

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Rencana Pembangunan Jangka Menengah

Pembangunan nasional adalah upaya seluruh komponen bangsa dalam rangka mencapai tujuan dibentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia(NKRI). Jalan perubahan adalah jalan ideologis yang bersumber pada Proklamasi, Pancasila 1 Juni 1945, dan Pembukaan UUD 1945. Proklamasi dan Pancasila 1 Juni 1945 menegaskan jati diri dan identitas bangsa Indonesia sebagai bangsa yang merdeka dan berdaulat. Pembukaan UUD 1945 dengan jelas mengamanatkan arah tujuan nasional dari pembentukan Negara Kesatuan Republik Indonesia(NKRI) yaitu untuk: melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia; memajukan kesejahteraan umum; mencerdaskan kehidupan bangsa; dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Pencapaian tujuan ini dilaksanakan secara bertahap dan terencana dalam tahapan jangka panjang, jangka menengah, maupun tahunan. Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional(RPJMN) ke tiga(2015-2019), disusun sebagai penjabaran dari Visi Misi, Program Aksi Presiden/Wakil Presiden Jokowi dan Jusuf Kalla serta berpedoman pada Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025.

2.1.1 Tujuan dilaksanakannya RPJMN

Adapun tujuan dilaksanakannya RPJMN adalah sebagai berikut:

1. Mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila dengan memperkuat jati diri dan karakter bangsa melalui pendidikan yang bertujuan membentuk manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mematuhi aturan hukum, memelihara kerukunan internal dan antarumat beragama, melaksanakan interaksi antar budaya, mengembangkan modal sosial, menerapkan nilai-nilailuhur

budaya bangsa, dan memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia sebagai landasan spiritual, moral, dan etika pembangunan bangsa.

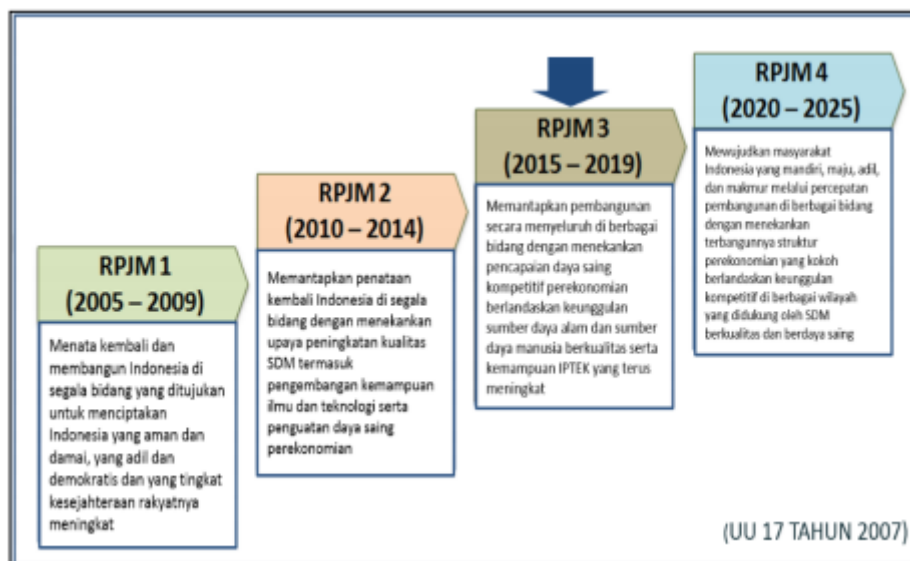
2. Mewujudkan bangsa yang berdaya-saing dengan membangun sumber daya manusia berkualitas dan berdaya saing; meningkatkan penguasaan dan pemanfaatan iptek melalui penelitian, pengembangan, dan penerapan menuju inovasi secara berkelanjutan; pembangunan infrastruktur yang maju serta reformasi di bidang hukum dan aparatur negara; dan memperkuat perekonomian domestik berbasis keunggulan setiap wilayah menuju keunggulan kompetitif dengan membangun keterkaitan sistem produksi, distribusi, dan pelayanan termasuk pelayanan jasa dalam negeri.
3. Mewujudkan masyarakat demokratis berlandaskan hukum dengan memantapkan kelembagaan demokrasi yang lebih kokoh; memperkuat peran masyarakat sipil; memperkuat kualitas desentralisasi dan otonomi daerah; menjamin pengembangan media dan kebebasan media dalam mengkomunikasikan kepentingan masyarakat; dan membenahi struktur hukum dan meningkatkan budaya hukum dan menegakkan hukum secara adil, konsekuen, tidak diskriminatif, dan memihak pada rakyat kecil.
4. Mewujudkan Indonesia aman, damai, dan bersatu dengan membangun kekuatan TNI hingga melampaui kekuatan esensial minimum serta disegani di kawasan regional dan internasional; memantapkan kemampuan dan meningkatkan profesionalisme Polri untuk melindungi dan mengayomi masyarakat; mencegah tindak kejahatan, dan menuntaskan tindak kriminalitas; membangun kapabilitas lembaga intelijen dan kontra-intelijen negara dalam penciptaan keamanan nasional; serta meningkatkan kesiapan komponen cadangan, komponen pendukung pertahanan dan

kontribusi industri pertahanan nasional dalam sistem pertahanan semesta.

5. Mewujudkan pemerataan pembangunan dan berkeadilan dengan meningkatkan pembangunan daerah; mengurangi kesenjangan sosial secara menyeluruh, keberpihakan kepada masyarakat, kelompok dan wilayah/daerah yang masih lemah; menanggulangi kemiskinan dan pengangguran secara drastis; menyediakan akses yang sama bagi masyarakat terhadap berbagai pelayanan sosial serta sarana dan prasarana ekonomi; serta menghilangkan diskriminasi dalam berbagai aspek termasuk gender.
6. Mewujudkan Indonesia asri dan lestari dengan memperbaiki pengelolaan pembangunan untuk menjaga keseimbangan antara pemanfaatan, keberlanjutan, keberadaan, dan kegunaan sumber daya alam dan lingkungan hidup dengan tetap menjaga fungsi, daya dukung, dan kenyamanan dalam kehidupan pada masa kini dan masa depan, melalui pemanfaatan ruang yang serasi antara penggunaan untuk permukiman, kegiatan sosial ekonomi, dan upaya konservasi; meningkatkan pemanfaatan ekonomi sumber daya alam dan lingkungan yang berkesinambungan; memperbaiki pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan hidup untuk mendukung kualitas kehidupan, memberikan keindahan dan kenyamanan; serta meningkatkan pemeliharaan dan pemanfaatan keanekaragaman hayati sebagai modal pembangunan.
7. Mewujudkan Indonesia menjadi negara kepulauan yang mandiri, maju, kuat, dan berbasiskan kepentingan nasional dengan menumbuhkan wawasan bahari bagi masyarakat dan pemerintah; meningkatkan kapasitas sumber daya manusia yang berwawasan kelautan; mengelola wilayah laut nasional untuk mempertahankan kedaulatan dan kemakmuran; dan membangun ekonomi kelautan

secara terpadu dengan mengoptimalkan pemanfaatan sumber kekayaan laut secara berkelanjutan

8. Mewujudkan Indonesia berperan penting dalam pergaulan dunia internasional dengan memantapkan diplomasi Indonesia dalam rangka memperjuangkan kepentingan nasional; melanjutkan komitmen Indonesia terhadap pembentukan identitas dan pemantapan integrasi internasional dan regional; dan mendorong kerja sama internasional, regional dan bilateral antarmasyarakat, antarkelompok, serta antarlembaga di berbagai bidang. RPJPN 2005-2025 dilaksanakan dalam empat tahapan rencana pembangunan jangka menengah (RPJM) dengan rumusan arahan prioritas kebijakan,



Gambar 2. 1 TAHAPAN PEMBANGUNAN DAN ARAHAN KEBIJAKAN RPJPN 2005-2025

2.2 Pengertian Perancangan Sistem

Kenneth dan Jane (2006) menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah kegiatan merancang detil dan rincian dari sistem yang akan dibuat sehingga sistem tersebut sesuai dengan requirement yang sudah ditetapkan dalam tahap

analisa sistem. Lebih lanjut O'Brien dan Marakas (2009) menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah sebuah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan user *interface*, data dan aktivitas proses.

Menurut Bentley dan Whitten (2009) melalui buku yang berjudul "*system analysis and design for the global enterprise*" juga menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah teknik pemecahan masalah dengan melengkapi komponen-komponen kecil menjadi kesatuan komponen sistem kembali ke sistem yang lengkap. Teknik ini diharapkan dapat menghasilkan sistem yang lebih baik

2.3 Pengertian Sistem

Menurut Arifin Rahman Sistem adalah *Webster New Collegiate Dictionary* bahwa terdapat kata "*syn*" dan "*Histanai*" yang berasal dari bahasa Yunani berarti menempatkan bersama. Bahwa pengertian sistem adalah suatu kumpulan pendapat pendapat, (*collection of opinions*), prinsip prinsip (*principles*), dan lain lain yang yang membentuk suatu kesatuan yang berhubung hubungan satu sama lain.

Pengertian sistem menurut Sumantri bahwa sistem adalah sekelompok bagian bagian yang bekerja bersama sama untuk melakukan suatu maksud. Bila terjadi kerusakan terhadap salah satu bagian maka sistem atau seluruh bagian tidak akan dapat menjalankan tugasnya sepenuhnya. Dengan kata lain, maksud yang hendak dicapai tidak akan terpenuhi atau setidaknya sistem yang telah terwujud akan mendapat gangguan.

2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Adapun perangkat yang digunakan untuk mendukung penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

2.4.1 Android

Android adalah sistem operasi untuk telepon selular yang berbasis *Linux*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri dan untuk digunakan oleh berbagai macam piranti bergerak (*mobile device*).

Hal ini memungkinkan para pengembang menulis kode terkelola (*managed code*) dalam bahasa pemrograman *Java*, mengontrol *device* via *library Java* yang dikembangkan oleh Google.

Android merupakan *subset* perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti yang dirilis oleh Google. Sedangkan *Android SDK (Software Development Kit)* menyediakan *tools* dan API yang diperlukan untuk aplikasi *Android* yang nantinya tidak akan berjalan langsung diatas *kernel* sistem operasi namun berjalan diatas Dalvik, sebuah *virtual machine* yang khusus dirancang untuk digunakan pada sistem *embedded*, mengembangkan aplikasi pada *platform Android* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*.

2.4.2 Pengertian HTML5

Menurut Cruse dan Lee (2011), HTML5 dapat mengakhiri penggunaan Flash untuk banyak aplikasi media, itu yang menyebabkan JavaScript bahkan menjadi lebih populer dari sebelumnya. Ada banyak perpustakaan dan *plugin* yang tersedia untuk meningkatkan dan memperluas HTML5 dan CSS3 untuk menciptakan pengalaman interaktif yang kaya.

Menurut Cruse dan Lee (2011), untungnya HTML5 liberal membantu dari *Cascading Style Sheets*, dan sedikit JavaScript, bangkit untuk memenuhi tantangan-tantangan baru. Inovasi terbaru dalam pengembangan *web* membuat sebuah zaman keemasan baru untuk penerbit *online*. Setelah semua, HTML5 merupakan evolusi bukan revolusi .

Menurut Cruse dan Lee (2011), pada saat pengembangan dengan HTML5, maka diambil prinsip dasar dari penamaan semantik (penamaan hal-hal apa yang mereka bukannya penamaan hal-hal bagaimana mereka muncul) ke level baru. Ini adalah faktor kunci yang membuat HTML5 berbeda dari semua pendahulunya. Menurut buku *HTML5 Multimedia Development Cookbook* akan ditemukan pemikiran kembali dan mengoptimalkan banyak kode-penamaan konvensi.

Meskipun HTML5 diusulkan rekomendasi dari *Hypertext Aplikasi Web Teknologi Working Group* (WHATWG) tidak dijadwalkan untuk implementasi penuh sampai tahun 2022, berkat berpikiran maju produsen *browser*, tidak ada alasan pengguna tidak dapat memulai menggunakannya sekarang dan menuai keuntungan dari semantik penamaan yang lebih baik, aksesibilitas yang disempurnakan, dan lebih banyak lagi.

2.4.3 Pengertian Javascript

Zakas (2011) JavaScript pada awalnya diciptakan untuk menangani validasi dari sebuah formulir dalam website yang sebelumnya ditugaskan pada bahasa pemrograman server seperti Perl. Namun dengan berkembangnya zaman JavaScript menjadi pemain penting dalam perkembangan teknologi website.

Zakas (2012) JavaScript adalah bahasa scripting yang dibuat untuk berinteraksi dengan halaman website dan dibuat dengan 3 bagian :

- a) ECMAScript, yang didefinisikan dalam ECMA-262 dan menjadi
- b) bagian utama dalam menjalankan fungsionalitas.
- c) Document Object Model (DOM), yang menyediakan method dan interface untuk bekerja dengan isi dari halaman website.
- d) Browser Object Model (BOM), yang menyediakan method dan interfaces untuk berinteraksi dengan browser.

2.4.4 Personal Home Page

Menurut Agus Saputra (2011) PHP atau yang memiliki kepanjangan PHP *Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah beda kondisi. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya sehingga dengan adanya PHP tersebut, web akan sangat mudah di-*maintenance*.

PHP berjalan pada sisi server sehingga PHP disebut juga sebagai bahasa *Server Side Scripting*. Artinya bahwa dalam setiap/untuk menjalankan PHP, wajib adanya web server.

PHP ini bersifat open source sehingga dapat dipakai secara cuma-cuma dan mampu lintas platform, yaitu dapat berjalan pada sistem operasi Windows maupun Linux. PHP juga dibangun sebagai modul pada web server apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI

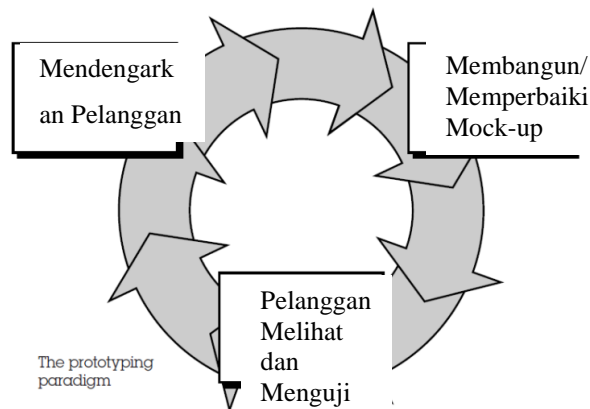
2.4.5 Website Responsif

Istilah Responsive web design awalnya dicetuskan oleh Ethan Marcotte dalam sebuah artikelnya di ListApart (<http://www.alistapart.com/articles/responsive-web-design/>). Ia mengulas tiga teknik yang telah ada yakni Flexible grid layout, flexible images, dan media and media queries ke dalam satu pendekatan dan menamakannya Responsive Design. Beberapa istilah yang digunakan untuk mengacu hal yang sama antara lain fluid design, elastic layout, rubber layout, liquid design, adaptive layout, cross-device design, dan flexible design.

2.5 Model Prototipe

Rosa A.S. dan M. Shalahuddin (2016), model *prototype (prototyping model)* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak

yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program *prototype* agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program *prototype* biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program *prototype* ini dievaluasi oleh pelanggan atau user sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user. Berikut ini adalah gambar dari model *prototype* :



Gambar 2.2 Ilustrasi Model Prototipe

Mock-up adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi, atau keperluan lain. Sebuah *mock-up* disebut sebagai *prototype* perangkat lunak jika menyediakan atau mampu mendemonstrasikan sebagian besar fungsi sistem perangkat lunak dan memungkinkan pengujian desain sistem perangkat lunak.

Proses pada model *prototyping* dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Mendengarkan Pelanggan : *Developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya oleh pelanggan.

- b) Membangun dan memperbaiki Mock-up : Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek perangkat lunak yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
- c) Melihat dan Menguji Evaluasi *prototype* : Klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan perangkat lunak. Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype-prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk membangun perangkat lunak lebih cepat, namun tidak semua *prototype* bisa dimanfaatkan. Demi kebutuhan klien lebih baik *prototype* yang dibuat diusahakan dapat dimanfaatkan.

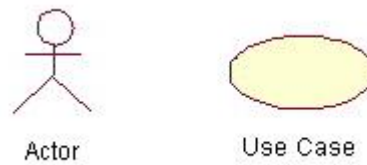
2.6 Unified Modeling Language (UML)

Rosa A. S. Dan M. Shalahuddin (2016). *Unified Metodologi Language (UML)* adalah Salah satu standar bahasa yang digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemograman berorientasi objek.

2.6.1 Use Case Diagram

Roger S. Pressman mendefinisikan Use Case Diagram sebagai gambaran bagaimana seorang user berinteraksi dengan sistem dan mendefinisikan langkah-langkah yang diperlukan untuk mendapatkan hasil yang spesifik. Ada dua element utama pada use case Diagram yaitu pendefinisian actor dan use case

- a) Actor yaitu sebagai figur utama yang direpresentasikan sebagai seorang aktor yang dasosiasikan dengan satu kategori dari user atau elemen interkasi yang lain.
- b) Use Case digambarkan dengan bentuk oval. Dan digunakan untuk bertukar pesan yang disediakan oleh sistem.



Gambar 2.2 Elemen Utama Pada *Use Case Diagram*

2.6.2 Class Diagram

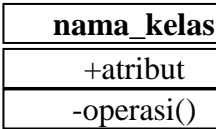


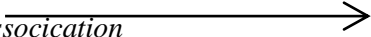
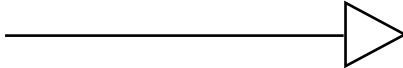

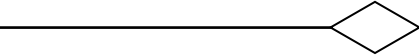
Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2016), diagram kelas atau *class* diagram merupakan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi, yaitu:

- a) Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
- b) Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Kelas-kelas yang ada pada struktur sebuah sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem sehingga pembuat perangkat lunak atau *programmer* dapat membuat kelas-kelas didalam program perangkat lunak sesuai dengan perancangan diagram kelas.

Adapun simbol-simbol yang ada pada diagram kelas (*class diagram*) dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut:

Table 2.1 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur system
Antarmuka/ <i>interface</i>  nama_interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
Asosiasi/ <i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah/ <i>directed association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus)
Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
Agregasi/ <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

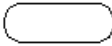








Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan contoh outputnya).

2.6.3 Flowchart

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

Berikut ini adalah tabel 2.2 beberapa simbol yang digunakan dalam menggambar suatu flowchart :

Table 2.2 Simbol Flowchart

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	TERMINATOR	Permulaan / akhir program
	GARIS ALIR (FLOW LINE)	Arah aliran program
	PREPARATION	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
	PROSES	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	INPUT/OUTPUT DATA	Proses input/output data, parameter, informasi
	PREDEFINED PROCESS (SUB PROGRAM)	Permulaan sub program/proses menjalankan sub program
	DECISION	Pertandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	ON PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	OFF PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

Flowchart terbagi atas lima jenis, yaitu :

a) *Flowchart* Sistem

Flowchart Sistem merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Dengan kata lain, flowchart ini merupakan dekripsi secara grafik dari urutan prosedur-prosedur yang terkombinasi yang membentuk suatu sistem.

Flowchart Sistem terdiri dari data yang mengalir melalui sistem dan proses yang mentransformasikan data itu. Data dan proses dalam flowchart sistem dapat digambarkan secara *online* (dihubungkan langsung dengan komputer) atau *offline* (tidak dihubungkan langsung dengan komputer, misalnya mesin tik, cash register atau kalkulator).

b) *Flowchart* Dokumen

Bagan alir dokumen (document flowchart) atau disebut juga bagan alir formulir (form flowchart) atau paperwork flowchart merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Bagan alir dokumen ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan yang digunakan di dalam bagan alir sistem.

c) *Flowchart* Skematik

Bagan alir skematik (schematic flowchart) merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur di dalam sistem. Perbedaannya adalah, bagan alir skematik selain menggunakan simbol-simbol bagan alir sistem, juga menggunakan gambar-gambar komputer dan peralatan lainnya yang digunakan.

Maksud penggunaan gambar-gambar ini adalah untuk memudahkan komunikasi kepada orang yang kurang paham dengan simbol-simbol bagan alir. Penggunaan gambar-gambar ini memudahkan untuk dipahami, tetapi sulit dan lama menggambarinya.

d) *Flowchart* Program

Bagan alir program (program flowchart) merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. Bagan alir program dibuat dari derivikasi bagan alir sistem.

Bagan alir program dapat terdiri dari dua macam, yaitu bagan alir logika program (program logic flowchart) dan bagan alir program komputer terinci (detailed computer program flowchart). Bagan alir logika program digunakan untuk menggambarkan tiap-tiap langkah di dalam program komputer secara logika. Bagan alir logika program ini dipersiapkan oleh analis sistem.

e) *Flowchart* Proses

Flowchart Proses merupakan teknik penggambaran rekayasa industrial yang memecah dan menganalisis langkah-langkah selanjutnya dalam suatu prosedur atau sistem. Bagan alir proses menggunakan lima buah simbol tersendiri seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

Flowchart Proses digunakan oleh perekayasa industrial dalam mempelajari dan mengembangkan proses-proses manufacturing. Dalam analisis sistem, flowchart ini digunakan secara efektif untuk menelusuri alur suatu laporan atau form.

2.7 Kuisisioner

Dewa Ketut Sukardi (1983) Kuisisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang tidak memerlukan kedatangan langsung dari sumber data. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan Angket merupakan salah satu alat pengumpul data dalam asesmen nontes, yang berupa serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang diajukan pada responden (peserta didik, orang tua atau masyarakat) Angket dikenal dengan sebutan kuisisioner. Alat asesmen ini secara garis besar terdiri dari tiga bagian yakni :

- a) Judul angket,
- b) Pengantar yang berisi tujuan atau cara pengisian angket dan
- c) item item pertanyaan, bisa juga opini atau pendapat , dan fakta.

a) Fungsi dan Tujuan Angket Angket berfungsi untuk :

1. Mengumpulkan informasi sebagai bahan dasar dalam rangka penyusunan program.
2. Untuk menjamin validitas informasi yang diperoleh dengan metode lain.
3. Untuk mengambil sampling sikap atau pendapat dari responden.

Kuisisioner sebagai alat evaluasi sangat berguna untuk mengungkap latar belakang orang tua peserta didik maupun peserta didik itu sendiri, di mana data yang berhasil diperoleh melalui kuisisioner itu pada suatu saat akan diperlukan, terutama apabila terjadi kasus-kasus tertentu yang menyangkut diri peserta didik.

b) Tujuan angket

Pada umumnya tujuan penggunaan angket atau kuisisioner dalam proses pembelajaran terutama adalah untuk memperoleh data mengenai latar belakang peserta didik sebagai salah satu bahan dalam menganalisis tingkah laku dan proses belajar mereka.

Untuk menghimpun sejumlah informasi yang relevan dengan keperluan bimbingan dan konseling, seperti identitas pribadi peserta didik, keterangan

tentang keluarga, riwayat kesehatan, riwayat pendidikan, kebiasaan belajar dirumah. Hobi atau informasi lainnya. Jika konselor memilih angket sebagai alat asesmen , maka penentuan responden perlu mendapat perhatian, sebab bila salah, maka informasi yang dibutuhkan dapat saja diperoleh secara tidak maksimal.

c) Manfaat Angket

1. Menggali teori-teori dasar dan konsep yang telah ditemukan oleh para peneliti terdahulu.
2. Mengikuti perkembangan penelitian dalam bidang yang akan diteliti.
3. Memperoleh orientasi yang lebih luas mengenai topik yang dipilih.
4. Memanfaatkan data sekunder.
5. Menghindari duplikasi penelitian.

d) Jenis-jenis Angket

Berdasarkan bentuk pertanyaan atau pernyataan :

1. Angket terbuka (open questionnaire), merupakan bentuk angket yang pertanyaan atau pernyataannya memberi kebebasan pada reponden untuk memberikan jawaban dan pendapatnya sesuai dengan keinginan mereka
2. Angket tertutup (closed questionnaire), adalah angket yang pertanyaan atau pernyataannya tidak memberi kebebasan pada responden untuk menjawabnya sesuai pendapat atau keinginan mereka.
3. Angket semi terbuka (semi open questionnaire), yaitu bentuk angket yang pertanyaan atau pernyataannya berbentuk tertutup, tetapi diikuti pertanyaan terbuka.

Dilihat berdasarkan sumber datanya :

1. Angket langsung, yaitu bila angket itu langsung diberikan kepada responden yang ingin diselidiki. Jawaban diperoleh dari sumber pertama tanpa menggunakan perantara
2. Angket tidak langsung, yaitu apabila angket disampaikan kepada orang lain yang dimintai pendapat tentang kondisi orang lain. Jawaban tersebut diperoleh melalui perantara, sehingga jawabannya tidak dari sumber pertama

Dilihat dari strukturnya, angket dapat dibedakan menjadi :

1. Angket berstruktur, yaitu angket yang bersifat tegas, konkret dengan pertanyaan atau pernyataan yang terbatas dan menghendaki jawaban yang tegas dan terbatas pula
2. Angket tidak berstruktur, dipergunakan apabila konselor menginginkan uraian lengkap dari subjek tentang suatu hal, dimana diminta uraian yang terbuka dan panjang lebar. Disampaikan dengan mengajukan pertanyaan bebas.

e) Kelebihan Angket

Kelebihan angket di antaranya sebagai berikut :

1. Angket merupakan metode yang praktis karena dapat dipergunakan untuk data kepada sejumlah responden dalam jumlah yang banyak dan dalam waktu yang singkat
2. Merupakan metode yang ekonomis, dari segi tenaga yang dibutuhkan, antara lain tidak memerlukan kehadiran konselor.
3. Setiap responden menerima sejumlah pertanyaan yang sama.
4. Pada angket tertutup, memudahkan tabulasi hasil bagi konselor
5. Pada angket terbuka, responden mempunyai kebebasan untuk memberikan keterangan
6. Responden memiliki waktu cukup untuk menjawab pertanyaan
7. Pengaruh subjektif dapat dihindarkan.

8. Pengisian angket dapat dibuat anonim, sehingga responden bebas, jujur, dan tidak malu-malu menjawab.

f) Kekurangan Angket

Kekurangan angket di antaranya sebagai berikut :

1. Responden sering tidak teliti dalam menjawab sehingga ada pertanyaan yang terlewati (tidak dijawab), padahal sukar diulangi untuk diberikan kembali pada responden
2. Sulit mendapat jaminan bahwa responden akan memberikan jawaban yang tepat
3. Penggunaannya terbatas, hanya pada responden yang bisa membaca dan menulis
4. Pertanyaan dan pernyataan dalam angket dapat saja ditafsirkan salah oleh responden,
5. Sulit mendapat jaminan bahwa semua responden akan mengembalikan angket yang telah diberikan

2.8 Skala Likert

2.8.1 Pengertian Skala Likert

(Sugiyono,2009) "Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti"

Suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Penggunaan yang penelitian yang sering menggunakan skala ini adalah bila penelitian menggunakan jenis penelitian survei deskriptif (Gambaran).

Nama skala ini diambil dari nama penciptanya Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia.

2.8.2 Prosedur Dalam Membuat Skala Likert

Peneliti mengumpulkan item-item yang cukup banyak, relevant dengan masalah yang sedang diteliti, dan terdiri dari item yang cukup jelas disukai dan tidak disukai. Kemudian item-item itu dicoba kepada sekelompok responden yang cukup representatif dari populasi yang ingin diteliti.

Responden di atas diminta untuk mengecek tiap item, apakah ia menyenangkan (+) atau tidak menyukainya (-). Respons tersebut dikumpulkan dan jawaban yang memberikan indikasi menyenangkan diberi skor tertinggi. Tidak ada masalah untuk memberikan angka 5 untuk yang tertinggi dan skor 1 untuk yang terendah atau sebaliknya. Yang penting adalah konsistensi dari arah sikap yang diperlihatkan. Demikian juga apakah jawaban “setuju” atau “tidak setuju” disebut yang disenangi, tergantung dari isi pertanyaan dan isi dari item-item yang disusun.

Total skor dari masing-masing individu adalah penjumlahan dari skor masing-masing item dari individu tersebut. Respon dianalisis untuk mengetahui item-item mana yang sangat nyata batasan antara skor tinggi dan skor rendah dalam skala total. Misalnya, responden pada upper 25% dan lower 25% dianalisis untuk melihat sampai berapa jauh tiap item dalam kelompok ini berbeda. Item-item yang tidak menunjukkan beda yang nyata, apakah masuk dalam skoring tinggi atau rendah juga dibuang untuk mempertahankan konsistensi internal dari pertanyaan. Dalam menyusun skala, item-item yang tidak jelas

menunjukkan hubungan dengan sikap yang sedang diteliti masih dapat dimasukkan ke dalam skala. Dalam menyusun skala Thurstone, yang dimasukkan hanya item-item yang telah disetujui bersama dan jelas berhubungan dengan sikap yang ingin diteliti saja yang dapat dimasukkan.

Skala Likert lebih mudah membuatnya dibanding skala Thurstone. Skala Likert mempunyai reliabilitas yang relatif tinggi dibandingkan dengan skala Thurstone untuk jumlah item yang sama. Makin banyak jumlah item, maka makin kurang reliabilitasnya. Skala Likert dapat memperlihatkan item yang dinyatakan dalam beberapa respons alternatif (SS=sangat setuju, S=setuju, R=ragu-ragu, TS=tidak setuju, STS=sangat tidak setuju). Sedangkan skala Thurstone hanya membuka dua alternatif saja.