

Pieces Framework Untuk Analisis Kepuasan Pengguna Website SMA

Apri Adiyantoro¹, Sri Muryani^{2*}

¹Universitas Nusa Mandiri
e-mail: ¹apryadiyan47@gmail.com

²Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: sri.smy@bsi.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
23-04-2025	07-05-2025	12-06-2025

Abstrak - Website merupakan salah satu dari perkembangan di bidang teknologi informasi yang dapat menyediakan informasi secara cepat untuk para pengguna website, Website juga terhubung dengan jaringan internet sehingga mudah di akses dari manapun. SMA KORPRI Bekasi merupakan sekolah menengah atas swasta yang telah menggunakan website sebagai sarana untuk menyebarkan informasi kepada pengguna website dan membantu proses belajar para siswa-siswi. Untuk melihat seberapa efektif penggunaan website SMA KORPRI Bekasi akan dilakukan analisis tentang kepuasan pengguna dalam menggunakan website. Ada beberapa Teknik analisis yang dapat digunakan dalam melakukan analisis salah satunya adalah dengan metode *Pieces Framework*. *Pieces Framework* merupakan metode yang memiliki 6 variabel yaitu : *performance, Information and Data, Economy, Control and Security, Eficiency dan service* untuk menganalisis kelemahan. Tujuan penelitian ini untuk melihat tingkat kepuasan pengguna website SMA KORPRI Bekasi. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa rata-rata siswa-siswi merasa puas. Dengan nilai rata dari setiap variable *performace* (3,40), *information* (3,77), *economic* (3,63), *control* (3,84), *effeciency* (3,82), dan *service* (3,78). Pengguna situs web SMA Korpri rata-rata puas dengan situs web sekolah tersebut.

Kata Kunci: Pieces Framework, Analisis Kepuasan Pengguna, Website SMA

Abstract - Website is one of the developments in the field of information technology that can provide information quickly for website users, the website is also connected to the internet network so that it is easy to access from anywhere. SMA KORPRI Bekasi is a private high school that has used a website as a means to disseminate information to website users and help the learning process of students. To see how effective the use of the SMA KORPRI Bekasi website is, an analysis will be carried out on the satisfaction of website users in using the website. There are several analysis techniques that can be used in conducting the analysis, one of which is the Pieces Framework method. Pieces Framework is a method that has 6 variables, namely: *performance, Information and Data, Economy, Control and Security, Efficiency and service* to analyze weaknesses. The purpose of this study was to see the level of satisfaction of SMA KORPRI Bekasi website users. The results of the analysis showed that on average students were satisfied. With an average value of each performance variable (3.40), information (3.77), economy (3.63), control (3.84), efficiency (3.82), and service (3.78). Users of the Korpri High School website are generally satisfied with the school's website.

Keywords: Pieces Framework, User Satisfaction Analysis, High School Website

PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi semakin marak, khususnya di bidang pendidikan. Salah satu unsur penting dalam pendidikan adalah tersedianya pengetahuan akademis yang mudah diakses dan memadai. Sistem informasi berbasis situs web merupakan salah satu wujud teknologi informasi yang berfungsi sebagai sarana perolehan informasi.

Salah satu keuntungan kerangka data berbasis situs adalah mempermudah pengenalan informasi yang dapat diperoleh oleh semua klien website (M. Pangri, 2021). sistem informasi websites sudah digunakan dibanyak perusahaan, instansi pemerintahan, instansi pendidikan dan pribadi. Untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi (Z. Hanifi, 2023).

SMA Korpri Bekasi merupakan sekolah menengah atas swasta yang sudah menggunakan sistem informasi berbasis website dalam

menyediakan informasi akademik. sebagai salah satu institusi pendidikan di era digital ini juga menghadirkan website sebagai sarana informasi dan komunikasi dengan para siswa, Guru, dan Staf. Namun, keberhasilan sebuah website sekolah tidak hanya tergantung pada keberadaannya, tetapi juga pada kualitasnya. Kualitas sebuah website sekolah dapat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi komunikasi, pembelajaran, serta interaksi dengan para pengguna. Untuk itu perlu dilakukan analisis tentang efektivitas dan efisiensi (A. E. Karlinda). namun, seringkali terdapat tantangan dalam pengelolaan dan analisis informasi yang ada di website sekolah tersebut. oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tepat dalam menganalisis website akademik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan informasi akademik.

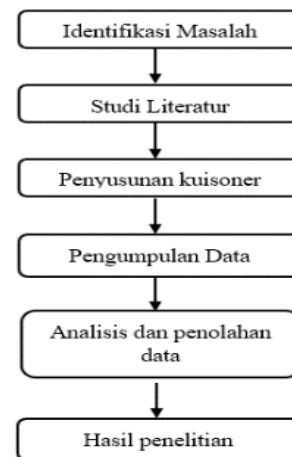
Untuk meningkatkan kualitas situs web sekolah, perlu dilakukan kajian menyeluruh terhadap berbagai komponen yang terdapat di situs web tersebut. Metode PIECES merupakan teknik yang dapat digunakan untuk menilai kualitas situs web. Kerangka PIECES berfungsi sebagai pendekatan analitis dan alat yang komprehensif untuk evaluasi sistem, yang mencakup elemen-elemen penting yang diperlukan untuk proses tersebut, seperti: *Performance, Information and Data, Economics, Control and Security, Efficiency, serta Service* (N. Kinanti, 2021).

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kualitas website SMA KORPRI Bekasi menggunakan metode PIECES. Pembahasan masalah penelitian dengan acuan dari variable-variable Pieces yaitu *performace (kinerja) website, information (informasi) yang tersedia, pengaruh terhadap economic (ekonomi), control and security (pengendalian dan keamanan) pengguna website, effeciency (efisiensi) yang didapatkan dari penggunaan website, dan service (layanan) website terhadap pengguna website. Pieces Framework sebagai metode penunjang dalam melakukan penelitian pada website sekolah SMA KORPRI Bekasi.*

METODE PENELITIAN

Tahapan Penelitian

Pada penelitian ada beberapa tahapan penelitian yang dilakukan penulis guna mendapatkan hasil yang maksimal. Pieces Framework merupakan metode yang dipilih dalam penelitian ini metode pieces dipilih karena memiliki enam variabel yaitu terdiri dari *performance, information, economic, control and security, efficiency, serta service* (Erika, 2023). beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Tahap Penelitian

Penjelasan Tahapan Penelitian :

1. Identifikasi Masalah
Identifikasi masalah merupakan langkah pertama dalam proses penelitian, di mana masalah diidentifikasi. Identifikasi masalah merupakan proses menentukan isu spesifik yang harus dianalisis. Oleh karena itu, hasil akhir yang dicapai dapat selaras dengan tujuan penelitian.
2. Studi literatur
Studi literatur peneliti melakukan pencarian buku serta jurnal yang berkaitan dengan permasalahan dan metode yang sudah pernah melakukan penelitian untuk mendukung teori teori pada penelitian ini.
3. Penyusunan Kuisoner
Penyusunan kuesioner dilakukan untuk di ajukan kepada responden untuk mengetahui tingkat kepuasan responden terhadap website sekolah. Dengan memperhatikan aspek-aspek dan variabel pada Pieces Framework.
4. Pengumpulan Data
Penulis mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan sebagai bahan untuk melakukan penelitian. Mengumpulkan data melalui penyebaran survei. Kuesioner adalah pendekatan pengumpulan data yang melibatkan pengajuan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden (N. Sakir, 2022). Responden pada penelitian ini merupakan siswa-siswi SMA Korpri Bekasi.
5. Analisis dan pengolahan data
Analisis data dilakukan untuk memperoleh data yang akurat dan dapat diandalkan dari hasil pengumpulan data. Oleh karena itu, penilaian validitas dan reliabilitas sangat penting dilakukan sebelum mengolah data menggunakan teknik Pieces Framework.
6. Hasil Penelitian
Di akhir setiap proyek studi harus ada serangkaian temuan. Berdasarkan temuan yang diperoleh menggunakan teknik Pieces, penulis sekarang dapat memberikan rekomendasi dan menarik kesimpulan.

Konsep Dasar Pieces Framework

PIECES Framework merupakan metode yang memiliki isi berupa pengklasifikasian atau pengelompokan masalah dan membuat solusi dari masalah tersebut (Z. Hanifi, 2023). Juga merupakan alat kerja yang banyak digunakan untuk memperjelas suatu masalah dari beberapa perspektif yang tersedia dalam enam variabel yaitu *kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi, pelayanan*.

PIECES adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengkategorikan masalah, peluang, dan panduan selama proses analisis ruang lingkup dan desain sistem (M. Pangri, 2021)

Kerangka kerja analisis Pieces menggabungkan enam variabel untuk pemeriksaan sistem informasi, yang meliputi:

1. Performance (Kinerja sistem)
Variabel kinerja digunakan untuk menilai efisiensi dan efektivitas sistem. Kinerja suatu sistem dapat diukur dengan mengacu pada total data yang di dapatkan dan berapa data yang bisa di temukan.
2. Information (Informasi)
Pada variabel information digunakan untuk menentukan jumlah dan kejelasan informasi yang akan diperoleh dari pencarian. Juga seberapa akurat informasi yang di peroleh dan updatenya sebuah informasi.
3. Economy (Ekonomi)
Analisis dilakukan untuk menentukan kesesuaian suatu sistem untuk diimplementasikan dalam suatu organisasi informasi, dengan mempertimbangkan pertimbangan finansial dan pengeluaran yang dikeluarkan. Hal ini penting karena pengeluaran yang dikeluarkan memiliki dampak terhadap suatu sistem (N. A. M., 2022).
4. Control (Pengendalian)
Analisis dimanfaatkan untuk menilai sejauh mana pemantauan dan pengendalian diterapkan guna memastikan sistem berfungsi dengan baik. Variabel ini juga mengatur keamanan bagi para penggunanya.
5. Efficiency (Efisiensi)
Variabel ini berfungsi sebagai indikator efisiensi sistem, menghasilkan hasil yang menguntungkan dengan masukan minimal. Dengan tujuan untuk menentukan apakah suatu sistem efisien, dengan hasil yang memuaskan (Ahshyar, 2021)
6. Service (Pelayanan)
Variabel digunakan untuk seberapa besar layanan yang diberikan kepada pengguna, untuk menemukan bagaimana layanan dapat menemukan masalah yang muncul terkait layanan (E. T. E. H. Adi Yulianto, 2021).

Berikut merupakan Pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner :

Tabel 1. Pertanyaan variable performance

No	Pertanyaan variable Performace
1	Website mudah diakses dimana saja
2	Website mudah diakses di berbagai perangkat
3	Waktu loading halaman website cepat
4	Semua halaman Website dapat diakses
5	Jarang terjadi kendala saat mengakses halaman website

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Tabel 2. Pertanyaan variable information

No	Pertanyaan variable information
1	Informasi pada Website selalu update terbabru
2	Website sudah menyediakan informasi yang akurat
3	Informasi yang tersedia mudah di pahami
4	Tidak terjadi kesalahan dalam menyampaikan informasi
5	Informasi yang tersedia sesuai dengan kebutuhan

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Tabel 3 Pertanyaan variable economic

No	Pertanyaan variable economic
1	Penggunaan website mengurangi biaya
2	Website dapat mempercepat kegiatan akademik

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Tabel 4 Pertanyaan Variable Control And Security

No	Pertanyaan variable control
1	Data yang ada di website terjamin kerahasiaannya
2	Website memudahkan saat kegiatan akademik

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Tabel 5 Pertanyaan Variable Efficiency

No	Pertanyaan variable efficiency
1	Website mempermudah dalam mencari informasi
2	Website memberikan keuntungan saat di gunakan
3	Website dapat digunakan dengan mudah

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Tabel 6 Pertanyaan Variable Service

No	Pertanyaan variable service
1	Website memberikan layanan yang sesuai kebutuhan
2	Informasi yang terdapat pada website mudah di akses

Sumber : Hasil Penelitian (2024)

Populasi dan Sampel

Kelompok orang atau benda secara keseluruhan yang akan menjadi fokus penelitian dan memiliki kesamaan ciri yang memungkinkan peneliti menarik kesimpulan yang bermakna disebut populasi. Istilah ini juga dapat merujuk pada sampel yang akan digunakan untuk penelitian (N. Fitrah, 2022). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan siswa-siswi dari SMA Korpri Bekasi dengan jumlah 733.

Sampel merupakan sebagian atau perwakilan dari populasi (N. Fitrah, 2022). pada penelitian ini penulis mengambil sampel yang diperlukan dengan menggunakan rumus Slovin[4] dengan batas toleransi kesalahan sebesar 5% dengan total sampel 260, sampel yang didapatkan akan di jadikan sebagai responden yang akan mengisi kuesioner.

Metode Pengukuran Data

Rensis Likert menciptakan alat pengukuran yang disebut skala Likert[15]. Salah satu cara untuk mengukur seberapa puas siswa terhadap situs web sekolah adalah dengan skala penghubung. Studi ini akan menggunakan semua nilai responden. Dapat dilihat dari tabel di bawah.

Tabel 7 Keterangan

Jawaban	Singkatan	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Cukup Setuju	CS	3
Kurang Setuju	KS	2
Tidak Setuju	TS	1

Metode Analisis Data

Saat mengumpulkan data, merupakan praktik umum untuk menghitung nilai rata-rata setiap item survei. Penting untuk memastikan nilai kepuasan pengguna sebelum memastikan nilai rata-rata untuk setiap pertanyaan. Lihat evaluasi yang dijelaskan oleh Kaplan dan Norton dengan tingkat skor berikut untuk menemukan skor kepuasan pengguna[16]

Tabel 8 nilai kepuasan

Skala	Kategori Penilaian
1-1,79	Sangat Tidak Puas
1,8-2,59	Tidak Puas
2,6-3,3	Ragu-Ragu
3,4-4,91	Puas
4,92-5	Sangat Puas

Sumber tabel : (E. T. E. H. Adi Yulianto, 2021)

Untuk mendapatkan nilai dapat dilakukan perhitungan terhadap jumlah nilai rata-rata setiap pertanyaan yang di berikan kepada responden. Oleh karena itu, rumus tersebut dapat digunakan untuk menemukan tingkat rata-rata kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut

$$RK = \frac{JSK}{JK}$$

Keterangan :

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas diperlukan untuk menunjukkan bahwa data yang digunakan sah untuk menentukan keakuratan hasil penelitian. Penulis penelitian ini mengandalkan program pengukuran SPSS untuk membantu pelaksanaan penelitian.

Ada 260 partisipan dalam penelitian ini, dan nilai r-tabel adalah 0,138. Data dianggap valid jika r hitung lebih besar dari r tabel, dan dianggap tidak valid jika r hitung lebih kecil dari r tabel.

Uji Validitas Performance

Berikut merupakan gambar dari hasil uji validitas menggunakan SPSS

	PC1	PC2	PC3	PC4	PC5	PC6	PC7	PC8	PC9	PC10	PC11	PC12	PC13	PC14	PC15	PC16	PC17	PC18	PC19	TOTAL
P01 Pearson Correlation	1	.531*	.459*	.442*	.418*	.393*	.222*	.169*	.287*	.456*	.103	.384*	.161*	.145*	.385*	.330*	.239*	.290*	.341*	.454*
Sig. (2-tailed)		.006	.000	.022	.000	.000	.000	.011	.000	.000	.000	.000	.019	.016	.000	.000	.000	.001	.000	.000
N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260

Sumber: SPSS (2024)

Gambar 2. Hasil Uji Validitas Performance

Uji validitas Information

Berikut merupakan gambar dari hasil uji validitas menggunakan SPSS

	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	TOTAL
P06 Pearson Correlation	1	.598*	.517*	.361*	.589*	1	.689*	.204*	.656*	.711*	.334*	.831**	.473*	.211**	.319*
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260

Sumber: SPSS (2024)

Gambar 3. Hasil Uji validitas Information

Uji validitas Economic

Berikut merupakan gambar dari hasil uji validitas menggunakan SPSS

	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	TOTAL
P11 Pearson Correlation	1	.286*	.269*	.269*	.340*	.307*	.325*	.421*	.125*	.317*
Sig. (2-tailed)		.006	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
N	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260

Sumber: SPSS (2024)

Gambar 4. Hasil Uji validitas Economic

Uji validitas Control

Berikut merupakan gambar dari hasil uji validitas menggunakan SPSS

P13	Phisor	Corrosion	181	212	374	497	329	473	121	484	557	473	289	489	1	557	433	574	537	434	511	488
	Sig. (2-tailed)		.816	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N		268	265	252	269	268	252	252	259	268	265	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260

Sumber: SPSS (2024)

Gambar 5. Hasil Uji Validitas Control

Uji validitas Efficiency

Berikut merupakan gambar dari hasil uji validitas menggunakan SPSS

P15	Phisor	Corrosion	267	260	394	346	147	312	302	304	287	430	483	433	1	346	365	647	575	492	492
	Sig. (2-tailed)		.892	.300	.000	.000	.016	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N		262	252	252	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260	260

Sumber: SPSS (2024)

Gambar 6. Hasil Uji Validitas Efficiency

Uji validitas Service

Berikut merupakan gambar dari hasil uji validitas menggunakan SPSS

P18	Phisor	Corrosion	220	289	511	384	491	272	487	312	346	257	123	434	394	247	389	529	1	487	272
	Sig. (2-tailed)		.681	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N		268	262	262	262	262	262	262	262	262	262	262	262	262	262	262	262	262	262	262

Sumber: SPSS (2024)

Gambar 7. Hasil Uji Validitas Service

Karena nilai (r hitung) yang diperoleh lebih besar dari nilai r tabel, maka dari hasil Uji Validitas dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian dinyatakan valid.

Uji Realibilitas

Dalam sebuah penelitian uji realibilitas digunakan untuk mengetahui bahwa data penelitian reliabel. Sebuah data dapat dikatakan reliabel jika Cronbach Alpha lebih besar dari 0,70[17].

Nilai Acuan	Cronbach's Alpha	N Of Items	Keterangan
0,70	0,926	19	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan diatas Cronbach Alpha lebih besar dari nilai acuan, dapat disimpulkan bahwa data dapat dikatakan reliabel dan handal.

Perhitungan Berdasarkan Metode PIECES

Data yang telah di kumpulkan dengan menyebar kuesioner kepada responden. Kemudian data tersebut diproses dengan menggunakan metode Pieces Framework. Berikut adalah hasil dari perhitungan dengan menggunakan metode Pieces.

Performace

Table 9. Hasil Kuisiонер Performance

Jawaban	SS	S	CS	KS	TS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	336	479	250	219	16

Sumber Tabel : Hasil Penelitian (2024)

RK

$$RK = \frac{(5x336) + (4x479) + (3x250) + (2x219) + (1x16)}{(336 + 479 + 250 + 219 + 16)}$$

$$RK = \frac{1680 + 1916 + 750 + 438 + 16}{1300}$$

$$RK = \frac{4800}{1300} = 3,69$$

Dapat dilihat dari perhitungan dan tabel diatas variabel Performace mendapatkan nilai 3,69 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada variabel performace pengguna merasa Puas.

Information

Table 10. Hasil Kuisiонер Information

Jawaban	SS	S	CS	KS	TS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	313	631	321	23	12

Sumber Tabel : Hasil Penelitian (2024)

RK

$$RK = \frac{(5x313) + (4x631) + (3x321) + (2x23) + (1x12)}{(313 + 631 + 321 + 23 + 12)}$$

$$RK = \frac{1565 + 2524 + 963 + 46 + 12}{1300}$$

$$RK = \frac{5110}{1300} = 3,93$$

Dapat dilihat dari perhitungan dan tabel diatas variabel information mendapatkan nilai 3,93 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada variabel information pengguna merasa Puas.

Economic

Table 11. Hasil Kuisiонер Economics

Jawaban	SS	S	CS	KS	TS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	112	245	118	42	3

Sumber Tabel : Hasil Penelitian (2024)

$$RK = \frac{(5 \times 112) + (4 \times 245) + (3 \times 118) + (2 \times 42) + (1 \times 3)}{(112 + 245 + 118 + 42 + 3)}$$

$$RK = \frac{560 + 980 + 354 + 84 + 3}{520}$$

$$RK = \frac{1981}{520} = 3,80$$

Dapat dilihat dari perhitungan dan tabel diatas variabel economic mendapatkan nilai 3,80 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada variabel economic pengguna merasa Puas.

Control and Security

Table 12. Hasil Kuesioner Control and Security

Jawaban	SS	S	CS	KS	TS
Skor	5	4	3	2	1
Total Jawaban	89	312	91	27	1

Sumber Tabel : Hasil Penelitian (2024)

$$RK = \frac{(5 \times 89) + (4 \times 312) + (3 \times 91) + (2 \times 27) + (1 \times 1)}{(89 + 312 + 91 + 27 + 1)}$$

$$RK = \frac{445 + 1248 + 273 + 54 + 1}{520}$$

$$RK = \frac{2021}{520} = 3,88$$

Dapat dilihat dari perhitungan dan tabel diatas variabel control and security mendapatkan nilai 3,88 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada variabel control and security pengguna merasa Puas.

Efficiency

$$RK = \frac{(5 \times 168) + (4 \times 442) + (3 \times 151) + (2 \times 18) + (1 \times 1)}{(168 + 442 + 151 + 18 + 1)}$$

$$RK = \frac{840 + 1768 + 453 + 36 + 1}{780}$$

$$RK = \frac{3098}{780} = 3,97$$

Dapat dilihat dari perhitungan dan tabel diatas variabel efficiency mendapatkan nilai 3,97 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada variabel efficiency pengguna merasa Puas.

Service

$$RK = \frac{(5 \times 145) + (4 \times 240) + (3 \times 118) + (2 \times 17) + (1 \times 0)}{(145 + 240 + 118 + 17)}$$

$$RK = \frac{725 + 960 + 354 + 34}{520}$$

$$RK = \frac{2073}{520} = 3,98$$

Dapat dilihat dari perhitungan dan tabel diatas variabel service mendapatkan nilai 3,98 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pada variabel service pengguna merasa Puas.

Hasil

Tabel 13. Hasil perhitungan metode Pieces

Variabel	Rata-rata	Predikat
Performace	3,40	Puas
Information	3,77	Puas
Economic	3,63	Puas
Control	3,84	Puas
Effeciency	3,82	Puas
Service	3,78	Puas

Sumber Tabel : Hasil Penelitian (2024)

Dapat di lihat dari tabel IV.14 dari hasil perhitungan menggunakan metode PIECES semua variabel mendapatkan predikat puas. tetapi pada variabel performace dan economic mendapatkan nilai rata-rata terkecil dengan nila (3,40) untuk pervormace dan economic mendapatkan nilai rata-rata sebesar (3,63) dan untuk nilai rata-rata terbesar terdapat pada variabel control dengan nilai rata-rata (3,82). Sedangkan untuk ke tiga variabel lainnya mendapatkan nilai rata-rata (3,77) untuk variabel information, (3,82) untuk variabel effeciency dan untuk variabel service mendapatkan nilai rata-rata (3,78).

KESIMPULAN

Dengan Kerangka PIECES sebuah model enam faktor yang meliputi kinerja, informasi, ekonomi, kontrol dan keamanan, efisiensi, dan layanan studi tersebut menentukan bahwa siswa-siswi merasa puas dengan situs web sekolah tersebut. Nilai rata-rata diperoleh untuk setiap variabel yang dimiliki oleh Kerangka PIECES.

Variabel-variabel tersebut meliputi kinerja (3,40), informasi (3,77), ekonomi (3,63), kontrol dan keamanan (3,84), efisiensi (3,82), dan layanan (3,78). Pengguna situs web sekolah SMA Korpri Bekasi tampak puas dengan pengalaman mereka sejauh ini.

REFERENSI

- A. E. Karlinda, P. A. (n.d.). Pengaruh pengalaman kerja, prestasi kerja, pendidikan dan pelatihan terhadap pengembangan karir pada PT. PLN (Persero) Kota Padang Rayon Kuranji. *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, vol. 5, no. 2, .
- A. Rosdiana, “. (2022). *Sistem Informasi Absensi Berbasis Website Pada PT Marga Sejahtera Bersamatama*. Retrieved from <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/se namika/article/view/2282>.
- Ahsyar, U. F. (2021). Analisa Tingkat Kepuasan dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi Akademik dengan PIECES Framework. 2579–5406.
- E. Nuzila, H. A. (2021). Analisis Sistem Informasi Akademik Universitas Sunan Giri Surabaya Menggunakan Metode Pieces. *J. Ilm. Manaj. Inf. dan Komun.*, vol. 5, no. 2, 1-15.
- E. T. E. H. Adi Yulianto, A. T. (2021). Evaluasi Kinerja Sistem Aplikasi E-commerce Shopee menggunakan Metode PIECES Framework. *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 20, no. 2, 202–209.
- Erika, W. (2023). Analysis of the level of student satisfaction with the use of Academic Information Systems Using the PIECES Framework Method. *J. Mahajana Inf.*, vol. 7, no. 2, 183–190.
- M. Pangri, S. S. (2021). Metode Pieces Framework Pada Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sorong. *Bina Insa. ICT J.*, vol. 8, no. 1, doi: 10.51211/biict.v8i1.1499., 63.
- N. A. M., J. N. (2022). Analisis Kepuasan Mahasiswa STMIK Borneo Internasional Balikpapan Pada Website SIMAK Menggunakan PIECES Framework. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 2, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.40, 485.
- N. Fitrah, A. M. (2022). Analisis Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Website Gepo Menggunakan Metode Pieces. *KHARISMA Tech*, vol. 17, no. 2, doi: 10.55645/kharismatech.v17i2.306., 172–183.
- N. Kinanti, A. P. (2021). Penerapan PIECES Framework sebagai Evaluasi Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akademik Terpadu (SIKADU) pada Universitas Negeri Surabaya. *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 2, no. 2, 78–8.
- N. M. Djaja, A. M. (2023). Analisis Kepuasan Pelanggan Terhadap Kualitas Layanan Aplikasi Flavour Fog Menggunakan Metode PIECES. *KHARISMA Tech*, vol. 18, no. 1, doi: 10.55645/kharismatech.v18i1.299., 16–27.
- N. Sakir, J. N. (2022). Penerapan Metode Pieces Framework Sebagai Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Seabank di Balikpapan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 2, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.4047, 344.
- R. Prayogi, K. R. (2021). Penerapan Metode PIECES Framework Dalam Analisis dan Evaluasi Aplikasi M-BCA. *J. Infortech*, vol. 3, no. 1, doi: 10.31294/infortech.v3i1.10122, 7–12.
- R. R. F. Tambunan, J. I. (2021). Analisa Tingkat Kepuasan Kerja Driver Maxim Terhadap Sistem Layanan Maxim Dengan Pieces Framework. *Cogito Smart J.*, vol. 7, no. 2, doi: 10.31154/cogito.v7i2.330.339-348., 339–348.
- Z. Hanifi, F. W. (2023). Analisis Website Pondok Pesantren An-Nur 2 Al-Murtadlo menggunakan Metode PIECES. *J. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 2, no. 1, doi: 10.33379/jusifor.v2i1.1656, 8–15.