

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.1.1 Aplikasi Discord.....	4
2.1.2 Kepuasan Pengguna.....	4
2.1.3 Metode End User Computing Satisfaction (EUCS).....	5
2.2 Penelitian Terkait	7
2.3 Hipotesis Penelitian.....	15
BAB III PERANCANGAN SISTEM	17
3.1 Metodologi Penelitian.....	17
3.2 Model Penelitian.....	18
3.3 Populasi dan Sampel	18
3.3.1 Populasi	18
3.3.2 Sampel	18
3.4 Variabel Penelitian.....	19
3.5 Skala Pengukuran.....	21
3.5.1 Skala Likert	21
3.6 Analisis Data.....	22
3.6.1 Uji Validitas.....	23
3.6.2 Uji Reliabilitas	23
3.6.3 <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	24
3.6.4 <i>Discriminant Validity</i>	24
3.6.5 <i>Coefficient of Determination (R²)</i>	24
3.6.6 Uji Hipotesis (Uji T)	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Deskripsi Penelitian	26
4.1.1 Hasil Penyebaran Kuesioner	26
4.2 Hasil Penelitian.....	26
4.2.1 Karakteristik Data Responden.....	26
4.2.2 Variabel EUCS.....	30
4.3 Hasil Analisis	41
4.3.1 Uji Validitas.....	41
4.3.2 Uji Reliabilitas	42
4.3.3 Average Variance Extracted (AVE)	43
4.3.4 <i>Discrimant Validity</i>	44
4.3.5 <i>Coefficient of Determination (R²)</i>	46
4.3.6 Uji Hipotesis (Uji T)	46
4.4 Pembahasan	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55