

**PENGEMBANGAN SISTEM KUESIONER DARING DENGAN METODE *WEIGHT PRODUCT* UNTUK MENGETAHUI KEPUASAN PENDIDIKAN KOMPUTER PADA LPK
*CYBER COMPUTER***

Wimona Talitha Fendya

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: callmemonaaa@gmail.com

Setya Chendra Wibawa

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: setyachendra@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan Lembaga Pendidikan Kursus (LPK) *Cyber Computer* yang ingin membuat sistem kuesioner daring untuk mengetahui minat pendidikan komputer. Untuk mengetahui minat pendidikan komputer tersebut maka dibuat dengan skala likert dan dengan menggunakan algoritma *Weight Product*, sehingga nantinya didapatkan data statistik yang dapat dipertanggungjawabkan. Adapun harapan dari sistem yang dibuat nantinya yaitu harus sesuai keinginan pihak manajemen seperti dapat mengetahui berapa orang yang puas terhadap materi yang diberikan pada pendidikan komputer LPK *Cyber Computer*. Dari hasil penelitian yang dilakukan di LPK *Cyber Computer* maka didapatkan hasil bahwasannya kebersihan toilet di LPK *Cyber Computer* harus tetap dipertahankan dengan mendapatkan nilai 0.31, selain itu juga materi pelajaran 3D *Max* juga harus tetap dipertahankan dengan mendapatkan nilai 0.24 dan yang terakhir profesionalitas staf pengajar tetap harus juga dipertahankan dengan mendapatkan nilai 0.23 yang mana seluruh nilai yang ada merupakan hasil dari perhitungan dengan menggunakan Skala Likert dan *Weight Product*.

Kata Kunci: Komputer, Web, Sistem Kuesioner Daring, Skala Likert, *Weight Product*.

Abstact

This research was conducted based Course Education Institute (LPK) *Cyber Computer* wants to create an online questionnaire system to know the interest of computer education. To know the interest of computer education is then made with Likert scale and by using *Weight Product* algorithm, so that later obtained statistical data that can be accounted for. The hope of the system made later that must be as the desire of the management as can know how many people are satisfied with the material given to computer education LPK *Cyber Computer*. From the results of research conducted in *Cyber Computer* LPK then found that the results of toilet hygiene in *Cyber Computer* LPK must be maintained with a score of 0.31, in addition to 3D *Max* course material should also be maintained with a value of 0.24 and the last professional staff of teachers must still be is also maintained by obtaining a value of 0.23 in which all existing values are the result of calculations using the Likert Scale and *Weight Product*.

Keywords: *Computer, Web, Online Questionnaire System, Likert Scale, Weight Product.*

PENDAHULUAN

Informasi merupakan salah satu kebutuhan di dalam suatu instansi, perusahaan, organisasi, lembaga serta lingkungan yang berada di luar sistem. Informasi dianggap sangat penting karena dengan adanya informasi dapat menambah pengetahuan, mengurangi ketidakpastian dan resiko kegagalan serta dapat membantu para pemimpin dalam mengambil suatu kesimpulan dan keputusan.

Penggunaan komputer saat ini semakin meningkat sejak ditemukannya internet, dengan adanya internet, perkembangan teknologi informasi berbasis web menuntut penyediaan informasi yang semakin kompleks sehingga membutuhkan suatu teknologi yang lebih efektif dan efisien dalam penyediaan informasi yang dibutuhkan yang sudah ada.

Adapun pembahasan mengenai sistem kuesioner daring secara daring yaitu pernah dilakukan untuk membahas kuesioner mengenai pelayanan publik yang diteliti oleh Yoni Haryono, Mahasiswa Universitas PGRI Kediri. Beliau membahas mengenai kuesioner daring untuk mengetahui kepuasan masyarakat terhadap pelayanan publik oleh dinas perhubungan Kabupaten Kediri, adapun pengolahan metode kuesioner tersebut dilakukan dengan menggunakan metode scoring untuk mengukur indeks kepuasan masyarakat.

Berdasarkan kemajuan teknologi terkini dan dari penelitian yang ada sebelumnya, Lembaga Pendidikan Kursus (LPK) *Cyber Computer* ingin membuat sistem kuesioner daring untuk mengetahui minat pendidikan komputer. Adapun penyebab utama untuk membuat sistem kuesioner daring ini adalah dikarenakan pihak pemilik LPK *Cyber Computer* menginginkan informasi tentang tingkat kepuasan dari para peserta akan materi pelajaran yang telah disampaikan dan meminta saran untuk pemberian materi yang akan datang. Dengan melihat keinginan tersebut maka perlu dibuat suatu sistem daring yang diinginkan oleh pihak LPK *Cyber Computer* dan diharapkan sistem yang dibuat nantinya sesuai keinginan pihak manajemen seperti dapat mengetahui berapa orang yang puas terhadap materi yang diberikan pada pendidikan komputer LPK *Cyber Computer*.

Melihat kebutuhan di LPK *Cyber Computer* tersebut, maka penulis tertarik membuat suatu sistem tersebut dengan judul **“PENGEMBANGAN SISTEM KUESIONER DARING DENGAN METODE WEIGHT**

PRODUCT UNTUK MENGETAHUI KEPUASAN PENDIDIKAN KOMPUTER PADA LPK CYBER COMPUTER”. Sistem yang penulis buat nantinya diharapkan dapat digunakan sesuai keinginan pihak LPK *Cyber Computer*, seperti dapat melakukan proses pengisian kuesioner daring, dan proses perhitungan hasil kuesioner daring yang akurat, sehingga lembaga pendidikan dapat mengambil suatu kesimpulan dan keputusan dari hasil kuesioner daring tersebut.

Pengembangan Sistem

Menurut (Gordon B. Davis, 1985) Pengembangan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Sistem lama perlu diperbaiki atau diganti disebabkan karena beberapa hal, salah satunya adalah adanya permasalahan-permasalahan yang timbul disistem yang lama. Permasalahan tersebut dapat berupa ketidakberesan pada sistem yang lama tidak dapat berjalan atau berfungsi sebagaimana diharapkan dan pertumbuhan organisasi yang menyebabkan harus disusunnya suatu sistem yang baru. Pertumbuhan organisasi diantaranya adalah kebutuhan informasi yang semakin luas dan volume pengolahan data yang semakin meningkat.

Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu” (Jogiyanto, 2005:1).

Penjelasan di atas menjelaskan bahwa sistem bekerja dalam suatu jaringan kerja dari suatu prosedur yang saling berhubungan satu sama lain untuk menyelesaikan tujuan dan sasaran yang dimaksud. Definisi sistem juga dapat dijelaskan oleh Jogiyanto dalam bukunya *Analisa dan Desain Sistem Informasi*, menerangkan: “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”(Jogiyanto, 2005:2).

PHP

PHP adalah kepanjangan dari Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali

tahun 1994. Pada awalnya PHP adalah singkatan dari "*Personal Home Page Tools*". Selanjutnya diganti menjadi FI ("*Forms Interpreter*"). Sejak versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi PHP (*Hypertext Preprocessor* dengan singkatannya yaitu PHP), adapun ekstensi file yang dihasilkan nantinya yaitu (.php), seperti contoh *index.php* (*Object Oriented Programming*) (Syafii, 2005).

HTML

Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam *browser web surfer*. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau *interface* aplikasi di dalam internet.

Penamaan Dokumen HTML

Penamaan dokumen HTML dapat dilakukan dengan memilih suatu nama, sembarang nama, kemudian menambahkan sebuah ekstensi ".htm" atau ".html".

Ekstensi dokumen HTML yang menggunakan 3 karakter awalnya adalah untuk mengakomodasikan sistem penamaannya yang ada dalam sistem operasi DOS. Nama dokumen pada beberapa sistem operasi bersifat *case sensitive* (membedakan huruf besar dan kecil). Nama dokumen yang sama tetapi dituliskan dengan *case* yang berbeda akan dianggap sebagai dokumen yang berbeda, misalnya *dokumen.html* akan berbeda dengan *DOKUMEN.html*. Kasus *case sensitive* akan dijumpai pada dokumen *web* yang *hosting* di dalam *server* yang berbasis unix (bagian dari sistem operasi UNIX).

MySQL

MySQL tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*). Perangkat lunak ini bermanfaat untuk mengelola data dengan cara yang sangat fleksibel dan cepat. Berikut adalah sejumlah aktivitas yang terkait dengan data yang didukung oleh perangkat lunak tersebut. (Abdul Kadir, 2009)

1. Menyimpan data ke dalam tabel.
2. Menghapus data dalam tabel.
3. Mengubah data dalam tabel.
4. Mengambil data yang tersimpan dalam tabel.
5. Memungkinkan untuk memilih data tertentu yang diambil.
6. Memungkinkan untuk melakukan pengaturan hak akses terhadap data.

Apache

Apache adalah *web server* yang dapat dijalankan dibanyak sistem operasi (*Unix, BSD, Linux, Microsoft windows* dan *Novell Netware* serta *Platform* lainnya) yang berguna untuk memfungsikan *situs web*". Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas *web* ini menggunakan HTTP (Kurniawan, 2008:2).

XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal". XAMPP berperan sebagai *server web* pada komputer lokal. XAMPP juga dapat disebut sebuah *Cpanel server virtual*, yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat dimodifikasi *website* tanpa harus *daring* atau terakses dengan *Internet* (Wicaksono, 2008:7).

Internet

Internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin (Ahmadi Hermawan, 2013 : 68).

Internet (*Interconnected Network*) merupakan jaringan (*Network*) komputer yang terdiri dari ribuan jaringan komputer independen yang dihubungkan satu dengan yang lainnya (Jogiyanto, 2002 : 341).

World Wide Web

World Wide Web atau *Web* merupakan sumber daya internet yang sangat populer dan dapat digunakan untuk memperoleh informasi atau bahkan melakukan transaksi pembelian barang (Kadir, 2003: 460).

Web menggunakan protokol yang disebut HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) yang berjalan pada TCP/IP. Adapun dokumen Web ditulis dalam format HTML (*HyperText Markup Language*). Dokumen ini diletakkan dalam *web server* (*server* yang melayani permintaan halaman web) dan diakses oleh klien (*pengakses informasi*) melalui perangkat lunak yang disebut *Web browser* atau sering disebut *browser* saja.

Untuk mengakses sebuah halaman Web dari *browser*, pemakai perlu menyebut URL (*Uniform Resource Locator*). URL tersusun atas tiga bagian :

1. Format transfer,
2. Nama host, dan
3. Path berkas dokumen.

Pengertian Sistem Kuesioner

Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden, yang dianggap fakta atau kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden (Suroyo Anwar, 2009:168).

Kuesioner atau Angket sebagai suatu alat pengumpul data dalam assessment non-tes berupa serangkaian yang diajukan kepada responden (peserta didik, orang tua atau masyarakat) (Gantina komalasari, 2011:81).

Pengertian Sistem Kuesioner adalah suatu proses saling keterkaitan untuk mengetahui tingkat kepuasan ataupun tingkat keinginan dari customer terhadap suatu lembaga, produk, jasa maupun perusahaan. Biasanya kuesioner yang akan dihasilkan dapat memberikan suatu pemahaman untuk pihak pengambil keputusan.

Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variable penelitian. Dengan Skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan, baik bersifat *favorable* (positif) bersifat *unfavorable* (negatif). (Sugiyono, 2010:134).

Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau respon dalam skala ukur yang telah disediakan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang berupa kata-kata antara lain:

1. Sangat Setuju,
2. Setuju,
3. Ragu-ragu,
4. Tidak Setuju,
5. Sangat Tidak Setuju.

Sistem penilaian dalam Skala Likert adalah sebagai berikut:

Item Favorable: sangat setuju/baik (5), setuju/baik (4), ragu-ragu (3), tidak setuju/baik (2), sangat tidak setuju/baik (1)

Item Unfavorable: sangat setuju/baik (1), setuju/baik (2), ragu-ragu (3), tidak setuju/baik (4), sangat tidak setuju/baik (5).

Instrumen penelitian yang menggunakan Skala Likert dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda.

Metode Weight Product

Metode *Weight Product* adalah salah satu analisis keputusan multi-kriteria (MCDA) yang sangat terkenal atau metode pengambilan keputusan multi-kriteria (MCDM).

Metode *Weight Product* (Basyaib, 2006: 139) merupakan metode pengambilan keputusan dengan cara perkalian untuk menghubungkan rating atribut, dimana rating setiap atribut harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut yang bersangkutan.

Menurut Yoon (Kusumadewi, 2006), metode *Weight Product* menggunakan teknik perkalian untuk menghubungkan rating atribut, dimana rating tiap atribut harus dipangkatkan terlebih dahulu dengan bobot atribut yang bersangkutan. Proses ini sama halnya dengan proses normalisasi.

Langkah-langkah Pembuatan Metode *Weight Product* sebagai berikut:

1. Perbaiki Bobot Kriteria

Bobot diperbaiki sehingga total bobot = 1 dengan persamaan sebagai berikut:

$$W_j = \frac{w_j}{\sum w_j} \dots\dots\dots (1)$$

Penjelasan

- W menyatakan istilah dari bobot nilai
- J menyatakan jumlah urutan data
- Wj menyatakan W index ke j
- Σwj menyatakan jumlah dari W.

2. Menghitung Vektor S

Langkah ini sama seperti langkah normalisasi. Menggunakan persamaan berikut:

$$S_i = \prod_{j=1}^n x_{ij}^{w_j} ; \text{ dengan } i = 1, 2, \dots, n \dots\dots\dots (2)$$

Penjelasan

- S menyatakan preferensi alternatif yang dianalogikan sebagai vektor S
- x menyatakan nilai kriteria
- w menyatakan bobot kriteria
- i menyatakan alternatif
- j menyatakan kriteria
- n menyatakan banyaknya kriteria

3. Menghitung Vektor V atau preferensi relatif dari setiap alternatif.

Menggunakan persamaan berikut:

$$V_i = \frac{\prod_{j=1}^n x_{ij}^{w_j}}{\prod_{j=1}^n (x_j)^{w_j}}; \text{ dengan } i = 1, 2, \dots, m \dots\dots\dots(3)$$

Penjelasan

- V menyatakan preferensi alternatif yang dianalogikan sebagai vektor V
- x menyatakan nilai kriteria
- w menyatakan bobot kriteria
- i menyatakan alternatif
- j menyatakan kriteria
- n menyatakan banyaknya kriteria

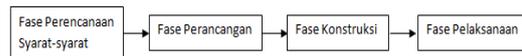
METODE

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan (Nana Sayodih Sukmadinata, 2011:73).

Sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu pengembangan dengan model RAD (*Rapid Application Development*), yaitu dengan memiliki beberapa fase seperti fase perencanaan syarat dan tujuan informasi, fase perancangan, fase konstruksi, dan fase pelaksanaan.

Model RAD peneliti gunakan karena melihat dari aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti merupakan aplikasi yang sederhana dan tidak membutuhkan waktu yang lama, metode RAD adalah metode yang diperuntukan untuk jangka pendek sesuai dengan aplikasi yang akan dikembangkan.

Adapun model pengembangan RAD yang dibuat oleh James Martin melingkupi fase-fase sebagai berikut (Kendall & Kendall, 2003):



Gambar 1 Fase-fase RAD
(Sumber: Kendall & Kendall, 2003)

Pengumpulan Data

Di dalam penelitian ini dibutuhkan data-data pendukung yang diperoleh dengan suatu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data secara umum, metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan untuk memecahkan masalah dalam penyelesaian kasus yang diangkat. Dalam pengumpulan data yang relevan dengan ini, maka digunakan metode sebagai berikut :

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)
Untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan penelitian yang nyata, tepat dan akurat maka penulis melakukan peninjauan langsung ke objek tempat riset yaitu LPK *Cyber Computer*, data ini sangat berguna sebagai bahan analisa dan evaluasi.
2. Studi Pustaka
Yaitu dengan mengumpulkan seluruh data yang berhubungan dengan Sistem Informasi, Internet, Program yang digunakan HTML, PHP, MySQL sebagai bahasa pemrograman yang dipakai untuk pengembangansistem kuesioner daring untuk mengetahui minat pendidikan komputer pada LPK *Cyber Computer*.
3. Metode Wawancara
Yaitu dengan dilakukan penelitian secara langsung atau mengadakan komunikasi atau wawancara dengan beberapa peserta, admin, ataupun manajemen yang ada di LPK *Cyber Computer* dalam rangka mendapatkan data tentang informasi yang diperlukan.
4. Observasi (Pengamatan)
Yaitu pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan cara mengamati atau peninjauan terhadap keadaan dan kegiatan yang menjadi contoh dalam penelitian ini.
5. Internet
Yaitu dilakukan pengumpulan data melalui media internet mengenai pengembangan sistem kuesioner daring untuk mengetahui minat pendidikan komputer pada LPK *Cyber Computer*.

Teknik Analisa Data

Teknik analisa yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Validasi

Kriteria nilai validasi kuesioner daring pada tabel berikut:

Tabel 1 Nilai Validasi.

Kriteria	Nilai
Sangat puas	5
Puas	4
Cukup puas	3
Kurang Puas	2
Tidak puas	1

Hasil analisa instrumen validasi digunakan untuk mengetahui validitas dari aplikasi kuesioner daring yang dibuat. Berikut adalah kriteria nilai validasi kuesioner daring seperti pada tabel berikut:

Tabel 2 Persentase Kriteria Penilaian Validasi.

Skor rata – rata	Kriteria
0% - 20%	Tidak puas
21% - 40%	Kurang puas
41% - 60%	Cukup Puas
61% - 80%	Puas
81% - 100%	Sangat Puas

Persentase validasi dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor kriteria}} \times 100\% \dots\dots\dots (4)$$

$$\text{Skor kriteria} = \text{Skor tinggi tiap item} \times \sum \text{item} \times \sum \text{responden} \dots\dots\dots (5)$$

Berdasarkan persentase kriteria validasi dapat dikatakan valid apabila hasil persentase rata-rata yang diperoleh mencapai persentase \geq 61% dengan kriteria “Valid” atau “Sangat Valid”.

2. Analisis Respon Peserta

Analisis respon peserta menggunakan angket untuk mengetahui respon peserta terhadap kuesioner daring yang telah digunakan oleh peserta dengan persentase. Persentase diperoleh berdasarkan skor skala *Guttman* menurut Sugiyono (2010) yaitu penilaian dengan jawaban “ya” bernilai 1 dan “tidak” bernilai 0. Berikut persentase kriteria penilaian sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3 Persentase Kriteria Penilaian Respon Peserta.

Skor rata – rata	Kriteria
0% - 20%	Tidak puas
21% - 40%	Kurang puas
41% - 60%	Cukup puas
61% - 80%	Puas
81% - 100%	Sangat puas

Rumus yang digunakan dalam perhitungan untuk memperoleh persentase penilaian respon peserta terhadap kuesioner daring yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor kriteria}} \times 100\% \dots\dots\dots (6)$$

$$\text{Skor kriteria} = \frac{\text{Skor tinggi tiap item} \times \sum \text{item}}{\sum \text{responden}} \dots\dots\dots (7)$$

Berdasarkan persentase kriteria penilaian kuesioner daring, kuesioner daring dapat dikatakan layak apabila persentase dari respon peserta mencapai \geq 61% dengan kriteria “Valid” atau “Sangat Valid”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

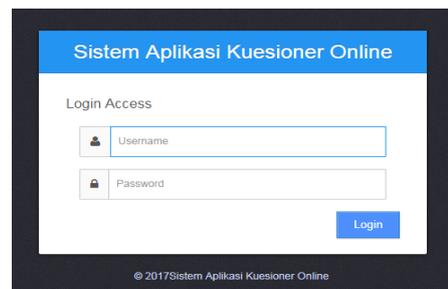
Pada penelitian ini dihasilkan data dari penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Sistem Kuesioner Daring dengan Metode *Weight Product* untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer pada LPK *Cyber Computer*.

Produk Sistem Yang Dihasilkan

Adapun produk sistem yang dihasilkan yaitu suatu sistem kuesioner daring dengan metode *Weight Product* untuk mengetahui kepuasan pendidikan komputer pada LPK *Cyber Computer* berbasis web. Berikut ini *splash screen* dari produk sistem yang dihasilkan.

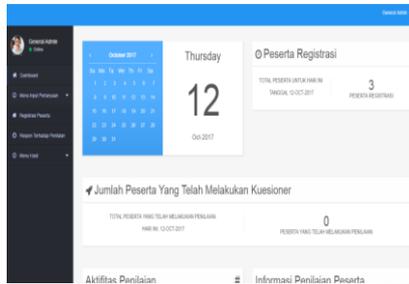
a. Menu *Login*

Untuk pertama sekali pengguna yang akan masuk kedalam sistem wajib mengisi *username* dan *password*.



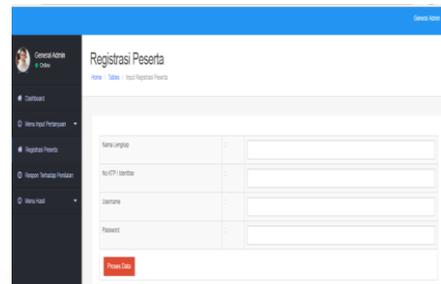
Gambar 2 Halaman Menu *Login*.

- b. Halaman *Dashboard*
 Halaman *dashboard* merupakan kumpulan proses dari sebuah sistem yang ada, halaman *dashboard* hanya dapat diakses oleh admin dan *owner*..



Gambar 3 Halaman *Dashboard*.

- e. Halaman Registrasi Peserta
 Halaman registrasi peserta ini dikhususkan untuk admin yang berfungsi mendaftarkan peserta kursus agar bisa mengakses aplikasi kuesioner daring secara daring.



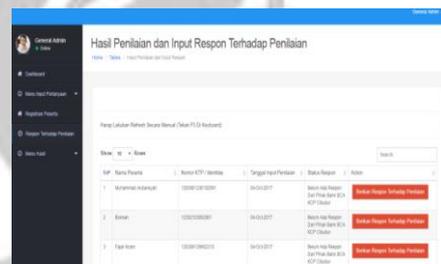
Gambar 6 Halaman Registrasi Peserta.

- c. Halaman *Input* Pertanyaan Penilaian
 Halaman *input* pertanyaan penilaian dikhususkan untuk admin yang berfungsi untuk menginputkan pertanyaan kuesioner yang akan diberikan kepada peserta yang akan menjawab kuesioner.



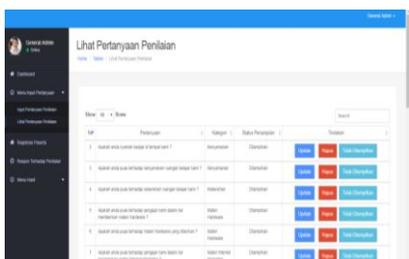
Gambar 4 Halaman *Input* Pertanyaan Penilaian.

- f. Halaman Respon Terhadap Penilaian
 Halaman respon terhadap penilaian ini dikhususkan untuk admin yang berfungsi untuk merespon hasil kuesioner yang dilakukan oleh peserta kursus.



Gambar 7 Halaman Respon Terhadap Penilaian.

- d. Halaman Lihat Pertanyaan Penilaian
 Halaman lihat pertanyaan penilaian merupakan halaman yang dikhususkan untuk admin yang berfungsi mengelolah pertanyaan penilaian yang telah diinputkan sebelumnya.



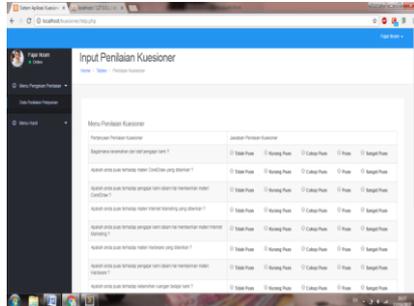
Gambar 5 Halaman Lihat Pertanyaan Penilaian.

- g. Halaman Rekapitulasi Hasil Penilaian Kuesioner
 Halaman rekapitulasi hasil penilaian kuesioner merupakan halaman yang dapat diakses oleh pihak admin dan owner yang bertujuan untuk melihat hasil perhitungan atau rekapitulasi penilaian kuesioner yang diberikan.



Gambar 8 Halaman Rekapitulasi Hasil Kuesioner.

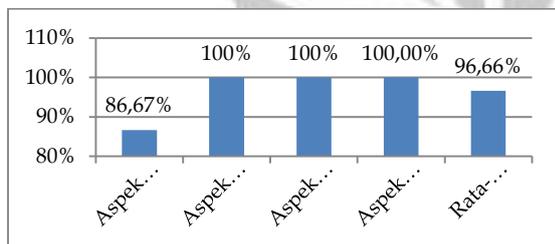
- h. Halaman *Input* Penilaian Kuesioner
Halaman *input* penilaian kuesioner dikhususkan untuk peserta kursus yang berfungsi untuk mengisikan pertanyaan dari kuesioner yang ada.



Gambar 9 Halaman *Input* Penilaian Kuesioner.

Hasil

Validasi media yang dinilai terdapat empat aspek penilaian yaitu aspek komunikasi visual, kualitas teknik, aspek bahasa dan bantuan, serta aspek desain dan tampilan. Gambar berikut merupakan ringkasan hasil validasi media perangkat dari semua validator.



Gambar 10 Grafik Hasil Validasi Media

Berdasarkan gambar 4.9 diketahui bahwa nilai rata-rata HR pada aspek komunikasi visual adalah 86,67% yang menunjukkan bahwa aspek penilaian tersebut masuk dalam kategori **Sangat Valid**. Nilai rata-rata HR pada aspek kualitas teknik adalah 100% yang menunjukkan bahwa aspek penilaian tersebut masuk dalam kategori **Sangat Valid**.

Nilai rata-rata HR pada aspek penilaian bahasa dan bantuan adalah 100% yang menunjukkan bahwa aspek bahasan dan bantuan tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid**. Nilai rata-rata HR pada aspek desain dan tampilan adalah 100% yang menunjukkan bahwa aspek desain dan tampilan tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Valid**.

Maka persentase dari empat aspek penilaian tersebut dijumlahkan kemudian hasilnya dirata-rata sehingga persentase dari empat aspek penilaian

tersebut mendapat nilai sebesar 96,66%. Hasil persentase dari empat aspek tersebut menunjukkan persentase tertinggi dikarenakan bahasa yang digunakan didalam media komunikatif sehingga mudah dipahami dan persentase terendah terdapat pada aspek desain komunikasi visual pada tahap validasi media terdapat tampilan warna background yang terlalu terang sehingga menjadi media yang kurang bagus untuk dilihat, dan validator menyarankan untuk membuat tampilannya menjadi lebih kalem lagi, akan tetapi HR pada validasi media sudah menunjukkan bahwa media kuesioner daring yang dikembangkan layak digunakan sebagai media interaktif.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validasi media mendapatkan nilai rata-rata aspek penilaian tersebut mendapatkan sebesar 96,5%. Hasil persentase dari empat aspek tersebut menunjukkan bahwa masuk dalam kategori sangat **valid** pada rentang 85% - 100%, maka menunjukkan bahwa sistem kuesioner daring termasuk kedalam klasifikasi **Sangat Valid**. Hasil validasi kuesioner mendapatkan nilai rata-rata sehingga persentase mendapatkan nilai sebesar 89,30%. Hasil persentase menunjukkan bahwa hasil tersebut masuk dalam kategori sangat valid pada rentang 85% - 100%, maka menunjukkan bahwa validasi kuesioner layak untuk digunakan dengan klasifikasi **Sangat Valid**.
2. Setelah menggunakan tahap uji coba terhadap sistem kuesioner daring, maka aplikasi sistem kuesioner daring berbasis *web* dinyatakan sesuai dengan kebutuhan pihak LPK *Cyber Computer*.
 - a. Sistem kuesioner daring yang dibuat sudah dapat melakukan proses secara efektif dan efisien, serta meminimalisir penggunaan kertas.
 - b. Proses perhitungan dari kuesioner daring sudah dilakukan dengan menggunakan metode *Weight Product*.

Saran

1. Pada penelitian ini perlu adanya penguasaan mengenai data kuesioner, sehingga hasil yang diharapkan dapat sesuai dengan kebutuhan user.
2. Pada penelitian pengembangan ini masih banyak sekali kekurangan terutama pada tampilan aplikasi, proses pengolahan data pada

aplikasi serta tata bahasa yang dipergunakan dalam pertanyaan kuesioner, sehingga diperlukan perbaikan yang lebih baik lagi untuk kesempurnaan aplikasi untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Hermawan. 2013. *E-Business & E-Commerce*. Denpasar: Penerbit Andi.
- Basyaib. 2007. *Manajemen Resiko*. Jakarta: Grasindo.
- Gordon, B. Davis. 1984. *Management Information System*. US: McGraw-Hill
- HM, Jogiyanto. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kadir, Abdul dan Terra CH Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kadir, Abdul. 2009. *Mudah Mempelajari Database MySQL*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kendall, K.E dan Kendall, J.E. 2003. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta :Prehallindo.
- Gantina Komalasari, dkk. 2011. *Asesmen Teknik Non Tes Perspektif BK Komprehensif*. Jakarta: PT.Indeks
- Kurniawan, Rulianto. 2008. *Membangun Situs dengan PHP untuk orang awam*. Palembang: Maxikom.
- Kusumadewi, S., Hartati,S., Harjoko, A., dan Wardoyo, R. 2006. *Fuzzy Multi-Attribute Decision Making (Fuzzy MADM)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Moh, Syafii. 2005. *Panduan Membuat Aplikasi Database dengan PHP 5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nova, Oktavia. 2015. *Sistematika Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Penerbit Depublish
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Solikun. 2017. *Perbandingan Metode Weighted Product dan Weighted Sum Model dalam Pemilihan PERGURUAN Swasta Terbaik Jurusan Komputer*. Sumatera Utara: Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK)
- Suroyo, Anwar. 2009. *Pemahaman Individu; Observasi, Checklist, Kuesioner dan*

Sosiometri. Semarang, Widya Karya

Usman, Nurdin. 2002. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Wicaksono, Yogi. 2008. *Membangun Bisnis Online dengan Mambo*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.