BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Sekolah

Pada tahap ini, akan dilakukan peninjauan terhadap sekolah. Diantaranya sejarah singkat sekolah, visi misi sekolah, serta struktur organisasi sekolah.

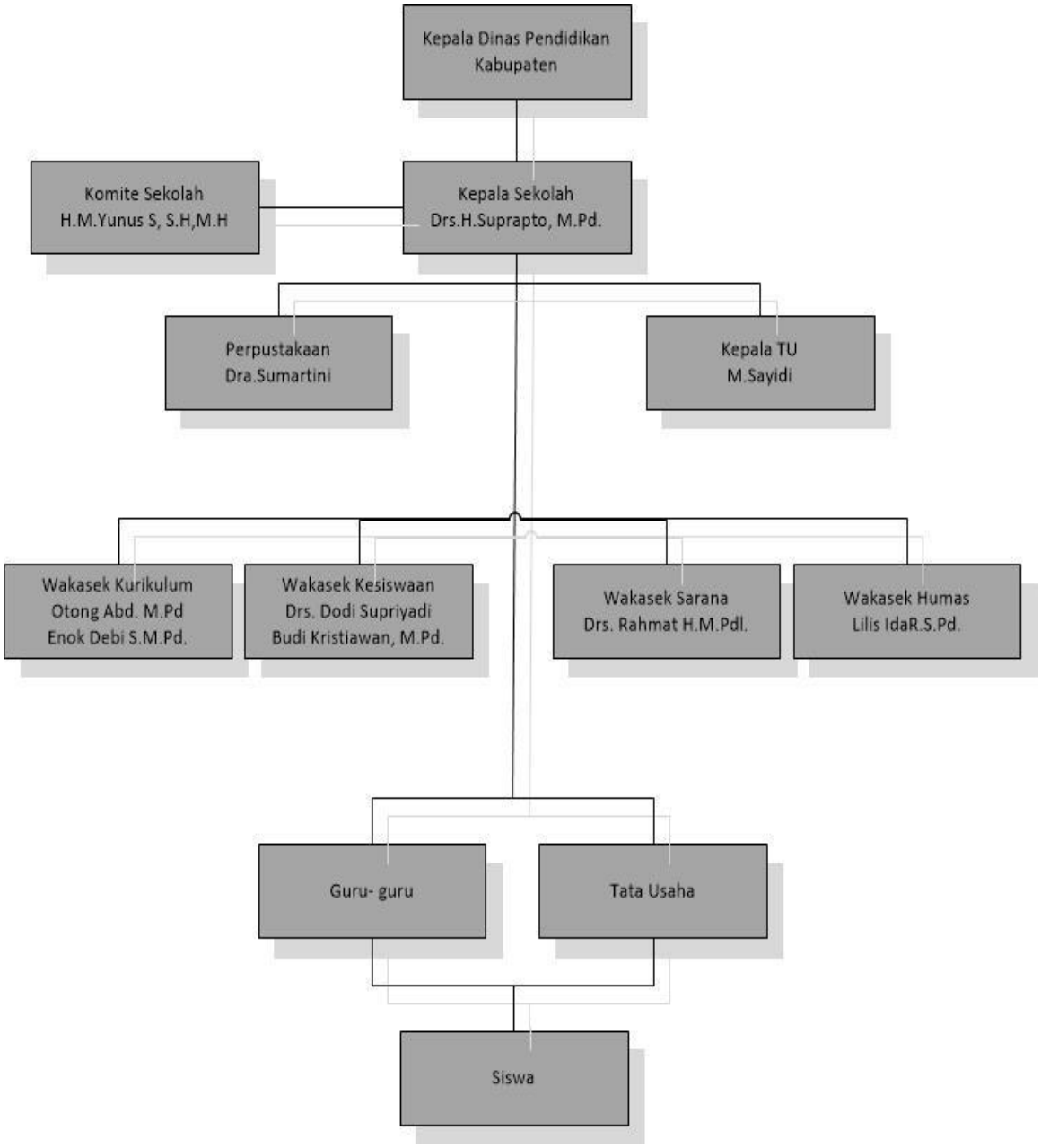
2.1.1 Sejarah Singkat Sekolah

SMA Negeri 1 Kadipaten adalah sekolah SMA yang merupakan alih fungsi dari SMA Putra Kadipaten. Alih fungsi ini berdasarkan hibah dari pengurus Yayasan Pendidikan Rakyat Pusat Bandung tanggal 19 September 1992 Nomor 10/YPR/PB/III/92, kemudian dikeluarkan rekomendasi pendirian SMA Negeri 1 Kadipaten oleh kepala Kandep Dikbud Kabupaten Majalengka tanggal 15 Oktober 1992 No. 1888/102.17/U/1992 dan rekomendasi dari bupati KDH Tk. II Kabupaten Majalengka tanggal 22 Oktober 1992 Nomor 42511/4502/Kesra.

Pada tahun pelajaran 1994/1995 SMA Negeri 1 Kadipaten untuk pertama kali menerima siswa baru kelas 1, yang untuk sementara menginduk ke SMA Negeri Dawuan. Untuk kelancaran belajar mengajar, berdasarkan surat keputusan kepala kandep dikbud Majalengka tanggal 19 juli 1994 Nomor 1447/102.17/C/1994, menunjuk Drs. Ending Rosadi yang sebelumnya sebagai kepal SMA Putra Kadipaten untuk menjabat Kepala SMA Negeri 1 Kadipaten.

Berdasarkan surat keputusan Mendikbud RI tanggal 5 Oktober 1994 Nomor 0260 tahun 1994 resmi berdiri SMA Negeri 1 Kadipaten.

2.1.2 Struktur Organisasi Sekolah



Gambar 2.1 Strutur Organisasi SMA Negeri 1 Kadipaten

2.1.3 Visi dan Misi Sekolah

2.1.3.1 Visi Sekolah

Mewujudkan iptek dan imtaq secara profesional berbasis lingkungan yang rapi, indah, dan hijau.

2.1.3.2 Misi Sekolah

1. Mengembangkan kualitas akademik yang kreatif dan kompetitif.
2. Mengoptimalkan pendidikan berprestasi, mandiri dan berdedikasi tinggi.
3. Mempertebal Iman dan Taqwa sebagai pondasi kepribadian dan budi pekerti luhur.
4. Menciptakan lingkungan yang rapi, indah dan hijau.
5. Meningkatkan kedisiplinan warga sekolah.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian E-learning

Istilah e-Learning mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi e-Learning dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak misalnya dari *Darin E. Hartley* yang menyatakan "*e-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain"* [1].

Menurut Effendi dan Zhuang menjelaskan bagaimana keuntungan dan keterbatasan *E-Learning* sebagai berikut [2]:

1. Keuntungan E-Learning

Adapun kelebihan yang ditawarkan *E-Learning* antara lain :

1. Biaya

   Kelebihan pertama *E-Learning* adalah mampu mengurangi biaya pelatihan. Organisasi perusahaan atau pendidikan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis.

2. Fleksibilitas Waktu

   E-Learning membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar, karenadapat mengakses pelajaran di *Internet* kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan.

3. Fleksibilitas tempat

   Adanya *E-Learning* membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama komputerterhubung dengan jaringan*Internet*.

4. Fleksibilitas kecepatan pembelajaran

   E-Learning dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.

5. Efektivitas pengajaran

   E-Learning merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobanya sehingga jumlah peserta dapat meningkat. *E-Learning* yang didesain dengan *instructional design* mutahir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran.

6. Ketersediaan *On-demand*

   E-Learning dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau *Internet*, maka dapat dianggap sebagai "buku saku" yang membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat.

2. Keterbatasan E-Learning

1. Budaya

Pengguna *E-Learning* menunutut budaya *self-learning*, dimana seseorangmemotivasi diri sendiri agar mau belajar. Sebaliknya, pada sebagian besarpenduduk di Indonesia, motivasi belajar lebih banyak tergantung pada pengajar. Pada *E-Learning* 100% energi dari pelajar, oleh karena itu, beberapa orang masih merasa segan berpindah dari pelatihan di kelas ke pelatihan *ELearning*.

2. Investasi

Walaupun *E-Learning* menghemat banyak biaya, tetapi suatu organisasi harus mengeluarkan investasi awal cukup besar untuk mengimplementasikan *E-Learning*. Investasi dapat berupa biaya desain dan

pembuatan program *learning management system*, paket pelajaran dan biaya lain, seperti promosi.

3. Teknologi

Karena teknologi yang digunakan beragam, ada kemungkinan teknologi tersebut tidak sejalan dengan yang sudah ada dan terjadi konflik teknologi sehingga *E-Learning* tidak berjalan baik.

4. Infrastruktur

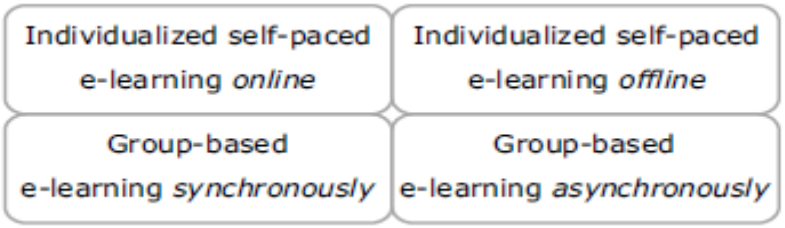
Internet belum terjangkau semua kota di Indonesia. Akibatnya belum semua orang atau wilayah dapat merasakan *Elearning* dengan *Internet*.

5. Materi

Walaupun *E-Learning* menawarkan berbagai fungsi, ada beberapa materi yang tidak dapat diajarkan melalui *ELearning*. Pelatihan yang memerlukan banyak kegiatan fisik, seperti praktek perakitan *hardware*, sulit disampaikan secara sempurna.

2.2.2 Metode pembelajaran dalam E-learning

Diambil dari buku tentang e-learning dengan judul a Guidebook of Principles, Procedures and Practices" karya Som Naidu menjalaskan gambar mengenai model pembelajaran e-learning. [3]



Gambar 2.2 Model Pembelajaran E-learning

Model diatas akan dijelaskan sebagai berikut ini :

1. **Belajar mandiri secara Online.**

   Dalam belajar secara Online ini dimana peserta belajar mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan (delivered) secara Online melalui jaringan baik internet maupun intranet. Sebagai contoh, peserta belajar memperoleh bahan belajar dalam bentuk digital (pdf, doc, ppt, flv, dll), mengerjakan tugas

secara Online, menerima dan mengumpulkan tugas melalui e-mail, memperoleh informasi lain melalui mailing list dan lain-lain [3].

2. **Belajar mandiri secara offline.**

   Dalam belajar mandiri secara offline, peserta belajar mengikuti proses pmbelajaran yang disampaikan (delivered) tanpa menggunakan jaringan komputer(baik internet maupun intranet). Sebagai contoh, peserta mempelajari bahan belajar bentuk media cetak di rumah/di tempat kerja, mempelajari materi dalam bentuk video yang disimpan dalam format DVD dan diputar melalui DVD player di rumah, dan lain-lain [3].

3. **Belajar kelompok secara sinkronous.**

   Dalam belajar kelompok secara sinkronous, peserta belajar mengikuti proses pembelajaran secara kelompok dalam waktu bersamaan (realtime) walaupun dilihat dari sisi lokasi antar kelompok berada di tempat yang berbeda satu sama lain. Contoh sekelompok peserta belajar mendiskusikan sesuatu dengan cara chatting atau audioconference atau video conference melalui internet [3].

4. **Belajar kelompok secara asinkronous.**

   Belajar kelompok secara asinkronous, peserta belajar mengikuti proses pembelajaran secara kelompok melalui internet tapi dalam waktu yang tidak bersamaan (unreal time), umpan baliknya tertunda (delayed). Contoh, peserta belajar mendiskusikan sesuatu secara kelompok via email, bulletin board, dan lain-lain [3].

2.2.3 Learning Management System (LMS)

Pengertian *Learning Management System* menurut pendapat dari Som Naidu merupakan seperangkat alat perangkat lunak yang memungkinkan pengelolaan dan fasilitasi kegiatan pembelajaran [3] .

Alias dan Zainuddin dalam sebuah jurnal menyatakan bahwa *Learning Management System* dapat didefinisikan sebagai “aplikasi perangkat lunak atau teknologi berbasis web yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan menilai proses pembelajaran yang spesifik "[4].

Menurut Kritikou LMS adalah sebuah konsep yang relatif baru yang sering dikaitkan dengan konsep lain seperti e-learning, digital learning, virtual learning dan belajar jarak jauh [5].

Menurut Lonn dan Teasley juga menyatakan bahwa LMS didefinisikan sebagai suatu sistem online yang memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi dan berkolaborasi secara online [6].

Dabbagh, N., & Bannan-Ritland menjelaskan dalam bukunya mengenai fitur yang paling umum dari LMS adalah sebagai berikut [7] :

1. Pengolahan Konten
2. Komunikasi
3. Penilaian
4. Administrasi

Keempat fitur diatas akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengolahan Konten

Pengolahan konten dan alat *display* memungkinkan instruktur untuk menghasilkan isi kursus dalam teks atau editor HTML atau untuk meng-*upload* dokumen, spreadsheet, presentasi, gambar, animasi, audio atau video ke dalam LMS, link dapat menunjuk ke situs web atau dokumen yang berada luar LMS, tugas atau kotak drop-memberikan tempat bagi siswa untuk menyerahkan bahan ditugaskan untuk instruktur mereka untuk grading dan umpan balik. Instruktur dapat mengatur konten ke dalam folder dan subfolder dan dapat menggunakan fitur rilis konten untuk menampilkan atau menyembunyikan folder dan konten individu item, sehingga memberikan kontrol atas instruktur bila konten dapat dilihat oleh siswa [7].

2. Komunikasi

Alat komunikasi yang ada di sebuah LMS memungkinkan instruktur untuk menggabungkan siswa-instruktur dan interaksi siswa-siswa ke kursus. Asynchronous (non real-time) alat termasuk pengumuman saja, halaman web mahasiswa, email untuk instruktur dan anggota kelas, papan diskusi, wiki, blog, dan file sharing. Synchronous (real-time) alat yang ditemukan di khas LMS menyertakan teks chatting, papan tulis, dan sharable browser web. Kelompok

siswa dapat ditempatkan menjadi tim virtual atau kelompok, yang mungkin termasuk teks chat, diskusi berulir dan file sharing kemampuan yang dapat dilihat hanya oleh anggota kelompok dan oleh instruktur [7].

3. Penilaian

Alat penilaian disediakan untuk instruktur dengan sejumlah cara melalui tes, survey dan jalur siswa prestasi dan kegiatan dalam kursus. Umumnya alat-alat tes / penilaian digunakan untuk ujian, generator untuk membuat berbagai jenis pertanyaan (pilihan ganda, benar / salah, esai, jawaban singkat, pencocokan, dll) dan kolam pertanyaan atau bank soal tes untuk menyimpan pertanyaan yang dapat digunakan untuk beberapa ujian. Pertanyaan di ujian (dan pilihan dalam pertanyaan pilihan ganda) bisa acak dan dapat ditampilkan satu-di-waktu atau sekaligus. Instruktur dapat memberikan batas waktu untuk ujian, dan dapat menentukan jenis dan jumlah umpan balik yang diberikan kepada siswa yaitu menerima jawaban yang benar dan salah. Ujian dapat akan dinilai, ditingkatkan mutunya atau disampaikan sebagai anonim survei dengan hasil agregasi [4].

4. Administrasi

Alat administrasi digunakan untuk instruktur meliputi mengontrol panel dengan kemampuan untuk mengelola pengaturan untuk pembuatan konten, komunikasi dan alat penilaian, menyesuaikan tampilan tentu saja, membuat alat, konten dan sumber daya yang tersedia atau tidak tersedia bagi pengguna, mengelola file dan bergerak atau menyalin konten. Alat administratif untuk LMS administrator sistem memungkinkan mereka untuk mengelola penciptaan account pengguna dan kursus, pendaftaran instruktur dan siswa ke dalam program, kursus, dan pelacakan aktivitas dalam sistem [7].

Dalam sebuah tesis menurut Sabine G juga menjelaskan mengenai alat – alat evaluasi untuk aplikasi *Learning Management System* sebagai berikut ini [8] *:*

Alat Komunikasi :

Fungsi, fitur, dan kegunaan dari alat komunikasi berikut: forum, chatting, pesan, pengumuman, konferensi, dan kolaborasi ketersediaan alat komunikasi sinkron dan asinkronus [8]

Objek Pembelajaran :

Fungsi, fitur, dan kegunaan dari alat authoring untuk membuat objek belajar seperti tes, materi pembelajaran, latihan, dan lain-lain, fitur dan pilihan untuk mengimpor objek belajar [8]

Pengaturan Data User

Penyimpanan dan penyajian data pengguna dan perilaku pengguna: pelacakan, statistik, identifikasi pengguna online, dan profil pengguna pribadi [8]

Kegunaan

Kualitas user friendly, dukungan, dokumentasi, dan bantuan dalam sistem [8]

Aspek Teknis

Realisasi teknis dan persyaratan : standar, persyaratan sistem, keamanan, dan skalabilitas. [8]

Administration

Fungsi dan kegunaan dari aspek administrasi : manajemen user, manajemen otorisasi, dan setup sistem [8]

Kursus Management

Fungsi dan kegunaan dari aspek manajemen kursus : administrasi kursus, penilaian tes, dan organisasi obyek pembelajaran dan alat komunikasi [8]

Menurut Pituch & Lee penggunaan *Learning Management System* terdapat dua perbedaan, perbedaan ini menjadi dua tingkatan [9]:

1. Untuk mendukung proses pembelajaran konvensional, dan
2. Untuk mendukung pembelajaran jarak jauh yang menggantikan pembelajaran konvesional.

Dari penjelasan diatas maka jika poin yang pertama bahwa *Leraning Management System* berfungsi sebagai pendukung yang tidak menggantikan kegiatan pembelajaran secara konvensional, sedangkan yang kedua berfungsi sebagai pengganti pembelajaran secara konvensional yang sudah berjalan.

Dari penjelasan diatas bahwa *Learning Management System* merupakan suatrau alat yang digunakan untuk pembelajaran online/e-learning dimana dari segi fungsinya memiliki fasilitas yang dibutuhkan untuk memanajemen kelas secara online, seperti pengelolaan dalam memberi tugas, materi pelajaran, evaluasi/ulangan, dan lain sebagainya. *Learning Management System* juga dirancang semudah mungkin dalam pengoprasian siswa dan mampu memberi kemudahan antara guru dan siswa berunteraksi yang dapat digunakan kapan saja dengan adanya kelas virtual yang dibuat .

2.2.4 Definisi Basis Data

Menurut Kursini dalam bukunya yang berjudul "Strategi Perancangan dan Pengolahan Basis Data" menjelaskan basis data adalah kumpulan data yang saling berelasi. Data sendiri merupakan fakta mengenai obyek. Data dapat dinyatakan dengan nilai (angka , deretan karakter, atau symbol). Tujuan dari basis data adalah untuk mengatur data shingga diperoleh kemudahan, ketepatan, dan kecepatan dalam pengambilan kembali. [10]

Manfaat dari basis data adalah sebagai berikut :

1. **Kecepatan dan Kemudahan**

   Dengan menggunakan basis data pengambilan informasi dapat dilakukan dengan cepat dan mudah.Basis data memiliki kemampuan dalam mengelompokan, mengurutkan bahkan perhitungan dengan matematika. Dengna perancangan yang benar, maka penyajian informasi akan dapat dilakukan dengna cepat dan mudah. [10]

2. **Kebersamaan Pemakai (Sharability)**

   Basis data dapat digunakan oleh banyak user dan banyak aplikasi. Untuk data-data yang diperlukan oleh banyak bagian / orang tidak perlu dilakukan pencatatan masing-masing bagian , tetapi cukup cukup dengan satu basis data untuk dipakai bersama. [10]

3. **Pemusatan kontrol data**

   Karena cukup dengan satu basis data untuk banyak keperluan, pengontrolan terhadap data juga cukup dilakukan di suatu tempat saja. Jika ada perubahan data alamat siswa misalnya , maka tidak perlu

meng-update semua data di masing-masing bagian tetapi cukup hanya di satu basis data. [10]

4. **Efisiensi ruang penyimpanan (space)**

   Dengan pemakaian bersama,kita tidak perlu menyediakan penyimpanan di berbagai tempat, tetapi cukup satu saja sehingga ini akan menghemat ruang penyimpanan yang dimiliki oleh sebuah organisasi. [10]

2.2.5 Entity Relational Database (ERD)

Sebuah entity adalah sebuah benda atau objek di dunia nyata yang dapat dibedakan dari semua objek lainnya. Beberapa komponen dalam ERD sebagai berikut ini [10] :

1. ***Entity Sets***

   Entity set sekumpulan entiti yang mempunyai tipe yang sama kesamaan tipe ini dapat dilihat dari atribut property yang dimiliki oleh setiap entiti. Sebagai contoh : kumpulan orang yang belajar di perguruan tinggi sebagai mahasiswa.

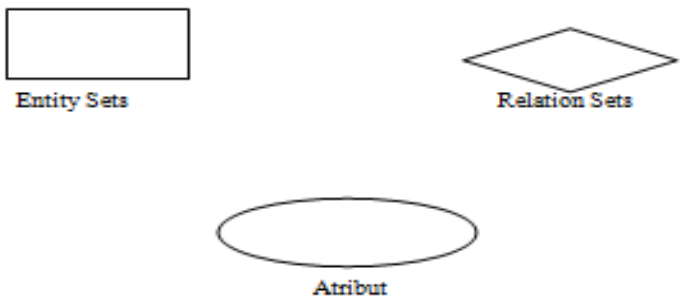
2. ***Relation Sets***

   Relationship adalah hubungan di antara beberapa entiti maka Relation Sets adalah sekumpulan relasi mempnyai tipe yang sama

3. **Atribut**

   Atribut merupakan sebutan untuk mewakili suatu entiti atribut dalam ERD dilambangkan dalam bentuk elips

Berikut gambar dari setiap komponen yang ada pada ERD :



Gambar 2.3 Komponen ERD

2.2.6 MySQL

MySQL merupakan database server yang awalnya hanya berjalan pada sistem Unix dan Linux. Seiring berjalannya waktu dan banyak peminat yang menggunakan database ini, MySQL merilis versi yang dapat digunakan pada hampir semua platform, termasuk Windows.

Bahasa yang digunakan pada database server MySQL yaitu SQL yang merupakan kependekan dari "Struktur Query Language". SQL merupakan suatu bahasa permintaan yang terstruktur , karena pada penggunaannya SQL memiliki aturan yang telah distandarisasikan oleh asosiasi bernama ANSI. [11]

2.2.7 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Al Bahra dalam bukunya dengan judul "Rekayasa Perangkat Lunak" menjelaskan bahwa diagram aliran data merupakan sistem untuk menggambarkan pembagian sistem kemodul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang dikerjakan. Untuk memudahkan analisis dimulai dengan [12] :

1. **Diagram Konteks**

   Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari satu proses menggambarkan ruang lingkup sistem. Diagram konteks merupakan level teringgi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Diagram konteks akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem yang akan dibatasi oleh boundar(dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses , dan tidak boleh ada data store [12]

2. **Diagram Nol/Zero**

   Merupakan diagram yang menggambarkan proses dari dataflow diagram nol memberikan gambaran secara menyeluruh mengenaisistem yang akan ditangani, menunjukan tentang fungsi utamaatau proses yang ada , aliran data, dan eksternal entity. [12]

3. Diagram Rinci (level Diagram)

Diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada didalam diagram nol atau level diatasnya. [12]

Setiap proses di DFD harus memilik spesifikasi proses, tanpa ini kita tidak akan mengetahui apa yang terjadi pada proses tersebut. Banyak cara /metode yang digunakan untuk menggambarkan proses tersebut. [12]

2.2.8 Internet

Internet merupakan suatu abstraksi yang kuat yang memperbolehkan pembahasan kompleksitas dan teknologi komunikasi beragam dibawahnya dengan menyembunyikan detail setiap perangkat keras jaringan den menyediakan suatu lingkungan komunikasi tingkat tinggi. [13]

Cara internet bekerja yaitu , setiap komputer yang terhubung dengan jaringan , diberikan sebuah nomor yang unik, dan berkumunikasi satu sama lainnya dengan bahasa komunikasi satu dengan yang lainya dengan bahasa komunikasi yang sama. Bahasa komunikasi yang sama disebut dengan protokol , dan protokol yang digunaan internet yaitu TCP/IP *(Transmission Control Protocol/Internet Protocol)* [13]

Dalam pemanfaatannya , para akadimisi merupakan salah satu pihak yang paling diuntungkan dengan kemunculan internet. Aneka referensi, jurnal , maupun hasil penelitian yang dipublikasikan melalui internet tersedia dalam jumlah yang melimpah. Kelebihan sarana internet yang tidak mengenal batas geografis juga menjadikan sarana yang ideal untuk melakukan kegiatan belajar jarak jauh, baik melalui kursus tertulis maupun perkuliahan. [13]

2.2.9 Dreamweaver

Dreamweaver merupakan sebuah aplikasi untuk merancang pembuatan *website*. *Dreamweaver* dibuat oleh perusahaan *Macromedia* sehingga dinamakan *Macromedia Dreamweaver*.

Dreamweaver memiliki kelebihan dalam hal kemudahan penggunaan. Untuk pengguna awam, *Dreamweaver* menyediakan fungsi tampilan *Design*, sehingga pengguna dapat merancang tampilan halaman web dengan konsep *WYSIWYG (What You See Is What You Get)*. Untuk pengguna tingkat lanjut, *Dreamweaver*

menyediakan tampilan *Code* sehingga pengguna dapat merancang tampilan yang lebih lengkap menggunakan kode. Pengguna juga dimudahkan dengan berbagai fasilitas yang dimiliki *Dreamweaver* seperti *tag auto-completion* untuk penulisan kode *HTML* [14].

2.2.10 Bahasa Pemrograman PHP

PHP adalah suatu bahasa server – side yang didesain khusus untuk aplikasi web. PHP bisa disisipka diantara bahasa HTML. Karena PHP merupakan bahasa server side , maka bahasa pemrograman PHP akan di eksekusi di server, sehingga yang dikirim ke browser internet adalah hasil jadi dalam bentuk HTML, dan Kode PHP anda tidak akan terlihat [15].

Adapun keuntungan dari bahasa pemrograman PHP yaitu [15].:

1. PHP mudah dibuat dan kecepaan akses tinggi
2. PHP berjalan dalam sebuah sever yang berbeda dan di sistem operasi yang berbeda pula.
3. PHP diterbitkan secara gratis
4. PHP juga dapat berjalan di web server Microsoft Personal Web server, Apache , IIS, Xitami dan sebagainya.
5. PHP bahasa pemrograman yang dapat ditempel bersamaan dengan HTML.
6. PHP termasuk serverside programming

Sistem database yang didukung yaitu [15] :

1. Oracle
2. Sybase
3. mSQL
4. MySQL
5. Solid
6. Generic ODBC
7. Postgres SQL

2.2.11 Skala Likert

Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Nama skala ini diambil dari nama Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Biasanya disediakan lima pilihan skala dengan format seperti:

1. Sangat Setuju
2. Setuju
3.. Kurang Setuju
4.. Tidak Setuju
5. Sangat Tidak Setuju

Selain pilihan dengan lima skala, kadang digunakan juga skala dengan tujuh atau sembilan tingkat. Suatu studi empiris menemukan bahwa beberapa karakteristik statistik hasil kuesioner dengan berbagai jumlah pilihan tersebut ternyata sangat mirip.

Skala Likert merupakan metode skala bipolar yang mengukur baik tanggapan positif ataupun negatif terhadap suatu pernyataan.[17]

Berdasarkan data hasil kusioner tersebut, dapat dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus dibawah ini :

$$Y = \frac{P}{Q} x\ 100\% \qquad (2.1)$$

Keterangan : P = Banyaknya jawaban responden tiap soal.

Q = Jumlah responden

Y = Nilai prosentase