

BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan panduan untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Pada bab ini membahas landasan teori yang terkait dengan permasalahan untuk mendukung perancangan system. Adapun landasan teori yang digunakan dapat dilihat di bawah ini.

2.1 Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sutopo, 2006: 82). Responden mempunyai kebebasan untuk memberikan jawaban atau respon sesuai dengan persepsinya.

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dimana peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden (Sutopo, 2006: 87). Karena angket dijawab atau diisi oleh responden dan peneliti tidak selalu bertemu langsung dengan responden, maka dalam menyusun angket perlu diperhatikan beberapa hal. Pertama, sebelum butir-butir pertanyaan atau pernyataan ada pengantar atau petunjuk pengisian. Kedua, butir-butir pertanyaan dirumuskan secara jelas menggunakan kata-kata yang lazim digunakan (*popular*), kalimat tidak terlalu panjang. Dan ketiga, untuk setiap pertanyaan atau pernyataan terbuka dan berstruktur disesuaikan kolom untuk

menuliskan jawaban atau respon dari responden secukupnya. Pembobotan pada pertanyaan atau pernyataan pilihan berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut: sangat baik memiliki nilai 5, baik memiliki nilai 4, cukup baik memiliki nilai 3, kurang baik memiliki nilai 2, sangat tidak baik memiliki nilai 1.

2.2 Evaluasi

Pengertian evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan (Winkle, 1991:22). Jadi evaluasi merupakan suatu proses yang dengan sengaja direncanakan untuk memperoleh informasi atau data, kemudian dengan informasi atau data tersebut dicoba untuk membuat suatu keputusan.

Dalam hubungan dengan kegiatan pengajaran menurut Winkle (1991:22) merumuskan pengertian evaluasi sebagai berikut : *“Evaluation is a systematic proses of determining the extend to which instruction objectives are achieved by pupils”*. (Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa).

2.3 Proses Belajar Mengajar

Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai (Hamzah, 2009: 54). Hamalik (2005: 154) mendefinisikan belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar menurut Suparno (2001: 2) merupakan suatu aktivitas yang

menimbulkan perubahan yang relatif permanen sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukannya.

Menurut Suryosubroto (2002: 19), mengajar pada hakekatnya adalah melakukan kegiatan belajar, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Suryosubroto melanjutkan proses belajar mengajar yaitu meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran. Menurut Yamin (2007: 59), proses belajar mengajar merupakan proses yang sistematis, artinya proses yang dilakukan oleh guru dan siswa di tempat belajar dengan melibatkan sub-sub, bagian, komponen-komponen atau unsur-unsur yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

2.4 Standar Pelayanan Mutu Internal (SPMI) STIKES

Menurut Pusat Penjaminan Mutu (2013) tentang Standar Pelayanan Mutu Internal STIKES Surabaya, keberhasilan belajar mahasiswa setiap semester secara konsisten hingga kelulusannya dari Prodi dengan nilai tinggi merupakan salah satu target utama dari mahasiswa dan juga dari prodi. Proses belajar mengajar secara efektif dan efisien dalam suasana kondusif turut mendukung mahasiswa dalam mencapai target tersebut.

Penjaminan mutu proses belajar mengajar melalui proses evaluasi, koreksi, dan pengembangan tersebut berjalan sistematis dan teratur dengan hasil yang memuaskan para pemangku kepentingan, diperlukan ukuran, patokan, spesifikasi sebagai tolak ukurnya. Hal ini mengakibatkan adanya kebutuhan untuk menetapkan Standar Kepuasan Mahasiswa Terhadap Proses Belajar Mengajar

yang akan menjadi ukuran baik bagi Wakil Ketua 1, Prodi, maupun para dosen yang bertanggung jawab dalam perannya sebagai penyedia proses belajar mengajar. Indikator dalam pencapaian kepuasan yang telah tercantum dalam SPMI saat ini diharapkan kepuasan mahasiswa mencapai lebih dari 80%.

Sesuai dengan visi, misi dan tujuan STIKES adalah mengevaluasi dan mengembangkan tata kelola di bidang akademik dan non akademik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adapun visi, misi dan tujuan program studi D-III Rekam Medik dan Informasi Kesehatan (RMIK) adalah melakukan evaluasi dan menyempunakan sarana yang menunjang kebutuhan akademik untuk mewujudkan-nyatakan kemampuan dan kemandirian peserta didik pada jenjang ahli madya perekam kesehatan.

2.5 Uji Validitas

Menurut Supranto (2009), validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidak suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Masing-masing item dikatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel.

$$r = \frac{N(\Sigma XY) - (\Sigma X \Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2] [N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}} \dots\dots\dots(2.1)$$

(Supranto, 2009)

Dimana:

r = koefisien korelasi

n = jumlah observasi/responden

X = skor pertanyaan

Y = Skor total

2.6 Uji Reliabilitas

Menurut Supranto (2009), reliabilitas adalah tingkat keandalan kuesioner. Kuesioner yang reliable adalah kuesioner yang apabila dicobakan secara berulang-ulang kepada kelompok yang sama akan menghasilkan data yang sama. Asumsinya, tidak terdapat perubahan psikologi pada responden. Untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus berikut:

$$r = \frac{(2r_b)}{1 + r_b} \dots\dots\dots (2.2)$$

(Supranto, 2009)

Dimana :

r = Reabilitas

r_b = Nilai Validitas

2.7 Skala Likert (*Likert Scale*)

Untuk menentukan skala dalam kuesioner yang digunakan dalam survey merupakan satu masalah yang paling penting dari jawaban responden terhadap pertanyaan dalam kuesioner yang berpedoman pada skala yang tersedia. Salah satunya adalah skala likert, yang biasa digunakan dalam kuesioner survey organisasional (Moeheriono, 2012).

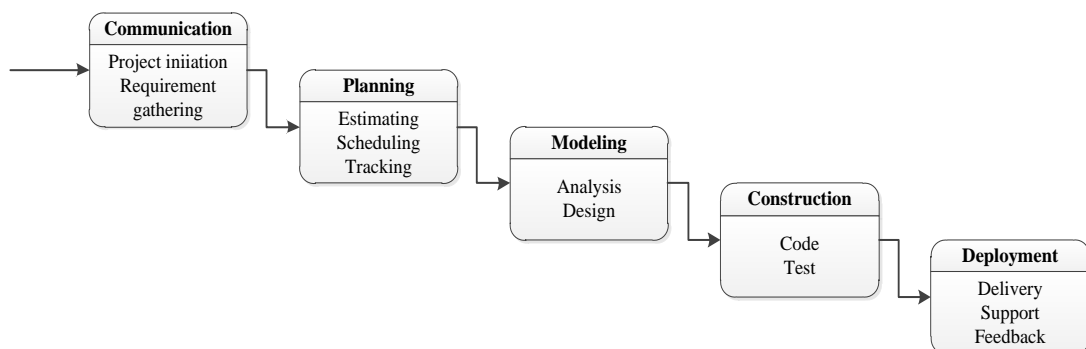
Skala likert merupakan bentuk jawaban yang paling banyak digunakan dalam penelitian atau survei adalah skala peringkat (*rating scale*) dan skala likert responden diminta memberikan jawaban yang menunjukkan sejauh mana mereka positif atau negatif terhadap pernyataan. Misalnya, sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik dan sangat baik. Adapun contoh bentuk kuesionernya dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kuesioner Skala Likert

| No | Pertanyaan | SKB (Sangat Kurang Baik) | KB (Kurang Baik) | CB (Cukup Baik) | B (Baik) | SB (Sangat Baik) |
|----|------------|-----------------------------------|------------------------|-----------------------|-------------|------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |

2.8 System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Pressman (2015), *System Development Life Cycle* (SDLC) ini biasanya disebut juga dengan model *waterfall*. Menurut Pressman (2015), nama lain dari Model *Waterfall* adalah Model Air Terjun kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak. Pengembangan perangkat lunak dimulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak yang dihasilkan.

Gambar 2.1 Model pengembangan *Waterfall* (Pressman, 2015)

Gambar 2.1 menunjukkan tahapan umum dari model proses *waterfall*. Model ini disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Akan tetapi, Pressman (2015) memecah model ini meskipun secara garis besar sama dengan tahapan-tahapan model *waterfall* pada umumnya.

Model ini merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap *Communication, Planning, Modeling, Construction, dan Deployment*.

Berikut ini adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam Model *Waterfall* menurut Pressman (2015):

a. *Communication*

Langkah pertama diawali dengan komunikasi kepada konsumen/pengguna. Langkah awal ini merupakan langkah penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna.

b. *Planning*

Setelah proses *communication* ini, kemudian menetapkan rencana untuk pengerjaan *software* yang meliputi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, risiko yang mungkin terjadi, sumber yang dibutuhkan, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

c. *Modeling*

Pada proses *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*.

Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural.

d. *Construction*

Construction merupakan proses membuat kode (*code generation*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

e. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.