

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini penulis mengambil lima tinjauan pustaka untuk mendukung dari penelitian yang akan dilakukan. Tabel 2.1 digunakan tinjauan pustaka yang digunakan yaitu:

Tabel 2. 1 Daftar *Literatur*

No Literatur	Penulis dan Tahun	Judul
<i>Literatur 01</i>	(Kharisma, Fahrurrozi, & Khairunnazi, 2020)	Sistem Informasi <i>Repository</i> Skripsi Berbasis Web Pada STMIK Syaikh Zainuddin NW Anjani.
<i>Literatur 02</i>	(L. Kelen & Wiguna, 2019)	Perancangan Sistem Informasi <i>Repository</i> Karya Tulis Ilmiah Pada STIKES Citra Husada Mandiri Kupang.
<i>Literatur 03</i>	(Syarial, Musri, & Kurniati, 2019)	Rancang Bangun Repositori Institusi Perpustakaan Berbasis <i>Web</i> .
<i>Literatur 04</i>	(Hidayat, Zakir, & Lubis, 2022)	Sistem Informasi <i>Repository</i> Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi.
<i>Literatur 05</i>	(Rosmalina, Rusdianto, Sutyono, & Nistrina, 2022)	Sistem Informasi Repositori Skripsi Berbasis Web di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung.

1. *Literatur 01*

a) Masalah

Proses pengumpulan berkas skripsi masih dilakukan dengan cara konvensional yaitu mahasiswa menyerahkan file skripsi berupa CD pada staff Perpustakaan STMIK Syaikh Zainuddin NW Anjani. Masalah lain yang timbul juga saat mahasiswa mencari file skripsi yang sudah ada, mahasiswa sangat kesulitan untuk mencari skripsi-skripsi yang ingin digunakan sebagai referensi karena harus mencari file satu persatu pada folder arsip perpustakaan.

b) Metode

Dalam pengumpulan berkas peneliti terdahulu menggunakan metode wawancara dan studi literatur sebagai penguat landasan teori, untuk metode paradigm pembuatan sistem menggunakan paradigm pemrograman berbasis objek yang dapat dilihat dari penggambaran model sistem yang digunakan yaitu UML yang terdiri dari *usecase* diagram, *class* diagram, dan *activity* diagram. Metode pengembangan menggunakan metode pengembangan *waterfall*.

c) Hasil

Sistem informasi yang dihasilkan dapat membantu perpustakaan STMIK Syaikh Zainuddin NW Anjani dalam proses pengumpulan skripsi lebih efisien karena *file* skripsi telah dikelola dengan sistem informasi repository, pencarian file skripsi bisa dilakukan dengan mudah dan cepat dan dapat di download, yang dapat dipakai untuk bahan referensi untuk mahasiswa.

2. *Literatur 02*

a) Masalah

Didalam Perpustakaan STIKES Citra Husada Mandiri Kupang, dalam pengumpulan karya ilmiah mahasiswa berupa *hardcopy*/lembar kertas, sehingga penumpukan berkas perpustakaan sering terjadi serta alokasi tempat lebih banyak digunakan untuk itu meninjau permasalahan tersebut STIKES Citra Husada Mandiri Kupang ingin mengembangkan sistem untuk mengelola karya tulis mahasiswa agar menjadi data-data digital, sehingga permasalahan penumpukan berkas perpustakaan dapat lebihdiminimalisir.

b) Metode

Dalam pengumpulan data-data menggunakan metode wawancara dan observasi, untuk metode pembuatan sistem menggunakan paradigma pemrograman berbasis objek yang dapat dilihat dari penggambaran model sistem yang digunakan yaitu UML yang terdiri dari *usecase* diagram.

c) Hasil

Penerapan siRepo akan sangat membantu jika digunakan secara baik. Efek jangka panjang adalah pengarsipan digital dan bank data karya tulis ilmiah STIKes Citra Husada Mandiri Kupang. Para mahasiswa akan diberi kemudahan untuk mencari dan membaca referensi karya tulis alumni sehingga dapat dijadikan referensi. Kemungkinan pengajuan karya tulis dengan judul yang sama bisa diminimalisir oleh dosen pembimbing dengan mengakses siRepo.

3. *Literatur 03*

a) Masalah

Perpustakaan-perpustakaan lembaga di Bengkalis belum mempunyai repositori institusi yang bisa di akses oleh mahasiswa maupun umum, dan mahasiswa kesulitan menemukan bahan pembelajaran seperti buku, laporan tugas akhir dan laporan kerja praktek yang diterbitkan oleh suatu perguruan tinggi.

b) Metode

Dalam pembuatan program atau sistem informasi repository menggunakan metode paradigm OOP dengan menggunakan model UML yaitu *usecase* diagram.

c) Hasil

Sistem repositori institusi berbasis *web* dapat berguna bagi mahasiswa dalam meng-*upload* tugas akhir, kerja praktek secara online.

4. *Literatur 04*

a) Masalah

Permasalahan yang terdapat pada Universitas Harapan Medan adalah belum adanya wadah untuk mengelola data-data digital skripsi, proses yang dilakukan masih dengan cara konvensional, baik itu skripsi yang hanya disimpan dalam lemari arsip maupun pendataannya. Selain itu, apabila ada mahasiswa yang membutuhkan skripsi yg sudah ada, maka mereka harus melakukan pencarian satu persatu pada arsip perpustakaan. Masalah lainnya yang timbul jika secara kebetulan skripsi yang dicari sedang

dipinjam oleh mahasiswa lainnya, maka mahasiswa harus menunggu mahasiswa yang lain tersebut mengembalikan skripsi yang dipinjamnya.

b) Metode

Metode pengembangan menggunakan metode *waterfall* dan permodelan pembuatan sistem menggunakan paradigm berorientasi objek.

c) Hasil

Sistem informasi repository dapat membantu menyimpan data skripsi yang lebih teratur dan mempermudah staff dan mahasiswa dalam melakukan pencarian data ketika dibutuhkan bukan hanya sekedar melakukan penyimpanan data, data-data skripsi tersebut dapat dilihat dan diakses secara bersamaan dalam bentuk digital oleh para mahasiswa.

5. *Literatur 05*

a) Masalah

Belum tersedia fasilitas untuk dapat melihat laporan skripsi *fulltext* secara online melalui web kepada mahasiswa. Permasalahan yang muncul lainnya adalah mahasiswa kesulitan dalam melihat dan mencari laporan skripsi secara *fulltext* dikarenakan mahasiswa harus datang ke perpustakaan terlebih dahulu untuk mencari dan membaca *hardcopy* laporan skripsi tersebut.

b) Metode

Menggunakan metode pengembangan yaitu metode *Model Driven Debelopment* dengan permodelan UML seperti *usecase* diagram, serta untuk menggambarkan normalisasi data menggunakan relasi antar tabel.

c) Hasil

sistem *repository* skripsi mempermudah mahasiswa dalam melakukan pencarian dan membaca koleksi skripsi secara *online*. Sistem ini menghasilkan sistem berbasis *read only*, yaitu tidak memberikan fasilitas bagi mahasiswa untuk mengcopy dan mengubah file data skripsi tersebut.

2.2 Perbedaan dari kelima Literatur

Untuk mengetahui perbedaan dari penelitian sebelumnya, penulis melakukan tinjauan yang dijelaskan pada tabel 2.2 sebagai berikut.

Tabel 2. 2 Tinjauan Pustaka

Ket	Tinjauan Penelitian 1	Tinjauan Penelitian 2	Tinjauan Penelitian 3	Tinjauan Penelitian 4	Tinjauan Penelitian 5	Penelitian Dilakukan
Objek Penelitian	STMIK Syaikh Zainuddin NW Anjani	STIKES Citra Husada Mandiri Kupang	Perpustakaan Bengkalis	Fakultas Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarm an	STMIK Provisi Semarang	SMP Pangudi Luhur Bandar Lampung
Metode Pengembangan	<i>Waterfall</i>	-	-	<i>Waterfall</i>	<i>Model Driven Debelopment</i>	<i>Extreme Programing</i>
Metode Permodelan	<i>usecase diagram, class diagram activity diagram</i>	<i>usecase diagram</i>	<i>usecase diagram</i>	<i>usecase diagram, class diagram activity diagram</i>	<i>usecase diagram</i>	<i>usecase diagram, class diagram activity diagram</i>
Pendekatan	<i>Object</i>	<i>Object</i>	<i>Object</i>	<i>Object</i>	Object	<i>Object</i>
Pengujian	-	-	-	<i>Black Box</i>	<i>Black Box</i>	<i>ISO 25010</i>
Fitur-Fitur	Mengelola Skripsi	Mengelola Karya Ilmiah	Mengelola Tugas Akhir dan PKL	Mengelola Skripsi	Mengelola Skripsi	Mengelola Buku

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi pengguna serta memanfaatkan perangkat keras

dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model manajemen, dan basis data (Darmawiguna & Purnamawan, 2019). Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Hidayat, Haeruddin, & Hairah, 2019).

Berdasarkan konsep dasar yang digambarkan oleh peneliti terdahulu, maka penulis menyimpulkan bahwa pengertian sistem informasi adalah sistem yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model manajemen, dan basis data yang berada pada organisasi yang mampu menyediakan kebutuhan-kebutuhan seperti pengolahan harian ataupun mendukung operasi pada organisasi tersebut.

2.4 Konsep Dasar *Repository*

Repository adalah sebuah tempat penyimpanan ratusan data yang telah diatur sedemikian rupa dan tersedia untuk dapat diakses secara *online* maupun *offline* (Darmawiguna & Purnamawan, 2019)

Repository merupakan tempat penyimpanan dan pemeliharaan ratusan data, aplikasi, atau program yang berbentuk format digital untuk didistribusikan secara jaringan komputer dan tersedia yang dapat diakses melalui internet atau dengan media lain seperti dvd yang merupakan alternatif repositori tersebut (Saputri, Arifin, & Yulianto, 2021).

Berdasarkan konsep dasar yang digambarkan oleh peneliti terdahulu, maka penulis menyimpulkan bahwa pengertian *repository* adalah sebuah tempat untuk

menyimpan, mengelola dan memelihara berbagai data seperti aplikasi, ataupun dokumen-dokumen format digital yang dapat diakses secara *offline* atau *online*.

2.5 Sistem Informasi *Repository*

Sistem informasi *repository* merupakan ide yang muncul untuk membantu dalam mengelola pengarsipan buku ataupun skripsi yang sebelumnya masih secara konvensional menjadi sebuah sistem digital yang baru dan modern (Hidayat, Haeruddin, & Hairah, 2019).

Sistem informasi *repository* merupakan *digital library* yang dapat digunakan sebagai salah satu fasilitas untuk memudahkan mahasiswa dalam pencarian referensi skripsi (Saputri, Arifin, & Yulianto, 2021).

Berdasarkan konsep dasar yang digambarkan oleh peneliti terdahulu, maka penulis menyimpulkan bahwa pengertian sistem informasi *repository* adalah ide yang muncul untuk membantu dalam mengelola pengarsipan buku dalam bentuk digital yang membantu siswa dalam memudahkan mencari dan mendapatkan buku untuk membantu menambah referensi dan menambah pengetahuan.

2.6 Bahasa Pemrograman

2.6.1 *Hypertext Markup Language* (HTML)

HTML merupakan bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk menampilkan dokumen *web*. Menurut Bahasa yang digunakan HTML terdiri dari teks yang berisi instruksi, dimana teks tersebut adalah *tag* yang mendefinisikan dengan tepat bagaimana *teks* dan grafik dapat muncul pada halaman-halaman *web* internet. Dengan kata lain, HTML menentukan bagaimana sebuah *browser* halaman *web* menampilkan informasi halaman *web* yang kita buat. *HTML* adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman *web*. Saat

ini HTML merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C). Beberapa kelebihan yang dijanjikan pada HTML (Syarial, Musri, & Kurniati, 2019

):

1. Dapat ditulis dalam sintaks HTML (dengan tipe media text/HTML) dan XML.
2. Integrasi yang lebih baik dengan aplikasi situs dan pemrosesannya.
3. Integrasi („*inline*’) dengan *doctype* yang lebih sederhana.
4. Penulisan kode yang lebih efisien.
5. Konten yang ada di situs lebih mudah terindeks oleh *search engine*.

2.6.2 Preprocessor Hypertext (PHP)

Menurut dokumen resmi PHP, seperti yang dimuat pada www.php.net, PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP merupakan sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya. PHP dapat berjalan pada *web server* yang dirilis oleh *Microsoft*, seperti IIS atau PWS juga *Apache* yang bersifat *open source* (Rengkung, R. Sentinuwo, & Karouw, 2019).

2.6.3 Cascading Style Sheet (CSS)

Cascading Style Sheets (CSS) adalah suatu bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa *markup*. Penggunaan yang paling umum dari CSS adalah untuk memformat halaman *web* yang ditulis dengan HTML dan XHTML. Spesifikasi CSS diatur oleh *World Wide Web Consortium* (W3C). CSS memungkinkan halaman yang sama untuk ditampilkan dengan cara yang berbeda untuk metode presentasi yang berbeda, seperti melalui layar, cetak, suara (sewaktu dibacakan oleh browser

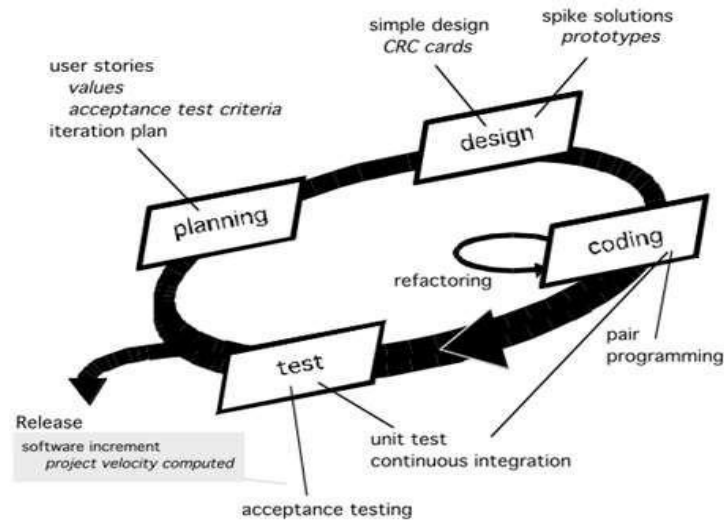
basis-suara atau pembaca layar), dan juga alat pembaca *braille*. Halaman HTML atau XML yang sama juga dapat ditampilkan secara berbeda, baik dari segi gaya tampilan atau skema warna dengan menggunakan CSS [11]. Keuntungan menggunakan CSS, yaitu Memisahkan presentation sebuah dokumen dari *content document* itu sendiri, mempermudah dan mempersingkat pembuatan dan pemeliharaan dokumen *web*, dan mempercepat proses *rendering* atau pembacaan HTML (Syarial, Musri, & Kurniati, 2019).

2.6.4 MySQL

MySQL adalah sebuah program pembuat database yang bersifat *open source*. *MySQL* sebenarnya produk yang berjalan pada *platform Linux* karena sifatnya *open source MySQL* dapat dijalankan pada semua platform baik *Windows* maupun *Linux*. Database *MySQL* adalah database yang sangat *powerfull*, stabil, mudah. *MySQL* sangat banyak dipakai dalam sistem database *web* dengan menggunakan PHP (Hidayat, Haeruddin, & Hairah, 2019).

2.7 Metode Pengembangan *Extreme Programming*

Metode pengembangan *extreme programming* lebih membutuhkan kerja sama antara stakholder dalam siklus pengembangan *software* daripada proses terstruktur lainnya. *Extreme programming* merupakan salah satu metodologi yang paling sering digunakan dalam *agile development* (Rosa A. S & M. Shalahuddin, 2019), Tahapan metode *extreme programming* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Extreme programming
 Sumber : (Rosa A. S & M. Shalahuddin, 2019)

Empat tahapan dalam *extreme programming* yaitu:

1. *Planning*

Tahap *planning* dimulai dengan membuat *user stories* yang menggambarkan *output*, *fitur*, dan fungsi-fungsi dari *software* yang akan dibuat.

2. *Design*

Design atau perancangan dimulai dengan membuat model dan *user interface* yang nantinya akan digunakan sebagai pembuatan sistem.

3. *Coding*

Proses *coding* pada *XP* diawali dengan membangun serangkaian unit test. Setelah itu pengembang akan berfokus untuk mengimplementasikannya.

4. *Testing*.

Test ini dilakukan oleh *customer* yang berfokus kepada fitur dan fungsi sistem secara keseluruhan.


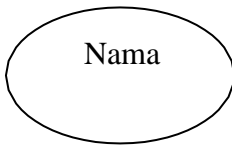
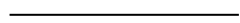
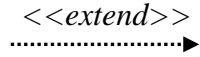
2.8 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi object (Rosa A. S & M. Shalahuddin, 2019).

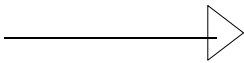
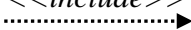
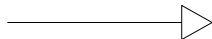
2.8.1 Use case Diagram

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *usecase* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi- fungsi sistem (Rosa A. S & M. Shalahuddin, 2019).

Tabel 2. 3 Usecase Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.	Aktor/ <i>Actor</i>  Nama Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem Informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2.	<i>Use case</i>  Nama	Fungsionalitas yang disediakan 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> .
3.	<i>Association</i> 	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.	<i>Extend/Ekstensi</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.

Tabel 2.3 *Usecase Diagram (Lanjutan)*


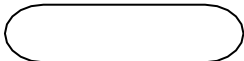
No.	Simbol	Keterangan
5.	<i>Generalization/</i> <i>Generalisasi</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih dari lainnya.
6.	<i>Menggunakan/</i> <i>Include/Uses</i> <i><<include>></i>  <i>«uses»</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini ntuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat.

(Sumber : Rosa A.S-M. Shalahuddin, 2019)




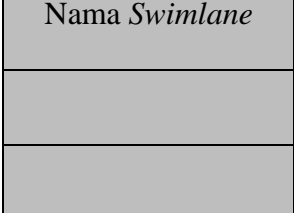
2.8.2 Activity Diagram

Diagram aktifitas atau *activity Diagram* menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktifitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rosa A. S & M. Shalahuddin, 2019).

Tabel 2. 4 *Activity Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

Tabel 2.4 Activity Diagram (Lanjutan)

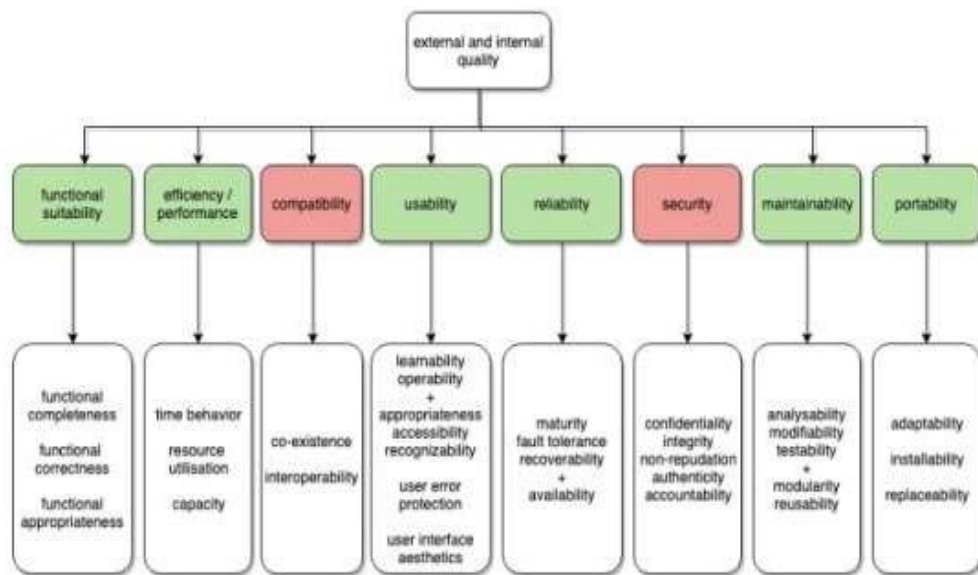
No	Simbol	Keterangan
3	Percabangan/ decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4	penggabungan/ join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6	<i>Swimlane</i>	<i>Swimlane</i> memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
	Nama <i>Swimlane</i>	
		

(Sumber : Rosa -M. Shalahuddin, 2019)

2.9 Pengujian ISO 25010

Model *ISO 25010* didefinisikan salah satu model pengujian dan evaluasi kualitas perangkat lunak dan merupakan bagian dari *Software Product Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE)*, teknik pengujian ini berkaitan dengan model kualitas perangkat lunak yang merupakan pengembangan dari model sebelumnya yaitu *ISO 9126*. Pada model *ISO 25010* ini terdapat delapan domain (kriteria) dimana terdiri dari sejumlah *sub* domain tambahan dan beberapa *sub* domain yang dipindahkan ke domain lainnya. Berikut struktur *ISO 25010* dapat dilihat pada gambar 2.2 dibawah ini:

Karakteristik Kualitas Perangkat Lunak Model ISO 25010



Gambar 2. 2 Karakteristik ISO 25010

Dari kedelapan domain atau kriteria diatas penulis menggunakan 3 domain antara lain *functional suitability*, *performance efficiency*, dan *usability*. Penjelasan domain yang digunakan dalam penelitian ini pada Tabel 2.5.

Tabel 2. 5 Domain ISO 25010

No	Domain	Sub-Domain	Indikator Testing
1	<i>Functional Suitability</i>	<i>Functional completeness</i>	sejauh mana fungsi yang disediakan mencakup semua tugas dan tujuan pengguna secara spesifik.
		<i>Functional correctness</i>	sejauh mana produk atau sistem menyediakan hasil yang benar sesuai kebutuhan.
		<i>Functional appropriateness</i>	sejauh mana fungsi yang disediakan mampu memfasilitasi penyelesaian tugas dan tujuan tertentu.

Tabel 2.5 Domain ISO 25010 (Lanjutan)

No	Domain	Sub-Domain	Indikator Testing
2	<i>Performance Efficiency</i>	<i>Time behavior</i>	sejauh mana respon dan pengolahan waktu produk atau sistem dapat memenuhi persyaratan ketika menjalankan fungsi.
		<i>Resource utilization</i>	sejauh mana jumlah dan jenis sumber daya yang digunakan oleh produk atau sistem dapat memenuhi persyaratan ketika menjalankan fungsi.
		<i>Capacity</i>	sejauh mana batas maksimum produk dapat memenuhi persyaratan.
3	<i>Usability</i>	<i>Appropriateness recognizability</i>	sejauh mana pengguna dapat mengetahui apakah sistem atau produk sesuai kebutuhan mereka.
		<i>Learnability</i>	sejauh mana produk untuk mencapai tujuan tertentu dengan efisien, efektif, dan kepuasan dalam konteks tertentu.
		<i>Operability</i>	sejauh mana produk atau sistem mudah dioperasikan dan dikontrol
		<i>User error protection</i>	sejauh mana produk atau sistem melindungi pengguna terhadap membuat kesalahan.

Tabel 2.5 Domain ISO 25010 (Lanjutan)

No	Domain	Sub-Domain	Indikator Testing
3	Usability	<i>User interface aesthetics</i>	sejauh mana antarmuka pengguna dari produk atau sistem memungkinkan interaksi yang menyenangkan dan memuaskan pengguna.
		<i>Accessibility</i>	sejauh mana produk atau sistem dapat digunakan oleh semua kalangan untuk mencapai tujuan tertentu sesuai konteks penggunaan.

2.9.1 Skala Likert

Menurut (Sugiyono, 2019) *skala likert testing* adalah Skala yang 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. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

- | | |
|------------------|------------------|
| a. Sangat Setuju | a. Selalu |
| b. Setuju | b. Sering |
| c. Ragu-ragu | c. Kadang-kadang |

- | | |
|------------------------|----------------------|
| d. Tidak setuju | d. Tidak pernah |
| e. Sangat tidak setuju | |
| a. Sangat Positif | a. Sangat baik |
| b. Positif | b. Baik |
| c. Negatif | c. Tidak baik |
| d. Sangat Negatif | d. Sangat tidak baik |

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya.

Tabel 2. 6 Score Skala Likert

Keterangan	Score
Setuju/Selalu/Sangat Positif Diberi Skor	5
Setuju/Sering/Positif Diberi Skor	4
Ragu-Ragu/Kadang-Kadang/Netral Diberi Skor	3
Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif Diberi Skor	2
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah Diberi Skor	1

Instrumen kualifikasi kelayakan sistem yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel 2. 7 Skala Likert

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
75% - 89%	Baik	Sedikit Revisi
65% - 74%	Cukup	Di Revisi Secukupnya
55% - 64%	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Diulang Membuat Produk