

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Studi sebelumnya tentang analisis kualitas media dan situs web telah dilakukan secara ekstensif, memanfaatkan berbagai metode pengiriman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pelacakan mata analisis kualitas situs web dapat meningkatkan pengetahuan dan keahlian analisis kualitas situs web. Penulis mengklaim bahwa penelitian sebelumnya berikut ini relevan dan memiliki koneksi ke penelitian yang perlu dilakukan.

Pertama, penelitian yang berjudul “**Analisis Perbandingan Usability Website E-Commerce Konveksi Menggunakan Metode Eye-Tracking**” dilakukan oleh Gita Indah Marthasari, Evi Dwi Wahyuni pada tahun 2021. Penelitian dilakukan untuk menganalisis efektifitas dan efisien antarmuka azstore.id dan kaos3dmalang.com menggunakan metode eye-tacking dan membandingkan website azstore.id dan kaos3dmalang.com untuk mengetahui tampilan interface sesuai dengan kepuasan pengguna. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Pengukuran usability dari kuesioner USE yang dilakukan pada website azstore.id dan website kaos3dmalang.com memiliki nilai yang layak[18]. Kelemahan penelitian ini adalah ukuran sampel yang terbatas. Studi ini hanya melibatkan beberapa responden yang mungkin tidak mewakili seluruh populasi.

Kedua, penelitian yang berjudul “**Analisis Tes Usability menggunakan Metode Eye Tracking pada Website AOC Universitas Medan Area**” dilakukan oleh Erwandi Rambe pada tahun 2022 ini bertujuan untuk

menganalisa efektifitas dan efisien website AOC Universitas Medan Area serta menganalisa faktor kepuasan pengguna dengan menggunakan metode Eye Tracking. Pengujian ini dilakukan dengan cara memberikan beberapa task yang dikerjakan responden, untuk melihat keberhasilan setiap task dan waktu pengerjaan responden. Kemudian dilakukan penyebaran kuesioner SUS untuk mengetahui tingkat kepuasan responden[19]. Kelemahan pada penelitian ini adalah jumlah responden atau sampel yang digunakan dalam penelitian terbatas, hasilnya mungkin tidak mewakili populasi secara keseluruhan.

Ketiga, penelitian yang berjudul **“Usability Testing Situs Web Politeknik Negeri Batam Menggunakan Metode Eye Tracking** dilakukan oleh Fadli Suandi, Swono Sibagariang, Yessy Kusumah Amalia, M. Bambang Firdaus 2021. Pengujian pra-pengguna, pengujian pengguna, pengujian pasca-pengguna, dan awal kebutuhan adalah empat tahap pertama dari pendekatan. Setelah pengujian, tugas pengguna membutuhkan waktu rata-rata 4 menit dan 33 detik untuk diselesaikan untuk setiap responden. Masalah kecil dengan nomenklatur menu pengguna di situs web polibatam.ac.id ditemukan berdasarkan hasil analisis pelacakan mata. Usulan perbaikan situs web www.polibatam.ac.id adalah dengan lebih memperhatikan kembali penamaan sub menu utama yang terdapat pada halaman web menjadi lebih spesifik agar tidak menimbulkan kebingungan bagi pengunjung situs web[20]. Kelemahan pada penelitian ini adalah jumlah responden atau sampel yang digunakan dalam penelitian terbatas, hasilnya mungkin tidak mewakili populasi secara keseluruhan.

Keempat, penelitian yang berjudul **“Usability Test on a Learning Website by Using the Eye Tracking Method ”** dilakukan oleh Nukhe Andri Silviana, Trinaldo Anangjasa Sihotang pada tahun 2023. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang hasil uji kegunaan dan bagaimana menyarankan perubahan pada situs web pembelajaran, penelitian dilakukan. Para responden diberi banyak tugas untuk diselesaikan, dan waktu yang dihabiskan untuk setiap kegiatan dicatat untuk mengelola tes[21]. Metode Eye-Tracking digunakan

dalam evaluasi kegunaan untuk menganalisis fitur visual seperti pencarian pengguna, durasi pengguna, dan urutan pencarian oleh peneliti atau akademisi. Ukuran sampel yang kecil dalam penelitian ini adalah salah satu kelemahannya. Ada sangat sedikit responden dalam survei, sehingga mereka mungkin tidak sepenuhnya mewakili populasi.

Kelima, penelitian yang berjudul “**Potential Eye Tracking Metrics and Indicators to Measure Cognitive Load in Human Computer Interaction Research**” disampaikan oleh Ramaswamy Murugesu dan Antony William Joseph pada tahun 2020. Dalam konteks interaksi manusia-komputer, penelitian ini mengungkapkan indikasi potensial dan signifikansinya untuk mengukur beban kognitif [22]. Kurangnya informasi dalam artikel ini mengenai reliabilitas dan validitas instrumen pengumpulan data adalah kekurangan penelitian. Menentukan validitas dan reliabilitas temuan penelitian bergantung pada validitas dan reliabilitas instrumen.

Table 2. 1 Ringkasan Penelitian Sebelumnya

No	Judul	Masalah	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Analisis Perbandingan Usability Website E-Commerce Konveksi Menggunakan Metode Eye-Tracking	Para faktor kemanjuran dan efisiensi mungkin tidak berdampak pada seberapa baik fungsi situs web saat digunakan.	Eye Tracking	Penilaian kegunaan kuesioner USE di situs web azstore.id dan kaos3dmalang.com memiliki nilai yang terhormat, menurut hasil. Responden pada azstore.id menyelesaikan tugas rata-rata lebih cepat daripada mereka yang kaos3dmalang.com.	Studi kasus di website Convection E-commerce kontras dengan penelitian peneliti, yaitu studi kasus di website SMA Negei 1 Sokaraja.
2	Analisis Tes Usability menggunakan Metode Eye Tracking pada Website AOC Universitas Medan Area	Karena ada banyak menu dan tahapan yang terlibat dalam menavigasi sistem, siswa berjuang untuk memahami alur navigasi.	Eye Tracking	Skor rata-rata 70,47 dicapai berdasarkan hasil perhitungan faktor kepuasan kuesioner. Ini menunjukkan bahwa situs web dinilai dapat diterima, baik, dan C.	Penelitian ini berbeda karena situs AOC Universitas Medan Area menampilkan studi kasus, sedangkan situs web SMA Negei 1 Sokaraja menampilkan studi kasus yang dilakukan oleh peneliti.

No	Judul	Masalah	Metode	Hasil	Perbedaan
3	Usability Testing Situs Web Politeknik Negeri Batam Menggunakan Metode Eye Tracking	Menganalisis data pengujian kegunaan dari beberapa responden yang menghabiskan 4 menit dan 33 detik menggunakan metode pelacakan mata untuk mengerjakan tugas pengguna dan berinteraksi dengan situs web www.polibatam.ac.id tidak diketahui.	Eye Tracking	Masalah kecil dengan nomenklatur menu pengguna di situs web polibatam.ac.id ditemukan sebagai hasil dari temuan penelitian dan temuan analisis pelacakan mata.	Penelitian peneliti merupakan studi kasus di website SMA Negei 1 Sokaraja, namun penelitian di Politeknik Negeri Batam merupakan studi kasus di websitenya.
4	Usability Test on a Learning Website by Using the Eye Tracking Method	Kami belum mengetahui hasil uji kegunaan atau cara menyarankan perubahan pada situs web pembelajaran.	Eye Tracking	Temuan penelitian menunjukkan bahwa, ketika tingkat efikasi dalam Tugas 1 dihitung, persentase 68,75% diperoleh; pada Tugas 2, persentase 73,03%; dan pada Tugas 3, persentase 90,38%. Berdasarkan perhitungan efisiensi, diperoleh	Sebuah studi kasus di situs web pembelajaran kontras dengan penelitian peneliti dalam hal ini.

No	Judul	Masalah	Metode	Hasil	Perbedaan
				hasil sebagai berikut: Overall Relative Efficiency (ORE) Task 1 = 64,22%, ORE Task 2 = 68,95%, ORE Task 3 = 87,77%; Timed Based Efficiency (TBE) Tugas 1 = 0,029 gol/detik, Tugas TBE 2 = 0,030 tujuan/detik, dan Tugas TBE 3 = 0,041 tujuan/detik.	
5	Potential Eye Tracking Metrics and Indicators to Measure Cognitive Load in Human Computer Interaction Research	Saat ini tidak diketahui apa penanda potensial dan seberapa penting mereka untuk menilai ketegangan kognitif dalam konteks interaksi manusia-komputer.	Eye Tracking	Teknologi pelacakan mata adalah alat yang berharga untuk menilai beban kognitif dalam konteks HCI dan komputasi visual, menurut temuan penelitian.	Perbedaan pada penelitian adalah studi kasus mengenai metric dan indicator pelacakan mata potensial sedangkan penelitian oleh peneliti dengan studi kasus mengenai website SMA Negeri 1 Sokaraja

Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan pada tahun 2021. Penelitian sebelumnya melakukan analisis pengujian usability menggunakan eyetracking yang berfokus pada jumlah fiksasi. Penelitian tersebut dijadikan sebagai acuan utama pada penelitian yang dilakukan yang berfokus pada heatmap.

2.2 Landasan Teori

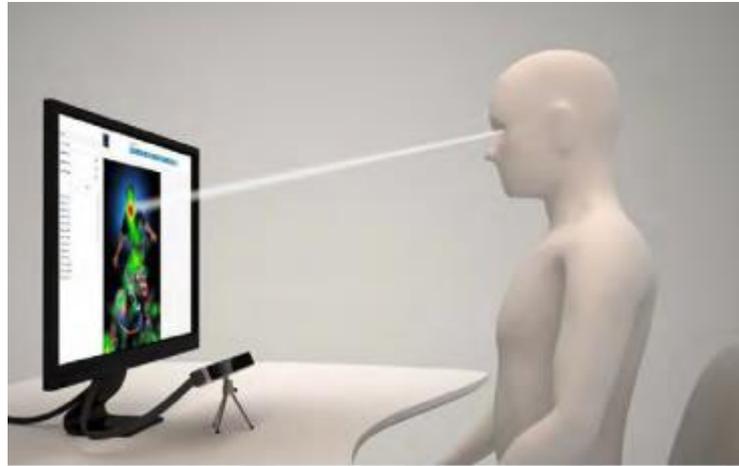
2.2.1 Analisis

Proses menganalisis data untuk memeriksa atau menyelidiki suatu kejadian untuk memahami situasi lebih lengkap dikenal sebagai analisis. Analisis biasanya dilakukan bersamaan dengan pengolahan data atau penelitian. Kinerja situs web dan banyak aspek dievaluasi secara menyeluruh sebagai bagian dari proses analisis kualitas situs web, yang menentukan seberapa efektif situs web tersebut, seberapa baik memenuhi kebutuhan pengguna, dan apakah sesuai untuk tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan situs web, serta memberikan rekomendasi perbaikan guna meningkatkan pengalaman pengguna dan mencapai tujuan bisnis atau organisasi[23].

2.2.2 Eye Tracking

Pelacakan mata adalah teknik yang melacak, mendokumentasikan, dan menunjukkan arah pandangan seseorang saat mereka melihat suatu objek. Dengan menggunakan teknik ini, kami dapat memantau gerakan mata pengguna dan lamanya waktu yang mereka habiskan untuk melihat berbagai bagian situs web untuk lebih memahami bagaimana mereka merespons grafik[24]. Secara khusus, eye tracking memungkinkan kita untuk menangkap apa yang seseorang sedang fokuskan dengan mengumpulkan data perpindahan mata dan titik pandang. Karena dengan kata lain, proses membaca ke arah mana penglihatan seseorang dan berapa banyak pergerakan mata yang terjadi. Misalnya, Anda dapat mengukur pola visual seseorang dan memutuskan dengan objektif aspek desain apa yang pertama kali mereka perhatikan dan apa yang paling menarik

perhatian. Eye tracking adalah teknik eksperimentasi yang vital dan dapat memberikan wawasan yang unik ke dalam tugas-tugas pencarian visual[25].



Gambar 2.1 Metode Eye Tracking

Dalam penggunaan metode eye tracking ada beberapa istilah yang mungkin belum dipahami secara umum, istilah-istilah ini menggambarkan sebuah kondisi ataupun ukuran ketika eye tracking digunakan diantaranya

a. Heatmap

Merupakan data visual dari eye tracking, yang merepresentasikan sebuah nilai dari variabel (misalkan: lamanya pengguna memandangi sebuah objek). Dengan menggunakan warna seperti merah, hijau, kuning.

b. Fixation

Merupakan sebuah titik ketika mata melihat atau bisa disebut juga tatapan.

c. Gaze Plot

Sebuah gambar yang merepresentasikan tatapan seseorang, bentuknya adalah lingkaran .

d. Saccade

Setiap mata selalu berpindah-pindah 19 penglihatan dari tempat satu ketempat lainnya, pergerakan yang sangat cepat ini mampu direkam oleh eye tracking.

e. Scanpath

Menggambarkan arah seseorang ketika melakukan scanning pada sebuah antarmuka. Area of Interest Daerah yang sering di soroti pengguna.

f. Calibration

Merupakan sebuah proses penyamaan persepsi pandang antara alat dengan pengguna untuk memastikan bahwa titik yang dilihat oleh pengguna juga dilihat oleh alat.

Dalam merekam aktivitas pergerakan mata dari partisipan, diperlukan alat yang disebut eye tracker. Eye tracker merupakan sebuah perangkat yang dapat merekam pergerakan mata dari partisipan, seperti ketika partisipan melihat suatu objek atau layar monitor. Sejumlah perusahaan juga telah memproduksi eye tracker tersebut, antara lain Tobii, eye tribe, realey, dan lain-lain[25]. Sebelum melakukan pengujian, tahapan awal yang perlu dilakukan adalah kalibrasi kemudian testing dengan mengupload url situs web maupun file gambar yang ingin diujikan dengan beberapa task kemudian lakukan perekaman pengujian menggunakan eye tracking, terakhir analisa hasilnya pada website realey. Investigasi Laura Faulkner menunjukkan bahwa persentase masalah kegunaan yang terdeteksi bervariasi dengan jumlah peserta. Proporsi masalah kegunaan yang ditemukan dalam pemeriksaan 30 peserta dapat meningkat menjadi setidaknya 97% [26]

2.2.3 Kualitas Website

Tingkat kesempurnaan dan penerapan situs web sehubungan dengan standar atau kriteria yang telah ditentukan dikenal sebagai kualitas situs web. Ini mencakup berbagai elemen yang menetapkan seberapa baik situs web memenuhi harapan pengguna dan bahkan melampaui mereka, di samping tujuan yang ditetapkan.

2.2.4 Kepuasan Pengguna

Layanan didefinisikan sebagai sistem yang memenuhi persyaratan publik dan dijalankan oleh pemerintah atau bisnis swasta dalam buku Layanan,

Kualitas, dan Kepuasan. Menurut definisi lain, penyedia layanan adalah organisasi yang menawarkan layanannya kepada masyarakat umum atau melakukan tugas-tugas terkait pemerintah. Kemampuan orang untuk puas dengan barang-barang tertentu yang mereka butuhkan dan inginkan disebut sebagai kepuasan pengguna. Kepuasan di situs web adalah jenis kepuasan yang dapat diukur darinya[27].

2.2.5 Website

Situs web adalah sekelompok halaman online yang ditautkan, kadang-kadang disebut sebagai portal, situs web, atau situs web. Ungkapan "web," sering dikenal sebagai "world wide web (www) atau "W3," mengacu pada sebagian dari internet yang terdiri dari halaman web dengan dokumen komputer yang dapat menampilkan teks, gambar, dan audio. Situs web adalah susunan halaman dengan banyak jenis konten yang ditampilkan di dalamnya, termasuk teks, foto, animasi, suara, dan / atau kombinasi dari semua ini dalam bentuk statis atau dinamis. Halaman-halaman ini terhubung satu sama lain oleh jaringan halaman yang disebut hyperlink. HTML (Hypertext Markup Language), yang menggambarkan bagaimana dokumen muncul ketika dilihat melalui browser web, digunakan untuk membangun halaman web. Setiap halaman web[28]. Halaman pertama dari sebuah website disebut home page, sementara setiap halaman individunya disebut web page. Dengan kata lain, website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh pengguna Internet di seluruh dunia. Dengan semakin banyaknya pengguna Internet dari waktu ke waktu, hal ini menjadi potensi pasar yang terus berkembang[27].

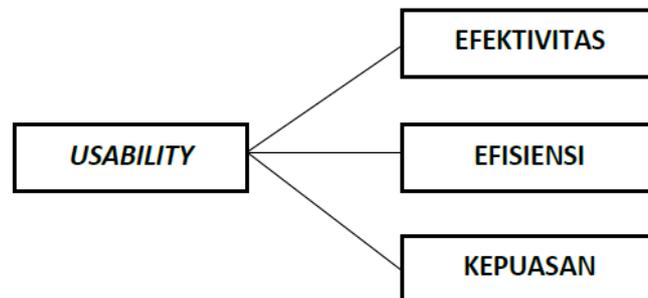
2.2.6 Usability

Kegunaan situs web adalah cerminan dari pola penggunaan keseluruhan penggunanya. Menurut Nielsen, kapasitas situs web untuk digunakan secara efektif sangat penting untuk kelangsungan hidupnya. Situs web dengan kegunaan tinggi memiliki kemungkinan kuat untuk sering dilihat oleh pengguna internet. Pengguna biasanya menginginkan informasi yang cepat dan memenuhi kebutuhan mereka. Pengguna

cenderung meninggalkan situs web dengan cepat dan mencari opsi lain jika tidak memberikan instruksi yang jelas tentang apa yang dapat dilakukan di situs[28].

Usability menurut ISO 9241-11 didefinisikan sebagai “The extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use”. Sejauh mana antarmuka memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dapat diukur dengan kegunaannya[29]. Jika suatu produk atau layanan memenuhi persyaratan berikut, itu dapat dianggap dapat digunakan: efisien, efektif, dan memuaskan. Penjelasan untuk masing-masing kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Efisiensi adalah tingkat di mana pengguna dapat secara tepat dan sepenuhnya mencapai tujuan mereka.
- b. Efektivitas produk diukur dengan seberapa baik meniru perilaku pengguna dan seberapa sederhana bagi pengguna untuk menggunakannya sebagaimana dimaksud.
- c. Kesan, sentimen, dan opini pengguna disebut sebagai kepuasan dan biasanya dipastikan dengan pertanyaan tertulis dan lisan.



Gambar 2.2 Model Usability ISO 9241-11

ISO 9241-11 menyebutkan bahwa ada tiga dimensi usability yaitu sebagai berikut :

- a. Efektifitas (Effectiveness)

Tujuan yang ditentukan pengguna produk atau sistem dapat mencapai tujuan dengan berfokus pada kebenaran dan kelengkapan.

b. Efisiensi (Efficiency)

Mencapai tujuan pengguna membutuhkan perhatian pada akurasi, kelengkapan, dan waktu atau sumber daya yang dikeluarkan selama penggunaan.

c. Kepuasan (Satisfaction)

Respon pengguna mengenai kenyamanan dan kesederhanaan penggunaan produk atau sistem, serta kepuasan.

Pendekatan matriks kegunaan dapat digunakan untuk mengukurnya berdasarkan tiga atribut yang disebutkan di atas.

1. Efektifitas

Rumus pertama dilihat dari aspek pengguna dalam menyelesaikan tugas :

$$Efektivitas = \frac{Jumlah\ tugas\ yang\ terselesaikan}{Jumlah\ tugas\ yang\ ada} \times 100\% \quad \dots(1)$$

Rumus kedua dilihat dari tingkat keberhasilan skenario saat dikerjakan oleh

sejumlah pengguna yang ditentukan :

$$Efektivitas = \frac{\sum Pengguna\ yang\ berhasil}{\sum Pengguna\ yang\ ada} \times 100\% \quad \dots(2)$$

2. Efisiensi

Menghitung efisiensi berdasarkan waktu yang dikerjakan :

$$Time\ Based\ Efficiency = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR} \quad \dots(3)$$

Menghitung nilai efisiensi relatif dari tiap skenario :

$$Time\ Based\ Efficiency = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N n_{ij} t_{ij}}{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N n_{ij} t_{ij}} \times 100\% \quad \dots(4)$$

Keterangan :

- N = Jumlah tugas

-R = Jumlah responden

-nij = Hasil tugas (i) yang diselesaikan oleh responden (j), bila terselesaikan nilainya 1 dan bila tidak terselesaikan nilainya 0.

- tij = Waktu yang dihabiskan oleh responden (j) untuk menyelesaikan task (i).

3. Kepuasan

USE Questionnaire merupakan *tool* yang dapat digunakan dalam penyusunan pertanyaan – pertanyaan yang akan dibuat dalam bentuk kuesioner. USE merupakan singkatan dari Usefulness (kegunaan), Satisfaction (Kepuasan), Ease of use (Kemudahan penggunaan), Ease of learning (Kemudahan belajar)[30]. Jumlah sampel diambil adalah sebesar 35 responden, hal ini sesuai pendapat Singarimbun dan Effendi (1995) yang mengatakan bahwa jumlah minimal uji coba kuesioner adalah minimal 30 responden. Dengan jumlah minimal 30 orang maka distribusi nilai akan lebih mendekati kurve normal[31]

Table 2.2 Kriteria Pengujian USE

Kode Kriteria	Pernyataan
U1	Website akan memudahkan saya mencari informasi SMA Negeri 1 Sokaraja.
U2	Karena konten di website mudah dipahami dan ditampilkan dengan jelas bagi pengguna, saya bisa lebih produktif.
U3	Ketika datang untuk memberikan informasi tentang SMA Negeri 1 Sokaraja, situs web ini agak membantu.
U4	Saya memiliki kontrol lebih besar atas aktivitas sehari-hari saya berkat situs web.
U5	Ketika saya mengunjungi situs web, saya dapat menggunakannya untuk mencapai tujuan yang saya inginkan.

U6	Saya dapat memanfaatkan situs web secara efektif.
U7	Halaman web memenuhi persyaratan saya.
U8	Situs web memenuhi harapan saya dalam banyak hal.
EU1	Situs web yang ramah pengguna
EU2	Situs web yang berguna dan praktis
EU3	Situs web ini mudah digunakan.
EU4	Hanya perlu beberapa langkah di situs SMA Negeri 1 Sokaraja untuk mencapai tujuan saya.
EU5	Meskipun situs web ini sangat mudah beradaptasi, menggunakannya memang membutuhkan beberapa pekerjaan di pihak saya.
EU6	Mampu memanfaatkan website tanpa berkomunikasi secara tertulis
EU7	Saat menggunakan situs web, saya tidak mendeteksi anomali apa pun. Baik pemula maupun pengguna yang sering akan menyukainya.
EU8	Saya dapat menggunakan situs web tanpa kesulitan dan memperbaiki kesalahan dengan cepat. Saya dengan cepat mengetahui cara memanfaatkan situs web.
EU9	Situs web yang ramah pengguna
EU10	Situs web yang berguna dan praktis
EU11	Situs web ini mudah digunakan.
EL1	Hanya perlu beberapa langkah di situs SMA Negeri 1 Sokaraja untuk mencapai tujuan saya.
EL2	Saya masih tahu cara menavigasi situs web.

EL3	Saya dapat menggunakan situs web dengan mudah, dengan cepat memperoleh kemahiran, dan senang dengan fungsinya. Saya akan menyarankan situs web kepada teman-teman saya.
EL4	Menggunakan situs SMA Negeri 1 Sokaraja sangat menyenangkan.
S1	Situs web berfungsi seperti yang saya inginkan. Situs web yang luar biasa
S2	Ketika saya mencari informasi yang saya butuhkan, saya merasa seperti saya membutuhkan situs web. Situs SMA Negeri 1 mudah digunakan.
S3	Saya masih tahu cara menavigasi situs web.
S4	Saya dapat menggunakan situs web dengan mudah, dengan cepat memperoleh kemahiran, dan senang dengan fungsinya. Saya akan menyarankan situs web kepada teman-teman saya.
S5	Menggunakan situs SMA Negeri 1 Sokaraja sangat menyenangkan.
S6	Situs web berfungsi seperti yang saya inginkan. Situs web yang luar biasa
S7	Ketika saya mencari informasi yang saya butuhkan, saya merasa seperti saya membutuhkan situs web. Situs SMA Negeri 1 mudah digunakan.

2.2.7 Skala Likert

Teknik pengukuran psikometri yang paling banyak digunakan dalam penelitian berbasis survei adalah Skala Likert, yang sering dimasukkan dalam kuesioner. Rensis Likert, seorang psikolog dan pendidik Amerika, dihormati atas nama skala. Rensis Likert menciptakan skala ini pada tahun 1932 untuk mengukur pendapat orang. Sikap, keyakinan, dan persepsi

seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial dapat diukur dengan menggunakan Skala Likert. Responden diminta menilai dengan membubuhkan nilai (skor) tertentu yang sudah disediakan. Contohnya mengenai kepuasan konsumen terhadap layanan perpustakaan di bawah ini.

1. Kemudahan menemukan koleksi 1 2 3 4 5
2. Kenyamanan ruangan 1 2 3 4 5
3. Layanan petugas 1 2 3 4 5

Responden cukup diminta memilih/klik angka skor sesuai dengan penilaiannya pada kuesioner yang dibuat di google form. Dalam hal ini angka 5 sebagai skor tertinggi. Variabel yang akan diukur disebut sebagai indikator variabel ketika menggunakan Skala Likert [32]. Lima opsi skala Likert, yang berkisar dari Sangat Setuju (SS) hingga Sangat Tidak Setuju (STS), mewakili tingkat persetujuan yang sedang dibahas:

Table 2. 3 Skala Likert

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Stuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju