

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

1.1 Tinjauan Pustaka

Tabel 1.1 Tinjauan Pustaka

1.	Judul	Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB
	Penulis	Damayanti dan Sumiati
	Tanggal/Tahun	9 Maret 2018
	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem informasi berbasis web sebagai sarana promosi, pemesanan dan pelayanan pembelian produk pada home industri GIUOL
	Permasalahan	Aktifitas penjualan yang dilakukan masih secara konvensional yaitu penjualan produk masih dititipkan di warung-warung sehingga proses penjualan kurang maksimal.
	Subjek Penelitian	Sistem informasi produk UMKM
	Metode Penelitian	Waterfall
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian yaitu aplikasi untuk meningkatkan daya saing produk dan memperluas media promosi menggunakan website yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.
2.	Judul	Desain Marketing Information Systems Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) di Desa Taman Sari Kabupaten Banyuwangi
	Penulis	A.A Gde Satia Utama dan Izzato Millati
	Tanggal/Tahun	17 Desember 2016
	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini adalah merancang (desain) sistem informasi pemasaran berbasis online.
	Permasalahan	Desa Taman Sari merupakan salah satu desa di Kabupaten Banyuwangi yang memiliki potensi luar biasa dalam pengembangan produk hasil olahan UMKM. Namun, dalam operasionalnya UMKM yang terdapat di desa tersebut belum optimal terutama dari aspek pemasaran produknya serta belum memanfaatkan media teknologi informasi secara maksimal.
	Subjek Penelitian	Desain marketing information systems
	Metode Penelitian	Eksploratory
	Hasil Penelitian	Hasil dari desain sistem informasi pemasaran dapat mengelola laporan penjualan, produk, harga, dan strategi pemasaran dari produk UMKM yang dihasilkan sehingga keunggulan kompetitif UMKM dapat tercapai.
3.	Judul	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Promosi Umkm Pada Diskoperindag Kabupaten Batang Hari
	Penulis	Mutmainnah, Dr. Ir, Herry Mulyono, MM
	Tanggal/Tahun	2 Juni 2018

	Tujuan Penelitian	Membangun sistem informasi promosi ukm berbasis website
	Permasalahan	Permasalahan yang terjadi dalam promosi produk, promosi yang dilakukan masih konvensional dengan mendatangi pasar-pasar dan sampai saat ini DISKOPERINDAG Kabupaten Batang Hari hanya dapat membantu mempromosikan produk UMKM melalui pameran-pameran yang diadakan oleh berbagai instansi pemerintah sehingga cakupan promosinya hanya di daerah itu saja
	Subjek Penelitian	Analisis dan perancangan sistem informasi promosi
	Metode Penelitian	<i>Prototype</i> .
	Hasil Penelitian	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa Rancangan Sistem Informasi Promosi UMKM pada DISKOPERINDAG Kabupaten Batang Hari yang dapat diimplementasikan lebih lanjut sehingga menghasilkan sistem informasi promosi UMKM yang dapat mendukung kegiatan promosi pihak DISKOPERINDAG dan para pelaku UMKM.
4.	Judul	Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit
	Penulis	Dedi Purwana ES, Rahmi dan Shandy Aditya
	Tanggal/Tahun	1 Juli 2017
	Tujuan Penelitian	Memanfaatkan teknologi informasi untuk media pemasaran UMKM
	Permasalahan	Terjadi peralihan tren pemasaran dari konvensional (offline) ke digital (online). Jumlah pelaku usaha khususnya UMKM yang memanfaatkan digitalmarketing tidak sebanding dengan jumlah pertumbuhan pengguna internet.
	Subjek Penelitian	Digital marketing bagi UMKM
	Metode Penelitian	Metode Penjelasan dan Praktek
	Hasil Penelitian	Digital marketing memungkinkan pembeli memperoleh seluruh informasi mengenai produk dan bertransaksi melalui internet, dan memungkinkan penjual untuk memantau dan menyediakan kebutuhan serta keinginan calon pembeli tanpa batasan waktu dan geografis
5.	Judul	Rancang Bangun Sistem Jejaring Pemasaran Berbasis Web E-Commerce bagi Usaha Mikro, Kecil dan Menengah di Kabupaten Semarang
	Penulis	Eka Murtiasri, Sri Murtini, Ch. Budhi Adhiani
	Tanggal/Tahun	2019
	Tujuan Penelitian	Merancang aplikasi UMKM menggunakan <i>mobile</i>
	Permasalahan	Berdasar hasil penelitian sebelumnya, permasalahan utama yang dihadapi UMKM dalam mengembangkan usahanya,

		bukan terletak pada penanganan proses produksi dan administrasi, namun karena ketiadaan system jejaring antar klaster UMKM dalam melakukan kerjasama khususnya di bidang pemasaran produk
	Subjek Penelitian	Sistem jejaring pemasaran berbasis Web E-Commerce bagi Usaha Mikro
	Metode Penelitian	Prototipe
	Hasil Penelitian	Penelitian ini menghasilkan suatu sistem jejaring klaster yang mampu menciptakan keterhubungan (interconnectedness) terjadinya kerjasama antar klaster UMKM dalam satu kabupaten,

1.2 Marketplace

Menuru Fachriyan and Wijaya (2019) Marketplace merupakan media online berbasis internet (*web based*) tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi supplier/penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk/jasa mereka. Marketplace merupakan model E-Business yang berhubungan dengan penjual dan pembeli (*seller & buyer*).

Marketplace di Indonesia merupakan salah satu media penggerak ekonomi nasional dalam rangka menghadapi era globalisasi. Untuk itu, perlu dikembangkan MarketPlace yang teratur, wajar dan efisien. Pada umumnya MarketPlace yang efisien dapat meningkatkan iklim investasi di perusahaan dan memudahkan arus input dan output barang.

1.3 Pengertian UMKM

UMKM diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20, (2008), dinyatakan bahwa Usaha mikro adalah Usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memiliki kriteria usaha mikro sebagaimana

diatur dalam UU tersebut. Usaha kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan anak cabang yang dimiliki, dikuasai atau menjadi bagian, baik langsung maupun tidak langsung, dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria usaha kecil sebagaimana dimaksud dalam UU tersebut, sedangkan usaha mikro adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri yang dilakukan oleh perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung, dari usaha mikro, usaha kecil atau usaha besar yang memenuhi kriteria usaha mikro.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2008 tentang UMKM tersebut maka usaha mikro maupun usaha makro merupakan usaha produktif yang mampu memberikan kontribusi besar bagi perkembangan perekonomian Indonesia sebab menjadi bagian peningkatan mutu dan ekspor produk yang diproduksi.

1.3.1 Ciri dan Karakteristik UMKM

Ciri-ciri UMKM dapat dijelaskan berdasarkan kelompok usahanya (Tanjung, 2017).

Berdasarkan ciri dan karakteristik UMKM sebagai berikut :

1. Usaha Mikro
 - a. Belum melakukan manajemen/pencatatan keuangan
 - b. SDM atau pengusahanya rata-rata berpendidikan sangat rendah
 - c. Tidak mengenal perbankan

- d. Tidak memiliki izin usaha
- e. Memiliki tenaga kerja kurang dari 4 orang
- f. Perputaran usaha umumnya cepat
- g. Pada umumnya pelaku usaha mikro memiliki sifat sederhana, tekun serta dapat menerima bimbingan.

2. Usaha Kecil

- a. Sudah melakukan manajemen atau pembukuan
- b. SDM-nya rata-rata lulusan min SMA
- c. Sudah memiliki izin usaha
- d. Sudah mengenal perbankan
- e. Karyawan lebih dari 5 orang

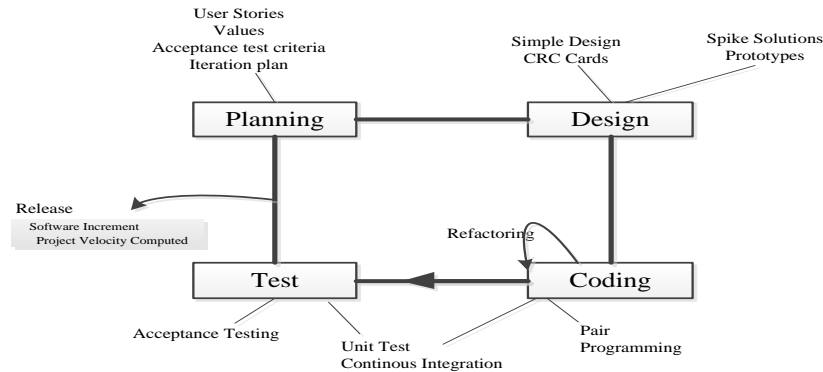
3. Usaha Menengah

- a. Pada umumnya telah memiliki manajemen dan organisasi yang lebih baik, teratur, dan modern
- b. Telah melakukan manajemen keuangan dengan penerapan akuntansi
- c. Telah melakukan pengaturan dan menjadi anggota organisasi
- d. Kualitas SDM meningkat seperti sarjana

1.4 *Extreme Programming*

Menurut Suryantara (2017) *extreme programming* merupakan salah satu metodologi rekayasa perangkat lunak yang banyak digunakan untuk mengembangkan aplikasi oleh para developer dan merupakan pengembangan proyek yang memerlukan adaptasi yang cepat dalam perubahan-perubahan yang terjadi selama pengembangan aplikasi. Tujuan penggunaan metode tersebut

untuk menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas serta produktif dengan siklus pengembangan yang cukup singkat. Berikut merupakan konsep *extreme programming*, dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 1.1 *Extreme Programming*

a. Kelebihan model Extreme Programming

Komunikasi dalam XP dibangun dengan melakukan pemrograman berpasangan (*pair programming*). *Developer* didampingi oleh pihak klien dalam melakukan *coding* dan *unit testing* sehingga klien bisa terlibat langsung dalam pemrograman sambil berkomunikasi dengan *developer*. Selain itu perkiraan beban tugas juga diperhitungkan.

1. Menekankan pada kesederhanaan dalam pengkodean: “*What is the simplest thing that could possibly work?*” Lebih baik melakukan hal yang sederhana dan mengembangkannya besok jika diperlukan. Komunikasi yang lebih banyak mempermudah, dan rancangan yang sederhana mengurangi penjelasan.
2. Setiap *feed back* ditanggapi dengan melakukan tes, *unit test* atau *system integration* dan jangan menunda karena biaya akan membengkak (uang, tenaga, waktu).

3. Banyak ide baru dan berani mencobanya, berani mengerjakan kembali dan setiap kali kesalahan ditemukan, langsung diperbaiki.

b. Kelemahan model Extreme Programming

Kelemahan pada pengembangan tersebut dapat dilihat berdasarkan kesesuaian pengembangan yang dilakukan, berikut adalah kelemahan metode pengembang sistem:

1. *Developer* harus selalu siap dengan perubahan karena perubahan akan selalu diterima.
2. Tidak bisa membuat kode yang detail di awal (*prinsip simplicity* dan juga anjuran untuk melakukan apa yang diperlukan hari itu juga).

1.4.1 Tahapan Penelitian

Tahapan dalam penelitian sebagai langkah-langkah penelitian yang harus dikerjakan, berikut adalah tahapan penelitian *extreme programming*.

a. Tahap Perencanaan

Peneliti atau pengembang memutuskan bagaimana hasil *story* dari pengguna dibangun dengan komitmen telah disepakati, adapun *story-story* yang dilakukan dengan cara :

1. Pengguna menceritakan apa permasalahan pada sistem yang digunakan dan sistem seperti apa yang akan dibangun.
2. Berdasarkan hasil cerita pengguna maka peneliti menentukan poin pada bagian *value* untuk memutuskan apa saja yang akan dibangun.

3. Dari hasil kesepakatan tersebut maka peneliti menentukan *acceptence criteria test* yaitu menentukan kriteria-kriteria apa saja yang nantinya sebagai acuan terhadap sistem yang akan di uji.
4. Sehingga hasil peneliti menyimpulkan berapa kali akan dilakukan *realies* dan perbaikan pada tahap *iteration plan* merencanakan berapa kali akan dilakukan uji terhadap sistem yang dibangun.

b. Tahap Perancangan

Extreme programming pada proses pembuatan desain di lakukan untuk memberikan informasi gambaran sistem yang akan dibangun, berikut adalah beberapa desain yang akan dilakukan oleh peneliti:

1. CRC card untuk mengenali dan mengatur *object oriented class* yang sesuai dengan pengembangan. Jika pada saat perancangan terdapat ketidak sesuaian maupun perbaikan maka akan dilakukan
2. *Spike solution* yang dilakukan kepada pengguna untuk mendapatkan kesesuaian antara ke inginan pengguna dengan pengembangan yang dilakukan.
3. *Prototype* adalah bagian perancangan berupa *user interface* dalam bentuk *wireframing* untuk mempermudah pengguna melihat desain sistem.

c. Tahap Pengkodean

Pada proses pengkodean peneliti menyesuaikan terhadap *story* pengguna sehingga sistem yang dibangun sesuai, proses pengkodean yang dilakukan yaitu:

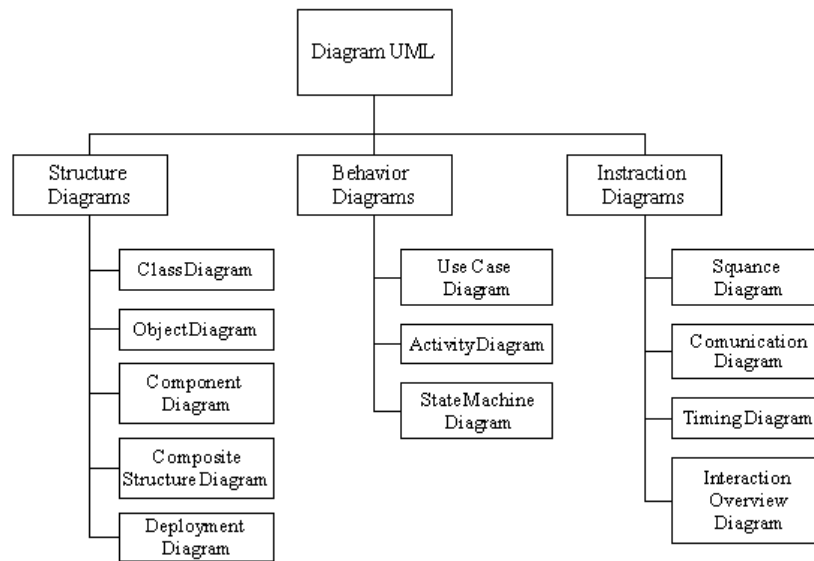
1. *Pair Programming* merupakan tahap sistem dibangun dengan bahasa pemrograman dan media penyimpanan yang telah disepakati.
2. *Refactory* merupakan tahapan yang dilakukan ketika terjadi ketidaksesuaian kode program sehingga dilakukan perbaikan guna mendapatkan hasil yang sesuai.

d. Tahap Pengujian

Tahap pengujian dilakukan oleh pengguna sebagai user dengan melakukan uji sesuai dengan *acceptance test* yang telah ditentukan dan disetujui. Unit test yang telah dibuat fokus pada keseluruhan fitur dan fungsional sistem. Sehingga sistem dapat disimpulkan telah sesuai dan dapat di *realies*.

1.5 *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut Rosa and Shalahuddin (2019) UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Berikut adalah bagan UML pada Gambar 2.2.



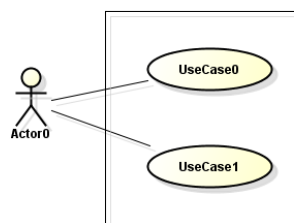
Gambar 1.2 Bagan UML
 Sumber : (Rosa and Shalahuddin, 2019)

Berikut ini merupakan penjelasan tentang masing-masing diagram yang ada pada UML (*Unified Modelling Language*).

1.5.1 Use Case Diagram

Menurut Rosa and Shalahuddin (2019) *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.


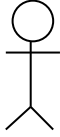

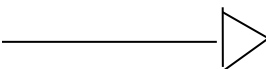
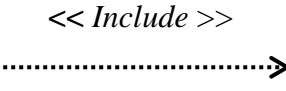
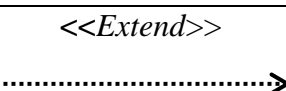
Berikut adalah konsep *Use Case Diagram* pada Gambar 2.3.



Gambar 1.3 Use Case Diagram
 Sumber : (Rosa and Shalahuddin, 2019)

Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2 berikut ini:

Tabel 1.2 Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.		<i>Use case</i> : Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal <i>frase</i> nama <i>use case</i> .
2.		Aktor: seseorang/sesuatu yang berinteraksi dengan yang akan dibuat. diluar sistem informasi. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda
3.		Asosiasi (<i>association</i>): merupakan komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.		Generalisasi (<i>generalization</i>): merupakan hubungan (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum
5.		<i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan.
6.		Ekstensi (<i>extend</i>) merupakan <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.


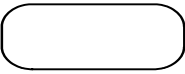
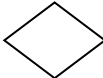

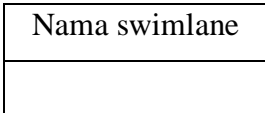

Sumber: (Rosa and Shalahuddin, 2019)

1.5.2 Activity Diagram

Menurut Rosa dan Salahuddin (2013) *activity Diagram* menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas

yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3 berikut ini:

Tabel 1.3 Simbol *Activity Diagram*

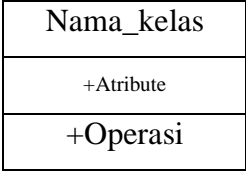

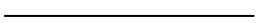
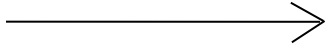
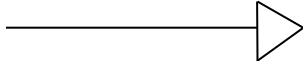
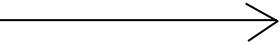
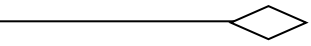
No.	Simbol	Keterangan
1.		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.		Percabangan (<i>Decision</i>) merupakan asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.		Penggabungan (<i>Join</i>) merupakan asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.		Swimlane Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas.
6.		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Sumber: (Rosa dan Salahuddin, 2013)

1.5.3 Class Diagram

Menurut Rosa and Shalahuddin (2019) *class diagram* mengembangkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *Class Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.4 berikut ini:

Tabel 1.4 Simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.		Kelas pada struktur sistem.
2.	<p>Antar Muka/<i>Interface</i></p>  <p>Nama_<i>Interface</i></p>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.	<p>Asosiasi / <i>Association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan symbol
4.	<p>Asosiasi Berarah / <i>Directed Association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan symbol.
5.	<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6.	<p>Ketergantungan / <i>dependency</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.
7.	<p>Agregasi / <i>aggregation</i></p> 	Relasi antar kelas dengan maksna semua bagian (<i>whole-part</i>)

Sumber: (Rosa and Shalahuddin, 2019)

1.6 *Mobile*

Menurut Syarifudin dan Yuliani (2017) aplikasi *mobile* yaitu program siap pakai yang direkap untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan *mobile* dapat di

artikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ketempat yang lain. Maka aplikasi *mobile* dapat di artikan sebuah program aplikasi yang dapat dijalankan atau digunakan walaupun pengguna berpindah-pindah dari satu tempat ketempat yang lain serta mempunyai ukuran yang kecil. HTML 5 adalah HTML5 merupakan bahasa markah untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari *jejagat jembar*, sebuah teknologi yang dipakai sebagai standar dari internet, HTML5 adalah revisi ke lima dari HTML dengan tujuan untuk mempermudah penerapan pada media teknologi terbaru.

1.6.1 CodeIgniter

CodeIgniter menurut (Asroni, 2018) merupakan *framework* untuk bahasa pemrograman PHP, yang dibuat Rick Ellis pada tahun 2006. *CodeIgniter* memiliki banyak fitur yang membantu para pengembang PHP untuk dapat membuat aplikasi secara mudah dan cepat serta memiliki sifat yang fleksibel dapat mengembangkan dalam perangkat *web*, dekstop maupun *mobile*. *CodeIgniter* memilki konsep atau pola *Model-View-Controller* (MVC) sehingga kode-kode dapat di sederhanakan.

1.6.2 JQuery Mobile

Menurut Steyer (2018) *JavaScript* menjadi bahasa pemrograman yang paling banyak digunakan dan salah satu yang paling sering digunakan adalah *jQuery*, *library JavaScript* dirancang untuk menyederhanakan scripting HTML. Kalau dilansir dari situs *jQuery* sendiri, *jQuery* disebut memiliki karakteristik yang kecil, cepat, dan punya banyak fitur.

Menurut Steyer (2018) *jQuery* yaitu memberikan kemampuan pada *jQuery* untuk bisa melakukan lintas *platform*. Sehingga *jQuery* tetap akan memiliki fungsi yang sama sekaligus memperbaiki *error* yang terjadi ketika dijalankan di berbagai jenis *browser* seperti *Safari*, *Google Chrome*, *Firefox*, *Android*, dan *IOS*.

1.6.3 *MySql*

MySQL Sabar, Heryanto dan Lestari (2019) merupakan basis data yang bersifat open source sehingga banyak di gunakan untuk media. Walaupun gratis, MySQL tetap berkualitas dan sudah cukup memberikan performance yang memadai. Penggunaan PHP MyAdmin lebih mudah digunakan karena menggunakan interface yang lebih mudah dipahami.

Menurut (Kadir, 2016), MySQL adalah nama sebuah database server yang menangani akses database yang selalu dalam bentuk pernyataan SQL (*Structured Query Language*) yaitu suatu bahasa yang digunakan untuk mengakses database relasional.

1.7 Metode Pengujian Sistem

Metode pengujian sistem merupakan metode yang digunakan untuk melakukan testing pada sistem yang dibangun sehingga di peroleh hasil berupa sistem yang sesuai fungsinya dengan menerapkan metode *Black Box* dan *Confusion Matrix*.

1.7.1 *Black Box Testing*

Menurut Yakub (2012) Pengujian sistem adalah proses untuk mengecek apakah suatu perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai standar atau belum. Pengujian sistem dapat menggunakan metode *black box testing*

yaitu merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white box testing*, karena pengujian *black box testing* mampu mengungkap kesalahan yang lebih luas. *Black box testing* berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, karena untuk mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program.

Jadi, pengujian sistem dapat dilakukan dengan pengecekan *input*, pengecekan *output* dan pengecekan proses sebagai berikut:

- a. Pengecekan *input*, meliputi kelengkapan item-item input, kemudahan pengoperasian, kemudahan manipulasi data, dan pengendalian kesalahan.
- b. Pengecekan proses, dilakukan dengan pengecekan *output* program.
- c. Pengecekan *output*, meliputi pengecekan terhadap format dan bentuk-bentuk laporan.

1.7.2 Skala Likert

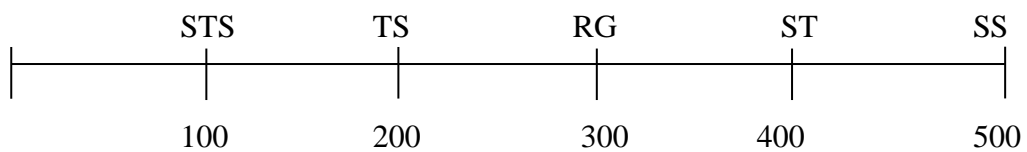
Menurut Sugiyono (2018), *skala likert testing* adalah Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Dengan *skala likert* maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator variabel tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Pengujian menggunakan 5 kategori jawaban dengan bobot yang berbeda untuk setiap jawabannya seperti pada tabel 2.7.

Tabel 1.5 Bobot Jawaban *Usability*

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Tampilan pada sistem mudah digunakan	5	4	3	2	1

Secara hasil kesimpulan dari hasil kuisioner yang diperoleh dapat menggunakan pengukuran dari hasil maksimal nilai tertinggi, berikut merupakan gambar aspek *usability* pada Gambar 2.4.



Gambar 1.4 Hasil Pengukuran Aspek *Usability*

Kemudian hasil perhitungan yang didapatkan dari angket, selanjutnya dibandingkan dengan rentang kriteria interpretasi skor untuk menyatakan hasil yang didapatkan dengan rentang pada Tabel 2.8.

Tabel 1.6 Rentang *Criteria Interpretasi*

No	Rentang Kriteria	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat Tidak Baik
2	21% - 40%	Tidak Baik
3	41% - 60%	Kurang Baik
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat Baik

(Sumber: Sugiyono, 2018)

