

BAB II LANDASAN TEORI

1.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu /tinjauan pustaka dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode	Hasil
1.	(Billstein M. Lelatobur.,2022)	Pengembangan Sistem Peminjaman Barang Berbasis Online Pada Sistem Pengelolaan Aset FTI UKSW	<i>Waterfall</i>	system peminjaman barang secara online di Laboratorium Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana dengan membuat program yang dapat diakses melalui desktop,smartphone maupun tablet agar dapat memudahkan dalam proses peminjaman.
2.	(Muhamad Ihpaz Ramadhan1 & Bullion Dragon Andah, 2019)	IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN ASET KAMPUS BERBASIS WEB PADA DIREKTORAT ADMINISTRASI UMUM UNIVERSITAS BUDI LUHUR DENGAN	<i>Object oriented programming</i>	Sistem peminjaman aset merupakan sistem yang membantu mahasiswa atau karyawan Universitas Budi Luhur dalam meminjam aset yang ada di kampus yang selama ini proses peminjamannya masih secara manual membuat surat lalu diberikan secara langsung, dengan adanya sistem Sistem peminjaman aset mahasiswa atau karyawan Universitas Budi Luhur tidak perlu lagi melakukan hal tersebut.
3	(Ari Priono, Dwi Krisbiantoro, Bagus Adhi Kusuma.,2020)	SISTEM INFORMASI SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH BERBASIS WEBSITE SMK BAKTI PURWOKERTO	<i>prototye</i>	Dengan dibangunnya sebuah sistem terkomputerisasi berbasis website bertujuan untuk memudahkan staf waka sarana dan prasarana dalam melakukan pencarian data yang

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode	Hasil
				dibutuhkan, pembuatan laporan serta pemeliharaan sarana prasarana yang lebih efektif dan efisien.
4	(Rizky Ridho Prasetyo, Rio Wirawan ,.2019)	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN RUANGAN BERBASIS WEB PADA UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA	PIECES (<i>Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service</i>)	Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi Sistem Informasi Peminjaman Ruang Berbasis Web di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dan menjadi solusi untuk bagian Biro Umum dan Keuangan dalam mengelola data peminjaman ruangan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
5	(Novi Oktaviani & Made Widiarta Nurlaily 2019)	SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEB PADA SMP NEGERI 1 BUEK	<i>Waterfall</i>	Dengan adanya sistem informasi ini dapat membantu dan mempermudah pihak sekolah dalam pengolahan data inventaris barang, baik dari proses peminjaman atau pengembalian barang, pendataan dari hasil transaksi pembelian barang, proses penomoran barang serta pembuatan laporan bulanan dan tahunan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan berikut ini perbedaan

atau kelebihan peneliti yaitu :

1. Tempat study kasus yang diambil.
2. Sistem dapat dikelola oleh admin dan pimpinan.
3. Sistem dapat menampilkan detail hasil peminjaman.
4. Metode pengembangan sistem yang digunakan *prototype* dan metode

perancangan UML.

5. Metode pengujian sistem yang digunakan ISO 25010.

1.2. Sistem Informasi

Sistem informasi ialah suatu sistem yang menyajikan informasi yang bertujuan untuk mengambil suatu keputusan dan menjalankan kegiatan operasional suatu organisasi dan memberikan suatu keunggulan kompetitif (Alfarisi, Rindri and Josi, 2023).

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 (Nurjannah, 2023).

Sistem informasi berbasis web adalah kombinasi dari teknologi informasi berdasarkan suatu situs pada jaringan internet yang dilengkapi dengan fitur-fitur dan didesain sedemikian rupa sesuai kebutuhan pada penginputan suatu data tertentu bertujuan untuk pemula (Oktaviani, Widiarta and Nurlaily, 2019).

Sistem Informasi ialah sistem yang memiliki kaitan antara pemrograman serta database. Sesuatu sistem informasi yang bagus adalah yang bersifat bergerak/dinamis. Sistem informasi yang bergerak/dinamis tak akan lepas dari database selaku tempat penyimpanan informasi (Hesti, Krisbiantoro and Kusuma, 2020).

Sistem Informasi adalah sebuah sistem penggerak organisasi yang menghubungkan antara kebutuhan pengolahan kebutuhan sebuah transaksi harian, bulanan, bahkan tahunan, menunjang operasi efisien, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Shadiq, 2020).

sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari

suatu organisasi yang menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Oktaviani, Widiarta and Nurlaily, 2019).

1.3. Pinjaman

Peminjaman adalah sebuah kegiatan yang dilakukan seseorang dengan memberikan barang, uang, dan tempat untuk dipakai untuk orang lain atau organisasi, Pinjaman merupakan pemberian jasa dari satu pihak kepada pihak lainnya. Jasa yang diberikan tersebut nantinya harus dikembalikan dalam jangka waktu tertentu, Peminjaman merupakan salah satu fasilitas yang disediakan sebagai pendukung dan penunjang proses kegiatan belajar mengajar bagi para guru di pendidikan (Fatchan, Yuliani and Firmansyah, 2022).

1.4. Aset

Aset adalah suatu barang yang dimiliki oleh seseorang maupun sebuah organisasi. Menurut jurnal milik Dewi dan Nugraheni mengambil kesimpulan bahwa aset ialah sesuatu peralatan yang terselip nilai ekonomis, nilai guna, nilai milik, nilai khusus, serta nilai prestise yang dimiliki oleh organisasi maupunseorangan (Aceh, 2022).

1.5. Sekolah

Dalam melakukan kegiatan belajar dan mengajar, tujuan sekolah adalah untuk mendidik para siswa di bawah pengawasan guru. mutu sekolah sangat bergantung pada proses pembelajaran, yang juga bisa ditunjang lewat penyediaan fasilitas, baik dalam bentuk fisik (sarana dan prasarana) maupun kompetensi tenaga pengajar. Istilah "komoditas" sering digunakan dalam mikroekonomi untuk membedakan barang dan jasa (Apriliah, Subekti and Haryati, 2021).

2.6. Peralatan

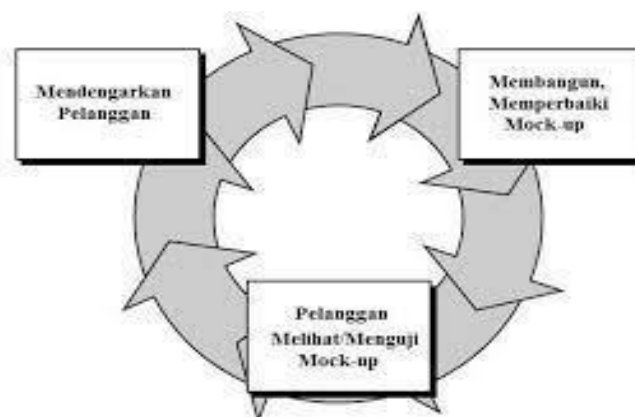
Peralatan adalah suatu perlengkapan kerja dan fasilitas yang berfungsi sebagai alat utama pembantu dalam pelaksanaan pekerjaan, dan juga dalam rangka

kepentingan yang sedang berhubungan dengan organisasi kerja. Pengertian ini jelas memberi arah bahwa sarana dan prasarana adalah merupakan seperangkat alat yang digunakan dalam suatu proses kegiatan baik alat tersebut adalah merupakan peralatan pembantu maupun peralatan utama yang keduanya berfungsi untuk mewujudkan tujuan yang hendak dicapai, peralatan yang secara langsung maupun tidak langsung digunakan untuk memperlancar proses bimbingan, pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, formal maupun non formal guna mengubah tingkah laku dan pengetahuan individu (Hesti, Krisbiantoro and Kusuma, 2020).

beberapa faktor yang mendukung aktivitas pendidikan suatu sekolah, salah satunya adalah ketersediaan peralatan yang memadai. Sarana pendidikan memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa (Alfarisi, Rindri and Josi, 2023).

2.7. Metode Pengembangan Sistem

Model *prototype* dapat digunakan untuk menyambung ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2019). Model *prototype* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Model *Prototype*

Sumber : (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2018).

Menurut (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2019) terdapat tahapan dalam proses *prototype* yaitu:

1. Mendengarkan Peminjam

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan cara mendengar kebutuhan peminjam sebagai pengguna sistem perangkat lunak untuk menganalisis serta mengembangkan kebutuhan pengguna.

2. Merancang dan Membuat *Prototype*

Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan *prototype* sistem yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

3. Uji Coba

Pada tahap ini, dilakukan pengujian *prototype* sistem oleh pengguna kemudian dilakukan evaluasi sesuai dengan kekurangan-kekurangan dari kebutuhan pelanggan. Jika sistem sudah sesuai dengan *prototype*, maka sistem akan diselesaikan sepenuhnya. Namun, jika masih belum sesuai kembali ke tahap pertama.

2.8. Website

Website merupakan halaman situs sistem yang dapat diakses secara cepat. *Website* ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang salingberkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk *e-mail*, transmisi *file* dan komunikasi dua arah antar individu atau *computer* (Mathematics, 2021).

2.9. PHP

Menurut MADCOM (2016) PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai

untuk membuat program situs web dinamis”. PHP dapat digunakan dengan gratis (*free*) dan bersifat *Open Source*. PHP dirilis dalam lisensi *PHP license*.

2.10. *Freamwork CodeIgneter*

Freamwork CodeIgniter (CI) merupakan sebuah *framework* PHP (*Open Source*) atau gratis yang menerapkan metode *Model View Controller* (MVC) dalam pembuatan sebuah projek web, dengan metode tersebut maka akan mempercepat pembangunan sebuah web. Selain itu *CodeIgniter* dilengkapi sistem keamanan yang baik dan cepat untuk dimuat di browser web. Berikut adalah pengertian *CodeIgniter* (CI) menurut para ahli: 15 Betha Sidik mengemukakan bahwa “*CodeIgniter* adalah sebuah *framework* php yang bersifat *open source* dan menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan *developer* atau programmer dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal (Mathematics, 2021).

2.11. MySQL

Menurut MADCOM (2016) MySQL adalah sistem manajemen Database SQL yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multiuser* dan SQL *Database managemen system* (DBMS).

2.12. Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) merupakan salah satu text editor dan handal yang dibentuk oleh Microsoft untuk sistem multiplatform, maksudnya tersedia tidak hanya pengguna Windows melainkan tersedia juga di Mac os dan Linus. Teks editor menunjang hampir semua bahasa pemrograman yang ada, seperti Python, Javascript, serta bahasa pemrograman lainnya dengan adanya fitur tambahan yaitu plugin yang dapat kita akses pada fitur plugin atau marketplace visual studio code (seperti java, C++, C# java, dst. Visual studio code mempunyai kelebihan untuk mengidentifikasi bahasa pemrograman yang sering digunakan dan memberikan berbagai variasi warna sesuai dengan fungsi dari setiap rangkaian code tersebut. Selain itu fitur dan keunggulan lain nya adalah kemampuan menambahkan ekstensi dimana developer dapat menambah fitur baru yang belum ada di visual studio code (Hermawan, Fadjeri and Teknik, 2022).

2.13. Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan sebuah standar Bahasa yang digunakan untuk menganalisis dan merancang serta menggambarkan arsitektur program dalam pemrograman object oriented (Hesti, Krisbiantoro and Kusuma, 2020).

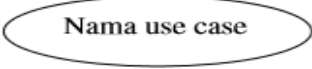

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncul lah sebuah standarisasi bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang di bangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek yaitu *Unified Modelling Language* (UML) (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2019).

UML merupakan sebuah standar Bahasa yang digunakan untuk menganalisis dan merancang serta menggambarkan arsitektur program dalam pemrograman object oriented (Apriliah, Subekti and Haryati, 2021).

2.13.1. Use Case Diagram

Merupakan permodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *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 saja yang berhak menggunakan fungsi- fungsi tersebut (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2019).

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Keterangan
	<p><i>Use Case</i></p> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit- unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>aktor</i> , biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali frase nama <i>use case</i> .
2	<p>Aktor/ <i>actor</i></p> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawali frase nama aktor.
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i> (Lanjutan)		
No	Simbol	Keterangan


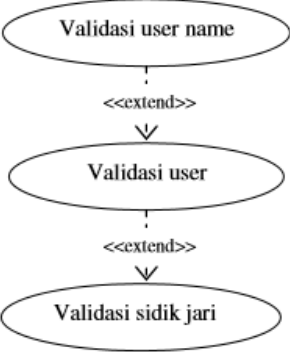

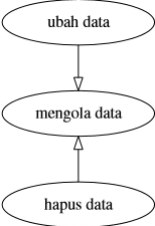

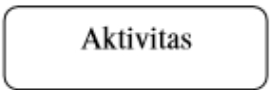
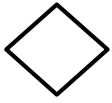


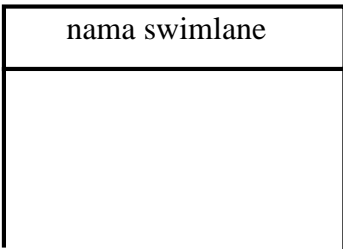
3	Assosiasi/ <i>association</i> 	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4	Exstensi/ <i>extend</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan misal: Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan, biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i> -nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya.
5	Generalisasi/ <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum- khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya:  Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (Umum).
No	Simbol	Keterangan

Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan actor. (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2019). Berikut ini adalah simbol- simbol yang ada pada diagram aktivitas:

Tabel 2.3 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas yang memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas diawali dengan kata kerja.
	aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.







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

2.13.3. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas- kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2019). Sebuah kelas diagram terdiri dari sebuah kelas yang dihubungkan dengan garis yang

menunjukkan hubungan antar kelas.

Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1	Kelas/ <i>Class</i> Nama_kelas +atribut +operasi()	Kelas pada struktur sistem.
2	 Nama_interface	Pemrograman berorientasi objek.
3	Asosiasi/ <i>Association</i> 	Realasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya jugadisertai dengan <i>multiplicity</i> .
4	Asosiasi 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakanoleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5	<i>Generalisasi</i> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi- spesialisasi (Umum khusus).
6	Kebergantungan atau <i>Dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7	Agregasi/ <i>Agregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>Whole- part</i>).

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

2.14. Pengujian ISO 25010

Model ISO-25010 merupakan bagian dari *Software product Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE)*, yang merupakan pengembangan dari model kualitas perangkat lunak sebelumnya yaitu ISO-9126. Dalam model ISO-25010 ini digunakan untuk melihat kualitas suatu perangkat lunak yang digunakan oleh perusahaan, instansi ataupun organisasi. Metode ISO 25010 ini dapat digunakan untuk mengevaluasi kualitas sistem perangkat lunak secara spesifik berdasarkan dua dimensi umum, yaitu dimensi *product quality*, dimana prosesnya

mengacu pada karakteristik intrinsik dari sebuah produk perangkat lunak, memiliki beberapa elemen antara lain meliputi *functional suitability*, *reliability*, *operability*, *performance efficiency*, *security*, *compatibility*, *maintainability* dan *transferability*. *Quality in use* dan *product quality*. Sedangkan pada *dimensions quality in use*, terdapat beberapa karakteristik relatif yang ditinjau dari perspektif *user* antara lain *Usability in use*, *Flexibility in use*, dan *Safety* Adapun untuk mengetahui gambaran kualitas *system* aplikasi *M-Library* Gajah Mada penulis melakukan analisis berdasarkan model ISO-25010 yang terdiri dari dua dimensi umum, yaitu dimensi *product quality* dan dimensi *quality in use* (Abran et al., 2008) Adapun dimensi yang pertama terdapat beberapa faktor elemen diantaranya :

- 1) *Functionality* (Fungsionalitas). Merupakan tingkatan dimana perangkat lunak dapat menyediakan fungsionalitas yang dibutuhkan ketika perangkat lunak digunakan pada kondisi spesifik tertentu dalam hal ini perangkat lunak dapat memenuhi kelayakan dari sebuah fungsi untuk melakukan pekerjaan yang spesifik bagi pengguna dan dapat memberikan hasil yang tepat dan ketelitian terhadap tingkat kebutuhan pengguna.
- 2) *Reliability* Merupakan tingkatan dimana perangkat lunak dapat bertahan pada tingkatan tertentu ketika digunakan oleh pengguna pada kondisi yang spesifik dalam hal ini perangkat lunak dapat beroperasi dan siap ketika dibutuhkan untuk digunakan dan juga dapat bertahan pada tingkat kemampuan tertentu terhadap kegagalan, kesalahan serta perangkat lunak kembali pada tingkat tertentu dalam mengembalikan pengembalian data yang disebabkan kegagalan atau kesalahan pada perangkat lunak.
- 3) *Performance efficiency* Merupakan tingkatan dimana perangkat lunak dapat memberikan kinerja terhadap sejumlah sumber daya yang digunakan pada kondisi tertentu dalam hal ini *performance efficiency* dapat memberikan reaksi dan waktu yang dibutuhkan ketika melakukan aksi dari sebuah fungsi

dan perangkat lunak dapat menggunakan sejumlah sumber daya ketika melakukan aksi dari sebuah fungsi.

- 4) *Operability* Perangkat lunak dapat dimengerti, dipelajari, digunakan, dan menarik pengguna ketika digunakan dalam hal ini perangkat lunak mudah dipelajari oleh pengguna, perangkat lunak dapat digunakan dan dioperasikan oleh pengguna, perangkat lunak dapat memberikan bantuan ketika pengguna membutuhkan panduan, perangkat lunak dapat menarik perhatian pengguna, perangkat lunak memenuhi kebutuhan pengguna yang memiliki keterbatasan dan perangkat memungkinkan untuk dianalisis oleh pengguna apakah perangkat lunak sudah memenuhi kebutuhan mereka.
- 5) *Security* Merupakan perlindungan terhadap perangkat lunak dari berbagai ancaman atau keganjalan dalam hal ini perangkat lunak memiliki perlindungan terhadap data atau informasi dari pengguna dan merupakan dari kelengkapan, ketepatan dari sejumlah *asset* yang telah dijaga sehingga aksi atau tindakan yang dilakukan telah terbukti dan hal tersebut tidak dapat ditolak.
- 6) *Compability* Faktor ini merupakan kemampuan dari dua atau lebih komponen perangkat lunak dapat melakukan pertukaran informasi dan melakukan fungsi yang dibutuhkan ketika digunakan pada *hardware* atau lingkungan perangkat lunak yang sama.
- 7) *Maintainability* Merupakan tingkat dimana sebuah perangkat lunak dapat dimodifikasi. Dalam hal ini modifikasi adalah perbaikan, perubahan atau penyesuaian perangkat lunak untuk dapat berubah pada lingkungan, kebutuhan dan fungsionalitas yang spesifik. Selain itu perangkat lunak dapat dianalisis untuk mengetahui apa yang menyebabkan kegagalan pada perangkat lunak untuk mengidentifikasi bagian yang dapat dimodifikasi.

8) *Transferability*. Merupakan kemudahan dimana sistem atau komponen dapat berpindah dari lingkungan satu ke lingkungan yang lain dalam hal ini perangkat lunak dapat beradaptasi dengan cepat pada spesifikasi lingkungan yang berbeda tanpa menerapkan aksi atau cara lain dari pada memberikan tujuan tertentu terhadap perangkat lunak yang telah ada.

2.14.1. Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert, skala yang didasarkan pada penjumlahan sikap responden dalam merespon pernyataan berkaitan indikator-indikator suatu konsep atau variable yang sedang diukur (Jogiyanto, 2008). Skala Likert umumnya menggunakan lima titik dengan label netral pada posisi tengah (ketiga). *Skala Likert* dapat dilihat pada Tabel 2.5 :

Tabel 2. 5 Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Hasil penilaian responden akan dihitung *persentase* kelayakannya dengan menggunakan perhitungan, dapat dilihat dibawah ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Aktual (f)}}{\text{Skor Ideal (n)}} \times 100\%$$

Persentase kelayakan yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan Tabel konversi yang berpedoman pada acuan konversi nilai (Jogiyanto, 2008), dapat dilihat pada Tabel 2.6.

Tabel 2. 6 Skala Konversi Nilai

Persentase Pencapaian (%)	Interpretasi
---------------------------	--------------

$90 \leq x$	Sangat Baik
$80 \leq x < 90$	Baik
$70 \leq x < 80$	Cukup
$60 \leq x < 70$	Kurang
$X < 60$	Sangat Kurang

Keterangan:

x = persentase hasil pengujian.

