
**ANALISIS PERANAN APLIKASI FIZZO DALAM MENINGKATKAN
MINAT BACA MAHASISWA STMIK CITRA MANDIRI KOTA
PADANGSIDIMPUAN MENGGUNAKAN METODE END
USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)**

**Romia Lubis¹, Fahrul Razi², Alfina Tiurmida Sitanggan³, Cyntia Rivatunisa⁴,
Karina Wahyu Noviyanti⁵**

¹STMIK Citra Mandiri Padangsidempuan

²Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan

³Universitas Prima Indonesia Kampus Pekanbaru

^{4,5}Politeknik Piksi Kesehatan

email: ¹romialubis18@gmail.com, ²fahrulrazi0398@gmail.com,

³alfinatiurmida@gmail.com, ⁴cyntiarvtns@gmail.com, ⁵karinawahyunov@gmail.com

Abstract: *Interest in reading is decreasing over time, with the lack of literacy skills that a person has. Low interest in reading can cause errors in receiving information. The Fizzo Novel application is a free online reading application that is currently in demand by young people and even parents. The purpose of this study was to determine the effect of the Fizzo Novel online reading application on the reading interest of students at the Citra Mandiri Padangsidempuan College of Informatics and Computer Management. The approach used by researchers is a quantitative approach. The main model used in this study is End User Computing Satisfaction (EUCS) by adding variables of perceived usefulness and service. By using a probability sampling technique and calculated using the Slovin formula, 85 respondents were selected to be the research sample. The data analysis process used the PLS-SEM approach with SmartPLS. The results of this study indicate that user satisfaction of the Fizzo Novel application is in the Satisfied category and of the 7 hypotheses tested, there are 5 accepted hypotheses, namely the variables of accuracy, timeliness, ease of use, perceived usefulness and service. Then there are 2 hypotheses that are rejected, namely the content and format variables. These results indicate that the Fizzo Novel application has an effect on increasing reading interest among students at STMIK Citra Mandiri Padangsidempuan.*

Keywords: *Fizzo Novel Application; Students; EUCS Method; SmartPLS*

Abstrak: Minat membaca semakin lama semakin menurun, dengan minimnya keterampilan literasi yang dimiliki seseorang. Minat baca yang rendah dapat menyebabkan kesalahan penerimaan sebuah informasi. Aplikasi fizzo novel merupakan aplikasi baca online gratis yang saat ini diminati oleh anak muda bahkan orangtua. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh aplikasi baca online fizzo novel terhadap minat baca mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Citra Mandiri Padangsidempuan. Pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Model utama yang digunakan pada penelitian ini adalah End User Computing Satisfaction (EUCS) dengan menambahkan variabel *perceived usefulness* dan *service*. Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *probability sampling* dan dihitung dengan menggunakan rumus slovin, terpilih sebanyak 85 responden untuk menjadi sampel penelitian. Proses analisis data menggunakan pendekatan PLS-SEM dengan SmartPLS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepuasan pengguna dari aplikasi Fizzo Novel berada pada kategori Puas dan dari 7 hipotesis yang diujikan, terdapat 5 hipotesis yang diterima yaitu variabel *accuracy*, *timeliness*, *ease of use*, *perceived usefulness* dan *service*. Lalu terdapat 2 hipotesis yang ditolak yaitu variabel *content* dan *format*. Hasil

inimenunjukkan aplikasi fizzo novel berpengaruh dalam meningkatkan minat baca pada mahasiswa STMIK Citra Mandiri Padangsidempuan.

Kata kunci: Aplikasi Fizzo Novel; Mahasiswa; Metode EUCS; SmartPLS

PENDAHULUAN

Membaca adalah salah satu aktivitas yang sangat esensial bagi seorang pelajar untuk memperoleh pengetahuan dan informasi (Fetra Bonita Sari & Risdha Amini, 2020). Membaca didefinisikan sebagai proses menciptakan makna dan menggunakan informasi yang dibaca untuk tujuan praktis (Ideyani, 2020). Keterampilan pemahaman membaca merupakan landasan utama dalam belajar, melalui membaca setiap orang akan memperoleh ilmu pengetahuan (Nema & Sundi, 2024). Minat baca memiliki peran penting dalam perkembangan individu, karena dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan berpikir, kreativitas, imajinasi, analisis, dan pemahaman konsep. Minat baca sebagai perhatian mendalam dan keinginan membaca yang kuat, mendorong individu untuk melibatkan diri dalam kegiatan membaca dengan inisiatif sendiri (Afriani, 2021). Menurut survei yang dilakukan oleh PISA (Program for International Student Assessment), Indonesia menduduki posisi ke-74 dari 79 negara dengan nilai membaca 371 poin pada tahun 2018 (Daniati, Yarmi, & Ardiasih, 2021). UNESCO pada tahun 2020 juga mengatakan bahwa persentase membaca Indonesia hanya mencapai 0,001%. Data tersebut membuktikan bahwa kurangnya kesadaran budaya membaca pada kalangan remaja. Kegiatan ini kurang diminati oleh sebagian mahasiswa di Indonesia karena memiliki rasa malas sehingga mahasiswa menganggap kegiatan ini tidaklah penting dan tidak memberikan manfaat secara langsung (Suryati, 2021). Terdapat 4 masalah utama yang menyebabkan rendahnya minat baca remajayaitu pertama, pengaruh sosial media yang sangat berdampak terhadap perkembangan

remaja. Seiring perkembangan teknologi remaja akan semakin sibuk terhadap medsos dan melupakan tentang pentingnya menumbuhkan minat baca pada usia remaja. Kedua, kurangnya peran keluarga. Lingkungan pertama yang memperkenalkan literasi pada anak adalah orang tua. Orang tua merupakan sumber literasi utama bagi anak. Ketiga, Pengaruh lingkungan remaja.

Pengaruh lingkungan sekitar dapat menentukan karakter diri seseorang. Kebanyakan remaja berlarut terhadap pergaulan yang negatif, dan suka melakukan hal-hal yang tidak penting. Lingkungan sosial yang buruk menjadi penyebab rendahnya minat baca terhadap remaja yang membuat remaja jauh terhadap literasi dan membaca. Dan terakhir, kurangnya fasilitas yang tersedia. Minat baca perlu didukung oleh beberapa fasilitas yang lengkap untuk menambah daya tarik remaja.

Kelengkapan buku perlu diupgrade, fasilitas seperti internet dan komputer yang lengkap. Rendahnya minat baca dapat berdampak pada kualitas pendidikan, karenasiswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar dan kurang mampu memahami materi pelajaran. Kurangnya minat baca juga dapat menyebabkan menurunnya toleransi dan mudah tersinggung karena kurang memahami isi atau konten yang ada di media. Era digital adalah suatu keadaan waktu atau kehidupan di mana segala aktivitas penunjang kehidupan dapat dipermudah dengan hadirnya teknologi yang serba ada. Salah satu contoh perkembangan era digitalisasi saat ini ditunjukkan oleh smartphone. Fungsi internet merupakan salah satu fungsi terpenting dari smartphone yang memiliki berbagai fitur canggih. Kemudahan akses informasi melalui smartphone seharusnya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat baca di kalangan pelajar. Di aplikasi

Fizzo, pengguna dapat membaca banyak cerita menarik dengan berbagai genre. Aplikasi Fizzo juga dapat diakses secara gratis sehingga pengguna dapat membaca cerita sebanyak mungkin tanpa perlu takut mengeluarkan biaya. Karena itu aplikasi Fizzo dapat menjadi platform yang dapat membantu membangkitkan minat baca remaja.

Melalui buku, orang menuliskan apa yang mereka ketahui dan kemudian mendapatkan wawasan tentang apa yang tidak mereka ketahui. Dengan adanya aplikasi Fizzo tersebut, penulis berharap dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan keinginan mahasiswa untuk membaca. Secara keseluruhan, membaca dalam format elektronik memberikan keuntungan yang signifikan, seperti kemudahan akses, ketersediaan bahan bacaan yang banyak, dan fitur tambahan untuk membantu membaca (Pratama, 2023:14). Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS). End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode dalam melakukan evaluasi yang dilakukan secara keseluruhan oleh pengguna sistem informasi dimana evaluasi dilakukan berdasarkan pengalaman pengguna selama menggunakan sistem tersebut (Chamdan, et al., 2022:79).

METODE

Untuk membantu proses penyusunan penelitian ini, maka perlu dibuat tahapan proses atau kerangka kerja penelitian dengan uraian lengkap dan terperinci. Tahapan proses penelitian ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang dibahas. Adapun tahapan proses penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Pengertian Analisis

Analisis adalah proses penyelidikan atau proses mencari tahu terhadap suatu kejadian agar dapat diketahui keadaan yang sebenarnya, analisis sangat dibutuhkan untuk menganalisa dan mengamati sesuatu yang tentunya memiliki tujuan untuk mendapatkan hasil akhir dari penelitian yang sudah dilakukan. Adapun menurut Habibi & Aprilian (2020:78) menyatakan bahwa analisis adalah aktivitas yang terdiri dari serangkaian kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah, sesuatu untuk dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu dan kemudian dicari kaitannya lalu ditafsirkan maknanya. Analisis merupakan bagian dari sebuah proses untuk mengkaji sebuah data, diiringi dengan ketelitian agar dapat mencapai sebuah tujuan yang diharapkan, salah satunya mendapatkan sebuah kesimpulan yang dapat dipercaya

Minat Baca

Pengertian Minat Baca, membaca adalah keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk memahami konsep, perasaan, dan gagasan teks. Hasrat,

keinginan, atau kemauan yang kuat dari seseorang untuk fokus pada kegiatan membaca pada umumnya yang dimaksud dengan “minat baca”. Kebiasaan membaca yang dilestarikan masyarakat dikenal dengan budaya baca. Adanya istilah “budaya membaca” mengisyaratkan bahwa membaca merupakan kegiatan yang teratur atau berkelanjutan. Karena membaca merupakan cara umum bagi masyarakat untuk mempelajari sesuatu, maka diperlukan budaya membaca. Oleh karena itu, dalam hal ini minat baca mengacu pada keinginan yang sangat kuat untuk membaca. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca Membaca sangat penting bagi keberadaan manusia. Membaca telah menjadi aktivitas utama dalam kehidupan kita sehari-hari karena tuntutan zaman kita yang semakin maju dan menuntut. Seperti yang dinyatakan sebelumnya, individu tidak akan pernah terlibat dalam kegiatan membaca jika minatnya kurang. Oleh karena itu, faktor pendukung atau penghambat minat baca sangat erat kaitannya dengan minat baca. Baik faktor internal maupun eksternal dapat mempengaruhi minat baca. Faktor internal seperti kecerdasan, usia, jenis kelamin, kemampuan membaca, sikap, dan kebutuhan psikologis mempengaruhi minat baca. Minat membaca dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kurangnya bahan bacaan yang sesuai, status sosial, status ekonomi, etnis, pengaruh teman sebaya, orang tua, guru, televisi, dan film.

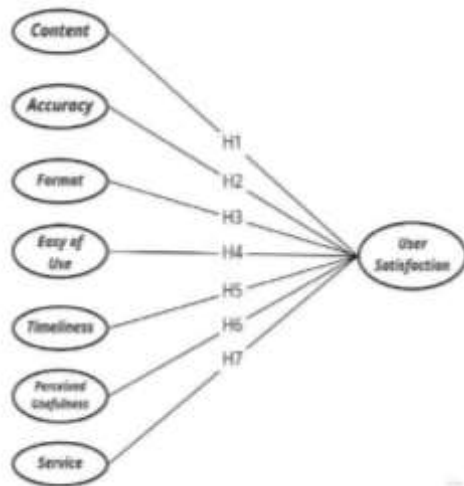
Aplikasi Fizzo Novel

Fizzo Novel adalah aplikasi yang diluncurkan oleh Poligon (developer) di bawah naungan perusahaan Byte Dance. Aplikasi Fizzo Novel diluncurkan di Google Play Store Indonesia pada tanggal 26 April 2021. Fizzo Novel adalah aplikasi membaca novel modern digital yang klasifikasinya sebagai referensi dan aplikasi. Fizzo Novel memiliki kekuatan untuk membawa perubahan drastis dalam dunia fiksi. Fizzo novel bukan hanya aplikasi pintar untuk

meningkatkan minat membaca tetapi juga mengajarkan setiap pemakaian untuk juga kreatif menulis novel dan sebagai salah satu bahan dalam mencari pendapatan tambahan dengan cara membaca. Aplikasi Fizzo Novel bukan aplikasi membaca digital pertama yang pernah ada, banyak aplikasi-aplikasi membaca modern lain yang juga memiliki karakteristik yang sama dengan aplikasi Fizzo Novel di antaranya ada Wattpad, Webtoon, Noveltoon, Novel Plus, Joylada, Storial, dan sebagainya. Dalam penggunaannya aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan, pengguna (User) dapat menggunakan aplikasi ini tidak hanya dengan Smartphone saja, tetapi juga bisa dengan menggunakan digitalisasi lain seperti Ipad dan jenis lainnya. Penggunaan sebuah aplikasi tentunya akan memiliki dampak positif dan negatif untuk penggunaannya, termasuk aplikasi Fizzo Novel juga memiliki dampak yang dapat berbuah positif atau negatif bagi setiap pengguna. Salah satu dampak positif bagi pengguna aplikasi ini adalah meningkatkan minat membaca seseorang terkhusus dalam membaca novel.

Model dan Hipotesis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah End User Computing Satisfaction sesuai dengan yang telah dijelaskan sebelumnya, dengan menggunakan 7 variabel independent yaitu isi (content), akurasi (accuracy). Bentuk (format), kemudahan pengguna (ease of use), ketepatan waktu (timelines), persepsi kemanfaatan (perceived usefulness), dan layanan (service), variabel tersebut dijadikan hipotesis dan diuji untuk penelitian. Dari metode yang sudah ada disebutkan masing-masing variabel yang digunakan dihipotesiskan memiliki pengaruh yang positif terhadap kepuasan pengguna. gambar



Gambar 2. Model Penelitian yang Telah Diuraikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Path Coefficient

Pengujian ini melihat nilai Path Coefficient yaitu semua variabel harus memiliki nilai di atas 0,1 agar dinyatakan memiliki pengaruh signifikan terhadap model penelitian. Semakin tinggi nilai Path Coefficient, maka semakin kuat hubungan antar variabel laten dalam model. Nilai ini diperoleh melalui analisis jalur (path analysis) yang dihitung menggunakan metode Partial Least Square (PLS). Hasil dari pengujian ini menjadi acuan untuk menentukan apakah hubungan antar konstruk dapat diterima secara statistik.

Tabel 1. Hasil Uji Path Coefficient

Hubungan antar Variabel (Independen-Dependen)	Path coefficients	Keterangan
AC -> US	0.108	Signifikan
CO -> US	0.061	Tidak Signifikan
EO -> US	0.104	Signifikan
FO -> US	0.063	Tidak Signifikan
SER -> US	0.046	Tidak Signifikan
TIM -> US	0.286	Signifikan
USE -> US	0.327	Signifikan

Dapat dilihat pada Tabel 3.1 adalah hasil dari uji path coefficient, terdapat variabel yang tidak memiliki hubungan yang signifikan yaitu variabel antara CO-US, FO-US, dan SER-US. Adapun yang memiliki hubungan signifikan yaitu AC-US, EO-US, TIM-US, dan USE-US. Gambar 4.3 dibawah ini adalah hasil uji path coefficient.



Gambar 3. Hasil Uji Path Coefficient

Uji T-test dilakukan dengan menggunakan metode bootstrapping. T-test akan diterima jika memiliki nilai T-test lebih besar dari 1,96 yang dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Uji ini dihitung menggunakan SmartPLS dengan tingkat signifikansi 5% untuk menguji hipotesis penelitian yang digunakan. Hipotesis dapat diterima jika memiliki nilai T-test lebih besar dari 1,96 (Hair et al.,2018).

Tabel 2 Hasil Uji Path Coefficients

Hubungan antar Variabel (Independen-Dependen)	T-test
AC -> US	2,725
CO -> US	0,416
EO -> US	2,730
FO -> US	0,487
SER -> US	2,363
TIM -> US	2,172
USE -> US	2,966

Diperoleh hasil berupa terdapat lima hipotesis (AC-US, EO-US, SER-US, TIM-US, dan USE-US) yang diterima karena memiliki nilai T-test lebih besar

dari 1,96 dan dua hipotesis (CO-US, dan FO-US) yang ditolak karena memiliki nilai T-test kurang dari 1,96.

Interpretasi Hasil Analisis Pengukuran Model (Outer Model)

Dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, model yang diajukan pada penelitian ini memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai outer loading dalam kategori di atas 0,7, selain itu nilai average variance extracted (AVE) memiliki nilai di atas 0,5, serta nilai composite reliability (CR) di atas 0,7, dan cross loading yang memiliki nilai sesuai syarat yang ada oleh karena itu hasil penelitian ini membuktikan bahwa analisis pengukuran model (outer model) sudah layak untuk lanjut ke tahap selanjutnya yaitu analisis model struktural (inner model).

Interpretasi Hasil Analisis Struktural Model (Inner Model)

Berdasarkan hasil analisis struktural model (inner model), hasil yang didapat pada pengujian Path Coefficient (β), Coefficient of Determination (R^2), dan T-test dengan menggunakan metode bootstrapping, berikut adalah pemaparan hasil dari analisis mengenai hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya.

H1 Apakah content berpengaruh terhadap user satisfaction? Berdasarkan hasil struktural model, nilai path coefficient yang dihasilkan adalah 0,061 dan T-test 0,416. Nilai tersebut berada di bawah nilai ambang batas path coefficient yaitu 0,1 dan nilai T-test yaitu 1,96 dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%, maka dapat dinyatakan bahwa variabel CO tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel US dan hipotesis H1 ditolak.

H2 Apakah accuracy berpengaruh terhadap user satisfaction? Berdasarkan hasil struktural model, nilai path coefficient yang dihasilkan adalah 0,108 dan T-test 2,725. Nilai tersebut berada di atas nilai ambang batas path coefficient yaitu 0,1 dan nilai T-test yaitu 1,96 dengan menggunakan tingkat signifikansi

5%, maka dapat dinyatakan bahwa variabel AC berpengaruh signifikan terhadap variabel US dan hipotesis H2 diterima.

H3 Apakah Format berpengaruh terhadap user satisfaction. Berdasarkan hasil struktural model, nilai path coefficient yang dihasilkan adalah 0,063 dan T-test 0,487. Nilai tersebut berada di bawah nilai ambang batas path coefficient yaitu 0,1 dan nilai T-test yaitu 1,96 dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%, maka dapat dinyatakan bahwa variabel FO tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel US dan hipotesis H3 ditolak. H4 Apakah Ease of use berpengaruh terhadap User Satisfaction?

Berdasarkan hasil struktural model, nilai path coefficient yang dihasilkan adalah 0,104 dan T-test 2,730. Nilai tersebut berada di atas nilai ambang batas path coefficient yaitu 0,1 dan nilai T-test yaitu 1,96 dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%, maka dapat dinyatakan bahwa variabel EO berpengaruh signifikan terhadap variabel US dan hipotesis H4 diterima.

H5 Apakah Timeliness berpengaruh terhadap User Satisfaction?. Berdasarkan hasil struktural model, nilai path coefficient yang dihasilkan adalah 0,286 dan T-test 2,172. Nilai tersebut berada di atas nilai ambang batas path coefficient yaitu 0,1 dan nilai T-test yaitu 1,96 dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%, maka dapat dinyatakan bahwa variabel TIM berpengaruh signifikan terhadap variabel US dan hipotesis H5 diterima.

H6 Apakah Perceived Usefulness berpengaruh terhadap User Satisfaction?. Berdasarkan hasil struktural model, nilai path coefficient yang dihasilkan adalah 0,327 dan T-test 2,966. Nilai tersebut berada di atas nilai ambang batas path coefficient yaitu 0,1 dan nilai T-test yaitu 1,96 dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%, maka dapat dinyatakan bahwa variabel USE berpengaruh signifikan terhadap variabel US dan hipotesis H5 diterima.

H7 Apakah Service berpengaruh terhadap User Satisfaction?. Berdasarkan

hasil struktural model, nilai path coefficient yang dihasilkan adalah 0,046 dan T-test 2,363. Nilai tersebut berada di bawah ambang batas path coefficient yaitu 0,1 namun berada di atas nilai T-test yaitu 1,96 dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%, maka dapat dinyatakan bahwa variabel SER memiliki pengaruh yang tidak signifikan terhadap variabel US dan hipotesis H6 diterima.

SIMPULAN

Setelah semua tahap penelitian dilakukan, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut Dengan adanya aplikasi baca online fizzo novel dapat meningkatkan minat baca mahasiswa STMIK Citra Mandiri Padangsidimpuan. Penggunaan aplikasi Fizzo Novel mampu memberikan alternatif media baca yang menarik dan mudah diakses sehingga dapat mengurangi ketergantungan mahasiswa pada media sosial yang kurang edukatif. Akses yang fleksibel dan beragamnya genre bacaan dalam aplikasi Fizzo novel dapat mendorong mahasiswa STMIK untuk membaca secara rutin dan menjadikan aktivitas membaca sebagai bagian dari gaya hidup sehari-hari. Saran Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran yang sekiranya dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yaitu: Bagi peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel baru seperti variable security terkait kepuasan pengguna terhadap sistem informasi sehingga memungkinkan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. elakukan analisis menggunakan pemodelan untuk menganalisis kepuasan pengguna suatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Sutabri, T. (2015). *Konsep sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Sapta, A. (2016). *Publication of The Assessment Learning Outcomes*

- Through Social Media. *The 1st Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Learship* (pp. 480-483).
- Sembiring, M. A., & Azhar, Z. (2017). Factors Analysis And Profit Achievement For Trading Company By Using Rough Set Method. *International Journal of Artificial Intelligence Research*. 1(1): 15 – 19
- Dianty, K. K. (2020). “Pengukuran Kepuasan Pengguna K-ATM Perpustakaan Universitas Indonesia Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction.” *Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Sistem Informasi*
- Fitriya, S., Syaiful, A., & Dwi, N. H., (2024), “Pengaruh Aplikasi Fizzo Novel pada Pembentukan Karakter Mahasiswa PBSI Universitas Mulawarman,” *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(11), 80–86
- Hastuti, T. M., & Nismara, W. B. S., (2024), “Pengaruh Aplikasi Baca Online Wattpad terhadap Minat Baca Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang,” *Journal of education and technology*, 4(1), 92-101.
- Meha, R. H. (2019). “Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Akademik di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.” *Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Sistem Informasi*
- Novita, D., & Helena, F. (2021). “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) dan EndUser Computing Satisfaction (EUCS).” *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 2(1), 22-37.
- Prinanda, A., (2021). “Analisis Kepuasan Pengguna Website Sekolah Sd Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang Dengan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS).”

