

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kajian Pustaka**

Pada kajian pustaka ini menjelaskan tugas akhir yang memerlukan studi literatur dalam bentuk jurnal tujuannya untuk memperkuat penelitian ini yang dapat membedakan penelitian yang asli dengan penelitian jurnal lainnya. Jurnal yang dijadikan acuan pada penelitian ini yaitu bertema *User Experience*, berikut penjelasannya. Penelitian pertama adalah penelitian membahas tentang Aplikasi Monitoring Data Imunisasi Berkala Untuk Meningkatkan Pelayanan Posyandu Menggunakan Metode RAD Berbasis *Android* [13].

Adanya aplikasi yang terkomputerisasi dapat membantu proses pelayanan kesehatan menjadi lebih cepat dan memberikan data yang valid serta *up to date*. Aplikasi monitoring data imunisasi merupakan aplikasi yang dibangun untuk membantu mengorganisasikan data menjadi informasi yang diperlukan dalam mendukung kegiatan monitoring secara berkala pada Puskesmas Pembina. Perancangan aplikasi ini menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* dan dikembangkan dengan menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* yang bisa menghasilkan suatu sistem dengan cepat serta melibatkan *user* secara langsung dalam proses pengembangan aplikasi. Penelitian ini menghasilkan aplikasi monitoring data imunisasi yang diperuntukkan bagi orang tua dan petugas Pos Pelayanan Terpadu di Puskesmas.

Penelitian kedua menggunakan metode *User Experience Lifecycle*. Pada penelitian tersebut menerapkan Penelitian ini menggunakan 4 tahapan UXL yaitu analisis, desain, prototipe dan evaluasi [14]. Dari analisis menghasilkan aplikasi dengan model proses, diagram afinitas aktivitas kerja, persyaratan desain dan model sosial. Tahap analisis berasal dari data kuesioner yang dibagikan

kepada 13 responden. Tahap desain ditujukan untuk merancang karakter, sketsa, dan papan cerita. Tahap prototipe dibangun di atas tahap sebelumnya, menghasilkan prototipe *medium-fidelity*. Penilaian dilakukan terhadap 11 responden yang memperoleh skor 76,46 atau B (baik) dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Dengan adanya penelitian UXL agar dapat berhasil yaitu merancang aplikasi yang melebihi standar minimum. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya desain aplikasi berbasis UX akan mengurangi saran pengembang aplikasi untuk mendesain *interface* sebelum memasuki tahap produksi aplikasi..

Kajian ketiga membahas *archetype* aplikasi informasi memorabilia Purwokerto melalui pendekatan *user experience lifecycle* aplikasi. Penelitian tersebut bertujuan untuk memudahkan wisatawan lokal, pendatang, dan penduduk lokal untuk mencari oleh-oleh di Purwokerto. Aplikasi ini dibuat untuk memberikan informasi tentang oleh-oleh di Kota Purwokerto baik dari segi produk, toko, lokasi toko oleh-oleh, harga oleh-oleh, dan lainnya [15]. penelitian ini merancang prototipe aplikasi informasi Oleh-oleh di Purwokerto menggunakan pendekatan UX *lifecycle*, metodologi yang dikemukakan oleh Hartson dan Pyla, untuk memberikan informasi tentang oleh-oleh di Purwokerto, meliputi produk, toko, lokasi toko oleh-oleh, harga oleh-oleh, dan lain-lainnya. Untuk penelitian ini, dirancang prototipe aplikasi informasi memorabilia Purwokerto menggunakan metodologi siklus hidup UX yang berfokus pada kegunaan dan pengalaman pengguna. Metode ini dibagi menjadi empat tahap yaitu analisis, desain, *prototyping* dan evaluasi. Pengujian dalam penelitian ini adalah pengujian usability yang dilakukan pada tahap evaluasi dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan hasil dari *fidelity prototype*. Hasil uji kegunaan metode SUS memperoleh skor 74,17 atau B (baik), tampilan Perubahan memenuhi skor SUS minimal 68. Pengukuran

*usability* dari *prototype* aplikasi Souvenir Purwokerto telah mencapai tingkat efisiensi secara keseluruhan. Oleh karena itu, perancangan aplikasi informasi oleh-oleh wisata Purwokerto berdasarkan pengalaman dan kebutuhan pengguna dapat dilakukan ke tahap pengembangan atau produksi aplikasi.

Penelitian keempat adalah penelitian mengenai tentang UI/UX Sistem Informasi Layanan Posyandu Rajawali Dengan Metode *User Centered Design* [16]. Penelitian ini membahas tentang UI/UX sistem informasi layanan posyandu dengan menggunakan Adobe XD sebagai aplikasi untuk merancang *design interface*. Metode yang digunakan adalah Metode *User Centered Design* yang memiliki kelebihan yaitu mampu membantu melakukan identifikasi terhadap suatu tantangan permasalahan dari awal hingga solusi dapat ditemukan dengan cepat, dengan adanya metode UCD sebagai upaya menghindari *project* yang gagal yang dilakukan oleh team atau pun individu. Pengujian design ini dilakukan dengan aplikasi Maze. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan *Design User Interface* atau UI/UX yang menarik untuk posyandu Rajawali sehingga dapat dengan mudah digunakan selain itu pada penelitian.

Studi kelima membahas Peningkatan Pelayanan Posyandu Melalui Sistem No Antrian Mobile *Application* menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* [17]. Pada penelitian tersebut ini membahas tentang sebuah aplikasi antrian yang dirancang khusus untuk meningkatkan pengaturan dan manajemen antrian di posyandu. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk mempercepat proses pendaftaran pasien, mengurangi waktu tunggu, dan mempermudah pemantauan serta pelaporan data yang terkait dengan kegiatan posyandu. Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi Nomor Antrian Posyandu dapat memberikan solusi inovatif dalam mengoptimalkan pengaturan antrian pasien. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi proses pendaftaran,

pemanggilan, dan pengawasan antrian pasien di posyandu. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan efisiensi dan pengalaman yang lebih baik bagi pasien dan tenaga medis.

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Relevansi	Kebaruan/Inovasi	Simpulan
1.	Lela Trian, Ria Andryani, Kurniawan [13]	Aplikasi Monitoring Data Imunisasi Berkala Untuk Meningkatkan Pelayanan Posyandu Menggunakan Metode RAD Berbasis Android	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	Perancangan aplikasi ini menggunakan <i>Unified Modelling Language (UML)</i> dan dikembangkan dengan menggunakan metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i> yang bisa menghasilkan	Penelitiannya sama-sama menjelaskan tentang kesehatan posyandu , dan monitoring data informasi	Pada penelitian yang dilakukan peneliti mengukur pengalaman pengguna dan hasil rekomendasi <i>user experience</i> pada aplikasi <i>website</i>	Dapat mengembangkan aplikasi ini lebih lanjut agar dapat memberikan manfaat bagi pengguna untuk meningkatkan pelayanan

				suatu sistem dengan cepat serta melibatkan user secara langsung dalam proses pengembangan aplikasi.			
2.	Ariq Cahya Wardhana, Tio Fani, Nurul Adila, Kukuh Pramadito Raharjo [14]	Perancangan Aplikasi Antrean Online Pemeriksaan Ibu Hamil Menggunakan <i>User Experience Lifecycle</i>	<i>Application Design, PregnantWom, UserExperience, UserExperience Lifecycle, System UsabilityScale</i>	Untuk menghasilkan rancangan aplikasi berdasarkan pengalaman pengguna. Memiliki 4 tahapan analisis, desain, prototipe dan evaluasi.	Penelitiannya sama-sama menggunakan metode <i>User Experience Lifecycle Dan SUS</i>	Pada penelitian yang dilakukan peneliti mengukur pengalaman pengguna dan hasil rekomendasi <i>user experience</i> pada aplikasi <i>website</i>	Penelitian ini akan menerapkan 4 tahapan metode UXL seperti pada penelitian sebelumnya namun menggunakan teknik evaluasi yang berbeda

				Menghasilkan konsep aplikasi yang terdiri dari <i>flow model, work activityaffinity diagram, design requirement</i> dan <i>social model</i>			yaitu menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .
3.	Azman Fatahillah & Auzi Asfarian [15]	Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain <i>User Experience</i>	<i>User Experience Lifecycle, Usability, System Usability Scale (SUS)</i>	Untuk membangun sistem informasi E-Posyandu dapat menggunakan metode pengembang	Penelitiannya sama-sama menggunakan metode <i>User Experience Lifecycle</i> , dan <i>SUS</i>	Pada penelitian yang dilakukan peneliti mengukur pengalaman pengguna dan hasil rekomendasi <i>user experience</i>	Hasil penelitian ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam membuat sistem informasi administrasi perpustakaan

				n SUS		pada aplikasi <i>website</i>	berbasis <i>web</i> yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi pihak perpustakaa
4.	Indriani, Rinaldi Adam,Victo r Asih [16]	UI/UX Sistem Informasi Layanan Posyandu Rajawali Dengan Metode <i>User Centered Design</i>	<i>Metode User Centered Design</i>		Penelitiannya sama-sama menjelaskan tentang UI/UX	Pada penelitian yang dilakukan peneliti mengukur pengalaman pengguna dan hasil rekomendasi <i>user experience</i> pada aplikasi <i>website</i>	Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk mempercepat proses pendaftaran pasien, mengurangi waktu tunggu, dan mempermudah pemantauan serta pelaporan data



							yang terkait dengan kegiatan posyandu.
5.	Alvin Hendrawan, Teguh Safar [17]	Peningkatan Pelayanan Posyandu Melalui Sistem No Antrian <i>Mobile Application</i> Menggunakan Metode <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	Metode <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>		Penelitiannya sama-sama menjelaskan proses perancangan desain pelayanan posyandu	Pada penelitian yang dilakukan peneliti mengukur pengalaman pengguna dan hasil rekomendasi <i>user experience</i> pada aplikasi <i>website</i>	Hasil dari penelitian ini adalah perancangan <i>Design User Interface</i> atau UI/UX yang menarik untuk posyandu Rajawali sehingga dapat dengan mudah digunakan selain itu pada penelitian

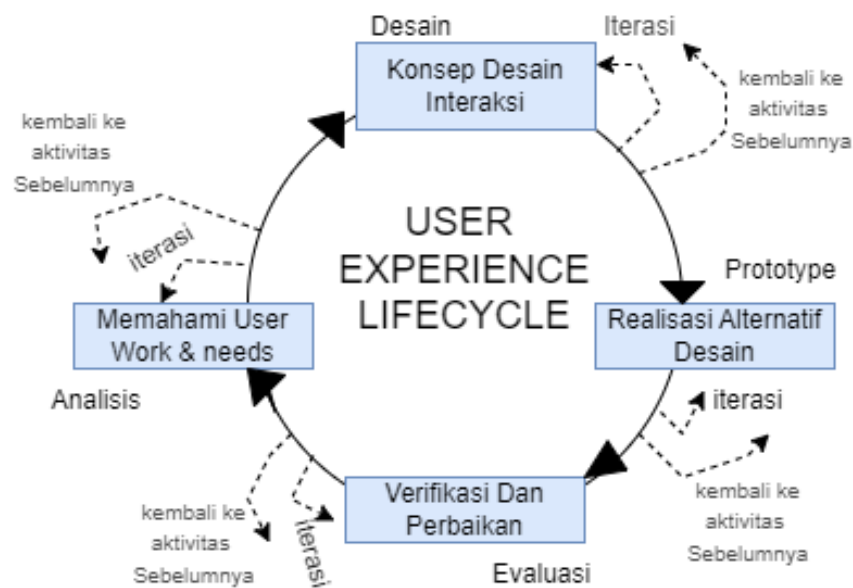
## 2.2. Landasan Teori

Berikut merupakan kajian tentang beberapa teori yang diterapkan pada penelitian ini :

### 2.2.1. *User Experience*

*User Experience* adalah cara pengalaman pengguna berinteraksi menggunakan produk digital Anda. Pengalaman ini dapat dilihat dari kemudahan pengguna mendapatkan apa yang mereka inginkan dari produk tersebut. Produk yang bagus tidak mempersulit pengguna untuk mencapai tujuannya. Baik itu dari desain UI yang *friendly*, produk yang mudah diakses, menu yang tidak rumit, dan lainnya. Ini membuat desain Anda terlihat bersih, sederhana, intuitif, fleksibel dan menarik serta memberikan pengalaman yang berbeda kepada pengguna produk atau layanan Anda dan menjadikan unik dari pesaing lainnya[18].

Macam-macam *User Experience* yang terdiri dari *User Experience Desain*, *User Experience Questionnaire*, dan *User Experience (UX) Lifecycle*, pendekatan yang berfokus pada pengalaman pengguna (UX) dan melibatkan beberapa tahapan dalam siklus hidup. Siklus ini terdiri dari empat kegiatan utama yaitu analisis, desain, prototyping dan implementasi. Konsep Siklus Hidup UX lebih merupakan pendekatan yang lebih spesifik untuk pengalaman pengguna (UX) yang berlangsung selama fase eksekusi. Prototipe adalah desain yang dirancang. Lalu selesaikan tampilan perubahan lalu dilakukan evaluasi sebelum produk tersebut digunakan. Berikut siklus dan tahapan pada *user experience lifecycle* Gambar 2.1,



Gambar 2. 1 User Experience Lifecycle

Berikut penjelasan dari Gambar 2.1 yaitu yang terdiri dari :

#### 1. Analisis

Pada proses analisis dilakukan lima aktivitas yaitu:

##### a. *Concept statement*

Metode untuk menganalisis dengan ringkasan sesuai dengan tujuan yang akan dilakukan.

##### b. *Contextual Inquiry*

Aktivitas pengguna dalam pengumpulan data yang diperoleh dengan cara melalui wawancara.

##### c. *Contextual Analysis*

Merupakan kategori persamaan masalah yang ada di *Contextual Inquiry* konsep ini dirancang kemungkinan apa saja yang akan diterapkan di dalam *flowmodel*.

##### d. *Extracting Requirement*

Tentukan apa yang dibutuhkan oleh desain interaksi. Pernyataan persyaratan interaksi desain dikemas dalam dokumen persyaratan.

##### e. *Design Informing Models*

Tahapan ini adalah hubungan sistem pengguna, tahapan ini yang akan dirancang dengan antar pengguna.

## 2. Desain

Desain, yaitu membuat konsep desain interaksi sistem melalui *storyboard* dan skenario. *Storyboard* adalah konsep desain *framework* yang disajikan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Sebuah *storyboard* menggabungkan gambar kartun dan menjelaskan apa yang akan dibuat.

## 3. Prototype

Proses pembuatan *prototype* yang dapat dilakukan melalui beberapa aktivitas. Salah satunya adalah *medium fidelity prototipe* yaitu menjelaskan skema rincian. Tahap ini memerlukan desain untuk melihat rincian produk yang akan di rincian desain.

## 4. Evaluasi

Dengan cara menggunakan metode *User Experience Lifecycle* yang di mana pada penelitian ini akan di uji dengan cara *usability testing* untuk melakukan pengujian dengan melalui gform.

### 2.2.2. Posyandu

Posyandu adalah pos pelayanan kesehatan masyarakat menyeluruh yang diselenggarakan bertujuan untuk memberdayakan masyarakat dan meningkatkan akses masyarakat terhadap pelayanan kesehatan esensial, untuk mempercepat penurunan kematian ibu dan bayi. Posyandu memiliki fungsi untuk mengadakan pemantauan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak melalui KMS (Kartu Menuju Sehat) dengan mencatat berat badan, tinggi atau panjang badan. Pada KMS dapat menampilkan grafik pertumbuhan anak per bulannya setiap melakukan posyandu. Posyandu yang saya peneliti pada posyandu mawar 1 ini berada di Desa Karanglewas Kidul RT3/RW 1

Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa tengah [19].

### **2.2.3. Website**

*Website* adalah sebuah dokumen berupa kumpulan halaman web yang saling terkait, yang isinya terdiri dari berbagai informasi baik berupa teks, suara, gambar, video, dll, semua datanya tersimpan di server hosting. Untuk membuka website, pengguna harus memiliki perangkat (komputer, smartphone) yang terhubung ke Internet atau Intranet. Sebuah website atau halaman web biasanya hadir sebagai dokumen dalam format *Hypertext Markup Language* (HTML) dan dapat diakses melalui HTTP atau HTTPS, yaitu sebuah protokol untuk mengirimkan berbagai informasi dari sebuah web server untuk ditampilkan kepada pengguna atau pengguna. melalui situs web [20].

### **2.2.4. Prototype**

*Prototype* adalah fitur model yang akan dirancang dengan adanya fitur produk. *Prototype* sering kali menggunakan figma untuk hanya menyertakan fitur utama dalam suatu produk atau aplikasi. *Prototype* dalam penelitian ini menggunakan *prototype* vertikal berdasarkan tingkat fidelitas (yaitu medium). Lalu ada *prototype* fidelitas menengah, fidelitas sedang, dan fidelitas tinggi. Pada setiap levelnya akan dijelaskan kegunaannya dalam memprototipe sebagai berikut :

#### **A. Prototype level low fidelity**

Merupakan prototipe yang sederhana dari tampilan, suasana dan perilaku yang memberikan kesan tingkat tinggi dan lebih abstrak dari desain yang dirancang. Prototipe *level low-fidelity* dibuat berdasarkan data yang sudah dianalisis seperti *persona*, *sketsa*, ataupun *wireframe*.

#### **B. Prototype Level medium fidelity**

Prototipe yang menutup seluruh fitur utama dan memiliki *interface* yang serupa dengan produk akhir dirancang

berdasarkan *storyboard* maupun *scenario* dari pengguna.

### **C. *Prototype Level High Fidelity***

Merupakan representasi yang lebih detail dari desain, seperti detail tampilan dan interaksi untuk menyempurnakan agar dapat melakukan implementasi akhir yaitu berupa *programmed dengan menggunakan Visual Studio Code*.

#### **2.2.5. Figma**

Figma merupakan suatu *platform* yang meyatukkan fitur desain secaracanggih dan alur kerjanya lebih efisien. Figma telah menjadi alat untuk mendesain dalam hal desain, *prototype*, kolaborasi, desain *system*. Figma juga dapat membuat *mobile*, *desktop*, dan lainnya. Figma dapat berjalan pada system operasi *windows*, *linux* selama memiliki koneksi internet [21].

#### **2.2.6. Visual Studio Code**

Sebuah aplikasi *editor* kode bersifat sumber terbuka ada fitur yang dapat menambahkan ekstensi, pengembang dapat menambahkan ekstensi untuk menambah fitur yang tidak ada [22].

#### **2.2.7. Usability Testing**

*Usability testing* merupakan metode yang berfungsi untuk mencari informasi mengenai data yang melibatkan seseorang sebagaievaluator yang mewakili target pengguna, yang mana calon pengguna. Tes memiliki 8 tahapan, antara lain: mengembangkan rancangan tes, menyiapkan alat tes, mencari dan memilih responden, menyiapkan materi tes, melakukan responden diuji dan diwawancara [23].

*Usability* adalah ukuran kegunaan suatu produk dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yaitu metode pengujian yang melibatkan proses pengguna akhir dan pengujian serta perhitungan yang lebih kompleks [11]. SUS menggunakan kuesioner dengan 10 pertanyaan. SUS ini memiliki 2 jenis

pertanyaan yakni pertanyaan bernomor ganjil dan pertanyaan bernomor genap dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Daftar Pertanyaan SUS [19].

No.	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5.	Saya merasa fitur-fitur ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Tabel 2. 3 Skor Jawaban Pertanyaan SUS

No	Jawaban	Skor Nilai
1.	STS(Sangat Tidak Setuju)	1
2.	TS (Tidak Setuju)	2
3.	RG( Ragu-Ragu)	3
4.	S (Setuju)	4
5.	SS (Sangat Setuju)	5

Pengukuran *usability* menggunakan metode SUS, karena karakteristiknya yang berbeda dengan kuesioner lainnya, dimana sudah divalidasi dan diuji reliabilitasnya walaupun dengan nilai sampel yang kecil. SUS memiliki beberapa kelebihan, antara lain :

- a. SUS menghasilkan angka skor 0 sampai 100 hingga dapat digunakan dengan mudah.
- b. SUS Mudah dan tidak sulit dalam menghitung.
- c. SUS Tidak ada biaya tambahan karena tersedia secara gratis.

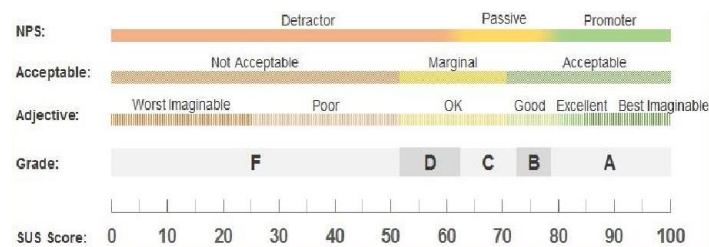
d. SUS telah terbukti valid dan reliable, meskipun menggunakan ukuran sampel kecil.

Adapun untuk perhitungan skor menggunakan aturan-aturan yang ditentukan dalam SUS sebagai berikut:

- Pertanyaan dengan nomor ganjil (1,3,5,7,9) dapat dihitung dengan mengurangi 1 nilai responden ( $X-1$ ).
- Pertanyaan dengan nomor genap (2,4,6,8,10) dapat dihitung dengan nilai 5 dikurang dengan nilai responden ( $5-X$ ).
- Nilai responden dijumlahkan kemudian dikalikan dengan 2.5.
- Perhitungan rata-rata jawaban pertanyaan

Penilaian SUS dapat memperjelas dalam proses perhitungannya, dapat dilihat pada persamaan berikut ini:

$$SUS = 2,5 \times [\sum_{n=1}^5 (U_{2n-1} - 1) + (5 - U_{2n})] \quad (2.1)$$



Gambar 2. 2 Interpretasi SUS score

Pada Gambar 2.2, menunjukkan bahwa ada lima bentuk pendekatan dalam menginterpretasi nilai skor SUS, meliputi [12]:

### 1. *Percentiles Rank* (Persentil)

Nilai persentil merupakan hasil konversi nilai mentah dari skor SUS.

### 2. *Grade* (Peringkat)

Nilai mentah skor SUS dinilai dalam skala dari A sampai F, dengan nilai A dianggap sangat baik dan nilai F berarti sangat buruk.



### 3. *Adjective* (Sifat)

Salah satu dari enam sifat yang terdiri dari *best imaginable* yang merupakan sangat bagus, ada *Excellent*, *Good*, *Ok*, *Poor* dan paling terendah *Worst Imaginable*.

### 4. *Acceptable* (Tingkat Penerimaan)

Menginterpretasikan nilai SUS dengan melihat tingkat penerimaan terdiri dari “Dapat diterima” yaitu *Acceptable* dan “Tidak dapat diterima” dengan paling bawah yaitu *Not Acceptable*. Untuk “Dapat diterima secara marginal” ditengah-tengah antara nilai 50-70.

### 5. *Net Promotore Score* (NPS)

Survei tingkat kepuasan responden terhadap pengujian dengan beberapa besar kemungkinan responden akan merekomendasikan kepada orang lain. Berdasarkan tanggapan pengguna terhadap pengguna maka ditetapkan tiga kelas yaitu *promoter* untuk tertingginya lalu ada *passive* ditengah-tengah, dan terendahnya *Dectractor*. Untuk Hasil Skor SUS nya dapat dilihat pada *Tabel2.4*.

Tabel 2. 4 Hasil Skor *SUS*

Tingkatan	SUS	Kriteria
A	>81	Excellent
B	68-81	Good
C	68	Ok/Fair
D	51-67	Poor
F	<51	Worst

#### 2.2.8 Uji Validitas *Pearson*

Uji Validitas menunjukkan seberapa jauh tolak ukur yang digunakan dapat mengukur variabel yang sebenarnya ingin diteliti oleh peneliti. Semakin besar validitas ukuran, semakin efektif instrumen memenuhi tujuannya. Uji validitas memastikan bahwa variabel yang diukur adalah variabel yang ingin diteliti oleh peneliti

[24]. Suatu alat ukur dianggap sah apabila dapat digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Kriteria yang digunakan untuk menilai validitas suatu alat ukur disebut dengan uji validitas statistik. Pengujian validitas statistik mengacu pada kriteria [25]:

- Dianggap tidak valid jika nilai r hitung lebih kecil dari nilai r tabel.
- Dianggap sah jika nilai r hitung lebih dari nilai r tabel. Jika nilai r hitung lebih dari nilai r 5% pada tabel, maka dilakukan uji validitas, dimana nilai r hitung disajikan pada tabel hasil perhitungan yang dihasilkan di SPSS, dan nilai r 5% pada tabel dapat ditunjukkan pada tabel yang disediakan di bawah ini:

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	<b>0.361</b>	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Gambar 2. 3 Distribusi Nilai r tabel Signifikansi 5% dan 1 %

### 2.2.9 Uji Reabilitas *Cronbach Alpha*

Uji reabilitas *Cronbach Alpha* ketepatan pengukuran disebut sebagai reliabilitas. Pengukuran dengan dependabilitas tinggi adalah yang dapat menghasilkan temuan yang konsisten. Salah satu sifat atau tujuan utama dari perangkat pengukuran yang baik adalah keandalan. Namun, keandalan juga dikenal sebagai akurasi, ketergantungan, stabilitas, dan istilah lainnya. Gagasan utama di balik konsep ketergantungan adalah seberapa besar keyakinan dapat ditempatkan pada temuan pengukuran, yaitu seberapa bebas dari kesalahan pengukuran hasil pengukuran. Setelah validasi pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini, reliabilitas diuji.

Dalam pengujian reliabilitas, sistem pengambilan keputusan sering menggunakan ambang batas 0,6 [26].