

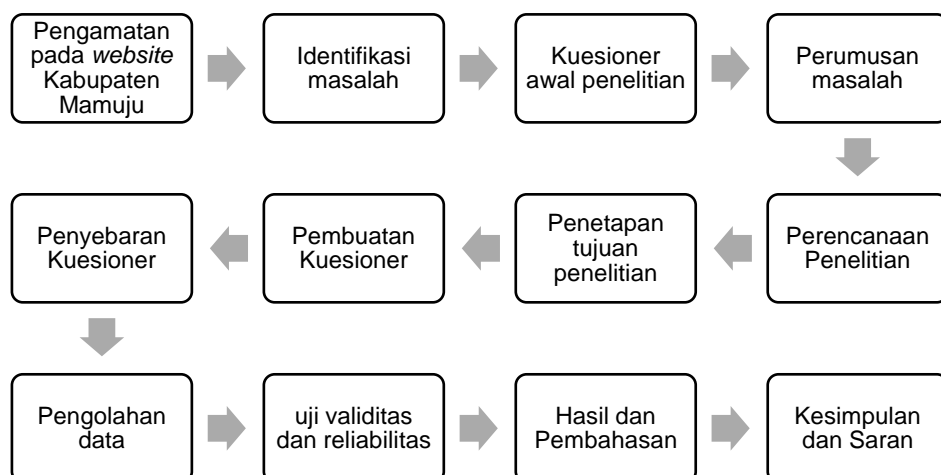
## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Pada dasarnya ada dua pendekatan untuk mengevaluasi *usability* yaitu dengan metode inspeksi dan metode uji. Metode pemeriksaan tidak melibatkan pengguna akhir sedangkan metode pengujian melibatkan pengguna akhir. *Heuristic Evaluation*, *Cognitive Walk-through*, dan Analisis Tindakan dikategorikan sebagai metode Inspeksi; *Think Aloud*, *Field Observation*, dan *Questionnaires* dianggap sebagai metode pengujian. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kebergunaan pada *website* pemerintah Kabupaten Mamuju berdasarkan lima variabel *usability* dan menggunakan metode uji yaitu menggunakan kuesioner sebagai teknik untuk mendapatkan tanggapan dari responden. Responden yang digunakan adalah masyarakat Kabupaten Mamuju.

#### 1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan *website* pemerintah dan objek yang diteliti adalah *website* Kabupaten Mamuju yang dapat diakses melalui [www.mamujukab.go.id](http://www.mamujukab.go.id). Penelitian ini merupakan penelitian survey yang mana untuk penentuan responden diambil berdasarkan sampel yang telah ditentukan oleh peneliti. Di bawah ini adalah langkah-langkah dalam penelitian.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Berdasarkan gambar 3.1 di atas dapat dijelaskan proses dari desain penelitian yang dilakukan dari tahap pertama yaitu observasi atau pengamatan pada *website* Kabupaten Mamuju sehingga hasil observasi bisa digunakan untuk mengidentifikasi beberapa masalah *usability* yang ada pada *website*. Setelah itu penulis membuat kuesioner awal untuk pembuktian masalah, karena untuk penelitian tidak boleh hanya dengan menggunakan asumsi saja. Setelah penyebaran kuesioner awal maka didapatkan hasil untuk merumuskan masalah. Selanjutnya penulis merencanakan untuk penelitian dan menetapkan tujuan yang akan dicapai untuk penelitian ini. Untuk tahap kedua kuesioner yaitu pembuatan kuesioner kedua dengan mengacu pada lima variabel *usability*, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Kuesioner ini berbeda dengan kuesioner awal yang hanya empat pertanyaan untuk mendukung hasil observasi. Responden yang digunakan adalah dengan mendapatkan sampel yang dihitung menggunakan rumus *slovin*. Kriteria untuk responden yaitu dengan menggunakan data dari BPS yang diantaranya adalah yang tinggal di Kecamatan Mamuju, lulus perguruan tinggi, tinggal di daerah perkotaan, serta mereka yang bekerja. Setelah mendapatkan hasil kuesioner, skor yang didapat dihitung dengan menggunakan skala *likert* sehingga bisa kita lihat skor berada pada interval baik atau tidak baik. Setelah itu melakukan uji validitas dan reliabilitas sehingga bisa didapatkan hasil yang dapat dianalisis dan bisa ditarik kesimpulan serta saran untuk memperbaiki *website* pemerintah Kabupaten Mamuju.

## 2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari responden. Teknik pengambilan data dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden. Responden yang terlibat dalam penelitian adalah berupa sampel yang telah ditentukan kriterianya oleh peneliti dan tinggal di Kabupaten Mamuju. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Karena jumlah pengguna *website* tersebar di seluruh Kabupaten Mamuju, maka dilakukan sampling terhadap responden.

Sampel diambil berdasarkan data yang didapat dari BPS Kabupaten Mamuju dengan beberapa kriteria. Kriteria pertama yang digunakan adalah responden tinggal di kecamatan Mamuju, yang merupakan pusat perdagangan dan pemerintahan kabupaten Mamuju yang menurut BPS berjumlah 70.309 jiwa pada

tahun 2017 (BPS, 2017). Kedua, mereka mengenyam pendidikan perguruan tinggi sebanyak 5.715 jiwa dengan komposisi seperti pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Pendidikan yang Ditamatkan

Pendidikan	Jumlah (Orang)
Jenjang DI/II	537
Jenjang DIII	859
Jenjang DIV/SI	3902
Jenjang S2/S3	417
Total	5715

Kriteria ketiga, responden merupakan masyarakat perkotaan yang berjumlah sekitar 23,69%. kriteria keempat adalah mereka yang bekerja sebesar 20,23% (Sensus Ekonomi, 2016).

$$\begin{aligned}
 \text{Populasi} &= 5715 \times 23,69\% \times 20,23\% \\
 &= 5715 \times 0,2369 \times 0,2023 \\
 &= 273,9 \\
 &= 274 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Setelah dilakukan penghitungan maka di dapat jumlah populasi sebesar 274 orang, sehingga sampel yang digunakan berdasarkan rumus *slovin* sebesar 10% dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \rightarrow n = \frac{274}{1 + 276 \times 0,1^2}$$

$$n = 73,4$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel minimal

N = Populasi

e = *Error margin*

Maka hasil yang didapatkan untuk sampel minimal dengan rumus diatas sebesar 73,4 dan dibulatkan menjadi 74 orang.

### 3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian dapat berupa kuesioner, formulir observasi, atau formulir-formulir lain yang berkaitan dengan pencatatan data dan sebagainya. Instrumen berfungsi untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner.

#### a. Variabel

Pada penelitian ini variabel yang digunakan untuk pertanyaan pada kuesioner adalah berdasarkan lima variabel *usability* Jacob Nielsen, yaitu:

- 1) *Learnability* (Mudah dipelajari)
- 2) *Efficiency* (Efisiensi)
- 3) *Memorability* (Mudah diingat)
- 4) *Errors* (Banyaknya kesalahan yang terjadi)
- 5) *Satisfaction* (Kepuasan pengguna)

Berdasarkan lima variabel di atas dapat ditentukan indikator sebagai berikut:

Tabel 3.2 Variabel

Variabel	Indikator
<i>Learnability</i> (Kemudahan Dipelajari)	Kesesuaian nama domain dengan isi <i>website</i>
	Kesesuaian tampilan dengan tampilan <i>website</i> resmi pemerintah pada umumnya
	Kemudahan mempelajari navigasi untuk mengakses setiap menu
<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	Kemudahan melakukan pencarian
	Kemudahan melakukan <i>login</i>
	Kemudahan mengakses salah satu menu dari menu yang tersedia
	Efisiensi informasi pada <i>header</i>
<i>Memorability</i> (Kemudahan diingat)	Kemudahan mengingat tampilan <i>website</i>
	Kemudahan mengingat menu yang tersedia
	Kemudahan menggunakan <i>website</i> setelah keluar dan mengunjunginya lagi di masa yang akan datang

Variabel	Indikator
<i>Errors</i> (Banyaknya kesalahan yang dibuat)	Adanya halaman yang tidak tersedia meskipun terdapat menu
	Pesan <i>error</i> mudah dipahami
<i>Satisfaction</i> (Kepuasan pengguna)	Kepuasan pengguna terhadap kelengkapan informasi yang ditampilkan
	Kepuasan pengguna terhadap <i>update</i> informasi yang ditampilkan
	Kepuasan pengguna terhadap tampilan <i>website</i>
	Kepuasan pengguna terhadap waktu yang diperlukan untuk mengakses halaman <i>website</i> ( <i>access time</i> )

**b. Format kuesioner**

Format kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini mengandung lima variabel *usability* yaitu *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (Efisien), *Memorability* (mudah diingat), *errors* (banyaknya kesalahan yang terjadi), dan *satisfaction* (kepuasan pengguna). Dalam penilaian menggunakan skor 1-5 sesuai dengan skala *Likert* dengan ketentuan sebagai berikut : skor 5 untuk pilihan sangat tidak setuju (STS), skor 4 untuk pilihan tidak setuju (TS), skor 3 untuk pilihan cukup setuju (CS), skor 2 untuk pilihan Setuju (S), dan skor 1 untuk pilihan sangat setuju (SS). Seperti pada format kuesioner berikut ini.

Tabel 3. 3 Format Kuesioner

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan				
		SS	S	CS	TS	STS
<i>Learnability</i>						
1.	Nama mamujukab TIDAK mencerminkan <i>website</i> resmi pemerintah					
2.	Tampilan utama <i>website</i> ini TIDAK mencerminkan <i>website</i> resmi pemerintah					

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan				
		SS	S	CS	TS	STS
3.	Kategori menu yang merupakan navigasi utama SULIT untuk dipelajari dalam waktu singkat					
<i>Efficiency</i>						
1.	Tombol "Search" (pencarian) SULIT ditemukan					
2.	Hasil pencarian pada tombol <i>search</i> TIDAK memuaskan					
3.	Tulisan pada <i>header</i> TIDAK efisien, terdapat pengulangan kata "Pemerintah Kabupaten Mamuju"					
4.	Susunan menu yang tersedia terlalu banyak					
5.	Tombol <i>login</i> SULIT ditemukan					
<i>Memorability</i>						
1.	Tampilan <i>website</i> TIDAK mudah untuk diingat					
2.	Susunan menu yang tersedia sulit untuk diingat					
3.	Tampilan dan menu <i>website</i> ini SULIT diingat setelah keluar dan mengunjunginya lagi di masa yang akan datang					
<i>Errors</i>						
1.	Klik pada menu "Potensi" TIDAK mengarahkan ke halaman apapun ( <i>link</i> tidak bekerja)					
2.	TIDAK ada "notifikasi <i>error</i> " ketika halaman yang dipilih tidak tersedia					
<i>Satisfaction</i>						
1.	Membutuhkan waktu lama untuk membuka halaman <i>website</i>					

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan				
		SS	S	CS	TS	STS
2.	Informasi yang ditampilkan sudah sekian waktu TIDAK diperbaharui					
3.	Tampilan <i>website</i> kabupaten Mamuju BELUM memuaskan					
4.	Saya TIDAK puas dengan kelengkapan Informasi yang tersedia					

### c. Skala Likert

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social (Sugiyono, 2007). Nama skala *likert* diambil dari nama penciptanya yang bernama *Rensis Likert*, seorang ahli psikologi sosial di Columbia University Amerika Serikat. Gagasan *Likert* ditemukan dalam artikelnya yang berjudul “*A Technique for the Measurement of Attitudes*” pada arsip psikologi tahun 1932 dan “*A Simple Reliable Method of Scoring the Thurstone Attitude Scale*” pada jurnal psikologi sosial tahun 1934 (Edmondson, 2005). Dengan skala ini, responden diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner untuk mengetahui tingkat persetujuan mengenai objek yang diteliti. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan disebut variabel penelitian dan ditetapkan secara spesifik oleh peneliti. Bentuk pertanyaan pada kuesioner bisa berupa kalimat positif atau pun negatif (Malhotra, 2006). Dalam setiap pertanyaan negative digunakan garis bawah atau huruf tebal. Menurut Lacobucci dalam bukunya yang berjudul *Marketing Research: Methodological Foundation*, penggunaan garis bawah bertujuan untuk memberikan petunjuk bahwa pertanyaan tersebut bersifat negative, bisa digunakan tanda (R) yang artinya *reverse* sehingga untuk skoring akan mengalami pembalikan nilai dalam penghitungan hasil dari jawaban pertanyaan negative. Jawaban yang dipilih oleh responden merupakan gradasi atau tingkat kecenderungan dari positif ke negative atau dari negative ke positif. Pemberian skor pada pertanyaan positif adalah sebagai berikut : 1) Sangat Tidak Setuju (STS), 2) Tidak Setuju (TS), 3) Cukup Setuju (CS), 4) Setuju (S), 5) Sangat Setuju (SS) dan jika menggunakan pertanyaan negative maka skor penilaian mengalami pembalikan (Dawn lacobucci, 2010) seperti : 5) Sangat Tidak Setuju, 4) Tidak Setuju (TS), 3) Cukup Setuju (CS), 2) Setuju (S), dan 1) Sangat Setuju. Hasil jawaban yang

diberikan responden menggunakan skala 1 sampai 5 seperti yang dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 4 Skala Likert

No	Jawaban	Keterangan	Skor
1.	SS	Sangat Setuju	1
2.	S	Setuju	2
3.	CS	Cukup Setuju	3
4.	TS	Tidak Setuju	4
5.	STS	Sangat Tidak Setuju	5

**d. Uji Validitas**

Uji validitas adalah sebuah tes untuk mengukur ketepatan dan ketelitian sebuah alat ukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid; valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2018). Uji validitas dilakukan untuk memenuhi kesesuaian dan kecepatan alat ukur atau kuesioner dalam menilai sebuah objek. Cara menghitung uji validitas kuesioner yaitu dengan menghitung nilai korelasi antara data pada masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi produk.

$$r = \frac{n(\sum XY) - \sum X \sum Y}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

n = Jumlah responden

X = Skor variabel (Jawaban dari responden)

Y = Skor total dari variabel untuk responden ke –n

**e. Uji Reliabilitas**

Uji realibilitas adalah alat ukur untuk mengukur kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu alat ukur dinyatakan *reliable* atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan kuesioner selalu konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Sugiyono, 2018). Rumus yang digunakan untuk menghitung koefisien *realibilitas Alpha Cronbach* adalah



$$r_{11} = \frac{(2)(r_{1/2 \ 1/2})}{1 + r_{1/2 \ 1/2}}$$

Keterangan:

$r_{1/2 \ 1/2}$  = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

r = koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

Untuk melihat reliabilitas yang dihasilkan dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 3. 5 Kriteria Uji Realibilitas*

<i>Cronbach alpha</i>	Keterangan
$\geq 0.6$	Reliabel
$< 0,6$	Tidak Reliabel

#### 4. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data yang akan digunakan berdasarkan kuesioner dan observasi.

##### a. *Observasi*

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi merupakan salah satu metode dalam pengumpulan data. Terdapat tiga jenis observasi menurut Sugiyono adalah sebagai berikut: observasi partisipatif observasi terus terang atau tersamar, dan observasi tidak terstruktur (Sugiyono, 2007). Pertama, observasi partisipatif adalah observasi yang melibatkan peneliti juga sebagai sumber data sehingga peneliti ikut terlibat dalam kegiatan untuk mencari data. Kedua, observasi terus terang atau tersamar; pada observasi jenis ini sebagai peneliti berbicara terus terang kepada narasumber bahwa ia sedang melakukan penelitian. Namun, peneliti bisa juga tidak harus berterus terang kepada narasumber karena mungkin data yang diperoleh bersifat rahasia sehingga apabila narasumber mengetahui hal tersebut membuat peneliti tidak diijinkan untuk melakukan observasi. Dan yang terakhir adalah observasi tidak terstruktur, hal ini mengacu pada observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis. Observasi jenis ini tidak mempunyai instrumen yang baku atau hanya menggunakan rambu-rambu dalam pengamatan. Pada penelitian ini observasi

telah dilakukan pada awal penelitian untuk mengetahui beberapa masalah yang ada pada *website* Kabupaten Mamuju.

**b. Kuesioner**

Kuesioner adalah instrumen penelitian dari serangkaian pertanyaan tertulis dan pertanyaan lainnya untuk mengumpulkan informasi, fakta, dan pendapat tentang sesuatu dari responden (Gillham, 2007). Kuesioner dipilih sebagai metode pertama karena beberapa pertimbangan, seperti: ruang lingkup, kenyamanan, kecepatan, dan biaya. Pertama, dibandingkan dengan metode lainnya, kuesioner bisa dibilang memiliki kemampuan terbaik untuk menangani cakupan responden yang luas. Kedua, nyaman bagi para peserta karena sederhana, akrab, dan memberi lebih banyak waktu untuk menjawab pertanyaan. Ketiga, peserta membutuhkan lebih sedikit waktu untuk menyelesaikan tes dan hemat biaya. Terlepas dari kenyataan bahwa kuesioner memiliki banyak kekuatan, ia memiliki sejumlah kelemahan, seperti: kejujuran, persepsi yang berbeda, kehilangan hal yang penting, dan mengembangkan waktu. Pertama, kuesioner tidak mencapai pemikiran yang lebih dalam dari peserta. Kedua, itu adalah komunikasi tertutup, sehingga peneliti dan para peserta mungkin memiliki persepsi yang berbeda karena perbedaan latar belakang. Ketiga, ada kemungkinan bahwa pertanyaan dan peneliti kehilangan beberapa aspek penting. Dan yang terakhir, perlu lebih banyak waktu untuk mengembangkan kuesioner. Berdasarkan manfaat dan kelemahan yang disebutkan di atas, kuesioner cukup layak untuk digunakan karena kekuatannya jauh lebih besar daripada kelemahannya.

Ada dua pendekatan dalam survei menggunakan kuesioner: survei berbasis kertas dan *online*. Kuesioner berbasis kertas menggunakan kertas dan tinta sebagai alat survei, sedangkan survei *online* menggunakan formulir *online* dan *internet* sebagai alat survei. Kuesioner berbasis kertas memberikan beberapa manfaat, seperti: keterbacaan, keandalan hasil, dan segmentasi. Pertama, kekuatan terbesar dari kuesioner adalah keterbacaannya, mudah dibaca; hal ini memberikan resolusi terbaik dibandingkan dengan monitor komputer atau layar ponsel. Selain itu hasil yang didapat lebih bisa diandalkan. Survei berbasis kertas ini adalah satu-satunya alat yang tersedia untuk menangani peserta yang tidak memiliki akses internet dan mereka yang setia dengan kertas dan tidak cukup menerima dengan teknologi, internet, dan survei *online*. Namun, ia memiliki beberapa keterbatasan, yaitu tidak memiliki

kemampuan untuk menangani kotak *drop-down* dan file multimedia, seperti: gambar, audio, dan video (DeFranzo, 2012).

Sebaliknya, dibandingkan dengan survei berbasis kertas, survei *online* menawarkan beberapa keuntungan sebagai berikut: biaya, kecepatan, efisiensi, anonimitas, dan respons yang bijaksana. Pertama, keuntungan utama dari survei *online* adalah menghemat banyak biaya untuk kertas, tinta, percetakan, dan ongkos kirim. Kedua, ia menawarkan waktu yang lebih singkat untuk distribusi, menanggapi, mengumpulkan, dan menganalisis. Ketiga, memberikan anonimitas sepenuhnya untuk mendapatkan tanggapan jujur dari para peserta. Dan yang terakhir karena responden dapat memilih waktu dan tempat untuk mengisi survei dan mereka memiliki lebih banyak waktu untuk memberikan jawaban yang dapat lebih dipertimbangkan (Sacks, 2010).

Penelitian ini menggunakan formulir *Google* sebagai alat untuk menyebarkan kuesioner. Alasan ini dipilih karena biaya survei yang murah dan tak terbatas, *Google Spreadsheet*, dan pemberitahuan bisa menggunakan ponsel. Pertama, kekuatan terbesar alat ini adalah bahwa formulir *Google* menawarkan sepenuhnya gratis tanpa biaya untuk survei dan jajak pendapat dalam jumlah tak terbatas. Kedua, semua tanggapan yang dikirimkan secara otomatis disimpan di *Google Spreadsheets* sehingga penghitungan waktu nyata, pemrosesan, dan analisis dapat dilakukan kapan saja. Terakhir, formulir *Google* memberikan pemberitahuan melalui *Gmail* di telepon seluler saat respons diterima. Ini memberikan kenyamanan untuk memantau dan mengontrol survei kapan saja dan di mana saja.

Untuk melakukan survei, kuesioner dikirim ke responden potensial pengguna *website* pemerintah Kabupaten Mamuju. Sebagai studi kuantitatif, penelitian ini membutuhkan setidaknya 20 tanggapan (Nielsen, 2012). Pada formulir kuesioner, peneliti akan melakukan beberapa cara untuk memaksimalkan item respons yang diterima. Pertama, identitas peneliti disebutkan. Kedua, tujuan survei, yaitu mengukur kegunaan *website* pemerintah di Kabupaten Mamuju. Ketiga, jaminan bahwa tanggapan mereka akan dijaga kerahasiaannya. Keempat, informasi pedoman untuk menjawab dan batas waktu pengembalian kuesioner. Yang terakhir, hadiah ditawarkan untuk mendorong respon para peserta.

## 5. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode statistik *Mean* (rata-rata), *rating scale*, serta penghitungan interval. Nilai *mean* adalah rata-rata yang didapat dari hasil penjumlahan seluruh nilai dari masing-masing data, kemudian dibagi dengan banyaknya data yang ada. Rata-rata disimbolkan dengan  $\bar{x}$ , rumus untuk *Mean* adalah:

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

Keterangan:

$\bar{x}$  = *Mean* (rata-rata)

$\sum x_i$  = Nilai  $x$  ke-1 sampai  $x$  ke- $n$  (jumlah skor)

$n$  = Jumlah responden

Dari kuesioner yang telah dilakukan, data yang diperoleh semuanya adalah tanggapan dari responden, dengan memilih opsi dari Setuju sampai dengan Sangat Tidak Setuju, merupakan data kualitatif. Data kualitatif ini kemudian dikuantitatifkan dengan *rating scale*. Setelah melalui pengolahan, data kuantitatif tadi dikualitatifkan lagi sehingga diperoleh lima kriteria Penilaian, yaitu: Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang Baik, dan Tidak Baik. *Rating scale* ini lebih fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi juga bisa untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya (Sugiyono, 2018).

Setelah kriteria penilaian ditentukan, interval angka yang untuk kriteria tertentu dihitung. Untuk mengetahui jumlah interval yang akan dijadikan sebagai acuan, maka digunakan aturan *Sturges* (Sugiyono, 2007) dengan rumus sebagai berikut:

Menghitung Jumlah kelas Interval

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$$

Keterangan :

$K$  = Jumlah kelas interval

$n$  = jumlah butir pertanyaan

sehingga menjadi

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } 17$$

$$K = 1 + 3,3 (1,23)$$

$$K = 5,06$$

Menghitung Rentang Data yaitu skor tertinggi dikurangi skor terendah  
 Skor tertinggi 5 dan terendah 1.

$$I = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

I= Interval kelas

R= range

K=banyaknya kelas

$$I = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{1 + 3,3 \log n}$$

$$I = \frac{5 - 1}{1 + 3,3 \log 17}$$

$$I = \frac{4}{1 + 3,3(1,23)}$$

$$I = \frac{4}{5,06}$$

I = 0,79 dibulatkan menjadi 0,8

Dari hasil penghitungan kriteria penilaian dengan *Rating Scale* dan kelas interval dengan aturan *Sturges*, diperoleh tabel interval seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Tabel Interval

Kuadran	Kelas Interval	Kriteria Penilaian
V	4,21 - 5,00	Sangat Baik
IV	3,41 - 4,20	Baik
III	2,61 - 3,40	Cukup
II	1,81 - 2,60	Kurang Baik
I	1,00 - 1,80	Tidak Baik