

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai acuan oleh penulis untuk memahami perbedaan dari penelitian terdahulu diantaranya ialah penelitian yang dilakukan oleh Randa Saputra (2020), yaitu tentang analisis usability pada aplikasi Shopee dan Tokopedia menggunakan metode *heuristic evaluation* yang menggabungkan 10 standar heuristik. Dalam penelitian ini, peneliti menilai aplikasi saat ini bagaimana kesesuaian, kenyamanan, dan efektivitasnya. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang pasti dengan metodologi kuantitatif, yaitu pemeriksaan khusus yang kemudian disusun dan dibedah menjadi sebuah kesimpulan.

Dewi, Mursityo, dan Putri (2018) mengkaji tentang kemudahan penggunaan dalam aplikasi pemesanan taksi. Penelitian dilakukan dengan memanfaatkan webuse dan strategi penilaian heuristik. Peneliti berusaha untuk menemukan tingkat usability dari dua antarmuka aplikasi yang saat ini memiliki tingkat yang baik, menyelidiki masalah kemudahan penggunaan, menilai usability penggunaan aplikasi perdana Taxi secara lengkap dan menghasilkan peningkatan untuk masalah usability dalam penggunaan yang ditemukan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan 4 evaluator

evaluator dengan expertise: usability, user experience, user interface, dan mobile user interface untuk mengisi borang evaluasi didalamnya terdapat skenario heuristic.

Penelitian Krisnayani, Arthana, dan Darmawiguna (2016) meneliti tentang usability di situs UNDIKSHA dengan memanfaatkan teknik penilaian heuristik. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup seluruh dosen dan mahasiswa UNDIKSHA aktif pada tahun 2015/2016. Alasan dilakukannya pemeriksaan ini adalah untuk memutuskan tingkat usability penggunaan situs UNDIKSHA dengan memanfaatkan 10 faktor usability dan untuk menentukan rencana format situs UNDIKSHA yang memenuhi model kemudahan penggunaan.

Penelitian Bagas Setiawan(2020) 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.

Penelitian Dwi Ahmad Prasetyo (2020), yaitu tentang pemeriksaan *usability* pada situs [store.steampowered.com](http://store.steampowered.com) menggunakan teknik penilaian heuristik yang menggabungkan 10 standar heuristik. Dalam pemeriksaan ini, menilai situs saat ini bagaimana *usability*, kemudahan, dan efisiensi dari situs tersebut. Strategi yang digunakan dalam pengujian ini adalah menggunakan metode deskriptif dengan

pendekatan kuantitatif, yang bertujuan untuk melakukan penelitian kemudian diolah dan dipecah untuk membuat keputusan.

Sedangkan penelitian yang diusulkan oleh peneliti yaitu tentang analisis *usability* dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* untuk mengetahui tingkat *usability* pada *website* Baleomol. Penelitian ini bertujuan untuk media evaluasi bagi pihak terkait agar tampilan *website* Baleomol dapat memberikan kemudahan (*usability*) dengan menggunakan formulir berupa kuesioner dengan responden penelitian adalah pengguna *website* Baleomol sebagai alat untuk mengumpulkan data. Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah ada dengan tema yang sama (analisis *usability marketplace* dengan metode *heuristic evaluation*) lebih ditujukan pada sisi responden atau pengguna sistem adalah pembeli, oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengguna sistem berposisi sebagai *dropshipper* (pembeli yang sekaligus menjual kembali barang yang dibeli) agar menjadi pembeda dengan penelitian terdahulu.

**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti	Kuesioner	Tujuan Penelitian	Keterangan
1	Saputra (2020)	Ya	Lebih menekankan evaluasi secara <i>heuristic</i> pada aplikasi Shopee dan Tokopedia, menggunakan 10 prinsip dari <i>heuristic evaluation</i> yang kemudian akan didapatkan tingkat <i>usability</i> pada aplikasi yang diteliti.	Menggunakan metode <i>Heuristic evaluation</i>

2	Dewi, Mursityo, dan Putri (2018)	Ya	Menerapkan <i>Heuristic evaluation</i> sebagai metode evaluasi <i>website</i> serta mengetahui hasil uji preferensi user pada <i>website</i> dan mengetahui analisis hasil dari Evaluasi Heuristik dari uji preferensi user pada evaluasi <i>website</i> tersebut.	Menggunakan metode <i>Heuristic evaluation</i>
3	Krisnayani, dkk (2016)	Ya	Menganalisis tingkat usability pada <i>website</i> UNDIKSHA yang diukur menggunakan metode <i>heuristic evaluation</i> dengan menggunakan 10 kriteria Heuristic dan untuk menentukan rancangan layout <i>website</i> UNDIKSHA yang memenuhi kriteria usability.	Menggunakan metode <i>Heuristic evaluation</i>
4	Setiawan (2020)	Ya	Sebagai media evaluasi, bagi instansi terkait agar tampilan pada <i>website</i> DISNAKERTRANS Kabupaten Bantul dapat memberikan kemudahan penggunaan (usability) dengan responden penelitian adalah para pengunjung <i>website</i> DISNAKERTRANS	Menggunakan metode <i>Heuristic evaluation</i>
5	Prasetyo (2019)	Ya	Lebih menekankan evaluasi secara heuristic pada <i>website</i> store.steampowered.com, menggunakan 10 prinsip dari <i>heuristic evaluation</i> yang kemudian akan didapatkan tingkat usability pada <i>website</i> yang diteliti.	Menggunakan metode <i>Heuristic evaluation</i>
6	Kasdiyanto (2021)	Ya	Bertujuan memberikan pertimbangan media evaluasi bagi pihak Baleomol agar tampilan pada <i>website</i> Baleomol dapat memberikan kemudahan penggunaan	Menggunakan metode <i>Heuristic evaluation</i>

			( <i>usability</i> ) pada pengguna <i>website</i> baleomol.com	
--	--	--	---	--

## 2.2. Dasar Teori

Teori yang perlu diperhatikan dalam penelitian pada *website* Baleomol ini adalah,:

### 2.2.1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk menentukan jenis karakteristik suatu informasi yang akan digunakan untuk penelitian. Menurut Morissan (2014), strategi survei deskriptif bermaksud untuk memperjelas atau merekam kondisi atau perspektif untuk memperjelas apa yang sedang terjadi saat ini. Metode survei deskriptif adalah teknik pemeriksaan yang mengambil contoh atau sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan informasi atau data. Penelitian ini akan dibedah secara deskriptif untuk mengukur tingkat *usability* pada situs menggunakan metode penilaian heuristik. Penelitian ini tidak digunakan untuk menguji teori, melainkan hanya menggambarkan informasi sesuai dengan variabel yang diteliti (Mardalis, 2010).

### 2.2.2. User Interface

*User Interface* (Antarmuka pengguna) adalah instrumen korespondensi antara pengguna (*user*) dengan sistem kerja dalam suatu program, baik itu *website*, *mobile*, ataupun aplikasi perangkat lunak. Komponen tersebut disesuaikan dengan kebutuhan klien untuk program yang dibuat. *User Interface* mencakup tampilan animasi gerak,

tampilan fisik, warna, hingga pola interaksi suatu program dengan kliennya. *User Interface* bertujuan untuk membuat teknologi menjadi mudah digunakan oleh klien atau disebut *user friendly*. *User friendly* mengacu pada kemampuan yang dimiliki oleh *software* atau program aplikasi yang tidak sulit untuk dioperasikan, dan memiliki kemampuan yang lain sehingga klien atau *user* merasa nyaman dalam mengoperasikan program tersebut (Santosa, 2004).

### **2.2.3. User Experience**

*User Experience* (Pengalaman pengguna) sangat penting dalam sebuah situs atau aplikasi. Jadi, *user experience* adalah sarana yang digunakan pengguna untuk memanfaatkan situs atau aplikasi. Pengalaman ini ditentukan oleh seberapa sederhana dan berapa mudahnya pengguna untuk memanfaatkan dan mendapatkan data di situs atau aplikasi digital.

Sesuai dengan definisi dari ISO 9241-210, pengalaman pengguna atau *user experience* adalah pandangan dan reaksi pengguna terhadap penggunaan suatu item, sistem, atau jasa. *User experience (Pengalaman pengguna)* menilai seberapa puas dan setuju seseorang dengan item, sistem, dan jasa. Garrett (2011) berpendapat tentang *user experience* dibagi menjadi lima ,yaitu:

1. Bidang Strategis (*Strategic Plane*), menentukan setiap tujuan yang ingin dicapai dari proses pembentukan pengalaman, baik dari sisi user maupun pembuat.

2. Bidang Lingkup (*Scope Plane*), Bagian ini dibagi menjadi dua sisi Antarmuka Perangkat Lunak (Konten) dan Sistem Hiperteks (Konteks), dari sisi konteks, sistematika fungsional harus diperhatikan. Sementara itu, dari sisi konten, kebutuhan informasi juga harus diperhatikan secara matang. Batasan ruang lingkup juga harus datang dari berbagai departemen terkait seperti *departemen marketing, sales, supply chain, IT*, dan sebagainya.. Dalam setiap lingkup diperlukan kebutuhan (*requirement*) tertentu, seperti dalam ruang lingkup kategori produk, spesifikasi produk, foto produk, warna produk, dan lain-lain.
3. Bidang Struktur (*Structure Plane*), adalah proses pembuatan struktur informasi supaya komunikasi berjalan dengan urutan proses yang ditentukan. Proses pada tahap ini dapat disebut juga sebagai urutan pembuatan arsitektur informasi. bagian yang perlu ditekankan dalam penentuan struktur informasi adalah harus mengacu pada kemudahan penggunaan dalam mengakses berita atau informasi. Untuk mendeskripsikan 14 struktur informasi ini dapat disajikan dalam bentuk flowchart. Dalam urutan ini interaksi dengan pengguna harus ditentukan, misalnya bagaimana pengguna berpindah dari suatu informasi ke informasi lainnya dengan sangat mudah.
4. Bidang Rangka (*Skeleton Plane*), dalam tahap ini merupakan pembuatan draft layout yaitu dimana struktur informasi sudah diaplikasikan ke dalam layout akan tetapi belum dalam display atau tampilan visual akhir. Di dunia desain komunikasi visual tahap ini adalah pembuatan *grid layout* dan pengaturan teks di dalamnya.

Kesesuaian dalam memposisikan informasi dalam media komunikasi menjadi dasar apakah mudah atau tidaknya hirarki informasi dapat dibagikan.

5. Bidang Permukaan (*Surface Plane*), digambarkan sebagai polesan akhir yang memberi *tone and manner* (nada dan cara) pada tampilan visual. Di tahap ini dipertimbangkan elemen dan prinsip desain seperti animasi, warna, harmoni, dan lain sebagainya.

#### **2.2.4. Usability**

Menurut ISO 9241 – 11 (1998), *Usability* (Kegunaan) dikatakan sebagai sejauh mana sebuah produk dapat dipakai oleh pengguna tertentu untuk mencapai target atau tujuan tertentu dengan efisien, efektifitas dan pengguna kepuasan dalam konteks penggunaan. Secara umum, *Usability* adalah bagian atribut dari kualitas yang dapat digunakan untuk mengevaluasi bagaimana kemudahan sebuah antarmuka dapat digunakan.

*Usability* yang dikemukakan oleh Travis (2009) *Usability* dapat digunakan sebagai ukuran standar kualitas *experience* pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah antarmuka sistem. Termasuk di dalamnya yaitu *website*, aplikasi perangkat lunak atau *software*, teknologi bergerak, maupun peralatan-peralatan lain yang digunakan oleh pengguna. Lima komponen *Usability* menurut (Nielsen, 1993) diantaranya :



1. *Learnability* (Kemampuan untuk dipelajari), komponen ini menilai seberapa cepat pengguna yang baru pertama kali menggunakan atau belum pernah melihat sebelumnya sebuah produk atau sistem dapat mempelajarinya untuk menjalankan tugas dasar sebuah produk atau sistem.
2. *Efficiency* (Efisiensi), yaitu tingkat produktivitas yang dapat tercapai pada saat pengguna menggunakan produk atau sistem.
3. *Memorability* (Daya ingat), Komponen ini menilai seberapa mudah suatu produk atau sistem diingat oleh pengguna, sehingga ketika seorang pengguna memakai atau menggunakannya kembali ia dapat menjalankannya dengan efektif dan efisien.
4. *Errors* (Kesalahan), Komponen ini dinilai dari seberapa sering pengguna melakukan kesalahan dalam menggunakan suatu sistem atau produk yang sedang digunakan. seberapa fatalnya kesalahan yang dilakukan dan bagaimana pengguna melakukan perbaikan pada kesalahan-kesalahan tersebut.
5. *Satisfaction* (Kepuasan), yaitu seberapa puas pengguna dalam menggunakan produk atau sistem. Kepuasan berhubungan juga dengan aspek penggunaan yang memberikan manfaat bagi pengguna.

#### **2.2.5. Heuristic evaluation**

Dalam hal menguji *usability*, metode ini dapat digunakan diantara banyaknya metode lain yang bisa diterapkan. Menurut G.J Renier (2007), metode *heuristic* adalah

salah satu teknik, seni, dan bukan suatu ilmu. Oleh karenanya, heuristik tidak mempunyai peraturan-peraturan umum.

Helius Sjamsuddin (2007) berpendapat bahwa, *heuristic* adalah sebuah kegiatan pencarian sumber untuk mendapatkan data-data, atau materi sejarah, atau evidensi sejarah.

Sudarmawan (2007) berpendapat bahwa, *heuristic* adalah *guideline*, prinsip umum dan peraturan, serta pengalaman yang bisa membantu mendorong suatu keputusan atau kritik atas suatu keputusan dan beberapa penilaian yang telah diambil pada suatu desain agar senantiasa dapat mengembangkan potensi usability

Nielsen (1990) mengemukakan sepuluh *usability heuristics* untuk *User Interface* (UI) design yang berkaitan dengan tampilan pada sebuah *website*:

1. *Visibility of system status* (Visibilitas status sistem) : sebuah sistem harus selalu memberikan informasi kepada pengguna mengenai apa yang sedang terjadi pada sistem. Berisi informasi tentang navigasi dimana user berada pada tampilan, notifikasi dan keunikan tombol.
2. *Match between system and the real world* (Kecocokan antara sistem dan kenyataan) : sistem harus “berbicara” sesuai dengan Bahasa yang biasanya digunakan oleh pengguna dengan kata,frasa dan konsep yang dikenal.
3. *User control and freedom* (Kontrol dan kebebasan pengguna): pengguna sering memilih pilihan yang salah dan memerlukan “*emergency exit*” untuk meninggalkan

aktivitas tanpa melakukan tambahan dialog yang terlalu rumit. Isi dari dialog yaitu tentang apa yang akan dilakukan untuk menghentikan proses.

4. *Consistency and standards* (Konsistensi dan standar): pengguna tidak harus mengkhawatirkan apakah kata, situasi, atau aksi yang berbeda ternyata memiliki arti yang sama. Pemahaman pengguna sangat erat hubungannya dengan standar dan konsistensi.
5. *Error prevention* (Pencegahan kesalahan): perancangan sistem dilakukan untuk mencegah terjadinya kesalahan pengguna dalam menggunakan sistem. Untuk mengurangi hal tersebut bisa ditambahkan menu konfirmasi di saat menggunakan sistem.
6. *Recognition rather than recall* (Pengakuan daripada mengingat): Instruksi dan opsi yang ada harus jelas dan mudah untuk digunakan. Kejelasan informasi akan mempermudah pengguna dalam menggunakan produk atau sistem.
7. *Flexibility and efficiency of use* (Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan): sistem harus bersahabat dengan pengguna ahli maupun pemula. Fleksibilitas dan efisiensi sangat diutamakan dalam perancangan sistem..
8. *Aesthetic and minimalist design* (Desain estetis dan minimalis): sistem memberikan informasi yang nyata. Sebuah informasi yang tidak relevan akan mengurangi visibilitas dan *usability* sebuah sistem. Sebuah sistem tentunya harus memberikan desain yang informatif dan relevan.

9. *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* (Bantuan pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan): sistem menginformasikan kesalahan dengan menggunakan bahasa yang jelas, dapat menjelaskan permasalahan yang terjadi, dan dapat memberikan solusi.
10. *Help and documentation* (Bantuan dan dokumentasi): sistem menyediakan informasi dan dokumentasi yang berisi bantuan tentang penggunaan sistem. Berguna untuk memberikan pengetahuan kepada pengguna dalam menggunakan suatu sistem.

#### **2.2.6. Populasi dan Sampel**

Sampel merupakan bagian dari populasi untuk dijadikan perwakilan suatu populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2006, 73) sampel merupakan “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel digunakan untuk mewakili keseluruhan dari populasi. Makin besar jumlah sampel mendekati jumlah dari populasi maka peluang kesalahan dalam melakukan generalisasi akan semakin kecil, dan sebaliknya semakin kecil jumlah sampel penelitian maka diduga akan semakin besar kemungkinan kesalahan dalam melakukan generalisasi. Sampel diharapkan mewakili populasi dalam berjalanya penelitian.

Rumus Slovin merupakan rumus yang dirasa tepat dan akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan proses untuk menentukan besaran sampel karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus representatif agar proses generalisasi dapat terlaksana dengan baik.

Adapun rumus perhitungan terdapat pada persamaan rumus 2.1:

$$n = N/1 + N_e^2$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel / jumlah responden

N = Ukuran populasi

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

### **2.2.7. Uji Validitas**

Uji validitas dilakukan untuk melakukan validasi data agar diketahui sejauh mana ketepatan suatu data dapat diukur. Menurut Ghozali (2012) Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dapat dikatakan valid apabila 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 rumus 2.2:

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

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

### 2.2.8. 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 dapat dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Uji reliabilitas ini diawali dengan menguji validitas dari data yang didapat terlebih dahulu. Jika pertanyaannya tidak valid, maka pertanyaan akan disingkirkan atau tidak dipakai, sedangkan pertanyaan yang valid akan diukur reliabilitasnya.

Adapun rumus pengujian terdapat pada persamaan rumus 2.3 :

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

Keterangan;

$r_x$  = reliabilitas yang dicari.

$N$  = jumlah item pertanyaan yang diuji.

$\sum \sigma_t^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  = varians total.

### 2.2.9. Skala Likert

Menurut Sugiyono (2009) Skala Likert digunakan untuk mengungkap atau mengukur sikap, pendapat, dan indikator persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Dalam Skala Likert ini, variabel akan diukur dengan cara dijabarkan menjadi indikator variabel. lalu indikator ini akan dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berwujud sebagai pernyataan atau pertanyaan. Cara Untuk mengukur variabel, digunakan Skala Likert yaitu sebanyak lima tingkat sebagai dasar penilaian, antara lain :

- a Sangat Setuju (SS) = 5.
- b Setuju (S) = 4.
- c Netral/Ragu-ragu (RR) = 3.
- d Tidak Setuju (TS) = 2.

e Sangat Tidak Setuju (STS) =1

### **2.2.10. Analisis Data Likert**

#### **1. Analisis skala likert frekuensi (proporsi)**

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 diatas, maka dapat diketahui bahwa didapatkan 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).

### 2.2.11. Analisis Data

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 Moleong (2018). Menurut Azwar (2000) analisis data yaitu langkah mencari dan merangkai data secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain. Sehingga dapat mudah dimengerti, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Rumus teknik persentase. rumus 2.4 sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi hasil jawaban

n = Jumlah sampel

Hasil dari persentase setiap indikator akan dimasukkan ke dalam rumus statistik terhadap perhitungan rata-rata rumus 2.5 yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = rata-rata hitung

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

n = jumlah sampel

Penafsiran data terhadap hasil perhitungan jawaban pada angket kuesioner menurut Krisnayani (2016), yakni :

**Tabel 2.2 Penafsiran Nilai Keberhasilan**

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