

# ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI KIDS GAME PADA ANAK USIA DINI DI YAYASAN CAHAYA PRIMA MENGGUNAKAN METODE WEBQUAL 4.0

Endang Setyorini<sup>1</sup>, Hardiyan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450  
e-mail: <sup>1</sup>endangsetyo2103@gmail.com, <sup>2</sup>hardiyan.hry@bsi.ac.id

**Abstrak** - Pendidikan di era digital saat ini memanfaatkan berbagai teknologi, salah satunya adalah aplikasi edukasi. Aplikasi edukasi seperti Kids Game menawarkan fitur menarik yang dapat membantu proses belajar mengajar, khususnya bagi anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepuasan pengguna aplikasi Kids Game terhadap minat belajar anak usia dini. Metode penelitian kuantitatif dengan Webqual 4.0 digunakan untuk mendapatkan data yang objektif dan terukur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Kids Game memiliki nilai uji yang signifikan atau positif pada dimensi kualitas informasi, kualitas layanan, dan kualitas pengalaman pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Kids Game dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini melalui penyampaian informasi yang edukatif, kemudahan penggunaan aplikasi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

**Kata Kunci:** Aplikasi Edukasi, Minat Belajar, Anak Usia Dini, Kepuasan Pengguna, Webqual 4.0

**Abstract** - Educational applications have gained significant popularity in recent years, offering engaging features that can enhance the teaching and learning process, particularly for young children. This study aims to analyze user satisfaction with the Kids Game application and its impact on early childhood learning interest. A quantitative research methodology employing Webqual 4.0 was utilized to gather objective and measurable data. The findings indicate that the Kids Game application exhibits significant or positive test scores in the dimensions of information quality, service quality, and user experience quality. These results suggest that the Kids Game application can effectively promote early childhood learning interest through the delivery of educational information, ease of application usage, and enjoyable learning experiences.

**Keywords :** Educational Applications, Learning Interest, Early Childhood, User Satisfaction, Webqual 4.0

## PENDAHULUAN

Pada era digital perkembangan teknologi membawa perubahan dalam lingkungan kehidupan, termasuk dalam lingkungan pendidikan. Penggunaan aplikasi edukasi menjadi salah satu contoh nyata dalam dunia pendidikan. Aplikasi edukasi menawarkan fitur menarik yang dapat membantu proses belajar mengajar. layanan Aplikasi edukasi menjadi faktor penting dalam memastikan kepuasan pengguna dan memberikan pengalaman yang baik dalam mengakses.

Aplikasi edukasi memiliki kemudahan akses informasi, metode pembelajaran. Banyaknya aplikasi sejenis membuat pengguna memiliki banyak pilihan kepuasan pengguna membantu mengidentifikasi kekurangan untuk perbaikan agar aplikasi bisa bersaing. Pengguna yang puas cenderung terus

menggunakan aplikasi dan bahkan bisa merekomendasikannya ke orang lain.

Kepuasan pengguna dapat mengenali kelemahan dan kekurangan aplikasi. Misalnya, fitur tertentu yang sulit digunakan atau adanya bug yang mengganggu. Kepuasan pelanggan merupakan kunci utama dalam membangun bisnis yang sukses dan berkelanjutan. Dengan memahami konsepnya dan menerapkan strategi yang tepat, bisnis dapat meraih loyalitas pelanggan dan mencapai keunggulan kompetitif di pasar (Kurniasih & Pibriana, 2021).

WebQual 4.0 merupakan mengukur nilai kepuasan aplikasi berdasarkan pendapat pengguna. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa dimensi WebQual mampu memprediksi tingkat kepuasan dan niat pengguna untuk menggunakan kembali aplikasi.

Menurut teori *WebQual*, terdapat tiga dimensi yang mewakili kualitas suatu aplikasi, yaitu



kegunaan (*usability*), kualitas informasi (*information quality*), interaksi layanan (*interaction quality*), Dan kualitas desain (*design quality*).

*WebQual* merupakan suatu metode yang digunakan untuk menilai kualitas. *WebQual* pertama kali dikembangkan tahun 1998 dan mengalami perkembangan sampai pada *WebQual* versi 4.0 (Oktaviana R & Prayudha, 2024)

layanan Aplikasi edukasi menjadi faktor penting dalam memastikan kepuasan pengguna dan memberikan pengalaman yang baik dalam mengakses. Teknologi informasi telah merevolusi dunia game, membawa pengaruh signifikan dalam pengelolaan pengetahuan.

Aplikasi *kids game* atau aplikasi permainan anak adalah program komputer interaktif yang dirancang khusus untuk anak-anak. Selain menghibur, aplikasi ini biasanya juga dirancang dengan tujuan edukasi atau pendidikan. Aplikasi ini membantu anak-anak belajar hal baru, seperti huruf, angka, warna, memecahkan masalah, atau berhitung. Game edukasi dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka untuk belajar.

Aplikasi *kids game* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Aplikasi ini biasanya dilengkapi dengan berbagai permainan edukatif, dan video animasi yang menarik minat anak. Aplikasi *Kids Game* membantu anak berkreasi, Aplikasi ini berfokus pada kesenangan bermain sambil belajar. Contohnya seperti game memecahkan puzzle, Mengenal bentuk geometri, angka, huruf, hewan, Membedakan besar dan kecil, dan Melengkapi gambar.

Analisis adalah proses meneliti dan menguraikan suatu objek atau situasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk memahami sifat, struktur, dan hubungannya secara mendalam. Analisis berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu "Analusis". Kata ini tersusun dari dua kata, yaitu "Ana" yang berarti "kembali" dan "Luein" yang berarti "melepas" atau "mengurai".(Fikratul Jamilah, 2024).

Analisis membantu kita memahami bagaimana suatu sistem atau struktur dibangun dan bagaimana komponen-komponennya saling bekerja sama. Dengan pemahaman yang mendalam tentang suatu situasi, kita dapat membuat keputusan yang lebih terarah dan tepat. (Y Septiani, E Arribe, 2020).

Aplikasi *Mobile* Menurut Buyens (2001) Aplikasi mobile merupakan gabungan kata "*application*" dan "*mobile*". Kata "*application*" memiliki makna penerapan, lamaran, atau penggunaan. Secara istilah, aplikasi adalah program siap pakai yang dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu bagi pengguna atau aplikasi lain, dan dapat digunakan oleh target tertentu. Sedangkan "*mobile*"

berarti perpindahan dari satu tempat ke tempat lain.(Pramana, 2019)

Aplikasi adalah perangkat lunak yang sudah selesai dikembangkan dan siap digunakan oleh pengguna, Aplikasi dapat menjalankan instruksi yang diberikan oleh pengguna untuk menyelesaikan suatu tugas atau mencapai tujuan tertentu. Aplikasi dapat mengolah dan mengubah data menjadi informasi yang bermanfaat bagi pengguna, aplikasi dirancang untuk memberikan solusi atas berbagai permasalahan dan kebutuhan dalam berbagai aktivitas yang terintegrasi untuk mencapai tujuan tertentu.(Mahening & Handrianto, 2024)

Menurut Pressman dan Bruce (2015) aplikasi *mobile* adalah program yang dirancang khusus untuk platform mobile seperti Android dan iOS. Aplikasi ini merupakan perangkat lunak atau software yang dibuat untuk perangkat mobile seperti smartphone. Pengguna harus mengunduh aplikasi ini dari media yang disediakan agar dapat menggunakannya.(Sapti et al., 2019)

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk menganalisis kepuasan pengguna aplikasi Kids Game pada anak usia dini. Metode penelitian ini dapat membantu peneliti untuk mendapatkan data yang objektif dan terukur tentang tingkat kepuasan pengguna. Hasil penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas aplikasi Kids Game, mengembangkan aplikasi Kids Game. Penelitian kuantitatif dapat menjadi metode yang efektif untuk mengukur kepuasan pengguna aplikasi *kids game*.

Penelitian ini menjelaskan untuk mengukur kepuasan pengguna aplikasi *kids game* dengan menggunakan metode *Webqual* 4.0. Tahapan penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna aplikasi *Kids Game* terhadap anak usia dini berdasarkan dimensi-dimensi *Webqual* 4.0 yaitu *Usability*, *Information Quality*, *Service Interaction Quality*.

*Webqual* 4.0 sebuah metode untuk mengetahui tingkat kepuasan, didasarkan pada persepsi pengguna akhir. Metode *Webqual* 4.0 menggunakan tiga variabel utama *Usability Quality* (kualitas kegunaan), *Information Quality* (kualitas informasi), dan *Service Interaction Quality* (kualitas layanan interaksi). (Warat & Zuraidah, 2023).

Instrumen Penelitian adalah mengacu pada peralatan perlengkapan atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen ini dirancang untuk mencari informasi yang berkaitan dengan tujuan penelitian dan pertanyaan penelitian yang diajukan. Dalam penelitian ini, Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner.

Kuesioner adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang untuk mendapatkan informasi tentang suatu topik tertentu dari responden.

Tabel 1. Skala Likert

No	Pertanyaan	Keterangan	Skor
1	SS	Sangat Setuju	5
2	S	Setuju	4
3	N	Netral	3
3	TS	Tidak Setuju	2
4	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Wahyuddin et al., 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Sumber : (Setyorini, 2024)

Gambar 1. Metode Penelitian

Pengumpulan data, populasi, dan sampel penelitian merupakan yang paling utama dalam merancang penelitian yang kokoh. Pemilihan metode yang tepat untuk memperoleh data yang relevan, penetapan populasi yang sesuai, dan penentuan sampel yang representatif menjadi kunci dalam memastikan akurasi dan keandalan hasil penelitian. Berikut ini adalah penjelasan lebih detail tentang ketiga komponen penting tersebut.

Populasi adalah keseluruhan kelompok penelitian yang ditetapkan oleh peneliti, dengan karakteristik yang telah ditentukan. Peneliti akan melakukan penelitian terhadap populasi ini untuk

memperoleh kesimpulan dan fakta yang ada.(Darmawan & Ziveria, 2023)

Rumus Slovin :

$$n = N / (1 + N(e^2))$$

Keterangan:

- n = Jumlah sampel
- N = Jumlah populasi
- e = Tingkat presisi (toleransi kesalahan) yang diinginkan, biasanya dinyatakan dalam desimal (misalnya, 0,1 untuk 10% atau 0,05 untuk 5%).

$$n = \frac{N}{1 + n(e)^2}$$

$$n = \frac{50}{1 + 50(0,1)^2}$$

$$n = \frac{1 + 50(0,1)^2}{1 + 50(0,01)}$$

$$n = \frac{1 + 50(0,01)}{1 + 0,5}$$

$$n = \frac{1 + 0,5}{1,5}$$

$$n = 33,33$$

Dibulatkan menjadi = 33

Sampel yang diambil 33 responden dipilih secara acak dari populasi pengguna untuk penelitian ini. Penggunaan Google Form sebagai teknik pengambilan sampel terbukti praktis, efektif, dan efisien dalam mengumpulkan data.

Populasi Pengguna aplikasi *Kids Game* di Yayasan Cahaya Prima terdapat 50 orang. Populasi penelitian diukur dengan rumus Slovin, menghasilkan 37 responden dengan melakukan penyebaran kuesioner sebagai sampel. Peneliti menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 29 untuk menganalisis data, termasuk membuat tabel dan melakukan analisis statistik.

Seluruh data kuesioner yang dikumpulkan diolah dan dikategorikan dengan menggunakan IBM SPSS versi 29. Dari proses pengumpulan data kuesioner ini, diperoleh sebanyak 37 responden yang akan digunakan untuk tahap selanjutnya. Peneliti akan menganalisis data menggunakan IBM SPSS 29 pengujian data dari hasil kuesioner. Sementara itu, orientasi responden mencakup pertanyaan-

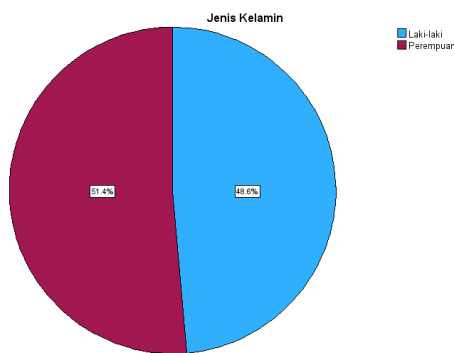
pertanyaan yang terkait dengan dimensi kualitas WebQual 4.0

Karakteristik responden bertujuan menjelaskan deskripsi identitas responden sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Karakteristik responden ini memberikan gambaran mengenai sampel penelitian, yang juga dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin dan usia.

**Karakteristik Responden**

**Jenis Kelamin**

Berdasarkan data 37 responden yang ada, terdiri dari 18 orang laki-laki dan 19 orang perempuan.

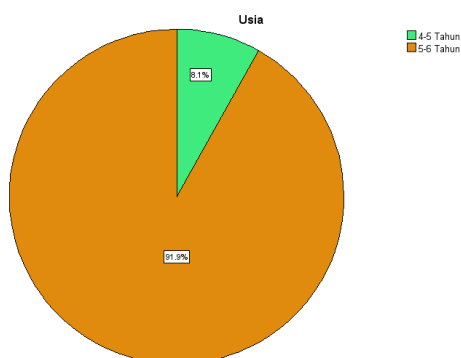


Sumber : Data Peneliti Output SPSS versi 29

Gambar II. Jenis Kelamin

Berdasarkan Gambar diagram II hasil olah data mengenai karakteristik responden menurut jenis kelamin diatas, maka jumlah responden perempuan 51,4% lebih banyak dari pada responden laki-laki yang hanya sebesar 48,6%

**Usia**



Sumber : Data Peneliti Output SPSS versi 29

Gambar III. Usia

Berdasarkan diagram pada gambar III hasil olah data mengenai karakteristik responden pada usia,

jumlah responden terbesar adalah responden yang berusia 5-6 Tahun 34 orang atau sebanyak 91,9% sedangkan paling sedikit 4-5 Tahun yaitu 3 orang atau sebanyak 8,1%.

**Parameter Kepuasan Pengguna Aplikasi Kids Game**

Penelitian ini mengukur persepsi pengguna terhadap berbagai parameter kepuasan pengguna aplikasi *kids game* menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 5, di mana 3 adalah nilai tengah. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil pengukuran yang menggambarkan tingkat keberhasilan atau kegagalan.

Tabel. II Descriptive Statistics

Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean
Usability	37	3.00	5.00	4.3243
Usability	37	3.00	5.00	4.2162
Usability	37	3.00	5.00	4.3243
Infoerment Quality	37	4.00	5.00	4.4054
Infoerment Quality	37	3.00	5.00	4.2432
Infoerment Quality	37	3.00	5.00	4.2432
Infoerment Quality	37	3.00	5.00	4.3243
Inteeraction Quality	37	3.00	5.00	4.3514
Inteeraction Quality	37	2.00	5.00	4.2703
Inteeraction Quality	37	3.00	5.00	4.2162
User Satisfaction	37	2.00	5.00	4.3514
Valid (listwise)	N 37			

Sumber : Data Peneliti Output SPSS versi 29

Dari tabel analisis statistik deskriptif di atas, dapat digambarkan bahwa terdapat nilai minimum = 2 (Tidak Setuju), 3 (Setuju) pada variabel, maka didapatkan bahwa nilai minimum terendah adalah 2 (Tidak Setuju). Sedangkan Nilai maksimum = 5 (Sangat Setuju) didapat untuk semua variabel, dan nilai rata-rata yang didapat adalah 4.

**Uji Validitas**

Uji Validitas menguji keabsahan setiap pernyataan dalam kuesioner. Analisis validitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Suatu pernyataan kuesioner dianggap valid apabila nilai korelasinya lebih besar dari nilai r tabel. Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidak nya suatu kuesioner dari setiap variabel. Uji Validitas

telah dilakukan dalam penelitian dalam tabel berikut ini :

Tabel III. Uji Validitas Kuesioner

No	r Hitung	r Tabel	Validitas
1	0.778	0.324	Valid
2	0.637	0.324	Valid
3	0.778	0.324	Valid
4	0.791	0.324	Valid
5	0.835	0.324	Valid
6	0.784	0.324	Valid
7	0.806	0.324	Valid
8	0.729	0.324	Valid
9	0.832	0.324	Valid
10	0.785	0.324	Valid
11	0.795	0.324	Valid

Sumber : Data Peneliti Output SPSS versi 29

Berdasarkan semua tabel korelasi, dapat diamati bahwa korelasi antara setiap item dengan skornya menunjukkan korelasi yang tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai korelasi (r hitung) yang lebih besar dari nilai r tabel. Dari hasil pengujian validitas pada tabel di atas, kuesioner yang terdiri dari 4 variabel diisi oleh 37 responden dalam penelitian ini. Untuk menentukan kuesioner mana yang valid dan tidak valid, pertama-tama harus dicari nilai r tabel. Rumus r tabel adalah  $df = N-2$ , jadi  $37-2 = 35$ , sehingga r tabel = 0,3246. Dari hasil perhitungan validitas pada tabel di atas, terlihat bahwa semua r hitung > r tabel, sehingga seluruhnya dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari r tabel. Hasilnya melebihi nilai r tabel yaitu 0,3246. Dari tabel korelasi indikator X1, r hitung adalah 0,778, dengan r tabel = 0,324 yang berarti  $0,778 > 0,324$  dan dinyatakan valid. Dari tabel korelasi tersebut, dapat dijelaskan bahwa r hitung > r tabel berdasarkan uji signifikan 0,02, yang artinya item-item tersebut valid.

#### Uji Reliabilitas

Mengukur reliabilitas kuesioner agar dianggap reliabel jika memperoleh Cronbach's alpha ( $\alpha$ ) lebih besar dari >0.6. Penting bagi penguji bahwa reliabilitas hanya dapat dilakukan pada kuesioner terbukti valid.

Tabel IV. Uji Reliability

Cronbach's Alpha	N of Items
.934	11

Sumber : Data Peneliti Output SPSS versi 29

Dikatakan reliabel jika Cronbach's alpha >0.6 pada tabel diatas memperoleh nilai Cronbach's alpha sebesar 0.934 dari total keseluruhan 11 item.  $0.934 > 0.6$  Hasil dari Uji reliabilitas ketentuan

melebihi nilai Cronbach's alpha 0.6 maka pada Uji Realibilitas dinyatakan Reliabel

#### Uji Asumsi Klasik

Uji Asumsi Klasik bagaikan gebang penentu keakuratan analisis statistik. Layaknya pemeriksa dokumen, uji asumsi meneliti apakah data yang digunakan telah memenuhi jumlah asumsi. ada beberapa pengujian asumsi klasik yaitu uji normalitas, uji Multikolinearitas, dan uji Heteroskedastisitas.

#### Uji Normalitas

Uji Normalitas sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal, Jika nilai Signifikansi > 0.5 maka nilai residual berdistribusi normal dan nilai Signifikansi < 0.05 nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tabel V Uji Normalitas

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		37
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.49835100
Most Extreme Differences	Absolute	.104
	Positive	.104
	Negative	-.095
Test Statistic		.104
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.200 <sup>d</sup>

a. Test distribution is Normal.

Sumber : Data Peneliti Output SPSS versi 29

Tabel Uji Normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar 0,200. Karena nilai ini lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (0,02), maka dapat disimpulkan bahwa data yang dimiliki peneliti berdistribusi normal.

#### Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas dilakukan untuk mengecek apakah terdapat hubungan yang tinggi antar variabel independen dalam model regresi. Hal ini dilakukan dengan melihat nilai VIF dan tolerance. Jika nilai toleransi lebih besar dari 0,1 dan nilai VIF

kurang dari 10, kemungkinan besar tidak terjadi multikolinearitas pada data.

Tabel VI. Uji Multikolinearitas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	T_X1	.513	1.951
	T_X2	.302	3.307
	T_X3	.262	3.813

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Data Peneliti Output SPSS versi 29

Dari hasil uji multikolinearitas didapatkan nilai tolerance dan VIF sebagai berikut. 1. Nilai tolerance pada T\_X1 = 0,513, T\_X2 = 0,302, T\_X3 = 0,262. Jadi, berdasarkan ketentuan uji multikolinearitas, maka uji multikolinearitas dinyatakan terbebas dari multikolinearitas

### Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Pada uji Glejser, nilai signifikansi Sig. yang dihasilkan dari regresi absolut residual (Abs\_RES) terhadap variabel independen digunakan untuk menentukan apakah model regresi mengalami heteroskedastisitas atau tidak. Nilai Sig. yang tinggi lebih besar dari 0,05 menunjukkan model yang baik dan dapat digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen dengan akurat.

Tabel VII. Uji Heteroskedastisitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.346	.229		1.510	.140
	T_X1	.005	.023	.046	.202	.841
	T_X2	.016	.022	.222	.743	.463
	T_X3	-.036	.022	-.521	-1.627	.113

a. Dependent Variable: abs\_res

Sumber : Data Peneliti Output SPSS versi 29

Hasil dari Uji heteroskedastisitas tabel 4.9 dapat diketahui hasil dari Sig. hasil variabel T\_X1 = 0,841, T\_X2 = 0,463, dan T\_X3 = 0,113. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami heteroskedastisitas dikarenakan masing-masing tidak signifikan, nilai sig lebih besar dari 0.05.

### KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, merupakan kesimpulan dalam penelitian yang telah dilakukan bahwa aplikasi *kids game* memiliki nilai kepuasan pengguna terhadap aplikasi *kids game*. Hasil hipotesis H1 kepuasan penggunaan aplikasi *kids game* di kalangan anak usia dini di Yayasan Cahaya Prima memiliki nilai uji yang signifikan atau positif. Ketika diuji reliabilitasnya, indikator variabel ini menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,934 yang sangat baik (dengan ambang batas minimal 0,6) yang menunjukkan bahwa variabel ini reliabel. Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data yang dianalisis memenuhi asumsi normalitas dengan nilai signifikansi sebesar 0,200. Hal ini mengindikasikan bahwa distribusi data sampel tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Kids Game* terbukti memberikan informasi dan pengetahuan yang bermanfaat bagi penggunanya. Hal ini dibuktikan peneliti yang menggunakan metode *Webqual* 4.0 dengan tingginya skor pada dimensi kualitas informasi, kualitas layanan, dan kualitas pengalaman pengguna. Pengguna aplikasi *Kids Game* merasa puas dengan informasi yang diberikan, mudah menggunakan aplikasi, dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

### REFERENSI

- Fikratul Jamilah, S. W. (2024). Kata Tsawabun Dan Ajrun Dalam Al-Qur'an (Analisis Semantik). *Bara Aji: Jurnal Keilmuan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, 01(02), 1–19.
- Kurniasih, I., & Pibriana, D. (2021). Pengaruh Kepuasan Pengguna Aplikasi Belanja Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode EUCS. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 181–198. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.787>
- Mahening, S. R. M., & Handrianto, Y. (2024). Analisis Kepuasan Pelanggan Terhadap Aplikasi Mcdonald's Dengan Perspektif Pengguna Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Informatics and Computer ...*, 4(1), 25–38.
- Oktaviana R, S., & Prayudha, R. A. (2024). Analisa Kepuasan Pengguna Website Top Up Voucher Games Online Menggunakan Webqual 4.0.

- INTI Nusa Mandiri*, 18(2), 147–156.  
<https://doi.org/10.33480/inti.v18i2.5036>
- Pramana, G. Y. (2019). *Sistem Informasi Pada Dekorasi Dijeng Salon Berbasis Web Mobile*. 02(01), 62–67.
- Sapti, M., Pancapalaga, W., Widari, W., Rambat, R., Suparti, S., Arquitectura, E. Y., Introducci, T. I., 赫晓霞, Iv, T., Teatinas, L. A. S., Conclusiones, T. V. I. I., Contemporáneo, P. D. E. U. S. O., Evaluaci, T. V, Ai, F., Jakubiec, J. A., Weeks, D. P. C. C. L. E. Y. N. to K. in 20, Mu, A., Inan, T., Sierra Garriga, C., ... Evvyani, L. (2019). PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE UNTUK MEMBUAT BRANDING BAGI USAHA KECIL MENENGAH DESIGNING MOBILE APPLICATION USER INTERFACE TO MAKE BRANDING FOR SMALL MEDIUM ENTERPRISES. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 53(1), 1689–1699.
- Setyorini, E. (2024). *Struktur organisasi*.
- Wahyuddin, R., Sucipto, A., & Susanto, T. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Multiple Marker Pada Pengenalan Komponen Komputer. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 278–285.  
<https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2034>
- Warat, A., & Zuraidah, E. (2023). Analisa Kualitas Website Keanggotaan Perpustakaan Menggunakan Metode Webqual 4.0. *Media Online*, 4(2), 841–853.  
<https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1079>
- Y Septiani, E Arribe, R. D. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurbab Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Servqual. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131–143.
- Darmawan, M. K., & Ziveria, M. (2023). Analisis Kebutuhan UI/UX Mahasiswa Kalbis Institute pada Studi Kasus Learning Management System (LMS) LEAPS Kalbis Institute. *Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi Dan Bisnis Kalbis*, 9(2), 401–413.