

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Karya Tulis Ilmiah

Peneliti mengambil metode deskriptif kuantitatif yang dipakai dalam menilai pengalaman pengguna (*user experience*) lewat menggunakan pendekatan pengambilan data memakai metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) serta menentukan aspek-aspek yang memerlukan peningkatan berdasarkan pengalaman pengguna (*user experience*) pada rekam medis elektronik rawat jalan di Puskesmas Gamping 1. Rancangan penelitian yang digunakan *cross sectional* yaitu korelasi dinamis dengan menggunakan metode observasi atau pengumpulan data. Setiap subjek penelitian cuma diamati sekali saja, serta penilaian dilaksanakan berdasarkan keadaan ataupun variabel subjek ketika pengujian. Peneliti melakukan analisis statistik dan memakai data penelitian berbentuk angka-angka. Data yang telah didapatkan lalu dianalisis secara kuantitatif dengan statistik deskriptif.

Penelitian kuantitatif diketahui selaku cara penelitian yang membutuhkan ukuran populasi ataupun kumpulan sampel, pengumpulan data dikerjakan lewat penggunaan instrumen penelitian, serta analisis data dibuat memakai metode statistik yang sesuai dengan desain penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2019)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilakukan di Puskesmas Gamping 1

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dimulai di bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2024

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah semua subyek yang hendak dinilai, yang adalah unit yang hendak diriset. Populasi ialah wilayah generalisasi yang mencakup objek ataupun subjek memakai total serta ciri tertentu yang ditentukan sama peneliti untuk dipelajari yang kemudian diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Oleh karena itu populasi pada penelitian ini mencakup 30 responden yang menggunakan keseluruhan pengguna Rekam Medis Elektronik di Puskesmas Gamping 1. Dan adapun populasi pada penelitian ini merupakan 2 petugas pendaftaran, 3 Petugas Farmasi, 10 Petugas Klinik Umum, 6 Petugas Klinik KIA, 3 Petugas Laboratorium, 4 Petugas Klinik Gigi, dan 2 Petugas Klinik Psikolog.

2. Sampel

Sampel ialah sebagian dari suatu populasi yang menjadi wakil semua populasi (Sugiyono, 2019). Peneliti menggunakan metode *Total sampling* untuk teknik pengambilan sampel yang mana semua anggota populasi dibuat jadi sampel.

Dan menurut (Sugiyono, 2019) *Total sampling* ialah teknik penetapan sampel jika seluruh anggota populasi dipakai jadi sampel. Hal ini kerap dikerjakan apabila total populasi *relative* kecil, kurang dari 100 responden. Maka dari itu, metode pengambilan sampel pada riset ini ialah *total sampling*. Metode *total sampling* ialah metode pengambilan sampel yang total sampelnya sama dengan total populasi. Untuk itu sampel yang diambil pada riset ini ialah semua pengguna Rekam Medis Elektronik di Puskesmas Gamping 1 yang dimana berjumlah 30 responden. Dan dalam pengumpulan data menggunakan UEQ yaitu 20 hingga 30 sampel sudah mendapatkan hasil yang relatif stabil sehingga ketetapan UEQ dapat terpenuhi sesuai harapan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan sebanyak 30 petugas sebagai responden pengalaman pengguna Rekam Medis Elektronik di Puskesmas Gamping 1.

D. Variabel

Variabel ialah ciri seseorang ataupun organisasi yang bisa dinilai ataupun diamati serta bisa mempunyai variasi diantara seseorang ataupun organisasi (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini variabel yang dipakai ialah variabel pengalaman pengguna yaitu :

1. *Attractiveness*
2. *Perspiciuity*
3. *Efficiency*
4. *Dependability*
5. *Stimulation*
6. *Novelty*

E. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi	Kategori	Alat Ukur	Skala Ukur
1	<i>attractiveness</i> (Daya Tarik)	Dimana untuk menilai kesan dari tampilan <i>user experience</i> terhadap kepuasan pengguna	Positive scale = 5 sampai 7 Netral = 4 Negative scale = 1 sampai 3	Kuisisioner	Likert skor Sangat Negatif = 1 Sedikit Negatif = 2 Cukup Negatif = 3 Netral = 4 Sedikit Positif = 5 Cukup Positif = 6 Sangat Positif = 7
2	<i>Perspiciuity</i> (Kejelasan)	Digunakan untuk menilai kemudahan pengguna dalam mengenal produk dan kemudahan pengguna dalam belajar menggunakan produk tersebut	Positive scale = 5 sampai 7 Netral = 4 Negative scale = 1 sampai 3	Kuisisioner	Likert skor Sangat Negatif = 1 Sedikit Negatif = 2 Cukup Negatif = 3 Netral = 4 Sedikit Positif = 5 Cukup Positif = 6 Sangat Positif = 7
3	<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	Untuk menilai apakah pengguna dapat menyelesaikan tugas mereka secara efisien.	Positive scale = 5 sampai 7 Netral = 4 Negative scale = 1 sampai 3	Kuisisioner	Likert skor Sangat Negatif = 1 Sedikit Negatif = 2 Cukup Negatif = 3 Netral = 4 Sedikit Positif = 5 Cukup Positif = 6 Sangat Positif = 7
4	<i>Dependability</i> (Ketepatan)	Untuk menilai apakah informasi yang diinginkan	Positive scale = 5 sampai 7	Kuisisioner	Likert skor Sangat Negatif = 1 Sedikit Negatif = 2

No	Variabel	Definisi	Kategori	Alat Ukur	Skala Ukur
		pengguna sesuai dengan apa yang mereka harapkan	Netral = 4 Negative scale = 1 sampai 3		Cukup Negatif = 3 Netral = 4 Sedikit Positif = 5 Cukup Positif = 6 Sangat Positif = 7
5	<i>Stimulation</i> (Stimulasi)	Digunakan untuk menilai apakah pengguna tertarik dan termotivasi untuk menggunakan produk tersebut	Positive scale = 5 sampai 7 Netral = 4 Negative scale = 1 sampai 3	Kuisisioner	Likert skor Sangat Negatif = 1 Sedikit Negatif = 2 Cukup Negatif = 3 Netral = 4 Sedikit Positif = 5 Cukup Positif = 6 Sangat Positif = 7
6	<i>Novelty</i> (Kebaruan)	Untuk menilai apakah produk tersebut inovatif dan kreatif, dan apakah produk tersebut menangkap minat pengguna	Positive scale = 5 sampai 7 Netral = 4 Negative scale = 1 sampai 3	Kuisisioner	Likert skor Sangat Negatif = 1 Sedikit Negatif = 2 Cukup Negatif = 3 Netral = 4 Sedikit Positif = 5 Cukup Positif = 6 Sangat Positif = 7

F. Alat dan Metode Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini ialah kuisisioner dengan total 26 pertanyaan dari variabel UEQ, berikut daftar pertanyaan dalam kuisisioner *User Experience Questionnaire* (UEQ):

PETUNJUK: Berilah tanda silang pada jawaban yang anda pilih

Keterangan:
 Sangat Negatif = 1
 Sedikit Negatif = 2
 Cukup Negatif = 3
 Netral = 4
 Sedikit Positif = 5
 Cukup Positif = 6
 Sangat Positif = 7

Kuisoneer Penggunaan User Experience untuk Rekam Medis Elektronik di Puskesmas Gamping 1

Attractiveness (Daya Tarik)		Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
1	Bagaimana dengan tampilannya?	Buruk	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Baik
2	Kesan ketika menggunakannya?	Menyusahkan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Menyenangkan
3	Apakah menyukai fitur layanan ini?	Tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Menggembirakan
4	Apakah fitur nyaman digunakan?	Tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Nyaman
5	Apakah fitur ramah digunakan?	Tidak ramah pengguna	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Ramah Pengguna
6	apakah tampilan fitur atraktif?	Tidak atraktif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Atraktif
Perspiciuity (Kejelasan)										
7	Tampilan dapat dipahami?	Tidak dapat dipahami	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Dapat dipahami
8	Apakah pengoperasian mudah?	Rumit	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Sederhana
9	Apakah mudah dipelajari?	Sulit dipelajari	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Mudah dipelajari
10	Tampilan fitur jelas?	Membingungkan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Jelas
Efficiency (Efisiensi)										
11	Bagaimana kecepatan pemakaian?	Lambat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Cepat
12	Apakah fitur efisien digunakan?	Tidak efisien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Efisien
13	Apakah fitur praktis digunakan?	Tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Praktis
14	Bagaimana tatanan tampilan?	Berantakan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Terorganisasi
Dependability (Ketepatan)										
15	Fitur apakah bermanfaat?	kurang bermanfaat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Bermanfaat
16	Layanan apakah membantu proses pelayanan?	Menghalangi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Mendukung
17	Apakah fitur aman?	Tidak aman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Aman
18	Apakah fitur memenuhi ekspektasi?	Tidak memenuhi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Memenuhi
Stimulation (Stimulasi)										
19	Bagaimana kesan menggunakan fitur ini?	Membosankan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Mengasyikan
20	Tampilan apakah menarik?	Tidak menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Menarik
21	Fitur apakah dapat diprediksi?	Tidak dapat diprediksi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Dapat diprediksi
22	Apakah termotivasi untuk menggunakan?	Tidak memotivasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Memotivasi
Novelty (Kebaruan)										
23	Apakah tampilan kreatif?	Monoton	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Kreatif
24	Apakah tampilan pernah ditemukan sebelumnya?	Berdaya cipta	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Konvensional
25	Apakah tampilan umum digunakan?	Lazim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Terdepan
26	Apakah tampilan inovatif?	Konservatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Inovatif

Gambar 3.1 Kuesioner UEQ
(Santoso,2016)

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini ialah lewat metode pengisian kuesioner yang disebar melalui online (*Google Form*) yang didistribusikan sama responden lewat link yang dikirimkan lewat aplikasi WhatsApp serta berkomunikasi dan wawancara pribadi.

G. Metode Pengolahan Data

1. Metode Pengolahan Data

a. Edit (*editing*)

Hasil kuesioner yang dibagi sama responden yang sudah diisi peneliti mengecek kelengkapan kuesioner pada pengisian.

b. Pemberian skor (*scoring*)

Memberikan skor pada kuesioner yang diisi oleh objek penelitian. Penilaian tingkat kepuasan menurut 7 dimensi memakai indikator Likert score 1-7 :

- 1) Negatif = 1, 2, 3
- 2) Netral = 4
- 3) Positif = 5, 6, 7

Lalu setelah data diinput menggunakan skala likert score hasil likert score di *transformed* ke score skalah UEQ

- 1) Positif scale = +3 (5, 6, 7)
- 2) Netral = 0 (4)
- 3) Negative scale = -3 (1, 2, 3)

Tabel 3.2 Konversi Data

Konversi Data
1 = -3 (Negatif Scale)
2 = -2 (Negatif Scale)
3 = -1 (Negatif Scale)
4 = 0 (Netral)
5 = 1 (Positif Scale)
6 = 2 (Positif Scale)
7 = 3 (Positif Scale)

c. *Coding*

Sesudah seluruh kuesioner diedit ataupun diskoring, seterusnya dikerjakan pengkodean ataupun *coding*, ialah mengubah data memiliki bentuk kalimat ataupun huruf jadi data angka ataupun bilangan.

d. *Entry data*

Memasukan jawaban dari setiap responden yang telah dirubah pada bentuk kode ke dalam program komputer (*software*). *Software* dalam penelitian ini menggunakan *Microsoft Excel* atau *UEQ Data Analysis Tool* versi 10.

e. *Transformed data*

Setelah data responden di masukkan ke excel maka hasil data akan otomatis diolah ke *transformed data*, alasan data responden diolah ke *transformed data* karna indikator skala likert 1 sampai dengan 7 harus

diubah ke negatif scale -3 sampai positif scale +3 rumus dari *transformed data* itu sendiri yaitu jika butir soal bernilai positif maka data akan dikurangi 4 dan apabila butir soal bernilai negatif maka 4 dikurangi hasil data. Dan hasil dari *transformed data* tersebut untuk menentukan skala *mean* atau nilai rata-rata hasil dari setiap variabel.

f. *Benchmark*

Merupakan hasil instrumen penelitian yang digunakan untuk menghasilkan *score* akhir dalam mengukur 6 variabel UEQ. Setelah menentukan definisi dari nilai rata-rata (*mean*) yang berdasarkan pada penilaian rata-rata kuesioner dan *transformed data* maka nilai *benchmark* dari *Data Analysis Tools* akan menunjukkan bagaimana kualitas pengalaman pengguna dari sistem yang digunakan pada setiap variabel. *Benchmark* membagikan kedalam 5 kategori (per skala):

- *Excellent* (Bagus sekali): 10% hasil terbaik dari data *benchmark*
- *Good* (Bagus): 10% hasil lebih baik dan 75% hasilnya lebih buruk dari kumpulan data *benchmark*
- *Above Average* (Diatas rata-rata): 25% hasil lebih baik dan 50% hasil lebih buruk dari hasil sistem yang dievaluasi
- *Below Average* (Dibawah rata-rata): 50% hasil di *benchmark* lebih baik dan 25% hasilnya lebih buruk dari hasil untuk sistem yang dievaluasi
- *Bad* (Buruk): Hasil terburuk 25% dari data *benchmark*

Hasil dapat dilihat pada Tabel 4.1 Interpretasi Nilai Perbandingan *Benchmark*. Berikut tabel skala UEQ :

No	Aspek	Kategori
----	-------	----------

		<i>Excellent</i>	<i>Good</i>	<i>Above Average</i>	<i>Below Average</i>	<i>Bad</i>
1	Daya Tarik	>1,75	>1,52	1,17	>0,7	<=0,7
2	Kejelasan	>1,9	>1,56	>1,08	>0,64	<=0,64
3	Efisiensi	>1,78	>1,47	>0,98	>0,54	<=0,54
4	Ketepatan	>1,65	>1,48	>1,14	>0,78	<=0,78
5	Stimulasi	>1,55	>1,31	>0,99	>0,5	<=0,5
6	Kebaruan	>1,4	>1,05	>0,71	>0,3	<=0,3

Tabel 3.3 nilai skala UEQ

Sumber : (Marpaung & Nuraeni, 2023)

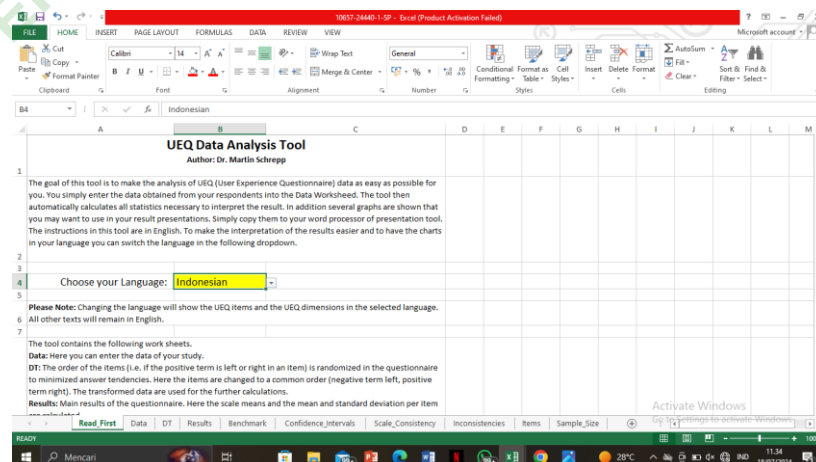
2. Analisis Data

a. UEQ Data Analysis Tool

Model *User Experience Questionnaire* (UEQ) menyediakan tool untuk mempermudah analisa dan pengolahan data yang cukup efisien menggunakan lembar *Excel*. *UEQ Data Analysis Tool* memiliki kelebihan yang dapat diakses secara gratis pada <http://www.ueqonline.org/>.

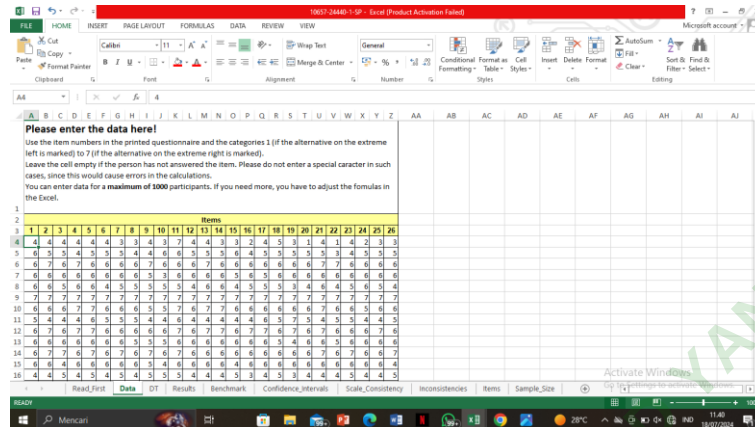
Tahapan pengolahan data dimulai memasukkan data yang sudah dikumpulkan ke dalam lembar kerja *excel*. Data statistik tersebut akan diolah secara otomatis sampai memperoleh hasil kuesioner yang tepat. Dalam *UEQ Data Analysis Tool*, terdapat beberapa grafik yang menolong peneliti untuk mengilustrasikan sebuah hasil penelitian. Di bawah ini terdapat step pengolahan data *UEQ Data Analysis Tool*:

1) Pertama, buka aplikasi *UEQ Data Analysis Tool* seperti gambar ini



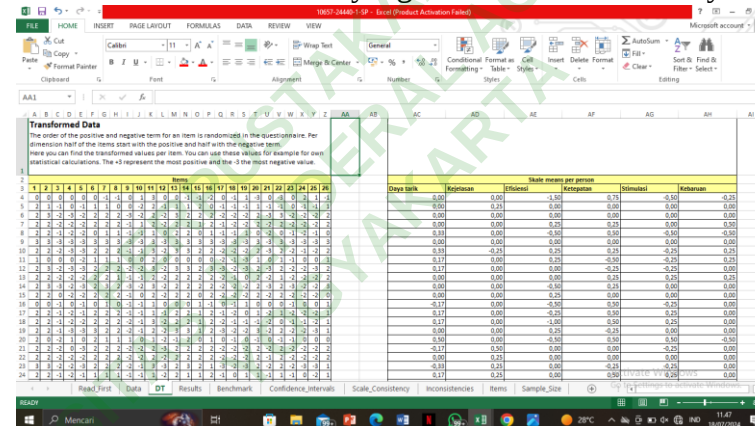
Gambar 3.2 Tampilan halaman pertama pada UEQ Data Analysis Tool

- 2) Kedua klik tab sheet “Data” untuk memasukkan seluruh data yang telah diperoleh dari penyebaran kuesioner.



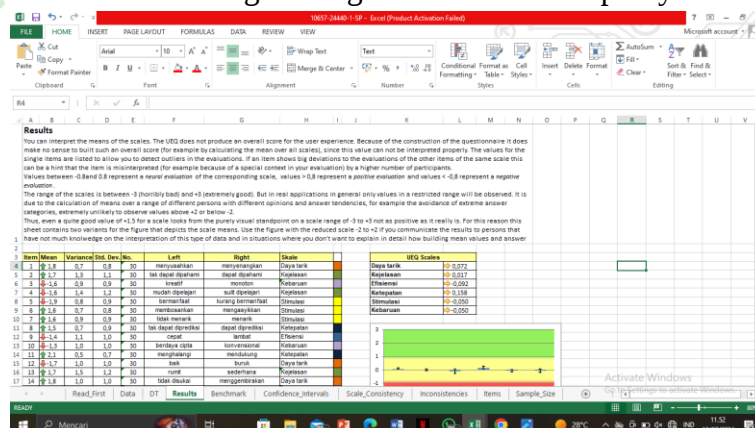
Gambar 3.3 Tampilan halaman untuk memasukan Data dalam UEQ Data Analysis Tool

- 3) Klik tab sheet “DT” untuk melihat hasil *transformed data* yang telah otomatis di olah dari data yang dimasukkan sebelumnya.



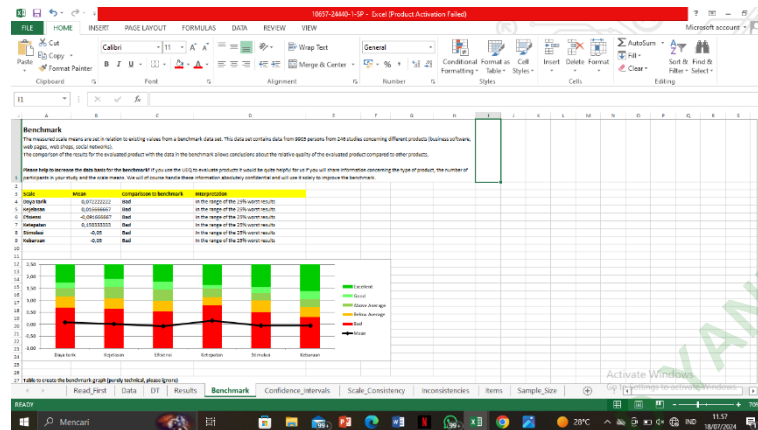
Gambar 3.4 Tampilan halaman transformed data dalam UEQ Data Analysis Tool

- 4) Tab sheet “Result” untuk melihat hasil data yang telah diolah berupa mean untuk masing-masing variabel dan item pernyataan UEQ.



Gambar 3.5 Tampilan halaman hasil pengolahan data dalam UEQ Data Analysis Tool

- 5) Klik sheet “Benchmark”, untuk melihat nilai *benchmark* pada setiap variabel.



Gambar 3.6 Tampilan halaman nilai *benchmark* dalam UEQ Data Analysis Tool

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji Validitas dikerjakan dalam meninjau apakah data valid (Sugiyono, 2019). Dalam menilai kevalidan data untuk itu dibuat uji validitas pada butir-butir kuesioner. Peneliti menggunakan pertanyaan pada peneliti sebelumnya (Agustina & Gustalika, 2022) Pada penelitian tersebut telah dilakukan uji validitas menggunakan metode *Pearson Product Moment* (r) lewat metode mengkorelasi semua item pertanyaan atas total skor tiap item. Apabila nilai rhitung lebih besar dari rtabel, untuk itu pertanyaan ataupun pernyataan kuisisioner dikatakan valid serta apabila nilai rhitung lebih kecil dari rtabel, untuk itu pertanyaan ataupun pernyataan kuisisioner dikatakan tidak valid (Agustina & Gustalika, 2022). Rumus dalam menilai koefisien korelasi *Pearson Product Moment* bisa diamati dibawah ini:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan :

Rxy = koefisien korelasi

yi = skor setiap item pada kriteria

xi = skor setiap item pada instrumen

n = jumlah responden

Uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya mendapatkan hasil sebagai berikut:

a. **Variabel *Attractiveness***

Berikut merupakan tabel hasil uji validitas tiap item pertanyaan pada variabel *attractiveness* yang tersaji pada tabel 1 berikut.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Variabel *attractiveness*

Variabel	rhitung	rtabel	Keterangan
<i>attractiveness</i> 1	0,737	0,361	Valid
<i>attractiveness</i> 2	0,843	0,361	Valid
<i>attractiveness</i> 3	0,828	0,361	Valid
<i>attractiveness</i> 4	0,836	0,361	Valid
<i>attractiveness</i> 5	0,872	0,361	Valid
<i>attractiveness</i> 6	0,882	0,361	Valid

Sumber : (Agustina & Gustalika, 2022)

b. **Variabel *Perspiciuity***

Berikut merupakan tabel hasil uji validitas tiap item pertanyaan pada variabel *Perspiciuity* yang tersaji pada tabel 2 berikut.

Tabel 3.5 Uji Validitas Variabel *Perspiciuity*

Variabel	rhitung	rtabel	Keterangan
<i>Perspiciuity</i> 1	0,649	0,361	Valid
<i>Perspiciuity</i> 2	0,791	0,361	Valid
<i>Perspiciuity</i> 3	0,778	0,361	Valid
<i>Perspiciuity</i> 4	0,832	0,361	Valid

Sumber : (Agustina & Gustalika, 2022)

c. **Variabel *Efficiency***

Berikut merupakan tabel hasil uji validitas tiap item pertanyaan pada variabel *Efficiency* yang tersaji pada tabel 3 berikut.

Tabel 3.6 Uji Validitas Variabel *Efficiency*

Variabel	rhitung	rtabel	Keterangan
<i>Efficiency</i> 1	0,765	0,361	Valid
<i>Efficiency</i> 2	0,670	0,361	Valid
<i>Efficiency</i> 3	0,886	0,361	Valid
<i>Efficiency</i> 4	0,675	0,361	Valid

Sumber : (Agustina & Gustalika, 2022)

d. **Variabel *Dependability***

Berikut merupakan tabel hasil uji validitas tiap item pertanyaan pada variabel *Dependability* yang tersaji pada tabel 4 berikut:

Tabel 3.7 Uji Validitas Variabel *Dependability*

Variabel	rhitung	rtabel	Keterangan
<i>Dependability</i> 1	0,667	0,361	Valid
<i>Dependability</i> 2	0,871	0,361	Valid

Variabel	rhitung	rtabel	Keterangan
Dependability 3	0,853	0,361	Valid
Dependability 4	0,699	0,361	Valid

Sumber : (Agustina & Gustalika, 2022)

e. Variabel *Stimulation*

Berikut merupakan tabel hasil uji validitas tiap item pertanyaan pada variabel *Stimulation* yang tersaji pada tabel 5 berikut.

Tabel 3.8 Uji Validitas Variabel *Stimulation*

Variabel	rhitung	rtabel	Keterangan
Stimulation 1	0,779	0,361	Valid
Stimulation 2	0,716	0,361	Valid
Stimulation 3	0,749	0,361	Valid
Stimulation 4	0,632	0,361	Valid

Sumber : (Agustina & Gustalika, 2022)

f. Variabel *Novelty*

Berikut merupakan hasil uji validitas tiap item pertanyaan pada variabel *Novelty* yang tersaji pada tabel 6 berikut.

Tabel 3.9 Uji Validitas Variabel *Novelty*

Variabel	rhitung	rtabel	Keterangan
Novelty 1	0,804	0,361	Valid
Novelty 2	0,709	0,361	Valid
Novelty 3	0,571	0,361	Valid
Novelty 4	0,792	0,361	Valid

Sumber : (Agustina & Gustalika, 2022)

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dibuat dalam menilai kesesuaian serta kekonsistenan instrumen. Instrumen yang reliabel ialah instrumen yang menghasilkan data yang identik sesudah penilaian objek yang sama berulang kali (Sugiyono, 2019). Uji reliabilitas bisa dikerjakan jika item soal itu sudah dikatakan valid. Jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60 untuk itu kuisioner dikatakan reliabel serta jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih kecil dari 0,60 untuk itu kuisioner dikatakan tidak reliabel (Agustina & Gustalika, 2022). Uji reliabilitas pada riset ini memakai rumus *cronbach's alpha*, ialah:

$$\frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_i = koefisien reliabilitas *cronbach's alpha*

k = total item soal

$\sum s_i^2$ = total varian tiap item

S^2 = varians total

Uji reliabilitas yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Hasil Uji *Reliabilitas*

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
<i>Attractiveness</i>	0,911	Reliabel
<i>Perspicuity</i>	0,730	Reliabel
<i>Efficiency</i>	0,729	Reliabel
<i>Dependability</i>	0,764	Reliabel
<i>Stimulation</i>	0,674	Reliabel
<i>Novelty</i>	0,663	Reliabel

Sumber : (Agustina & Gustalika, 2022)

I. Etika Penelitian

Etika Penelitian dalam penelitian ini mencakup :

1. Sukarela

Bersifat sukarela dan tidak ada unsur paksaan sama responden.

2. *Informed consent*

Apabila setuju peneliti akan memberi persetujuan yang hendak ditandatangani serta dikasihkan kuesioner kepada responden.

3. Kerahasiaan

Semua informasi yang dikumpulkan atau didapatkan dijamin kerahasiaannya sama peneliti, supaya responden merasakan kenyamanan serta yakin.

4. Prinsip anonimitas (*anonymity*)

Kerahasiaan subjek pada anonimitas wajib dijaga kecuali secara sukarela ingin semua orang mengetahui identitasnya. Identitas subjek penelitian wajib dilindungi kerahasiaannya serta dipakai selaras pada kesepakatan yang ditentukan. Maka dari itu peneliti berusaha menutupi semua unsur yang mengidentikasikan identitas subjek pada catatan penelitian ini.