Aplikasi Bergerak*. November, 1–83.
- Maulana, H., & Kartikasari, R. D. (2023). Analisis Efisiensi Penggunaan Figma dalam Desain Antarmuka Pengguna bagi Mahasiswa. *Hal*, 1–5.
- Nugraha, T. S. (2023). *Provinsi Jambi Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs)*. https://repository.unja.ac.id/57870/6/SKRIPSI_FULL.pdf
- Rusman. (2020). Konsep Dasar Teknologi Informasi. *Medium.Com*, 1–22. <https://medium.com/@niamkholidin23/konsep-dasar-teknologi-informasi-491beca847ce>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156–163. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Setiawan, H., & Novita, D. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi KAI Access Sebagai Media Pemesanan Tiket Kereta Api Menggunakan Metode EUCS. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 162–175. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v2i2.1375>
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Yanfi, Y., & Nusantara, P. D. (2022). UI/UX design prototype for mobile community-based course. *Procedia Computer Science*, 216(2022), 431–441. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.155>