



ISSN : 2339 - 1871

JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

Editor Office : LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia
Phone : +62 852-7901-1390.
Email : betrik@sttpagaralam.ac.id | admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id
Website : <https://ejournal.sttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

ITERATIVE ANALISIS PADA KEPUASAN PENGGUNA UNTUK WEBSITE CROWDFUNDING DONASI DI INDONESIA

Heru Wijayanto Ariandono¹, Agnes Jocelyn²

Program Studi Ilmu Komputer Universitas Internasional Batam¹²

Jl. Gajah Mada Baloi Permai, Kec.Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau, 29442

Sur-el : heru.wijayanto@uib.ac.id¹, 1931113.agnes@uib.edu²

Abstrak: TheUtopia merupakan startup social enterprise ataupun perusahaan sosial bisnis yang mengkombinasikan antara konsep dasar berdagang, yaitu mencari keuntungan dengan kewajiban kita untuk membantu area sosial, TheUtopia menyediakan platform penggalangan dana membantu para donatur untuk melakukan donasi secara mudah serta aman. Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan analisis terhadap tingkat kepuasan pengguna website agar rekan penulis dapat menggunakan data tersebut untuk melakukan pengembangan website. Model penelitian yang digunakan adalah model DeLone & Mclean. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian kuantitatif menyatakan bahwa pengguna tidak puas terhadap website dikarenakan kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas pelayanan tidak memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna sedangkan hasil kualitatif menyatakan bahwa pengguna merasa puas dengan fitur yang disediakan website namun tampilan website terlalu kaku dan polos sehingga tidak menarik bagi pengguna.

Kunci Utama: Crowdfunding; Donasi; Model DeLone & McLean, Website

Abstract: TheUtopia is a social enterprise startup or social business company that combines the basic concept of trading, which is seek profit with our obligation to help the social environment, TheUtopia provides a fundraising platform to help donors to make donations easily and safely. The purpose of this study is to analyze the level of satisfaction of website users so that co-authors can use the data to develop websites. The research model used is the DeLone & Mclean model. This research uses quantitative and qualitative methods. The results of quantitative research stated that users were dissatisfied with the website because the system quality, information quality and service quality had no effect on user satisfaction while the qualitative results stated that users were satisfied with the features provided by the website but the appearance of the website was too rigid and simple so it is not attractive to users.

Keywords : Crowdfunding; Donation; DeLone & McLean Model; Website

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memunculkan cara dan solusi baru yang dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi melalui *internet*. Sekarang dengan adanya *internet*, masyarakat dapat memanfaatkan berbagai

layanan yang tersedia dalam situs-situs *web* untuk melakukan kegiatan sehari-hari dengan mudah. Kegiatan yang dipermudah dengan *online*, seperti berbelanja secara online, mengakses informasi atau berita terbaru dan juga berdonasi. Kegiatan donasi dan penggalangan dana dapat dilakukan

dengan mengakses situs web, yang dimana pengguna dapat dengan mudah melakukan hal tersebut kapan saja dan dimana saja [1]. *Website* yang mempermudah pengguna dalam melakukan penggalangan dana atau donasi disebut dengan *website crowdfunding*. Beberapa *website crowdfunding* yang berasal dari Indonesia yaitu *kitabisa.com*, *wecare.id*, *gandengtangan.com*, *wujudkan.com* dan *benihbaik.com* [2].

Crowdfunding berasal dari konsep *crowdsourcing* dimana dapat diartikan sebagai proses pembuatan proyek yang membutuhkan dana dan mengajak masyarakat untuk membantu berdonasi atau mengumpulkan dana [3]. Seseorang dapat mengadakan kegiatan *crowdfunding* untuk berbagai tujuan seperti membantu anak-anak panti asuhan, membantu korban bencana alam, dan lain - lain. Pada awalnya *crowdfunding* dilakukan secara *offline* dengan tatap muka atau melalui media cetak namun, seiring berjalannya waktu teknologi menjadi semakin canggih sehingga *crowdfunding* juga dapat dilakukan secara *online*.

Kepuasan pengguna merupakan sebuah faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan sebuah *website*. Semakin tinggi kepuasan pengguna terhadap kualitas *website*, semakin nyaman juga pengguna menggunakan *website* tersebut [4]. Ada tiga hal yang mempengaruhi baik buruknya sebuah kualitas *website* yaitu *system quality*, *information quality* dan *service quality* [5].

TheUtopia merupakan startup social enterprise ataupun perusahaan sosial bisnis yang mengkombinasikan antara konsep dasar berdagang, yaitu mencari keuntungan dengan kewajiban kita untuk membantu area sosial, TheUtopia menyediakan platform penggalangan dana membantu para donatur

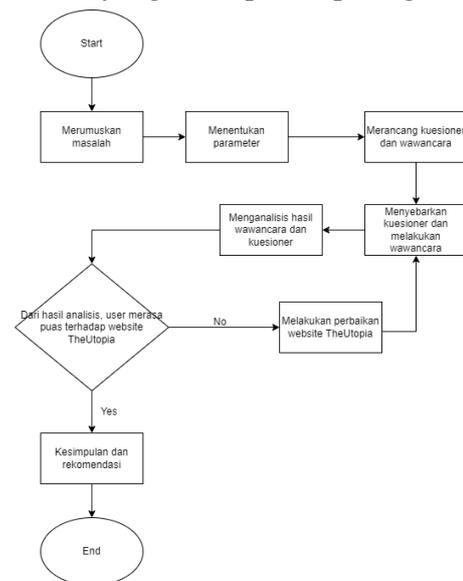
untuk melakukan donasi secara mudah serta aman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna TheUtopia. Metode yang akan digunakan adalah kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian ini akan digunakan rekan penulis untuk memperbaiki *website* TheUtopia agar pengguna puas menggunakan *website* tersebut.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Alur Penelitian

Berikut merupakan proses penulis dalam melakukan penelitian dengan *Iterative Analysis on User Satisfaction for Crowdfunding Donation Website among Indonesian* yang ditampilkan pada gambar 1



Gambar 1. Alur Penelitian

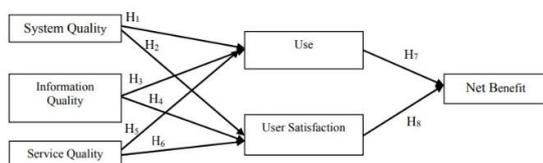
Berikut merupakan penjelasan alur penelitian ini :

- Merumuskan masalah berdasarkan topik yang diangkat untuk penelitian ini. Sehingga penulis dapat menentukan apa yang ingin dituju oleh penulis.
- Menentukan parameter yang diperlukan dalam membuat kuesioner dan wawancara.
- Setelah menentukan parameter, penulis akan membuat kuesioner yang berisi

- pertanyaan untuk ditanyakan kepada pengguna *website* TheUtopia dan juga merancang pertanyaan yang akan ditanyakan pada wawancara.
- d. Setelah membuat kuesioner, penulis akan menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara kepada user TheUtopia.
 - e. Setelah mendapatkan data kuesioner dan wawancara, penulis akan melakukan analisis data. Data tersebut akan digunakan rekan penulis untuk melakukan perbaikan pada *website* TheUtopia.
 - f. Setelah hasil analisis data menyatakan bahwa *user* merasa puas pada *website* The Utopia, penulis akan menarik kesimpulan sesuai dengan pelaksanaan yang telah dilakukan.

2.2 Model Penelitian dan Hipotesis

Model penelitian yang digunakan untuk penelitian ini sesuai dengan model penelitian yang digunakan oleh [6]. Model DeLone dan McLean merupakan sebuah model penelitian yang banyak digunakan oleh peneliti karena model ini cukup sederhana namun valid. Model DeLone dan McLean ini sering digunakan untuk mengukur kesuksesan dari sebuah aplikasi sistem informasi. Berikut adalah gambar model DeLone McLean.



Gambar 2. Model DeLone McLean

Hipotesis pada penelitian ini adalah :

- H1: *System quality* (SQ) mempunyai dampak signifikan terhadap *use* (USE).
 H2: *System quality* (SQ) mempunyai dampak signifikan terhadap *user satisfaction* (US).
 H3: *Information quality* (IQ) mempunyai dampak signifikan terhadap *use* (USE).

H4: *Information quality* (IQ) mempunyai dampak signifikan terhadap *user satisfaction* (US).

H5: *Service quality* (SEQ) mempunyai dampak signifikan terhadap *use* (USE).

H6: *Service quality* (SEQ) mempunyai dampak signifikan terhadap *user satisfaction* (US).

H7: *Use* (USE) mempunyai dampak signifikan terhadap *net benefits* (NB).

H8: *User satisfaction* (US) mempunyai dampak signifikan terhadap *net benefits* (NB).

2.3 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah melalui kuesioner dan wawancara. Data kuesioner akan dikumpulkan melalui google form menggunakan *snowball sampling method*. Pada tahap pertama penulis akan mencari 20 sampel, kemudian pada tahap kedua penulis akan mencari 30 sampel dan pada tahap ketiga penulis akan mencari 50 sampel. Berikut adalah instrumen penelitian yang akan digunakan penulis untuk kuesioner :

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Skala
(SQ)	Web TheUtopia gampang dimengerti serta dioperasikan	Ordinal
(SQ)	Web TheUtopia bisa melayani kebutuhan saya tanpa masalah	Ordinal
(SQ)	Saya tidak butuh menunggu lama untuk memperoleh informasi setelah mengakses web TheUtopia	Ordinal
(SQ)	Saya dapat mengakses web TheUtopia lewat HP atau komputer asal ada internet yang baik.	Ordinal
(IQ)	Saya mendapat informasi yang lengkap di web TheUtopia	Ordinal
(IQ)	Informasi yang saya temukan dan dapatkan dari web TheUtopia sesuai dengan kebutuhan saya	Ordinal
(IQ)	Informasi yang saya dapatkan dari web TheUtopia tidak membingungkan dan bebas	Ordinal

	dari kesalahan	
(IQ)	Saya mendapatkan informasi yang selalu up to date dari web TheUtopia	Ordinal
(IQ)	Informasi yang disajikan web TheUtopia mudah dipahami pengguna	Ordinal
(SEQ)	Saya merasa aman mengakses informasi web TheUtopia yang saya butuhkan karena informasi tersebut dipertanggung jawabkan.	Ordinal
(SEQ)	Ketika ada masalah, saya dapat menghubungi pengelola web	Ordinal
(SEQ)	Informasi yang diberikan oleh web bermanfaat dan cukup untuk kebutuhan saya	Ordinal
(SEQ)	Web TheUtopia menampilkan informasi yang saya butuhkan dengan cepat dan akurat	Ordinal
(USE)	Saya sering mengakses web TheUtopia dalam seminggu	Ordinal
(USE)	Untuk mendapatkan informasi terkait donasi, saya sering mengakses web TheUtopia	Ordinal
(SQ)	saya merasa puas terhadap web TheUtopia dalam membantu mendapatkan informasi yang saya butuhkan dengan cepat	Ordinal
(SQ)	Saya merasa puas karena informasi web TheUtopia yang saya butuh sesuai dengan yang saya harapkan	Ordinal
(SQ)	Saya merasa puas terhadap layanan dan kualitas yang diberikan web TheUtopia	Ordinal
(NB)	Kepercayaan saya terhadap web crowdfunding telah ditingkatkan oleh web TheUtopia	Ordinal
(NB)	Dengan web TheUtopia, saya dapat berdonasi dengan mudah	Ordinal
(NB)	Dengan web TheUtopia, saya dapat mengurangi waktu yang saya gunakan saat berdonasi secara offline	Ordinal

Sumber : (Trihandayani et al., 2018)

Kemudian penulis akan mewawancarai lima user TheUtopia melalui *google meet* untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap *website* TheUtopia.

2.4 Metode Analisis Data

Penulis akan menggunakan AMOS V22 untuk menguji data yang didapatkan dari kuesioner. Uji yang akan dilakukan penulis adalah uji validitas, uji reliabilitas, dan uji struktural model dan hipotesis. Pada hasil wawancara, penulis akan mengambil kesimpulan dari data wawancara. Hasil wawancara dan kuesioner akan digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Kuantitatif

Pengambilan data kuesioner menggunakan google form dibagikan ke 100 pengguna TheUtopia. Hasil pengumpulan data tersebut menyatakan bahwa terdapat 94 sampel yang valid untuk diuji. Penulis akan menguji uji validitas, uji reliabilitas dan uji struktural model dan hipotesis.

3.1.1 Uji Validitas

Pengujian validitas adalah pengujian data yang dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana instrumen atau alat ukur yang digunakan mampu mencapai tujuan penelitian yang diinginkan dan memberikan hasil yang akurat. Cara untuk memeriksa validitas adalah dengan menggunakan korelasi Bivariate Pearson.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Pearson Correlation
SQ1	0.713
SQ2	0.735
SQ3	0.702
SQ4	0.711
IQ1	0.751
IQ2	0.746
IQ3	0.727
IQ4	0.793
IQ5	0.715
SEQ1	0.751
SEQ2	0.779
SEQ3	0.813

SEQ4	0.747
USE1	0.888
USE2	0.893
US1	0.789
US2	0.794
US3	0.861
NB1	0.805
NB2	0.803

Sumber : data yang diolah

Berdasarkan tabel uji validitas diatas, hasil pengujian penulis menunjukkan bahwa variabel penulis memiliki nilai Signifikasi kurang dari 0.05 dan nilai Cronbach Alpha diatas 0.06 membuktikan bahwa variabel memiliki korelasi signifikan antara satu variabel dengan variabel lainnya dan dinyatakan valid.

3.1.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui ketepatan data pada sasaran yang diukur. Nilai reliabilitas yang memenuhi standar reliabilitas atau lebih besar dari 0,6 menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan sangat akurat dan dapat diuji. Untuk menentukan reliabilitas suatu variabel, penelitian ini menggunakan nilai Cronbach's Alpha dari variabel tersebut sebagai acuan saat melakukan pengujian ini. Nilai Cronbach's Alpha dari variabel yang dinyatakan memenuhi standar harus lebih besar dari 0,6. Berikut adalah tabel hasil uji reliabilitas yang diujikan oleh penulis.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Kesimpulan	Variabel
SQ (System Quality)	0.677	Terjadi reliabilitas	SQ (System Quality)
IQ (Information Quality)	0.797	Terjadi reliabilitas	IQ (Information Quality)
SEQ (Service Quality)	0.771	Terjadi reliabilitas	SEQ (Service Quality)
Use	0.738	Terjadi	Use (Use)

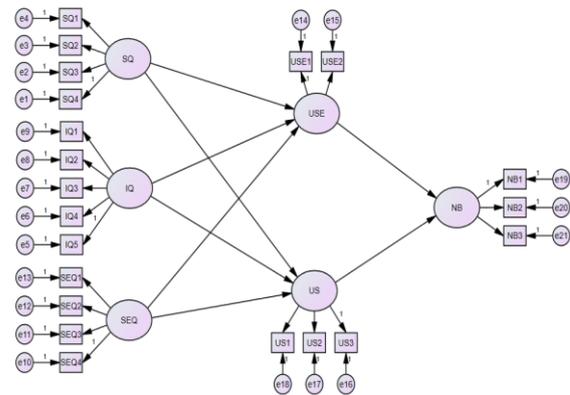
(Use)	reliabilitas
-------	--------------

Sumber : Data yang diolah

Dapat dilihat dari tabel 2, hasil Cronbach's Alpha diatas 0.6 maka dapat dinyatakan bahwa variabel yang penulis gunakan reliabel.

3.1.3 Uji Struktural Dan Model

Model hipotesis yang telah penulis analisis dalam pengujian sesuai dengan nilai Critical ratio (CR) lebih dari 1,96 dan pengujian nilai p-value kurang dari 0,05.



Gambar 3. Path Diagram

Setelah penulis melakukan *calculate analysis* sesuai dengan gambar 2. Penulis mendapatkan hasil seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Regression Weights

Index	Estimate	S.E	C.R
USE ← SQ	0.652	0.302	2.160
US ← SQ	0.070	0.159	0.441
USE ← IQ	0.789	0.228	3.468
US ← IQ	-0.508	0.205	-2.479
USE ← SEQ	0.208	0.117	1.766
US ← SEQ	0.172	0.101	1.698
NB ← USE	0.094	0.206	0.458
NB ← US	0.359	0.447	0.803

Sumber : Data yang diolah

Sesuai data diatas dengan ini menyimpulkan bahwa hipotesis H1 dan H3 diterima karena nilai Critical ratio (CR) lebih dari 1,96 dan nilai p-value kurang dari 0,05.

3.1.4 Pembahasan Hipotesis

a. Hipotesis 1

Berdasarkan dengan hasil pengujian variabel yang telah penulis lakukan, hipotesis system quality (SQ) dan use (USE) mendapatkan hasil nilai p-value dibawah 0,001 dan estimate sebesar 0.789. Hal ini menyatakan bahwa kualitas sistem dapat mempengaruhi pengguna dalam penggunaan *website* dikarenakan dengan adanya kualitas *website* yang reliabel dan gampang digunakan, maka pengguna berkemungkinan besar akan tetap menggunakan *website* tersebut. Hasil ini berbeda dengan penelitian [7]. yang membuktikan bahwa kualitas sistem tidak berpengaruh kepada pengguna dan menjadi sesuatu yang tidak begitu penting saat digunakan.

b. Hipotesis 2

Berdasarkan dengan hasil pengujian variabel yang telah penulis lakukan, hipotesis system quality (SQ) dan user satisfaction (US) mendapatkan hasil nilai p-value sebesar 0.659 dan estimate sebesar 0.070. Kualitas sistem semakin baik, tidak membawa dampak kepada peningkatan kepuasan pengguna. Hasil ini berbeda dengan penelitian oleh [8]. Yang menyatakan kualitas sistem berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.

c. Hipotesis 3

Berdasarkan dengan hasil pengujian variabel yang telah penulis lakukan, hipotesis information quality (IQ) dan use (USE) mendapatkan hasil nilai p-value dibawah 0.001 dan estimate sebesar 0.789. Hal ini menyatakan bahwa kualitas informasi dapat mempengaruhi pengguna dalam penggunaan *website* dikarenakan dengan adanya informasi jelas, asli, dan relevan, maka pengguna akan menggunakan *website* tersebut. Hasil ini memiliki hasil yang

berbeda dengan penelitian oleh yang menyatakan bahwa kualitas informasi tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan *website* [8].

d. Hipotesis 4

Berdasarkan dengan hasil pengujian variabel yang telah penulis lakukan, hipotesis information quality (IQ) dan user satisfaction (US) mendapatkan hasil nilai p-value sebesar 0.013 dan estimate sebesar -0.508. Kualitas informasi yang semakin baik, tidak membawa dampak ke kepuasan pengguna. Hipotesis ini memiliki hasil yang berbeda dengan penelitian [9]. yang menyatakan bahwa kualitas informasi memiliki dampak signifikan terhadap kepuasan pengguna.

e. Hipotesis 5

Berdasarkan dengan hasil pengujian variabel yang telah penulis lakukan, hipotesis service quality (SEQ) dan use (USE) mendapatkan hasil nilai p-value sebesar 0.077 dan estimate sebesar 0.208. Kualitas pelayanan yang semakin baik, tidak membawa dampak terhadap penggunaan *website*. Hasil ini memiliki hasil yang sama dengan penelitian oleh [9]. yang menyatakan bahwa kualitas pelayanan tidak memiliki dampak signifikan terhadap penggunaan *website*.

f. Hipotesis 6

Berdasarkan dengan hasil pengujian variabel yang telah penulis lakukan, hipotesis service quality (SEQ) dan user satisfaction (US) mendapatkan hasil nilai p-value sebesar 0.090 dan estimate sebesar 0.172. Kualitas pelayanan yang semakin baik, tidak membawa dampak kepada kepuasan pengguna. Hipotesis ini memiliki hasil yang berbeda dengan penelitian [9]. yang menyatakan bahwa kualitas pelayanan

memiliki dampak signifikan terhadap kepuasan pengguna.

g. Hipotesis 7

Berdasarkan dengan hasil pengujian variabel yang telah penulis lakukan, hipotesis use (USE) dan net benefits (NET) mendapatkan hasil nilai p-value sebesar 0.647 dan estimate sebesar 0.094. Penggunaan *website* semakin meningkat, tidak membawa dampak ke manfaat. Hasil ini berbeda dengan penelitian oleh [8] yang menyatakan bahwa penggunaan *website* memiliki pengaruh signifikan terhadap manfaat.

h. Hipotesis 8

Berdasarkan dengan hasil pengujian variabel yang telah penulis lakukan, hipotesis user satisfaction (US) dan net benefits (NET) mendapatkan hasil nilai p-value sebesar 0.422 dan estimate sebesar 0.359. Kepuasan pengguna yang semakin meningkat, tidak membawa dampak ke manfaat. Hipotesis ini memiliki hasil yang sama dengan penelitian [9].

3.1.5 Hasil Kualitatif

Pengambilan data interview menggunakan google meet yang ditanyakan kepada lima pengguna TheUtopia. Pada pertanyaan pertama, pengguna-pengguna yang penulis interview menjawab bahwa mereka merasa bahwa *website* mudah dipahami. Kemudian, pada pertanyaan kedua pengguna menjawab bahwa fitur yang disediakan *website* sudah cukup untuk mencapai tujuan pengguna. Pada pertanyaan terakhir, pengguna menjawab bahwa tampilan *website* TheUtopia ini terlalu kaku dan polos sehingga *website* tidak menarik.

Hasil pengumpulan data tersebut menyatakan bahwa pengguna TheUtopia merasa puas dengan fitur *website*, namun

tampilan *website* TheUtopia terlihat kaku dan polos sehingga membuat tampilan *website* kurang menarik.

3.1.6 Hasil Analisis Kuantitatif dan Kualitatif

Hasil data kuantitatif menyatakan bahwa kualitas sistem dan kualitas informasi memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan *website*. Namun kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas pelayanan tidak memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna dikarenakan *website* TheUtopia masih kurang bagus dalam segi kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas pelayanan sehingga pengguna tidak merasa puas terhadap *website*. Hasil data kualitatif menyatakan bahwa pengguna merasa puas dengan *website* TheUtopia namun *website* kurang menarik dalam segi tampilan.

4. SIMPULAN

TheUtopia merupakan startup social enterprise ataupun perusahaan sosial bisnis yang mengkombinasikan antara konsep dasar berdagang, yaitu mencari keuntungan dengan kewajiban kita untuk membantu area sosial, TheUtopia menyediakan *platform* penggalangan dana membantu para donatur untuk melakukan donasi secara mudah serta aman Namun *website* ini belum pernah melakukan analisis terhadap tingkat kepuasan sehingga penulis ingin melakukan analisis tersebut. Hasil analisis tersebut akan digunakan rekan penulis untuk melakukan pengembangan *website* agar pengguna puas terhadap *website* TheUtopia.

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, hasil data kuantitatif bisa disimpulkan bahwa pengguna tidak sepenuhnya puas dikarenakan terdapat 2 hipotesis yang diterima dan 6 ditolak. Tidak adanya pengaruh kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas pelayanan terhadap

kepuasan pengguna merupakan faktor bahwa pengguna tidak puas terhadap *website*. Data kualitatif menyatakan bahwa pengguna merasa puas dengan *website* TheUtopia namun *website* kurang menarik dalam segi tampilan. Oleh karena itu, dibutuhkan peningkatan kualitas *website* agar pengguna TheUtopia puas terhadap *website*.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Angelina, R. J., Hermawan, A., & Suroso, A. I. (2019). Analyzing E-Commerce Success Using Delone And Mclean Model. *Journal Of Information Systems Engineering And Business Intelligence*, 5(2), 156. <https://doi.org/10.20473/jisebi.5.2.156-162>
- [2] Diyah Hesti, K. (2019). The Role Of Social Capital In The Fintech Application With The Crowdfunding Scheme. *Kne Social Sciences*, 2019, 407–415. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i26.5389>
- [3] Efendi, M. A., Mahjudin, & Soelistya, D. (2021). *The Importance Of Measuring The Gap Level Of Information System User Satisfaction In The World Of Education In University: Electronic Service Quality Model. 2017*, 522–540.
- [4] Lee, H. Da. (2019). Factors Affecting Successful Crowdfunding. *Acm International Conference Proceeding Series*, 379–382. <https://doi.org/10.1145/3306500.3306524>
- [5] Rahayu, S. F., Apriliyanto, R., & Sigit Purnomo Wuryo Putro, Y. (2018). Analisis Kesuksesan Sistem Informasi Mahasiswa (Sikma) Dengan Pendekatan Model Delone Dan Mclean. *Indonesian Journal Of Information Systems*, 1(1), 34–46. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i1.1704>
- [6] Siahaan, L. H., Sasmita, G. M. A., & Putri, G. A. A. (2022). Analisis Kualitas *Website* Menggunakan Customer Satisfaction Index Dan Importance Performance Analysis *Website Quality Analysis Using Customer Satisfaction Index And Importance Performance Analysis. Journal Of Computing Engineering, System And Science*, 7(1), 186–194. www.jurnal.unimed.ac.id
- [7] Trihandayani, L. H., Aknuranda, I., & Mursityo, Y. T. (2018). Penerapan Model Kesuksesan Delone Dan Mclean Pada *Website* Fakultas Ilmu Komputer (Filkom) Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-Ptiik) Universitas Brawijaya*, 2(12), 7074–7082.
- [8] Warapsari, D. (2020). Crowdfunding Sebagai Bentuk Budaya Partisipatif Pada Era Konvergensi Media: Kampanye #Bersamalawancorona (Kitabisa.Com). *Avant Garde*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i1.985>
- [9] Yel, M. B., Sfenrianto, S., & Anugrah, R. D. (2020). Using Delone And Mclean Model For Evaluating An E-Commerce *Website*. *Iop Conference Series: Materials Science And Engineering*, 725(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899x/725/1/012108>