

BAB II

LANDASAN TEORI

1.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan tinjauan terhadap beberapa pustaka yang dijadikan sebagai pedoman dalam penulisan ini. Dengan adanya sumber pustaka dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber acuan yang berkaitan dengan penelitian sangat diperlukan untuk memperoleh petunjuk dan perbandingan sesuai dengan permasalahan serta sebagai data sekunder dalam sebuah penelitian. Adapun beberapa sumber pustaka yang digunakan adalah sebagai berikut.

Penelitian dari Nurmasari A., dkk (2020), yang membahas tentang Proses pembuatan aplikasi dimulai dengan pengumpulan data, analisis fitur, perancangan *database*, alur aplikasi, perancangan tampilan, implementasi *database*, koding aplikasi, dan pengujian aplikasi. Aplikasi dibuat dengan *framework* Codeigniter (CI) dan *database* MySQL. Pengguna aplikasi terdiri dari bagian administrasi dan wali santri. Fitur-fitur yang ada pada aplikasi saling terintegrasi untuk memudahkan pengelolaan data. Wali santri juga bisa melakukan pemantauan perkembangan target tahfidz secara *realtime*.

Penelitian dari Muriyatmoko D. dkk (2021), yang membahas tentang perancangan sistem informasi absensi dan setoran hafidz di Zona Al-Qur'an Universitas Darusalam Gontor. Universitas Darussalam Gontor memiliki program unggulan yaitu program tahfidz yang mana setiap mahasiswa wajib mengikuti program ini. Kegiatan tahfidz Al-Qur'an pada program ZAQ ini masih menggunakan kertas serta aplikasi Ms. Excel dalam perekapan absen kegiatan dan setoran hafalannya. Perekaman data manual berisiko terjadi hilangnya data. Untuk mengatasi permasalahan ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bisa menjadi solusi salah satunya *website*. Metode dalam pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan studi literatur sedangkan untuk pengembangan sistem menggunakan metode *Waterfall*.

Penelitian dari Prawito P. S., dkk (2020), yang membahas perancangan sistem yang berguna untuk merencanakan, melaksanakan dan menilai proses dan

produk belajar siswa. Lebih dari itu, sistem ini berguna untuk meningkatkan sistem perbaikan mutu pembelajaran secara berkelanjutan pada sistem ini. Selain itu, saat ini cukup banyak masyarakat yang mengakses internet melalui telepon seluler dan *tablet* mereka. Beberapa keunggulan tersebut yaitu mudah untuk dikembangkan, mudah untuk diakses, *setup server* mudah, informasi mudah distribusikan dan fleksibel dalam pembuatan sistem ini penulis menggunakan *framework* Laravel. Dikarenakan Laravel adalah *framework* aplikasi *web* kontemporer, *open source* digunakan secara luas untuk perancangan aplikasi *web* yang cepat dan mudah dan *framework* yang menggunakan bahasa php yang masih *update* sistem ini akan dipakai pada perusahaan *Growth2tech* yaitu perusahaan IT konsultan yang membantu dalam pembuatan aplikasi berbasis *website*, *mobile* serta desain grafis.

Penelitian dari Sofyan S., dkk (2020), yang membahas tentang sistem aplikasi raport berbasis *web* pada SMA Muhammadiyah 2 Cipondoh Kota Tangerang. Proses pengisian nilai raport untuk saat ini yaitu pengisian dan pengolahan nilai raport diawali dengan tahapan pada saat guru dari masing-masing bidang studi menyerahkan nilai kepada wali kelas, kemudian wali kelas memeriksa dan membuat rekap nilai dari masing-masing mata pelajaran, selanjutnya wali kelas memberikan kepada staff tata usaha untuk mencetaknya. Dimana nilai tersebut akan menjadi nilai akademik yang di laporkan pada sebuah buku laporan kemajuan belajar siswa atau raport setiap semester dan untuk di serahkan kepada wali murid. Sistem di atas masih terdapat kekurangan karena dalam proses pengolahan dan penyimpanan data terutama nilai akademik siswa masih manual seperti dalam bentuk microsoft excel. Oleh karena itu, peneliti ingin mengangkat pembahasan di atas lebih lanjut dan lebih efisien. Dengan merancang dan membangun sistem yang dapat membantu dalam pengisian nilai siswa dengan tujuan agar pembuatan nilai raport dapat dilakukan dengan baik serta mampu mengatasi permasalahan yang ada di SMA Muhammadiyah 2 Cipondoh Tangerang.

Jadi dari tinjauan pustaka tersebut dalam bentuk literasi *review* yang disajikan pada Tabel 2.1.

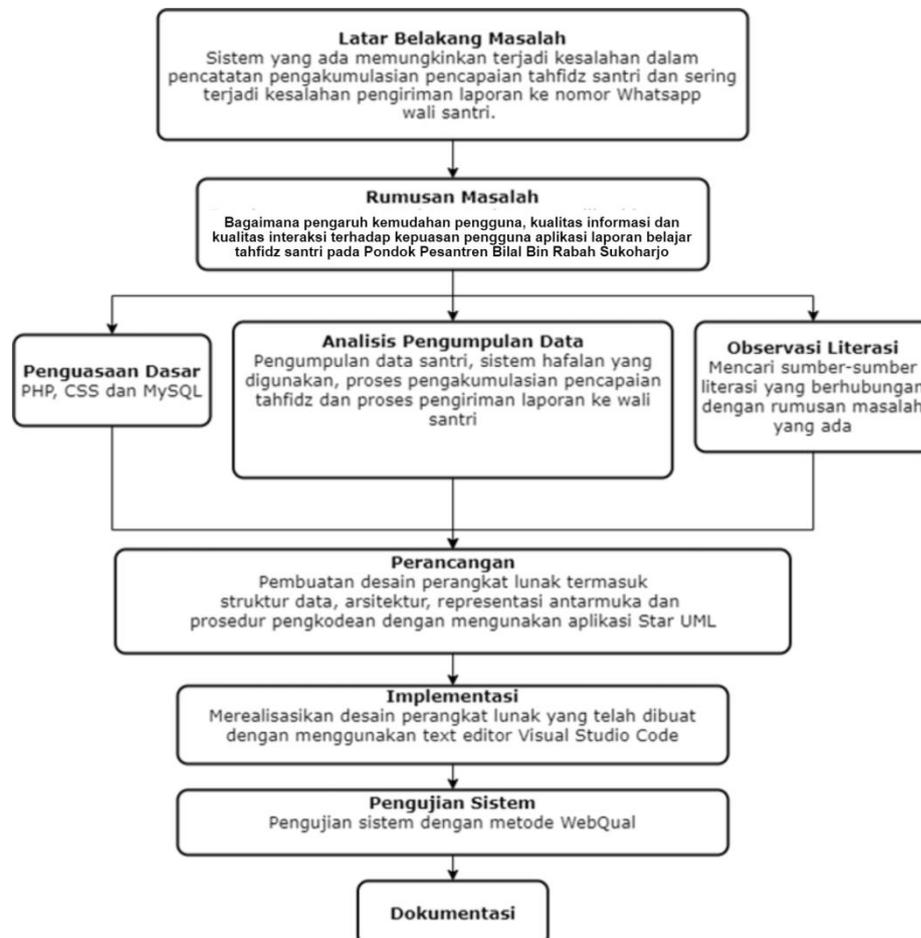
Tabel 2.1 Literasi *Review*

Judul	Tujuan	Alat dan Metode	Hasil
Aplikasi Pencatatan Tahfidz Pada Pondok Pesantren Taruna AlQur'an Putera	Memudahkan pencatatan seluruh kegiatan tahfidz, sehingga datadata tahfidz bisa tersip dengan baik, dan juga memudahkan wali santri.	<i>Framework</i> Codeigniter, bahasa pemrograman PHP dan <i>database</i> MySQL. Metode pengembangan perangkat lunak <i>Waterfall</i> .	Pada aplikasi pencatatan tahfidz disediakan fitur yang saling terintegrasi untuk memudahkan pencatatan kegiatan tahfidz secara periodik.
Perancangan Sistem Informasi Absensi Dan Setoran Tahfidz Di Zona Al-Qur'an Universitas Darusalam Gontor	Membantu Zona Al-Qur'an dalam penyajian data absensi kegiatan serta setoran hafalan mahasiswa dengan cepat, mudah serta aman dalam penyimpanan data.	Bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Metode pengembangan perangkat lunak <i>Waterfall</i> .	Aplikasi ini membantu untuk pengurus Zona Al-Qur'an dalam pelaporan absensi dan setoran tahfidz kepada kepala markaz al-Qur'an al-Karim.
Aplikasi Sistem Manajemen Belajar Berbasis <i>Web</i> Dengan <i>Framework</i> Laravel Di Growth2tech	Merencanakan, melaksanakan, dan menilai proses dan produk belajar siswa.	<i>Framework</i> Laravel, bahasa pemrograman PHP, CSS, Javascript dan basis data MySQL. Metode pengembangan perangkat lunak <i>Waterfall</i> .	Adanya sistem manajemen belajar mempermudah dalam memanajemen kegiatan pelatihan di Growth2tech yang membantu guru dalam menyiapkan soal atau materi.
Sistem Aplikasi Raport Berbasis <i>Web</i> pada SMA Muhammadiyah 2 Cipondoh Kota Tangerang	Membantu dalam pembuatan nilai raport dapat dilakukan dengan baik serta mampu mengatasi penggunaan biaya dan waktu secara efisien.	Bahasa pemrograman PHP, <i>Visual Basis</i> dan basis data MySQL. Metode pengembangan perangkat lunak <i>Waterfall</i> .	Aplikasi rapor berbasis <i>web</i> ini dibuat sedemikian rupa sehingga wali kelas dan tata usaha dapat mencetak rapor dalam bentuk lembaran kertas.

1.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan rancangan atau garis besar yang telah digagas oleh penulis dalam merancang proses penelitian. Kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan. Berikut adalah tahapan kerangka pemikiran dalam perancangan dan

pembangunan aplikasi laporan belajar pada Pondok Pesantren Bilal Bin Rabah Sukoharjo yang disajikan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran

Keterangan :

1. Latar Belakang :

Sistem yang digunakan memungkinkan ada kesalahan dalam pencatatan pengakumulasian pencapaian tahfidz dan sering terjadi kesalahan pengiriman laporan ke nomor *whatsapp* wali santri.

2. Rumusan Masalah :

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka rumusan masalah yang dibahas dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah bagaimana pengaruh kemudahan pengguna, kualitas informasi dan kualitas interaksi terhadap

kepuasan pengguna aplikasi laporan belajar tahfidz santri pada Pondok Pesantren Bilal Bin Rabah Sukoharjo.

3. Penguasaan Dasar :

Penguasaan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan CSS, serta *database* MySQL.

4. Analisis Pengumpulan Data :

Peneliti telah melakukan observasi dan wawancara langsung kepada salah satu staff di Pondok Pesantren Bilal Bin Rabah Sukoharjo. Data yang didapat antara lain pengumpulan data santri, sistem hafalan yang digunakan, proses pengakumulasian data pencapaian tahfidz dan proses pengiriman laporan ke nomor *whatsapp* wali santri.

5. Obserbasi Literasi :

Peneliti mencari sumber-sumber literasi yang berhubungan dengan rumusan masalah yang ada untuk mempermudah penelitian.

6. Perancangan :

Perancangan desain perangkat lunak yang menjadi gambaran aplikasi yang akan dibuat. Perancangan ini meliputi struktur data, arsitektur, representasi antarmuka dan prosedur pengodean yang akan dibuat dengan menggunakan *software* Star UML.

7. Implementasi :

Merealisasikan desain perangkat lunak yang telah dibuat menjadi sebuah program aplikasi dengan bahasa pemrograman yang telah dikuasi oleh peneliti. Peneliti menggunakan *text editor* Visual Studio Code dalam pembuatan program aplikasi.

8. Pengujian Sistem :

Aplikasi yang telah dibuat lalu diuji dengan metode *WebQual* 4.0.

9. Dokumentasi :

Melakukan dokumentasi terhadap aplikasi yang telah dibuat.

1.3 Teori Pendukung

1.3.1 Tahfidz

Tahfidz Al-Qur'an terdiri dari dua kata yaitu tahfidz dan Al-Qur'an. Tahfidz merupakan bentuk mashdar dari kata hafidhoyahfadhu yang berarti menghafal. Sedangkan penggabungan dengan kata al- Qur'an merupakan bentuk idhofah yang berarti menghafalkannya. Dalam tataran praktisnya, yaitu membaca dengan lisan sehingga menimbulkan ingatan dalam pikiran dan meresap masuk dalam hati untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata hafalan mempunyai arti sesuatu yang dihafalkan atau hasil menghafal dan menghafal merupakan usaha meresapkan ke dalam pikiran agar selalu ingat. Dari pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa hafalan merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar dan sungguh-sungguh serta dengan kehendak hati untuk memasukkan materi hafalan ke dalam ingatan, sehingga penghafal dapat mengucapkan di luar kepala atau tanpa melihat kembali catatan yang dihafalkan. Hafalan berhubungan dengan ingatan (Andrias, 2019).

1.3.2 Penilaian Tahfidz

Buku penilaian atau buku mutaba'ah tahfidz Al-Qur'an digunakan guru pembimbing tahfidz untuk mengevaluasi hafalan santri dengan penilaian tertentu, sesuai dengan kemampuan hafalan santri (Hartanto & Rinda, 2015).

Terdapat empat tahapan yang saling berkesinambungan dalam mengevaluasi hafalan santri, yaitu 1) kegiatan pembelajaran tahfidz Al-Qur'an di mana santri belajar kaidah ilmu tajwid, ghorib, dan makhorijul khuruf; 2) kegiatan muraja'ah yakni mengulang-ulang hafalan, 3) kegiatan setoran hafalan yakni santri menyetorkan hafalan kepada pembina sebanyak satu muka halaman Al-Qur'an; 4) kegiatan evaluasi kenaikan juz dimana santri yang sudah mencapai hafalan satu juz akan mengikuti evaluasi tersebut (Wulan & Ismanto, 2017).

1.3.3 Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi (Yuhefizar, 2013). Sebuah *website*

biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut dengan *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut dengan *Hypertext*.

1.3.4 PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman *web* yang apabila dilihat dari cara kerjanya merupakan bahasa pemrograman *web* yang diolah di sisi *server* atau sering disebut dengan *server side scripting* (Prayitno dan Safitri, 2015).

1.3.5 JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen HTML yang ditampilkan dalam *browser* menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja. JavaScript memberikan beberapa fungsionalitas ke dalam halaman *web*, sehingga dapat menjadi sebuah program yang disajikan dengan menggunakan antarmuka *web* (Pratama, 2017).

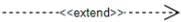
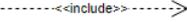
1.3.6 UML

UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami (Nugroho, 2010).

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah diagram yang mendeskripsikan interaksi antara pengguna dengan aplikasi. Kesimpulannya *use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem (Nugroho, 2010). Simbol dan keterangan dalam *use case diagram* ada pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol dan Keterangan *Use Case Diagram*.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Use Case</i>	Fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor.
2		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
3		<i>System Boundary</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
4		<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> .
5		<i>Include</i>	Penyisipan perilaku tambahan kedalam basis <i>use case</i> yang secara eksplisit menggambarkan penyisipan.
6		<i>Association</i>	Hubungan antara dua buah <i>use case</i> .

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram atau Diagram Aktivitas menggambarkan alur aktivitas dalam aplikasi, menjelaskan proses masing-masing alur berawal, dan proses aplikasi berakhir. Diagram aktivitas juga menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi (Nugroho, 2010). Simbol dan keterangan dalam *Activity Diagram* ada pada Tabel 2.3.

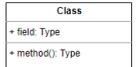
Tabel 2.3 Simbol dan Keterangan *Activity Diagram*.

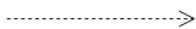
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activity State</i>	Aktivitas yang mewakili pelaksanaan dalam pernyataan dalam prosedur atau pelaksanaan kegiatan dalam alur kerja.
2		<i>Branch/Merge</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
3		<i>Initial State</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
4		<i>Final State</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.
5		<i>Fork</i>	Percabangan yang menunjukkan aliran pada <i>activity diagram</i> .
6		<i>Join</i>	Penggabungan yang menjadi arah aliran pada <i>activity diagram</i> .

c. *Class Diagram*

Class Diagram atau Diagram Kelas merupakan diagram yang memodelkan sekumpulan kelas, *interface*, kolaborasi, dan relasinya. Diagram kelas digambarkan dengan bentuk kotak (Nugroho, 2010). Simbol dan keterangan dalam *class diagram* ada pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol dan Keterangan *Class Diagram*.

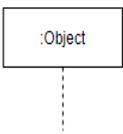
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Generalization</i>	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus).
2		<i>Class</i>	Operasi kelas pada struktur sistem.

3		<i>Dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
4		<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

d. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram mendeskripsikan bagaimana entitas dalam sistem berinteraksi, termasuk pesan yang digunakan saat interaksi. Diagram ini yang juga menunjukkan serangkaian pesan yang diperlukan oleh objek-objek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu (Nugroho, 2010). Simbol dan keterangan dalam *class diagram* ada pada Tabel 2.5.

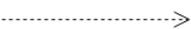
Tabel 2.5 Simbol dan Keterangan *Sequence Diagram*.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Life Line</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antarobjek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
3		<i>Actor</i>	Pengguna diluar sistem.

e. *Component Diagram*

Component Diagram menggambarkan struktur fisik kode dari komponen. Komponen dapat berupa *source code*, komponen biner atau *executable component*. Simbol-simbol yang digunakan pada component diagram disajikan pada Tabel 2.6.

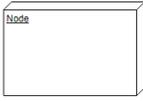
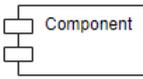
Tabel 2.6 Simbol dan Keterangan *Component Diagram*.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Component</i>	Sebuah <i>component</i> melambangkan sebuah entitas <i>software</i> dalam sebuah sistem.
2		<i>Dependency</i>	Sebuah <i>dependency</i> digunakan untuk menotasikan relasi antara dua <i>component</i> .

f. *Deployment Diagram*

Deployment Diagram menunjukkan susunan fisik sebuah sistem, menunjukkan bagian perangkat lunak mana yang berjalan pada perangkat keras mana. Simbol-simbol yang digunakan pada *deployment diagram* disajikan pada Tabel 2.7.

Tabel 2.7 Simbol dan Keterangan *Deployment Diagram*.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Node</i>	<i>Node</i> merupakan bagian-bagian <i>hardware</i> dalam sebuah sistem.
2		<i>Association</i>	<i>Association</i> menghubungkan dua <i>node</i> yang mengindikasikan jalur komunikasi antara elemen-elemen <i>hardware</i> .
3		<i>Component</i>	Pada <i>deployment diagram</i> , <i>component - component</i> yang ada diletakkan didalam <i>node</i> untuk memastikan keberadaan posisi mereka.

1.3.7 MySQL

MySQL adalah program *database* yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan *multi user* (Raharjo, 2011). MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *free software* dan *shareware*.

Menurut Komputer W. (2010), MySQL memiliki beberapa kelebihan dan keuntungan dibanding *database* lain di antaranya adalah :

- a) Banyak ahli berpendapat MySQL merupakan *server* tercepat.
- b) MySQL merupakan *system* manajemen *database* yang *Open Source* (kode sumbernya terbuka), yaitu *software* ini bersifat *free* atau bebas digunakan oleh perseorangan atau instansi tanpa harus membeli atau membayar kepada pembuatnya.
- c) MySQL mempunyai performa yang tinggi tapi simpel.
- d) *Database* MySQL mengerti bahasa SQL (*Structured Query Language*).
- e) MySQL dapat diakses melalui protocol ODBC (*Open Database Connectivity*) buatan *Microsoft*. Ini menyebabkan MySQL dapat diakses oleh banyak *software*.
- f) Semua klien dapat mengakses *server* dalam satu waktu, tanpa harus menunggu yang lain untuk mengakses *database*.
- g) *Database* MySQL dapat diakses dari semua tempat di *internet* dengan hak akses tertentu.
- h) MySQL merupakan *database* yang mampu menyimpan data berkapasitas besar, sampai berukuran *Gigabyte*.
- i) MySQL dapat berjalan di berbagai *operating system*, seperti *Linux*, *Windows*, *Solaris*, dan lain-lain.

1.3.8 Framework Laravel

Framework adalah suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah yang kompleks. Singkatnya, *framework* adalah wadah atau kerangka kerja dari sebuah *website* yang akan dibangun. Dengan menggunakan kerangka tersebut waktu yang digunakan dalam membuat *website* lebih singkat dan memudahkan dalam melakukan perbaikan. Salah satu *framework* yang banyak digunakan oleh programmer adalah *framework*

Laravel. Laravel adalah *framework* berbasis PHP yang sifatnya *open source* dan menggunakan konsep *model-view-controller*. Laravel berada di bawah lisensi MIT License dengan menggunakan Github sebagai tempat berbagi *code* menjalankannya (Naista, 2017).

1.3.9 WebQual 4.0

WebQual ialah salah satu metode atau teknik pengukuran kualitas *website* berdasarkan persepsi pengguna akhir. Metode ini juga merupakan pengembangan dari *Servqual* yang telah banyak digunakan untuk pengukuran kualitas jasa. Metode ini telah digunakan sejak tahun 1998 yang di mulai dari *WebQual 1.0* sampai saat ini *WebQual 4.0* (Apriliani,2020).

Menurut Pamungkas dan Saifullah (2019), *WebQual* merupakan metode atau teknik untuk mengukur kualitas *website* atas dasar persepsi pengguna. Teknik ini tercipta dari pengembangan metode *Servqual* yang telah banyak digunakan oleh peneliti sebelumnya.

Model *WebQual* terdapat beberapa versi, yang di setiap *version* telah dipergunakan dalam beberapa penelitian berbeda dan disesuaikan dengan jumlah populasi serta kebutuhan dari penelitian yaitu:

- a. *Webqual 1.0* memiliki empat variabel: *Interaction*, *Usefulness*, *Easy of Use*, dan *Entertainment*.
- b. *Webqual 2.0* memiliki tiga variabel: *Quality of Service Interaction*, *Quality of Website*, dan *Quality of Information*.
- c. *Webqual 3.0* memiliki tiga variabel dari kualitas *website e-commerce*: *Quality of Service Interaction*, *Usability*, dan *Information quality*.
- d. *Webqual 4.0* merupakan pengembangan *WebQual 1.0* hingga 3.0 serta dikembangkan dan disesuaikan dari metode *Servqual*. Dalam *Webqual 4.0* memiliki 4 (empat) variabel yang di antaranya *Usability*, *Service quality*, *Information quality*, dan *Overall*. *Usability* adalah kebergunaan atau berkaitan dengan mutu; kualitas informasi (*information quality*) berkaitan dengan mutu dari isi informasi; dan interaksi pelayanan adalah mutu dari interaksi pelayanan yang dialami oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi

(Arifin, 2021). Adapun komponen instrumen *questions WebQual 4.0* disajikan pada Tabel 2.8.

Tabel 2.8 Instrumen *Questions WebQual 4.0*

<i>Category</i>	<i>Webqual 4.0 questions</i>
<i>Usability</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>I find the site easy to learn to operate</i> 2. <i>My interction with the site is clear and understandable</i> 3. <i>I find the site easy to navigate</i> 4. <i>I find the site easy to use</i> 5. <i>The site has an attractive appearance</i> 6. <i>The design is appropriate to the type of site</i> 7. <i>The site conveys a sense of competency</i> 8. <i>The site creates a positive experience for me</i>
<i>Information quality</i>	<ol style="list-style-type: none"> 9. <i>Provides accurate information</i> 10. <i>Provides believable information</i> 11. <i>Provids timely information</i> 12. <i>Provides relevant information</i> 13. <i>Provides easy to understand information</i> 14. <i>Provides information at the right level of detail</i> 15. <i>Presents the information in an appropriate format</i>
<i>Service interaction</i>	<ol style="list-style-type: none"> 16. <i>Has a good reputation</i> 17. <i>It feels safe to complete transactions</i> 18. <i>My personal information feels secure</i> 19. <i>Creates a sense of personalization</i> 20. <i>Conveys a sense of community</i> 21. <i>Make it easy to communicate with the organization</i> 22. <i>I feel confidant that goods service will be delivered as promised</i>
<i>Overall</i>	<ol style="list-style-type: none"> 23. <i>Overall view of the website</i>

1.3.10 Uji T

Uji T ini digunakan untuk membuktikan apakah variabel independen secara individu mempengaruhi variabel dependen (Widarjono, 2015). Uji statistik T pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel independen atau variabel bebas secara individual (parsial) dalam menerangkan variabel dependen atau terikat.

Uji T dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel. Jika t hitung

lebih besar dari t tabel maka masing-masing variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen dan sebaliknya (Priyatno ,2019). Contoh t tabel dari DF 86-90 ditunjukkan pada Tabel 2.9.

Tabel 2.9 T Table Statistics (Level of Significance 0,05)

Df	Pengujian	
	Uji 2 sisi	Uji 1 sisi
86	1,987	1,662
87	1,987	1,662
88	1,987	1,662
89	1,986	1,662
90	1,986	1,661

1.3.11 Uji F

Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel bebas (independen) yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama- sama atau simultan terhadap variabel terikat (dependen).

Uji F digunakan untuk mengevaluasi pengaruh semua variabel independen terhadap variabel dependen atau merupakan uji signifikansi model regresi (Widarjono, 2015). Contoh F tabel dari 86-90 ditunjukkan pada Tabel 2.10.

Tabel 2.10 F Table Statistics (Level of significance 0,05)

Df2	Df1				
	1	2	3	4	5
86	3,952	3,103	2,711	2,478	2,321
87	3,951	3,101	2,709	2,476	2,319
88	3,949	3,100	2,708	2,475	2,318
89	3,948	3,099	2,707	2,474	2,317
90	3,947	3,098	2,706	2,473	2,316

1.3.12 Regresi Linier Berganda

Menurut Pramesti (2017), analisis regresi linier berganda merupakan salah satu alat dalam statistika yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan variabel bebas terhadap variabel tidak bebas (*respons*). Tujuan dari analisis regresi berganda adalah untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel prediktor terhadap variabel dependen, sehingga dapat memuat prediksi yang tepat.

Menurut penelitian lainnya oleh Fitri Boy (2020), Analisis Regresi Linier Berganda adalah hubungan secara linear antara dua atau lebih variabel independen

(X_1, X_2, \dots, X_n) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Persamaan Regresi Linear Berganda ditunjukkan pada Persamaan 2.1.

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n \quad \text{Persamaan (2.1)}$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X_1, X_2 = Variabel independen

a = Konstanta

b_1, b_2, b_n = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

1.3.13 Skala Likert

Menurut Setyawan dan Atapukan (2018), metode Skala Likert merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Skala likert adalah skala 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. Tabel Skala Likert ditunjukkan pada Tabel 2.4.

Tabel 2.11 Skala Likert

Skala	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju