

STUDI KORELASI ANTARA BINUSMAYA DENGAN KEPUASAN MAHASISWA UNIVERSITAS BINA NUSANTARA: STUDI KASUS PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI

Anak Agung Nyoman Sukawati¹; Wandari Tania²; Tina Carolina Antoro Putri³; Billy Chandra⁴

^{1, 2, 3, 4}Jurusan Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Nusantara,
Jl. K.H. Syahdan No. 9, Kemanggis/Palmerah, Jakarta Barat
¹anakagungn2150@lecturer.binus.ac.id

ABSTRACT

The article purpose was to know the relation between BinusMaya with student satisfaction of Bina Nusantara University. The used research method was survey method, corelational technique with collecting data using questioner. The research result was there is correlation coefficient + (0,4336) which mean there is positive relation and including medium category between BinusMaya with student satisfaction. Determination coefficient was 0,188 which means 18,8 % of student satisfaction variation can be explain by BinusMaya variable. The conclusion was there is positive correlation between BinusMaya with the student satisfaction, which means the more effective of BinusMaya so the student satisfaction is getting higher.

Keywords: BinusMaya, student satisfaction, computerize accounting

ABSTRAK

Tujuan artikel untuk mengetahui hubungan antara BinusMaya dengan kepuasan mahasiswa Universitas Bina Nusantara. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei, teknik korelasional dengan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Hasil penelitian ini adalah koefisien korelasi sebesar + (0,4336) yang berarti terdapat hubungan positif dan termasuk dalam kategori sedang antara BinusMaya dengan Kepuasan Mahasiswa. Koefisien determinasi sebesar 0,188 berarti 18,8 % variasi Kepuasan Mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel BinusMaya. Simpulan dari penelitian ini adalah terdapat korelasi (hubungan) positif antara BinusMaya dengan Kepuasan Mahasiswa, artinya semakin efektif BinusMaya maka semakin tinggi Kepuasan Mahasiswa.

Kata kunci: BinusMaya, kepuasan mahasiswa, komputerisasi akuntansi

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi mengalami perkembangan yang begitu pesat. Perkembangan tersebut mengakibatkan, baik individu maupun organisasi, memanfaatkan teknologi informasi dalam setiap aspek kehidupannya. Kebutuhan informasi, khususnya dalam dunia pendidikan, juga memerlukan perkembangan teknologi untuk dapat memajukan pendidikan sehingga dapat menghasilkan sistem pembelajaran yang lebih baik. Untuk dapat menghasilkan sistem pembelajaran yang baik tersebut, dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan menambah waktu belajar dalam kelas, menggunakan *website* khusus yang telah dibuat, ataupun dengan cara yang lain.

BinusMaya atau dapat juga disebut sebagai MCL (*Multi Channel Learning*) merupakan sistem pembelajaran yang menggabungkan beberapa *channel* pembelajaran, yaitu *face to face* atau kuliah di kelas dan *e-learning (off class)* dan sekarang BinusMaya mengalami penyempurnaan dan berubah menjadi LMS (*Learning Management System*), yaitu merupakan gabungan dari Binus Maya lama atau lebih dikenal dengan *Learning Space 5 (LS5)* dengan yang baru dan juga di dalam BinusMaya baru dapat diakses berbagai kebutuhan perkuliahan tanpa harus *login* kembali ke *website* www.student.binus.ac.id. Namun di dalam penggunaan BinusMaya, juga tidak lepas dari permasalahan. Adapun permasalahan yang ditemukan adalah tidak dapat membuka materi kuliah. Selain itu, adanya kelambatan dalam mengakses BinusMaya. Oleh karena itu, penelitian sistem

informasi terhadap *website* tersebut perlu dilakukan. Hal itu guna mengetahui seberapa besar Kepuasan Mahasiswa dan juga Korelasi antara BinusMaya dengan Kepuasan Mahasiswa.

Adapun beberapa permasalahan yang telah ditemukan di Universitas Bina Nusantara, yaitu pada saat pengisian KRS jumlah kelas yang dibuka tidak dapat menampung banyak mahasiswa sehingga menyebabkan mahasiswa menjadi tidak puas dan tidak dapat mengambil mata kuliah yang diinginkan. Jika jumlah kelas yang dibuka dapat menampung lebih banyak mahasiswa maka mahasiswa tidak hanya merasa puas dengan pengisian KRS tetapi mereka juga dapat mengambil mata kuliah yang mereka inginkan.

Keterlambatan mahasiswa dan dosen yang lebih dari jam yang telah ditetapkan sehingga waktu untuk belajar dan mengajar menjadi berkurang dan tidak efektif. Jika segenap civitas Universitas Bina Nusantara lebih disiplin dalam hal waktu maka proses belajar-mengajar akan menjadi lebih efektif dan efisien. Adanya keterlambatan dalam meng-*update website* binus (www.binus.ac.id) mengakibatkan mahasiswa menjadi terlambat dalam mendapatkan informasi, contoh nilai ujian. Jika informasi yang dibutuhkan mahasiswa selalu *up to date* maka mahasiswa akan merasa bahwa informasi yang didapatkan adalah informasi yang akurat.

Adanya kelambatan dalam mengakses BinusMaya yang mengakibatkan *website* BinusMaya tidak *accessible*. Jika BinusMaya *accessible*, tentunya itu akan memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan materi kuliah. Materi kuliah yang ada dalam BinusMaya tidak lengkap atau tidak dapat dipahami dan dimengerti dengan jelas oleh mahasiswa. Hal itu karena materi kuliah yang disediakan hanya berupa garis besarnya saja dan tidak detail. Peralatan yang mendukung proses belajar dan mengajar terkadang tidak dapat digunakan dengan baik atau tidak ada sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan terganggu. Selain itu juga menyebabkan mahasiswa kurang puas dengan cara belajar *face to face* atau pertemuan di kelas.

Berdasarkan informasi permasalahan tersebut: “Apakah terdapat korelasi antara BinusMaya dengan Kepuasan Mahasiswa”? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar Kepuasan Mahasiswa dalam penggunaan BinusMaya dengan aplikasi LS5 dan LMS di Universitas Bina Nusantara. Selain itu, juga untuk mengetahui Korelasi antara BinusMaya yang menggunakan aplikasi LS5 dan LMS dengan Kepuasan Mahasiswa di Universitas Bina Nusantara.

Manfaat penelitian ini adalah memberikan informasi seberapa besar Kepuasan Mahasiswa terhadap BinusMaya dengan aplikasi LS5 dan LMS. Selain itu, juga memberikan informasi sejauh mana Korelasi antara BinusMaya yang menggunakan aplikasi LS5 dan LMS pada Universitas Bina Nusantara dengan Kepuasan Mahasiswa.

TINJAUAN PUSTAKA

BinusMaya adalah suatu sistem pembelajaran di BiNus yang mengkombinasikan pertemuan di kelas (sesi tatap muka) dengan pertemuan di dunia maya (sesi *online*) (www.binusmaya.binus.ac.id). Dalam *jade.mcli*, definisi *Learning Space* adalah salah satu ruang kelas maupun lokasi fisik yang didedikasikan untuk aktifitas kurikulum. Hal itu merupakan ruang yang didesign untuk tatap muka (*face to face*) (<http://jade.mcli.dist.maricopa.edu/alan/archives/2004/10/21/space.php>)

Dalam *learningcircuits* disebutkan bahwa *Learning Management System* (LMS) adalah perangkat lunak (*software*) yang mengotomatisasi pengadministrasian dari pembelajaran. LMS mendaftarkan *user*, menelusuri mata kuliah dalam sebuah katalog, mencatat data dari pembelajar, dan menyediakan laporan untuk manajemen. LMS didesain khusus untuk mengatasi mata kuliah yang ditangani oleh banyak penerbit dan penyedia. Hal itu biasanya tidak termasuk kemampuan otorisasinya sendiri; Justru berfokus pada pengelolaan mata kuliah yang diciptakan oleh bermacam-macam sumber lain (<http://www.learningcircuits.org/glossary.html>).

Berdasarkan teori tersebut, yang dimaksud dengan BinusMaya dalam penelitian ini adalah suatu sistem pembelajaran (meliputi kegiatan mengajar yang dibimbing oleh dosen dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh mahasiswa) yang terdiri dari elemen maupun komponen yang saling terkait atau terhubung satu dengan yang lain dan terkoneksi langsung dengan internet (*online*). BinusMaya menggunakan dua aplikasi, yaitu LS5 dan LMS. Kedua aplikasi tersebut dibuat oleh Universitas Bina Nusantara sendiri sesuai dengan kebutuhan Universitas Bina Nusantara dan ruang kelas atau lokasi fisik diubah menjadi secara maya, yaitu dengan mengakses *website* BinusMaya. Dalam BinusMaya tersebut terdapat beberapa indikator sebagai berikut: *online*, akurat, *up to date*, dapat dipercaya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:902), istilah kepuasan berasal dari kata puas

yang berarti merasa senang (lega, gembira, kenyang, dan sebagainya) karena telah terpenuhi hasrat hidupnya. Kualitas kepuasan (Parasuraman, Zeithaml, dan Berry yang dikutip dalam Fandy dan Gregorius, 2005:133), meliputi dimensi sebagai berikut: *Reliability* (reliabilitas); *Assurance* (jaminan); *Responsiveness* (daya tanggap); *Empathy* (empati); *Tangibles* (bukti fisik).

Dalam wikipedia, mahasiswa adalah panggilan untuk orang yang sedang menjalani pendidikan tinggi di sebuah universitas atau perguruan tinggi (<http://id.wikipedia.org/wiki/Mahasiswa>). Berdasarkan teori, definisi, dan kondisi yang disebutkan, yang dimaksud dengan kepuasan mahasiswa dalam penelitian ini adalah terpenuhinya kebutuhan mahasiswa Universitas Bina Nusantara dalam menggunakan BinusMaya. Dalam kepuasan mahasiswa tersebut terdapat dimensi: *Reliability* (reliabilitas) dengan indikator andal dan akurat; *Assurance* (jaminan) dengan indikator kepastian dan kepercayaan; *Responsiveness* (daya tanggap) dengan indikator respons dan cepat; *Empathy* (empati) dengan indikator dapat dipahami dan membantu; *Tangibles* (bukti fisik) dengan indikator tampilan menarik, tersedia, lengkap, dan *up to date*.

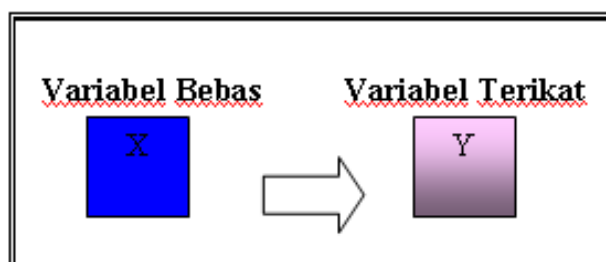
Berdasarkan definisi variabel BinusMaya dan kepuasan mahasiswa tersebut, dapat dilihat bahwa jika BinusMaya tersebut memberikan sistem pembelajaran yang dapat dipercaya, akurat, dan *up*

Contoh tampilan BinusMaya sebagai berikut

to date sesuai dengan kebutuhan maka mahasiswa akan merasa puas. Diduga terdapat hubungan antara BinusMaya dengan kepuasan mahasiswa. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dibuat hipotesis penelitian sebagai berikut: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara BinusMaya dengan kepuasan mahasiswa dan dapat juga dirumuskan secara statistik (Lihat Gambar 1).

METODE PENELITIAN

Berikut ini adalah konstelasi hubungan variabel penelitian yang menggambarkan hubungan antar-variabel yang digunakan dalam penelitian.



Sumber: Modifikasi dari Sugiyono (2005:12)

Gambar 2 Konstelasi Hubungan Antara Variabel Penelitian



Sumber: www.binusmaya.binus.ac.id

Gambar 1 Tampilan Awal BinusMaya

Definisi Operasional

Definisi Operasional Kepuasan Mahasiswa (Y)

Definisi Operasional Kepuasan Mahasiswa dalam penelitian ini adalah total skor penilaian kepuasan mahasiswa Universitas Bina Nusantara dari hasil pengisian instrumen kepuasan mahasiswa oleh para mahasiswa. Pengukuran itu meliputi komponen atau dimensi: *Reliability* (reliabilitas) dengan indikator andal dan akurat; *Assurance* (jaminan) dengan indikator kepastian dan kepercayaan; *Responsiveness* (daya tanggap) dengan indikator respons dan cepat; *Empathy* (empati) dengan indikator dapat dipahami dan membantu; *Tangibles* (bukti fisik) dengan indikator tampilan menarik, tersedia, lengkap, dan up to date. Instrumen pada indikator disusun berskala 5 dengan pilihan jawaban Tidak Setuju, Kurang Setuju, Ragu-Ragu, Setuju, Sangat Setuju. Kategori pernyataan Positif dibobot mulai dari nilai 1 sampai dengan 5 sedangkan pernyataan negatif dibobot mulai dari nilai 5 sampai dengan 1.

Definisi Operasional BinusMaya (X)

Definisi operasional BiNusMaya dalam penelitian ini adalah total skor penilaian BinusMaya Universitas Bina Nusantara dari hasil pengisian instrumen BinusMaya oleh para mahasiswa. Pengukuran itu meliputi indikator: *online*, akurat, *up to date*, dan dapat dipercaya. Instrumen pada indikator disusun berskala 5 dengan pilihan jawaban

Tidak Setuju, Kurang Setuju, Ragu-Ragu, Setuju, Sangat Setuju. Kategori pernyataan Positif dibobot mulai dari nilai 1 sampai dengan 5 sedangkan pernyataan negatif dibobot mulai dari nilai 5 sampai dengan 1.

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 (N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Perhitungan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} S &= \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 (N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q} \\ &= \frac{3,481 \times 1893 \times 0,5 \times 0,5}{(0,05)^2 \times (1893 - 1) + 3,481 \times 0,5 \times 0,5} \\ &= \frac{1647,38325}{4,73 + 0,87025} \\ &= 294 \end{aligned}$$

Pemilihan anggota sampel menggunakan teknik *Probability Sampling* dengan jenis *Simple Random Sampling* (Teknik Acak Sederhana). Hasil pengujian instrumen penelitian yang dilakukan sebelum menyebarkan kuesioner kepada 294 orang responden adalah sebagai berikut (Lihat Tabel 1).

Tabel 1 Pengujian Instrumen

Jenis Pengujian	Variabel	Hasil Pengujian
Uji Validitas Butir (<i>Product Moment Pearson</i>)	BinusMaya	Semua Butir Valid (8 butir)
	Kepuasan Mahasiswa	19 butir valid, 5 butir tidak valid
Uji Reliabilitas Instrumen (<i>Alpha Cronbach</i>)	BinusMaya	Koefisien reliabilitas = 0,788
	Kepuasan Mahasiswa	Koefisien reliabilitas = 0,917

Sumber: Hasil Perhitungan Data Kuesioner

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Bina Nusantara angkatan 2004 dengan jumlah 1002 mahasiswa dan angkatan 2005 dengan jumlah 891 mahasiswa. Hanya terbatas pada jurusan Komputerisasi Akuntansi yang masih aktif dan total dari populasi adalah 1893 mahasiswa. Sampel penelitian ini sebanyak 294 responden dari populasi. Metode pengambilan sampel menggunakan rumus Isaac dan Michael.

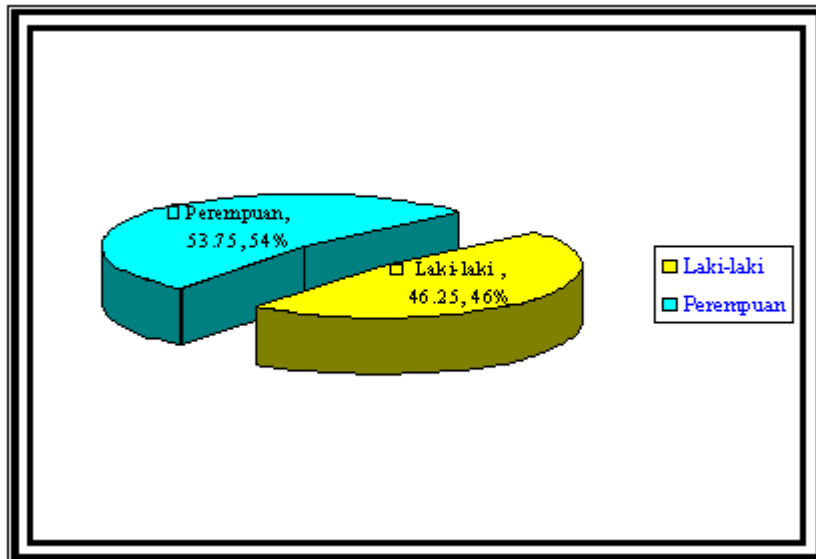
Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu metode survei, teknik korelasional. Data dijangar dengan kuesioner dengan dua instrumen, yaitu instrumen BinusMaya dan instrumen kepuasan mahasiswa. Data yang telah terkumpul kemudian diolah dengan tiga cara: Perhitungan Manual; Perhitungan dengan *Microsoft Office Excel 2003*; Perhitungan dengan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 13.0 for Windows. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis. Data yang telah teruji Normalitas (*Lilliefors*) dan Homogenitas (*Bartlett*) kemudian dianalisis dengan Teknik Regresi Linear Sederhana dan Korelasi Sederhana

PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Hasil jawaban kuesioner mengenai karakteristik responden sebagai berikut.

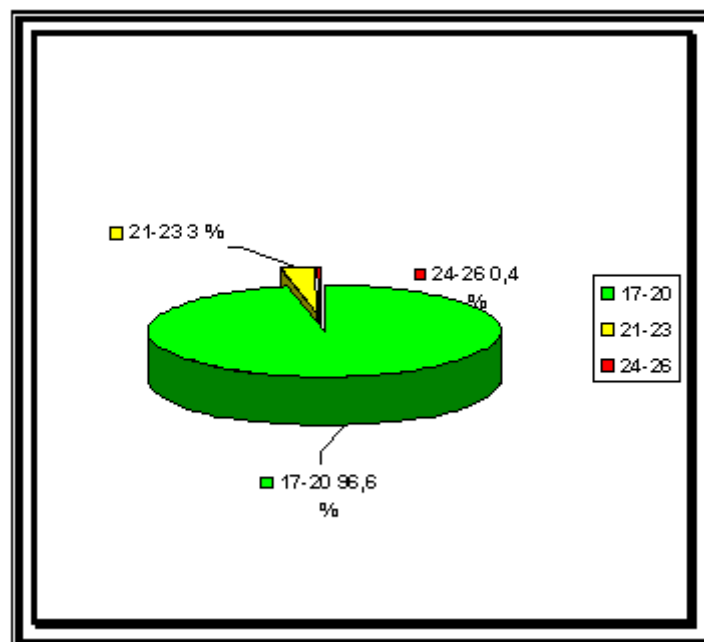
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Sumber: Data Hasil Kuesioner

Gambar 3 Jenis Kelamin

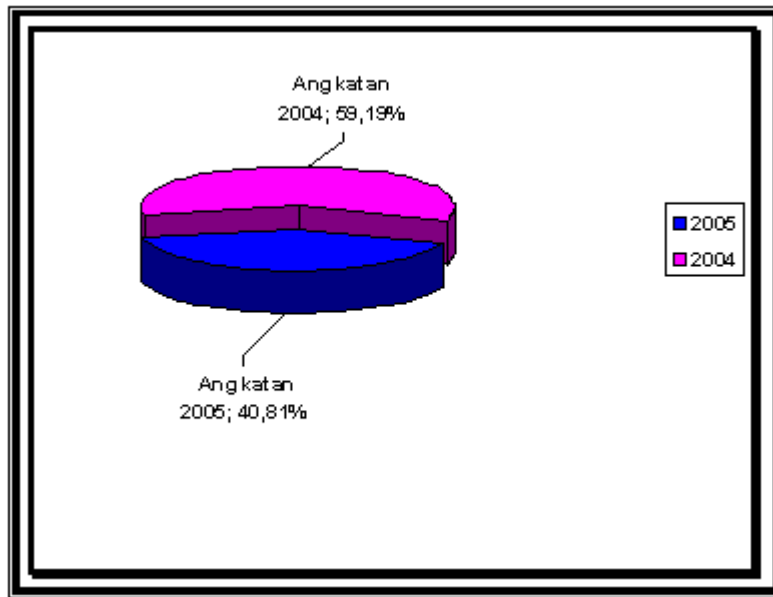
Karakteristik Responden Berdasarkan Umur



Sumber: Data Hasil Kuesioner

Gambar 4 Umur

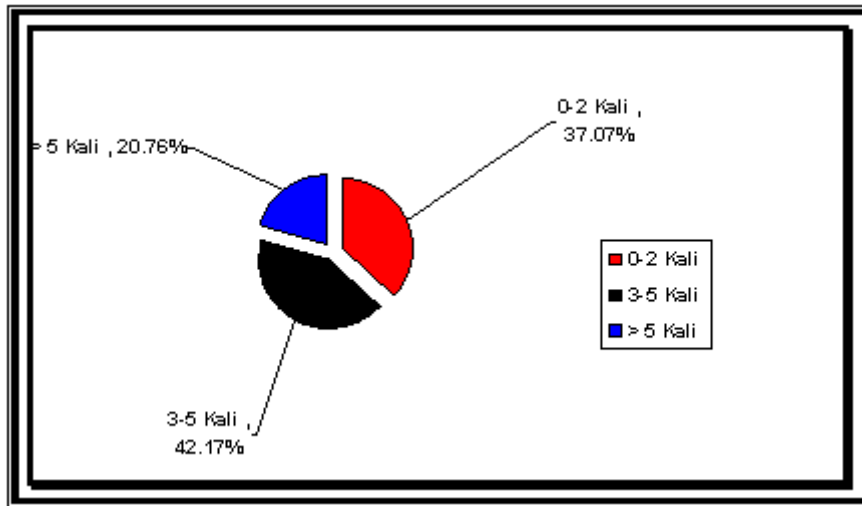
Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan



Sumber: Data Hasil Kuesioner

Gambar 5 angkatan

Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan BinusMaya dalam 1 Minggu.



Sumber: Data Hasil Kuesioner

Gambar 6 Frekuensi Penggunaan BinusMaya dalam 1 Minggu

Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Melihat Bahan Perkuliahan dalam 1 Minggu (Lihat gambar 7).

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis yang telah dirumuskan, dilakukan dengan statistik inferensial, yaitu teknik analisis regresi linear sederhana dan korelasi sederhana. Berikut ini adalah tahap yang dilakukan dalam pengujian hipotesis.

Pengujian Persyaratan Analisis

Pengujian persyaratan analisis dilakukan sebelum dilakukan analisis dengan teknik regresi linear sederhana, terdiri dari berikut ini. Pertama, Uji Normalitas (*Lilliefors*), yaitu pengujian kenormalan hasil galat taksiran ($Y - \hat{Y}$) (Lihat Tabel 3).

Tabel 3 Uji Normalitas (Uji *Lilliefors*)

L_0 (L hitung)	$L_{(0,05;100)}$ (L tabel)	Keterangan			Kesimpulan
0,059	0,060	L hitung	<	L tabel	Galat taksiran ($Y - \hat{Y}$) Berdistribusi Normal

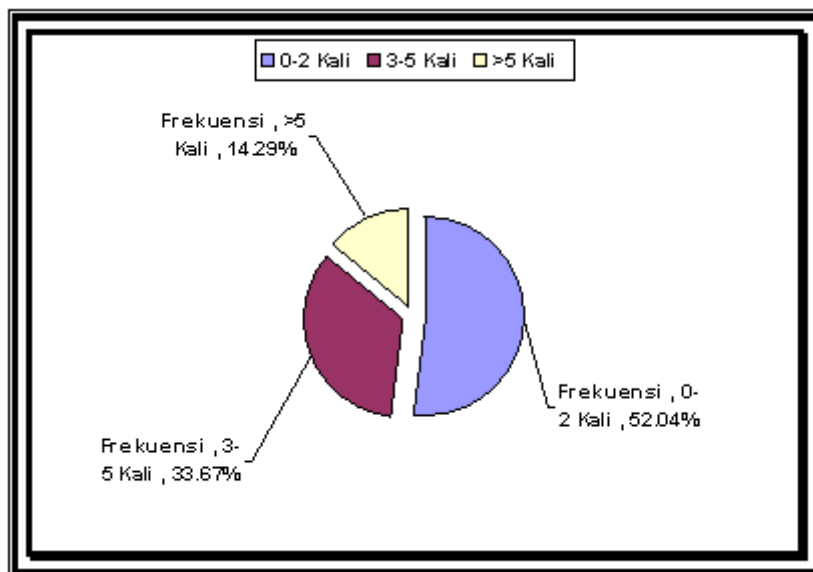
Sumber: Hasil Perhitungan dari Data Kuesioner

Kedua, Uji Homogenitas (*Bartlett*), yaitu pengujian homogenitas pasangan varians Y dan X.

Tabel 4 Uji Homogenitas (Uji *Bartlett*)

χ^2 (χ^2 hitung)	$\chi^2_{0,95(16)}$ (χ^2 tabel)	Keterangan			Kesimpulan
16,070	28,9	χ^2	<	$\chi^2_{0,95(16)}$	Varians Y dan X Homogen

Sumber: Hasil Perhitungan dari Data Kuesioner



Sumber: Data Hasil Kuesioner

Gambar 7 Frekuensi Melihat Bahan Perkuliahan dalam 1 Minggu

Analisis Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan perhitungan menggunakan metode kuadrat terkecil, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 23,703 + 1,459 X$. Setelah persamaan regresi diketahui maka diuji signifikansi dan linearitasnya dengan tabel ANAVA (Analisis Varians).

Analisis Korelasi Sederhana

Tahapan dalam analisis korelasi sederhana adalah sebagai berikut. Pertama, koefisien korelasi, yaitu menggunakan rumus korelasi Product Moment Pearson, diperoleh koefisien korelasi (r) sebesar $+0,4336$. Kedua, uji signifikansi koefisien korelasi.

Tabel 5 ANAVA Persamaan Regresi $\hat{Y} = 19,550 + 0,387 X$

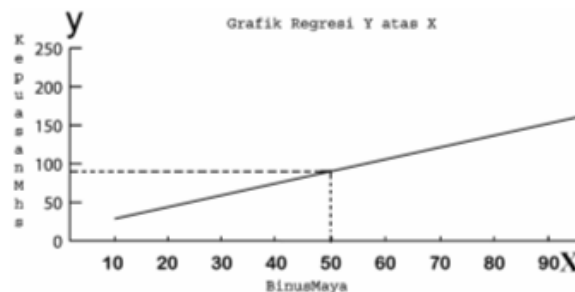
Sumber Variasi	dk	JK	KT	F hit	F tab (0,05)	F tab (0,01)
Total	294	1434194	-	-		
Koefisien a	1	1413845,388	1413845,388			
Regresi b/a	1	7514,088	7514,088		3,94	6,90
Sisa	292	12834,524	43,954	170,953(*)		
Tuna Cocok	17	1037,524	61,031	1,423(**)	1,75	2,19
Galat	275	11797,000	42,898			

Sumber: Hasil Perhitungan dari Data Kuesioner

Simpulan:

- Regresi Signifikan : $F \text{ hit} (*) > F \text{ tab}(0,05) = 170,953 > 3,94$
- Regresi Linear : $F \text{ hit} (**) < F \text{ tab}(0,05) = 1,423 < 1,75$

Persamaan regresi dapat dilihat lebih jelas pada grafik berikut.



$$\hat{Y} = 23,703 + 1,459 X$$

Sumber: Hasil Perhitungan dari Data Kuesioner

Gambar 8 Grafik Persamaan Regresi $\hat{Y} = 23,703 + 1,459 X$

Tabel 6 Uji Signifikansi Koefisien Korelasi

n	r	t hitung	t tabel		Kesimpulan
			$\alpha = 0,05$	$\alpha = 0,01$	
294	0,4336	8,223	1,960	2,576	t hitung > t tabel

Sumber: Hasil Perhitungan dari Data Kuesioner

Keterangan :

Koefisien korelasi signifikan: $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$

Ketiga, Koefisien Determinasi. Pengkuadratan dari koefisien korelasi (r^2) menghasilkan koefisien determinasi sebesar $0,188$.

PENUTUP

Berdasarkan uraian dan analisis yang telah dilakukan, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut. Melalui analisis Linear sederhana yang telah diuji signifikansi dan linearitasnya, telah didapatkan persamaan regresi. Dari persamaan regresi yang ada, berarti Kepuasan Mahasiswa dapat diramalkan jika BinusMaya diketahui. Dari persamaan tersebut dapat diketahui bila tidak ada BinusMaya maka tingkat Kepuasan Mahasiswa adalah sebesar bilangan konstanta pada persamaan tersebut. Selain itu, dari persamaan regresi tersebut juga berarti bahwa setiap penambahan satu satuan skor pada BinusMaya akan diikuti penambahan tingkat Kepuasan Mahasiswa.

Analisis korelasi sederhana yang telah diuji signifikansinya, telah menghasilkan koefisien korelasi. Dari koefisien korelasi yang didapatkan, menunjukkan adanya hubungan antara BinusMaya dengan Kepuasan Mahasiswa, walaupun hubungan antara dua variabel tersebut sedang (Sugiyono, 2004:183). Selain itu, dari koefisien korelasi yang didapatkan, menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan diantara kedua variabel. Atau dapat diartikan, semakin tinggi BinusMaya maka semakin tinggi pula tingkat Kepuasan Mahasiswa. Dari pengkuadratan koefisien korelasi didapatkan koefisien determinasi. Dari koefisien determinasi, menunjukkan persentase varians yang mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa yang dapat dijelaskan oleh variabel BinusMaya. Berdasarkan analisis regresi linear sederhana dan korelasi sederhana, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara BinusMaya dengan Kepuasan Mahasiswa.

Beberapa implikasi dari hasil penelitian ini, yaitu hubungan antara BinusMaya dengan Kepuasan Mahasiswa Universitas Bina Nusantara, dapat dijelaskan sebagai berikut. Hasil penelitian ini memberi petunjuk kepada Universitas Bina Nusantara bahwa BinusMaya harus mendapat perhatian khusus, apabila ingin mendapatkan atau menghasilkan BinusMaya yang cepat untuk dapat diakses, menghasilkan materi kuliah BinusMaya yang lengkap, dan dapat dipahami atau dimengerti dengan jelas oleh mahasiswa.

Pertama, *online* adalah kegiatan belajar yang menggunakan sarana komputer dan langsung terkoneksi dengan internet tidak hanya pertemuan di kelas (sesi tatap muka), maupun *self study* (mencari bahan sendiri atau otodidak). Dengan demikian, karena perkembangan jaman dan teknologi yang

memaksa semua orang untuk menggunakan komputer maka diharapkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan materi perkuliahan tidak hanya dapat diperoleh ketika pertemuan di kelas tetapi juga melalui *website* BinusMaya. Oleh karena itu, *website* BinusMaya harus terus ditingkatkan kecepatannya, misalnya memperbaiki server BinusMaya.

Kedua, akurat adalah materi dan data perkuliahan (jadwal kuliah, nilai, dan lain-lain) yang tepat dan sesuai dengan yang sebenarnya. Dengan demikian, apabila materi dan data perkuliahan tidak akurat maka ada kemungkinan terdapat kesalahan dalam belajar. Oleh karena itu, diharapkan materi perkuliahan dan data perkuliahan yang diberikan dapat membantu proses belajar mahasiswa. Agar materi perkuliahan dan data perkuliahan akurat, harus dilakukan pemeriksaan secara berkala untuk memastikan bahwa materi perkuliahan yang ada sesuai dengan semester berjalan. Selain itu, dilakukan studi banding dengan sumber data lainnya.

Ketiga, *up to date* adalah penyajian materi perkuliahan dan data perkuliahan (jadwal kuliah, nilai, dan lain-lain) dalam BinusMaya diperbarui sesuai semester berjalan. Dengan demikian, diharapkan materi perkuliahan dapat di-download setiap saat jika dibutuhkan. Oleh karena itu, jika tidak *up to date* maka meskipun teknologi canggih akan terjadi redundansi data. Agar materi perkuliahan dan data perkuliahan *up to date*, perlu dilakukan pembaharuan secara rutin oleh pihak BinusMaya. Selain itu, mencari sumber lain yang dapat menambah pengetahuan dan materi dalam BinusMaya.

Keempat, dapat dipercaya adalah materi perkuliahan dan data perkuliahan (jadwal kuliah, nilai, dan lain-lain) adalah benar jika sesuai dengan bahan pendukung perkuliahan dan sesuai dengan mahasiswa yang bersangkutan. Materi perkuliahan dan data perkuliahan yang dapat dipercaya menjamin mahasiswa mendapatkan bahan perkuliahan yang benar untuk proses belajar. Materi perkuliahan dan data perkuliahan dapat dipercaya jika materi tersebut diperoleh dari sumber yang benar tanpa ada kesalahan dan sesuai dengan topik perkuliahan dan sesuai dengan mahasiswa yang bersangkutan.

Dari hasil penelitian, simpulan, dan implikasi penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa saran yang kiranya dapat bermanfaat bagi pihak Universitas Bina Nusantara. Pertama, hendaknya Universitas Bina Nusantara lebih mensosialisasikan kepada mahasiswa sehingga para mahasiswa dapat menggunakan BinusMaya tersebut dengan lebih baik dan maksimal sesuai dengan kegunaan dari BinusMaya. Kedua, meningkatkan

kualitas BinusMaya yang sudah ada baik, dari segi *software* maupun *hardware*. Sebagai contoh, dari peningkatan kualitas *software* adalah dengan memaksimalkan fungsi fitur yang telah ada maupun melengkapi sistem dengan fitur lain yang bermanfaat. Selain itu, tampilan BinusMaya juga lebih baik jika dibuat lebih interaktif. Namun yang terpenting adalah ditingkatkannya kualitas materi atau data perkuliahan pada BinusMaya agar data yang ada dalam *database* selalu akurat dan lengkap serta data yang diperlukan dapat selalu tersedia pada waktu dibutuhkan.

Ketiga, penelitian ini perlu ditindaklanjuti dengan penelitian berikutnya dengan menambah jenis variabel lain, seperti lingkungan tempat kuliah, kualitas dosen, pelayanan internal, dan sebagainya, sehingga Universitas Bina Nusantara dapat mengetahui dan mengantisipasi lebih awal variabel apa saja yang berhubungan dan yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dorothea, Ariani Wahyu. 2004. *Pengendalian Kualitas Statistik*. Jogjakarta: Andi.
- Chute, Alan G. 1999. *The Mc Graw-Hill handbook of Distance Learning*. USA.
- Emory dan Cooper. 1998. *Metode Penelitian Bisnis*. Erlangga. Jakarta.
<file:///C:/WINDOWS/Local%20Settings/Temporary%20Internet%20Files/Content.IE5/4XEV85MJ/283,27>
<file:///C:/WINDOWS/Local%20Settings/Temporary%20Internet%20Files/Content.IE5/4XEV85MJ/283,27> Probability Sampling: Cluster sampling (1)
- Garry, Kathryn, Dan. 2001. *You Can Teach Online: Building a Creative Learning Environment*. New York, Amerika: McGraw Hill.
- Hawkins, Joyce M. 1999. *Oxford-Erlangga Kamus DwiBahasa*. Edisi 2. Jakarta: Erlangga.
- Indriantoro, Nur dan Bambang Supomo. 2002. *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi dan Manajemen*. Jogjakarta: BPFE.
- Kotler, Philip. 2002. *Manajemen Pemasaran*. Edisi Millenium, Jilid 1 dan Jilid 2. Jakarta: PT Prenhallindo.
- Kountor, Ronny. 2003. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: CV Teruna Grafica.
- Mulyadi. 2001. *Sistem Akuntansi*. Cetakan Ketiga. Jakarta: Salemba Empat.
- Manser, Martin H. and Fergus McGauran. 1995. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. New Edition. New York: Oxford University Press.
- Poerwadarminta, WJ. S. 1999. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Santoso, Singgih. 1998. *Aplikasi Excel dalam Statistik Bisnis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sekaran, Uma. 2000. *Rangkuman Metodologi Penelitian*. Jakarta.
- _____. 2003. *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*. 4th Edition. Wiley. USA.
- Sugiyono. 2004. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Ketiga. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sulaiman, Wahid. 2003. *Statistik Non-Parametrik*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Supranto, J. 1991. *Statistik*. Edisi 5. Jakarta: Erlangga.
- _____. 2001. *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pelanggan untuk Meningkatkan Pangsa Pasar*. Cetakan kedua. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tjiptono, Fandy. 2001. *Strategi Pemasaran*. Cetakan kelima. Yogyakarta: Andy.
- Tjiptono, Fandy dan Gregorius Chandra. 2005. *Service, Quality Satisfaction*. Yogyakarta: ANDI.
- Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Walpole, Ronald E. 2001. *Analisis Statistik Dengan Program SPSS 10.0*. Bandung: Alfabeta.
- Yarnest. 2004. *Panduan Aplikasi Statistik dengan Menggunakan SPSS versi 11.0*, Dioma, Malang.