

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Ahsyar, Husna, Syaifullah (2019) menggunakan metode *Heuristic Evaluation* sebagai metode inferensi untuk menilai komponen *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* berdasarkan Huda (2018). Dari hasil perhitungan, persentase terendah dengan kualifikasi Cukup Baik dan Kurang Baik terdapat pada variabel H3 (P8), H4 (P9, P10, dan P11), H6 (P13 dan P14), H7 (P16), H8 (P17), dan H10 (P22). Berdasarkan hasil rekomendasi, perbaikan lebih di fokuskan pada variabel H4 dengan frekuensi masalah terbanyak, sedangkan variabel H7 (P16) dengan persentase terendah (23%) yang artinya Kurang Baik. Penelitian ini juga menghasilkan solusi dalam bentuk rekomendasi yang dapat dijadikan rujukan bagi tim pengembang SIAM dalam melakukan perbaikan usability pada SIAM.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aziza dan Hidayat (2019) melakukan analisa *usability desain User Interface* yang diterapkan pada *website* Tokopedia menggunakan metode *Heuristics Evaluation*. Pada penelitian analisa *usability* dengan objek *website* Tokopedia dengan total 40 responden ini mendapatkan nilai *Severity Rating* rata-rata 1 (Satu), dengan kata lain, *website* Tokopedia mempunyai kekurangan atau kendala yang tidak dipermasalahkan atau berdampak besar bagi pengguna.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ahsyar dan Afani (2019) melakukan evaluasi *usability* terhadap *website* berita *online* dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* agar dapat memberikan rekomendasi solusi. Alasan dilakukan penelitian ini dikarenakan *website* berita *online* tidak memperhatikan masalah *usability*, sehingga tidak sedikit pengguna *website* tersebut kebingungan, jenuh, bahkan tersesat dengan tampilan yang tidak sesuai. Penelitian ini melibatkan lima orang pakar *usability* sebagai evaluator untuk menilai *website* berita *online*. Hasil perhitungan menunjukkan proporsi masalah tertinggi yaitu pada indikator *Aesthetic and Minimalist Design* sebesar 22%. Permasalahan tersebut terkait desain gambar yang kurang *eye catching* dengan topik, penyajian informasi pada fungsi pencarian yang kurang jelas, pembatas antar menu tidak jelas, artikel terlihat tidak rapi, dan yang terakhir yakni desain *website* yang terlalu penuh dengan informasi yang menyebabkan tidak fokusnya pengguna *website* tersebut.

Berdasarkan penelitian Rahmatullah (2020) melakukan analisis *usability* di aplikasi ruang guru menggunakan metode *heuristic evaluation*. Hasil pengujian *usability* pada aplikasi Ruangguru dengan metode *Heuristic Evaluation* diperoleh nilai 76,75 % yang dapat dikatakan bahwa aplikasi Ruangguru sudah dapat membantu pengguna pada saat menjalankan aplikasi tersebut. Nilai tersebut diperoleh dari menghitung rata – rata dari nilai yang ada pada setiap indikator yang dimiliki oleh *Heuristic Evaluation* dengan menggunakan kuisioner sebagai alat untuk mengumpulkan data.

Berdasarkan penelitian Dalimunthe, Nazari dkk (2019) melakukan evaluasi dan mengukur tingkat keberhasilan *website* Pemko Pekanbaru dengan *heuristic*

evaluation dan untuk memberikan rekomendasi kepada pihak Pemko Pekanbaru agar dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan kepuasan pengguna berdasarkan tingkat keberhasilan *website*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Slovin dan Simple Random Sampling. Berdasarkan hasil penelitian terhadap data yang diperoleh dari Pemko Pekanbaru, disimpulkan bahwa nilai persentase dari *Usability Testing* total sebesar 63,18% yang berarti menunjukkan bahwa *website* cukup baik bagi penggunanya, untuk total tidak ditemukan mendapatkan nilai 36,81% yang berarti menunjukkan bahwa *website* kurang baik bagi penggunanya.

Sedangkan penelitian yang diusulkan oleh peneliti yaitu tentang analisis *usability* dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* untuk mengetahui tingkat *usability* terhadap *website* DISNAKERTRANS. Fokus penelitian ini sebagai media evaluasi, bagi instansi terkait agar tampilan pada *website* DISNAKERTRANS Kabupaten Bantul dapat memberikan kemudahan penggunaan (*usability*) dengan menggunakan formulir berupa kuesioner, dengan responden penelitian adalah para pengunjung *website* DISNAKERTRANS. Ringkasan dari beberapa penelitian yang telah diuraikan diatas dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian

No.	Peneliti	Judul	Fokus Penelitian	Keterangan
1	Ahsyar, Husna dkk (2019)	Evaluasi <i>Usability</i> Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	melakukan evaluasi <i>usability</i> pada SIAM dan membuat rekomendasi perbaikan sistem dengan mengukur faktor efektivitas, efisiensi dan kepuasan penggunaan	Menggunakan metode <i>heuristic evaluation</i> .
2	Aziza dan Hidyat (2019)	Analisis <i>Usability</i> Desain <i>User Interface</i> Pada <i>Website</i> Tokopedia Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	mengevaluasi <i>website</i> agar didapatkan jawaban mengapa <i>website</i> Tokopedia bisa menghasilkan kunjungan perbulan hingga mencapai 153.64 juta kunjungan serta diharapkan melalui makalah ini bisa menjadi batu loncatan dalam mengembangkan <i>User Interface</i> pada <i>website</i> e-commerce lain dalam aspek desain <i>User Interface</i>	Menggunakan Metode <i>heuristic evaluation</i> .
3	Ahsyar dan Afani (2019)	Evaluasi <i>Usability Website</i> Berita <i>Online</i> Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	melakukan evaluasi <i>usability</i> pada <i>website</i> berita <i>online</i> serta memberikan rekomendasi solusi.	Menggunakan metode <i>heuristic evaluation</i> .
4	Rahmatullah (2020)	Analisis <i>Usability</i> Dengan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> Di Aplikasi E-learning (Study Kasus : Ruangguru)	mengevaluasi <i>usability</i> menggunakan metode <i>Heuristic</i> di aplikasi mobile Ruangguru, sehingga dapat digunakan sebagai evaluasi untuk pengembangan selanjutnya.	Menggunakan metode <i>heuristic evaluation</i> .

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian (lanjutan)

No	Peneliti	Judul	Fokus Penelitian	Metode
5	Dalimunthe, Nazari dkk (2019)	Evaluasi <i>Website</i> Pemko Pekanbaru Menggunakan Metode Heuristics Evaluation	mengevaluasi dan mengukur tingkat keberhasilan <i>website</i> Pemko Pekanbaru menggunakan metode heuristic evaluation dan untuk memberikan rekomendasi kepada pihak Pemko Pekanbaru agar dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan kepuasan pengguna berdasarkan tingkat keberhasilan <i>website</i> .	Menggunakan metode <i>heuristic evaluation</i> .
6	Setiawan (2020)	Analisis <i>Usability</i> Pada <i>Website</i> Dinas Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Kabupaten Bantul Dengan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	sebagai media evaluasi, bagi instansi terkait agar tampilan pada <i>website</i> DISNAKERTRANS Kabupaten Bantul dapat memberikan kemudahan penggunaan (<i>usability</i>) dengan responden penelitian adalah para pengunjung <i>website</i> DISNAKERTRANS	Menggunakan metode <i>heuristic evaluation</i> .

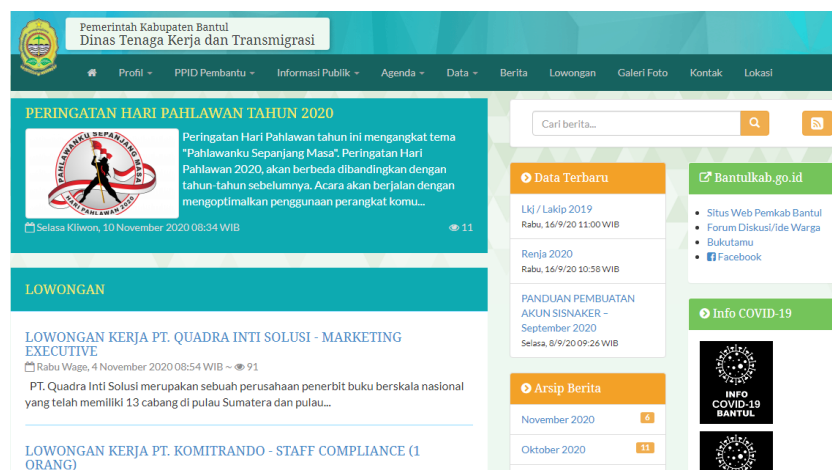
2.2 Dasar Teori

Terdapat beberapa teori yang perlu diungkap dalam penelitian sebagai penunjang dalam penelitian antara lain *website* DISNAKERTRANS, Analisis Deskriptif, *User Interface* (UI), *User Experience* (UX) *usability*, dan *Heuristic Evaluation*, Populasi dan Sampel, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Skala Likert, Analisis Data Skala Likert, Analisis Data

2.2.1 Website DISNAKERTRANS

Website DISNAKERTRANS (Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi) Kabupaten Bantul merupakan *website* yang dimiliki oleh lembaga pemerintahan yang mempunyai fungsi membina, mengendalikan, pengawasan di bidang ketenagakerjaan, dan pelatihan bagi calon pekerja agar memiliki keahlian khusus sesuai dengan permintaan para pencari tenaga kerja, memberikan kesempatan kerja secara luas, dan peningkatan pelayanan penempatan tenaga kerja serta untuk memberikan informasi pasar kerja dan bursa kerja.

Adapun tampilan user interface pada *website* terdapat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Website DISNAKERTRANS Kabupaten Bantul.

Dapat terlihat bahwasanya gambar tampilan utama dari *website* DISNAKERTRANS. Pada *website* ini terdapat menu ikon *home*, profil, PPID Pembantu, Informasi Publik, Agenda, Data, Berita, Lowongan, Galeri Foto, Kontak, dan Lokasi. Setiap menu yang terdapat pada *website* memiliki tugas yang berbeda-beda. Selain itu pada halaman utama *website* terdapat beberapa isi dari setiap menu. Menu-menu tersebut nantinya yang akan dianalisis untuk mencapai tujuan dari penelitian.

2.2.2 Analisis deskriptif

Menurut Morissan (2014), metode survey deskriptif berupaya menjelaskan atau mencatat kondisi atau sikap untuk menjelaskan apa yang ada saat ini. Metode survei deskriptif adalah suatu metode penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Penelitian ini akan dilakukan analisa secara deskriptif untuk mengukur tingkat usability pada website dengan menggunakan metode heuristic evaluation. Penelitian ini tidak digunakan untuk menguji hipotesa atau tidak menggunakan hipotesa, melainkan hanya mendeskripsikan informasi apa adanya sesuai dengan variabel-variabel yang diteliti (Mardalis, 2010).

2.2.3 User Interface

User Interface merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem pada sebuah program, baik itu aplikasi *website*, *mobile*, ataupun *software*. Mekanisme itu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap program yang tengah dikembangkan. Cakupan *User Interface* meliputi tampilan animasi, tampilan fisik, penggunaan warna, hingga pola komunikasi suatu program dengan penggunanya. *User Interface* bertujuan menjadikan teknologi informasi agar mudah digunakan pengguna atau disebut *user friendly*. *User friendly* menunjuk kepada kemampuan yang dimiliki oleh perangkat lunak atau program aplikasi yang mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut (Santosa, 2004).

2.2.4 *User Experience*

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. User Experience (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Menurut Garret (2011) *User Experience* di bagi menjadi lima bidang yaitu:

1. Bidang Strategis (*Strategic Plane*), merumuskan semua *objective* yang ingin di capai dari proses pembentukan *experience* , baik dari sisi pengguna maupun produsen komunikasi.
2. Bidang Lingkup (*Scope Plane*), bagian ini dibagi menjadi dua sisi *Software Interface (Konten)* dan *Hypertext System (Konteks)*, dari sisi konteks, sistematika fungsional harus dipertimbangkan. Sedangkan di sisi konten, kebutuhan-kebutuhan informasi harus pula telah dipertimbangkan secara matang. Batasan Lingkup juga harus datang dari berbagai departmen terkait seperti departemen *marketing, sales, supply chain*, IT, dan sebagainya.. Dalam setiap lingkup diperlukan kebutuhan (*requirement*) tertentu, seperti pada lingkup kategori produk, diperlukan spesifikasi produk, foto produk, warna produk, dan sebagainya.
3. Bidang Struktur (*Structure Plane*), tahap pembuatan struktur informasi agar komunikasi berjalan sesuai dengan urutan yang diharapkan. Tahap ini dapat disebut juga sebagai tahap pembuatan arsitektur informasi. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembentukan struktur informasi adalah harus mengacu pada kemudahan pelanggan dalam mengakses informasi. Untuk menggambarkan

struktur informasi dapat disajikan dalam flowchart. Dalam tahap ini interaksi dengan pengguna juga harus ditentukan. Misalnya bagaimana pengguna berpindah dari informasi satu ke informasi lainnya dengan mudah.

4. Bidang Rangka (*Skeleton Plane*), pada bagian ini merupakan pembuatan draft layout dimana struktur informasi telah diaplikasikan ke dalam layout namun belum dalam tampilan visual akhir. Dalam dunia desain komunikasi visual tahap ini adalah pembuatan grid lay out dan penempatan teks di dalamnya. Ketepatan dalam meletakkan informasi pada media komunikasi menjadi dasar mudah tidaknya hirarki informasi dapat disampaikan.
5. Bidang Permukaan (*Surface Plane*), diibaratkan polesan terakhir yang memberi tone and manner tampilan visual. Disini dipertimbangkan elemen dan prinsip desain seperti gerak, warna, harmoni, dan sebagainya.

2.2.5 Usability

Usability menurut Travis (2009) *Usability* dapat digunakan sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah antarmuka. Termasuk sebuah *website*, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan-peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna.

Usability dapat dibagi menjadi lima komponen (Neilsen, 1993) di antaranya :

1. *Learnability*, Seberapa cepat pengguna yang belum pernah melihat atau menggunakan sebuah produk atau sistem dapat mempelajarinya untuk mengerjakan tugas dasar.

2. *Efficiency*, Seberapa mudah suatu produk atau sistem diingat, sehingga ketika seorang pengguna menggunakannya kembali ia dapat menggunakannya dengan efektif.
3. *Memorability*, Seberapa mudah suatu produk atau sistem diingat, sehingga ketika seorang pengguna menggunakannya kembali ia dapat menggunakannya dengan efektif.
4. *Errors*, Seberapa sering pengguna melakukan kesalahan dalam menggunakan sistem atau produk tersebut. seberapa seriusnya kesalahan yang dilakukan dan bagaimana pengguna menangani kesalahankesalahan tersebut.
5. *Satisfaction*, Seberapa puas pengguna menggunakan produk atau sistem tersebut.

2.2.6 Heuristic Evaluation

Heuristic adalah *guideline*, prinsip umum dan peraturan, serta pengalaman yang bisa membantu suatu keputusan atau kritik atas suatu keputusan dan beberapa penilaian yang telah diambil terhadap suatu desain supaya dapat memajukan potensi *usability* (Sudarmawan, 2007).

Menurut Nielsen (1990) terdapat sepuluh *usability heuristics* untuk *User Interface (UI) design* yang kaitannya dengan tampilan sebuah *website* :

1. *Visibility of system status* : sebuah sistem akan selalu memberikan informasi kepada pengguna mengenai apa yang terjadi pada sistem. Berisi pertanyaan tentang navigasi halaman tempat user berada, notifikasi, keunikan tombol.
2. *Match between system and the real world* : sistem harus “berbicara” sesuai dengan yang biasanya digunakan oleh pengguna. Berisi keunikan dan kejelasan

ikon perintah, opsi menu, judul menu menggunakan tata bahasa dan gaya yang konsisten, penggunaan istilah yang sesuai.

3. *User control and freedom* : pengguna kadang memilih pilihan yang salah dan memerlukan “emergency exit” untuk meninggalkan aktivitas tersebut tanpa melakukan kegiatan tambahan lainnya. Berisi dialog konfirmasi ketika akan melakukan perintah yang tidak bisa dibatalkan, fitur membatalkan setiap tindakan (undo), membatalkan tindakan yang sedang berlangsung dan kontrol yang sederhana.
4. *Consistency and standards* : pengguna tidak harus mengkhawatirkan apakah kata, situasi, atau aksi yang berbeda ternyata memiliki arti yang sama. Berisi konsistensi ikon, bahasa dan istilah pada *website*, kontrol, nama-nama opsi menu, dan kode warna.
5. *Error prevention* : merancang sebuah sistem yang mencegah terjadinya kesalahan lebih baik daripada merancang pesan kesalahan. Berisi pertanyaan tentang perbedaan pilihan menu antara yang aktif dan tidak aktif, penempatan tombol menu yang konsisten, dan peletakan elemen grafis yang muncul ketika dibutuhkan.
6. *Recognition rather than recall* : memperkecil beban pengguna dalam memanfaatkan obyek, aksi, dan pilihan lainnya. Pengguna tidak perlu mengingat-ingat informasi dari setiap halaman. Instruksi yang ada pada *euris* harus jelas dan mudah untuk digunakan. Berisi pertanyaan tentang perbedaan pilihan menu antara yang aktif dan tidak aktif, penempatan tombol menu yang konsisten, dan peletakan elemen grafis yang muncul ketika dibutuhkan

7. *Flexibility and efficiency of use* : sistem yang dibuat sebaiknya dapat mengakomodir pengguna ahli maupun pemula. Tersedianya alternatif untuk pengguna yang “berbeda” dari pengguna biasa (secara fisik, budaya, bahasa, dll) Berisi pertanyaan tentang ketersediaan opsi lanjutan, pintasan ketika akan menjalankan perintah dan kemudahan mengakses informasi yang diinginkan.
8. *Aesthetic and minimalist design* : sistem memberikan informasi yang relevan. Sebuah informasi yang tidak relevan akan mengurangi visibilitas dan *usability* sebuah sistem. Berisi pertanyaan tentang kejelasan informasi dari sebuah perintah, ikon yang mewakili perintah saling terkait, layar entri data menyertakan judul yang sederhana pendek dan jelas, serta tindakan / perintah utama dapat dibedakan secara visual dari alur alternatif
9. *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* : sistem mampu menginformasikan kesalahan yang dijelaskan dengan bahasa yang jelas, dapat menjelaskan permasalahan, dan dapat memberikan solusi. Berisi pertanyaan tentang ketersediaan informasi ketika terjadi kesalahan, dengan bahasa yang mudah dimengerti, jelas dan ringkas, serta menyarankan jalan keluar dari kesalahan tersebut.
10. *Help and documentation* : sistem menyediakan bantuan dan dokumentasi yang berisi informasi tentang penggunaan sistem. Berisi pertanyaan tentang keakuratan bantuan dan dokumentasi, lokasi terorganisir, dokumentasi memungkinkan pengguna untuk memahami dan dapat melanjutkan langkah perintahnya dengan benar, dapat diakses dengan mudah tanpa mengganggu pekerjaan serta dapat melanjutkan pekerjaan tersebut.

2.2.7 Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (2002), populasi adalah “keseluruhan subjek penelitian”. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi pada penelitian ini adalah para pengunjung *website* DISNAKERTRANS Kabupaten Bantul.

Sedangkan menurut Sugiyono (2006, 73) sampel merupakan “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel digunakan untuk mewakili populasi. Makin besar jumlah sampel mendekati jumlah populasi maka peluang kesalahan dalam melakukan generalisasi akan semakin kecil, dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel penelitian maka diduga akan semakin besar kemungkinan kesalahan dalam melakukan generalisasi.

Pada bagian ini peneliti menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus representative agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak memerlukan tabel jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan sederhana.

Adapun rumus perhitungan terdapat pada persamaan 2.1 :

$$n = \frac{N}{1 + N e^2} \quad (2.1)$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel / jumlah responden

N = Ukuran populasi

e = Persentase kelonggaran kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir , $e = 10\%$ (Suliyanto 2006, 78).

2.2.8 Uji Validitas

Menurut Ghozali (2012) Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Menurut Ghozali(2012) Uji validitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai r tabel dengan nilai r hitung. r tabel yang digunakan untuk degree of freedom (df) = n-2, dengan n adalah sampel dan alpha sebesar 0.05. Dikatakan signifikan jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($r_i > r_t$) dan bernilai positif . Adapun rumus uji validitas terdapat pada persamaan 2.2 :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}} \quad (2.2)$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara X dan variabel Y

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum x^2$ = jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$ = jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$ = jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

2.2.9 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk memastikan kuesioner yang merupakan indikator dari perubahan atau konstruk (Ghozali 2009). Reliabilitas yang tinggi ditunjukkan dengan nilai r_x mendekati angka 1. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Pengujian reliabilitas dimulai dengan menguji validitas terlebih dahulu. Jika pertanyaannya tidak valid, maka pertanyaan tersebut dibuang. Pertanyaan yang sudah valid baru secara bersama-sama diukur reliabilitasnya. Adapun rumus pengujian terdapat pada persamaan 2.3 :

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_x^2} \right) \quad (2.3)$$

Keterangan :

- r_x = reliabilitas yang dicari.
- n = jumlah item pertanyaan yang diuji.
- $\sum \sigma_t^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item
- σ_x^2 = varians total.

2.2.10 Skala Likert

Menurut Sugiyono (2009) Skala Likert digunakan untuk mengungkap sikap, pendapat, dan indikator seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Untuk mengukur variabel, digunakan Skala Likert sebanyak lima tingkat sebagai berikut:

- a. Sangat Setuju (SS) , memiliki skor 5
- b. Setuju (S) , memiliki skor 4
- c. Netral/Ragu-ragu (RR) , memiliki skor 3
- d. Tidak Setuju (TS) , memiliki skor 2
- e. Sangat Tidak Setuju (STS) , memiliki skor 1

2.2.11 Analisis Data Skala Likert

1. Analisis skala likert frekuensi (porposi)

Menurut Amirin (2010) Analisis skala likert frekuensi hanya berupa frekuensi (banyaknya) atau persentasenya dari banyaknya responden yang setuju atau tidak setuju. Contoh (pilihan “netral” dalam angket ditiadakan) dengan responden 100 orang:

1. Yang memilih sangat setuju adalah 55 responden (55%)
2. Yang memilih setuju adalah 15 responden (15%)
3. Yang memilih tidak setuju adalah 20 responden (20%)
4. Yang memilih sangat tidak setuju adalah 10 responden (10%)

Saat digabungkan menurut kutubnya, maka responden yang memilih setuju (gabungan antara sangat setuju dan setuju) adalah 70 responden (70%), dan responden yang memilih tidak setuju (gabungan antara tidak setuju dan sangat tidak setuju) adalah 20 responden (30%).

2. Analisis skala likert terbanyak (mode)

Analisis lain adalah dengan menggunakan “mode” yaitu yang terbanyak. Dengan contoh data di atas, maka dapat diketahui bahwa Ddidapatkan data terbanyak 50% responden menyatakan setuju (dari data sangat setuju 10%, setuju 50%, 15 responden menyatakan netral , 5% menyatakan tidak setuju , 5% menyatakan sangat tidak setuju).

2.2.12 Analisis Data

Menurut Moleong (2018), teknik analisis data merupakan kegiatan analisis dalam sebuah penelitian yang dilakukan dengan memeriksa semua data dari instrumen penelitian, seperti dokumen, catatan, rekaman, hasil tes, dan lain-lain.

Menurut Azwar (2000) rumus teknik persentase sebagai berikut (2.4):

$$P = \frac{F}{n} \times 100\% \quad (2.4)$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi hasil jawaban

N = Jumlah sampel

Hasil dari persentase setiap indikator akan dimasukkan kedalam rumus statistik terhadap perhitungan rata-rata yaitu (2.5):

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{n} \quad (2.5)$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata hitung

$\sum Xi$ = jumlah nilai sampel ke-i

n = jumlah sampel

Penafsiran data terhadap hasil perhitungan jawaban pada angket menurut

Krisnayani (2016), yakni :

Presentase	Kualifikasi	Hasil
85%-100%	Sangat baik	Berhasil
65%-84%	Baik	Berhasil
55%-64%	Cukup	Tidak Berhasil
0-54%	Kurang	Tidak Berhasil

Tabel 2.2 Penafsiran nilai keberhasilan

Tabel 2.2 diatas adalah penafsiran yang di kemukakan oleh Krisnayani dibagi dalam 5 kategori dari sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Persentase adalah cara untuk mengekspresikan sebuah angka sebagai bagian dari keseluruhan. penyusunan suatu data mulai dari terkecil sampai terbesar yang membagi banyaknya data kedalam beberapa kelas.