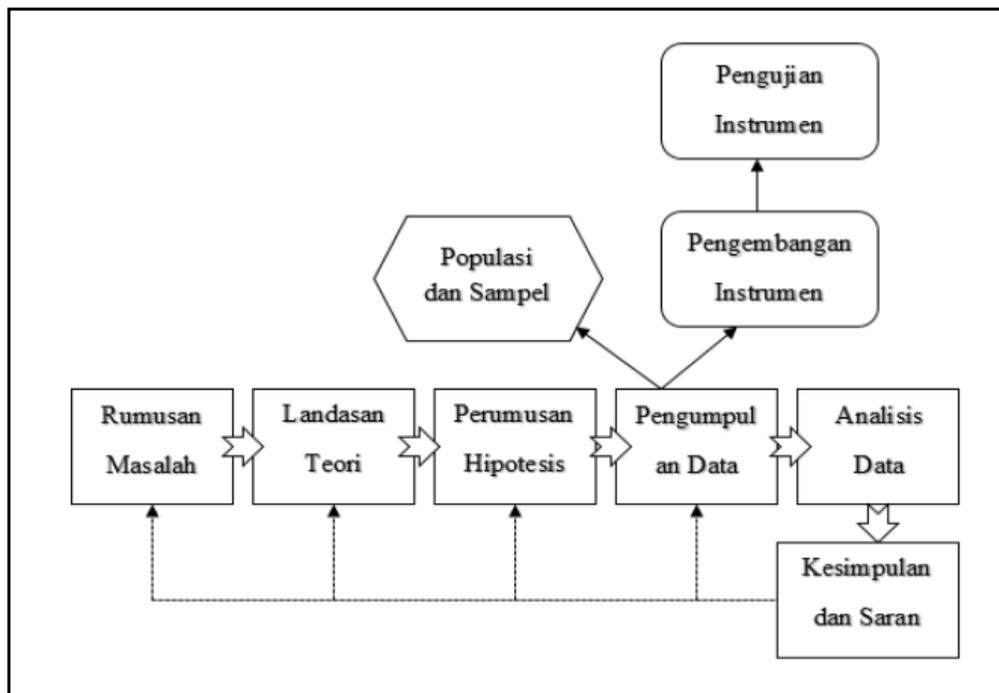


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian survey, karena pada penelitian ini akan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden yang dalam hal ini mahasiswa, dosen, alumni, pegawai dan masyarakat umum. Berikut ini merupakan proses penelitian kuantitatif yang ada pada Gambar 3.1 berikut:



(Sumber: Sugiyono, 2010: 46)

Gambar 3.1 komponen dan proses penelitian kuantitatif.

Rumusan masalah pada umumnya berupa kalimat pertanyaan. Dengan pertanyaan ini maka akan dapat memandu peneliti untuk penelitian selanjutnya. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti menggunakan berbagai teori untuk menjawabnya. Jadi dalam penelitian kuantitatif teori digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian. Jawaban terhadap rumusan masalah yang baru menggunakan teori tersebut dinamakan hipotesis. Hipotesis sendiri merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah tersebut, kemudian akan dibuktikan kebenarannya secara empiris berdasarkan data darilapangan. Untuk itu peneliti melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data ini dilakukan pada populasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Meneliti adalah mencari data secara teliti/akurat. Untuk itu peneliti perlu menggunakan instrument penelitian. Untuk mendapatkan instrument yang dipercaya, maka harus dilakukan uji validitas dan reliabilitasnya, dan setelahnya baru dapat digunakan untuk mengukur variable yang telah ditetapkan untuk diteliti. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis. Analisis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian kuantitatif analisis data menggunakan statistik. Selanjutnya data hasil analisis disajikan dan diberikan pembahasan. Setelah hasil penelitian diberikan pembahasan, maka selanjutnya dapat disimpulkan. Kesimpulan berisikan jawaban singkat terhadap setiap rumusan masalah berdasarkan data yang telah terkumpul. Karena peneliti melakukan penelitian bertujuan untuk memecahkan masalah, maka peneliti berkewajiban untuk memberikan saran-saran.

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang yang beralamat di Jl. KH. Zainal Abidin Fikri KM 3.5 Palembang.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

3.2.1 Alat Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan perangkat lunak yang peneliti gunakan untuk menunjang kegiatan dalam pengolahan data yang didapat dari kuesioner yang disebar kepada 96 orang responden pengunjung website UIN Raden Fatah Palembang. Adapun alat yang peneliti gunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Alat penelitian

No.	Perangkat Lunak	Fungsi
1	Microsoft Excel 2007	Rekapitulasi data
2	IBM SPSS Statistics 23	Pengelolaan data statik

3.2.2 Bahan Penelitian

Dalam penelitian ini bahan penelitian yang digunakan untuk kemudian menjadi acuan adalah:

1. *Website* UIN Raden Fatah Palembang sebagai objek yang diteliti.
2. UIN Raden Fatah Palembang sebagai subjek atau pemilik dari *website* utama.
3. Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (PUSTIPD) sebagai pengelola dan pengembang *website* Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

4. Mahasiswa/i, dosen , pegawai, alumni dan masyarakat umum sebagai pengguna akhir dari *website* Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2016:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Dalam penelitian ini populasi yang akan digunakan adalah orang yang mengakses situs radenfatah.ac.id yang meliputi mahasiswa, dosen, pegawai, alumni dan masyarakat umum.

3.3.2 Sampel

Rescoe (1975) yang dikutip Sugiyono (2016:90) memberikan saran-saran tentang ukuran sampel untuk penelitian seperti berikut:

1. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.
2. Bila sampel dibagi dalam kategori (misalnya: pria-wanita, pegawai negeri-swasta dan lain-lain) maka jumlah anggota sample setiap kategori minimal 30.
3. Bila dalam penelitian akan melakukan analisis dengan *multivariate* (korelasi atau regresi ganda misalnya), maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari

jumlah variable yang diteliti. Misalnya variable penelitiannya ada 5 (independen + dipenden), maka jumlah anggota sampel = $10 \times 5 = 50$.

4. Untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing Antara 10 s/d 20.

Mengacu pada saran-saran diatas dan sesuai dengan teknik *sampling* yang digunakan *incidental sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang ditemukan dan dipandang cocok sebagai sumber data maka akan dijadikan sampel.

Pada penelitian ini tidak diketahui secara pasti jumlah populasi dari pengunjung *website* Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang atau populasi pada objek penelitian ini tak terhingga sebab berdasarkan wawancara peneliti dengan salah seorang dari Divisi Pengembangan Software Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (*PUSTIPD*) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang *website* radenfatah.ac.id belum menggunakan teknologi *Google Analytics*.

Untuk menentukan jumlah sampel berdasarkan populasi takterhingga maka digunakan rumus *lameshow* seperti pada **Gambar 3.2** berikut:

$$n = \frac{Z^2 P(1-P)}{d^2}$$

(Sumber: Sugiyono, 2014:166)

Gambar 3.2 Formula *Lameshow*

Keterangan:

n = Ukuran sampel

$$Z = 1.96$$

$$p = \text{Maksimal estimasi} = 0.5$$

$$d = \text{alpha } 10 \% (0.1)$$

Dengandemikian:

$$n = 1.96^2 \cdot 0.5(1-0.5) / 0.1^2$$

$$n = 3.8416 \cdot 0.25 / 0.01$$

$$n = 0.9604 / 0.01$$

$$n = 96$$

Sampel yang diambil dari populasi adalah pengguna yang nantinya dijadikan responden dalam pengujian *usability*. Pengguna yang akan dijadikan populasi yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah pengunjung *website* Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang. Sedangkan sampel yang digunakan dalam melakukan penelitian ini didasarkan pada formula *lameshow* dengan tingkat kesalahan 10% berjumlah 96 responden didapatkan dari formula *lameshow*.

3.4 Definisi Operasional dan Skala Pengukuran Variabel

Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, variabel penelitian ini terdiri dari 10 variabel *heuristic evaluation*, antara lain *Visibility of System* (Visibilitas status sistem), *Match Between System and the Real World* (Pencocokan antara sistem dan dunia nyata), *User Control and Freedom* (Kendali pengguna dan kebebasan), *Consistency and Standards* (Konsistensi dan standar), *Error prevention* (pencegahan kesalahan), *Recognition Rather Than Recall* (Pengenalan dibanding mengingat), *Flexibility and Efficiency of Use* (Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan), *Aesthetic and Minimalist Design* (Estetika dan desain minimalis), *Helps User Recognize*

Diagnose and Recovers User (Membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memperbaiki kesalahan), dan *Help and Documentation* (Bantuan dan dokumentasi).

Secara lengkap, operasional variable-variabel penelitian pada *website* UIN Raden Fatah Palembang menggunakan metode *heuristic evaluation* dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Operasional Variabel-variabel Penelitian

No	Variabel	Indikator	Skala
1	<i>Visibility of system</i> (visibilitas status sistem)	1. Setiap halaman memiliki judul yang menjelaskan isi dari halaman tersebut	Interval
		2. Setiap simbol/ikon dan desain pada setiap halaman sudah konsisten	
		3. Ada respon yang membedakan secara visual ketika sebuah objek diberikan tindakan (dipilih, ditekan, dll)	
		4. Nama menu dan halaman sudah sesuai dengan konteks	
		5. Tampilan menu sudah bisa langsung menampilkan perbedaan antara menu yang saat ini dipilih dan yang tidak dipilih.	
2	<i>Match between system and the real world</i> (pencocokan antara sistem dan dunia nyata)	6. Ikon yang digunakan sudah umum dikenali pengguna	Interval
		7. Nama menu sudah ditulis logis dan dimengerti oleh pengguna	
		8. Bentuk / gambar yang digunakan sebagai isyarat visual sudah sesuai dengan budaya	
3	<i>User control and freedom</i> (kendali pengguna dan kebebasan)	9. Ada tombol bantuan ketika sistem tidak memproses apa pun (misalnya: kesalahan)	Interval
		10. Pengguna memiliki fleksibilitas dalam pencarian	
		11. Jika sistem memiliki tingkatan menu / halaman, pengguna dapat dengan mudah kembali ke menu / halaman sebelumnya	
4	<i>Consistency and standards</i> (konsistensi dan)	12. Setiap halaman memiliki judul	Interval
		13. Standar penulisan pada setiap halaman telah konsisten	

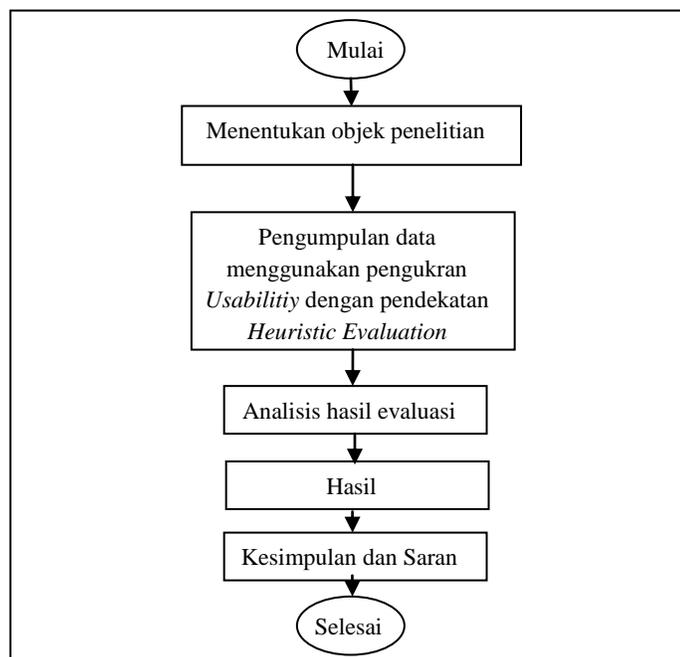
	standar)	14. Tampilan <i>web</i> pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten	
5	<i>Error prevention</i> (pencegahan kesalahan)	15. Teks pada instruksi jelas dan tidak menyebabkan ambigu 16. Informasi telah dikelompokkan dengan baik 17. Ada panduan navigasi untuk pengguna disetiap halaman	Interval
No	Variabel	Indikator	Skala
6	<i>Recognition rather than recall</i> (pengenalan dibanding mengingat)	18. Ada pesan kesalahan yang bersifat teknis (misalnya menampilkan kode sumber) ketika gagal mengakses halaman 19. Ada peringatan saat pengguna melakukan kesalahan	Interval
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i> (fleksibilitas dan efisiensi pengguna)	20. Seluruh isi halaman ditampilkan sesuai dengan aturan yang ada pada setiap bahasa yang dipilih 21. Mengelompokkan menu dan informasi yang dapat diingat dengan mudah 22. Ada navigasi yang dapat membantu di setiap halaman 23. Navigasi sudah ditempatkan dengan benar 24. Fasilitas " <i>fine</i> " ada di tempat yang mudah ditemukan	Interval
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i> (estetika dan desain minimalis)	25. Ada pilihan bahasa yang bisa mengakomodasi pengguna di luar negeri 26. Pencarian menu mudah dikenali dan digunakan terutama untuk pemula 27. Tata letak menu akrab dan mudah diakses oleh pengguna	Interval
9	<i>Help user recognize diagnose and recover user</i> (membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memperbaiki kesalahan)	28. Informasi yang ditampilkan di setiap halaman memungkinkan pengguna untuk dapat mengambil keputusan 29. Pemilihan <i>font</i> (jenis, ukuran) pada <i>website</i> sudah tepat dan membuat pengunjung betah 30. Struktur setiap halaman sudah konsisten dan seragam 31. Judul setiap halaman jelas dan informatif	Interval

		32. Ada atribut, gambar, atau informasi yang tidak relevan	
10	<i>Help and Documentasion</i> (Bantuan dan Dokumentasi)	33. Ada peta situs yang memudahkan pengguna melihat keseluruhan menu	Interval
		34. Ada menu bantuan yang dapat membantu pengguna menjadi lebih baik	
		35. Ada fasilitas hubungi kami / korespondensi dari situs <i>web</i> pemilik	

(Sumber: Sulistyono. 2017:41)

3.5 Tahapan Penelitian

Tahap pada penelitian ini akan dilakukan dari awal proses hingga akhir proses penelitian. Secara singkat tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.3 berikut:



Gambar 3.3 Tahapan penelitian

1. Menentukan objek penelitian

Pada penelitian ini akan diawali dengan menentukan objek penelitian, yaitu *website* UIN Raden Fatah Palembang.

2. Selanjutnya pada objek penelitian ini akan ditentukan populasi dan sampel sebagai fokus utama dalam penelitian. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus *lameshow* dan didapatkan hasil sebanyak 96 responden.
3. Pengumpulan data

Untuk mengumpulkan data dilakukan dengan cara melakukan penyebaran kuesioner dengan aspek-aspek *heuristic evaluation* kemudian melakukan uji *usability testing* dengan merumuskan scenario *journey* dari variable-variabel *heuristic evaluation*. Untuk tahapan *usability testing*. Menurut J. Nielson dari situs resmi *usability* <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/running-usability-tests.html> ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika melakukan *usability testing*:

1. Tentukan target yang representatif

Sebelum melakukan *usability testing*, biasanya membuat profil persona dari *user* yang menjadi target *market*.

2. Buat scenario *journey*

Skenario *journey* adalah tugas-tugas yang perlu dilakukan *user*, seperti: Melihat profil Universitas, cari daftar jalur penerimaan mahasiswa baru di UIN Raden Fatah Palembang, download pengumuman, dan sebagainya.

3. Buat matriks keberhasilan

Setelah ada skenario, buat matriks kuantitatif standar keberhasilan dari apa yang *user* kerjakan sesuai langkah scenario *testing* yang diberikan peneliti.

4. Amati dan catat

Ketika melakukan *usability testing*, surveyor perlu mengamati dan mencatat setiap gelagat *user* yang penting, misalnya apa yang pertama kali ia klik ketika membuka *homepage*, apakah ia kesulitan mencari tombol tertentu, dan lain-lain. Lebih baik lagi apabila surveyor merekam gerakan *cursor* atau ekspresi *user*.

5. Analisis

Setelah melakukan *usability testing*, *surveyor* menganalisis hasilnya, masalah apa saja yang paling banyak dialami *user*, dan sebagainya.

4. Analisis Hasil Evaluasi

Mengamati dan mencatat apa yang dialami *user* ketika menjalankan skenario *testing* yang diberikan dan menganalisisnya. Kemudian melakukan analisis terhadap responden dengan penggunaan 10 variabel *heuristic evaluation*.

5. Kesimpulan dan saran

Membuat kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan memberikan saran kepada pihak pengembang *website* UIN Raden Fatah Palembang agar dapat lebih baik lagi.

3.6 Metode Pengumpulan Data

3.6.1 Data Primer

Untuk mendapatkan data primer, peneliti mengumpulkan secara langsung yang dilakukan dengan metode survey menggunakan media kuesioner dengan metode *Insidental Sampling*. Skala yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur hasil kuesioner menggunakan skala *likert* yang berisi lima tingkat preferensi jawaban

dengan pilihan jawaban, *range* 1 sampai 5 untuk menjawab sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju.

3.6.2 Data Sekunder

Menurut Siagian dan Sugiarto (2002) data skunder adalah data primer yang sudah diperoleh atau tersedia oleh pihak lain yang berguna untuk memberikan gambaran tambahan untuk proses lebih lanjut. Data sekunder dalam penelitian ini digunakan sebagai pendukung data primer. Dalam peneitian ini data sekunder berupa sejarah, visi, misi dan tujuan objek penelitian.

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik *product moment* dengan mengkorelasikan masing-masing pertanyaan dengan hasil skor dari setiap variable. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengujian validitas dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada 30 responden. Menurut tabel *r product moment* (Sugiyono, 2017:333) nilai untuk $N=30$ *r* tabelnya adalah 0,361. Angka yang diperoleh dari perhitungan (*r* hitung) dibandingkan dengan *r* tabel yang dimiliki. Apabila *r* hitung > *r* tabel maka instrument tersebut valid. Sebaliknya, apabila *r* hitung < *r* tabel maka instrument tersebut tidak valid. Hasil uji valiiditas dapat dilihat pada Tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3 Hasil uji validitas dengan rumus *product moment*

No.	Variabel	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
1	<i>Visibility of system</i> (visibilitas status sistem)	HE1A	0,552	0,361	Valid
		HE1B	0,597	0,361	Valid
		HE1C	0,608	0,361	Valid

		HE1D	0,595	0,361	Valid
		HE1E	0,494	0,361	Valid
2	<i>Match between system and the real world</i> (pencocokan antara sistem dan dunia nyata)	HE2A	0,425	0,361	Valid
		HE2B	0,620	0,361	Valid
		HE2C	0,749	0,361	Valid
3	<i>User control and freedom</i> (kendali pengguna dan kebebasan)	HE3A	0,722	0,361	Valid
		HE3B	0,658	0,361	Valid
		HE3C	0,593	0,361	Valid
4	<i>Consistency and standards</i> (konsistensi dan standar)	HE4A	0,610	0,361	Valid
		HE4B	0,791	0,361	Valid
		HE4C	0,582	0,361	Valid
5	<i>Error prevention</i> (pencegahan kesalahan)	HE5A	0,793	0,361	Valid
		HE5B	0,791	0,361	Valid
		HE5C	0,698	0,361	Valid
6	<i>Recognition rather than recall</i> (pengenalan dibanding mengingat)	HE6A	0,834	0,361	Valid
		HE6B	0,615	0,361	Valid
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i> (fleksibilitas dan efisiensi pengguna)	HE7A	0,607	0,361	Valid
		HE7B	0,531	0,361	Valid
		HE7C	0,717	0,361	Valid
		HE7D	0,610	0,361	Valid
		HE7E	0,626	0,361	Valid
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i> (estetika dan desain minimalis)	HE8A	0,568	0,361	Valid
		HE8B	0,756	0,361	Valid
		HE8C	0,704	0,361	Valid
9	<i>Help user recognize diagnose and recover user</i> (membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memperbaiki kesalahan)	HE9A	0,581	0,361	Valid
		HE9B	0,754	0,361	Valid
		HE9C	0,694	0,361	Valid
		HE9D	0,750	0,361	Valid
		HE9E	0,566	0,361	Valid
10	<i>Help and Documentasion</i>	HE10A	0,613	0,361	Valid
		HE10B	0,781	0,361	Valid

	(Bantuan dan Dokumentasi)	HE10C	0,507	0,361	Valid
--	---------------------------	-------	-------	-------	-------

Menurut tabel *r product moment* (Sugiyono, 2017:333) *r* tabelnya adalah 0,361. Dapat Dilihat dari tabel 3.3 setelah dilakukan perhitungan dengan spss diperoleh hasil yang valid pada pertanyaan yang ada pada instrumen penelitian karena hasil *r* hitung > 0,361. Berikut ini contoh perhitungan manualnya.

Tabel 3.4 Uji validitas item pertanyaan *Heuristic Evaluation IA*

no responden	X	Y	XY	x2	y2
1	4	140	560	16	19600
2	4	127	508	16	16129
3	4	143	572	16	20449
4	4	134	536	16	17956
5	5	168	840	25	28224
6	4	137	548	16	18769
7	5	175	875	25	30625
8	4	134	536	16	17956
9	4	144	576	16	20736
10	4	125	500	16	15625
11	5	148	740	25	21904
12	4	166	664	16	27556
13	4	140	560	16	19600
14	3	131	393	9	17161
15	4	140	560	16	19600
16	4	129	516	16	16641
17	5	160	800	25	25600
18	4	143	572	16	20449
19	4	147	588	16	21609
20	4	140	560	16	19600
21	4	153	612	16	23409
22	4	144	576	16	20736
23	5	161	805	25	25921
24	4	153	612	16	23409
25	5	155	775	25	24025
26	5	120	600	25	14400

27	5	175	875	25	30625
28	4	141	564	16	19881
29	4	147	588	16	21609
30	4	140	560	16	19600
Jum	127	4360	18571	545	639404
	16129	19009600			
	$\sum X^2$	$\sum Y^2$			

Berikut hasil perhitungan manual item pertanyaan *heuristic evaluation*:

$$\text{rhitung} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$\text{rhitung} = \frac{30(18571) - (127)(4360)}{\sqrt{(30(545) - (127)^2)(30(639404) - (4360)^2)}}$$

$$\text{rhitung} = \frac{557130 - 553720}{\sqrt{(16350 - 16129)(19182120 - 19009600)}}$$

$$\text{rhitung} = \frac{3410}{\sqrt{(221)(172520)}}$$

$$\text{rhitung} = \frac{3410}{\sqrt{38126920}}$$

$$\text{rhitung} = \frac{3410}{6174,69999}$$

$$\text{rhitung} = 0,55225355$$

$$\text{rhitung} = 0,552$$

Hasil hitung untuk pengujian butir item *heuristic evaluation* adalah 0,552. Menurut tabel r *product moment* (Sugiyono, 2017:333) r tabelnya adalah 0,361 artinya hasil hitung dinyatakan valid karena $\text{rhitung } 0,552 > \text{rtabel } 0,361$. Hasil hitung uji validitas secara manual sama dengan hasil uji validitas menggunakan SPSS 23,

sehingga item-item pertanyaan pada kuisisioner tidak diragukan lagi karena sudah teruji validitasnya.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas maka dilakukan uji reliabilitas. Pada uji reliabilitas ini menggunakan model *alfa cronbach's* karena alternatif jawaban lebih dari 3 pilihan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*, karena nilai jawaban terdiri dari rentangan nilai dengan koefisien *alpha* harus lebih besar. Dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut ini untuk uji reliabilitas *heuristic evaluation*:

Tabel 3.5 Hasil uji *heuristic evaluation* teknik *cronbach alpha's*.

No.	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Item</i>	Keterangan
1	<i>Visibility of system</i> (visibilitas status sistem)	0,743	30	Baik
2	<i>Match between system and the real world</i> (pencocokan antara sistem dan dunia nyata)	0,616	30	Baik
3	<i>User control and freedom</i> (kendali pengguna dan kebebasan)	0,629	30	Baik
4	<i>Consistency and standards</i> (konsistensi dan standar)	0,655	30	Baik
5	<i>Error prevention</i> (pencegahan kesalahan)	0,870	30	Baik

6	<i>Recognition rather than recall</i> (pengenalan dibanding mengingat)	0,669	30	Baik
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i> (fleksibilitas dan efisiensi pengguna)	0,715	30	Baik
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i> (estetika dan desain minimalis)	0,708	30	Baik
9	<i>Help user recognize diagnose and recover user</i> (membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memperbaiki kesalahan)	0,817	30	Baik
10	<i>Help and Documentasion</i> (Bantuan dan Dokumentasi)	0,676	30	Baik

Menurut (Sugiyono, 2014:165) pengujian reliabilitas dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Dari instrumen soal yang dianalisis dengan bantuan komputer program SPSS *for windows* versi 23, maka hasil uji reliabilitas diperoleh nilai terletak pada 0,616 - 0,870 . Berikut contoh perhitungan manual reliabilitasnya.