

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berikut adalah tinjauan literatur yang di kaji pada penelitian sebelumnya ditunjukkan pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Daftar Literatur

No	Penulis	Tahun	Judul
1	Muhammad Amri Huda.	2022	Sistem Informasi Pemesanan <i>Online</i> Berbasis <i>Website</i> Pada Restoran <i>Terror Seafood</i> .
2	Doni Riswanda, Adhie Thyo Priandika.	2021	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis <i>Online</i> .
3	Melindawati, Rizqi Dwi Ramadhan.	2019	Sistem Informasi Berbasis <i>Website</i> Pada Penjualan <i>Seafood</i> Kecamatan Karang Agung Ilir.
4	Fery Candra Gunawan, Siti Haisyatul Rahmah.	2017	Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Ikan, Udang, Dan Kepiting Pada Ud. Alex Kandar Sampit.
5	Joko H.Mustakim, Sahrnun.	2015	Strategi Pemasaran Dalam Meningkatkan Volume Penjualan Pada Ud. Kepiting Bahari Di Desa Bontu Bontu Kecamatan Towea Kabupaten Muna.

2.1.1 Tinjauan Pustaka 1

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Muhammad Amri Huda pada tahun 2022 dari Jurusan Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta permasalahan yang dialami oleh pemilik restoran yaitu kesulitan pencatatan data-data *outlet* yang beroperasi ke dalam database dan juga kesulitan untuk mengelola transaksi bahan baku yang dipesan oleh setiap *outlet* dari gudang satu persatu. Permasalahan lainnya adalah dikarenakan restoran ini memiliki beberapa *outlet* yang tidak terlalu besar, sehingga pelanggan harus mengantri untuk membeli makanan yang dapat dibawa pulang.

Hasil dari penelitian ini adalah untuk memudahkan pemilik untuk dapat melakukan promosi secara *online*, dan penelitian ini menghasilkan *website* dengan 4 sub-domain halaman yaitu ada halaman pelanggan, halaman mitra, halaman kasir dan halaman *admin*. Ini sangat memudahkan dan mempercepat pendataan tanpa harus menulis menggunakan kertas lagi.

2.1.2 Tinjauan Pustaka 2

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Doni Riswanda dan Adhie Thyo Priandika pada tahun 2021 dari Universitas Teknokrat Indonesia pada penelitian ini permasalahan yang dihadapi adalah Toko Donny's untuk mempromosikan barang masih dilakukan dari mulut ke mulut dan berjualan secara grosir keliling dan ini dirasa kurang berhasil dalam menyampaikan informasi barang secara *Detail*. Selain itu pada transaksi penjualannya pembeli harus datang ke toko hal ini menjadi kendala dikarenakan pelanggan sering kecewa karena barang yang di cari terkadang tidak ada / kosong.

Dari hasil penelitian yang didapatkan berupa aplikasi manajemen pemesanan barang pada toko Donny's untuk memudahkan proses penjualan dan transaksi penjualan pada toko Donny's, Pembeli tidak perlu datang ke toko untuk membeli barang karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

2.1.3 Tinjauan Pustaka 3

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Marlindawati dan Rizqi Dwi Ramadhan pada tahun 2019 dari Fakultas Vokasi Universitas Bina Darma pada penelitian ini permasalahan yang dihadapi ialah sistem penjualan *Seafood* kecamatan Karang Agung Ilir masih menggunakan kegiatan tradisional desa atau yang disebut dengan pasar kalangan. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan ini maka pelanggan yang datang hanya yang berasal dari daerah setempat saja.

Dari hasil penelitian yang didapat adalah sebuah penerapan sistem penjualan (*E-commerce*) berbasis *web* pada *seafood*, dapat mempermudah proses penjualan pada kecamatan Karang Agung. Dan sistem ini mempunyai sebuah menu yang mudah dipahami oleh customer. Dalam menu terdapat macam macam seperti: *Login*, *Buat Akun Baru*, *Tampilan Utama Customer*, *Memilih Produk*, *Menampilkan Konfirmasi Pembayaran*, *Tampilan Konfirmasi Pesanan Pada Admin*.

2.1.4 Tinjauan Pustaka 4

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fery Candra Gunawan dan Siti Haisyatul Rahmah pada tahun 2017 dari Universitas Darwan Ali, Sampit – Kalimantan Tengah permasalahan yang dihadapi adalah sistem informasi yang digunakan masih manual hal ini tentu saja masih banyak kendala yang dihadapi

terkait dengan telepon seluler dimana penjualannya terbatas hanya lewat suara tanpa bisa melihat foto produk serta harga dari setiap produk.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui pembuatan sistem informasi yang telah dibuat. Yang ditujukan kepada pembeli agar tidak mengalami kesulitan pada saat pada saat ingin melakukan *order* sebuah barang.

2.1.5 Tinjauan Pustaka 5

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Joko, H.Mustakim dan Sahrun pada tahun 2015 dari Jurusan Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Halu Oleo Kendari. Permasalahan yang didapatkan adalah berdasarkan pengamatan yang dilakukan, strategi pemasaran kepiting yang dilakukan oleh nelayan kepiting didesa Bontu-Bontu Kecamatan Towea belum dilakukan dengan baik sehingga menyebabkan volume penjualan menjadi kurang optimal. Hal ini merupakan salah satu pertimbangan dalam memilih desa Bontu-Bontu Kecamatan Towea Kabupaten Muna sebagai fokus penelitian.

Dari hasil penelitian yang didapatkan terdapat strategi yang ditetapkan oleh Usaha Dagang kepiting dari segi harga menetapkan sebuah harga beli pada setiap barang yang dijual menetapkan harga 10% dari harga beli ini dilakukan untuk menarik konsumen dan menutup biaya yang di keluarkan oleh perusahaan.

2.2 Sistem

Sistem adalah sekelompok elemen yang bekerja sama (terintegrasi) untuk mencapai tujuan atau maksud tertentu. Unsur-unsur sistem tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena semua komponen tersebut saling membutuhkan dan saling berhubungan untuk mencapai tujuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem

adalah suatu pendekatan yang terdiri dari proses dan komponen yang saling berhubungan satu sama lain dan dapat membentuk tujuan (Fatoni and Dwi, 2016).

Maka dapat disimpulkan bahwa, sistem adalah suatu prosedur atau kumpulan yang terdiri dari beberapa komponen-komponen yang berhubungan dan saling berinteraksi, yang dapat bekerja sama serta mempunyai keterkaitan dalam mencapai satu tujuan.

2.3 Informasi

Informasi adalah “informasi yang diolah dalam bentuk yang lebih bermanfaat dan penting bagi penerimanya”. Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum menjelaskan secara rinci, sehingga data perlu diolah kembali lebih lanjut untuk menghasilkan suatu informasi (Putra and Febriani, 2013).

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa, informasi adalah suatu data atau fakta yang dikumpulkan, diolah, dan di kelola menjadi satu sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dan berguna bagi para pencari informasi.

2.4 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah *database* terkomputerisasi untuk menerima, menyimpan, memproses, mengubah, menganalisis dan memproses data dan laporan. Sistem informasi pada umumnya digunakan secara teratur dan terus menerus dari definisi tersebut dapat diturunkan suatu karakteristik sistem informasi yaitu tidak hanya berfungsi untuk mengkomputerisasikan data (sebagai sarana untuk menyimpan dan menampilkan), tetapi juga membantu mengolah data dan menyajikannya dalam bentuk yang dapat dimengerti (Rachmat and Wikan, 2017).

Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur yang menggabungkan subsistem - subsistem yang mempertemukan kebutuhan organisasi dengan laporan yang diperlukan (Riswanda and Priandika, 2021).

Maka dapat disimpulkan bahwa Sistem informasi adalah cara terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, Menyimpan, Mengelola, dan menggabungkan kebutuhan dengan laporan yang di perlukan.

2.5 Jual

Jual adalah ilmu dan seni pengaruh pribadi yang dilakukan tenaga penjual untuk membuat orang lain membeli barang atau jasa yang ditawarkan. (Murnawati, Erti and Tasril, 2019).

Jual merupakan suatu fungsi yang dianggap sebagai ujung tombak dalam suatu perusahaan karena fungsi itulah perusahaan memperoleh pendapatan, dan kemudian menerima barang yang dibeli. Perusahaan menerima uang tunai, cek pribadi atau pembayaran dengan kartu kredit sebelum barang diserahkan kepada pembeli (Rahmawati and Suryadi, 2018).

Maka dapat disimpulkan bahwa Jual adalah suatu kegiatan berdagang untuk mendapatkan sebuah keuntungan.

2.6 Beli

Beli merupakan Perilaku konsumen dimana konsumen ingin membeli atau memilih suatu produk, berdasarkan pengalaman pada pilihan, menggunakan dan mengkonsumsi atau bahkan menginginkan suatu produk (Sanita, Kusniawati and Lestari, 2019).

Maka dapat disimpulkan bahwa beli merupakan perilaku konsumen dimana konsumen memiliki keinginan dalam memilih dan mengkonsumsi suatu produk

dengan merek yang bermacam - macam, dan melakukan suatu pilihan yang disukainya dengan cara membayar dengan uang atau dengan pengorbanan.

2.7 Pengertian Jual Beli

Jual beli adalah kegiatan pertukaran barang dengan barang lain dengan prosedur yang spesifik. Termasuk di sini ada juga penggunaan alat pertukaran seperti uang. Jual Beli yaitu untuk menukar barang dengan uang dan menyerahkan harta satu sama lain atas dasar saling merelakan (Ramdani et al., 2022).

Maka dapat disimpulkan Jual beli adalah suatu perjanjian pertukaran barang atau harta secara sukarela antara para pihak sehingga yang satu menerima barang dan yang lain menerimanya sesuai dengan kesepakatan atau peraturan yang diperbolehkan dan disepakati bersama.

2.8 Seafood

Seafood adalah salah satu makanan yang paling banyak dikonsumsi di Indonesia karena kandungan proteinnya yang tinggi, Namun *seafood* juga memiliki umur simpan yang relatif pendek karena rentan terhadap kontaminasi *mikroba patogen*. *Seafood* juga merupakan makanan yang menjadi sumber protein hewani dan *asam lemak omega-3* yang bermanfaat bagi kesehatan tubuh manusia (Putri, Wardani and Harsojo, 2015).

2.9 Laravel

Laravel adalah *framework open source* yang dikembangkan oleh Taylor Otwell. *Laravel* adalah pembuat paket seperti *migrasi* dan *CLI (Command Line Interface)* yang menawarkan seperangkat alat dan arsitektur aplikasi yang menggabungkan banyak fitur terbaik seperti *Codeigniter*, *Yii*, *ASP.NET MVC*, *Ruby on Rails*, *Sinatra* dan lainnya. *Laravel* memiliki sejumlah fitur yang

mempercepat pengembangan *web*. *Framework Laravel* memiliki keunggulan tersendiri yang membuatnya lebih baik dari *framework* lain, kelebihan *Laravel* adalah performa yang lebih cepat, unduh data lebih stabil, keamanan data lebih terjaga, memiliki fitur canggih seperti *Blade* menggunakan konsep *HMVC* (*Hierarchical Model View Controller*), yang merupakan *library* yang dapat diakses dan berisi fungsi manajemen migrasi untuk skema tabel di *database* (Vio Euaggelion and Somya, 2022).

Maka dapat disimpulkan bahwa *Framework Laravel* memiliki keunggulan tersendiri yang membuatnya lebih baik dari *framework* lain, kelebihan *Laravel* adalah performa yang lebih cepat, unduh data lebih stabil, keamanan data lebih terjaga, memiliki fitur canggih seperti *Blade* menggunakan konsep *HMVC* *Hierarchical Model View Controller*, yang merupakan *library* yang dapat diakses dan berisi fungsi manajemen migrasi untuk skema tabel di *database*.

2.10 MySQL

MySQL merupakan pengembang *basis data* gratis, *MySQL* adalah *database* yang banyak digunakan sebagai *database* karena mudah digunakan dan juga sangat banyak fitur-fitur yang mudah untuk digunakan. *MySQL* sendiri menggunakan bahasa *SQL* yang mudah dimengerti. *MySQL* adalah *database* yang paling populer di lingkungan *Linux* atau *Unix*, Popularitas ini karena *basis data* pada saat itu dikatakan tercepat dan juga memiliki masalah paling sedikit (Wiguna, Swastika and Satwika, 2019).

MySQL adalah jenis server *basis data* yang terkenal. *MySQL* terbilang Jenis *RDBMS* (*Sistem Manajemen Basis Data Relasional*). *MySQL* mendukung bahasa Pemrograman *PHP*, bahasa permintaannya terstruktur karena *SQL* menggunakan

seperangkat aturan yang dibakukan oleh asosiasi yang disebut *ANSI* (Nugroho, 2016).

Maka dapat disimpulkan bahwa *MySQL* merupakan sistem *database* yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi *web*. Fungsinya untuk koneksi ke *server database* menggunakan pola yang sama yaitu *server, port, user, password*.

2.11 Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) adalah editor teks yang ringan dan diciptakan oleh *Microsoft* untuk digunakan pada sistem operasi *Multi-Operating Systems*, yang artinya juga tersedia untuk *Linux, Mac* dan *Mac jendela Editor* teks ini langsung mendukung *JavaScript, TypeScript*, dan bahasa pemrograman *Node.js* dan bahasa pemrograman lainnya dengan *plugin* yang dapat di *install* melalui *marketplace* Kode *Visual Studio* seperti *C++, C#, Python, Go, Java* (Permana and Romadlon, 2019).

Banyak fitur yang disediakan oleh *Visual Studio Code* diantaranya *Intellisense, Git Integrasi, debugging*, dan fungsi ekstensi yang memperluas kemampuan editor teks. Karakternya terus berkembang dengan bertambahnya versi *Visual Studio Code*, Pembaruan versi *Visual Studio Code* juga berjalan secara rutin setiap bulan, dan itulah yang membedakan *Visual Studio Code* dengan yang lainnya (Permana and Romadlon, 2019).

Editor teks *VS Code* juga merupakan jenis teks editor *open source* yang mana dapat dilihat kode sumbernya dan dapat berpartisipasi dalam pengembangannya. Kode sumber *VS Code* juga dapat ditampilkan pada tautan *Github*. Ini juga menjadikan *VS Code* favorit di kalangan pengembang perangkat

lunak karena Pengembang aplikasi sekarang dapat berpartisipasi dalam proses pengembangan *VS Code* kedepannya (Permana and Romadlon, 2019).



2.12 *Unified Modeling Language (UML)*

UML Merupakan bahasa *visual* untuk pemodelan dan komunikasi dari sistem Menggunakan grafik dan teks pendukung. *UML* disini hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan.

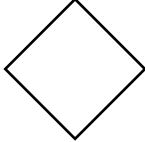


1. *Activity Diagram*

Bagan Aktivitas atau *Activity Diagram* menjelaskan alur kerja (alur kerja) atau tindakan oleh sistem atau proses bisnis dalam perangkat lunak. Penekanan pada grafik aktivitas menggambarkan tindakan sistem atau fungsi yang bisa dijalankan sistem, bukan apa yang dilakukan aktor (Simatupang and Sianturi, 2019). Dibawah ini dapat dilihat simbol – simbol yang ada pada *Activity Diagram* pada tabel 2.2 (Sukanto Ariani Rosa and M. Shallahudin, 2018).

Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal, sebuah diagram aktivitas yang memiliki status awal.
Aktivitas 	Aktivitas, yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.

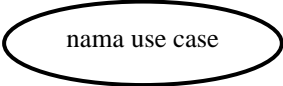
Tabel 2.3 Simbol *Activity Diagram* (lanjutan)

Simbol	Deskripsi
Percabangan/ <i>decision</i> 	<i>Decision</i> , asosiasi percabangan, dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>Join</i> 	<i>Join</i> , asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.




2. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram Merupakan deskripsi alur kerja atau pengoperasian sistem yang terdapat pada perangkat lunak. (Simatupang and Sianturi, 2019). Berikut dibawah ini adalah simbol – simbol *use case diagram* pada tabel 2.3.



Tabel 2.4 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang diekspos oleh sistem sebagai <i>entitas</i> yang bertukar pesan antar <i>entitas</i> atau aktor, biasanya diekspresikan dengan kata kerja di awal <i>frase</i> nama <i>use case</i>

Tabel 2.5 Simbol *Use Case Diagram* (lanjutan)

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="459 309 616 338"><i>Aktor/actor</i></p> 	<p data-bbox="740 309 1343 853">Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi kepada sistem informasi yang akan dibangun di luar sistem informasi yang dibuat itu sendiri, sehingga meskipun simbol aktor adalah gambar seseorang, aktor tersebut belum tentu orang, yang biasanya dinyatakan dengan kata benda di awal kalimat nama Aktor.</p>
<p data-bbox="402 969 671 999"><i>Asosiasi/association</i></p> 	<p data-bbox="740 969 1343 1223"><i>Asosiasi</i>, adalah Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p data-bbox="357 1339 715 1368"><i>Generalisasi/generalisation</i></p> 	<p data-bbox="740 1339 1343 1592"><i>Generalisasi</i>, merupakan hubungan antara generalisasi dan spesialisasi (umumnya spesifik) antara dua <i>use case</i> dimana satu fungsi adalah fungsi yang lebih umum lain.</p>

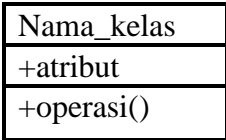
Tabel 2.6 Simbol *Use Case Diagram* (lanjutan)

Simbol	Deskripsi
Ekstensi/ <i>extend</i> 	<< <i>Extend</i> >>, simbol ini menunjukkan bahwa <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan.
<i>Include</i> 	<< <i>Include</i> >>, simbol ini menunjukkan <i>use case</i> yang akan ditambahkan akan dipanggil pada saat <i>use case</i> tambahan dijalankan.

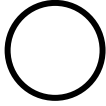


3. *Class Diagram*

Diagram kelas adalah struktur sistem yang mendefinisikan kelas-kelas yang dibuat untuk membuat skema. Diagram *Class* sangat berguna untuk memvisualisasikan struktur kelas dari suatu sistem. (Simatupang and Sianturi, 2019). Berikut dapat dilihat simbol-simbol *class diagram* pada Tabel 2.7.

Tabel 2.7 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
	Kelas, kelas pada struktur <i>system</i> .

Tabel 2.8 Simbol *Class* Diagram (lanjutan)

Simbol	Deskripsi
	<i>Interface</i> , Sama seperti konsep antarmuka pemrograman berorientasi objek.
	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	<i>Asosiasi</i> , relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .

2.13 Metode Pengembangan Sistem

2.13.1. *Waterfall*

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak yaitu menggunakan metode *waterfall* atau disebut air terjun. Metode *waterfall* adalah metode yang menawarkan pendekatan yang kuat Perangkat lunak *sequential* atau berurutan dimulai dari analisis, desain, *coding*, pengujian dan dukungan (Suryadi and Zulaikhah, 2019).

Tahapan pengembangan sistem *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis adalah kegiatan yang mulai dari proses awal secara internal mempelajari dan mengevaluasi sesuatu masalah apapun

2. Desain

Desain adalah kegiatan dalam penggambaran, perencanaan dan desain atau tata letak dalam sejumlah elemen yang terpisah dan dapat berfungsi dengan baik.

3. Pengkodean

Pengkodean adalah upaya dalam pengimplementasian desain menjadi perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program *computer* sesuai desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian adalah upaya dalam menelusuri lebih lanjut terhadap perangkat lunak yang dibuat untuk mendapat informasi kualitas perangkat lunak yang sedang diuji.

5. Pendukung/Pemeliharaan

Pendukung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam perawatan dan perubahan atau pengembangan dari perangkat lunak yang telah dibuat dan tidak terdeteksi saat tahapan pengujian.

2.14 Pengujian ISO 25010

ISO 25010 adalah standar internasional yang diakui secara luas juga digunakan untuk melakukan analisis dan pengujian Mengukur kualitas perangkat lunak. Penelitian ini menggunakan versi 25010 atau versi lanjutan dari *ISO/IEC*

9126 dengan struktur tambahan dengan model kualitas standar. *ISO/IEC 25010* terdiri dari *Portability, Performance, Efficiency, Reliability, Security, Usability, Maintainability* dan *Functional suitability*. Diketahui 8 sifat ini adalah fungsi yang benar-benar digunakan mengukur kualitas perangkat lunak (Tyas, Purnamasari and Suroso, 2018).

Pengujian *ISO 25010* terdiri dari delapan karakteristik yang dibagi menjadi beberapa bagian terkait dengan karakteristik statis perangkat lunak dan karakteristik dinamis sistem komputer adalah sebagai berikut:

1. *Functional Suitability* adalah sistem atau produk yang menyediakan fungsi untuk persyaratan ketika sistem atau produk tersebut digunakan dalam kondisi tertentu.
2. *Reliability* adalah tingkat di mana suatu sistem atau produk dapat mempertahankan kinerjanya pada tingkat tertentu bila digunakan dalam kondisi tertentu.
3. *Performance Efficiency* adalah tingkat di mana suatu sistem atau produk bekerja dengan baik dengan berbagai sumber daya yang digunakan dalam sistem atau produk tersebut.
4. *Usability* adalah tingkat dimana suatu sistem atau produk mudah dipahami, mudah digunakan dan menarik untuk digunakan.
5. *Security* adalah tingkat di mana suatu sistem atau produk menyediakan layanan untuk melindungi dari akses, penggunaan, perubahan, penghancuran, atau pengungkapan yang berbahaya.
6. *Compatibility* adalah kemampuan suatu komponen atau sistem untuk bertukar informasi.

7. *Maintainability* adalah tingkat di mana suatu sistem atau produk dapat dimodifikasi, termasuk perbaikan, pengembangan untuk beradaptasi dengan lingkungan, perubahan kriteria dan spesifikasi fungsional.
8. *Portability* mengacu pada sejauh mana suatu sistem atau produk dapat dipindahkan dari satu keadaan ke keadaan lain.

2.15 Skala Likert

Skala likert merupakan sebuah skala yang dapat digunakan untuk mengukur pendapat, persepsi, ataupun sikap seseorang maupun sekelompok orang tentang suatu fenomenal *social*. Untuk mengukur sikap pada suatu objek, subjek, atau kejadian tertentu pada skala likert terdapat dua pernyataan yaitu setuju dan tidak setuju.