

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan, maka untuk menghindari kesamaan dengan penelitian ini kajian pustaka mencantumkan hasil-hasil penelitian sebelumnya sebagai berikut. Tabel

2.1 berisi tentang penelitian-penelitian yang dikaji dalam penelitian ini:

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
1	Analisis Usability pada aplikasi berbasis web dengan mengadopsi model kepuasan pengguna (User Satisfaction) [1]	Melakukan penelitian dengan mengadopsi model kepuasan pengguna (user satisfaction) sama seperti penelitian yang sedang dilakukan.	Membahas tentang aplikasi berbasis web yang tidak disebutkan secara jelas, sedangkan penelitian yang sedang di lakukan secara jelas	Studi kasus yang dilakukan tidak merujuk jelas pada web apa sehingga masih terjadi kerancuan di dalam jurnal .	Penelitian ini seharusnya dapat lebih efektif jika diberikan sebuah data yang konkrit dan jelas web mana yang ingin diteliti	Penelitian ini menunjukkan bahwa harus memberikan kualitas yang baik kepada pengguna agar pengguna

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
			menyebutkan akan meneliti suatu aplikasi			puas dalam melakukan akses web yang di lakukan.
2	Analisis Pengukuran tingkat kepuasan pengguna aplikasi OVO menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) [3]	Melakukan penelitian untuk mengetahui kepuasan pengguna aplikasi OVO menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) dengan pengolahan data menggunakan SPSS.	Membahas tentang penggunaan dompet digital yang sudah berkembang luas di masyarakat, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan adalah membahas tentang sistem pemerintahan menggunakan aplikasi SDGs.	Tidak adanya tujuan yang jelas dalam melakukan penelitian ini sehingga membuat para pembaca sulit memahami isi dari jurnal tersebut.	Penelitian ini seharusnya bisa lebih baik jika dapat memberikan atau mencantumkan ide baru yang di dapatkan setelah melakukan penelitian ini.	Penelitian ini menunjukkan bahwa harus memberikan kualitas yang baik kepada pengguna, walaupun terjadi banyak erubahan di dalam aplikasi OVO namun hal ini tidak

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
						berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.
3	Analisis kepuasan pengguna Aplikasi Mobile pelayanan pelanggan Telekomunikasi menggunakan metode End User Computing Satisfaction (EUCS) [4]	Penelitian ini dilakukan untuk melakukan pengembangan aplikasi Bima+ di perusahaan agar dapat dinikmati dengan baik oleh pengguna	Penelitian ini membahas tentang pengembangan aplikasi yang akan dilakukan apakah berdampak pada kepuasan pengguna, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan yaitu membahas tentang kepuasan	Hanya dilakukan studi kasus pada satu aplikasi dengan menggunakan beberapa kriteria yang ada.	Penelitian ini seharusnya bisa lebih baik jika dapat menunjukkan solusi yang baik setelah melakukan pengembangan aplikasi apakah pihak perusahaan harus memperbaiki dari awal atau hanya menambahkan beberapa menu agar dapat	Dengan adanya penelitian ini perusahaan mengetahui tiga faktor utama yang paling mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna akhir aplikasi yaitu <i>system speed</i>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
			pengguna dan solusi agar aplikasi SDGs dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya.		dinikmati dengan baik oleh pengguna.	(kecepatan sistem), format (isi), dan <i>system reliability</i> (keandalan sistem).
4	Pengujian sistem informasi menggunakan End-User Computing Satisfaction (EUCS) Studi kasus : sistem informasi akademik UIN syarif Hidayatullah Jakarta [5]	Penelitian ini dilakukan untuk meng evaluasi tingkat kepuasan pengguna pada penerapan sistem informasi akademik yang ada di Uin Syarif Hidayatullah	Penelitian ini membahas tentang keberhasilan sistem informasi akademik menggunakan metode EUCS, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan yaitu membahas tentang kepuasan	Hanya dilakukan untuk evaluasi sisitem informasi yang ada di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta serta tingkat keberhasilan sisitem inforrmasi yang ada	Penelitian ini akan lebih baik jika memberikan ide atau solusi jika tingkat kepuasan atau keberhasilan sisitem informasi di UIN Syarif Hidayatullah belum berhasil maka langka selanjutnya apa.	Dengan adanya penelitian ini diketahui penggunaan variabel ACC (accuracy), For (format), SEC (security), terbukti tidak berpengaruh terhadap

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
			pengguna dan solusi agar aplikasi SDGs dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya.			metode yang digunakan yaitu (EUCS)
5	Pengukuran kepuasan pengguna akhir dengan menggunakan End User Computing satisfaction (EUCS) terhadap sistem administrasi Fundraising (SANDRA) pada kompetisi	Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan variabel apa saja yang berpengaruh terhadap kepuasan pengguna aplikasi SANDRA	Penelitian ini membahas tentang evaluasi dan pengujian aplikasi SANDRA sedangkan penelitian yang sedang dilakukan yaitu membahas tentang kepuasan pengguna dan solusi agar aplikasi SDGs	Dalam penelitian ini solusi yang diberikan masih kurang karena banyaknya keluhan di aplikasi ini maka seharusnya banyak solusi yang diberikan	Penelitian ini akan lebih baik jika memberikan ide atau solusi jika tingkat kepuasan atau keberhasilan dari penelitian ini bisa memberikan solusi atau ide baru kepada perusahaan untuk lebih memahami data data atau memperbaiki	Tingkat kepuasan pengguna berdasarkan EUCS menggunakan SANDRA yaitu sebesar 78,2%. Hipotesis yang dilakukan peneliti diterima

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	dhuafa republika [6]		dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya.		sisitem yang ada.	dimana kelima variabel EUCS mempunyai pengaru yang signifikan terhadap kepuasan pengguna.
6	User satisfaction of online public acces catalog using end user computing satisfaction method [7]	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dimensi konten, akurasi, serta kemudahan pengguna terhadap kepuasan pengguna sistem online public acces catalog	Penelitian ini membahas mengenai pengaruh pada dimensi konten, akurasi serta kemudahan pengguna terhadap kepuasan pada	Pada penelitian ini tidak menjelaskan indikator-indikator pada setiap dimensi konten, ketepatan waktu, akurasi dan lain sebagainya.	Penelitian ini membahas mengenai pengaruh pada dimensi konten, akurasi serta kemudahan pengguna terhadap kepuasan pada sistem OPAC dan menggunakan	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setiap dimensi konten berdasarkan nilai uji linier

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		(OPAC) menggunakan metode EUCS	sistem OPAC menggunakan metode EUCS sedang dilakukan yaitu membahas tentang kepuasan pengguna dan solusi agar aplikasi SDGs dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya.		SPSS sebagai perangkat lunak untuk menganalisis hasil kuisioner yang telah disebar.	
7	Website testing analysis using PIECES and EUCS Method	Penelitian ini membahas tentang pengukuran tingkat kepuasan pengguna pada situs web Dinas PUPR-PERA provinsi kalimantan timur dengan	Menganalisis situs pengujian website Dinas PUPR-PERA provinsi kalimantan timur untuk mengetahui kinerja, tampilan,	Pada penelitian ini batasan ruang lingkup tidak dijelaskan dengan detail	Menggunakan faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu: kepuasan pengguna berdasarkan metode EUCS yakni kelengkapan isi	Hasil dari penelitian ini yaitu : ditemukanya hasil kuisioner pada metode EUCS bahwa

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		menggunakan metode PIECES dan EUCS	akurasi dan efisiensi waktu sedang dilakukan yaitu membahas tentang kepuasan pengguna dan solusi agar aplikasi SDGs dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya.		keakuratan data serta kemudahan sistem.	variabel konten tidak berpengaruh terhadap kepuasan responden saat menggunakan website.
8	User satisfaction analysis of primary care information system in semarang city with EUCS Model [8]	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan sistem p-care dengan mengevaluasi kepuasan pengguna menggunakan	Pada penelitian kali ini membahas tentang tingkat kepuasan pengguna sistem informasi P-care dalam melakukan tugasnya yaitu membantu	Pada penelitian kali ini tidak mencantumkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas yang dilakukan pada hasil kuisioner yang sudah diperoleh oleh	Penelitian ini membahas tentang tingkat keberhasilan sistem informasi p-care menggunakan metode EUCS di kota semarang	Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan penggunaan sistem p-care merasa puas dengan sistem

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		metode EUCS di kota semarang	melakukan pelayanan BPJS sedangkan penelitian yang sedang dilakukan yaitu membahas tentang kepuasan pengguna dan solusi agar aplikasi SDGs dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya.	penulis		tersebut sehingga memperoleh hasil yang memuaskan bagi pengguna.
9	Evaluasi of user satisfaction for passer border information system :the state of Indonesia and Timor-Leste [9]	Dalam penelitian ini dilakukan untuk mng evaluasi kepuasan pengguna dengan menerapkan metode EUCS hal ini dilakukan untuk	Penelitian ini membahas mengenai kepuasan pengguna dari sistem SINTASWIN	Penelitian ini tidak mencantumkan tinjauan pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini	Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk melihat kepuasan pengguna sistem SINTASWIN dengan	Hasil dari adanya penelitian ini yaitu diharapkan pengguna aplikasi ini

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		mengetahui sistem yang sudah ada dapat digunakan dengan baik dan dapat memberikan pengembangan di masa yang akan datang	untuk meningkatkan proses administrasi sedangkan penelitian yang sedang dilakukan yaitu membahas tentang kepuasan pengguna dan solusi agar aplikasi SDGs dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya.		mnggunakan metode EUCS	merasa puas dengan adanya SINTASWIN sebagai solusi permasalahan administrasi yang terjadi.
10	Measurement of user satisfaction for web-base academic information	Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna sistem	Penelitian ini membahas kepuasan pengguna sistem informasi	Pada penelitian ini tidak dijelaskan secara mendalam atau detail tentang cara yang	Penelitian ini membahas kepuasan pengguna sistem informasi akademik berbasis	Hasil dengan adanya penelitian ini adalah tingkat

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	system using end-user computing satisfaction [10]	informasi akademik berbasis web di institut sains dan teknologi Al-kamal dengan menggunakan metode EUCS	akademik berbasis web di institut sains dan teknologi Al-kamal sedang dilakukan yaitu membahas tentang kepuasan pengguna dan solusi agar aplikasi SDGs dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya.	digunakan untuk menentukan jumlah sampel penelitian yang digunakan pada peneitian ini.	web di institut sains dan teknologi Al-kamal hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui tingkat keberhasilan sistem menggunakan metode EUCS	kepuasan pengguna pada kepuasan pengguna sistem informasi akademik berbasis web di institut sains dan teknologi Al-kamal dengan nilai rata-rata 2,99 pada level 3 (Netral).ss

Pada Tabel 2.1 dapat di simpulkan bahwa perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan lebih berfokus dalam penentuan Metode berdasarkan studi kasusnya. Penelitian sebelumnya membahas mengenai evaluasi dalam bidang pendidikan, pemerintahan dan aplikasi keuangan. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk melihat kepuasan pengguna system dengan menggunakan metode EUCS dan PIECES. Penelitian selanjutnya dilakukan dengan menganalisis kepuasan pengguna terhadap aplikasi SDGs di desa Cindaga. Hasil dari penelitian ini berupa rekomendasi perbaikan website agar lebih mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna.

2.2 Dasar Teori

Pada bab ini diuraikan dasar-dasar teori yang terkait dengan analisis kepuasan pengguna pada Website SDGs menggunakan metode End User Computing Satisfaction (*EUCS*) serta materi lainnya yang digunakan dalam penelitian tugas akhir.

2.3 Desa

Desa adalah entitas terdepan dalam segala proses pembangunan bangsa dan negara. Hal ini menyebabkan desa memiliki arti sangat strategis sebagai basis penyelenggaraan pelayanan publik dan memfasilitasi pemenuhan hak-hak publik rakyat lokal. Sejak masa penjajahan Hindia Belanda sekalipun, pemerintah kolonial telah menyadari peran strategis desa dalam konstelasi ketatanegaraan pada masa itu. Di samping itu, Desa menjadi arena politik paling dekat

bagi relasi antara masyarakat dengan pemegang kekuasaan (perangkat Desa). Di satu sisi, para perangkat Desa menjadi bagian dari birokrasi negara yang mempunyai daftar tugas kenegaraan, yakni menjalankan birokratisasi di level Desa, melaksanakan program-program pembangunan, memberikan pelayanan administratif kepada masyarakat [11].

Tugas penting pemerintah Desa adalah memberi pelayanan administratif (surat-menyurat) kepada warga. Pasca kemerdekaan Indonesia, sebagai bentuk pengakuan terhadap desa, eksistensi desa tetap dipertahankan. Hal ini tercermin dengan adanya pengaturan desa melalui berbagai peraturan perundang-undangan, antara lain Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1948 tentang Pokok Pemerintahan Daerah, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1957 tentang Pokok-Pokok Pemerintahan Daerah, Undang-Undang Nomor 18 Tahun 1965 tentang Pokok-Pokok Pemerintahan Daerah, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 1965 tentang Desa Praja Sebagai Bentuk Peralihan Untuk Mempercepat Terwujudnya Daerah Tingkat III di Seluruh Wilayah Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1974 tentang Pokok-Pokok Pemerintahan di Daerah, Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1979 tentang Pemerintahan Desa, Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah, dan terakhir dengan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah [11].

2.4 SDGS

Sustainable Development Goals atau SDGs (Tujuan Pembangunan Berkelanjutan) adalah kesepakatan pembangunan baru yang mendorong perubahan-perubahan kearah pembangunan berkelanjutan berdasarkan hak asasi manusia dan kesetaraan untuk

mendorong pembangunan sosial, ekonomi dan lingkungan hidup. SDGs memiliki 17 tujuan diantaranya yaitu :

- a. Tujuan ke-1 memiliki 7 target yang ingin dicapai secara global. Inti dari target tersebut adalah untuk mengakhiri segala bentuk kemiskinan dimana pun.
- b. Tujuan ke-2 memiliki 8 target yang ingin dicapai secara global. Inti dari target tersebut adalah untuk menghilangkan kelaparan, mencapai ketahanan pangan dan gizi yang baik, serta meningkatkan pertanian berkelanjutan.
- c. Tujuan ke-3 memiliki 13 target yang ingin dicapai secara global. Inti dari target tersebut adalah untuk menjamin kehidupan yang sehat dan meningkatkan kesejahteraan seluruh penduduk semua usia.
- d. Tujuan ke-4 memiliki 10 target yang ingin dicapai secara global. Inti dari target tersebut adalah untuk menjamin kualitas pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat untuk semua [12].

2.5 Website

Website merupakan sebuah media informasi yang ada di internet. Website tidak hanya dapat digunakan untuk penyebaran informasi saja melainkan bisa digunakan untuk membuat toko online. Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para

pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut Homepage. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, hyperlink-hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. Beberapa website membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi website tersebut [13].

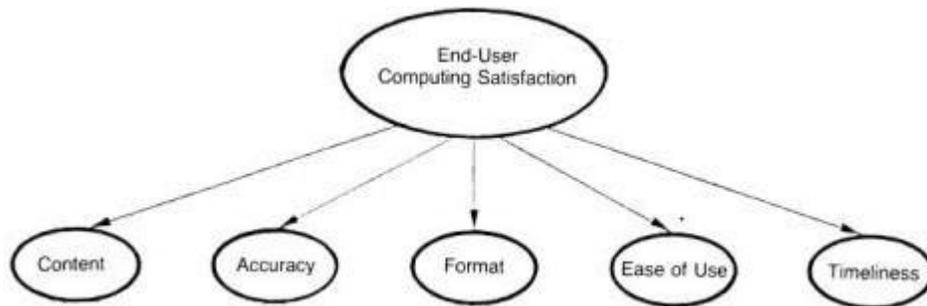
2.6 Kepuasan Pengguna

Suatu perusahaan dibentuk dengan tujuan kepuasan pengguna. Kepuasan pengguna dapat diartikan bahwa pengguna harus dapat sebuah kepuasan dalam hal tertentu yang diinginkan dan dibutuhkannya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Schnaars yaitu tujuan dari dibentuknya sebuah perusahaan yaitu menciptakan rasa kepuasan pengguna atau pelanggan. Ketercapaian kepuasan pengguna dapat dikatakan berhasil apabila tanggapan pengguna terhadap kualitas jasa pelayanan perpustakaan sama atau lebih dari yang diharapkannya terhadap kualitas tersebut. 1 Menurut Kotler arti dari kepuasan pengguna yaitu sebuah perasaan senang atau kecewa yang dimiliki seseorang yang berasal dari hasil kesannya antara kinerja yang dirasakan dari suatu produk dan harapan-harapannya (expectations). 2 Dapat dipahami bahwa kepuasan adalah perasaan senang atau pun mendapatkan apa yang diinginkan seseorang terhadap sesuatu hal [14].

2.7 End User Computing Satisfaction (EUCS)

EUCS adalah salah satu metode untuk mengukur kepuasan pengguna sistem aplikasi dengan membandingkan kenyataan dan harapan pengguna sistem. Metode ini dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh yang menekankan kepuasan pengguna akhir terhadap teknologi dengan melihat isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan pengguna dari suatu sistem. Instrumen dalam metode EUCS yang telah dirumuskan oleh Doll dan Torkzadeh yaitu content, accuracy, format, ease of use, timeliness.

Menurut Doll dan Torzadeh definisi “*End User Computing Satisfaction (EUCS* adalah mengevaluasi secara keseluruhan kepuasan para pengguna system informasi “ selain itu, Wynne W. Chin mengemukakan EUCS adalah bentuk evaluasi yang dilakukan terhadap penggunaan system informasi secara keseluruhan. Selama penggunaan system informasi yang telah di sediakan , harus diukur untuk mengetahui keefektifan dan kesesuaian system dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Kepuasan pengguna menjadi tolak ukur bagi sistem informasi agar semakin sukses dan berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Sejak tahun 1980-an ada beberapa hasil dari penelitian yang dijadikan standarisasi instrumen sebagai alat bantu untuk mengetahui kepuasan pengguna dalam hal penggunaan sistem informasi. EUCS digunakan untuk mengukur kepuasan para pengguna informasi. Doll dan Torzadeh memiliki lima komponen dalam mengevaluasi kepuasan dengan sebutan EUCS yaitu isi, format, keakuratan, kemudahan dan waktu penggunaan yang telah dijelaskan pada penjelasan sebelumnya [14].



Gambar 3.1 Model EUCS

Metode EUCS terdiri dari 3 langkah yaitu menentukan besaran skor tiap kriteria, menghitung jumlah skor keseluruhan hasil dari pengumpulan data tiap variabel atau dimensi indikator dan menghitung besar persentase (P) hasil penjumlahan skor.

Langkah pertama dengan menentukan besaran skor tiap kriteria ($\sum SK$) berdasarkan skor tertinggi tiap item pertanyaan dikalikan dengan jumlah item pertanyaan dikali jumlah responden [15].

Menentukan besaran skor tiap kriteria ditunjukkan dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum SK = \text{Skor tertinggi tiap item pertanyaan} \times \text{jumlah item pertanyaan} \times \text{jumlah responden} \quad (2,1)$$

Langkah kedua dengan menghitung jumlah skor keseluruhan hasil dari pengumpulan indikator $\Rightarrow \sum SH$. (2,2)

Langkah ketiga dengan menghitung besar persentase (P) hasil penjumlahan skor berdasarkan jumlah skor keseluruhan hasil tiap dimensi indikator dibagi skor tiap kriteria dikali 100%. Menghitung besar persentase (P) hasil penjumlahan skor

ditunjukkan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{SH}{SK} \times 100\% \quad (2,3)$$

Dimana :

ST = Skala Tertinggi

JP = Jumlah pertanyaan

JR = Jumlah Responden

Xn = Skor Total Pengumpulan Data Variabel

SK = Skor Kriteria

SH = Skor Hasil

Interpretasi Persentase Kepuasan Pengguna Sebagai Berikut :

Tabel 2.2

Interval	Kriteria
0 - 19,99 %	Sangat Tidak setuju
20 - 39,99 %	Tidak setuju
40 - 59,99 %	Kurang Setuju
60 - 79,99 %	Setuju
80 - 100 %	Sangat Setuju

Tabel 2.2 menunjukkan interpretasi persentase kepuasan pengguna. Hasil dari perhitungan data menggunakan metode EUCS akan diinterpretasikan dalam persentase kepuasan pengguna dengan interval 0-19,99% menunjukkan kriteria sangat tidak setuju, interval 20-39,99% menunjukkan kriteria tidak setuju, interval 40-59,99% menunjukkan kriteria kurang setuju, interval 60-79,99% menunjukkan kriteria setuju dan interval 80-100% menunjukkan kriteria sangat Setuju.

2.7.1 SPSS

SPSS (*Statistical Product for Service Solution*), merupakan program komputer statistik yang mampu memproses data statistik secara cepat dan akurat. SPSS sangat populer karena memiliki bentuk pemaparan yang baik (grafik dan table), bersifat dinamis (mudah dilakukan perubahan data dan up date analisis) serta mudah dihubungkan dengan aplikasi lain (Ekxpor/impor data, excel) [16].

2.7.1.1 Validity

Azwar menyatakan bahwa validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur. Suryabrata menyatakan bahwa validitas tes pada dasarnya menunjuk kepada derajat fungsi pengukurnya suatu tes, atau derajat kecermatan ukurnya sesuatu tes. Validitas suatu tes mempermasalahkan apakah tes tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Maksudnya adalah seberapa jauh suatu tes mampu mengungkapkan dengan tepat ciri atau keadaan yang sesungguhnya dari obyek ukur, akan tergantung dari tingkat validitas tes yang bersangkutan. Sudjana menyatakan bahwa validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai.

Konsep validitas tes dapat dibedakan atas tiga macam yaitu validitas isi (content validity), validitas konstruk (construct validity), dan validitas empiris atau validitas kriteria. Validitas isi suatu tes mempermasalahkan seberapa jauh suatu tes mengukur tingkat penguasaan terhadap isi atau konten atau materi tertentu yang seharusnya dikuasai sesuai dengan tujuan pengajaran [17].

2.7.1.2 Reliability

Reliabilitas berasal dari kata reliability berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah. Nur menyatakan bahwa reliabilitas ukuran menyangkut seberapa jauh skor deviasi individu, atau skor-z, relatif konsisten apabila dilakukan pengulangan pengadministrasian dengan tes yang sama atau tes yang ekuivalen. Azwar menyatakan bahwa reliabilitas merupakan salah-satu ciri atau karakter utama instrumen pengukuran yang baik. Arifin menyatakan bahwa suatu tes dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

Konsep reliabilitas dalam arti reliabilitas alat ukur berkaitan erat dengan masalah kekeliruan pengukuran. Kekeliruan pengukuran sendiri menunjukkan sejauh mana inkonsistensi hasil pengukuran terjadi apabila dilakukan pengukuran ulang terhadap kelompok subyek yang sama. Sedangkan konsep reliabilitas dalam arti reliabilitas hasil ukur berkaitan erat dengan kekeliruan dalam pengambilan sampel yang mengacu pada inkonsistensi hasil ukur apabila pengukuran dilakukan ulang pada kelompok yang berbeda. Sudjana (2004: 16)

menyatakan bahwa reliabilitas alat penilaian adalah ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapanpun alat peni [17].

2.7.1.3 Path Coefficient

Koefisien jalur (*path coefficients*) merupakan suatu nilai yang berguna dalam menunjukkan arah hubungan pada variabel, apakah suatu hipotesis memiliki arah yang positif atau negatif. *Path coefficients* memiliki nilai yang berada di rentang -1 sampai dengan 1. Jika nilai berada pada rentang 0 sampai dengan 1 maka dapat dinyatakan positif, sedangkan jika nilai berada pada rentang -1 sampai dengan 0 maka dapat dinyatakan negatif.

2.7.1.4 Bootstrapping

Bootstrap adalah front-end framework yang bagus dan luar biasa yang mengedapankan tampilan untuk mobiledevice (Handphone, smartphone dll.) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan website. Bootstrap menyediakan HTML, CSS dan Javascript siap pakai dan mudah untuk dikembangkan. Bootstrap merupakan framework untuk membangun desain web secara responsif. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh bootstrap akan menyesuaikan ukuran layar dari browser yang kita gunakan baik di desktop, tablet ataupun mobile device. Fitur ini bisa diaktifkan ataupun dinonaktifkan sesuai dengan keinginan kita sendiri. Sehingga, kita bisa membuat web untuk tampilan desktop saja dan apabila dirender oleh mobile browser maka tampilan dari web yang kita buat tidak bisa beradaptasi sesuai layar [18].

2.7.2 SKALA LIKERT

Skala Likert adalah salah satu bentuk skala yang dilakukan untuk mengumpulkan data demi mengetahui atau mengukur data yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif [16]. Berikut adalah skala likert yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 2.3

Penilaian	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

[16]

Menurut Sugiyono teknik sampling adalah teknik untuk pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat 2 teknik sampling yaitu Probability Sampling dan Non Probability Sampling.

Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sedangkan Non Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik Non Probability Sampling dengan menggunakan Accidental Sampling. Accidental Sampling adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dan dapat digunakan sebagai sampel bila dipandang orang itu cocok sebagai sumber data [16].