

BAB 2

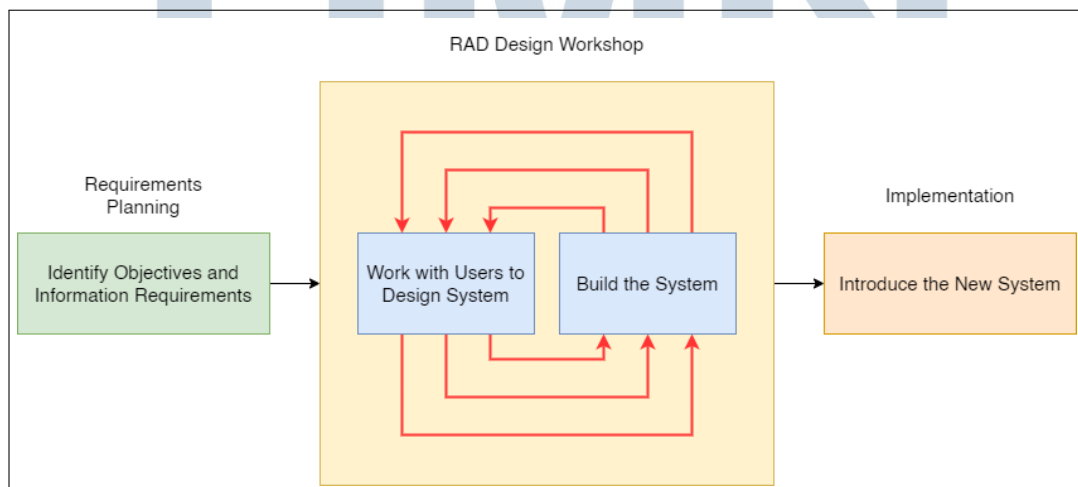
LANDASAN TEORI

2.1 Forum Diskusi

Menurut KBBI[8], forum merupakan sebuah lembaga, badan, wadah atau tempat pertemuan untuk bertukar pikiran secara bebas sedangkan diskusi merupakan pertemuan ilmiah atau diskusi untuk bertukar pikiran, bertanya, dan memberikan pendapat mengenai suatu masalah atau topik yang dilakukan oleh sekelompok orang. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa forum diskusi adalah sebuah tempat dimana sekelompok orang melakukan tukar pikiran, bertanya, dan memberikan pendapat mengenai suatu masalah atau topik.

2.2 Rapid Application Development

Rapid Application Development atau RAD adalah sebuah proses yang memungkinkan untuk membuat dan mengembangkan suatu sistem yang dapat berfungsi penuh dalam waktu yang singkat[9]. RAD digunakan agar hasil aplikasi yang telah dikembangkan memiliki kualitas yang baik juga dapat menghemat biaya pengembangan dan perawatan aplikasi[10]. Dalam pengembangan menggunakan metode RAD, hal yang diutamakan adalah pengembangan, *testing*, dan *feedback*[11]. Menurut Kendall[12], metode RAD memiliki tiga tahapan yang dapat dilihat pada 2.1.



Gambar 2.1. Tahapan RAD

1. *Requirement Planning*

Tahap mengidentifikasi tujuan aplikasi atau sistem dan mengidentifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan.

2. *RAD Design Workshop*

Tahap merancang dan memperbaiki aplikasi atau sistem. Pada tahap ini, modul yang tidak sesuai akan diperbaiki dan pada tahap ini akan mendorong pengembangan sampai tingkat akhir.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, jika aplikasi atau sistem yang dibuat telah selesai, maka aplikasi atau sistem akan diuji coba dan diperkenalkan.

2.3 End User Computing Satisfaction

End User Computing Satisfaction atau EUCS adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan atau evaluasi *user* terhadap suatu sistem atau aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan berdasarkan dari pengalaman para *user*[13]. EUCS dapat digambarkan sebagai evaluasi efektif dan kognitif secara keseluruhan dari tingkat kepuasan oleh pengguna aplikasi[14]. EUCS dibagi menjadi lima variabel[15], yaitu:

1. *Content* atau isi, pengukuran kepuasan pengguna terhadap isi dari aplikasi atau sistem.
2. *Accuracy* atau akurasi, pengukuran kepuasan pengguna terhadap keakuratan data atau informasi aplikasi atau sistem.
3. *Ease of Use* atau kemudahan penggunaan, pengukuran kepuasan pengguna terhadap kemudahan dari penggunaan aplikasi atau sistem.
4. *Format* atau bentuk, pengukuran kepuasan pengguna terhadap tampilan antarmuka aplikasi atau sistem.
5. *Timeless* atau ketepatan waktu, pengukuran kepuasan pengguna terhadap kecepatan dan ketepatan aplikasi atau sistem untuk menyediakan informasi.

2.4 Skala Likert

Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu[16]. Skala likert menggunakan 5 poin pengukuran yang dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Skala Likert

Skala	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Ragu-Ragu (R)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Interpretasi skor akhir didapatkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Interval = \frac{TotalSkor}{JumlahSkorTertinggi} \times 100\% \quad (2.1)$$

Jumlah skor tertinggi didapatkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$JumlahSkorTertinggi = Skor(SS) \times JumlahResponden \quad (2.2)$$

Kriteria hasil interpretasi skor akhir pada skala likert dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2. Kriteria Skor Akhir Skala Likert

Skala	Keterangan
0%-19.99%	Sangat Tidak Setuju (STS)
20%-39.99%	Tidak Setuju (TS)
40%-59.99%	Ragu-Ragu (R)

Lanjut pada halaman berikutnya...

Tabel 2.2 Skala Likert (lanjutan)

Skala	Keterangan
60%-79.99%	Setuju (S)
80%-100%	Sangat Setuju (SS)



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA