
Pelatihan *end User Computing (EUC)*

Pelatihan End User Computing (EUC)

^{1)*} **Aswidani**

¹ Universitas Khairun, Indonesia

*Email: ¹⁾unkhairmhs@gmail.com

*Correspondence: ¹⁾ Aswidani

DOI:

10.59141/comserva.v4i3.1409

ABSTRAK

End user computing (EUC) adalah pengguna akhir yang memiliki keahlian non teknologi informasi, namun mereka mampu untuk mengelola, menggunakan, dan mengakses sumber daya teknologi Informasi seperti perangkat lunak aplikasi dan data tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Fokus utama dari EUC adalah mampu secara mandiri mengembangkan alat, aplikasi dan lingkungan kerja dalam menangani kebutuhan komputasi. Adanya EUC dapat meningkatkan efisiensi dan produktifitas dalam aktivitas organisasi/perusahaan. Terdapat 4 level keahlian EUC, yaitu level menu, level perintah, level programmer dan level fungsional. Tujuan dari pelatihan ini meningkatkan kemampuan EUC. Metode yang digunakan dalam pelatihan EUC (PEUC) adalah presantasi, praktik dan test. PEUC di lakukan selama dua hari. Materi pelatihan terdiri atas: 1) Sistem komputer dan solusi masalah 2) Aplikasi Office, 3) Internet dan keamanan data. Terdapat dua kali test yaitu test sebelum pelatihan (pretest) dan tes setelah pelatihan (Post-Test). Hasil pretest menunjukkan kemampuan EUC pada mahasiswa masih kurang (level 0-1). dan setelah pelatihan meningkat pada kategori cukup baik hingga baik (level 1- 2).

Kata kunci: End User Computing, komputasi, keamanan digital, Organisasi, Perangkat lunak, Teknologi Informasi

ABSTRACT

End user computing (EUC) is an end user who has non-information technology skills, but they are able to manage, use, and access information technology resources such as application software and data without requiring in-depth technical skills. The main focus of EUC is to be able to independently develop tools, applications and work environments in handling computing needs. The existence of EUC can increase efficiency and productivity in organizational/company activities. There are 4 levels of EUC expertise, namely menu level, command level, programmer level and functional level. The purpose of this training is to improve EUC capabilities. The methods used in EUC training (PEUC) are presentations, practices and tests. PEUC is conducted for two days. The training materials consist of: 1) Computer systems and problem solutions 2) Office applications, 3) Internet and data security. There are two tests, namely the test before training (pretest) and the test after training (Post-Test). The pretest results show that EUC capabilities in students are still lacking (level 0-1). and after training increased to the category of quite good to good (level 1-2).

Keywords: End User Computing, computing, digital security, Organization, Software, Information Technology

PENDAHULUAN

End user computing (EUC) adalah pengguna akhir yang memiliki keahlian non IT, namun mereka mampu untuk mengelola, menggunakan, dan mengakses sumber daya teknologi Informasi seperti perangkat lunak aplikasi dan data tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam (Isnaini, 2022). Fokus utama dari *EUC* adalah mampu secara mandiri mengembangkan alat, aplikasi dan lingkungan kerja dalam menangani kebutuhan komputasi (Anggrayeni, 2015). Secara umum, *EUC* bertujuan untuk meningkatkan produktivitas, fleksibilitas dan kemandirian pengguna dalam mengelola informasi dan tugas mereka (Wahyuningsih, n.d.).

Menurut (Panko & Port, 2013), *EUC* berkembang sekitar tahun 1980-1990 seiring berkembangnya komputer pribadi (PC) dan adanya dorongan keinginan pemakai untuk mengontrol terhadap sumber-sumber informasi dan fasilitas sistem komputer yang dimiliki; menurutnya, tiga puluh tahun yang lalu *EUC* bukanlah hal sepele dibandingkan dengan sistem informasi terpusat, bahkan *EUC* akan siap mendominasi penggunaan teknologi informasi perusahaan, dan aplikasi yang juga tidak kalah penting dalam penggunaan end user computing adalah spreadsheet (Indrayani, 2005).

Dalam penelitian (Aswidani, 2015) menemukan bahwa kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi komputer mempengaruhi 88% kinerja individu, meskipun kepuasan terhadap organisasi terkait pelatihan sebesar 11%. Ini menjelaskan bahwa adanya *EUC* dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam aktivitas perusahaan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi *EUC* di-antaranya adalah kemudahan dalam penggunaan teknologi Informasi dan kemampuan dari individual pemakai (Igbaria, 1995 dalam (Suryandari, 2002); selain itu terdapat juga faktor jangka panjang (Thomson et al, 1991). Teori sikap dan perilaku dari (Triandis, 1979) menyatakan salah satu yang mempengaruhi penggunaan komputer adalah kebiasaan dan kondisi yang memfasilitasi.

Secara umum, *EUC* dibagi empat level, yaitu 1) *EUC level* menu: pengguna menggunakan aplikasi dari menu yang tersedia (Triandika et al., 2021). Ini melibatkan tugas-tugas dasar seperti membuka, menyimpan dan mencetak; 2) *EUC level* perintah: mampu menggunakan perintah atau instruksi yang lebih kompleks dalam aplikasi. Termasuk penggunaan shortcut keyboard atau perintah teks untuk mempercepat pekerjaan; 3) *EUC level* programmer: pengguna memiliki kemampuan atau memodifikasi program atau skrip dalam aplikasi. Ini melibatkan pemahaman tentang bahasa pemrograman atau skripting yang digunakan dalam aplikasi; 4) *EUC level* pendukung fungsional: pengguna memiliki keahlian untuk mendukung fungsi-fungsi spesifik dalam organisasi melalui penggunaan aplikasi. Ini bisa termasuk pengembangan solusi khusus atau integrasi aplikasi dengan sistem lain (Irwansyah, 2013).

Berdasarkan uraian diatas, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan end user computing pada mahasiswa fakultas ekonomi universitas khairun. Sebelumnya telah dilakukan survey terhadap mahasiswa semester dua dan lima program studi manajemen. Hasil survey secara deskriptif menjelaskan bahwa terdapat mahasiswa semester dua tidak memahami aplikasi perkantoran seperti word dan excel, penggunaan komputer hanya untuk *browsing internet* dan *game*, sedangkan beberapa mahasiswa semester lima menggunakan komputer hanya untuk keperluan perkuliahan; sebagian besar hanya mampu menggunakan Microsoft Office dasar (word dan Excel). Hasil survey juga menjelaskan bahwa mahasiswa menggunakan komputer karena kemudahan. Selain itu, peserta pelatihan dipilih berdasarkan nilai mata kuliah aplikasi komputer bisnis yang rendah.

METODE

Metode pelaksana pelatihan dilakukan dalam beberapa tahap diantaranya : 1) Presentasi, yaitu penyampaian materi dengan menggunakan alat peraga infokus, laptop dan internet; 2) Pretest, yaitu uji

kemampuan khalayak/mahasiswa selama 30 menit sebelum pelatihan di mulai; model tes pilihan berganda; 3) Pelatihan, yaitu praktik langsung pada komputer, materi yang dibahas : sistem komputer dan solusi penyelesaian masalah, Aplikasi Office, internet dan keamanan data; 4) Post-test, yaitu test terkait materi pelatihan, fungsinya untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah mengikuti pelatihan. Model tes pilihan berganda dan tes praktek. Adapun Metode penilaian tes berdasarkan: 1) bobot nilai per-soal yang telah ditetapkan yaitu maksimal 20 , 2) nilai status keahlian EUC berdasarkan nilai range yang ditetapkan (tabel 1). Adapun indikator dalam penilaian terdiri atas: 1) Pemahaman konsep, 2) Ketramprilan praktis, 3) Performa kerja, 4) Umpan balik. Adapun tolak ukur dari keberhasilan pelatihan ini adalah terdapat peningkatan dalam keahlian EUC.

Tabel 1. Keterangan Nilai Status

Nilai	Nilai Huruf	Predikat	Level EUC
-	E		Non EUC
30,00	E	sangat kurang	EuB
40,50	D	kurang	EuB
41,00	D	kurang	EuB
55,00	D	cukup	Euc 1
55,50	C	cukup	Euc 1
56,00	C	cukup	Euc 1
60,00	C	cukup	EUC 1
60,50	BC	cukup	EUC 1
61,00	BC	cukup	EUC 1
65,00	BC	cukup baik	EUC 2 (-)
65,50	B	cukup baik	EUC 2 (-)
66,00	B	cukup baik	EUC 2 (-)
70,00	B	baik	EUC 2
70,50	AB	baik	EUC 2
71,00	AB	baik	EUC 2
80,00	AB	baik	EUC 2
80,50	A	baik	EUC 2
81,00	A	Sangat Baik	EUC 2 (+)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelatihan dilaksanakan di Laboratorium Komputer Fakultas Ekonomi, yang diikuti oleh 7 peserta; peserta pelatihan ditentukan berdasarkan hasil survey dan nilai aplikasi komputer yang rendah.

Kegiatan dilakukan selama 2(dua) hari. Durasi kegiatan 8 jam perhari, di mulai dari jam 8.30-jam 17.00. jadwal hari pertama yaitu : 30 menit pretest, 6 jam pelatihan, 1 menit Ishoima. Pretest dilaksanakan sebelum pelatihan dimulai. Pelatihan sesi pertama dimulai jam 9.00 – 11.00 dengan materi Sistem Komputer dan penyelesaian *Error*. Sesi kedua mulai jam 11.10-12.30 dengan materi Pengenalan Internet dan keamanan data, Istirahat (ishoma) 1 jam; Sesi tiga pada jam 13.30-14.30 materi Internet dan Keamanan data (lanjutan). Sesi empat jam 14.45- 16.45 Pengenalan Microsoft office dan Fungsi Excel. Hari ke-dua melanjutkan materi Microsoft Excel jam 8.30-9.30, sesi lima jam 9.45- 11.45 materi Microsoft word. Ishoma 45 menit. Sesi enam Materi power point 12.30-13,30. Sesi tujuh jam 13.45-14.45 presentasi tugas kelompok. Sesi delapan jam 15.00-16.30 post test. Sisa waktu 30 menit untuk pengisian kuisisioner terkait pendapat terhadap pelatihan yang diikuti. Suasana pelatihan selama dua hari terlihat pada gambar 1:



Gambar 1. Pelatihan Hari 1 & 2

Adapun soal untuk *pretest* dan *post test* terkait 3 materi yaitu : 1) Sistem komputer dan solusi penyelesaian masalah, 2) Aplikasi Office, 3) Internet dan keamanan data. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta pada materi 1 (sistem komputer) sebesar 40,29 masuk level 0 atau end user biasa (EUB) yaitu belum memiliki keahlian dengan predikat sangat kurang. Hasil *pretest* materi 2 (Aplikasi Office) nilai rata-rata peserta sebesar 59,40 kategori EUC level 1 dengan predikat kurang. dan nilai rata-rata materi 3 (Internet dan keamanan data) sebesar 49,20 dengan kategori keahlian level 0 atau end user biasa (EUB) predikat kurang. Hasil rata-rata nilai *pretest* terlihat pada tabel 2a. Setelah pelatihan dilakukan *post test*, dengan hasil *post test* sebagai berikut : test materi 1 nilai rata-rata peserta adalah 64,29 dengan keahlian EUC level 1 predikat cukup. Test materi 2 nilai rata-rata 78,57 dengan keahlian EUC level 2 predikat baik, dan hasil tes materi 3 dengan nilai rata-rata 72,86 dengan level keahlian EUC level 2 minus predikat cukup baik, hasil *post-test* terlihat pada tabel 2b, Hasil ini juga terlihat pada gambar 1, berikut:

Tabel 2.a Nilai Rerata Pretest

	Nilai Rerata Pre-test			
	1	2	3	Total
Rata-Rata	40,29	61,43	52,00	51,20
Status Keahlian	EuB	EUC 1	EuB	EuB
Predikat	sangat kurang	cukup	kurang	kurang

Tabel 2b. Nilai Rerata Post test

	Nilai Rerata Post-test			
	1	2	3	Total
Rata-Rata	64,29	78,57	72,86	71,86
status Keahlian	EUC 1	EUC 2	EUC 2	EUC 2
Predikat	cukup	baik	baik	baik



Gambar 1. Garfik Nilai Pretest-Posttest

Pembahasan

Pelatihan diikuti tujuh peserta mahasiswa dengan pertimbangan pengetahuan mahasiswa masih kurang terkait komputer; Hasil ini didapati dari survey dan nilai pada mata kuliah aplikasi komputer. Jenis kelompok pelatihan adalah kelompok kecil dengan jumlah peserta 7 hingga 10 orang, tujuannya agar lebih fokus dan maksimal dalam praktik.

Adapun kegiatan pelatihan terbagi kedalam tujuh sesi sebagai berikut: 1) Sesi pertama mahasiswa mendapatkan materi sistem komputer dan solusi penyelesaian error, materi disampaikan melalui presentasi dan terdapat studi kasus didalamnya. Selain itu menampilkan video cara penyelesaian masalah komputer. Materi diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab. Sesi ke-dua membahas terkait internet dan keamanan data. Materi ini menjelaskan konsep internet dan navigasi

web, kesadaran akan keamanan data seperti pembuatan password yang kuat, penggunaan anti virus, pentingnya menjaga privasi online, serta etika digital dalam menggunakan teknologi dan internet. Sesi ketiga pembahasan terkait Aplikasi Microsoft Office, menjelaskan fungsi, konsep dan ciri dari aplikasi Microsoft office. Mengintegrasikan antara aplikasi office serta tips dan trik efisiensi fitur-fitur tersembunyi dalam office untuk meningkatkan produktivitas dalam bekerja; selain itu terdapat pula tugas kelompok untuk menyelesaikan proyek sederhana terkait materi dan praktikum yang telah dijelaskan. Pelatihan diakhiri dengan post test yang diuji melalui soal pilihan berganda dan essay.

Hasil pelatihan menunjukkan keahlian EUC dari level 0 meningkat ke EUC level 2. Pada gambar 1 menjelaskan tingkat perkembangan EUC yaitu pengetahuan komputer dan penyelesaian solusi pada pretest bernilai rata-rata 32,4 setelah pelatihan nilainya meningkat rata-rata 59; begitu juga pada pengetahuan Aplikasi Office dengan nilai rata-rata pretest adalah 52,87 menjadi 71,33 pada post test; hal yang sama juga terjadi peningkatan EUC pada pengetahuan internet dan keamanan data yaitu nilai pretest sebesar 46,47 meningkat menjadi 66,67 pada post test. Hasil ini secara deskriptif menjelaskan bahwa telah meningkat kemampuan EUC dari level 0 (Kurang) ke level EUC level 1 hingga EUC level 2 (cukup baik).

Adapun umpan balik dari 7 peserta terkait pelatihan secara deskriptif menjelaskan: waktu pelatihan sangat singkat, penggunaan komputer hanya pada saat pelatihan, Adanya pelatihan meningkatkan pengetahuan terkait komputer, pelatihan sangat bermanfaat.

SIMPULAN

Setelah mengikuti pelatihan, terdapat peningkatan keahlian EUC; dari rata-rata total nilai 49 (kurang) atau end user biasa (EUB) meningkat menjadi 65 (cukup baik) atau EUC level 2; waktu pelatihan yang singkat dan intensitas penggunaan komputer yang hanya digunakan pada saat pelatihan mempengaruhi peningkatan EUC. Meskipun hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan, efek jangka panjang dari pelatihan ini terhadap penggunaan sehari-hari perlu dievaluasi lebih lanjut untuk memastikan keberlanjutannya dalam waktu yang lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayeni, D. P. (2015). Analisis Faktor Kesuksesan Sistem Mandatory Use Berdasarkan Model TAM dan End User Computing Satisfaction (Studi Kasus: Aplikasi UR Pada BPJS Kesehatan Divisi Regional VII Jawa Timur). *Undergraduate Thesis*.
- Aswidani. (2015). *Analisis Faktor Keberhasilan Sistem Informasi Terhadap Kinerja Individu*. Penelitian Dosen Mandiri Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Khairun, Ternate.
- Indrayani, E. (2005). Sistem Informasi Manajemen. *Graha Ilmu, Jakarta*.
- Irwansyah, E. (2013). *Sistem informasi geografis: prinsip dasar dan pengembangan aplikasi*. DigiBook Yogyakarta.
- Isnaini, R. (2022). *Analisis kepuasan pengguna aplikasi halodoc di masa pandemi dengan menggunakan model End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Perpustakaan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Jakarta.
- Panko, R. R., & Port, D. N. (2013). End user computing: The dark matter (and dark energy) of corporate IT. *Journal of Organizational and End User Computing (JOEUC)*, 25(3), 1–19.
- Suryandari, E. (2002). Faktor-Faktor Perbedaan Individual dalam Keahlian End-User Computing. *Journal of Accounting and Investment*, 3(1), 20–26.
- Triandika, L. S., Rachmaningsih, D. M., & Wijaya, A. F. (2021). Pengukuran kepuasan pengguna situs e-learning universitas terbuka dengan metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *Sebatik*, 25(2), 598–603.
- Triandis, H. C. (1979). Values, attitudes, and interpersonal behavior. *Nebraska Symposium on Motivation*.
- Wahyuningsih, M. (n.d.). *Evaluasi kepuasan pelanggan aplikasi mobile my firstmedia menggunakan model End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Perpustakaan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Jakarta.



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).