

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metodologi penelitian digunakan agar langkah-langkah dalam penelitian disusun secara sistematis. Menurut Darmawan (2021, hlm. 100) mengemukakan bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang bertujuan atau mengembangkan serta menemukan pengetahuan maupun teori, tindakan, produk tertentu sehingga dapat digunakan baik untuk memahami maupun mengatasi masalah”. Dengan begitu, cara ilmiah yang ditempuh peneliti bergantung pada tujuan dan kegunaan penelitiannya.

Penelitian Pengembangan *Website* Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D), yang berfokus pada produk tertentu serta menganalisis kondisi yang memfasilitasi penggunaannya. Menurut Richey dkk., (2007, hlm.1) *Design and Development* didefinisikan juga sebagai studi sistematis dalam merancang, mengembangkan dan mengevaluasi sebuah program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan efektivitas internal. Hal ini dipertegas oleh Darmawan (2021, hlm. 104) *Design and Development* adalah desain model penelitian yang menawarkan suatu cara untuk menguji teori dan memvalidasi praktik yang terus-menerus dilakukan secara esensial guna menetapkan prosedur-prosedur, teknik-teknik, dan peralatan-peralatan baru yang didasarkan pada suatu analisis metode tentang kasus-kasus spesifik. Pada dasarnya D&D merupakan model penelitian yang menggunakan pendekatan *mixed method research* sehingga menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Tujuan utama dari metode penelitian *Design and Development* ialah menemukan suatu solusi terbaik untuk membantu kegiatan Pengembangan *Website* Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah ahli museum di wilayah kota Bandung sebagai ahli konten untuk melihat produk dari sudut pandang

pengelola museum dan ahli sistem informasi *website* sebagai praktisi web dalam mengelola sebuah web sistem informasi.. Selain itu juga melibatkan pengujung museum dalam melakukan ujicoba sistem web informasi museum yang di rancang.

3.2.2.Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian akan dilakukan di Museum Monumen Perjuangan yang beralamat di Jl. Dipati Ukur No.48, Lebakgede, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132.

3.3.1.Sistem Informasi

Sistem informasi museum berbasis web dalam penelitian ini berkaitan dengan sistem berbagai macam informasi museum khususnya museum monumen perjuangan rakyat jawa barat yang berada di kota bandung. Sistem ini akan membantu untuk museum monumen perjuangan rakyat jawa barat yang belum memiliki *website* dalam semua kegiatan yang dilakukan oleh museum dan mendigitalisasikan beberapa koleksi museum agar mudah di akses oleh masyarakat dimana hal tersebut sesuai dengan analisis dari peneliti terhadap kebutuhan pengguna pada lokasi penelitian.

3.3.2.Web Based

Pengembangan sistem informasi promosi museum berbasis *website* ini akan membantu museum yang belum memiliki *website* untuk melakukan kegiatan. Hal ini menjadikan peneliti ingin menjadikan web based sebagai salah satu solusi dari permasalahan mengenai pencarian istilah kepustakawanan.

3.3 Prosedur Penelitian

3.4.1.Langkah Langkah Penelitian

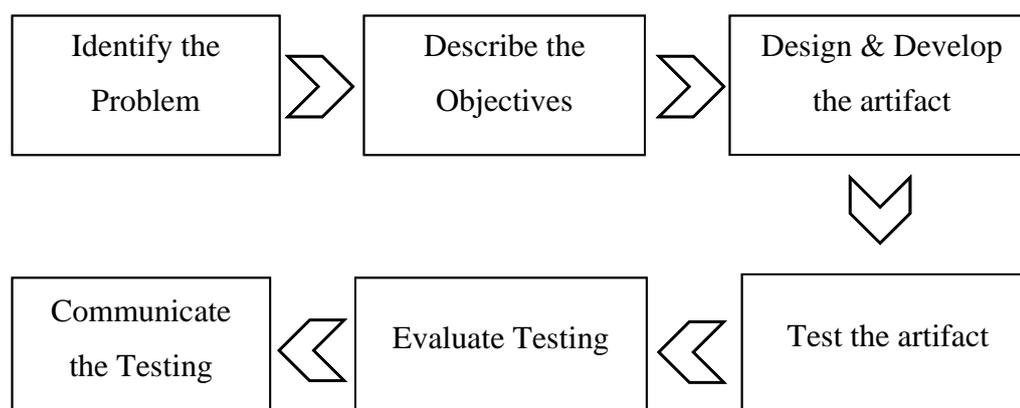
Metode *Design and Development* harus dilakukan dengan perencanaan yang baik. Adapun tahapan dalam metode ini meliputi a) *Identify the problems*; b) *describe the objectives*; c) *design and develop the artifact*; d)*test the artifact*; e) *evaluate the results of testing*, f) *communicate the testing results*.

3.4.2.Indentify the Problem (Identifikasi Masalah)

Pada tahap pertama penulis harus mengidentifikasi masalah yang menjadi alasan dibuatnya penelitian ini. Identifikasi masalah yang terjadi pada penelitian ini adalah :

1. Kurangnya kepedulian penyediaan informasi menjadikan informasi tidak tersampaikan dan tidak ada pembaharuan dalam menampilkan informasi Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

Belum tersedianya *website* agar memudahkan pengunjung museum dalam mencari informasi museum secara detail. Ellis & Levy (2010, hlm. 111) menjelaskan bahwa terdapat enam langkah tahapan penelitian menggunakan metode Design and Development, adapun tahapan dalam metode ini digambarkan pada alur sebagai berikut:



Gambar 3. 1 The 6-Phase Design and Development Approach Ellis & Levy (2010, hlm. 111)

Pengumpulan informasi pada tahap ini yaitu, Berdasarkan hasil survey, Museum Monumen Perjuangan belum memiliki *website* sehingga dapat dikatakan masih tertinggal dari beberapa museum yang telah memiliki *website* tersendiri sebagai sarana promosi dan juga untuk mengelola informasi yang berhubungan dengan museum menjadi lebih efektif dan efisien karena informasi dapat diakses dengan cepat dan mudah. Terdapat banyak informasi yang dapat diperoleh masyarakat yang dapat diakses di mana saja jika melalui *website*. Namun, kurangnya kepedulian penyediaan informasi menjadikan informasi tidak tersampaikan dan sia-sia.

Dari kesimpulan tersebut penulis pun tergerak untuk membuat penelitian mengenai Desain dan Pengembangan *website* Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat di mana dari segi penyampaian konten yang disesuaikan dengan kebutuhan museum.

3.4.3. Describe the Objectives (Penentuan Tujuan)

Tahap kedua dari metode dari metode desain dan pengembangan adalah menentukan tujuan pengembangan. Dengan dibuatnya tujuan agar dapat menyelesaikan permasalahan penelitian sesuai dengan hasil temuan lapangan. Tujuan dari pengembangan ini sendiri adalah :

1. Menghasilkan produk sistem informasi museum berbasis *website*.
2. Dengan dibuatnya sistem informasi berbasis *website* mampu mempermudah pengunjung museum dalam mencari informasi kegiatan, koleksi museum secara detail.
3. Dengan dikembangkannya sistem informasi berbasis *website* diharapkan bisa memberikan kontribusi kepada pengelola museum untuk mengembangkan *website* museum dengan menarik.

Sistem informasi berbasis web yang akan di kembangkan menghimpun berbagai informasi mengenai Museum Perjuangan Rakyat Jawa Barat biasanya mengacu pada aturan Museum, jabatan fungsional museum, koleksi museum dan bidang ilmu informasi. Sistem Informasi berbasis web ini memberikan informasi mengenai kepentingan museum bagi para pengunjung, koleksi-koleksi yang ada di museum dan juga memberikan informasi hasil kegiatan-kegiatan yang telah di lakukan oleh museum.

3.4.4. Design and Develop the Artifact (Pengembangan Desain)

Pada tahap ini, peneliti mulai membangun dan mengembangkan Sistem informasi berbasis *web*. model pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *waterfall*. Pengembangan dilakukan mulai dari :

1. *Requirement definition* yaitu tahapan analisis kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (*software*) yang akan dibutuhkan pada tahap pengembangan.
2. *System and software design* yaitu tahapan perencanaan *system* yang menentukan rancangan basis data dan rancangan struktur navigasi yang ditujukan sebagai langkah melaksanakan pengimplementasian sistem yang akan dibuat. Sistem yang akan dibuat yaitu berupa *prototype website* yang menghimpun Informasi Museum. Rancangan yang dibuat mengacu pada *website* seperti biasanya

seperti terdapat halaman tampilan awal yang langsung ada sub menu pilihan mengenai informasi museum.

3. *Implementation and unit testing* (pengkodean) yaitu tahapan pengimplemtasian basis data dalam membuat sebuah hosting akan digunakan yaitu dalam sebuah paket *software* XAMPP yang mencakup aplikasi mengelola *database* yang bernama phpMyAdmin. Selanjutnya implementasi rancangan antar muka tampilan *web* museum yang akan dibuat dengan menggunakan Wordpress.
4. *Integration and system testing* yaitu tahap pengujian dengan melakukan pengujian yang dilakukan masing-masing unit untuk mengungkap kesalahan yang terjadi. Dalam penelitian ini rancangan pengujian sistem dilakukan dengan melakukan pengujian *black-box testing*. Pengujian ini merupakan salah satu pengujian perangkat lunak yang berfokus kepada fungsional perangkat lunak yang lebih mencakup dalam fungsi-fungsi navigasi yang sudah dibuat.
5. *Operation and maintenance*, pengembangan *web* yang sudah selesai akan dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan sistem sebagai kebutuhan baru dan berlanjut.

3.4.5. Test the Artifact (Uji Coba Terbatas)

Menggunakan proses ini, peneliti melakukan uji coba terbatas untuk mendapatkan data dengan :

1. Tahap validasi produk kepada praktisi *web*, proses ini mencakup uji penilaian untuk menguji apakah produk ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan kriteria situs *web* yang baik menurut Suyanto (2009, hlm. 61-69) seperti :

- 1) *Usability* yaitu pengguna dapat mengoperasikannya website dengan baik dan mudah;
 - 2) Sistem navigasi *website* yaitu navigasi yang memuat desain interface sebuah *website* yang mudah dipelajari, konsisten, mendukung secara keseluruhan termasuk tujuan dan antarmuka website
 - 3) *Graphic design* yang memiliki *layout*, warna, bentuk dan tipografi yang ditampilkan baik,
 - 4) *Content* yang disajikan sesuai dengan pengguna dan juga konten yang harus relevan dengan tujuan,
 - 5) *Compability* yakni kompatibel dengan berbagai perangkat seperti *browser* ketika mengakses *website*,
 - 6) *Loading time* yaitu kecepatan penampilan *website*,
 - 7) *Funcionality* merupakan seberapa baik sebuah *website* bekerja dari aspek teknologi biasanya melibatkan bahasa pemograman,
 - 8) *Accesibility* memuat halaman *website* dapat diakses oleh pengguna;
 - 9) *interactivity* adalah *.hyperlinks (link)* dan mekanisme *feed back*
2. Tahap validasi produk menurut ahli museum yang mencakup, kebutuhan konten museum dengan cakupan kesejajaran desain web dengan tujuan, kecakupan detail informasi yang akan disampaikan, kematangan desain web, juga peluang kedepannya dalam menarik minat. Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan kriteria Melaksanakan pembuatan materi publikasi untuk penambahan wawasan dan pengetahuan menurut Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 88 Tahun (2021) yaitu Jenis koleksi diidentifikasi sesuai dengan tema publikasi koleksi, Substansi materi publikasi koleksi dikaji sesuai dengan hasil identifikasi, Rancangan materi publikasi dibuat bersama dengan edukator, Materi publikasi koleksi direkomendasikan kepada kepala museum, Pembuatan materi publikasi koleksi dilaksanakan sesuai kebutuhan tema publikasi koleksi untuk penambahan wawasan dan pengetahuan.

3. Tahap validasi produk menurut pengunjung museum yang mencakup uji kebergunaan (*usability testing*) produk tersebut. Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan *usability testing* menurut Nielsen (2012). Dimana hal tersebut mencakup :
 - 1) *Learnability* merupakan sebuah kebergunaan sebuah *web* yang mudah dipelajari;
 - 2) *Efficiency* yaitu efisien dalam penggunaan sebuah *web*;
 - 3) *Memorability* sebuah *web* dengan kebergunaan mudah diingat;
 - 4) *Errors*, apakah *web* tersebut memiliki tingkat kesalahan yang rendah,
 - 5) *Satisfaction* merupakan kepuasan pengguna dalam menggunakan *web* tersebut.

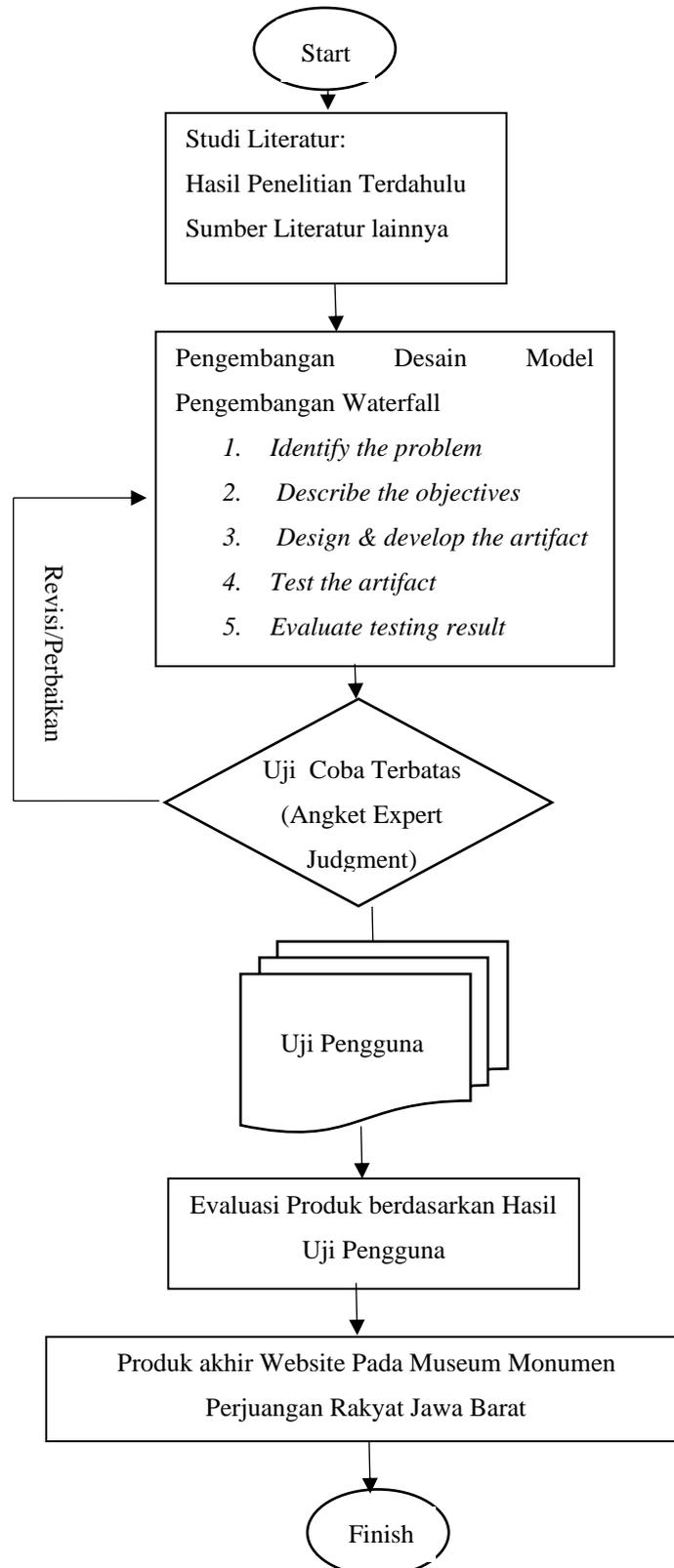
3.4.6. Evaluasi Hasil Uji Coba

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi hasil uji kelayakan *website* yang telah dilakukan sehingga dapat diketahui apakah rancangan perlu dilakukan revisi atau tidak. Bentuk evaluasi yang akan dilakukan oleh peneliti berbentuk perbaikan untuk pengembangan selanjutnya berdasarkan masukan dari hasil uji coba terbatas.

3.4.7. Laporan Hasil Uji Coba

Pada tahap akhir ini penulis menyimpulkan hasil akhir dari pengembangan produk yang telah dikembangkan apakah telah sesuai dengan tujuan penelitian atau tidak. Tahap ini mendeskripsikan hasil uji coba yang telah dilakukan melalui instrumen berupa angket atau kuesioner.

3.4.8. Alur Prosedur Pengembangan



Gambar 3. 2 Alur Prosedur Pengembangan

3.4 Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan tahapan-tahapan prosedur penelitian diperlukan instrumen untuk melakukan proses pengumpulan data, sehingga peneliti menyusun kisi-kisi instrumen untuk memudahkan dalam penyusunan instrumen. Dimensi utama yang digunakan dalam instrumen yakni berdasarkan Model evaluasi Waterfall. Proses penilaian pada penelitian ini akan diberikan kepada para ahli dan user, dimana rincian partisipan dan user yang ada yaitu praktisi *web*, ahli museum dan pengunjung museum sebagai user. Kisi-kisi instrumen penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Kisi Kisi Instrumen Penelitian

No	Regulasi	Aspek	Indikator	No. Soal	Responden
			- <i>Usability</i>	1 – 3	
			- Sistem Navigasi	4-5	
			- <i>Graphic Design</i>	6 - 8	
			- <i>Content</i>	9-10	
	Suyanto, A.H (2009 ,61-69)	Penilaian kriteria <i>website</i> yang baik.	- <i>Compatibility</i>	11-12	Praktisi web
			- <i>Loading Time</i>	13-14	
			- <i>Functionality</i>	15-16	
			- <i>Accessibility</i>	17-18	
			- <i>Interactivity</i>	19-20	
			- Jenis koleksi diidentifikasi sesuai dengan tema publikasi koleksi.	1 - 3	
			- Substansi materi publikasi koleksi dikaji sesuai dengan hasil identifikasi.	4 - 6	
	Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 88 Tahun (2021)	Melaksanakan pembuatan materi publikasi untuk penambahan wawasan dan pengetahuan	- Rancangan materi publikasi dibuat bersama dengan edukator.	7 - 8	Ahli Museum
			- Materi publikasi koleksi direkomendasikan kepada kepala museum.	9 - 10	
			- Pembuatan materi publikasi koleksi dilaksanakan sesuai kebutuhan tema publikasi	11 - 13	

		koleksi untuk penambahan wawasan dan pengetahuan.		
Nielsen (2012)	Kebergunaan sebuah <i>web</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Learnability</i> - <i>Efficiency</i> - <i>Memorability</i> - <i>Errors</i> - <i>Satisfaction</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 1 - 4 5 - 6 7 - 8 9 - 10 11 - 13 	Pengunjung Museum

3.5 Instrumen dan Uji Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk menghimpun data terkait dengan produk yang sudah dirancang diserahkan kepada responden yang sudah ditentukan. Dengan menggunakan angket, peneliti dapat mengetahui hal-hal yang masih perlu untuk diperbaiki dan yang telah baik untuk disajikan melalui produk. Angket disusun dengan mengacu kepada kisi-kisi yang dibuat oleh peneliti mempunyai beberapa jenis yang ditinjau dari penilaian para ahli. Dalam pembuatannya, angket dikembangkan oleh peneliti dan dilakukan proses *Expert Judgement* oleh para ahli dan pengunjung sebagai *user*. Berikut adalah angket penelitian yang digunakan:

Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Praktisi Web

No	Regulasi	Aspek	Indikator	Penilaian				
				Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1	Suyanto, A.H (2009, 61-69)	Penilaian kriteria <i>website</i> yang baik.	<ul style="list-style-type: none"> • Usability <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Website</i> memiliki <i>interface</i> dan <i>tools</i> yang sangat mudah digunakan 2. <i>Website</i> memiliki tampilan yang sangat mudah untuk diingat dan menarik. 3. Rancangan <i>website</i> ini sangat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi mengenai museum. 					
			<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Navigasi <ol style="list-style-type: none"> 4. Alur navigasi yang telah diterapkan pada <i>website</i> sangat mudah untuk dipahami 5. <i>Website</i> yang dirancang memiliki navigasi yang sangat familiar sehingga lebih mudah dalam penggunaannya 					
			<ul style="list-style-type: none"> • Graphic Design <ol style="list-style-type: none"> 6. Layout atau tata letak komponen menu dalam <i>website</i> sudah sangat sesuai. 7. Tipografi (jenis ukuran dan font) yang digunakan dalam <i>website</i> 					

			<p>sudah sangat sesuai dengan desain yang ditampilkan <i>website</i>.</p> <p>8. Tampilan <i>website</i> secara keseluruhan lebih mengakomodasi pengguna</p>					
			<ul style="list-style-type: none"> • Content <p>9. Konten yang ditampilkan di dalam <i>website</i> sudah sangat sesuai.</p> <p>10. Konten yang terdapat di dalam <i>website</i> sangat memudahkan dalam mencari informasi mengenai museum.</p>					
			<ul style="list-style-type: none"> • Compatibility <p>11. <i>Website</i> yang dirancang sangat kompatibel dengan berbagai perangkat yang mendukung.</p> <p>12. <i>Website</i> yang dirancang sangat kompatibel dengan berbagai browser yang mendukung.</p>					
			<ul style="list-style-type: none"> • Loading Time <p>13. <i>Website</i> memuat laman tampilannya dengan sangat cepat</p> <p>14. <i>Website</i> dapat memuat tautan dengan sangat cepat.</p>					
			<ul style="list-style-type: none"> • Functionality <p>15. <i>Website</i> dapat beradaptasi dengan perangkat</p>					

			<p>pendukungnya.</p> <p>16. <i>Website</i> yang dirancang sangat dinamis dengan menggunakan bahasa pemrograman yang terbaru</p>					
			<ul style="list-style-type: none"> • Accessibility <p>17. Saya merasa <i>Website</i> dapat dengan sangat mudah diakses oleh setiap orang</p> <p>18. <i>Website</i> dapat dengan sangat mudah diakses dimana saja.</p>					
			<ul style="list-style-type: none"> • Interactivity <p>19. Saya dapat menyebarkan informasi di dalam <i>website</i> melalui media sosial saya dengan menekan tombol 'bagikan'</p> <p>20. Saya dapat mengakses tautan lain yang ada didalam <i>website</i> ketika saya menekannya</p>					

Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Ahli Museum

No	Regulasi	Aspek	Indikator	Penilaian				
				Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
2	KEPUTUSAN MENTERI KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 88 TAHUN 2021	Melaksanakan pembuatan materi publikasi untuk penambahan wawasan dan pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis koleksi (diidentifikasi sesuai dengan tema publikasi koleksi) <p>1. Web ini memiliki isi konten yang sangat sesuai</p>					

			<p>dengan tema koleksi museum</p> <p>2. Web ini memiliki jenis koleksi yang sangat sesuai dengan program publikasi museum</p> <p>3. Web ini telah merepresentasikan keseluruhan koleksi museum.</p>					
			<p>• Substansi materi (publikasi koleksi dikaji sesuai dengan hasil identifikasi)</p> <p>4. Web ini dirancang berdasarkan hasil identifikasi pengunjung museum</p> <p>5. Isi konten ini sangat relevan dengan tujuan publikasi koleksi museum.</p> <p>6. Isi koleksi dari web ini sangat sesuai dengan identifikasi kebutuhan pengunjung museum.</p>					
			<p>• Rancangan materi (publikasi dibuat bersama dengan edukator)</p> <p>7. Isi materi web ini telah dirancang bersama edukator.</p> <p>8. Isi materi dari web ini telah sesuai dengan rancangan bersama edukator</p>					
			<p>• Materi publikasi koleksi direkomendasikan kepada kepala</p>					

			<p>museum.</p> <p>9. Isi materi web ini telah direkomendasikan oleh kepala museum.</p> <p>10. Isi materi dari web ini telah sesuai dengan rekomendasi kepala museum</p>					
			<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan materi publikasi koleksi dilaksanakan sesuai kebutuhan tema publikasi koleksi untuk penambahan wawasan dan pengetahuan. <p>11. Isi koleksi dari web ini sangat sesuai dengan visi misi museum</p> <p>12. Isi koleksi dari web ini sangat sesuai dengan program penambahan wawasan dan pengetahuan dari museum</p> <p>13. Kualitas materi publikasi dalam web ini lebih membantu tujuan museum untuk menambah wawasan dan pengetahuan</p>					

Tabel 3.4 Instrumen Uji Kelayakan Sebuah Web

No	Regulasi	Aspek	Indikator	Penilaian				
				Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
3	Nielsen (2012)	Kebergunaan sebuah <i>web</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Learnability 1. Saya dapat mempelajari penggunaan <i>website</i> tanpa instruksi tertulis 2. Saya dapat mempelajari <i>website</i> ini dengan mudah 3. Saya dapat memahami alur menu navigasi dengan mudah 4. Saya dapat memahami konten informasi yang disajikan dengan mudah 					
			<ul style="list-style-type: none"> • Efficiency 5. Saya dapat mengakses fitur-fitur pada <i>website</i> dengan cepat 6. Saya dapat menyelesaikan apa yang Saya inginkan dengan cepat 					

			<ul style="list-style-type: none"> • Memorability 7. Saya mengingat cara penggunaan <i>website</i> dengan mudah 8. Saya dapat mengingat setiap alur navigasi menu dan letak informasi yang diinginkan dengan cepat dan mudah 					
			<ul style="list-style-type: none"> • Errors 9. Saya tidak menemukan error/kesalahan di saat menggunakan <i>website</i> ini 10. Jika Saya membuat kesalahan, saya merasakan kemudahan dalam memperbaikinya 					
			<ul style="list-style-type: none"> • Satisfaction 11. Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> 12. Saya merasa senang dengan tampilan desain <i>website</i> 13. Saya akan merekomendasikan <i>website</i> ini kepada rekan atau kerabat saya 					

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil pengujian merupakan data mentah yang perlu dianalisis lebih lanjut agar data-data tersebut dapat bermakna sebagai hasil dari temuan di tempat penelitian. Dalam penelitian ini data yang ditemukan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data secara deskriptif. Sugiyono (2019, hlm. 241) Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Data penelitian ini didapat dari angket dan dilakukan analisis dengan menggunakan skala *likert* di mana setiap pilihan jawaban memiliki bobot nilai yang berbeda. Kriteria penilaian yang digunakan merujuk pada kriteria menurut Darmawan (2021, hlm. 110) sebagai berikut:

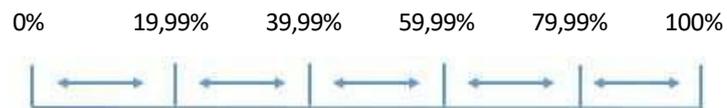
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	80%-100%	Sangat Baik (SB)
4	60%-79,99%	Baik (B)
3	40%-59,99%	Cukup (C)
2	20%-39,99%	Kurang (K)
1	0%-19,99%	Sangat Kurang (SK)

Proses perhitungan persentase pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan frekuensi hasil perolehan dari pengisian kuesioner dengan hasil frekuensi yang diharapkan. Rumus perhitungan yang digunakan untuk kasus penelitian ini dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Frekusensi yang di peroleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil data yang diperoleh melalui skala likert yang berupa angka, selanjutnya disesuaikan dengan kategori skala likert sebagai berikut:



Gambar 3.3 Kategori Skala Pengukuran

Berdasarkan kategori skala yang sudah dipaparkan dalam bentuk persentase, maka skala yang diperoleh dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skala Presentase

Kategori Penilaian	Presentase
Sangat Baik (SB)	80%-100%
Baik (B)	60%-79,99%
Cukup (C)	40%-59,99%
Kurang (K)	20%-39,99%
Sangat Kurang (SK)	0%-19,99%