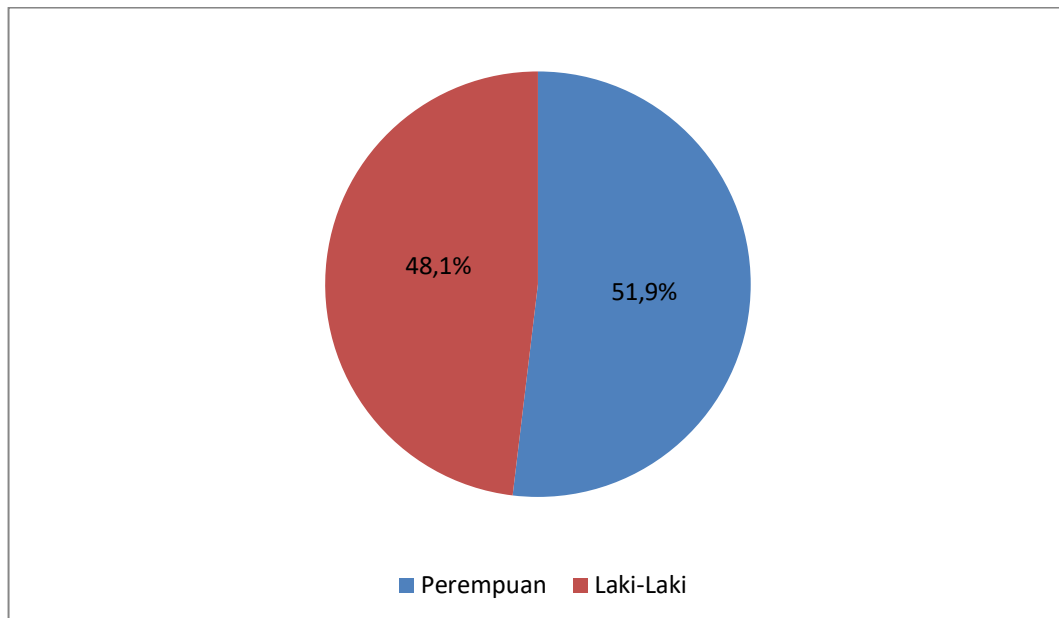


BAB IV

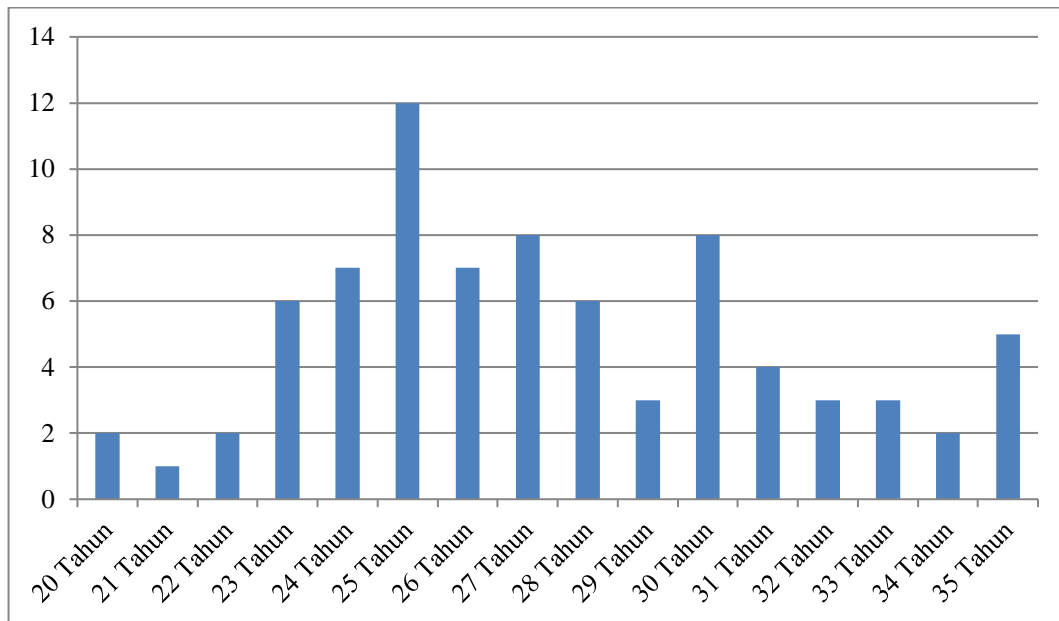
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Penelitian

Data penelitian yang dipergunakan dalam studi ini terdiri dari respon atau tanggapan yang diberikan oleh peserta terhadap penggunaan aplikasi *Be Pung Mobile* melalui kuesioner. Kuesioner ini berbentuk tertutup dan disebar kepada populasi yang menjadi fokus penelitian, yaitu nasabah Bank NTT yang menggunakan aplikasi *Be Pung Mobile*. Melalui *Google Form*, peneliti menyebarkan kuesioner melalui berbagai platform media sosial seperti *WhatsApp*, dengan fokus pada nasabah Bank NTT yang menggunakan aplikasi *Be Pung Mobile*. Jumlah responden yang berhasil dikumpulkan sebanyak 79 orang, dengan perincian 51,9% perempuan dan 48,1% laki laki.



Gambar 4.1 Diagram Jenis Kelamin Responden



Gambar 4.2 Diagram Usia Responden

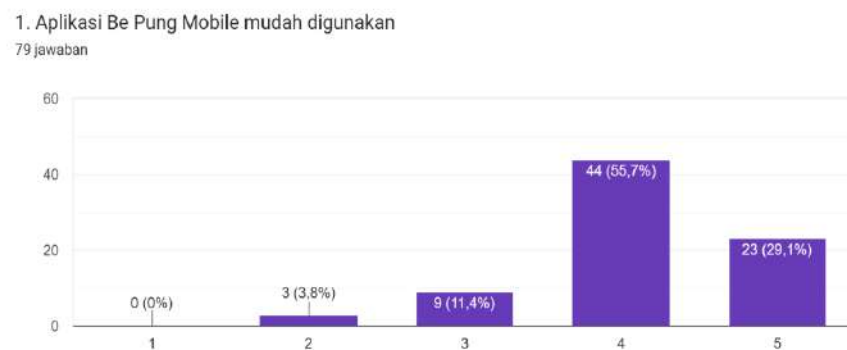
Berdasarkan informasi pada Gambar 4.2, dapat disimpulkan bahwa jumlah responden pada rentang usia tertentu adalah sebagai berikut: 20 tahun (2 responden), 21 tahun (1 responden), 22 tahun (2 responden), 23 tahun (6 responden), 24 tahun (7 responden), 25 tahun (12 responden), 26 tahun (7 responden), 27 tahun (8 responden), 28 tahun (6 responden), 29 tahun (3 responden), 30 tahun (8 responden), 31 tahun (4 responden), 32 tahun (3 responden), 33 tahun (3 responden), 34 tahun (2 responden), dan 35 tahun (5 responden). Jumlah total responden adalah 79. Data ini kemudian diolah menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23 dan *Microsoft Excel*. Berikut adalah data jawaban yang diperoleh dari pengisian kuesioner untuk setiap variabel yang digunakan:

a. Kemudahan (*Learability*)

Kemudahan (*Learability*) sistem aplikasi *Be Pung Mobile* Bank NTT.

1. Aplikasi *Be Pung Mobile* mudah digunakan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.3 menggambarkan bahwa sebanyak 44 responden (55,7%) menyatakan setuju dengan kemudahan penggunaan aplikasi *Be Pung Mobile*. Sementara itu, 23 responden (29,1%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (11,4%) menyatakan cukup, dan 3 responden (3,8%) menyatakan tidak setuju terhadap kemudahan penggunaan aplikasi *Be Pung Mobile*. Dalam grafik tersebut, sumbu x menunjukkan nilai skala Likert dari 1 hingga 5, sementara sumbu y menunjukkan rentang angka 0-60 yang mencerminkan total atau jumlah responden.



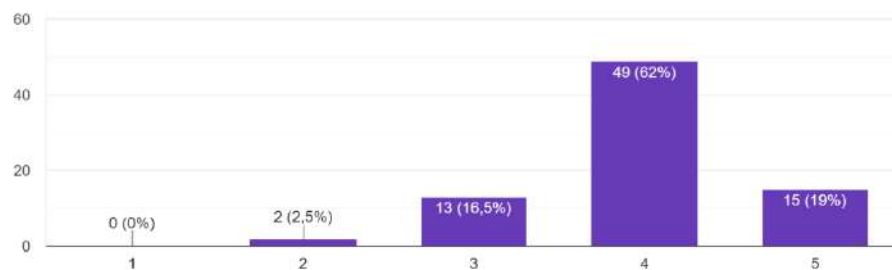
Gambar 4.3 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 1

2. Aplikasi *Be Pung Mobile* memudahkan pengguna memperoleh informasi layanan seluler.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.4 menunjukkan bahwa 49 responden (62%) menyatakan setuju bahwa

Aplikasi *Be Pung Mobile* mempermudah pengguna dalam memperoleh informasi layanan seluler. Selain itu, 15 responden (19%) menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi ini memiliki sistem yang dapat bekerja secara efektif, sementara 13 responden (16,5%) menyatakan cukup setuju. Hanya 2 responden (2,5%) yang menyatakan tidak setuju. Pada sumbu x, angka 1-5 menunjukkan nilai skala Likert, sedangkan pada sumbu y, angka 0-60 mencerminkan total responden atau jumlah responden pada grafik.

2. Aplikasi *Be Pung Mobile* memudahkan pengguna memperoleh informasi layanan seluler.
79 jawaban



Gambar 4.4 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 2

3. Aplikasi *Be Pung Mobile* memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi keuangan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.5 menunjukkan bahwa sebanyak 33 responden (41,8%) menyatakan setuju bahwa Aplikasi *Be Pung Mobile* mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi keuangan. Sementara itu, 25 responden (31,6%) menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi *Be Pung Mobile* memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi layanan seluler. Sebanyak 17 responden (21,5%) menyatakan cukup setuju, sedangkan 4 responden (5,1%) menyatakan tidak setuju. Pada grafik, sumbu x menunjukkan nilai

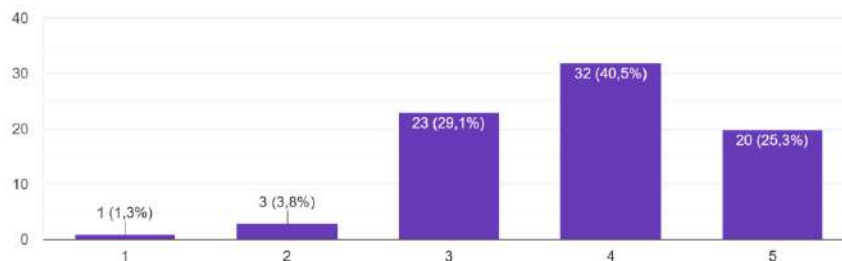
skala Likert dari 1 hingga 5, sementara sumbu y menunjukkan total atau jumlah responden dari rentang 0 hingga 60.



Gambar 4.5 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 3

4. Pengguna dapat mengakses fitur Aplikasi *Be Pung Mobile* dengan cepat. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, terlihat pada Gambar 4.6 bahwa sebanyak 32 responden (40,5%) setuju bahwa akses fitur Aplikasi *Be Pung Mobile* dapat dilakukan dengan cepat. Selanjutnya, 20 responden (25,3%) menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi *Be Pung Mobile* memudahkan pengguna memahami konten informasi yang disajikan, sementara 23 responden (29,1%) menyatakan cukup. Hanya 3 responden (3,8%) yang tidak setuju, dan 1 responden menyatakan sangat tidak setuju bahwa aplikasi *Be Pung Mobile* memudahkan pengguna memahami konten informasi yang disajikan. Pada grafik, sumbu x menunjukkan nilai skala Likert dari 1 hingga 5, sedangkan sumbu y menunjukkan total atau jumlah responden dari rentang angka 0 hingga 60.

4. Aplikasi Be Pung Mobile memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi keuangan.
79 jawaban



Gambar 4.6 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 4

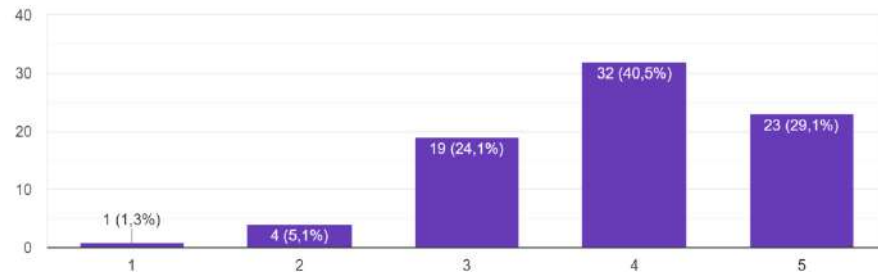
b. Efisiensi (*Efficiency*)

1. Pengguna dapat memperoleh informasi yang dicari dari aplikasi *Be Pung Mobile* dengan cepat.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, dapat disimpulkan dari Gambar 4.7 bahwa 32 responden (40,5%) setuju bahwa Pengguna dapat dengan cepat memperoleh informasi yang dicari melalui aplikasi *Be Pung Mobile*. Sebanyak 23 responden (29,1%) menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi ini memudahkan pengguna dalam memahami alur navigasi, sementara 19 responden (24,1%) menyatakan cukup puas. Hanya 4 responden (5,1%) yang tidak setuju dan 1 responden (1,3%) menyatakan sangat tidak setuju bahwa aplikasi *Be Pung Mobile* memfasilitasi pengguna dalam memahami alur navigasi. Harap dicatat bahwa sumbu x menunjukkan nilai skala Likert dari 1 hingga 5, sementara sumbu y mencerminkan total responden, yang berkisar antara 0 hingga 60 pada grafik.

5. Pengguna dapat mengakses fitur Aplikasi Be Pung Mobile dengan cepat.

79 jawaban

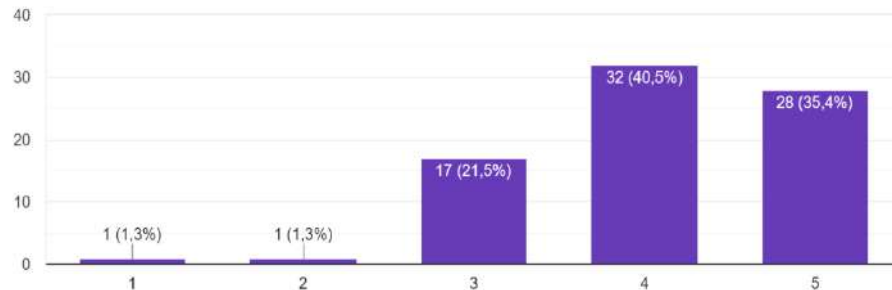


Gambar 4.7 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 5

2. Pengguna dapat memperoleh informasi yang dicari dari aplikasi *Be Pung Mobile* dengan cepat.

Gambar 4.8 menunjukkan bahwa sebanyak 32 responden (40,5%) setuju bahwa pengguna dapat dengan cepat memperoleh informasi yang dicari melalui aplikasi *Be Pung Mobile*. Sementara itu, 28 responden (35,4%) menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi tersebut sangat mudah dipelajari, dan 17 responden (21,5%) menyatakan cukup mudah. Hanya 1 responden (1,3%) yang tidak setuju, dan 1 responden (1,3%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap kemudahan pembelajaran aplikasi *Be Pung Mobile*. Dalam grafik, sumbu x menunjukkan nilai skala Likert dari 1 hingga 5, sementara sumbu y menunjukkan total responden dalam rentang 0-60.

6. Pengguna dapat memperoleh informasi yang dicari dari aplikasi Be Pung Mobile dengan cepat.
79 jawaban

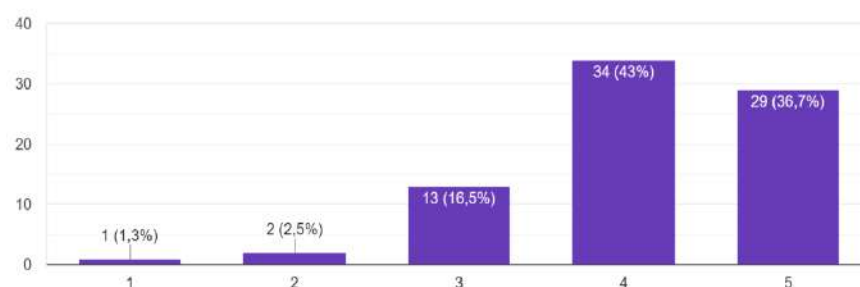


Gambar 4.8 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 6

3. Aplikasi *Be Pung Mobile* menyediakan informasi yang sangat jelas

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.9 menunjukkan bahwa 34 responden (43%) setuju bahwa Aplikasi *Be Pung Mobile* menyediakan informasi yang sangat jelas. Sebanyak 29 responden (36,7%) menyatakan sangat setuju bahwa pengguna dapat mengakses fitur Aplikasi *Be Pung Mobile* dengan cepat. Selain itu, 13 responden (16,5%) memberikan jawaban cukup, 2 responden (2,5%) tidak setuju, dan 1 orang (1,3%) sangat tidak setuju. Pada sumbu x, angka 1-5 mencerminkan nilai skala Likert, sementara sumbu y, angka 0-60, mengindikasikan total atau jumlah responden pada grafik tersebut.

7. Aplikasi *Be Pung Mobile* menyediakan informasi yang sangat jelas.
79 jawaban

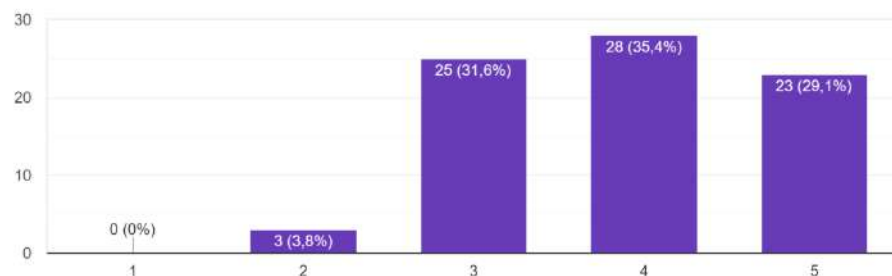


Gambar 4.9 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 7

4. Aplikasi *Be Pung Mobile* memiliki sistem yang bekerja secara efisien.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.10 menggambarkan bahwa 28 responden (35,4%) menyatakan setuju terhadap efisiensi sistem Aplikasi *Be Pung Mobile*. Sebanyak 23 responden (29,1%) menyatakan sangat setuju bahwa pengguna dapat dengan cepat memperoleh informasi yang mereka cari melalui Aplikasi *Be Pung Mobile*. Selain itu, 25 responden (31,6%) memberikan jawaban cukup, sementara 3 responden (3,8%) menyatakan tidak setuju. Pada sumbu x, angka 1-5 mencerminkan nilai skala Likert, sedangkan pada sumbu y, angka 0-60 mencerminkan total responden yang terdapat dalam grafik tersebut.

8. Aplikasi *Be Pung Mobile* memiliki sistem yang bekerja secara efisien
79 jawaban



Gambar 4.10 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 8

c. Mudah diingat (*Memorability*)

1. Pengguna tidak bingung dalam komposisi warna dan peletakan konten pada aplikasi *Be Pung Mobile*

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.11 menampilkan bahwa 36 responden (45,6%) menyatakan setuju bahwa

tidak ada kebingungan dalam komposisi warna dan penempatan konten pada aplikasi *Be Pung Mobile*. Sebanyak 14 responden (17,7%) juga setuju bahwa aplikasi ini menyediakan informasi yang sangat jelas, sementara 25 responden (31,6%) menyatakan cukup, dan hanya 3 responden (3,8%) yang tidak setuju. Satu responden (1,3%) menyatakan sangat tidak setuju. Pada grafik, sumbu x menunjukkan nilai skala Likert dari 1 hingga 5, sementara sumbu y menunjukkan total responden dari 0 hingga 60.

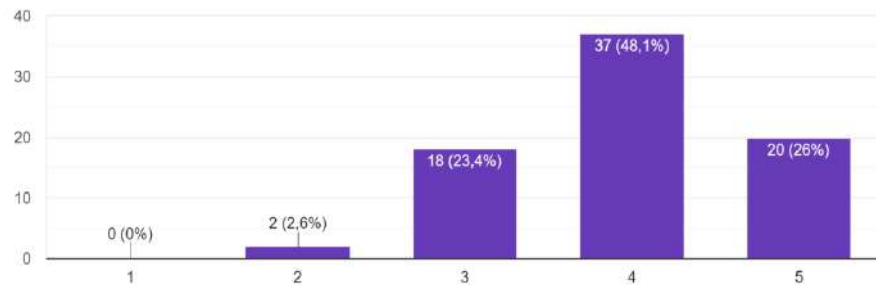


Gambar 4.11 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 9

2. Pengguna dapat menyelesaikan maksud pengerjaannya pada Aplikasi *Be Pung Mobile* dengan cepat.
3. Berdasarkan hasil dari survei yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.12 menunjukkan bahwa 37 responden (48,1%) menyatakan setuju bahwa pengguna dapat menyelesaikan tujuan mereka dengan cepat menggunakan aplikasi *Be Pung Mobile*. Sebanyak 20 responden (26%) bahkan menyatakan sangat setuju terhadap kemampuan pengguna untuk menyelesaikan tujuan mereka dengan cepat melalui aplikasi tersebut. Selain itu, 18 responden (23,4%)

menyatakan cukup setuju, dan 2 responden (2,6%) menyatakan tidak setuju bahwa pengguna dapat menyelesaikan tujuan mereka dengan cepat melalui aplikasi *Be Pung Mobile*. Pada grafik, sumbu x menunjukkan nilai skala Likert dari 1 hingga 5, sementara sumbu y menunjukkan total atau jumlah responden dalam rentang 0 hingga 60.

10. Pengguna dapat menyelesaikan maksud pengerjaannya pada Aplikasi *Be Pung Mobile* dengan cepat
77 jawaban

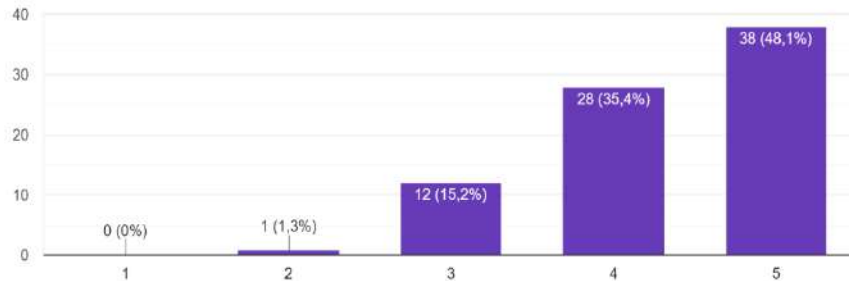


Gambar 4.12 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 10

4. Aplikasi *Be Pung Mobile* semakin memudahkan pengguna dalam memahami alur navigasi.

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada 79 responden, Gambar 4.13 menunjukkan bahwa 28 responden (35,4%) menyatakan sangat setuju terhadap kemudahan Aplikasi *Be Pung Mobile* dalam memahami alur navigasi. Sebanyak 38 responden (48,1%) menyatakan setuju, sementara 12 responden (15,2%) memberikan jawaban cukup. Hanya 1 responden (1,3%) yang menyatakan tidak setuju. Pada grafik, sumbu x menunjukkan nilai skala Likert 1-5, sedangkan sumbu y menunjukkan total atau jumlah responden dari rentang angka 0-60.

11. Aplikasi *Be Pung Mobile* memudahkan pengguna memahami alur navigasi
79 jawaban

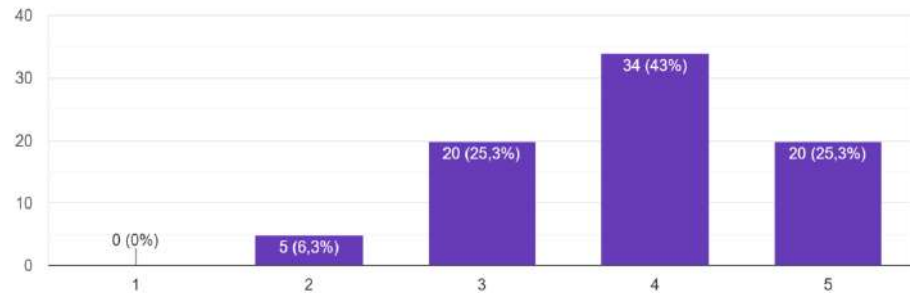


Gambar 4.13 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 11

5. Aplikasi *Be Pung Mobile* memudahkan pengguna memahami konten yang disajikan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.14 menunjukkan bahwa 34 responden (43%) menyatakan setuju bahwa Aplikasi *Be Pung Mobile* memudahkan pengguna dalam memahami konten yang disajikan. Sementara itu, 20 responden (25,3%) memberikan jawaban sangat setuju terhadap kemudahan tersebut. Selain itu, 20 orang (25,3%) memberikan jawaban cukup, sementara 5 responden (6,3%) menyatakan tidak setuju. Pada grafik, sumbu x menunjukkan nilai skala Likert dari 1 hingga 5, sedangkan sumbu y mencerminkan total atau jumlah responden, dengan rentang angka 0 hingga 60.

12. Aplikasi Be Pung Mobile memudahkan pengguna memahami konten informasi yang disajikan.
79 jawaban



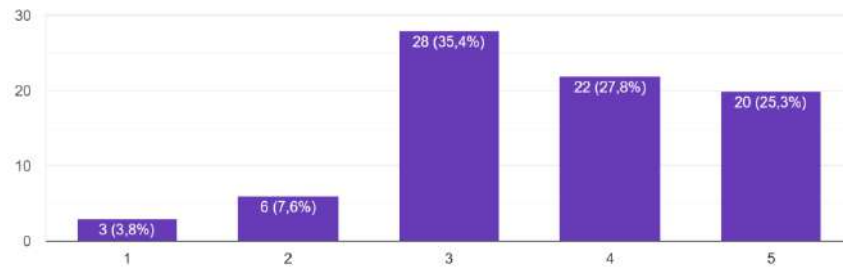
Gambar 4.14 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 12

d. Kesalahan dan Keamanan (*Errors*)

1. Pengguna tidak pernah menemukan *error* saat menggunakan aplikasi *Be Pung Mobile*.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.15 menggambarkan bahwa 22 responden (27,8%) setuju bahwa pengguna tidak pernah mengalami kesalahan saat menggunakan aplikasi *Be Pung Mobile*. Sebaliknya, 20 responden (25,3%) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Selain itu, 28 responden (35,4%) menyatakan cukup setuju, sementara 6 responden (7,6%) menyatakan tidak setuju, dan 3 responden (3,8%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan bahwa pengguna tidak pernah menemui kesalahan saat menggunakan aplikasi *Be Pung Mobile*. Pada grafik, sumbu x menunjukkan skala Likert dengan rentang nilai 1-5, sedangkan sumbu y menunjukkan total responden atau jumlah, dengan rentang nilai 0-60.

13. Pengguna tidak pernah menemukan error saat menggunakan Aplikasi Be Pung Mobile
79 jawaban

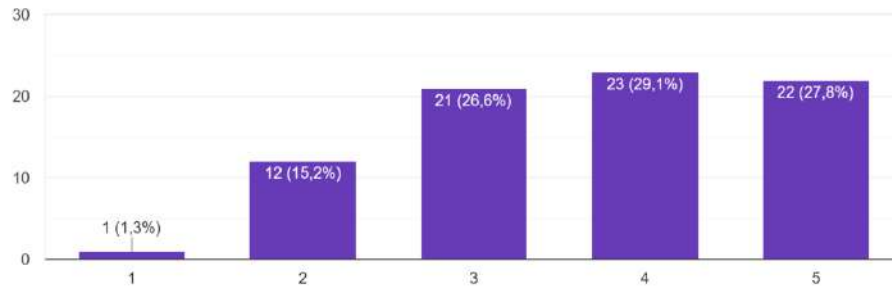


Gambar 4.15 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 13

2. Pengguna mudah mengatasi kesalahan dalam menggunakan aplikasi *Be Pung Mobile*.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.16 menunjukkan bahwa 23 responden (29,1%) setuju bahwa pengguna dapat dengan mudah mengatasi kesalahan dalam menggunakan aplikasi *Be Pung Mobile*. Sebaliknya, 22 responden (27,8%) menyatakan sangat setuju, 21 responden (26,6%) menyatakan cukup, 12 responden (15,2%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden (1,3%) menyatakan sangat tidak setuju. Pada sumbu x, angka 1-5 mencerminkan nilai skala Likert, sedangkan pada sumbu y, angka 0-60 mencerminkan total atau jumlah responden dalam grafik.

14. Pengguna mudah mengatasi kesalahan dalam menggunakan Aplikasi Be Pung Mobile
79 jawaban

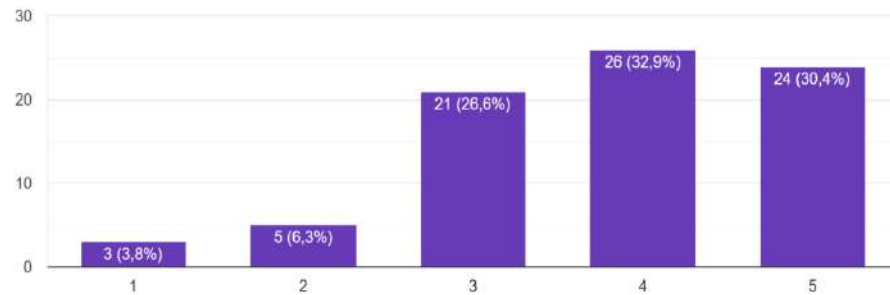


Gambar 4.16 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 14

3. Aplikasi *Be Pung Mobile* memberikan notifikasi pesan kesalahan apabila terjadi *error* sistem.

Berdasarkan hasil analisis data dari kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, tergambar pada Gambar 4.17 bahwa sebanyak 26 responden (32,9%) menyatakan setuju terhadap fakta bahwa aplikasi *Be Pung Mobile* memberikan notifikasi pesan kesalahan saat terjadi *error* sistem. Selanjutnya, 24 responden (30,4%) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan yang sama. Sebanyak 21 responden (26,6%) menyatakan cukup, sementara 5 responden (6,3%) menyatakan tidak setuju, dan 3 responden (3,8%) menyatakan sangat tidak setuju. Pada grafik, sumbu x mengindikasikan nilai skala Likert 1-5, sedangkan sumbu y menunjukkan jumlah responden dalam rentang 0-60.

15. Aplikasi Be Pung Mobile memberikan notifikasi pesan kesalahan apabila terjadi eror sistem
79 jawaban



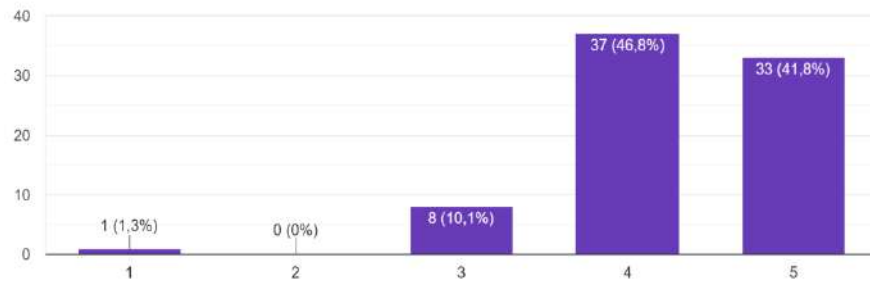
Gambar 4.17 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 15

4. Pengguna Anda merasa puas dengan aplikasi *Be Pung Mobile* dalam memberikan jaminan keamanan dan privasi.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.18 menunjukkan bahwa 37 responden (46,8%) setuju bahwa mereka merasa puas dengan keamanan dan privasi yang diberikan oleh aplikasi *Be Pung Mobile*. Sebanyak 33 responden (41,8%) menyatakan sangat setuju terhadap keamanan privasi aplikasi tersebut, sementara 8 responden (10,1%) memberikan jawaban cukup, dan 1 responden (1,3%) menyatakan sangat tidak setuju. Sumbu x pada grafik mencerminkan skala Likert dengan nilai 1-5, sedangkan sumbu y menunjukkan total atau jumlah responden dalam rentang 0-60.

16. Pengguna merasa puas dengan aplikasi Be Pung Mobile dalam memberikan jaminan keamanan dan privasi

79 jawaban



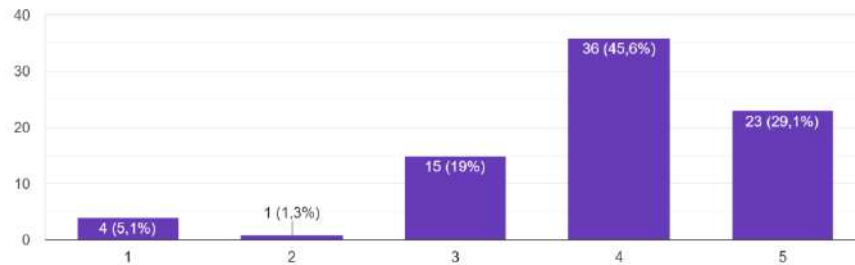
Gambar 4.18 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 16

e. Kepuasan (*Satisfaction*)

1. Pengguna suka menggunakan layanan aplikasi *Be Pung Mobile*.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.19 menunjukkan bahwa 36 responden (45,6%) setuju dengan penggunaan layanan aplikasi *Be Pung Mobile*. Selain itu, 23 responden (29,1%) menyatakan sangat setuju, 15 responden (19%) menyatakan cukup, 1 responden (1,3%) tidak setuju, dan 4 responden (5,1%) menyatakan sangat tidak setuju. Pada grafik, sumbu x menunjukkan skala Likert dari 1 hingga 5, sedangkan sumbu y mencerminkan total responden dari 0 hingga 60.

17. Pengguna suka menggunakan layanan Aplikasi Be Pung Mobile
79 jawaban

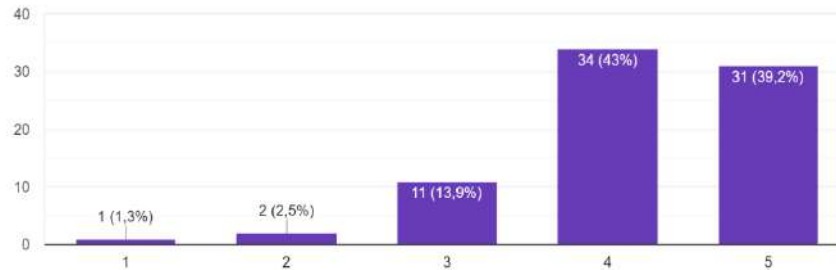


Gambar 4.19 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 17

2. Secara keseluruhan, pengguna puas dengan layanan aplikasi *Be Pung Mobile*.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.20 menggambarkan bahwa 34 responden (43%) menyatakan setuju secara keseluruhan terhadap kepuasan pengguna terhadap layanan aplikasi *Be Pung Mobile*. Selain itu, sebanyak 31 responden (39,2%) menyatakan sangat setuju, 11 responden (13,9%) menyatakan cukup puas, 2 responden (2,5%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden (1,3%) menyatakan sangat tidak setuju. Pada grafik, sumbu x menunjukkan skala likert dengan rentang nilai 1-5, sedangkan sumbu y menunjukkan jumlah responden dengan rentang nilai 0-60.

18. Secara keseluruhan, pengguna puas dengan layanan Aplikasi Be Pung Mobile
79 jawaban

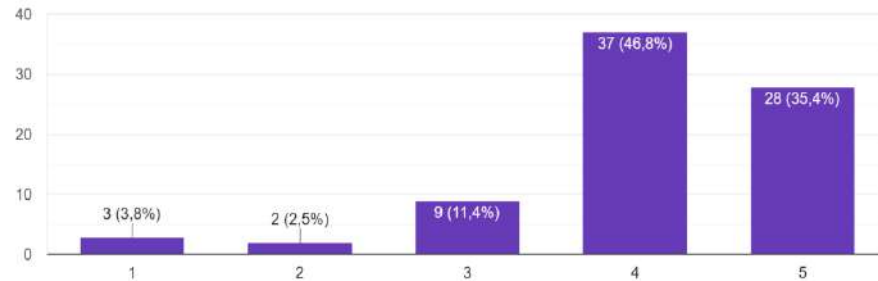


Gambar 4.20 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 18

3. Pengguna merasa senang dengan tampilan desain Aplikasi *Be Pung Mobile*.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 79 responden, Gambar 4.21 menggambarkan bahwa sebanyak 37 responden (46,8%) menyatakan setuju terhadap kepuasan pengguna terhadap tampilan desain aplikasi *Be Pung Mobile*. Sementara itu, 28 responden (35,4%) menyatakan sangat setuju, 9 responden (11,4%) menyatakan cukup, 2 responden (2,5%) menyatakan tidak setuju, dan 3 responden (3,8%) menyatakan sangat tidak setuju terhadap kepuasan pengguna terhadap tampilan desain aplikasi *Be Pung Mobile*. Pada grafik, sumbu x menunjukkan nilai skala Likert dari 1 hingga 5, sedangkan sumbu y menunjukkan total atau jumlah responden dalam rentang 0-60.

19. Pengguna merasa senang dengan tampilan desain Aplikasi Be Pung Mobile
79 jawaban

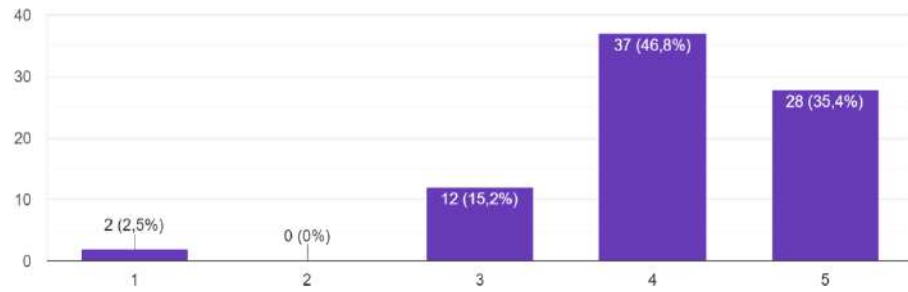


Gambar 4.21 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 19

4. Pengguna puas dengan respon aplikasi *Be Pung Mobile* cukup cepat dalam menangani permintaan pengguna.

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada 79 responden, Gambar 4.22 menggambarkan bahwa 37 responden (46,8%) menyatakan setuju terhadap kecepatan aplikasi *Be Pung Mobile* dalam menangani permintaan. Sementara itu, 28 responden (35,4%) menyatakan sangat setuju terhadap kecepatan aplikasi tersebut. Ada juga 12 responden (15,2%) yang menyatakan cukup puas, dan 2 responden (2,5%) menyatakan sangat tidak setuju. Pada sumbu x, angka 1-5 merepresentasikan skala Likert, sedangkan sumbu y, angka 0-60 mencerminkan total atau jumlah responden pada grafik.

20. Respon aplikasi Be Pung Mobile cukup cepat dalam menangani permintaan pengguna
79 jawaban



Gambar 4.22 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 20

Berikut merupakan data hasil dari jawaban kuesioner dalam skala likert:

Tabel 4.1 Data Hasil Kuesioner

Responden	Pernyataan																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3
2	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	3	5	3	5	3	3	4	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	2	4	4	5	4	3	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
5	4	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4
6	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5
7	3	4	5	4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3
8	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4
9	5	3	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5
10	5	5	3	5	5	3	2	3	5	5	3	3	3	3	3	3	5	3	5	5
11	5	5	4	3	5	4	4	5	5	3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	3
12	5	5	4	5	5	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	5	4
13	5	5	2	3	5	5	4	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	1	5
14	5	2	3	5	4	3	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	2	5	5
15	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	1	5
16	5	3	5	2	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	1	5	5	5
17	5	5	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	1	5	5	1
18	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5
19	5	4	3	5	5	3	4	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5
20	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
21	4	4	5	4	4	5	5	3	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4
22	5	3	5	4	3	5	5	5	4	4	5	3	5	2	5	5	1	5	4	4
23	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	2	5	4	4
24	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	3	5	5	3	5	4	5
25	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	4	5	4	4
26	4	4	5	4	4	3	3	3	4	4	3	3	5	3	3	5	3	5	4	4
27	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
28	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
29	3	4	5	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	5	5	3
30	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	3	4
31	2	3	2	1	1	3	1	2	1	5	4	4	2	2	1	1	3	3	2	3

32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5
33	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
34	5	3	3	5	5	5	5	5	3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
35	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5
36	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	5	4	4	4	5	4	4	4
37	2	3	3	3	3	2	5	3	3	3	3	2	2	3	1	4	3	2	4	5	5
38	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
39	3	4	4	3	4	3	5	3	4	3	2	4	1	3	4	4	3	3	3	3	3
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
41	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
42	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
45	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4
46	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5
47	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3
48	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4
49	4	3	2	3	3	4	5	4	3	3	5	4	3	2	5	5	5	5	5	4	4
50	4	3	4	4	5	5	4	5	3	4	4	3	3	4	3	5	3	4	3	5	5
51	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	5	4	3	2	5	5	4	4	4	4	3
52	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	3	3	4	5	3	4	4	4	4
53	4	4	4	3	3	3	5	5	5	4	3	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5
54	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	5
55	4	4	2	3	2	3	2	4	3	4	4	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4
56	4	4	4	2	2	4	4	2	2	3	5	3	1	1	3	4	4	3	3	4	4
57	4	4	5	5	4	3	4	4	3	4	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5
58	3	4	4	3	4	5	4	3	3	4	5	3	3	4	5	4	4	3	2	3	3
59	4	4	5	2	2	1	4	4	5	4	3	4	4	5	2	4	1	1	1	1	1
60	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
61	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
62	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
63	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
64	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
65	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	5	3	2	2	5	5	5	5	5	5	5
66	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4
67	4	4	4	3	3	5	5	2	2	3	5	3	2	2	5	5	5	5	5	5	5

68	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	5	3	3	2	3	4	4	4	4	4
69	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	5	2	2	2	2	4	4	5	5	4
70	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	5	5
71	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4
72	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	2	5	5	4	4	4
73	4	4	3	3	3	5	5	5	3	4	5	2	2	2	2	4	4	4	4	4
74	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	2	4	5	4	4	5
75	4	4	4	3	3	5	5	4	4	4	5	3	3	3	3	4	4	4	5	5
76	4	4	4	3	3	5	5	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4
77	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
78	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
79	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4

Dari data-data yang ada pada Tabel 4.1 selanjutnya *tools* ini akan secara otomatis melakukan transformasi data dari tiap kelompok jawaban, maka akan dicari nilai *outer loading* dari 20 jawaban dengan bantuan SPSS versi 23.

4.2 Analisis Uji Validitas

Uji validitas memiliki tujuan untuk mengevaluasi kevalidan atau kesesuaian kuesioner yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dari responden atau sampel penelitian. Uji validitas korelasi Pearson product moment mengaplikasikan prinsip mengkorelasikan atau menghubungkan setiap skor item atau pertanyaan dengan skor total yang diperoleh dari jawaban responden terhadap kuesioner. Setiap uji statistik memiliki dasar pedoman untuk membuat kesimpulan, termasuk uji validitas korelasi Pearson *product moment*.

Keputusan dalam uji ini dapat diambil melalui beberapa cara, yaitu:

1. Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item kuesioner dianggap valid.
2. Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka item kuesioner dianggap tidak valid.

Pada tabel korelasi Pearson product moment, dengan jumlah responden sebanyak 79, nilai r yang diperoleh adalah 0,221 dengan tingkat signifikansi 5%. Berdasarkan hasil uji instrumen, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi validitas instrumen penelitian dengan menggunakan rumus product moment setelah mengumpulkan data dari kuesioner yang disebarkan kepada 79 responden.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}} \dots\dots\dots(4.1)$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi
- N = Jumlah responden
- $\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan y
- $\sum x$ = Jumlah skor dalam distribusi X
- $\sum y$ = Jumlah skor dalam distribusi Y
- $\sum x^2$ = Jumlah Kuadrat dalam skor distribusi X
- $\sum y^2$ = Jumlah Kuadrat dalam skor distribusi Y
- X = Skor yang diperoleh subjek dari seluruh item
- Y = Skor total yang diperoleh dari seluruh item

Tabel 4.2Tingkat Signifikan untuk Uji Dua Arah (r tabel)

Df = (N-20)	Tingkat Signifikan untuk Uji Dua Arah	
	0.05	0.1
1	0.9969	0.9877
2	0.9500	0.9000
3	0.8783	0.8054
4	0.8114	0.7293
5	0.7545	0.6694
6	0.7067	0.6215
7	0.6664	0.5822
8	0.6319	0.5494
9	0.6021	0.5214
10	0.5760	0.4973
11	0.5529	0.4762
12	0.5324	0.4575
13	0.5140	0.4409
14	0.4973	0.4259
15	0.4821	0.4124
16	0.4683	0.4000
17	0.4555	0.3887
18	0.4438	0.3783
19	0.4329	0.3687
20	0.4227	0.3598
21	0.4132	0.3515
22	0.4044	0.3438
23	0.3961	0.3365
24	0.3882	0.3297
25	0.3809	0.3233
26	0.3739	0.3172
27	0.3673	0.3115

28	0.3610	0.3061
29	0.3550	0.3009
30	0.3494	0.2960
31	0.3440	0.2913
32	0.3388	0.2869
33	0.3338	0.2826
34	0.3291	0.2785
35	0.3246	0.2746
36	0.3202	0.2709
37	0.3160	0.2673
38	0.3120	0.2638
39	0.3081	0.2605
40	0.3044	0.2573
41	0.3008	0.2542
42	0.2973	0.2512
43	0.2940	0.2483
44	0.2907	0.2455
45	0.2876	0.2429
46	0.2845	0.2403
47	0.2816	0.2377
48	0.2787	0.2353
49	0.2759	0.2329
50	0.2732	0.2306
51	0.2706	0.2284
52	0.2681	0.2262
53	0.2656	0.2241
54	0.2632	0.2221
55	0.2609	0.2201
56	0.2586	0.2181
57	0.2564	0.2162

58	0.2542	0.2144
59	0.2521	0.2126
60	0.2500	0.2108
61	0.2480	0.2091
62	0.2461	0.2075
63	0.2441	0.2058
64	0.2423	0.2042
65	0.2404	0.2027
66	0.2387	0.2012
67	0.2369	0.1997
68	0.2352	0.1982
69	0.2335	0.1968
70	0.2319	0.1954
71	0.2303	0.1940
72	0.2287	0.1927
73	0.2272	0.1914
74	0.2257	0.1901
75	0.2242	0.1888
76	0.2227	0.1876
77	0.2213	0.1864
78	0.2199	0.1852
79	0.2185	0.1841

4.2.1 Uji Validitas Kemudahan(*learnability*)

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Kemudahan(*learnability*)

No Item	Keterangan Item	Rhitung	Keputusan	Keterangan
1	Un1	0,687	rhitung > rtabel	Valid
2	Un2	0,651	rhitung > rtabel	Valid
3	Un3	0,630	rhitung > rtabel	Valid
4	Un4	0,755	rhitung > rtabel	Valid

(Sumber: Olah Data Penulis)

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat dilihat, korelasi antar setiap pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena diatas nilai r tabel dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji validitas variabel Kemudahan(*learnability*) (X1) 4 pernyataan yang dinyatakan valid.

The screenshot shows the SPSS Statistics Viewer interface with the 'Correlations' output window open. The window displays a lower triangular matrix of Pearson correlations between variables x1.1, x1.2, x1.3, x1.4, and totalx1. The diagonal elements are all 1.000. The off-diagonal elements represent the Pearson correlations: x1.1 with x1.2 is .335**, x1.1 with x1.3 is .140, x1.1 with x1.4 is .448**, and x1.1 with totalx1 is .687**. x1.2 with x1.3 is .263*, x1.2 with x1.4 is .290**, and x1.2 with totalx1 is .651**. x1.3 with x1.4 is .250, and x1.3 with totalx1 is .630. x1.4 with totalx1 is .755**. All correlations are significant at the 0.01 level (2-tailed).

	x1.1	x1.2	x1.3	x1.4	totalx1
x1.1	1	.335**	.140	.448**	.687**
x1.2		1	.263*	.290**	.651**
x1.3			1	.250	.630
x1.4				1	.755**
totalx1					1

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 4.23 Hasil perhitungan SPSS uji validitas *Learnability*

4.2.2 Uji Validitas *efficiency*

Tabe 4.4Hasil Uji Validitas *efficiency*

No Item	Keterangan Item	Rhitung	Keputusan	Keterangan
1	Un1	0,662	rhitung > rtabel	Valid
2	Un2	0,746	rhitung > rtabel	Valid
3	Un3	0,737	rhitung > rtabel	Valid
4	Un4	0,753	rhitung > rtabel	Valid

(Sumber: Olah Data Penulis)

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat dilihat, korelasi antar setiap pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena diatas nilai rtabel dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji validitas variabel *Efficiency* (X2) 4efficiencypernyataan dinyatakan valid.

	x2.1	x2.2	x2.3	x2.4	total2
x2.1	1	.300 ^{**}	.222 [*]	.356 ^{**}	.662 ^{**}
Sig. (2-tailed)		.007	.049	.001	.000
N	79	79	79	79	79
x2.2		1	.490 ^{**}	.387 ^{**}	.746 ^{**}
Sig. (2-tailed)			.000	.000	.000
N		79	79	79	79
x2.3			1	.442 ^{**}	.737 ^{**}
Sig. (2-tailed)				.000	.000
N			79	79	79
x2.4				1	.753 ^{**}
Sig. (2-tailed)					.000
N				79	79
total2					1
Sig. (2-tailed)					.000
N					79

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 4.24Hasil perhitungan SPSS uji validitas *Efficiency*

4.2.3 Uji Validitas *Memorability*

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas *Memorability*

No Item	Keterangan Item	Rhitung	Keputusan	Keterangan
1	Un1	0,677	rhitung > rtabel	Valid
2	Un2	0,810	rhitung > rtabel	Valid
3	Un3	0,494	rhitung > rtabel	Valid
4	Un4	0,611	rhitung > rtabel	Valid

(Sumber : Olah Data Penulis)

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat dilihat, korelasi antar setiap pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena diatas nilai rtabel dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji validitas variabel *Memorability* (X3) semua pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada pernyataan yang gugur.

[Dataset2] D:\SEM085\perhitungan memorability.sav

		x3.1	x3.2	x3.3	x3.4	total3
x3.1	Pearson Correlation	1	,557 ^{**}	-,018	,272	,677 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		,000	,873	,015	,000
	N	79	77	79	79	79
x3.2	Pearson Correlation	,557 ^{**}	1	,252	,403	,610 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,000		,027	,000	,000
	N	77	77	77	77	77
x3.3	Pearson Correlation	-,018	,252	1	,230	,494 [*]
	Sig. (2-tailed)	,873	,027		,043	,000
	N	79	77	79	79	79
x3.4	Pearson Correlation	,272	,403 ^{**}	,230	1	,661 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,015	,000	,043		,000
	N	79	77	79	79	79
total3	Pearson Correlation	,677 ^{**}	,610 ^{**}	,494 [*]	,661 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	79	77	79	79	79

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 4.25 Hasil perhitungan SPSS uji validitas *Memorability*

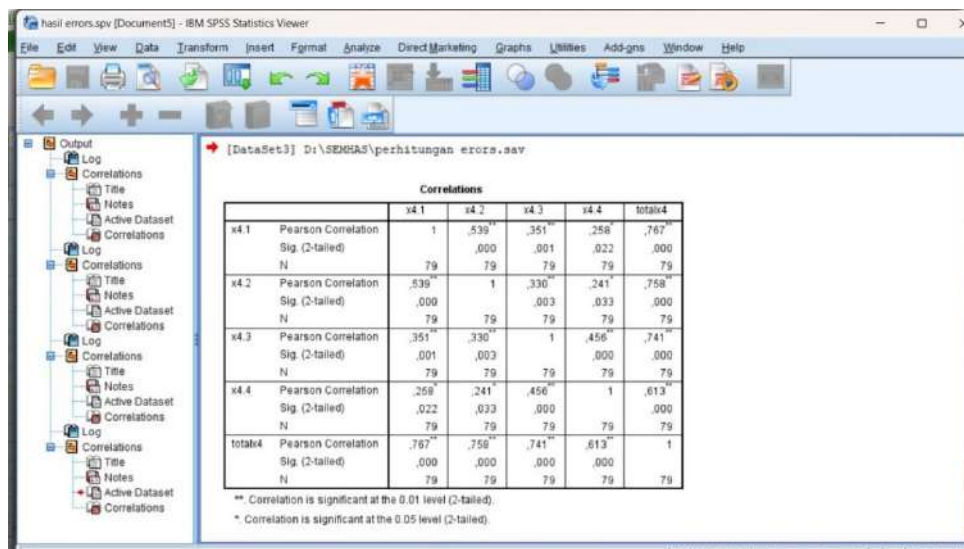
4.2.4 Uji Validitas Kesalahan dan Keamanan (*Erros*)

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas *Erros*

No Item	Keterangan Item	Rhitung	Keputusan	Keterangan
1	Un1	0,767	rhitung > rtabel	Valid
2	Un2	0,758	rhitung > rtabel	Valid
3	Un3	0,741	rhitung > rtabel	Valid
4	Un4	0,613	rhitung > rtabel	Valid

(Sumber : Olah Data Penulis)

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat dilihat, korelasi antar setiap pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena diatas nilai rtabel dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji validitas variabel *Erros* (X4) semua pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada pernyataan yang gugur.



Gambar 4.26 Hasil perhitungan SPSS uji validitas *Erros*

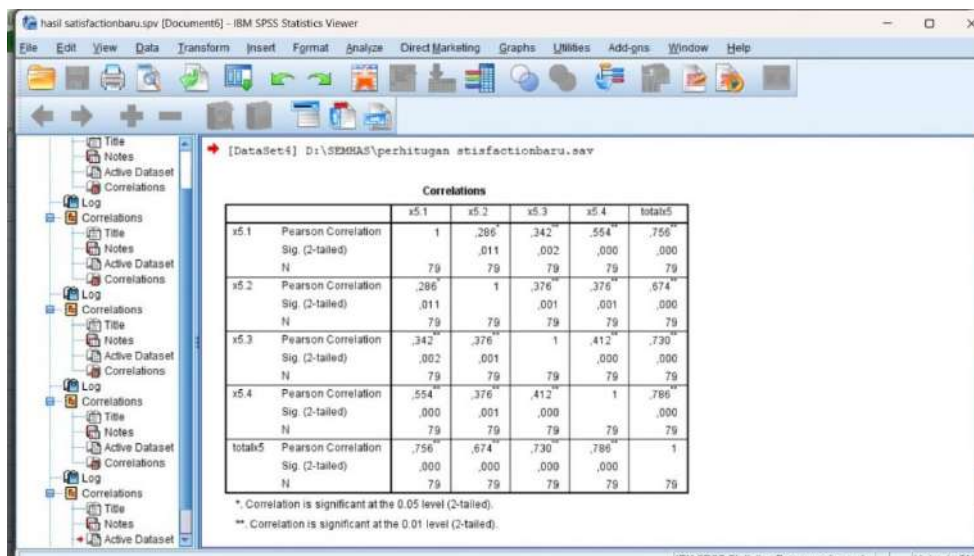
4.2.5 Uji Validitas Kepuasan (*Satisfaction*)

Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas *Satisfaction*

No Item	Keterangan Item	Rhitung	Keputusan	Keterangan
1	Us1	0,756	rhitung > rtabel	Valid
2	Us2	0,674	rhitung > rtabel	Valid
3	Us3	0,730	rhitung > rtabel	Valid
4	Us4	0,786	rhitung > rtabel	Valid

(Sumber: Olah Data Penulis)

Berdasarkan Tabel 4.7. dapat dilihat, korelasi antar setiap pernyataan memiliki korelasi yang tinggi karena diatas nilai rtabel dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan uji validitas variabel *Satisfaction* (X5) semua pernyataan dinyatakan valid dan tidak ada pernyataan yang gugur.



Gambar 4.27 Hasil perhitungan SPSS uji validitas *Satisfaction*

Berikut hasil uji validitas dari 5 variabel yaitu variabel *Learnability*, variabel *Efficiency*, variabel *Memorability*, variabel *Errors* dan variabel *Satisfaction*.

Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas

Pernyataan	Nilai rhitung (rxy)	Nilai rtabel (rtabel)	Keterangan	Kualifikasi
1	0,687	0,221	Valid	Diterima
2	0,651	0,221	Valid	Diterima
3	0,630	0,221	Valid	Diterima
4	0,755	0,221	Valid	Diterima
5	0,662	0,221	Valid	Diterima
6	0,746	0,221	Valid	Diterima
7	0,737	0,221	Valid	Diterima
8	0,753	0,221	Valid	Diterima
9	0,677	0,221	Valid	Diterima
10	0,810	0,221	Valid	Diterima
11	0,494	0,221	Valid	Diterima
12	0,611	0,221	Valid	Diterima
13	0,767	0,221	Valid	Diterima
14	0,758	0,221	Valid	Diterima
15	0,741	0,221	Valid	Diterima
16	0,613	0,221	Valid	Diterima
17	0,756	0,221	Valid	Diterima
18	0,674	0,221	Valid	Diterima
19	0,730	0,221	Valid	Diterima
20	0,786	0,221	Valid	Diterima

Berdasarkan data pada tabel 4.8, digunakan nilai batas atau r tabel sebesar 0,05. Oleh karena itu, pengujian dilakukan terhadap 20 pernyataan dari total 79 responden, yang menghasilkan nilai r hitung sebesar 14,038 setelah dijumlahkan. Nilai ini ternyata lebih besar dibandingkan dengan nilai batas atau r tabel. Hal ini dapat diamati seperti berikut:

1. Untuk pernyataan awal, nilai r hitung mencapai 0,687, melebihi batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut dianggap valid.
2. Untuk nilai r hitung pada pernyataan kedua, diperoleh hasil sebesar 0,651, yang melebihi nilai ambang 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut dianggap valid.
3. Dengan nilai r hitung sebesar 0,630 pada pernyataan ketiga, yang melebihi batas nilai signifikan 0,05, data tersebut dianggap valid.
4. Dalam pernyataan keempat, nilai r hitung mencapai 0,755, yang melebihi batas nilai signifikan 0,05. Oleh karena itu, data tersebut dianggap valid.
5. Untuk pernyataan kelima nilai r hitung didapatkan sebesar 0,662 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dinyatakan valid.
6. Untuk pernyataan keenam nilai r hitung didapatkan sebesar 0,746 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dinyatakan valid.
7. Untuk pernyataan ketujuh nilai r hitung didapatkan 0,737 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan

valid.

8. Untuk pernyataan kedelapan nilai r hitung didapatkan 0,753 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.
9. Untuk pernyataan kesembilan nilai r hitung didapatkan 0,677 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.
10. Untuk pernyataan kesepuluh nilai r hitung didapatkan 0,810 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut valid
11. Untuk pernyataan kesebelas nilai r hitung didapatkan 0,494 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.
12. Untuk pernyataan keduabelas nilai r hitung didapatkan 0,611 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.
13. Untuk pernyataan ketigabelas nilai r hitung didapatkan 0,767 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.
14. Untuk pernyataan keempat belas nilai r hitung didapatkan 0,758 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.
15. Untuk pernyataan kelimabelas nilai r hitung didapatkan 0,741 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.

16. Untuk pernyataan keenambelas nilai r hitung didapatkan 0,613 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.
17. Untuk pernyataan ketujuhbelas nilai r hitung didapatkan 0,756 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.
18. Untuk pernyataan kedelapanbelas nilai r hitung didapatkan 0,674 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.
19. Untuk pernyataan kesembilanbelas nilai r hitung didapatkan 0,730 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.
20. Untuk pernyataan keduapuluh nilai r hitung didapatkan 0,786 yang dimana nilainya lebih besar dari nilai batas 0,05, maka data tersebut dikatakan valid.

Berdasarkan informasi yang diberikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 20 pernyataan yang telah diuji validitasnya dengan melibatkan 79 responden, semua nilai r hitungnya melebihi batas yang ditentukan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua data tersebut dianggap valid.

4.2.6 Uji Reliabilitas

Setelah menjalani uji validitas menggunakan SPSS versi 23, langkah selanjutnya untuk memastikan bahwa kuesioner yang digunakan dapat diandalkan sebagai instrumen pengumpulan data adalah melakukan pengujian reliabilitas atau tingkat kepercayaan. Secara umum, reliabilitas diartikan sebagai kemampuan suatu hal untuk dipercaya. Dalam analisis statistika penelitian, uji reliabilitas bertujuan untuk menilai sejauh mana konsistensi suatu kuesioner yang digunakan, sehingga

dapat dipastikan bahwa kuesioner tersebut dapat diandalkan dalam mengukur variabel penelitian. Keandalan instrumen ini diuji menggunakan program komputer SPSS versi 23 dan rumus Cronbach's Alpha. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian menggunakan rumus Cronbach's Alpha dapat ditemukan pada Tabel 4.8.

$$r_{11} = \left\{ \frac{K}{K-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{a^2} \right\} \dots \dots \dots (4.2)$$

Tabel 4.9 *Reliability Statistics*

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of items</i>
,804	5

(Sumber : Olah Data Penulis)

Dari tabel 4.9, dapat terlihat bahwa terdapat 5 item pertanyaan angket dengan nilai N (jumlah item) sebanyak 5, dan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,804, yang melebihi nilai 0,60. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria keputusan dalam uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan angket variabel tersebut dapat dianggap reliabel.

Jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari nilai r tabel, maka kuesioner dianggap reliabel. Sebaliknya, jika nilai *Cronbach's Alpha* kurang dari nilai r tabel, maka kuesioner dianggap tidak reliabel.

Berdasarkan data "Statistik Keandalan" yang tercantum di atas, ditemukan nilai 0,804. Angka tersebut kemudian akan dibandingkan dengan nilai r tabel dengan N=20 pada tingkat signifikansi 5%. Hasilnya, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,219 dari distribusi nilai r tabel. Tabel 4.9 menunjukkan bahwa semua variabel bersifat dapat dipercaya. Berdasarkan informasi dari tabel tersebut, dapat

disimpulkan bahwa instrumen ini dianggap memenuhi persyaratan dalam pengumpulan data untuk penelitian ini.

The image shows a screenshot of the SPSS software interface. On the left, there is a 'Reliability Statistics' window with a table containing the following data:

Cronbach's Alpha	N of Items
.851	5

Gambar 4.28 Hasil perhitungan SPSS uji Reliabilitas

4.3 Analisis Hasil

4.3.1 Usability Testing

Langkah pertama dalam *usability* testing ini melibatkan pemberian kuesioner kepada responden yang menggunakan aplikasi *Be Pung Mobile*. Kuesioner tersebut terdiri dari 20 pernyataan yang terbagi menjadi 4 pernyataan untuk aspek *learnability*, 4 pernyataan untuk aspek *efficiency*, 4 pernyataan untuk aspek *memorability*, 4 pernyataan untuk aspek *errors*, dan 4 pernyataan untuk aspek *satisfaction*. Sebanyak 79 responden pengguna aplikasi *Be Pung Mobile* memberikan penilaian terhadap kuesioner tersebut, hasilnya dapat ditemukan pada tabel ringkasan nilai *usability testing*.

Penilaian pada Skala Likert melibatkan elemen yang diwakili dalam beberapa pilihan jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), C (Cukup), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Bobot nilai jawaban dalam skala Likert ini dapat dilihat dalam Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Kriteria Pengukuran Skala Likert

No	Kriteria Jawaban	Skor
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Cukup (C)	3

4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

1. Kemudahan (*Learnability*)

Tabel 4.11 Rekap nilai *usability testing* variabel Kemudahan (*Learnability*)

No	Pernyataan	Jumah Responden	Bobot Nilai	Mean
1.	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> mudah digunakan			
	Sangatsetuju	23	5	1,46
	Setuju	44	4	2,22
	KurangSetuju	9	3	0,34
	Tidaksetuju	3	2	0,08
	Sangattidaksetuju	0	1	0
	Jumlah	79	-	4.10
2	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memudahkan pengguna memperoleh informasi layanan seluler			
	Sangatsetuju	15	5	0,94
	Setuju	50	4	2,53
	KurangSetuju	12	3	0,45
	Tidaksetuju	2	2	0,06
	Sangattidaksetuju	0	1	0
	Jumlah	79	-	3,98
3	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> mudah dipelajari			
	Sangatsetuju	25	5	1,50
	Setuju	33	4	1,70
	KurangSetuju	17	3	0,70
	Tidaksetuju	4	2	0,10
	Sangattidaksetuju	0	1	0
	Jumlah	79	-	4
4	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi keuangan			
	Sangatsetuju	20	5	1,26
	Setuju	32	4	1,63
	KurangSetuju	23	3	0,87
	Tidaksetuju	3	2	0,07
	Sangattidaksetuju	1	1	0,01
	Jumlah	79	-	3,84

2. Efisiensi(*efficiency*)

Tabel 4.12 Rekap nilai *usability testing* variabel *Efficiency*

No	Pernyataan	Jumah Responden	Bobot Nilai	Mean
1.	Pengguna dapat mengakses fitur Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> dengan cepat			
	Sangatsetuju	23	5	1,45
	Setuju	32	4	1,62
	KurangSetuju	19	3	0,73
	Tidaksetuju	4	2	0,10
	Sangattidaksetuju	1	1	0,01
	Jumlah	79		3,91
2	Pengguna dapat memperoleh informasi yang dicari dari Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> dengan cepat			
	Sangatsetuju	29	5	1,84
	Setuju	31	4	1,57
	KurangSetuju	17	3	0,64
	Tidaksetuju	1	2	0,02
	Sangattidaksetuju	1	1	0,01
	Jumlah	79	-	4,08
3	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> menyediakan informasi yang sangat jelas			
	Sangatsetuju	29	5	1,84
	Setuju	34	4	1,72
	KurangSetuju	13	3	0,49
	Tidaksetuju	2	2	0,05
	Sangattidaksetuju	1	1	0,01
	Jumlah	79	-	4,11
4	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memiliki sistem yang bekerja secara efisien			
	Sangatsetuju	23	5	1,46

	Setuju	28	4	1,41
	KurangSetuju	25	3	0,95
	Tidaksetuju	3	2	0,07
	Sangattidaksetuju	0	1	0
	Jumlah	79	-	3,89

3. Mudahdiingat(*memorability*)

Tabel 4.13 Rekapitan nilai *usability testing* variabel *Memorability*

No	Pernyataan	Jumah Responden	Bobot Nilai	Mean
1.	Pegguna tidak bingung dalam komposisi warna dan peletakkan konten pada Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>			
	Sangatsetuju	14	5	0,89
	Setuju	36	4	1,82
	KurangSetuju	25	3	0,95
	Tidaksetuju	3	2	0,07
	Sangattidaksetuju	1	1	0,01
	Jumlah	79	-	3,74
2	Pegguna dapat menyelesaikan maksud pengerjaannya pada Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> dengan cepat			
	Sangatsetuju	22	5	1,40
	Setuju	37	4	1,87
	KurangSetuju	18	3	0,68
	Tidaksetuju	2	2	0,05
	Sangattidaksetuju	0	1	0
	Jumlah	79	-	4
3	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memudahkan pengguna memahami alur navigasi			
	Sangatsetuju	38	5	2,40
	Setuju	28	4	1,42
	KurangSetuju	12	3	0,46
	Tidaksetuju	1	2	0,02
	Sangattidaksetuju	0	1	0
	Jumlah	79	-	4,30

4	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memudahkan pengguna memahami konten informasi yang disajikan			
	Sangatsetuju	20	5	1,26
	Setuju	34	4	1,73
	KurangSetuju	20	3	0,76
	Tidaksetuju	5	2	0,12
	Sangattidaksetuju	0	1	0
	Jumlah	79	-	3,87

4. Kesalahandankeamanan(*Errors*)

Tabel 4.14 Rekap nilai *usability testing* variabel *Errors*

No	Pernyataan	Jumah Responden	Bobot Nilai	Mean
1.	Pengguna tidak pernah menemukan <i>error</i> saat menggunakan Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>			
	Sangatsetuju	20	5	1,26
	Setuju	22	4	1,11
	KurangSetuju	28	3	1,07
	Tidaksetuju	6	2	0,15
	Sangattidaksetuju	3	1	0,04
	Jumlah	79		3,63
2	Pengguna mudah mengatasi kesalahan dalam menggunakan Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>			
	Sangatsetuju	22	5	1,40
	Setuju	23	4	1,16
	KurangSetuju	21	3	0,80
	Tidaksetuju	12	2	0,30
	Sangattidaksetuju	1	1	0,01
	Jumlah	79	-	3,67
3	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memberikan notifikasi pesan kesalahan apabila terjadi <i>error</i> sistem			
	Sangatsetuju	24	5	1,52
	Setuju	26	4	1,32
	KurangSetuju	21	3	0,80

	Tidaksetuju	5	2	0,12
	Sangattidaksetuju	3	1	0,03
	Jumlah	79	-	3,79
4	Pengguna merasa puas dengan aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> dalam memberikan jaminan keamanan dan privasi			
	Sangatsetuju	33	5	2,09
	Setuju	37	4	1,87
	KurangSetuju	8	3	0,30
	Tidaksetuju	0	2	0
	Sangattidaksetuju	1	1	0,01
	Jumlah	79	-	4,27

5. Kepuasan (*satisfaction*)

Tabel 4.15 Rekap nilai *usability testing* variabel *Satisfaction*

No	Pernyataan	Jumah Responden	Bobot Nilai	Mean
1.	Pengguna suka menggunakan layanan Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>			
	Sangatsetuju	23	5	1,46
	Setuju	36	4	1,82
	KurangSetuju	15	3	0,57
	Tidaksetuju	1	2	0,02
	Sangattidaksetuju	4	1	0,05
	Jumlah	79	-	3,92
2	Secarakeseluruhanpengguna puas dengan layanan Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>			
	Sangatsetuju	31	5	1,97
	Setuju	34	4	1,72
	KurangSetuju	11	3	0,41
	Tidaksetuju	2	2	0,05
	Sangattidaksetuju	1	1	0,01
	Jumlah	79	-	4,16
3	Pengguna merasa senang dengan desain dan tampilan aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>			

	Sangatsetuju	28	5	1,78
	Setuju	37	4	1,87
	KurangSetuju	9	3	0,34
	Tidaksetuju	2	2	0,05
	Sangattidaksetuju	3	1	0,03
	Jumlah	79	-	4,07
4	Pengguna puas dengan respon aplikasi Be Pung Mobile dalam menangani permintaan pengguna			
	Sangatsetuju	28	5	1,78
	Setuju	37	4	1,87
	KurangSetuju	12	3	0,45
	Tidaksetuju	0	2	0
	Sangattidaksetuju	2	1	0,02
	Jumlah	79	-	4,12

Berikut data rata-rata skor yang dihitung berdasarkan penilaian responden terhadap aplikasi *Be Pung Mobile* menggunakan metode pengujian ketergunaan (*Usability testing*).

1. Aspek *Learnability* yang dinilai melalui empat pernyataan, memiliki skor rata-rata sebesar 3,98 setelah diubah ke dalam skala 5. Hal ini mengindikasikan bahwa aspek tersebut dapat dikategorikan dalam tingkat penilaian 4 dengan kategori setuju.
2. Aspek *Efisiensi* memiliki empat pernyataan yang dinilai, dengan skor rata-rata sebesar 3,99 setelah dikonversi ke dalam skala 5. Oleh karena itu, dapat dikategorikan sebagai penilaian 4 dengan kategori setuju.

3. Aspek *Memorability* memiliki empat pernyataan yang dinilai, dengan nilai rata-rata sebesar 3,97 setelah diubah ke dalam skala 5. Oleh karena itu, dapat dikategorikan sebagai Skala Penilaian 4 dengan kategori setuju.
4. Aspek *Errors* memiliki empat pernyataan yang dinilai, dengan rata-rata skor mencapai 3,84 setelah diubah ke dalam skala 5. Oleh karena itu, kategori penilaian untuk bagian ini adalah 4, yang berarti sebagian besar responden setuju.
5. Aspek *Satisfaction* memiliki empat pernyataan yang dinilai, dengan skor rata-rata 4,06 yang dikonversi ke skala 5, sehingga masuk ke dalam kategori penilaian 4 dengan kategori setuju.

4.3.2 Analisis Persentase *Usability*

Data kuisisioner dapat dihitung dengan mengkalikan setiap point jawaban kuisisioner dengan bobot nilai kuisisioner. Selanjutnya dihitung dengan rumus TCR sebagai berikut:

$$TCR = \frac{\text{rata rata skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \quad \dots\dots\dots(4.3)$$

Ket

- TCR : Tingkat pencapaian responden
- Rata rata skor : Jumlah skor jawaban tiap responden
- Skor maksimum : Jumlah responden x nilai tertinggi skala likert (5)

Tabel 4.15 Prosentase Nilai Kuesioner

Presentase Jawaban Kuesioner	Presentase Jawaban Kuesioner
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak setuju
40% - 59,99%	Cukup
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

Tabel 4.16 Hasil perhitungsn skor dari setiap pernyataan pada kuesioner

Variabel	Pernyataan	Skor (%)
Kemudahan	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> mudah digunakan	82,02
	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memudahkan pengguna memperoleh informasi layanan seluler	79,49
	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> mudah dipelajari	80
	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi keuangan	76,96
	Rata rata	79,61
Efisiensy	Pengguna dapat mengakses fitur Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> dengan cepat	78,22

	Pengguna dapat memperoleh informasi yang dicari dari Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> dengan cepat	81,51
	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> menyediakan informasi yang sangat jelas	82,27
	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memiliki sistem yang bekerja secara efisien	77,97
	Rata rata	80
<i>Memorability</i>	Pengguna tidak bingung dalam komposisi warna dan peletakan konten pada Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>	74,93
	Pengguna dapat menyelesaikan maksud pengerjaannya pada Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> dengan cepat	77,46
	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memudahkan pengguna memahami alur navigasi	86,07
	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memudahkan pengguna memahami konten informasi yang disajikan	77,46
	Rata rata	78,98
<i>Errors</i>	Pengguna tidak pernah menemukan <i>error</i> saat menggunakan Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>	72,65
	Pengguna mudah mengatasi kesalahan dalam menggunakan Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>	73,41
	Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> memberikan notifikasi pesan kesalahan apabila terjadi <i>error</i> sistem	75,94

	Pengguna merasa puas dengan aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> dalam memberikan jaminan keamanan dan privasi	85,56
	Rata rata	76,89
<i>Satisfaction</i>	Pengguna suka menggunakan layanan Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>	78,48
	Secarakeseluruhanpengguna puas dengan layanan Aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>	83,29
	Pengguna merasa senang dengan desain dan tampilan aplikasi <i>Be Pung Mobile</i>	81,51
	Pengguna puas dengan respon aplikasi <i>Be Pung Mobile</i> dalam menangani permintaan pengguna	82,53
	Rata rata	81,45

Pada variabel Kemudahan(*learnability*) nilai rata-rata yang di peroleh adalah 79,61, Pada variabel Efisiensi(*efficiency*) nilai rata-rata yang di peroleh adalah 80, Pada variabel Mudah dingat (*memorability*) nilai rata-rata yang di peroleh adalah 78,98, Pada variabel Kesalahan dan keamanan(*errors*) nilai rata-rata yang di peroleh adalah 76,89, Pada variabel Kepuasan(*satisfaction*) nilai rata-rata yang di peroleh adalah 81,45.

Nilai perhitungan presentase usability adalah menghitung nilai rata-rata dari semua aspek, yaitu Kemudahan (*Learnability*), Efisiensi(*efficiency*),

Mudahdiingat(*memorability*), Kesalahandankeamanan(*errors*) dan Kepuasan(*satisfaction*) dengan rumus berikut:

$$Usability = \frac{A+B+C+D+E}{5} \times 100\% \dots\dots\dots(4.4)$$

Ket:

A : presentase nilai aspek kemudahan (*learnability*)

B : presentase nilai aspek efisiensi(*efficiency*)

C : presentase nilai aspek mudahdiingat(*memorability*)

D : presentase nilai aspek kesalahandankeamanan(*errors*)

E : presentase nilai aspek kepuasan(*satisfaction*)

Hasil perhitungan rata-rata kuisisioner pada masing-masing aspek pengujian *usability* didapatkan menggunakan formula pembagian jumlah nilai pada tiap aspek yang diukur dengan jumlah pernyataan. Hasil pengujian *usability* menggunakan kuisisioner pada masing-masing aspek sebagai berikut:

Tabel 4.17 Hasil Rata-Rata Pengujian *Usability* pada Masing-masing Aspek

Kemudahan (<i>learnability</i>)	Efisiensi(<i>efficiency</i>)	Mudahdiingat(<i>memorability</i>)	Kesalahandankeamanan(<i>errors</i>)	Kepuasan(<i>satisfaction</i>)
79,61	80	78,98	76,89	81,45

Hasil perhitungan pengujian *usability* dituliskan sebagai berikut:

$$Usability \% = \frac{79,62+80+78,98+76,89+81,45}{5} \times 100$$

$$Usability \% = \frac{396,94}{5} \times 100$$

$$Usability \% = 79,38\%$$

Pengujian kepuasan pengguna pada penelitian ini menggunakan metode *usability testing* berupa kuisisioner yang melibatkan sejumlah 79 responden. Hasil pengujian *usability* pada aplikasi *Be Pung Mobile* mencapai 79,38% yang dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi *Be Pung Mobile* memang layak digunakan oleh pengguna sebagai penunjang informasi Bank NTT.