

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini, penulis melakukan tinjauan pustaka pada penelitian sebelumnya. Sebagai pendukung penelitian yang sedang dilakukan sekarang. Peneliti telah mengumpulkan beberapa tinjauan pustaka yang dapat dilihat pada table 2.1 dibawah ini.

Tabel 2.1 Tinjauan Literatur

Nomor	Detail Jurnal	
1	Judul	<i>Systematic Literature Review</i> : Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Arsip Digital Di Indonesia
	Tahun Terbit	2023
	Penulis	Fransiskus Pito Tenawahang, Ines Heidiani Ikasari
	Metode Penelitian	Metode <i>Waterfall</i>
	Hasil	Berdasarkan hasil penelitian diharapkan Dengan adanya sistem informasi yang dirancang khusus untuk pengelolaan arsip digital, diharapkan dapat terjadi transformasi dalam pengelolaan arsip, termasuk proses penyimpanan, pencarian, dan pemeliharaan arsip.
Nomor	Detail Jurnal	
	Judul	Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menyurat(Studi Kasus Fakultas Teknik UNP)

2	Tahun	2018
	Penulis	Geovanne Farell, Hadi Kurnia Saputra, Igor Novid
	Metode Penelitian	Metode model 4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>)
	Hasil	Berdasarkan hasil yang diperoleh dari implementasi aplikasi arsip surat ini menyurat ini yaitu memudahkan jurusan dalam mengelola pengarsipan surat yang dulunya manual sekarang menjadi digital, serta sangat membantu dosen dalam melakukan pembuatan surat di pihak akademik jurusan elektronika UNP.
Nomor	Detail Jurnal	
3	Judul	Rancang Bangun Sistem Pengarsipan Surat Kedinasan Berbasis <i>Web</i> Menggunakan <i>Framework Codeigniter</i>
	Tahun Terbit	2020
	Penulis	Puja Irawan, Dimas Aulia Pudjie Prasetya, Petrus Sokibi
	Metode Penelitian	Metode <i>Waterfall</i>
Nomor	Detail Jurnal	
4	Judul	Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Berbasis Web (Studi Kasus : Kantor Desa Banglas Barat)
	Tahun Terbit	2022
	Penulis	Prayugo Pangestu, Veni Agustin
	Metode Penelitian	Metode <i>Waterfall</i>

	Hasil	Hasil dari analisa dan perancangan tersebut, maka perlu membuat sistem informasi pengelolaan surat masuk, surat keluar, disposisi surat, dan laporan surat.
Nomor	Detail Jurnal	
5	Judul	Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Masuk Dan Keluar Studi Kasus Pada Cv Sumber Karya Teknik
	Tahun terbit	2019
	Penulis	Desi Nurnaningsih, Rachmat Destriana, Djamaludin Syahlan Mubaroq
	Metode Penelitian	Metode <i>Waterfall</i>
	Hasil	Dari Penelitian ini diharapkan denan adanya system berbasis web ini dapat membantu perusahaan dalam pengarsipan surat menjadi lebih aman karna disimpan di dalam komputer.

Berdasarkan kajian literatur yang sudah disajikan di atas maka perbedaan terdapat pada metode pengembangan sistem yang di pakai. Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti mengembangkan metode *Extreme Programming (XP)* sebagai metode pengembangan penelitian, karena metode yang digunakan ini bersifat cepat, memiliki resiko rendah, dan bersifat lebih fleksibel. Sedangkan untuk pengujian sistem, penulis memakai pengujian ISO 25010.

2.2 Rancang bangun

Rencana atau desain dari suatu bangunan atau konstruksi disebut rancang bangun. Rancang bangun adalah proses yang melibatkan perencanaan, perancangan, dan pembuatan suatu bangunan atau konstruksi. Proses ini dimulai dengan pengumpulan data dan informasi, dilanjutkan dengan analisis dan desain, dan diakhiri dengan pembuatan dan pembangunan.

Menurut Agung (2022) rancang bangun adalah proses yang sistematis dan terencana untuk menghasilkan suatu sistem informasi yang memenuhi kebutuhan pengguna. Sedangkan menurut Sari (2020) Rancang bangun adalah proses yang sistematis dan terencana untuk menghasilkan suatu sistem informasi yang dapat memantau keterlambatan data kinerja pegawai.

Pengertian rancang bangun di atas dapat disimpulkan sebagai suatu proses yang sistematis dan terencana dalam menentukan kebutuhan, alternatif pemecahan masalah, dan pemilihan alternatif yang terbaik. Proses ini melibatkan berbagai disiplin ilmu dan metode, serta bertujuan untuk menghasilkan suatu produk, sistem, atau proses yang memenuhi kebutuhan pengguna, inovatif, dan kompetitif.

2.3 Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Komponen-komponen tersebut dapat berupa manusia, benda, atau proses. Menurut Susanto (2020) Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berinteraksi dan saling terkait untuk mencapai tujuan

tertentu. Menurut Hartono (2020) Sistem adalah suatu kumpulan subsistem yang saling berinteraksi dan saling tergantung dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Berikut adalah beberapa poin penting dari pengertian sistem tersebut:

1. Sistem terdiri dari sejumlah komponen. Komponen-komponen tersebut dapat berupa manusia, benda, atau proses.
2. Komponen-komponen sistem saling berinteraksi. Interaksi antar komponen tersebut diperlukan untuk mencapai tujuan sistem.
3. Sistem memiliki tujuan tertentu. Tujuan sistem ini dapat berupa tujuan umum atau tujuan khusus.

Pengertian sistem secara luas dapat diartikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu, baik tujuan umum maupun tujuan khusus. Komponen-komponen tersebut dapat berupa manusia, benda, atau proses. Sistem dapat berupa sistem fisik, sistem abstrak, atau sistem gabungan antara sistem fisik dan sistem abstrak.

2.4 Hypertext Preprocessor (PHP)

Menurut Abdulloh (2023), PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah pemrograman sisi server, juga diartikan sebagai bahasa pemrograman yang diolah dari sudut pandang *server*. Menurut Supono dkk. (2022), PHP merupakan bahasa pemrograman yang diproses di *server*, Fungsi utama PHP dalam membangun *Website* adalah untuk melakukan pengelolaan data, menampilkan konten *Website*, dan berinteraksi dengan pengguna *Website*. Sedangkan menurut Menurut Wardana (2022), PHP *preprocessor*

(PHP) merupakan bahasa pemrograman untuk pembuatan *Website* dinamis, yang mampu berinteraksi dengan pengunjung atau penggunanya.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman sisi *server* yang digunakan untuk membuat *Website* dinamis. *Website* dinamis adalah *Website* yang dapat berinteraksi dengan penggunanya.

PHP memiliki beberapa keunggulan dibandingkan bahasa pemrograman lainnya, antara lain:

1. Mudah dipelajari
2. *Source code* yang terbuka
3. Memiliki komunitas yang besar
4. Dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis *Website*

PHP merupakan bahasa pemrograman yang populer dan banyak digunakan untuk membuat *Website*. Menurut *W3Techs*, PHP merupakan bahasa pemrograman sisi *server* yang paling banyak digunakan di dunia, dengan pangsa pasar sebesar 78,4%.

2.5 Pengarsipan Surat

Menurut Sarjono (2022) pengarsipan surat adalah kegiatan pendokumentasian surat-surat yang telah diterima atau dikirim oleh suatu instansi atau organisasi, baik surat masuk maupun surat keluar. Pengarsipan surat bertujuan untuk menjaga keutuhan dan kerahasiaan surat, memudahkan dalam pencarian kembali surat, dan sebagai bukti atau arsip yang dapat digunakan sebagai bahan pertanggungjawaban.

Sedangkan menurut Pratiwi (2022) pengarsipan surat adalah kegiatan penyimpanan surat-surat yang telah diterima atau dikirim oleh suatu instansi atau

organisasi, baik surat masuk maupun surat keluar. Pengarsipan surat bertujuan untuk menjaga keutuhan dan kerahasiaan surat, memudahkan dalam pencarian kembali surat, dan sebagai bahan pertanggungjawaban.

Tujuan umum pengarsipan surat adalah untuk menjaga keutuhan dan kerahasiaan surat, memudahkan dalam pencarian kembali surat, dan sebagai bukti atau arsip yang dapat digunakan sebagai bahan pertanggungjawaban.

Tujuan Khusus dari pengarsipan surat adalah :

- a) Menjaga keutuhan dan kerahasiaan surat

Tujuan ini penting untuk menjaga agar surat tidak rusak, hilang, atau disalahgunakan. Dengan pengarsipan yang baik, surat dapat disimpan dengan rapi dan aman.

- b) Memudahkan dalam pencarian kembali surat

Tujuan ini penting untuk memudahkan instansi atau organisasi dalam menemukan surat yang dibutuhkan sewaktu-waktu. Dengan pengarsipan yang baik, surat dapat ditemukan dengan cepat dan tepat.

- c) Sebagai bukti atau arsip yang dapat digunakan sebagai bahan pertanggungjawaban

Tujuan ini penting untuk menyimpan bukti kegiatan instansi atau organisasi. Dengan pengarsipan yang baik, surat dapat digunakan sebagai bahan pertanggungjawaban kepada pihak-pihak yang berkepentingan, seperti atasan, instansi terkait, atau masyarakat.

2.6 Website

Menurut Maharani (2021) *Website* adalah kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet. Halaman *web* dapat berisi informasi, hiburan, atau layanan lainnya. *Website* dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan layanan kepada masyarakat. Informasi dan layanan tersebut dapat berupa informasi umum, informasi produk atau jasa, atau informasi lainnya.

Macam-macam *Website* dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai kriteria, yaitu:

1. Berdasarkan tujuannya, *Website* dapat diklasifikasikan menjadi :
 - a) *Website* informasi: *Website* yang berisi informasi tentang suatu produk, jasa, atau perusahaan.
 - b) *Website* pendidikan: *Website* yang berisi materi pendidikan, seperti *e-learning*, *e-book*, atau tutorial.
 - c) *Website* hiburan: *Website* yang berisi konten hiburan, seperti *game*, musik, atau video.
 - d) *Website* bisnis: *Website* yang digunakan untuk menjalankan bisnis, seperti *e-commerce* atau *Website* perusahaan.
2. Berdasarkan tampilannya, *Website* dapat diklasifikasikan menjadi :
 - a) *Website* statis: *Website* yang tidak dapat diubah atau diperbarui secara otomatis.
 - b) *Website* dinamis: *Website* yang dapat diubah atau diperbarui secara otomatis, baik oleh pengguna maupun sistem.

3. Berdasarkan teknologi yang digunakannya, *Website* dapat diklasifikasikan menjadi :

- a) *Website* berbasis HTML: *Website* yang menggunakan bahasa markup HTML untuk menampilkan konten.
- b) *Website* berbasis PHP: *Website* yang menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk menampilkan konten.
- c) *Website* berbasis *JavaScript*: *Website* yang menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript* untuk menampilkan konten.

2.7 Sistem Informasi

Menurut Lim dkk (2021) Sistem informasi adalah gabungan dari berbagai komponen teknologi informasi yang saling bekerjasama dan menghasilkan suatu informasi guna untuk memperoleh satu jalur komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok. Sedangkan menurut Wahyudi dkk. (2020) Sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan satu sama lain untuk menghasilkan informasi yang berguna bagi penggunanya. Komponen-komponen tersebut meliputi :

- a) Data adalah fakta mentah yang belum diolah.
- b) Prosedur adalah aturan-aturan yang digunakan untuk memproses data menjadi informasi.

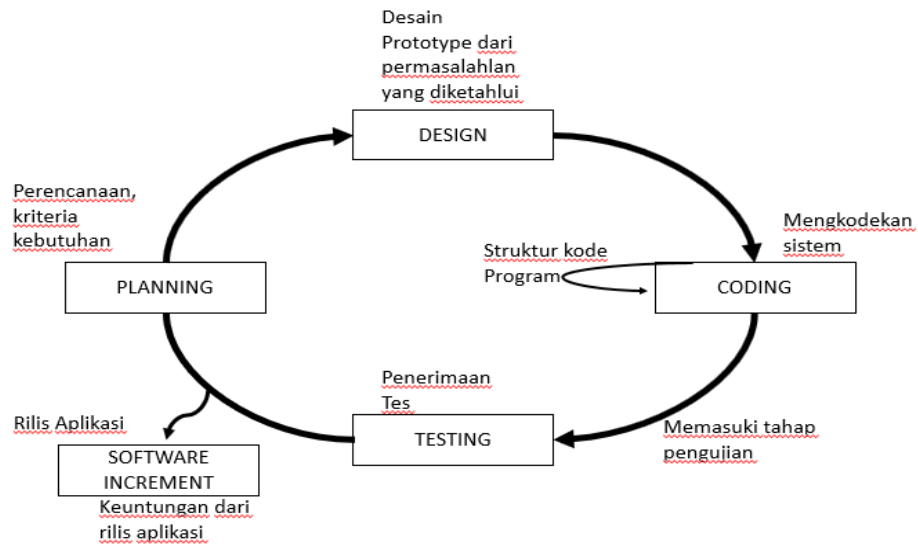
- c) Teknologi informasi adalah perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung proses pengolahan data menjadi informasi.
- d) Manusia adalah pengguna sistem informasi yang membutuhkan informasi untuk pengambilan keputusan.

Sistem informasi dapat digunakan di berbagai bidang, seperti bisnis, pemerintahan, pendidikan, kesehatan, dan lain-lain. Sistem informasi dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja, serta pengambilan keputusan yang lebih baik.

2.8 Metode Pengembangan Sistem

Dalam rancang bangun sistem informasi pengarsipan surat berbasis *web* ini menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang memiliki tahap-tahap dalam menyelesaikan program yaitu dengan *planning* atau perencanaan, *Desain*, *coding* dan yang terakhir *testing* (Ma'mur, 2019).

Extreme Programming merupakan sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan agar dapat menyederhanakan tahapan pada proses pengembangan, sehingga akan menjadi lebih fleksibel, adaptif, dan dapat dikerjakan oleh satu atau dua orang. Pada metode ini terdapat empat tahapan yang dilakukan oleh penulis sebelum mengerjakan perangkat lunak, empat tahapan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Metode *Extreme Programming*

Sumber : (Adlian, et al., 2021)

1. *Planning* (Perencanaan). Tahap ini merupakan langkah awal dalam pengembangan sistem dimana dalam tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan perencanaan yaitu identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan bisnis, kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem.
2. *Design* (Perancangan). Tahap selanjutnya adalah perancangan dimana pada tahap ini dilakukan perancangan alur kerja dan basis data untuk sistem yang akan dibangun.
3. *Coding* (Pengkodean). Pada tahap ini adalah kegiatan penerapan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk *user interface* dengan menggunakan bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP. Untuk basis data menggunakan MySQL.

4. *Testing* (Pengujian). Setelah tahapan pengkodean selesai, kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui kesalahan apa saja yang di timbulkan saat aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.





2.9 *Unified Modelling Language*

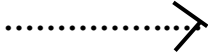

Menurut Purnasari dkk. (2022) *Unified Modelling Language (UML)* yang berarti bahasa pemodelan standar. Ketika membuat model menggunakan konsep UML ada aturan-aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen pada model-model yang kita buat berhubungan satu dengan yang lainnya harus mengikuti standar yang ada. UML telah di aplikasikan dalam bidang investasi perbankan, lembaga kesehatan, departemen pertahanan, sistem terdistribusi, sistem pendukung alat kerja, *retail, sales, supplier* ataupun lainnya. Blog pembangunan utama UML adalah diagram, beberapa diagram ada yang rinci dan ada yang bersifat umum.

2.10 *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan diagram yang bisa digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna akhir dengan sistem. Berikut simbol atau node yang digunakan dalam menggambarkan *Use Case Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut:

Table 2.2 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
	<p><i>Use Case</i></p> <p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i>, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal <i>Frase</i> nama <i>Use Case</i></p>
	<p>Aktor</p> <p>Aktor adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat, diluar sistem informasi. biasanya dinyatakan menggunakan kata benda</p>
	<p>Asosiasi</p> <p>Asosiasi merupakan komunikasi antara aktor dengan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada use case atau secara singkat <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>
	<p>Generalisasi</p> <p><i>Generalization</i> merupakan hubungan (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum.</p>

<p style="text-align: center;"><< Include >></p> 	<p><i>Include</i></p> <p><i>Include</i> merupakan sebuah <i>use case</i> tambahan yang dimana <i>use case</i> yang dituju harus melalui sebuah proses.</p>
<p style="text-align: center;"><< Extend >></p> 	<p><i>Extend</i></p> <p><i>Extend</i> merupakan sebuah <i>use case</i> tambahan yang dimana <i>use case</i> yang dituju berdiri sendiri tanpa harus dilalui oleh sebuah proses.</p>

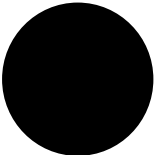
Sumber : Putra dkk (2020)


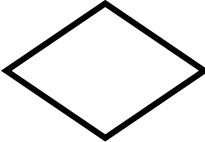
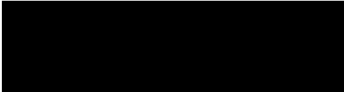
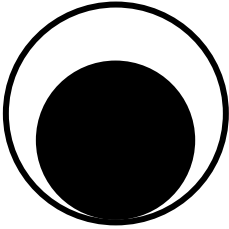
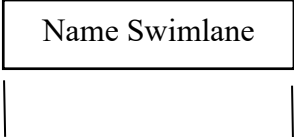
2.11 Activity Diagram

Menurut Isnain dkk. (2022) Activity diagram adalah *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 2.3 Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	<p>Status Awal</p> <p>Sebuah diagram aktivitas yang memiliki status awal.</p>

	<p>Aktivitas, yang dilakukan oleh sistem, yang biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
	<p>Decision asosiasi percabangan, dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
	<p>Join asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.</p>
	<p>Status akhir, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.</p>
	<p><i>Swimlane</i> memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.</p>

Sumber : Dias & Muhallim (2022)

2.12 *MySQL*

Menurut Putra (2019) *MySQL* adalah salah satu aplikasi DBMS (*Database Management System*) yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi *web*. Dalam sistem *database* tak relasional, semua informasi disimpan pada satu bidang luas yang kadangkala data di dalamnya sangat sulit dan melelahkan untuk di akses. Tetapi *MySQL* merupakan sebuah sistem *database* relasional, sehingga dapat mengelompokkan informasi ke dalam tabel-tabel atau *group-group* informasi yang berkaitan. *MySQL* menggunakan *index* untuk mempercepat proses pencarian terhadap baris informasi tertentu. *MySQL* memerlukan sedikitnya satu *index* pada setiap tabel. Biasanya akan menggunakan suatu *primary key* atau pengenalan unik untuk membantu penjajakan data.

2.13 *Visual Studio Code*

Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, kontrol git yang tertanam pada Github, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, *snippet*, dan *refactoring* kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan *keyboard*, *preferensi*, dan menginstal *ekstensi* yang menambah *fungsi* tambahan. (Faiz : 2023).

2.14 *Microsoft Visio*

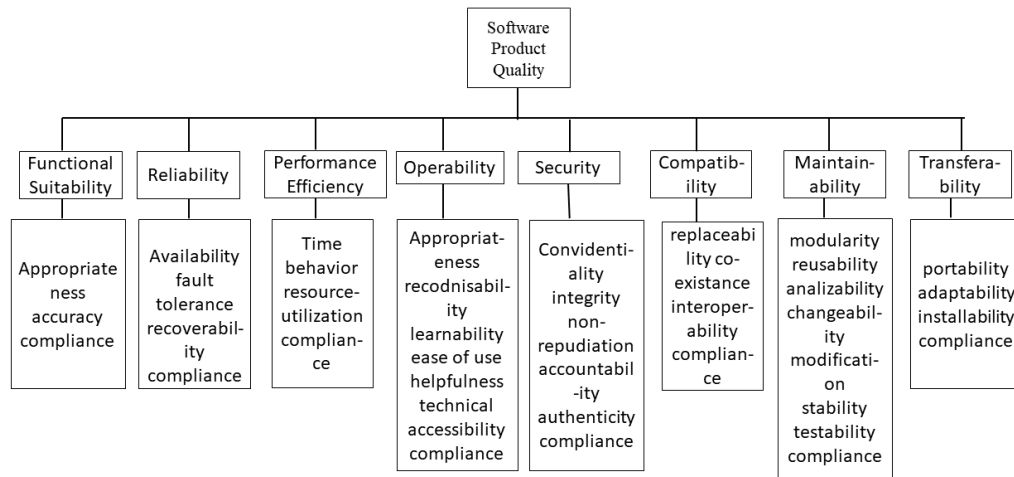
Microsoft visio adalah salah satu aplikasi yang terdapat dalam keluarga besar aplikasi *Microsoft office* yang dipergunakan untuk membuat gambar desain diagram. Dalam aplikasi *Microsoft visio*, terdapat beragam jenis diagram yang terbagi dalam

berbagai kategori *template* yang bisa dibuat oleh pengguna aplikasi ini. Kategori *template* tersebut adalah *business, engineering, flowchart, general, maps and floor, network, schedule, and software and database* (Aulia et al., 2020).

2.15 Pengujian ISO 25010

Menurut Wattiheluw (2019) Pengujian ISO 25010 adalah bagian dari *Systems and Software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE)* yang merupakan *versi* lanjutan dari ISO 91261, yang sudah direvisi secara teknis dengan menambahkan struktur dan bagian dari standar model kualitas. Tujuan menggunakan kualitas ini agar dapat mengukur sejauh mana produk atau sistem tersebut dapat digunakan pengguna untuk memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan yang diinginkan dengan efisiensi, efektivitas, kepuasan dalam konteks penggunaan yang spesifik, dan bebas dari resiko.

Menurut Daffa (2023) ISO 25010 terdiri dari delapan karakteristik yang telah dibagi menjadi beberapa bagian yang berhubungan dengan sifat-sifat statis perangkat lunak dan sifat dinamis dari sistem komputer, yang dapat ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.2 Model ISO 25010

Sumber : (Daffa, et al., 2023)

Berdasarkan gambar diatas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Functional Suitability*, adalah sistem atau produk yang memberikan fungsional untuk memenuhi kebutuhan saat sistem atau produk tersebut digunakan pada keadaan tertentu.
2. *Reliability*, merupakan tingkat suatu sistem dapat mempertahankan kinerjanya pada level tertentu ketika digunakan pada keadaan tertentu.
3. *Performance Efficiency*, merupakan tingkat sistem menyediakan performa yang baik dengan sejumlah resource yang digunakan pada sistem atau produk.
4. *Usability*, merupakan tingkat pada suatu sistem atau produk mudah dimengerti, mudah dipakai, dan menarik untuk digunakan.
5. *Security*, merupakan tingkat sistem menyediakan layanan untuk melindungi akses, ataupun pengungkapan yang berbahaya.

6. *Compatibility*, merupakan kemampuan suatu komponen atau sistem untuk bertukar informasi.
7. *Maintainability*, merupakan tingkat suatu sistem dapat dimodifikasi, yang meliputi perbaikan, pengembangan untuk menyesuaikan dengan lingkungan, modifikasi pada kriteria, dan spesifikasi fungsi.
8. *Portability*, merupakan tingkat suatu sistem dapat dipindahkan dari satu ruang ke ruang lainnya

2.16 Codeigniter

CodeIgniter merupakan *framework* PHP yang dibuat berdasarkan model *view Controlleer* (MVC). CI memiliki *library* yang lengkap untuk mengerjakan operasi-operasi yang umum dibutuhkan oleh aplikasi berbasis *web* misalnya mengakses *database*, memvalidasi form sehingga sistem yang dikembangkan mudah. CI juga menjadi satu-satunya *Framework* dengan dokumentasi yang lengkap dan jelas. *Source code* CI yang dilengkapi dengan *comment* didalamnya sehingga lebih memperjelas fungsi sebuah kode program dan CI yang dihasilkan sangat Bersih (*clean*) dan *search Engine Friendly* (SEF). *Codeigniter* juga dapat memudahkan *developer* dalam membuat aplikasi *web* berbasis PHP, karena *framework* sudah memiliki kerangka kerja sehingga tidak perlu menulis semua kode program dari awal. Selain itu, struktur dan susunan logis dari *codeigniter* membuat aplikasi menjadi semakin teratur dan dapat fokus pada fitur-fitur apa yang akan dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi tersebut menurut Sallaby (2020).

2.17 Skala *Likert*

Metode Skala *Likert* merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan skala *likert*. Skala *likert* adalah pengukuran yang dikembangkan oleh *Likert* pada tahun 1932. Skala *likert* memiliki empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang mempersentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap dan perilaku. Skala *likert* dapat juga dikatakan sebagai skala *psikometrik* yang umum digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan untuk penelitian menurut Pranatawijaya (2019).

Tabel 2.4 Kriteria Nilai

Bobot	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju