

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. ERP Software System

Sistem ERP merupakan sebuah tumpuan yang terdapat didalam teknologi e-bisnis yang dapat menghubungkan struktur kerja berupa transaksi yang ada di berbagai belahan dunia melalui tautan ke dalam pemrosesan manajemen penjualan, inventaris, pengendalian keuangan dan perencanaan distribusi serta produksi [10].

Setiap sistem tentunya memiliki maksud dan tujuan tertentu dalam pembuatannya. Terdapat dua konsep dasar pendekatan yang dapat memperjelas tentang definisi dari suatu sistem [11]:

- a) Sistem yang memusatkan pada ketentuan-ketentuan yang berlaku dan merupakan sebuah pola yang berbentuk seperti jaringan kerja dari struktur-struktur yang saling berhubungan serta tergabung secara bersamaan untuk menjalankan suatu tindakan untuk dapat mengatasi sebuah masalah tertentu.
- b) Sistem yang mengutamakan pada elemen atau komponennya yaitu sekumpulan bagian-bagian didalam komponen yang saling berhubungan untuk memperoleh sebuah tujuan.

ERP dirasa memiliki kelebihan didalam hal itu seperti: terbukanya peluang untuk penerapan satu set alat perencanaan sumber daya di seluruh perusahaan, menyediakan waktu nyata integrasi data penjualan, operasi produksi, dan keuangan, serta menghubungkan pendekatan perencanaan sumber daya rantai pelanggan dan pemasok produk, ditambah lagi ERP memiliki macam-macam *software* yang telah banyak digunakan diberbagai aspek.

2.2. Macam-macam ERP Software Systems



Gambar 2.1. ERP Software System

Sumber: [12]

Adanya sistem ERP membawa dampak positif yang sanggup untuk dapat mendukung sebuah perusahaan maupun perguruan tinggi untuk dapat lebih meningkatkan produktifitas dengan cara meminimalisir kendala yang ada. Berikut terdapat berbagai macam jenis sistem ERP yang umum digunakan didalam perusahaan maupun perguruan tinggi yang terdapat di luar negeri maupun di Indonesia [12]:

2.2.1. Idempiere ERP

Idempiere ERP merupakan salah satu sistem ERP yang bersifat *open source* yang memiliki kelebihan yaitu sangat mudah untuk di implementasikan serta memiliki kemampuan untuk mengubah objek tampilan pada komputer sesuai dengan keinginan pengguna.

2.2.2. ODOO ERP

Odoo ERP memiliki keunggulan utama yaitu pada sistem ERP ini telah didukung oleh modul CRM (*Customer Relationship Management*). CRM (*Customer Relationship Management*) merupakan teknologi yang mampu memudahkan penggunaanya dalam membuat masukan data (*input*)

hingga penyampaian hasil laporan (*report*) dengan tepat, akurat dan cepat tanpa terdapat kesalahan.

2.2.3. Oracle Corporation

Oracle Corporation merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bagian aspek *software* yang mengembangkan, melayani, membuat dan mendistribusikan *software* infrastruktur serta *database* yang dipasarkan meliputi aplikasi *server* dan *software*.

2.2.4. SAP (*Software, Application and Product*)

SAP atau *System Application and Product in Data Processing* yaitu merupakan sistem ERP *software* yang mendukung pengerjaan berbagai tugas level tinggi (*high level assignment*) yang dapat diaplikasikan untuk membantu proses kegiatan operasional, manajemen perusahaan dan perencanaan agar lebih efisien dan efektif.

2.2.5. NetSuite ERP

NetSuite ERP merupakan sebuah *software* ERP yang unggul dalam penanganan *cloud computing* yang terukur.

2.2.6. Infor Visual ERP

Infor Visual ERP merupakan sistem ERP yang dipersiapkan untuk proses manufaktur yang berguna untuk menemukan penyelesaian didalam sebuah masalah pada seluruh komponen operasi perusahaan.

2.2.7. EPICORE ERP

Epicore ERP telah ikut berpartisipasi dengan memberikan solusi yang spesifik bagi bisnis industri selama kurang lebih 40 tahun lamanya dengan berbasis modular dan berorientasi kepada layanan.

2.2.8. Sage 100 ERP

Sage 100 ERP merupakan sistem ERP yang menyediakan platform yang telah dipersiapkan untuk mengelola sumber daya, proses manufaktur, inventaris dan keuangan pada usaha skala kecil sampai menengah.

2.2.9. Microsoft Dynamic AX

Microsoft Dynamic AX merupakan *software* sistem ERP yang telah mengintegrasikan fitur manajemen pada perusahaan dengan fungsi industri agar proses industri didalam perusahaan dapat terpenuhi.

2.2.10. PeopleSoft ERP

PeopleSoft merupakan sistem ERP yang telah berhasil ditambahkan kedalam produk Oracle Corporation dimana penggunaanya dapat mengumpulkan berbagai informasi data sumber daya manusia secara global serta proses-proses kebijakan bisnis yang ada melalui sistem yang lebih terintegrasi ini.

2.2.11. WorkWise ERP

WorkWiser ERP adalah sistem ERP yang telah mengintegrasikan sekitar 45 aplikasi dengan 8 unsur manajemen *controlling customer manufactur* seperti: integrasi *Computer Aided Design (CAD)* dan *Shop Floor Control (SFC)* yang dapat digunakan pada penerapan bisnis modern serta konfigurasi perencanaan produk, metrik ataupun teknik dan lain-lain.

Berdasarkan terdapatnya berbagai macam-macam *software* terkait sistem ERP yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa ERP adalah *software* yang dirancang dan didesain untuk dapat memproses aktivitas internal (perencanaan, produksi, pembelian, penjadwalan) dan eksternal (perekrutan karyawan) yang memungkinkan perusahaan dapat memperoleh data secara (*real time*).

Alasan memilih sistem ERP PeopleSoft Oracle pada model *Campus Solution* karena penerapan PeopleSoft ini akan mampu mengendalikan data dan informasi pada perguruan tinggi secara menyeluruh dalam satu kendali yang mudah. Untuk menjawab tantangan bisnis masa depan, transformasi perguruan tinggi dengan sistem PeopleSoft pada modul *Campus Solution* akan dapat membuat perguruan tinggi lebih cepat berkembang pesat. Tidak hanya itu, kelebihan sistem pada PeopleSoft dengan sistemnya yang terintegrasi, memungkinkan segala sumber daya, informasi dan data yang dimiliki didalam perguruan tinggi dapat dikelola dengan baik.

2.3. Oracle Corporation

Oracle Corporation merupakan satu diantara banyak perusahaan ERP yang mengembangkan bisnisnya dalam aspek *Database Management System, Database Software, Enterprise Resource Planning, Customer Relationship* serta *Supply Chaint Management*. Oracle Corporation didirikan di Redwood City, California pada tahun 1977 oleh 3 orang *programmer* yang bernama Larry Ellison, Bob Miner dan Ed Oates yang menduduki jabatan sebagai CEO. Oracle Corporation adalah perusahaan ERP yang pertama kali mempersiapkan dengan menyediakan sistem database yang dapat digunakan untuk kebijakan konvensional. Pada tahun 2007 Oracle Corporation telah memperkerjakan 68.236 pekerja.

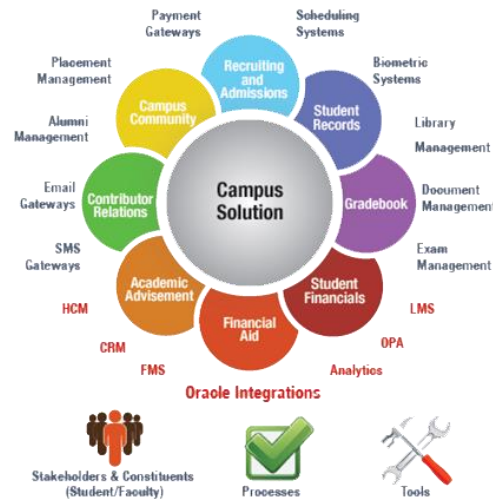
Sistem ERP Oracle mempunyai fitur khusus yang dapat disinkronisasikan dengan berfokus pada e-bisnis yang dapat memfokuskan kedalam beberapa *server* internet yang dikelola secara profesional. Teknologi yang terdapat didalam sistem tersebut juga mengkonsolidasikan serta dapat mendistribusikan sebuah data ataupun informasi kedalam *database* melalui jaringan global [13]. *Server* internet yang terdapat pada ERP Oracle memungkinkan penggunaanya dapat terhubung diseluruh bagian departemennya dengan menggunakan akses yang telah disediakan oleh sistem ERP tersebut. Proses implementasi yang mudah dan cepat serta umur *software* yang tahan lebih lama membuat sistem dapat digunakan oleh ribuan pengguna dengan biaya operasional yang lebih sedikit.

Dikutip dari sumber wikipedia Oracle Corporation bahwa PeopleSoft adalah perusahaan pengembang sistem ERP yang produknya telah banyak digunakan oleh beragam perusahaan maupun institusi pendidikan di berbagai dunia. Dengan berhasilnya Oracle mengakuisisi PeopleSoft maka semakin memperluas dan menambah keberagaman jenis-jenis pada produk Oracle (*database* maupun aplikasi) termasuk juga mendapatkan paket dari PeopleSoft yaitu *Oracle PeopleSoft Enterprise Application*. *Oracle PeopleSoft Enterprise Application* adalah sistem aplikasi ERP yang dirancang untuk mempersiapkan solusi guna meningkatkan kinerja didalam perusahaan maupun perguruan tinggi dengan mendukung kebutuhan industri dan usaha bisnis yang rumit. Penggunaan PeopleSoft yang mudah dengan tersedianya fitur yang terintegrasi yang terdapat pada layanan web ditujukan agar sistem pada aplikasi dapat berjalan secara fleksibel dan lancar [14].

Terdapat beberapa jenis-jenis dari modul yang ada pada PeopleSoft Enterprises Application seperti *Human Capital Management*, *Supply Chain Management*, *Peoplesoft Enterprise Tool And Technology*, *Supplier Relationship Management*, *Customer Relationship Management*, *Asset Lifecycle Management*, Dan *Campus Solution* [15].

Dalam penelitian ini PeopleSoft Oracle Campus Solution dipilih untuk dijadikan sebagai objek penelitian karena agar dapat diketahui apakah terdapat pengaruh yang diberikan oleh adanya sistem PeopleSoft Oracle Campus Solution terhadap penggunaannya.

2.4. PeopleSoft Oracle Campus Solution



Gambar 2.2. ERP Modules [16]

PeopleSoft merupakan salah satu perusahaan yang menyediakan solusi untuk *Human Resource Management System* yang meliputi *Supply Chain Management*, *Financial Management*, *Human Capital Management*, *Supplier Relation Management*, dan *Enterprise Managemtn* serta juga menyediakan solusi untuk perguruan tinggi seperti *Campus Solution*. PeopleSoft Oracle Campus Solution memiliki beberapa modul didalamnya seperti:

1. PeopleSoft *Campus Community*.

Campus Community dapat memungkinkan pengguna untuk memelihara dan mengelola berbagai informasi dasar tentang orang maupun organisasi yang menarik bagi perguruan tinggi. Setiap aplikasi dalam *campus solutions* bergantung pada data yang mencakup nama, alamat, dan ID individu atau organisasi. Didalam *Campus Community* terdapat fungsionalitas yang disediakan seperti berikut [17]:

- *Personal Information Management*. Fungsi ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan memelihara data pribadi untuk mengidentifikasi individu yang membentuk komunitas kampus, termasuk nama dan alamat. Pengguna juga dapat melacak atribut pribadi seperti bahasa, etnis, dan preferensi agama, serta informasi kesehatan, identifikasi, dan partisipasi.
- *Organization Data Management*. Fungsi ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan data tentang sekolah dan organisasi lain yang penting bagi perguruan tinggi, termasuk alamat, nama kontak, dan nomor telepon.
- *SEVIS (Student and Exchange Visitor Information System) visa processing* yang terletak di USA. Fungsi pada fitur ini menyediakan informasi tentang pengunjung dan pertukaran pelajar. Fungsi ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan memelihara data visa asing tentang visa pelajar dan pertukaran pengunjung dengan data dependen yang relevan. Selain itu fungsi ini juga mencakup kemampuan untuk mengirimkan informasi yang diperlukan ke Departemen Keamanan Dalam Negeri USA dan menggabungkan informasi terbaru yang diterima dari Departemen Keamanan Dalam Negeri USA.
- *The 3Cs (Communications, Checklists, And Comments)*. Fungsi ini memungkinkan pengguna untuk membuat, melacak, dan menetapkan interaksi dengan prospek, pelamar, mahasiswa, alumni, dan organisasi eksternal. 3C dibagikan di semua *campus solution* karena ini penting untuk dipertimbangkan saat mendesain pengaturan terhadap 3C yaitu:
 - *Communication Management (Manajemen Komunikasi)*. Memungkinkan pengguna untuk mengelola kontak masuk dan keluar perguruan tinggi dengan siswa, prospek, rekrutan, staf, alumni, dan organisasi.
 - *Checklist Management (Manajemen Daftar Periksa)*. Memungkinkan pengguna untuk dapat membuat daftar yang

digunakan untuk melacak aktivitas dan tanggal perolehan, dan mengidentifikasi status mereka setiap saat.

- *Comment Management* (Manajemen Tinjauan). Memungkinkan pengguna untuk memasukkan catatan kedalam *database* tentang individu, organisasi, atau acara.

2. PeopleSoft *Recruiting and Admissions*.

Recruiting and Admissions mengelola proses penerimaan didalam perguruan tinggi dengan mengelola perekrut dan melacak prospek dan pelamar. Kantor penerimaan memiliki kemampuan untuk memberdayakan calon siswa melalui aplikasi sistem yang ditawarkan dengan perekrutan dan penerimaan termasuk proses otomatis seperti evaluasi aplikasi, pemuatan skor tes eksternal, tugas kategori rekrutmen, pemuatan aplikasi dari data skor tes, dan pemuatan transkrip akademik menggunakan alat *PeopleSoft EDI Manager*.

Integrasi sistem dengan *Academic Advisement*, *Campus Community*, *Financial Aid*, *Student Financial* dan *Student Record* yang dapat mengurangi *input data* berulang dan meningkatkan kemudahan komunikasi di berbagai departemen didalam perguruan tinggi. Misalnya, ketika pelamar masuk matrikulasi, catatannya secara otomatis muncul di *student records* (catatan siswa). *Recruiting and Admissions* mencakup beberapa fungsi seperti:

- *Comprehensive Recruiting Capabilities* (Kemampuan Perekrutan Komprehensif). Setelah pengguna membuat catatan untuk calon siswa, pengguna dapat menyimpan informasi perekrutan dan pendidikan yang ekstensif yang diperlukan. *Flexible Application Processing* (Pemrosesan Aplikasi yang Fleksibel). Menyesuaikan sistem perekrutan dan penerimaan sesuai dengan persyaratan didalam perguruan tinggi.
- *Enrollment Management Features* (Fitur Manajemen Pendaftaran). Menetapkan target manajemen pendaftaran untuk kelompok tertentu yang pengguna tentukan berdasarkan sistem akademik didalam perguruan

tinggi, pekerjaan, dan istilah (nama, identitas). Pengguna dapat menentukan target lebih lanjut dengan jenis penerimaan, status program, program akademik, jenis kelamin, dan kelompok golongan (suku, etnis) [18].

3. PeopleSoft *Student Records*.

Student Records memungkinkan pengguna untuk memasukkan, melacak, dan memproses semua informasi akademik. PeopleSoft meminimalkan entri data berulang agar dapat memungkinkan pengguna untuk mendapatkan kontrol maksimum atas catatan siswa (jadwal kelas, program, rencana, dan subplan siswa). Fitur utama pada *Student Records* adalah [19]:

- Daftar matakuliah (*Course Catalog*)
- Penjadwalan kelas (*Schedule Of Classes*).
- Pengecekan ulang (*Repeat Checking*).
- Evaluasi beban kerja pengajar (*Instructor Workload*).
- Pendaftaran (*Enrollment*).
- Review proses transkrip nilai (*Transfer Credit Processing*).
- Pemeriksaan kehadiran (*Attendance Tracking*).
- Penilaian siswa (*Student Grading*).
- Pemeriksaan data siswa (*Student Data Tracking*).
- Melakukan transkrip (*Transcripts*).
- Statistik akademik (*Academic Statistics*).
- Melakukan verifikasi pendaftaran (*Enrollment Verifications*).
- Melakukan proses wisuda (*Graduation Processing*).
- Adanya sistem komputer E-Learning LMS (*Learning Management System*) *Integration*.

4. PeopleSoft *Gradebook*.

Gradebook merupakan sebuah pengelompokan tugas tingkat tinggi dan dapat membantu pengguna untuk memantau tugas kelas dan nilai serta memfasilitasi komunikasi antara instruktur dan siswa seperti kuis, esai, dan pekerjaan rumah. Fungsi untuk instruktur antara lain [20]:

- Menyiapkan tugas kelas dan tenggat waktu.
- Memasukkan nilai tugas.
- Membuat catatan untuk siswa mengenai kemajuan mereka.
- Memperbarui daftar nama siswa dengan nilai tengah semester dan nilai akhir.

Fungsi untuk siswa:

- Melihat daftar tugas dan tenggat waktu.
- Melihat nilai (naik menurut tugas dan kumulatif).
- Melihat catatan dari instruktur.
- Melihat skala penilaian dan bobot untuk setiap tugas.

5. PeopleSoft *Academic Advisement*.

Academic Advisement merupakan aplikasi yang dalam *campus solution* yang digunakan untuk melacak persyaratan dan kebijakan yang harus dipenuhi oleh siswa untuk lulus. Saat seorang siswa telah melalui proses untuk menuju kelulusan, *academic advisement* menganalisis pelajaran yang telah ditempuh oleh siswa baik yang berhasil maupun yang tidak dan memastikan persyaratan apa yang masih harus dipenuhi [21].

6. PeopleSoft *Financial Aid*.

Financial Aid menyediakan sistem yang fleksibel untuk mengelola operasi

bantuan keuangan pada suatu lembaga. Sistem ini digunakan untuk memandu pengguna melalui penghitungan kebutuhan, anggaran, pencairan, pemrosesan pinjaman, dan data pelacakan. Financial aid membantu pengguna agar dapat memproses dan melacak aplikasi pinjaman di bawah *Federal Family Educational Loan Program* (FFELP) bersama dengan program pinjaman negara bagian, dan universitas secara lebih efisien dan efektif [22].

7. PeopleSoft *Student Financial*.

Student Financials merupakan sistem bagi perguruan tinggi untuk mengelola piutang, penagihan, pengumpulan, dan kas siswa. Dengan menggunakan student financial, staf dan siswa dapat dengan cepat menemukan dan menggunakan informasi keuangan yang mereka butuhkan untuk membuat keputusan penting. Student financial menerima informasi dari hampir semua bidang didalam *campus solution*. Dengan aplikasi ini pengguna dapat [23]:

- Menghitung biaya dan uang sekolah.
- Menjaga informasi akun pelanggan.
- Membuat tagihan.
- Menetapkan rencana pembayaran.
- Menyesuaikan dengan *general ledger system*.
- Mengembalikan biaya dan uang sekolah (*refund*).
- Menyiapkan dan mencetak formulir pajak

8. PeopleSoft *Contributor Relations*.

Contributor Relations adalah solusi komprehensif yang bisa membantu relasi kontributor profesional untuk mengoptimalkan perencanaan strategis dan pengambilan keputusan. Fitur ini terintegrasi dengan peoplesoft lainnya dalam *campus solutions, financial, dan human resources*.

Dengan menggunakan *contributor relations*, pengguna dapat menerapkan rencana strategis untuk menangani dan mengelola komponen yang ada didalam fitur ini. *Contributor relations* mencakup fitur pemrosesan komprehensif yang menangani masuknya jaminan, dan transaksi keanggotaan [24].

9. PeopleSoft *Self Service*.

Self service menyatukan banyak transaksi menjadi satu kesatuan. Pengguna dapat menggunakan halaman layanan *self service* untuk memberikan akses sistem kepada mahasiswa, pelamar, alumni, fakultas, pengunjung, dan pengguna lain dan memungkinkan mereka untuk melakukan berbagai transaksi layanan didalam *self service* [16].

Berdasarkan dari macam-macam modul pada PeopleSoft Oracle Campus Solution yang telah diuraikan tersebut, maka ditentukanlah 3 modul dari total 9 modul yang terdapat didalam PeopleSoft Oracle Campus Solution yaitu: Modul pertama *Student Record*, kedua *Academic Advisement* dan ketiga *Student Financial* sebagai bahan penelitian karena untuk mengetahui ataupun mengukur sampai sejauh mana modul yang digunakan tersebut dapat menjadi solusi pada perguruan tinggi untuk memberikan akses yang aman dan nyaman pada sistem keuangan dan pembelajaran dengan adanya sistem yang terintegrasi melalui 6 skala yang terdapat didalam *Framework User Experience Questionnaire* (UEQ). Pengalaman pengguna tentunya memiliki peranan besar dalam menggunakan sebuah produk seperti mudah atau menyulitkannya sebuah produk yang digunakan untuk mencapai tujuannya.

2.5. *User Experience* (UX)

User Experience (UX) atau dapat juga disebut sebagai pengalaman pengguna adalah pemahaman, tanggapan serta respon dari seseorang terhadap penggunaan dari sebuah sistem, produk ataupun jasa (kenyamanan seorang pengguna). *User Experience* dibangun melalui sebuah prinsip dimana publik

memiliki tingkat kekuasaan dalam menentukan kepuasan sendiri (*customer rule*) [25]. Terdapat teori dari Robert Rubinoff yang dianalisis pada penelitian tentang *user experience* bahwa *user experience* memiliki beberapa elemen yang saling bergantung antara lain [26]:

1. *Branding*, mencakup semua bagian yang meliputi estetika dan desain yang termuat didalam suatu website.
2. *Usability*, melingkupi ketentuan pada aksesibilitas, navigasi, komponen, serta fitur pada sistem dalam sebuah *website* yang mudah digunakan dan fleksibel.
3. *Functionality*, mencakup bagian-bagian yang membahas tentang teknik dan proses dari sebuah struktur kerja didalam suatu sistem.
4. *Content*, memiliki sebuah struktur dan informasi konten yang telah disesuaikan dan dapat disampaikan seperti teks, multimedia dan gambar.

Tingkat kenyamanan interaksi pada *user experience* yang mencakup sistem, jasa, maupun fitur akan menjadi rendah apabila tidak adanya target yang dituju yang dapat memahami kenyamanan dan kepuasan dari sebuah produk. Dengan terus berkembangnya dunia *mobile* dan digital menjadikan *user experience* lebih *multidimens* dan *complicated* dengan mudahnya seseorang dapat melakukan akses kedalam *website* dari berbagai perangkat. Misalnya melakukan akses ke sebuah *website* melalui *desktop* akan berbeda ketika melakukan akses ke sebuah *website* melalui *smartphone* karena pengalaman didalam sebuah perangkat akan berbeda dengan perangkat lainnya. Begitu pula dengan hadirnya *social media* membuat media digital yang ditampilkan semakin beragam agar terciptanya komunikasi merek (*brand*) yang tetap baik maka konsep yang ada pada *user experience* perlu dipelajari lebih lanjut. [27].

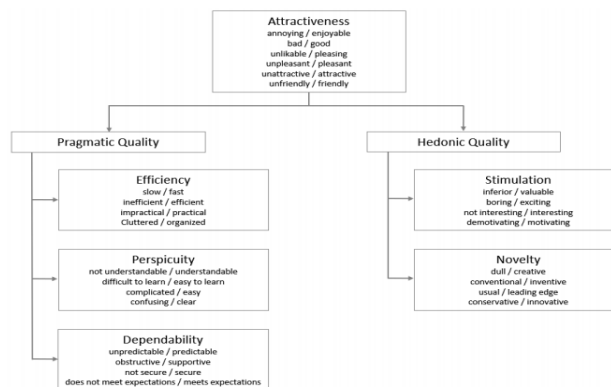
Agar lebih mudah dan efisien, maka didalam pengukuran terhadap *User Experience* (UX) pada suatu sistem digunakanlah *Framework User Experience Questionnaire* (UEQ).

2.6. User Experience Questionnaire (UEQ)

UEQ (*User Experience Questionnaire*) adalah sebuah alat yang digunakan untuk mendukung serta menunjang pengerjaan dalam proses olah data melalui metode survei dengan mengaitkan kepada pengalaman pengguna agar lebih mudah untuk diterapkan, valid serta terpercaya dan dapat digunakan untuk memenuhi data dari evaluasi dengan melakukan penilaian kualitas yang dilakukan secara subjektif pada metode lain[28].

User Experience Questionnaire (UEQ) terkadang digunakan sebagai komponen dari *usability testing* untuk menggabungkan data yang bersifat kuantitatif mengenai tanggapan *user experience* pada suatu produk. Tujuan utama dari menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah agar diperoleh evaluasi yang cepat dan tepat mengenai *user experience* suatu produk interaktif [29].

User Experience Questionnaire (UEQ) memiliki bentuk pola pada kuesioner yang sanggup membantu reaksi pengguna untuk langsung mengeksperikan sikap, kesan, dan perasaan yang timbul ketika terjadi interaksi pengguna dengan suatu produk. *User Experience Questionnaire* (UEQ) memiliki 6 skala yang terbagi menjadi 26 detail pernyataan sebagai berikut [30]:



Gambar 2.3. Susunan Skala UEQ [30]

1. Daya Tarik (*Attractiveness*)

Seberapa besar daya tarik tentang sistem secara keseluruhan, apakah suatu sistem disukai atau tidak oleh pengguna? Misal: buruk atau baik, menyusahkan atau menyenangkan.

2. Efisiensi (*Efficiency*)

Dapatkah tugas diselesaikan oleh pengguna dengan tepat dan akurat? Misal: lambat atau cepat, berantakan atau terorganisir.

3. Kejelasan (*Perspicuity*)

Bagaimana sistem mudah untuk dapat dikenali? Bagaimana mempelajari penggunaan sistem dengan mudah? Misal: tidak dapat dipahami atau mudah dipahami, membingungkan atau jelas.

4. Ketepatan (*Dependability*)

Apakah pengguna dapat merasakan kendali pada suatu interaksi? Misal: tidak aman atau aman, tidak sesuai prediksi atau sesuai prediksi.

5. Stimulasi (*Stimulation*)

Apakah produk menarik dan dapat memotivasi? Misal: kurang bermanfaat atau bermanfaat, tidak menarik atau menarik.

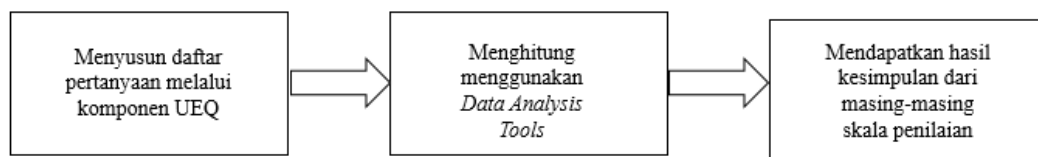
6. Kebaruan (*Novelty*)

Apakah produk itu kreatif atau inovatif? Apakah produk tersebut menarik minat pengguna? Misal: tidak kreatif atau kreatif, konservatif atau inovatif.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggemirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 2.3.1. User Experience Questionnaire (Indonesian Version) [31]

User Experience Questionnaire (UEQ) dapat memungkinkan evaluasi, penilaian dan pengukuran yang tepat dan cepat berdasarkan *user experience* suatu produk yang interaktif. Skala perbandingan kuesioner dibuat untuk mengatasi persepsi dari *user experience* dengan menyeluruh. Struktur pola yang ada pada kuesioner dapat membantu reaksi pengguna untuk menyampaikan sikap, perasaan, dan kesan yang timbul ketika menggunakan sebuah produk.



Gambar 2.3.2. Tahapan menggunakan UEQ

Pada Gambar 2.3.2 terdapat 3 tahapan yang harus dilalui dalam menghitung menggunakan *Framework User Experience Questionnaire* yaitu [30]:

1. Menyusun daftar pertanyaan

Dapat dilihat pada gambar 2.3.1 terdapat susunan daftar pertanyaan yang terdapat didalam *Framework* UEQ. Susunan pertanyaan tersebut terdiri dari 26 komponen pertanyaan dengan 7 skala. Dengan adanya daftar pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat diperoleh pengumpulan data kuantitatif dari responden yang telah mengisi kuesioner tersebut.

2. Menggunakan *Data Analysis Tools (Excel)*

Untuk memperoleh hasil data pada kuesioner, kemudian dilakukan perhitungan dengan mengunduh template *excel* melalui *website* <http://www.ueq-online.org/> menggunakan *data analysis tools (excel)* dengan memasukkan hasil data dari kuesioner kedalam *excel*. Angka yang dapat dimasukkan adalah 1-7 dengan jumlah maksimal 1000 responden.

3. Mendapatkan kesimpulan

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan *data analysis tools (excel)* maka dapat diketahui gambaran berupa visualisasi data dari kuesioner *online* yang telah dilengkapi oleh responden yang didapatkan dari hasil perhitungan melalui *data analysis tools (excel)*.

Data yang telah berhasil dikumpulkan dan diperoleh, kemudian dilakukan pengolahan dengan memasukkan hasil dari data kuesioner tersebut kedalam *Data Analysis Tools* berupa file *Excel* dengan cara mengunduh template file tersebut dari *website* www.ueq-online.org. Terdapat 3 tahap yang terdapat didalam penilaian UEQ dari segi *Data Analysis Tool*, yaitu:

1. Transformasi Data

Data yang telah diperoleh kemudian diolah dengan memasukkan hasil dari data kuesioner tersebut kedalam *Data Analysis Tools* berupa file *Excel* dengan cara mengunduh template file tersebut dari *website* www.ueq-online.org yang secara otomatis akan menampilkan transformasi data kedalam bentuk visualisasi data setelah data tersebut berhasil diinput.

Dasar dalam pengambilan keputusan terhadap aspek *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspiciuity*, *Dependability*, *Stimulation* dan *Novelty* adalah sebagai berikut [32]:

$$X = \frac{\sum x [person]}{\sum item}$$

Rumus 2.1. Data Transformed UEQ

Keterangan:

X	: Rata-Rata skala (perorang)
$\Sigma X [person]$: Total nilai per skala (<i>item</i>)
$\Sigma item$: Jumlah per skala (<i>item</i>)

2. Hasil Utama (*Result*)

Hasil dari data yang telah ditranformasikan, lalu dilakukan proses pengelolaan untuk memperoleh sebuah *Results* atau hasil utama. *Result* merupakan hasil utama dari pengolahan data *User Experience Questionnaire* yang akan dijadikan sebagai tolok ukur dalam perhitungan lebih lanjut yaitu, *Set Data Benchmark*.

Penentuan dari hasil rata-rata (*mean*) memiliki standart impresi data yaitu antara - 0,8 dan 0,8 adalah normal sedangkan $> 0,8$ adalah nilai evaluasi positif dan $< 0,8$ merupakan nilai evaluasi negatif dengan perhitungan sebagai berikut [32] :

$$X = \frac{\sum x [skala]}{\sum item}$$

Rumus 2.2. UEQ Result

Keterangan:

- X : Mean skala *result*
 ΣX [person] : Total nilai per skala (*item*)
 Σ item : Jumlah per skala (*item*)

3. *Set Data Benchmark*

User Experience Questionnaire mempunyai standar khusus untuk dapat dijadikan tolok ukur yaitu *Benchmark* yang dapat digunakan untuk menggambarkan perbandingan tingkatan pada aspek *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspiciuity*, *Dependability*, *Stimulation* dan *Novelty*.

Nilai perbandingan pada keenam spke tersebut diklasifikasikan kedalam lima kategori yaitu [32]:

- Hasil pada *mean* $> 1,75$ (*Excellent*).
- Hasil pada *mean* $> 1,52$ (*Good*).
- Hasil pada *mean* $> 1,17$ (*Above Average*).
- Hasil pada *mean* $> 0,7$ (*Below Average*).
- Hasil pada *mean* $< 0,7$ (*Bad*).

Untuk menguji pertanyaan-pertanyaan yang terdapat didalam *Framework User Experience Questionnaire* tersebut apakah tidak valid atau sudah valid, maka dilakukanlah uji validitas dan reliabilitas serta uji normalitas menggunakan bantuan dari *software* SPSS versi 25 dalam metode *Regression Linear Berganda*.

2.7. SPSS

SPSS atau *Statistical Package for the Social Sciences* merupakan sebuah *software* khusus yang dapat digunakan untuk mengolah data yang bersifat statistik dan paling banyak digunakan serta populer [33].

Tools tersebut digunakan untuk mengetahui valid atau tidak pengaruh yang terdapat pada 6 skala UEQ menurut penggunaanya terhadap modul ERP PeopleSoft Oracle Campus Solution (*Student Record, Academic Advisement dan Student Financial*) melalui uji validitas dan reliabilitas.

2.8. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu ketepatan ataupun akurasi antar data yang sudah terkumpul dengan data sebenarnya pada objek yang akan diteliti. Uji validitas didalam penelitian ini digunakan untuk melakukan pengukuran keabsahan dari suatu kuesioner. Kuesioner dapat dinyatakan valid apabila kuesioner tersebut sanggup untuk menyajikan sesuatu yang akan diukur [34].

Pengujian pada validitas dapat digunakan melalui formula Korelasi *Product Moment* yaitu sebagai berikut [34]:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\{(\sum X) - (N)\}\{(\sum Y) - (N)\}^2}$$

Rumus 2.3. Korelasi Product Moment

Keterangan:

- r_{xy} : Korelasi koefisien variabel (X dan Y).
: Korelasi koefisien (validitas 2 variabel *item* yang dicari) .
X : Skor (pernyataan yang dipilih).
Y : Total skor (keseluruh *item*).
 $\sum X$: Skor jumlah (pada distribusi X).
 $\sum Y$: Skor jumlah (pada distribusi Y).
 $\sum X^2$: Jumlah pada kuadrat (pada skor distribusi X).
 $\sum Y^2$: Jumlah pada kuadrat (pada skor distribusi Y).
N : Besarnya responden.

Dasar dalam pengambilan keputusan valid atau tidaknya adalah:

- Nilai koefisien korelasi pada butir pertanyaan ($r_{hitung} > (r_{tabel})$) dinyatakan valid.
- Nilai koefisien korelasi pada butir pertanyaan ($r_{hitung} < (r_{tabel})$) dinyatakan tidak valid.

2.9. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sebuah proses pengujian indeks yang memperlihatkan sejauh mana sebuah alat ukur bisa diandalkan serta dipercaya. Alat ukur dapat dikatakan reliable jika dapat menghasilkan hasil yang sama walaupun dilakukan pengukuran hingga berkali-kali [35].

Pengujian reliabilitas dapat dilakukan melalui formula *Cronbach's alpha* (α) yaitu [35]:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \frac{S_t^2 - \frac{\sum_j^k S_j^2}{k}}{S_t^2} = 1 - \frac{\sum_j^k S_j^2}{k S_t^2}$$

Rumus 2.4. Cronbach's alpha

Keterangan:

- S_t^2 : Varians skor total seluruh item pertanyaan.
 S_j^2 : Varians skor total seluruh item pertanyaan ke j untuk $j = 1, 2, \dots$
 K : Jumlah item pertanyaan yang diajukan.

Dasar dalam pengambilan keputusan valid atau tidaknya adalah:

- Kriteria suatu data dapat dikatakan menjadi reliabilitas sempurna bila nilai *Cronbach's alpha* (α) $\geq 0,90$.
- Kriteria suatu data dapat dikatakan menjadi reliabilitas tinggi bila nilai *Cronbach's alpha* (α) $0,70 - 0,90$.
- Kriteria suatu data dapat dikatakan menjadi reliabilitas moderat bila nilai *Cronbach's alpha* (α) $0,50 - 0,70$.
- Kriteria suatu data dapat dikatakan menjadi reliabilitas rendah bila nilai *Cronbach's alpha* (α) $\leq 0,05$.

2.10. Uji Normalitas

Uji normalitas perlu dilakukan untuk dapat mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak normal. Data dapat dikatakan normal apabila nilai dari signifikansi data adalah $> 0,5$ dan sebaliknya jika nilai dari signifikansi data $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal [36].

2.11. Hipotesis

Pengujian pada hipotesis penelitian mengacu pada dilakukannya pengujian terhadap hipotesis tersebut apakah benar-benar terjadi atau tidak. Jika terjadi maka hipotesis terbukti dan jika tidak terjadi maka hipotesis tersebut tidak terbukti. Didalam penelitiannya, terdapat 3 macam jenis hipotesis yaitu [37]:

1. Hipotesis Deskriptif

Hipotesis deskriptif adalah sebuah dugaan ataupun jawaban yang bersifat sementara atas masalah deskriptif yang saling berhubungan dengan suatu variabel mandiri ataupun tunggal.

2. Hipotesis Komparatif

Hipotesis komparatif merupakan sebuah jawaban ataupun dugaan yang bersifat sementara atas suatu rumusan masalah yang saling mempertanyakan perbandingan diantara 2 variabel penelitian.

3. Hipotesis Asosiatif

Hipotesis komparatif merupakan sebuah jawaban ataupun dugaan yang bersifat sementara atas rumusan masalah yang saling mempertanyakan pada suatu asosiasi ataupun hubungan diantara 2 variabel penelitian.

2.12. Deskriptif Kuantitatif

Deskriptif kuantitatif merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui dan mendapati nilai dari sebuah variabel independen tanpa melakukan perbandingan ataupun menghubungkannya dengan variabel yang lain [38].

Pendekatan deskriptif kuantitatif menggunakan angka-angka, dimulai dari proses pengumpulan data, penjabaran terhadap data tersebut hingga pada visualisasi hasilnya. Untuk dapat mengetahui pengaruh masing-masing variabel dan hipotesis

maka dilakukanlah uji t dan uji f dengan menggunakan metode *Linear Regression Berganda* melalui *software* SPSS versi 25.

2.12.1. Regresi Linear Berganda

Analisis pada regresi linier berganda dapat dipergunakan untuk melihat besar kecilnya sebuah hubungan pada variabel *independen* (bebas) yang memiliki jumlah lebih dari 1 terhadap variabel *dependen* (terikat) tersebut. Adapun persamaan pada *regresi linear berganda* adalah sebagai berikut [39]:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e \dots$$

Rumus 2.5. Regresi Linear Berganda

Keterangan:

Y	: Pengguna Modul ERP Oracle PeopleSoft Campus Solution
X ₁	: Variabel Dependen 1.
X ₂	: Variabel Dependen 2.
X ₃	: Variabel Dependen 3.
A	: Koefisien Konstanta.
$\beta_1, \beta_2, \beta_3$: Koefisien Regresi
e	: Error variabel

2.12.2. Koefisien Determinasi

R Square atau lebih dikenal dengan koefisien determinasi adalah suatu nilai pada R yang dapat digunakan untuk melihat dan memprediksi seberapa besar pengaruh keterkaitan dari variabel X secara menyeluruh terhadap variabel Y.

Suatu nilai pada *adjusted R²* yang mendekati dan mengarah pada nilai 1, maka itu berarti potensi pada variabel bebas (*independen*) dapat memberikan pengaruh positif kepada seluruh keterangan berupa informasi yang diperlukan untuk memperhitungkan ragam pada variabel terikat (*dependen*) [40].

2.12.3. Uji Parsial (Uji T)

Uji T dapat digunakan untuk melihat pengaruh dari setiap variabel bebas terhadap variabel terikat. Tingkat penerimaan signifikansi *alpha* yang digunakan pada penelitian ini yaitu 0,05 sehingga hasil hipotesis atas pengambilan keputusan dapat dijabarkan sebagai berikut [41]:

- Jika signifikansi nilai lebih kecil dari 0,05 ($< 0,05$), maka hipotesis yang terdapat didalam aspek pengalaman pengguna pada sistem ERP ditolak.
- Jika signifikansi nilai lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$), maka hipotesis yang terdapat didalam aspek pengalaman pengguna pada sistem ERP diterima.

2.12.4. Uji Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk melakukan pengujian secara signifikan serta untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari variabel *independen* (bebas) secara bersamaan terhadap variabel terikat [42].

Tingkat penerimaan signifikansi *alpha* yang digunakan pada penelitian ini adalah 0,05 sehingga hasil hipotesis atas pengambilan keputusan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Jika nilai pada $F_{hitung} < (0,05)$ *alpha* maka hipotesis yang terdapat didalam aspek pengalaman pengguna pada sistem ERP diterima.

- Jika nilai pada $F_{hitung} > (0,05)$ alpha maka hipotesis yang terdapat didalam aspek pengalaman pengguna pada sistem ERP ditolak.

2.13. Kuesioner *Online*

Pada penelitian ini dilakukan dengan melalui media penyebaran kuesioner *online* menggunakan *google form* karena kuesioner *online* relatif lebih sederhana, nyaman dan mudah bagi responden untuk menyelesaikan kuesioner. Kuesioner dapat bersifat statistik yang dapat menampilkan informasi dalam bentuk bilangan ataupun bukan bilangan yang tersusun dalam diagram ataupun tabel. Penelitian yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner *online* menggunakan *google form* kepada para responden dengan menanyakan tentang, karakteristik, pendapat-pendapat ataupun perilaku yang sedang terjadi ataupun yang sudah terjadi [43].

Dalam kuesioner tersebut telah disediakan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan untuk berbagai kebutuhan penelitian lalu kemudian para responden akan memberikan jawaban-jawaban berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya telah dibuat dengan faktor atau variabel yang telah ditetapkan.

2.14. Populasi dan Sampel

2.14.1. Populasi

Populasi adalah zona generalisasi yang terdiri dari obyek ataupun subyek yang memiliki kualitas ataupun karakteristik tertentu yang diterapkan untuk dipelajari dalam penelitian dan kemudian ditarik kesimpulannya [44].

2.14.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari karakteristik dan jumlah yang terdapat pada populasi. Jika populasi dengan skala besar maka tidak mungkin dapat dipelajari semua yang terdapat didalam populasi. Contohnya seperti karena adanya keterbatasan tenaga, waktu dan dana maka dapat dilakukan dengan melalui sampel yang didapat dari populasi tersebut [44].

Pada penelitian ini, sampel dapat ditentukan melalui rumus *Slovin* yaitu [44] :

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

Rumus 2.6. Rumus *Slovin*

Keterangan:

n : Ukuran pada sampel.

N : Ukuran pada populasi.

e : Presentasi kesalahan yang bisa ditolelir menurut statistik.

2.15. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan suatu cara yang digunakan untuk menetapkan sampel dengan jumlahnya sebanding dengan ukuran sampel yang ingin dijadikan sebagai sumber data yang sesungguhnya. Terdapat 2 jenis teknik pada pengambilan sampel, yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling* [45].

1. Probability Sampling

Probability sampling adalah teknik pada pengambilan sampel yang setiap sampelnya memiliki probabilitas yang sama untuk dipilih. Terdapat beberapa jenis-jenis dari *Probability Sampling* yaitu:

a) *Simple Random Sampling*

Simple Random Sampling merupakan suatu metode acak lengkap yang digunakan untuk menentukan sampel pada setiap elemen dan gabungan elemen didalam populasi yang memiliki probabilitas yang sama untuk dapat dipilih sebagai bagian dari sampel.

b) *Systematic Random Sampling*

Systematic Random Sampling sebuah teknik metode sampling yang dilakukan dengan cara memilih individu tertentu didalam seluruh populasi.

c) *Stratified Random Sampling*

Stratified Random Sampling adalah sebuah metode teknik dalam pengambilan sampel bertingkat dengan melakukan pembagian populasi menjadi sub-sub kelas dengan adanya perbedaan dan variasi.

d) *Cluster Random Sampling*

Cluster Random Sampling adalah sebuah teknik metode yang dilakukan dengan membagi sub-sub kelas didalam populasi. Pada setiap sub-sub kelas harus dapat mendeskripsikan karakteristik yang sesuai dengan seluruh sampel.

2. *Non Probability Sampling*

Non Probability Sampling merupakan teknik dalam pemilihan sampel yang setiap sampelnya tidak harus memiliki probabilitas yang sama untuk dipilih. Terdapat beberapa jenis-jenis dari *Non Probability Sampling* yaitu:

a) *Purposive Sampling*

Purposive Sampling adalah teknik didalam pemilihan sampel dengan melalui pertimbangan khusus dan pada akhirnya layak untuk dapat dijadikan sampel.

b) *Quota Sampling*

Quota Sampling merupakan teknik didalam pemilihan sampel

yang dilakukan dengan menentukan populasi dari banyaknya jumlah sampel yang mempunyai ciri tertentu hingga batas dari kuota yang diperlukan.

c) *Snowball Sampling*

Snowball Sampling merupakan teknik pemilihan sampel dengan cara menentukan jumlah sampel yang mulanya kecil kemudian terus membesar atau bertambah.

d) *Accidental Sampling*

Accidental Sampling merupakan suatu teknik dalam pemilihan sampel secara spontanitas, dalam arti siapa saja dengan tidak sengaja bertemu dengan penganalisis maka orang tersebut dapat dijadikan sebagai sampel jika sesuai dengan karakteristik penganalisis.

Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik sampling *Non Probability Sampling* yaitu *Purposive Sampling*. Teknik ini dipilih karena sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini telah ditentukan atau dipilih melalui pertimbangan yang telah dipertimbangkan.

2.16. Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mendapatkan perbandingan sebagai bahan acuan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan. Dengan ini penelitian dapat di kaitkan dari hasil-hasil penelitian maupun tinjauan pustaka yang telah diperoleh sebagai berikut :

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya

Penelitian 1	
<p>Judul Penelitian:</p> <p><i>The Evaluation of Web Based Academic Progress Information System Using Heuristic Evaluation and User Experience Questionnaire (UEQ).</i>(2018).</p>	<p>Hasil Penelitian:</p> <p>Terdapat nilai-nilai rata-rata didalam tabel penelitian yang menunjukkan bahwa semua aspek pada 6 skala UEQ dapat memberikan pengaruh terhadap <i>user experience</i>. Tingkat keseluruhan pada keenam variabel tersebut adalah 4 skala berada pada kategori <i>Good (Attractiveness, Perspicuity, Efficiency dan Novelty)</i> 1 skala berada pada kategori <i>Above Average (Dependability)</i> dan 1 skala lainnya berada pada kategori <i>Excellent (Stimulation)</i>.</p>
<p>Peneliti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A. Istri Ita Paramitha 2. Gede Rasben Dantes 3. Gede Indrawan 	
<p>Lokasi:</p> <p><i>Computer Science Department Ganesha University of Education Bali, Indonesia.</i></p>	
	<p>Manfaat Penelitian:</p> <p>Untuk mengevaluasi dan mengukur tingkat interaksi pada <i>user web based progress</i> pada <i>University Ganesha</i> dengan menggunakan <i>Framework User Experience Questionnaire</i>.</p>

Penelitian 2	
Judul: Pengaruh <i>User Experience</i> Terhadap <i>Customer Satisfaction</i> Pada Pengguna Aplikasi Iflix <i>Effect Of User Experience On Customer Satisfaction In Iflix Application Users</i> . (2019).	Hasil Penelitian: Pengaruh <i>user experience</i> terhadap <i>customer satisfaction</i> pada pengguna aplikasi iflix berdasarkan teknik analisis jalur menjelaskan bahwa dimensi variabel <i>user experience</i> yaitu; <i>Attractiveness</i> (X ₁), <i>Efficiency</i> (X ₃), <i>Dependability</i> (X ₄), <i>Stimulation</i> (X ₅), dan <i>Novelty</i> (X ₆) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap <i>customer satisfaction</i> yaitu sebesar 60%. Hasil uji parsial menjelaskan bahwa dimensi variabel <i>Efficiency</i> (X ₃) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap <i>customer satisfaction</i> . Oleh karena itu berarti pengalaman pengguna akan dimensi <i>efficiency</i> belum menjelaskan sikap yang positif pada pengguna.
Peneliti: 1. Irsa Rezaldy 2. Nurvita Trianasari S.SI, MSTAT	Manfaat Penelitian: Bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengalaman pengguna terhadap kepuasan penggunaan aplikasi iflix dengan judul Pengaruh <i>User Experience</i> Terhadap <i>Customer Satisfaction</i> Pada Pengguna Aplikasi iflix.
Lokasi: Program Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universtas Telkom.	
Penelitian 3	
Judul: <i>A Conceptual Framework For ERP Evaluation In Universities Of Pakistan</i> . (2014).	Hasil Penelitian: Jurnal tersebut meneliti tentang faktor apa saja (kerangka kerja) yang dapat menentukan keberhasilan penerapan ERP pada perguruan tinggi yang

<p>Peneliti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sehrish Nizamani 2. Khalil Khoubati 3. Imdad Ali Ismaili 4. Saad Izamani 	<p>terdapat di Pakistan melalui kualitas yang terdapat didalam model dan kerangka kerja yang telah dianalisis terlebih dahulu.</p> <p>Manfaat Penelitian:</p>
<p>Lokasi:</p> <p>Department of Information Technology Sindh University Campus, Pakistan.</p>	<p>Dengan menggunakan model penelitian <i>DeLone</i> dan <i>McLean</i> diharapkan dapat tersedianya sistem informasi yang terintegasi dengan efektif dan lebih baik lagi melalui departemen yang saling terhubung satu dengan lainnya agar data yang ada didalam departemen dapat terdistribusi dengan baik.</p>
<p>Penelitian 4</p>	
<p>Judul:</p> <p>Pengembangan Model Penilaian Kesiapan Implementasi ERP Di Pendidikan Tinggi. (2015).</p>	<p>Hasil Penelitian:</p> <p>Pentingnya dilakukan persiapan dalam merencanakan penilaian terhadap sistem ERP yang akan diimplementasikan didalam sebuah perguruan tinggi. Penerapan sistem ERP bukan hanya sekedar mengadopsikan sistemnya saja tetapi juga perlu memperhatikan aspek lainnya juga secara bertepatan.</p>
<p>Peneliti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aditya Permadi 2. Mary Handoko 	
<p>Lokasi:</p> <p>Sekolah Teknik Elektro dan Informatika, Institut Teknologi Bandung.</p>	<p>Manfaat Penelitian:</p> <p>Banyaknya manfaat dari hasil implementasi ERP yang diperoleh didalam bidang industri diharapkan pada bidang pendidikan dapat terdorong untuk ikut menerapkan sistem ERP khususnya pada perguruan tinggi.</p>

Penelitian 5	
<p>Judul:</p> <p><i>Enterprise Resource Planning (ERP) Evaluation and Implementation: A Case Study.</i> (2021).</p>	<p>Hasil Penelitian:</p> <p>Terdapat variabel yang mempengaruhi dimensi keberhasilan didalam proses implementasi ERP yaitu: Pertama adalah variabel organisasi. Jika perusahaan memutuskan untuk melakukan implementasi ERP, maka direkomendasikan agar manajemen organisasi harus mendukung penuh implementasi tersebut. Kedua adalah adanya dukungan berupa dana yang memadai, informasi, saran dan khususnya kepada tim IT agar dapat memaksimalkan setiap modul yang dibuat.</p>
<p>Peneliti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prisca Yosevine 2. Raymond Sunardi Oetama 3. Johan Setiawan 4. Elfindah Princes 	
<p>Lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Universitas Multimedia Nusantara, Jakarta, Indonesia. • Monash University, Melbourne, Australia. • The University of Queensland, Brisbane, Australia. 	
	<p>Manfaat Penelitian:</p> <p>Tujuan pelaksanaan harus jelas dan harus mengikuti visi dan misi pada perusahaan. Struktur perusahaan yang baik dan transparan akan membuat lebih mudah bagi satu sama lain untuk bertukar informasi secara bebas. Hal ini bertujuan agar kondisi perusahaan menjadi kondusif dan membuat karyawan senang bekerja di perusahaan dan bekerja sama dengan rekan kerja lainnya</p>

Berdasarkan berbagai penelitian yang telah diuraikan pada Tabel 2.1, artikel dalam penelitian [46] digunakan untuk menambah referensi yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada seluruh 6 aspek skala UEQ terhadap *user experience*.

Artikel dalam penelitian [47] digunakan untuk mengetahui bahwa tidak semua skala 6 UEQ memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *user satisfaction*.

Artikel dalam penelitian [48] digunakan untuk menambah referensi yaitu metode *DeLone and McLean* yang memiliki 6 faktor evaluasi (*user satisfaction, servise quality, system quality, use, and information quality*) agar penyampaian informasi disetiap departemen dapat terdistribusi dengan baik dan efektif.

Artikel dalam penelitian [49] digunakan untuk menambah referensi yaitu populasi pada responden dan karakteristik-karakteristik yang terdapat pada calon responden.

Artikel dalam penelitian [50] digunakan untuk menambah referensi yaitu bagaimana cara memahami tingkat pengimplementasian ERP pada sebuah organisasi melalui metode Ifinedo.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengukur tingkat keseluruhan dari 6 skala pengalaman pengguna terhadap pengguna pada ERP PeopleSoft Oracle Campus Solution melalui modul yang diteliti, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari 6 skala serta *benchmark data* terhadap penggunanya. Dalam penelitian ini akan dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas data menggunakan metode *Regresi Linear Berganda* dengan bantuan *software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)* versi 25.