

Panduan Penulisan Jurnal

A. Bagian Abstrak (ketentuan Umum Penulisan Abstrak)

Ketentuan	Penjelasan
Jumlah Kata	200-250 kata
Bentuk Penulisan	Satu Paragraf
Bahasa	Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris
Spasi	Single Spacing
Isi	Ringkas, Jelas dan Informatif
Sitasi	Tidak diperbolehkan mencantumkan kutipan atau referensi
Gambar/Tabel	Tidak diperbolehkan
Kata Kunci	3–5 kata/frasa setelah abstrak

B. Struktur isi Abstrak

1. Latar Belakang

Menjelaskan masalah atau fenomena yang mendasari penelitian secara singkat.

Contoh: Perkembangan teknologi digital menyebabkan meningkatnya penggunaan aplikasi pembelajaran daring dalam dunia pendidikan.

2. Tujuan Penelitian

Menjelaskan tujuan utama penelitian.

Contoh: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi pembelajaran digital.

3. Metode Penelitian

Menjelaskan metode, pendekatan, teknik analisis, atau algoritma yang digunakan.

Contoh: Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Technology Acceptance Model (TAM) dan analisis Partial Least Square (PLS).

4. Hasil Penelitian

Menjelaskan hasil utama penelitian secara singkat dan jelas. \

Contoh: Hasil penelitian menunjukkan bahwa perceived ease of use dan information quality berpengaruh signifikan terhadap user satisfaction.

5. Kesimpulan

Menjelaskan kesimpulan utama dan kontribusi penelitian.

Contoh: Penelitian menyimpulkan bahwa kemudahan penggunaan sistem menjadi faktor utama dalam meningkatkan penerimaan teknologi pembelajaran digital.

Contoh Abstrak Yang Baik

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna aplikasi pembelajaran digital. Permasalahan penelitian didasarkan pada rendahnya tingkat penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran daring. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner terhadap 120 responden. Analisis data dilakukan menggunakan metode Partial Least Square (PLS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas sistem dan perceived ease of use berpengaruh signifikan terhadap user satisfaction dan intention to use aplikasi pembelajaran digital. Selain itu, user satisfaction memberikan pengaruh positif terhadap net benefits aplikasi. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kualitas sistem dapat meningkatkan penerimaan teknologi pembelajaran digital secara efektif.

Kata Kunci: kualitas sistem, kepuasan pengguna, pembelajaran digital, TAM, PLS.