

ANALISIS *USER EXPERIENCE* MEDIA SOSIAL MINDTALK

Skripsi
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh:

Anna Nabilatun Nisa

11651003

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2015

ANALISIS *USER EXPERIENCE* MEDIA SOSIAL MINDTALK

Skripsi
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh:

Anna Nabilatun Nisa

11651003

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2015



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-07/R0

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

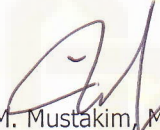
Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/3909/2015

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Analisis *User Experience* Media Sosial *Mindtalk*


Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Anna Nabilatun Nisa
NIM : 11651003
Telah dimunaqasyahkan pada : Senin, 7 Desember 2015
Nilai Munaqasyah : A / B
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

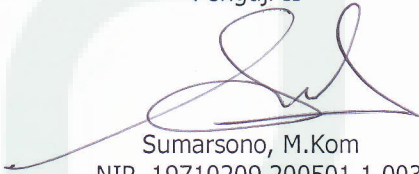
Ketua Sidang


M. Mustakim, M.T
NIP. 19790331 200501 1 004

Penguji I


Nurochman, M.Kom
NIP.19801223 200901 1 007

Penguji II


Sumarsono, M.Kom
NIP. 19710209 200501 1 003

Yogyakarta, 16 Desember 2015
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi



Dr. Maizer Said Nahdi, M.Si.
NIP. 19550427 198403 2 001

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Permohonan

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Anna Nabilatun Nisa
Nim : 11651003
Judul Skripsi : ANALISIS *USER EXPERIENCE* MEDIA SOSIAL MINDTALK

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam SARJANA KOMPUTER S.KOM

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 23 Nopember 2015

Pembimbing


M. Mustakim, S.T

NIP. 19790331 200501 1 004

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anna Nabilatun Nisa

NIM : 11651003

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **ANALISIS *USER EXPERIENCE***

MEDIA SOSIAL MINDTALK

tidak terdapat pada karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi, dan sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 23 Nopember 2015

Yang Menyatakan,



Anna Nabilatun Nisa

NIM : 11651003

MOTTO

“Dan sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatu apapun. Dan berbuat baiklah kepada orang tua, karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga dekat dan tetangga jauh, teman sejawat, ibnu sabil, dan hamba sahaya yang kamu miliki. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang sombong dan menyombongkan diri”.

(Al-Qur'an Surat An-nisa' ayat 36)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrabbi' alamin. Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul *Analisis User Experience Media Sosial Mindtalk*.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan ,baik dari aspek kualitas dan kuantitas materi penelitian yang disajikan. Untuk itu mohon kritik dan saran yang bersifat membangun agar penulis mampu memperbaiki kekurangannya.

Dalam kesempatan ini penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran menyelesaikan skripsi,antara lain kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Machasin, M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Hj. Maizer Said Nahdi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Bapak Sumarsono, S.T., M. Kom selaku ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak M. Didik R Wahyudi, S.T., MT, selaku dosen penasihat akademik yang sudah berkenan menjadi orangtua kedua penulis.
5. Bapak M. Mustakim, M.T selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan arahan selama penyusunan skripsi.
6. Bapak ibu dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu dan nasihat-nasihat selama kuliah.

7. Bapak Wahdan selaku petugas tata usaha Program Studi teknik Informatika yang telah memberikan layanan yang baik.
8. Orang tua ,kakak, adik beserta keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan,nasihat dan do'a.

Semoga Allah membalas semua kebaikan dan jasa yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menjadikan amal jariyah dan ilmu bermanfaat untuk kemajuan ilmu kedepannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk semua orang yang membacanya dan dapat di kembangkan untuk kedepannya. Jazzakumullah khairan. Amin
Yaa Rabbal'alamin.

Yogyakarta, 30 Nopember 2015

Penyusun,

Anna Nabilatun Nisa

NIM.11651003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T karna hanya atas berkah dan rahmat-Nya lah penulis senantiasa mendapatkan kemudahan, kesehatan, dan kemampuan untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih untuk kemudahan yang Kau berikan saat hamba memulai kuliah ini dan mengakhirinya. Shalawat dan salam penulis panjatkan untuk Rasulullah S.A.W yang telah memberikan suri tauladan disetiap langkah umatnya. Kupersembahkan karya ini untuk :

- ✓ Abah Drs. H. Aly Mahmudi dan Mamah Dra. Mubasiroh yang tidak pernah lelah mendoakan, memberikan kasih sayang dan memberikan dukungan kepada penulis. Semoga perjuangan kita dijalan Allah akan membawa kita untuk reuni yang selalu kita nantikan. Terimakasih abah yang selalu membangunkan untuk tahajud disetiap harinya.
- ✓ Keluarga besar mbah Busro dan KH. Syaekhudin, terutama kepada keluarga Om H. Hasan Busro dan keluarga Bu lik Hj. Maemunah yang selalu mendukung penulis baik secara moril maupun materiil.
- ✓ Kakak pertama, Anna Himmatul Ulya (Sun gokong) dan pasangan abadinya Fikri Fajar Setiawan (Kambing) yang selalu memberikan. Adik-adikku Anna Millati Asma Amania dan Ulin Nuha Albanna. Semoga kita dapat memenuhi cita-cita orangtua kita yang tertera pada nama-nama kita. Amiiieenn ya rabb..
- ✓ Terimakasih banyak kepada Bapak M. Didik Rohmad Wahyudi, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing Akademik kelas K mandiri Teknik Informatika 2011 yang telah membimbing saya selama menempuh pendidikan disini.

- ✓ Terimakasih banyak kepada Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Mustakim yang telah membimbing saya dalam pembuatan tugas akhir ini dan memberikan solusi dalam segala permasalahan skripsi yang saya alami.
- ✓ Terimakasih kepada mamak dan bapak-nya Fitria; mamah dan papah-nya Arin, yang telah menjadi rumah ke-dua, orangtua ke-dua bagi penulis selama menempuh studi di Jogja..
- ✓ Muhammad Abdul Harits Al Farisi, yang entah dengan pasrahnya atau memang setianya selalu memberikan semangat, nasehat “Sing sabar, di garap, di tlateni....”.
- ✓ Lu’u, teman semasa alay_ku.. yang dengan sukarela menjadi psikiater terbaik semasa skripsi ini. Hahaa..
- ✓ Heyyy kalian.. Mamih Fitria, Gina, Bitu, Arin, Eteh Kiki, Poe, Kaka Sita, dan Ipeh. Entah dengan apa penulis menggambarkan kebahagiaan atas persahabatan ini. Semoga persahabatan ini selalu diberkahi Allah S.W.T. amiiiiinnn
- ✓ Para housemate HibridaII, (mbak Wiwit, mbak Ida, Fenti, Ni’mah, Apri, Ayuk mboms) terimakasih untuk keceriaan, semangat dan gencatan senjata di setiap harinya. Hahaaa..
- ✓ Keluarga KKN SanglorII, Girisuko, Gunungkidul. (mbak Inti, Itink Murti, Aida, Fina, Mas Heri, Mas Sulis dan Mas Ahmad) trimakasih untuk hari-hari yang penuh makna.
- ✓ Mas Arbi, Mas Sigit dan Mas Ersyaf yang telah memberikan banyak saran dalam penelitian ini dan trimakasiiiiuh udah mau direpotin dengan pertanyaan-pertanyaanku.
- ✓ Kakak-kakak tingkat kece, (Mas Fuad, Mas Fafa, Mas Fajar, Mas Hanan, Mas Rasyid, Mas Arya, Mas Kholiq) trimakasih sudah berbagi ilmu, keceriaan, pengalaman, dan juga traktiran. Jangan lupa bahagia!! Kapan kita berparara lagi?
- ✓ Kost Pak Gito (Mas Imam, Mas Opang, Mas Dahlan, Mas Damar, Mas Taha, Mas Dede, Mas Harya) trimakasih untuk piknik-pikniknya..

- ✓ Untuk semua nama yang telah berkenan mengisi kuesioner penelitian ini, yang begitu banyak nama yang dikenal dan tidak dikenal.
- ✓ Teman-teman Program Studi Teknik Informatika seluruh angkatan 2011.
- ✓ Kakak-kakak dan adik-adik angkatan Program Studi Teknik Informatika.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTO	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL.....	
INTISARI.....	
ABSTRACT	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Keaslian Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Analisis	11
2.2.2 <i>Software Assurance Quality</i> (Jaminan Kualitas Perangkat Lunak).....	13
2.2.3 <i>User Experience</i> (Pengalaman Pengguna)	14
2.2.4 <i>Usability</i>	15
2.2.5 <i>Usability Testing</i>	18
2.2.6 <i>Social Media</i> (Media Sosial)	19

2.2.7	<i>Mindtalk</i>	20
BAB III METODE PENELITIAN.....		22
3.1	Desain Penelitian	22
3.2	Objek Penelitian.....	23
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.3.1	<i>Tasks</i>	23
3.3.2	Kuesioner.....	24
3.4	Populasi, Sample dan Teknik Penarikan Sample.....	24
3.4.1	Populasi dan Sample	24
3.4.2	Teknik Penarikan Sample	24
3.5	Tahapan Penelitian.....	25
3.5.1	Gambaran Objek	26
3.5.2	Identitas Masalah	35
3.5.3	<i>Usability Testing</i>	36
3.5.3.1	Perancangan <i>Tasks</i>	36
3.5.3.2	Perancangan Kuesioner	38
3.5.4	Uji Validitas dan Uji Realibilitas	45
3.5.4.1	Uji Validitas	45
3.5.4.2	Uji Reliabilitas.....	47
3.5.5	Analisis dan Hasil	49
3.5.6	Penyusunan Rekomendasi.....	50
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		51
4.1	Data Pengguna (<i>User</i>).....	51
4.1.1	Identitas Pengguna (<i>User</i>) Berdasarkan Jenis Kelamin	51
4.1.2	Identitas Pengguna (<i>User</i>) Berdasarkan Usia.....	52
4.1.3	Identitas Pengguna (<i>User</i>) Berdasarkan Pekerjaan	53
4.2	Analisis Deskriptif <i>Usability Testing</i>	55
4.2.1	Tugas (<i>Task</i>)	55
4.2.2	Kuesioner.....	56
4.2.2.1	<i>Learnability</i>	57
4.2.2.2	<i>Efficiency</i>	60

4.2.2.3 <i>Memorability</i>	63
4.2.2.4 <i>Errors</i>	66
4.2.2.5 <i>Satisfaction</i>	69
4.3 Analisis Hasil <i>Usability Testing</i>	72
BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Tahapan Penelitian	25
Gambar 3.2 Halaman Register	27
Gambar 3.3 Halaman Login	28
Gambar 3.4 Halaman Home	28
Gambar 3.5 Halaman Channel	29
Gambar 3.6 Halaman <i>Popular Text</i>	30
Gambar 3.7 Halaman <i>Popular Photo</i>	31
Gambar 3.8 Halaman <i>Popular Video</i>	31
Gambar 3.9 Halaman <i>Popular Channel</i>	32
Gambar 3.10 Halaman <i>Create Post</i>	33
Gambar 3.11 Halaman <i>Setting Profile</i>	33
Gambar 3.12 Halaman <i>Notifcarion</i>	34
Gambar 3.13 Halaman <i>Connect</i>	35
Gambar 3.13 Halaman <i>Block</i>	35
Gambar 4.1 Diagram Batang Jenis Kelamin	52
Gambar 4.2 Diagram Batang Usia	53
Gambar 4.3 Diagram Batang Pekerjaan	54
Gambar 4.4 Presentase Aspek <i>Learnability</i>	58
Gambar 4.5 Presentase Aspek <i>Learnability</i> Kategori Jenis Kelamin	58
Gambar 4.6 Presentase Aspek <i>Learnability</i> Kategori rentang Usia	59
Gambar 4.7 Presentase Aspek <i>Learnability</i> Kategori Pekerjaan	60
Gambar 4.8 Presentase Aspek <i>Efficiency</i> Media Sosial Mindtalk	61
Gambar 4.9 Presentase Aspek <i>Efficiency</i> Kategori Jenis Kelamin	62
Gambar 4.10 Presentase Aspek <i>Efficiency</i> Kategori Rentang Usia	62
Gambar 4.11 Presentase Aspek <i>Efficiency</i> Kategori Pekerjaan	63
Gambar 4.12 Presentase Aspek <i>Memorability</i> Media Sosial Mindtalk	64
Gambar 4.13 Presentase Aspek <i>Memorability</i> Kategori Jenis Kelamin	64

Gambar 4.14 Presentase Aspek <i>Memorability</i> Kategori Rentang Usia	65
Gambar 4.15 Presentase Aspek <i>Memorability</i> Kategori Pekerjaan	66
Gambar 4.16 Presentase Aspek <i>Errors</i> Media Sosial Mindtalk	67
Gambar 4.17 Presentase Aspek <i>Errors</i> Kategori Jenis Kelamin	67
Gambar 4.18 Presentase Aspek <i>Errors</i> Kategori Rentang Usia	68
Gambar 4.19 Presentase Aspek <i>Errors</i> Kategori Pekerjaan	69
Gambar 4.20 Presentase Aspek <i>Satisfactions</i> Media Sosial Mindtalk	70
Gambar 4.21 Presentase Aspek <i>Satisfactions</i> Kategori Jenis Kelamin.....	70
Gambar 4.22 Presentase Aspek <i>Satisfactions</i> Kategori Rentang Usia.....	71
Gambar 4.23 Presentase Aspek <i>Satisfactions</i> Kategori Pekerjaan.....	72
Gambar 5.1 Tingkat (<i>Rate</i>) <i>Usability</i> Pada Media Social Mindtalk	75



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Penelitian Sejenis Sebagai Tinjauan Pustaka	8
Tabel 3.1 Task-task <i>Usability Testing</i>	37
Tabel 3.2 Rancangan Kuesioner	39
Tabel 3.3 Plot Aspek <i>Usability</i>	42
Tabel 3.3 Uji Validitas	46
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 4.1 Tugas-tugas <i>usability testing</i>	55
Tabel 5.1 Rekapitulasi Hasil <i>Usability</i> Media Sosial Mindtalk.....	75

ANALISIS *USER EXPERIENCE* MEDIA SOSIAL MINDTALK

Anna Nabilatun Nisa

NIM. 11651003

INTISARI

Media sosial kini telah menjadi trend hampir di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia. Salah satu media sosial buatan Indonesia adalah aplikasi mindtalk yang berbasis interest untuk menampung keterkarikan para penggunanya dalam bentuk channel. User merupakan stakeholder yang paling penting dalam pengembangan sebuah sistem. Pengalaman pengguna (User experience/UX) berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang pengguna, apa yang pengguna butuhkan, apa yang pengguna nilai, kemampuan pengguna, dan juga keterbatasan pengguna.

Dari informasi yang didapat, penulis akan melakukan analisis pengalaman pengguna (User experience/UX) pada media sosial mindtalk dengan parameter usability berdasarkan teori Jacob Nielsen bertujuan untuk dapat mengambil kesimpulan seberapa bagus tingkat usability diukur berdasarkan nilai learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfactions media sosial mindtalk dan juga menghasilkan rekomendasi-rekomendasi perbaikan faktor yang diteliti yang diharapkan berguna bagi para pengembang media sosial lainnya.

Uji validitas dilakukan oleh peneliti kepada 30 responden untuk mengetahui pernyataan yang benar-benar valid atau tidak. Setelah pernyataan pada kuisisioner valid, selanjutnya dilakukan penyebaran kuisisioner online kepada 100 responden. Desain penelitian yang dilakukan penulis berkonsep deskriptif karena sifatnya menjelaskan atau mendeskripsikan fenomena yang diteliti, sedangkan pendekatan yang dilakukan adalah kuantitatif. Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat (rate) usability pada media sosial mindtalk berada pada level tinggi dengan nilai 55%.

Kata Kunci : Media Sosial Mindtalk, Usability testing, User experience.

USER EXPERIENCE BASED ANALYSIS OF SOCIAL MEDIA MINDTALK

Anna Nabilatun Nisa

NIM. 11651003

ABSTRACT

Social media has been a trend almost in all over the world at this time, including Indonesia. One of Indonesia's social media is mindtalk application which is based interest to accommodate the interests of its users in the form of channel. User is the most important stakeholder in developing of system. User experience/UX focuses on deep understanding about the user, what the user needs, what the user evaluate, the user ability, and also the user limitation.

From the information that the writer got, the writer will do analyzing the user experience/ux on mindtalk with usability parameter based on Jacob Nielsen theory which aims to get a conclusion how good usability level is measured based on the value of learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfactions from mindtalk and also generates some recommendations factor improvement which is researched is expected useful for all another developers of social media.

Validity test is used by the writer to 30 respondents to know the statement valid or not. After the statements on questioners are valid, next is do giving online questioners to 100 respondents. Research design is used by the writer is descriptive concept because the characteristic is explaining or describing the phenomenon which is researched, while the approach which is used is quantitative. The conclusion that the writer got in this research shows that level (rate) of usability on mindtalk is at a high level with a value of 55%.

Keywords : Social Media Mindtalk Usability testing, User experience.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial kini telah menjadi *trend* hampir di seluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia. Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein(2010) media sosial adalah sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 , yang memungkinkan terbentuknya kreasi dan pertukaran isi dari pengguna internet. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web untuk menyebarkan secara cepat pengetahuan dan informasi kepada pengguna internet dalam jumlah yang besar. Beberapa macam media sosial yang berkembang sekarang ini antara lain : *facebook, twitter, myspace, path, youtube*, dll.

Perkembangan penggunaan media sosial di Indonesia sangat berkembang pesat. Pada situs *kompas.com*(13/03/2015), Kepala Humas Kominfo Ismail Cawidu mengatakan, pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 73 juta orang. Dari angka tersebut, 75 persennya menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Indonesia sendiri meduduki peringkat keempat dunia pengguna *facebook*, dengan total 48,8 juta pengguna dan peringkat kelima dunia pengguna *twitter* dengan 19,5juta pengguna.

Dengan pesatnya perkembangan penggunaan media sosial di Indonesia inilah yang menjadi latar belakang munculnya media sosial-media sosial buatan lokal Indonesia. Media sosial buatan Indonesia mempunyai karakteristik fitur yang berbeda dan khas pada masing-masingnya. Beberapa contoh media sosial buatan lokal Indonesia antara lain : *Fupei (Friend Uniting Program Especially Indonesia)* merupakan website komunitas yang berisi jurnal kesehatan dan juga kreativitas, *Koprol.com* adalah media sosial berbasis lokasi dengan berbagai fitur check-in dan melihat user lainnya yang ada di lokasi yang sama, *Sebangsa* dengan fitur linimasa dan fitur pesan panik yang berfungsi mengirimkan pesan kepada 5 orang terdekat apabila dalam keadaan darurat dengan mengaktifkan GPS, dan terakhir *Mindtalk* situs media sosial yang berbasis interest atau ketertarikan yang menyediakan ruang sendiri untuk menampung ketertarikan para penggunanya dalam bentuk channel.

Namun dalam kenyataannya, media sosial-media sosial buatan lokal ini masih jarang digunakan dan kurang diminati oleh masyarakat Indonesia sendiri. Hal ini dilihat dari total pengguna yang hanya memasuki angka ratusan ribu pengguna. Sebagai salah satu media sosial buatan lokal Indonesia, *Mindtalk* yang berfokus pada saluran minat mempunyai total 180.000 pengguna. Meski melebihi target pendirinya yakni 100.000 pengguna, angka ini masih jauh jika dibandingkan dengan angka yang dimiliki oleh media sosial buatan luar seperti *facebook* dan *twitter*.

Peran pengguna (*user*) jelas sangat penting dan utama dalam membangun sebuah web yang disini adalah media sosial. Dalam situs *usability.gov*, pengalaman

pengguna (*User experience/UX*) berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang pengguna, apa yang pengguna butuhkan, apa yang pengguna nilai, kemampuan pengguna, dan juga keterbatasan pengguna.

Dari wacana dan info diatas, penulis tertarik untuk melakukan analisis pengalaman pengguna (*User experience/UX*) dengan objek media sosial Mindtalk. Dalam menganalisis pengalaman pengguna media sosial Mindtalk, penulis hanya meneliti faktor *Usability* saja. *Usability Testing* yang penulis lakukan adalah *usability testing* menurut Jacob Nielsen 1995. Menurut Jacob Nielsen 1995, *Usability* adalah ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau sistem apakah situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan-peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna. *Usability* diukur dengan lima kriteria, yaitu: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

Semakin baik *usability*-nya, maka semakin mudah pula pengguna (*user*) menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Kualitas *usability* juga berpengaruh terhadap produktifitas serta tingkat pengaksesan dari sistem tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang akan di selesaikan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana tingkat (rate) *usability* media sosial MindTalk?
- b. Bagaimana *user experience* media sosial Mindtalk dengan pendekatan aspek *usablity*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dibatasi pada:

- a. Analisis *user experience* media sosial MindTalk menggunakan pendekatan *usability* yaitu dengan menggunakan task dan kuesioner.
- b. *Usability testing* dalam penelitian ini menggunakan teori *usability* dari Jacob Nielsen yang diukur dengan lima kriteria, yaitu: *Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, dan Satisfactions*.
- c. Rekomendasi perubahan hanya pada faktor yang diteliti saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang dibahas diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat (rate) *usability* media sosial MindTalk

- b. Untuk menganalisa *user experience* media sosial Mindtalk dengan pendekatan pada aspek *usablity*

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Menerapkan metode dalam menganalisa *usability* dari media sosial Mindtalk sehingga bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas *user experience* dari media sosial tersebut.
- b. Memberikan rekomendasi-rekomendasi perbaikan pada media sosial buatan lokal Indonesia.

1.6 Keaslian Penelitian

Peneliti berkeyakinan bahwa penelitian tentang analisis *user experience* media sosial MindTalk di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga belum pernah ada maupun belum pernah dilakukan.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang kesimpulan-kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis selama penulis melakukan penelitian ini. Penulis juga mengemukakan saran-saran analisis *user experience* ini untuk penelitian selanjutnya dari media sosial Mindtalk pada khususnya dan media sosial lokal Indonesia pada umumnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, penulis menganalisa dari penyebaran kuesioner bahwa media sosial mindtalk sudah memiliki *usability* yang **tinggi**, dengan nilai 55% yang didasarkan pada aspek penilaian *usability* menurut Jacob Nielsen, yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfactions*, walaupun masih ditemukannya beberapa kekurangan terkait dengan *usability* pada poin tertentu.

5.2 Saran

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan serta penelitian yang penulis lakukan masih jauh dengan kata sempurna. Oleh karena itu, penulis ajukan beberapa

saran untuk penelitian selanjutnya dari media sosial Mindtalk agar lebih bermanfaat, antara lain adalah :

1. Penelitian ini hanya dilakukan sampai dengan memberikan rekomendasi perbaikan, idealnya penelitian ini dilanjutkan hingga ke tahap implementasi dari rekomendasi dan melakukan pengumpulan data *usability* kembali setelah rekomendasi tersebut di implementasikan. Selanjutnya dapat dilakukan analisa seberapa efektif rekomendasi yang diberikan dalam meningkatkan *usability* atas media sosial tersebut.
2. Penelitian lebih lanjut dari *user experience* dapat dikembangkan tidak hanya pada aspek *usability*, tapi juga pada aspek-aspek lain dari *user experience*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Damar.,2014, *Analisis Komparatif Faktor Efisiensi Pada Aplikasi Blackberry Messenger Berbasis Android Dengan Whatsapp Messenger Berbasis Android Berdasarkan Teori Mccall's Quality Factors*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Bevan, N.(2009, August). What is the difference between the purpose of usability and user experience evaluation methods. In proceedings of the workshop UXEM(vol.9).
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N., 2006. User experience-a research agenda behaviour & information technology, 25(2), 91-97.
- Hombæk, K. (2006). Current practice in measuring usability: Challenges to usability studies and research. *International journal of human-computer studies*, 64(2).79-102.
- KementerianKomunikasidanInformatika (Kemenkominfo).2013."Perkembangan sosial media di Indonesia". Dalam *kominfo.go.id* diakses Kamis27 Agustus 2015, pukul 15.25.
- Nielsen, J., & Mack, R., 1994, *Usability Inspection Methods*. California:Wiley
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*.California: Academic Press.
- Nugraha.I.,2013, *Analisis Usability Graphical User Interface Sistem Informasi Akademik UIN Sunan Kalijaga*.Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Pressman, *Software Engineering A Practicioner's Approach*.Yogyakarta: Andi, 2002
- Raharja, Heru.,2014, *Analisis Usability Website Repository Perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*. Surabaya:Universitas Airlangga.

Salim, Peter dan Salim, Yenni., 2012, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*: Jakarta: Modern English Press, 2002.

Sastramihardja, H., Hapsari, I.N., I.A. Pengukuran usability dengan sarana task model dalam user center software development. Jurnal penelitian dan pengembangan telekomunikasi. Vol.13, no.2. desember 2008.

Sauro, J. (2011). *Measuring Usability with the system usability scale(SUS)*

Usability.gov., 2015. *Usability Evaluation Basics*. Retrieved 8 September 2015, from <http://www.usability.gov/what-and-why/usability-evaluation.html>

User experience. 2010. ISO 9241-210 : 2010. Retrieved from <http://www.iso.org/>

LAMPIRAN

Lampiran1. Kuesioner penelitian

Pekerjaan *

Mahasiswa

Pegawai Korpri

Pegawai Negeri

Persewa/Tamu

Dokter

Lain-lain

Usia *

<17 tahun

>17 tahun

>25 tahun

>35 tahun

Jenis Kelamin *

Perempuan

Laki-laki

B. Instruksi

Sebelum mengisi kuesioner, pengguna diharapkan untuk membaca terlebih dahulu surat yang berada di bawah ini.

NO. Tindakan

1. Login media sosial Mindtalk, kemudian lakukan login kembali
2. Mengakses fitur filter yang ada dalam media sosial mindtalk, misalnya chatroom, popular
3. Membuka kolom pada form yang ada, memilih dalam bentuk text foto atau video
4. Menambah, menghapus dan menghapus keterangan pada media my internet
5. Menekan informasi yang ada dalam halaman home

C. Pengisian Kuesioner

Keterangan Pilihan Jawaban

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Sejahtera Sangat Sejahtera

Media sosial Mindtalk mudah digunakan, bahkan saat pertama kali menggunakan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Sejahtera Sangat Sejahtera

Menu, fitur-fitur dalam media sosial Mindtalk mudah dipahami *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Sejahtera Sangat Sejahtera

Bahasa yang digunakan mudah dipahami *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Sejahtera Sangat Sejahtera

Dapat mengakses media sosial Mindtalk dengan cepat *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Sejahtera Sangat Sejahtera

Dasar berbagi informasi dengan mudah *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Susah melakukan logout, mudah untuk login kembali *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Form login media sosial Mindtalk dapat diberikan dengan mudah *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Mudah merasa 'familiar' dengan menu dan fitur-fitur media sosial Mindtalk *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Tampilan, tata menu dan fitur-fitur media sosial Mindtalk mudah diingat *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya dapat dengan mudah menggunakan fitur-fitur dalam menu my interest *

Media sosial Mindtalk memiliki fitur bantuan untuk pengguna apabila terjadi kesulitan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Solusi yang ditawarkan oleh media sosial Mindtalk saat terjadi kesalahan penggunaan menggunakan pesan yang mudah dipahami *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Simbol-simbol dalam media sosial Mindtalk mudah dipahami dan terlihat menarik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Desain warna media sosial Mindtalk nyaman dilihat *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya merasa puas dengan tampilan 'miface' pada media sosial Mindtalk *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Lampiran 3. Skor Penelitian 100 responden

NO	JAWABAN DARI MASING-MASING PERTANYAAN														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	
1	2	3	1	1	3	3	1	2	2	3	1	1	3	1	
2	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	
3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	
4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	5	5	4	5	5	
5	4	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	
6	3	2	5	5	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	
7	3	3	2	4	4	3	5	3	3	5	5	4	5	5	
8	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	
9	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	5	5	
10	2	3	4	3	5	4	5	2	4	3	2	3	5	4	
11	5	2	4	5	4	3	4	3	5	4	4	4	5	5	
12	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	
13	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	
14	3	2	3	3	3	4	5	2	2	3	3	2	4	3	
15	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	5	5	
16	4	3	4	4	3	3	3	3	4	5	5	5	4	4	
17	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
18	2	2	2	2	2	3	5	3	3	4	3	3	3	3	
19	4	2	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	4	4	
20	4	2	4	4	3	4	3	4	2	2	2	2	3	5	
21	3	2	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	

22	3	3	4	3	4	3	5	3	5	5	4	4	4	4
23	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4
24	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4
25	4	3	5	4	5	3	5	3	4	4	4	4	3	4
26	2	2	3	2	2	2	2	4	2	1	1	2	2	5
27	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	5
28	5	4	5	5	4	2	3	4	3	5	4	4	5	5
29	3	3	3	4	4	2	4	4	2	3	3	2	5	4
30	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4
31	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3
32	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4
33	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	2	5
34	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5
35	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5
36	5	3	5	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5
37	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3
38	5	3	4	4	5	3	5	2	4	4	4	5	4	5
39	5	3	5	5	5	3	5	4	4	3	3	3	4	4
40	3	3	3	3	3	4	5	3	4	3	3	3	3	3
41	2	2	2	2	3	2	1	3	1	1	1	1	5	5
42	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4
43	4	4	5	5	4	2	3	3	3	5	5	4	4	3
44	3	2	3	3	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5
45	5	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	5	5	5
46	4	4	5	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5

48	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
49	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3
50	4	4	4	5	5	3	5	4	4	4	4	4	5	5
51	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5
52	2	2	2	2	1	2	2	1	1	5	5	5	5	5
53	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4
54	4	4	5	4	4	3	5	3	4	3	3	4	4	3
55	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4
56	4	4	4	3	3	3	5	3	4	4	4	4	4	5
57	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4
58	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4
59	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
60	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3
61	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
62	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	4	4
63	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	3
64	5	3	5	5	5	3	5	3	5	4	4	4	5	5
65	2	4	4	4	4	2	4	2	2	2	2	2	4	3
66	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5
67	3	4	4	3	3	3	5	2	3	4	4	4	5	5
68	4	4	4	4	5	4	5	3	3	4	4	4	4	5
69	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4
70	3	4	3	3	4	4	3	3	2	5	5	3	3	4
71	4	4	4	3	4	3	5	3	5	5	4	4	4	5
72	2	3	4	4	1	3	4	1	2	2	2	3	4	4
73	5	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5

74	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
75	2	2	2	2	3	3	1	3	3	3	2	1	3	5
76	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
77	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5
78	3	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4	5	5
79	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4
80	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	5	4	3
81	4	4	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3
82	4	4	4	4	4	4	5	2	5	5	5	4	4	4
83	2	2	2	1	3	3	3	2	1	3	3	2	3	4
84	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4
85	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	4	4
86	4	3	5	5	5	3	5	3	4	4	4	4	4	5
87	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4
88	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
89	5	3	5	5	5	3	5	4	3	4	4	4	5	5
90	5	4	4	5	5	3	4	4	5	5	5	4	5	4
91	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	4	4	4
92	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5
93	5	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5
94	1	2	2	4	3	2	2	4	2	3	2	2	4	3
95	5	3	5	5	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4
96	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4
97	4	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	2	4	4
98	2	2	4	3	4	2	2	2	2	3	3	2	5	4
99	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3

100	5	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	5	5
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Uji Validitas



VAR0 0002	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.774** 30	1.000 30	.719** 30	.524** 30	.679** 30	.318* 30	.128 30	.476** 30	.563** 30	.010 30	.622** 30	.641** 30	.819** 30	.557** 30	.651** 30	.737** 30
VAR0 0003	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.684** 30	.719** 30	1.000 30	.529** 30	.431** 30	.300 30	.134 30	.260 30	.503** 30	.006 30	.388* 30	.426** 30	.705** 30	.556** 30	.556** 30	.609** 30

VAR0 0004	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.542** .001 30	.524** .001 30	.529** .001 30	1.000 .001 30	.530** .001 30	.196 .215 30	.099 .530 30	.509** .002 30	.429** .007 30	.037 .814 30	.339* .033 30	.379* .017 30	.475** .003 30	.573** .000 30	.590** .000 30	.566** .000 30
VAR0 0005	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.648** .000 30	.679** .000 30	.431** .007 30	.530** .001 30	1.000 .053 30	.309 .160 30	.223 .160 30	.579** .000 30	.491** .002 30	.041 .794 30	.467** .004 30	.536** .001 30	.561** .000 30	.504** .002 30	.494** .002 30	.668** .000 30

VAR0 0006	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.252 30	.318* 30	.300 30	.196 30	.309 30	1.000 30	.711** 30	-.020 30	.250 30	.391* 30	.291 30	.274 30	.365* 30	.408* 30	.327* 30	.438** 30
VAR0 0007	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.143 30	.128 30	.134 30	.099 30	.223 30	.711** 30	1.000 30	-.082 30	.255 30	.363* 30	.075 30	.106 30	.260 30	.306 30	.290 30	.324* 30
		.109 30	.048 30	.061 30	.215 30	.053 30	.000 30	.903 30	.115 30	.013 30	.069 30	.086 30	.023 30	.011 30	.039 30	.002 30	
		.360 30	.422 30	.398 30	.530 30	.160 30	.000 30	.611 30	.107 30	.021 30	.640 30	.506 30	.104 30	.055 30	.066 30	.024 30	

VAR0 0008	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.588** .000 30	.476** .004 30	.260 .110 30	.509** .002 30	.579** .000 30	-.020 .903 30	-.082 .611 30	1.000 .003 30	.488** .745 30	-.052 .032 30	.349* .021 30	.375* .015 30	.396* .048 30	.323* .005 30	.448** .005 30	.490** .001 30
VAR0 0009	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.694** .000 30	.563** .000 30	.503** .002 30	.429** .007 30	.491** .002 30	.250 .115 30	.255 .107 30	.488** .003 30	1.000 .889 30	.022 .002 30	.496** .002 30	.545** .001 30	.716** .000 30	.436** .006 30	.411** .009 30	.639** .000 30

VAR0 0012	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.665** .000 30	.641** .000 30	.426** .008 30	.379* .017 30	.536** .001 30	.274 .086 30	.106 .506 30	.375* .021 30	.545** .001 30	-.032 .840 30	.893** .000 30	1.000 .000 30	.648** .004 30	.461** .001 30	.518** .001 30	.626** .000 30
VAR0 0013	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.758** .000 30	.819** .000 30	.705** .000 30	.475** .003 30	.561** .000 30	.365* .023 30	.260 .104 30	.396* .015 30	.716** .000 30	-.069 .665 30	.605** .000 30	.648** .000 30	1.000 .001 30	.551** .001 30	.664** .000 30	.723** .000 30

VAR0 0014	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.555** .000 30	.557** .001 30	.556** .001 30	.573** .000 30	.504** .002 30	.408* .011 30	.306 .055 30	.323* .048 30	.436** .006 30	.220 .167 30	.406* .012 30	.461** .004 30	.551** .001 30	1.000 .000 30	.750** .000 30	.657** .000 30
VAR0 0015	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.578** .000 30	.651** .000 30	.556** .000 30	.590** .000 30	.494** .002 30	.327* .039 30	.290 .066 30	.448** .005 30	.411** .009 30	.000 1.000 30	.450** .005 30	.518** .001 30	.664** .000 30	.750** .000 30	1.000 .000 30	.639** .000 30

VAR0 0004	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.614** .000 30	.590** .001 30	.599** .000 30	1.000 .000 30	.602** .220 30	.231 .537 30	.117 .000 30	.607** .005 30	.498** .780 30	.053 .035 30	.387* .015 30	.441* .002 30	.548** .000 30	.633** .000 30	.662** .000 30	.692** .000 30
VAR0 0005	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.729** .000 30	.754** .000 30	.501** .005 30	.602** .000 30	1.000 .076 30	.329 .206 30	.238 .000 30	.644** .001 30	.570** .867 30	.032 .002 30	.532** .000 30	.607** .000 30	.635** .000 30	.569** .001 30	.554** .001 30	.796** .000 30

VAR0 0006	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.299 30	.362* 30	.334 30	.231 30	.329 30	1.000 30	.767** 30	-.019 30	.289 30	.444* 30	.337 30	.324 30	.418* 30	.457* 30	.378* 30	.549** 30
VAR0 0007	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.178 30	.154 30	.162 30	.117 30	.238 30	.767** 30	1.000 30	-.110 30	.297 30	.419* 30	.095 30	.131 30	.293 30	.344 30	.331 30	.404* 30
		.108	.049	.071	.220	.076	.000	.920	.122	.014	.069	.081	.022	.011	.039	.002	
		.347	.417	.394	.537	.206	.000	.562	.111	.021	.616	.489	.117	.062	.074	.027	

VAR0 0012	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.732** 30	.720** 30	.496** 30	.441* 30	.607** 30	.324 30	.131 30	.432* 30	.593** 30	-.067 30	.916** 30	1.000 30	.722** 30	.506** 30	.581** 30	.732** 30
VAR0 0013	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.837** 30	.862** 30	.779** 30	.548** 30	.635** 30	.418* 30	.293 30	.443* 30	.784** 30	-.100 30	.687** 30	.722** 30	1.000 30	.583** 30	.728** 30	.847** 30

VAR0 0014	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.613** .000 30	.610** .000 30	.617** .000 30	.633** .000 30	.569** .001 30	.457* .011 30	.344 .062 30	.372* .043 30	.481** .007 30	.255 .174 30	.449* .013 30	.506** .004 30	.583** .001 30	1.000 .000 30	.800** .000 30	.760** .000 30
VAR0 0015	Corr elati on Coe ffici ent Sig. (2- taile d) N	.658** .000 30	.708** .000 30	.638** .000 30	.662** .000 30	.554** .001 30	.378* .039 30	.331 .074 30	.493** .006 30	.475** .008 30	-.013 .944 30	.502** .005 30	.581** .001 30	.728** .000 30	.800** .000 30	1.000 .000 30	.764** .000 30

JUML AH																	
Correlation Coefficient	.877**	.852**	.744**	.692**	.796**	.549**	.404*	.608**	.758**	.214	.698**	.732**	.847**	.760**	.764**	1.000	
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.027	.000	.000	.257	.000	.000	.000	.000	.000	.	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

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

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

b. Uji Reliabilitas



→ Reliability

[DataSet0]

Scale: ALL

Case Processing Summary

		N	%
Cases:	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.835	15

LAMPIRAN 4. Tabel aspek Learnability

a. Tabel Learnability pada Jenis Kelamin

Crosstabs

[DataSet2]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Learnability * Jenis Kelamin	100	100.0%	0	0%	100	100.0%

Learnability * Jenis Kelamin Crosstabulation

			Jenis Kelamin		Total
			Laki-laki	Perempuan	
Learnability	Hocoran	Count	7	7	7
		% within Learnability	28.6%	71.4%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	4.5%	8.0%	7.0%
		% of Total	2.0%	5.0%	7.0%
	Sedang	Count	17	13	29
		% within Learnability	55.2%	44.8%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	36.1%	23.2%	29.0%
		% of Total	16.0%	13.0%	29.0%
	Tidak	Count	27	33	64
		% within Learnability	40.6%	50.4%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	59.1%	67.0%	64.0%
		% of Total	26.0%	38.0%	64.0%
Total	Count	44	57	101	
	% within Learnability	44.0%	56.0%	100.0%	
	% within Jenis Kelamin	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	44.0%	56.0%	100.0%	

b. Learnability pada Usia

Crosstabs

[Datafile:2]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Learnability * Usia	11	100.0%	0	0.0%	11	100.0%

Learnability * Usia Crosstabulation

			Usia			Total
			≤ 25	17-25	> 17	
Learnability	Fondch	Count	0	0	0	7
		% within Learnability	.0%	85.7%	14.3%	100.0%
		% within Usia	.0%	8.7%	25.0%	7.0%
		% of Total	.0%	6.7%	1.0%	7.0%
	Sedusiq	Count	5	21	1	29
		% within Learnability	17.2%	79.5%	3.4%	100.0%
		% within Usia	23.8%	30.7%	25.0%	23.0%
		% of Total	11.0%	21.5%	1.0%	23.0%
	Tinggi	Count	6	46	2	64
		% within Learnability	20.0%	71.5%	3.1%	100.0%
		% within Usia	71.7%	67.5%	50.0%	64.0%
		% of Total	13.0%	46.7%	2.0%	64.0%
Total	Count	21	75	4	100	
		% within Learnability	21.0%	75.0%	4.0%	100.0%
		% within Usia	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	21.0%	75.0%	4.0%	100.0%

c. Learnability pada pekerjaan

Crosstabs

[Data hidden]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Learnability*Pekerjaan	111	100.0%	1	1%	112	100.0%

Learnability * Pekerjaan: Crosstabulation

Learnability	Pekerjaan	Cases	Pekerjaan				Total	
			Kalsiabaya	Pegawai Maret	Tagasal Sedayu	Pegawai Curyu		Lumpang
Tidak	Count	4	1	1	1	7	1	
	% within Learnability	67.1%	14.3%	1%	1%	14.4%	6.11%	
	% within Pekerjaan	10.6%	20.0%	3%	10%	9.7%	7.0%	
	% of Total	4.0%	1.0%	3%	1.0%	2.0%	7.0%	
Sedang	Count	12	1	7	3	7	28	
	% within Learnability	41.7%	2.1%	27.1%	6.0%	21.1%	100.0%	
	% within Pekerjaan	33.0%	7.14%	34.7%	11.4%	14.7%	29.1%	
	% of Total	12.0%	1.0%	7.0%	3.0%	7.0%	29.1%	
Tinggi	Count	22	0	7	0	14	34	
	% within Learnability	36.2%	0%	28.6%	14.3%	21.0%	100.0%	
	% within Pekerjaan	57.9%	60.0%	70.0%	100%	60.3%	34.0%	
	% of Total	22.0%	0.0%	7.0%	6.0%	11.0%	34.0%	
Total	Count	34	1	14	11	24	112	
	% within Learnability	38.8%	1.0%	37.7%	10.0%	13.7%	100.0%	
	% within Pekerjaan	100.0%	100.0%	111.1%	100.0%	111.1%	100.0%	
	% of Total	33.0%	6.0%	34.3%	10.0%	22.0%	100.0%	

LAMPIRAN 5. Tabel aspek Efficiency

a. Tabel Efficiency pada Jenis Kelamin

Crosstabs

[DataSheet2]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Efficiency Jenis Kelamin	100	100.0%	0	0%	100	100.0%

Efficiency * Jenis Kelamin Crosstabulation

			Jenis Kelamin		
			Laki-laki	Perempuan	Total
Efficiency	Rendah	Count	2	2	4
		% within Efficiency	50.0%	50.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	4.5%	3.6%	4.0%
		% of Total	2.0%	2.0%	4.0%
	Cedang	Count	13	20	33
		% within Efficiency	39.4%	60.6%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	29.5%	35.7%	33.3%
		% of Total	13.0%	20.1%	33.3%
	Tinggi	Count	2	4	6
		% within Efficiency	46.7%	54.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	65.2%	60.7%	63.0%
		% of Total	2.0%	3.7%	6.3%
Total		Count	17	26	43
		% within Efficiency	44.2%	59.6%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	44.2%	59.6%	100.0%

b. Tabel Efficiency pada Usia

Crosstabs

[DataSet2]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Efficiency * Usia	100	100.0%	0	0%	100	100.0%

Efficiency * Usia Crosstabulation

			Usia			Total
			>= 25	17 - 24	< 17	
Efficiency	Rendah	Court	0	2	2	4
		% with n Efficiency	0%	50.0%	50.0%	100.0%
		% with n Usia	0%	2.7%	50.0%	4.0%
		% of Total	0%	2.0%	2.0%	4.0%
	Sedang	Court	5	20	0	25
		% with n Efficiency	16.2%	84.3%	.0%	100.0%
		% with n Usia	23.8%	37.3%	.0%	33.0%
		% of Total	6.0%	23.0%	.0%	33.0%
	Tinggi	Court	16	45	2	63
		% with n Efficiency	25.4%	71.4%	3.2%	100.0%
		% with n Usia	76.2%	60.0%	50.0%	63.0%
		% of Total	16.0%	45.0%	2.0%	63.0%
Total	Court	21	77	4	102	
	% with n Efficiency	21.0%	75.0%	4.0%	100.0%	
	% with n Usia	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	21.0%	75.0%	4.0%	100.0%	

c. Tabel Efficiency pada Pekerjaan

Crosstabs

[DataSet1]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Efficiency * Pekerjaan	100	100.0%	1	1.0%	101	100.0%

Efficiency * Pekerjaan Crosstabulation

		Efisiensi					Total
		Membawa	Dijalankan	Dipawal Hentikan	Ditindakan U	Lain-lain	
Efficiency	Rendah	Count	1	0	1	0	2
		% within Efficiency	25.0%	0%	25.0%	0%	50.0%
		% within Pekerjaan	2.8%	0%	4.2%	0%	7.0%
		% of Total	1.0%	0%	1.0%	0%	2.0%
Sedang	Count	16	1	5	1	10	
		% within Efficiency	43.5%	5.0%	12.5%	3.0%	64.0%
		% within Pekerjaan	42.1%	20.0%	20.3%	10.0%	92.4%
		% of Total	15.8%	1.0%	5.0%	1.0%	22.8%
Tinggi	Count	27	4	13	5	49	
		% within Efficiency	71.5%	10.5%	32.5%	12.5%	127.0%
		% within Pekerjaan	68.3%	10.0%	28.7%	12.8%	119.8%
		% of Total	26.7%	4.0%	12.8%	5.0%	48.5%
Total	Count	44	5	19	6	74	
		% within Efficiency	59.3%	6.7%	25.3%	8.0%	100.0%
		% within Pekerjaan	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	33.0%	6.0%	24.3%	10.0%	73.3%

LAMPIRAN 6. Tabel aspek Memorability

a. Tabel Memorability pada Jenis Kelamin

Crosstabs

[Data2012]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Memorability * Jenis Kelamin	100	100.0%	0	.0%	100	100.0%

Memorability * Jenis Kelamin Crosstabulation

			Jenis Kelamin		Total
			Laki-laki	Perempuan	
Memorability	Rendah	Count	3	5	8
		% within Memorability	37.5%	62.5%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	6.8%	8.9%	8.0%
		% of Total	3.0%	6.0%	8.0%
	Sedang	Count	18	22	40
		% within Memorability	75.0%	55.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	40.9%	35.0%	40.0%
		% of Total	18.0%	22.0%	40.0%
	Tinggi	Count	20	29	52
		% within Memorability	44.2%	55.8%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	52.3%	51.8%	52.0%
		% of Total	23.0%	29.0%	52.0%
Total		Count	44	56	100
		% within Memorability	44.0%	56.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	44.0%	56.0%	100.0%

b. Tabel Memorability pada Usia

Crosstabs

[DataSet2]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Memorability * Usia	100	100.0%	0	.0%	100	100.0%

Memorability * Usia Crosstabulation

			Usia			Total	
			>= 25	17 - 25	<= 17		
Memorability	Rendah	Court	0	6	2	8	
		% within Memorability	0.0%	75.0%	25.0%	100.0%	
		% within Usia	0%	8.7%	50.0%	67.7%	
			% of Total	0.0%	6.0%	2.0%	8.0%
	Sedang	Court	7	32	1	40	
		% within Memorability	17.5%	80.0%	2.5%	100.0%	
		% within Usia	33.3%	42.7%	25.0%	40.0%	
			% of Total	7.0%	32.0%	1.0%	40.0%
	Tinggi	Court	14	37	1	52	
% within Memorability		77.8%	71.7%	1.9%	100.0%		
% within Usia		66.7%	49.3%	25.0%	52.0%		
		% of Total	14.0%	37.0%	1.0%	52.0%	
Total		Court	21	75	4	100	
		% within Memorability	21.0%	75.0%	4.0%	100.0%	
		% within Usia	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
		% of Total	21.0%	75.0%	4.0%	100.0%	

c. Tabel Memorability pada Pekerjaan

Crosstabs

[Data:cc2]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid			Total		
	N	%	Valid	N	%	Total
Memorability * Pekerjaan	100	100.0%	0	0%	100	100.0%

Memorability * Pekerjaan Crosstabulation

			Pekerjaan					Total
			Matsigena	Ngogoh Sekar	Ngogoh Wases	Ngogoh Wajar	Lan-lan	
Memorability	Rendah	Count	5	0	0	0	2	7
		% within Memorability	62.5%	0%	0%	0%	25.0%	100.0%
		% within Pekerjaan	5.0%	0.0%	0%	0%	4.7%	4.7%
		% of Total	5.0%	0.0%	0%	0%	2.0%	5.0%
Pertang	Count	Count	13	7	17	4	12	43
		% within Memorability	40.0%	25%	17.5%	10.0%	20.0%	100.0%
		% within Pekerjaan	47.1%	21.7%	13.7%	40.7%	52.1%	47.1%
		% of Total	13.0%	7.0%	17.0%	4.0%	12.0%	43.0%
Tinggi	Count	Count	17	0	17	6	9	52
		% within Memorability	100%	0%	100%	100%	100%	100.0%
		% within Pekerjaan	47.7%	0.0%	70.4%	60.7%	53.1%	47.7%
		% of Total	17.0%	0.0%	17.0%	6.0%	9.0%	52.0%
Total	Count	Count	35	7	34	10	23	100
		% within Memorability	62.5%	100%	24.0%	100%	20.0%	100.0%
		% within Pekerjaan	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	35.0%	7.0%	34.0%	10.0%	23.0%	100.0%

LAMPIRAN 7. Tabel aspek Errors

a. Tabel Errors pada Jenis Kelamin

Crosstabs

[Dataset 2]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Errors * jenis Kelamin	100	100.0%	0	.0%	100	100.0%

Errors * Jenis Kelamin Crosstabulation

			Jenis Kelamin		Total
			Laki-laki	Perempuan	
Errors	Rendah	Count	7	5	12
		% within Errors	58.3%	41.7%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	15.9%	8.8%	12.0%
		% of Total	7.0%	5.0%	12.0%
	Sedang	Count	57	43	100
		% within Errors	38.6%	61.4%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	31.7%	78.8%	70.0%
		% of Total	27.0%	43.0%	70.0%
	Tinggi	Count	10	0	10
		% within Errors	55.6%	14.1%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	22.7%	14.3%	18.0%
		% of Total	10.0%	0.0%	18.0%
Total		Count	44	56	100
		% within Errors	47.0%	58.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	44.0%	56.0%	100.0%

a. Tabel Errors pada Usia

Crosstabs

[DataSet2]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Errors ^ Usia	100	100.0%	0	0%	100	100.0%

Errors ^ Usia Crosstabulation

			Usia			Total
			>= 25	17 - 25	< 17	
Errors	Rendah	Count:	1	10	1	12
		% within Errors	0.0%	33.3%	0.0%	100.0%
		% within Usia	1.8%	13.3%	25.0%	12.0%
		% of Total	1.0%	10.0%	1.0%	12.0%
	Bedang	Count:	4	54	2	70
		% within Errors	70.0%	77.1%	7.9%	100.0%
		% within Usia	66.7%	72.0%	50.0%	70.0%
		% of Total	11.0%	54.0%	2.0%	70.0%
	Tinggi	Count:	6	11	1	18
		% within Errors	33.3%	31.1%	5.6%	100.0%
		% within Usia	28.6%	14.7%	25.0%	18.0%
		% of Total	6.0%	11.0%	1.0%	18.0%
Total		Count:	21	75	4	100
		% within Errors	21.0%	75.0%	4.0%	100.0%
		% within Usia	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	21.0%	75.0%	4.0%	100.0%

a. Tabel Errors pada Pekerjaan

Crosstabs

[DataSet1]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Errors * Pekerjaan	100	100.0%	0	0%	100	100.0%

Errors * Pekerjaan Crosstabulation

			Pekerjaan					Total
			Mensialwa	Desawai Negeri	Tecawo Coasta	Petawo/Caru	Lain-lain	
Errors	Rencal	Count	0	1	2	0	3	12
		% valid Errors	41.7%	8.3%	13.7%	0%	33.3%	100.0%
		% valid Pekerjaan	15.2%	20.0%	3.0%	0%	17.7%	56.8%
		% of Total	0.0%	1.0%	2.0%	0.0%	4.0%	9.0%
Gedang		Count	57	2	16	8	83	70
		% valid Errors	30.0%	4.0%	22.0%	11.4%	22.6%	100.0%
		% valid Pekerjaan	71.1%	30.0%	63.7%	80.0%	30.0%	71.1%
		% of Total	27.0%	3.0%	14.0%	8.0%	16.0%	68.0%
Tinggi		Count	3	1	6	2	12	10
		% valid Errors	30.0%	5.0%	24.0%	11.1%	16.7%	100.0%
		% valid Pekerjaan	15.0%	20.0%	25.0%	20.0%	10.0%	50.0%
		% of Total	6.0%	1.0%	6.0%	2.0%	3.0%	18.0%
Total		Count	60	4	24	10	98	110
		% valid Errors	26.0%	5.0%	24.0%	10.0%	23.0%	100.0%
		% valid Pekerjaan	100.0%	100.0%	71.1%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	30.0%	5.0%	24.0%	10.0%	20.0%	100.0%

LAMPIRAN 8. Tabel aspek Satisfaction

a. Tabel Satisfaction pada Jenis Kelamin

Crosstabs

[DataSet3]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Satisfaction * Jenis Kelamin	100	100.0%	0	.0%	100	100.0%

Satisfaction * Jenis Kelamin Crosstabulation

			Jenis Kelamin		Total
			Laki-laki	Perempuan	
Satisfaction	Rendah	Count	1	0	1
		% within Satisfaction	100.0%	.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	2.3%	.0%	1.0%
		% of Total	1.0%	.0%	1.0%
	Sedang	Count	10	13	23
		% within Satisfaction	43.5%	56.5%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	22.7%	23.2%	23.0%
		% of Total	10.0%	13.0%	23.0%
	Tinggi	Count	20	40	60
		% within Satisfaction	41.4%	56.8%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	45.0%	46.8%	70.0%
		% of Total	20.0%	43.0%	70.0%
Total		Count	41	59	100
		% within Satisfaction	41.0%	59.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	41.0%	59.0%	100.0%

b. Tabel Satisfaction pada Usia

Crosstabs

[DataSet2]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Satisfaction * Usia	100	100.0%	0	0%	100	100.0%

Satisfaction * Usia Crosstabulation

			Usia			Total
			>= 25	17 - 25	<= 17	
Satisfaction	Rendah	Count	0	0	0	0
		% within Satisfaction	0.0%	100.0%	0%	100.0%
		% within Usia	0%	1.3%	0%	1.3%
		% of Total	0%	1.0%	0%	1.0%
	Sedang	Count	3	19	1	23
		% within Satisfaction	15.0%	82.6%	4.3%	100.0%
		% within Usia	14.3%	25.3%	25.0%	23.0%
		% of Total	3.0%	13.0%	1.0%	23.0%
	Tinggi	Count	13	55	3	71
		% within Satisfaction	25.7%	72.4%	3.0%	100.0%
		% within Usia	30.7%	73.3%	75.0%	76.0%
		% of Total	13.0%	55.0%	3.0%	76.0%
Total		Count	21	75	4	100
		% within Satisfaction	21.0%	75.0%	4.0%	100.0%
		% within Usia	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	21.0%	75.0%	4.0%	100.0%

c. Tabel Satisfaction pada Pekerjaan

Crosstabs

[Use Case 2]

Case Processing Summary

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Satisfaction * Pekerjaan	111	100.0%	1	1.0%	112	100.0%

Satisfaction * Pekerjaan Crosstabulation

			Pekerjaan					Total
			Mata kuliah	Pegawai Majelis	Manajemen Sociologi	Pengantar Agama	Lain-lain	
Satisfaction	Rendah	Count	11	1	1	1	11	11
		% with Satisfaction	0%	100.0%	.0%	.0%	.0%	100.0%
		% with Pekerjaan	0%	20.0%	.0%	.0%	.0%	1.0%
		% of Total	0%	1.0%	.0%	.0%	.0%	1.0%
Tinggi	Rendah	Count	8	0	4	2	8	28
		% with Satisfaction	25.0%	.0%	17.4%	0.7%	24.0%	100.0%
		% with Pekerjaan	20.7%	.0%	16.7%	20.0%	24.0%	20.0%
		% of Total	5.0%	.0%	4.0%	2.0%	3.0%	20.0%
Tinggi	Tinggi	Count	29	4	20	0	5	76
		% with Satisfaction	87.4%	5.3%	78.3%	1.1%	71.4%	100.0%
		% with Pekerjaan	76.3%	80.0%	80.3%	87.0%	85.0%	76.0%
		% of Total	26.0%	4.0%	20.0%	0.0%	15.0%	76.0%
Total	Total	Count	38	5	24	3	23	100
		% with Satisfaction	81.6%	5.0%	73.0%	1.1%	74.1%	100.0%
		% with Pekerjaan	70.0%	10.0%	70.0%	10.0%	10.0%	100.0%
		% of Total	38.0%	5.0%	24.0%	1.1%	24.0%	100.0%