

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang ditulis oleh (Hidayatuloh & Setyaningsih, 2021) dengan judul "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Praktek Kerja Lapangan (PKL)" dilakukan di Suku Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Jakarta Barat. Tujuan penelitian ini adalah merancang sistem informasi penerimaan PKL untuk menggantikan proses manual yang menimbulkan keterlambatan, human error, dan penumpukan dokumen. Sistem yang dirancang bertujuan untuk mempermudah proses pendaftaran PKL secara daring dan meningkatkan pelayanan administrasi terhadap pelamar. Penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dan alat bantu *Unified Modeling Language* (UML). Peneliti merancang sistem mulai dari proses perencanaan kebutuhan, user design, sampai dengan pembuatan diagram UML seperti *Use Case*, *activity*, *sequence*, *statechart*, *class diagram*, hingga desain antarmuka pengguna.

Penelitian yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Praktek Kerja Lapangan Dengan Metode *Prototype* (Studi Kasus: Fakultas Pariwisata Universitas Udayana)" (Artini et al., 2023). Penelitian ini membahas tentang perancangan sistem informasi pengelolaan Praktek Kerja Lapangan yang saat ini masih dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Word dan Excel. Sistem manual ini menyebabkan pengulangan penginputan data,

penumpukan file, dan lamanya proses administrasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi berbasis *website* untuk mengoptimalkan pengelolaan PKL, sehingga memudahkan mahasiswa, dosen, dan pimpinan dalam memperoleh informasi yang cepat dan akurat, serta menghasilkan laporan yang sesuai kebutuhan. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Prototyping*. Model dengan tahapan SDLC (*Software Development Life Cycle*).

Penelitian yang ditulis oleh (Nasikhin et al., 2019) dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Reservasi Tour and Travel Menggunakan Metode OOAD Pada Warok Tour and Travel”. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pemesanan paket wisata secara manual yang selama ini dilakukan secara perorangan, sehingga belum mampu menjangkau konsumen secara luas dan berpotensi menimbulkan ketidakefisienan dalam pelayanan. Dalam proses perancangan sistem, peneliti menggunakan metode OOAD dengan tahapan-tahapan sesuai dengan *System Development Life Cycle (SDLC)* model *waterfall*. Proses dimulai dari analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi, yang kemudian dilanjutkan dengan pemodelan kebutuhan dan proses bisnis. Perancangan komponen sistem dengan menggunakan berbagai diagram Unified Modeling Language (UML), seperti *Use Case diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence diagram*, *class diagram*, *physical data model*, dan dilengkapi dengan rancangan antarmuka pengguna serta prototipe sebagai gambaran visual sistem.

Penelitian yang ditulis oleh (Jasri et al., 2023) dengan judul “Analisis Dan Perancangan Sistem Kredit Point Menggunakan Metode OOAD (Study Kasus Ma Dan Mts Taklimus Shibyan)”. Sistem ini dirancang untuk mengatasi permasalahan pencatatan poin pelanggaran dan prestasi siswa yang sebelumnya dilakukan secara manual dan tidak terintegrasi, sehingga sering terjadi kesalahan dalam perhitungan poin dan kesulitan dalam menentukan kandidat Bintang Pelajar setiap akhir semester. Melalui pendekatan OOAD, peneliti melakukan serangkaian tahapan yang dimulai dari studi literatur, observasi lapangan, wawancara dengan pihak sekolah, hingga perancangan sistem berbasis figma yang kemudian diuji dengan metode *usability testing* melalui aplikasi Maze. Sistem yang dirancang meliputi komponen-komponen utama seperti flowchart sistem lama dan baru, data flow diagram (DFD) dari level 0 hingga level 2, serta *entity relationship diagram* (ERD) yang menggambarkan hubungan antar entitas dalam sistem Kredit Point. Selain itu, juga dikembangkan antarmuka pengguna seperti halaman login, dashboard, halaman data siswa, data pelanggaran, prestasi, dan laporan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Marsa & Sari, 2021) berjudul "Metode OOAD pada Perancangan Sistem Informasi Koperasi Keluarga STT-Payakumbuh" membahas tentang perancangan sistem informasi koperasi yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Permasalahan utamanya adalah proses pencatatan transaksi dan pembuatan laporan yang memakan waktu serta berisiko tinggi mengalami kesalahan. Penelitian ini menggunakan metode *Object Oriented Analysis and Design (OOAD)* untuk membantu merancang

sistem yang lebih terstruktur dan sesuai kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan sistem, seperti diagram use case, activity, class, dan antarmuka pengguna. Namun, penelitian ini hanya berhenti sampai tahap rancangan dan belum dilakukan pengujian atau implementasi sistem. Selain itu, konteks penelitiannya masih terbatas pada koperasi.

B. Landasan Teori

1. Analisis dan Perancangan Sistem

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang sistem baru yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di perusahaan, berdasarkan alternatif solusi terbaik yang telah dipilih pada tahap sebelumnya (Mutoffar et al., 2019). Menurut penelitian Whitten & Bentley, (2007) dalam jurnal (Brata Dewa, 2021) analisis dan perancangan sistem adalah tahap awal dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan yang dapat diselesaikan dengan sistem yang akan dibangun, serta menentukan konsep dan spesifikasi sistem yang akan dikembangkan.

2. Sistem informasi

Menurut penelitian (Deddy & Arnomo, 2024) sistem informasi merupakan kombinasi antara prosedur operasional, data, pengguna, serta teknologi komputer maupun manual. Sistem ini dirancang untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengolah data guna menghasilkan informasi yang berguna, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan

dalam suatu organisasi atau sistem. Sedangkan menurut (Fauziyah & Sugiarti, 2022) sistem Informasi merupakan suatu sistem dalam perusahaan atau organisasi yang mengintegrasikan kebutuhan pemrosesan transaksi harian, mendukung operasional, fungsi manajerial, serta strategi organisasi, sekaligus menyediakan laporan yang diperlukan bagi pihak eksternal.

3. *Website*

Website merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi yang berperan sebagai media untuk menyampaikan informasi secara terstruktur kepada pengguna melalui jaringan internet (Asmara, 2019). *Website* memiliki kemampuan untuk menjangkau pengguna secara luas dan global, karena dapat diakses kapan saja dan dari mana saja oleh siapa pun di berbagai belahan dunia (Soedewi et al., 2022). Sebagai media penyampaian informasi, *website* terdiri dari berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan animasi yang dikemas secara menarik, sehingga menjadi sarana yang efektif dan diminati untuk keperluan berbagi informasi. Selain itu, teknologi *website* juga memungkinkan pengolahan data menjadi informasi melalui tahapan identifikasi, pengumpulan, pengelolaan, dan penyajian data yang dapat diakses secara bersamaan oleh pengguna (Wahyudin & Rahayu, 2020).

4. Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan pelaksanaan program pendidikan yang mengintegrasikan antara pembelajaran di sekolah atau universitas dengan pengalaman kerja secara sistematis dan terstruktur.

Program ini dirancang selaras dengan pengembangan keterampilan melalui penugasan langsung di dunia kerja, guna mencapai tingkat kompetensi tertentu sesuai bidang yang dipelajari (Samsudin & Januar, 2024). Kegiatan Praktik Kerja Lapangan diselenggarakan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan serta keterampilan siswa dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari di lingkungan nyata dunia usaha dan dunia industri (Ro'if et al., 2024). Praktik Kerja Industri merupakan salah satu bentuk pelaksanaan pendidikan kejuruan yang diberikan kepada peserta didik di luar lingkungan sekolah, yang dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tuntutan dari dunia usaha dan dunia industri (Subarkah et al., 2020).

5. *Monitoring*

Menurut penelitian (Nurrufa'at et al., 2024) *Monitoring* adalah proses pengumpulan data dan analisis informasi terhadap pelaksanaan suatu program, yang dilakukan secara terus-menerus dan teratur. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa program berjalan sesuai dengan harapan dan perencanaan, sehingga setiap permasalahan yang muncul dapat segera diatasi untuk mencegah timbulnya masalah yang lebih besar. Sedangkan menurut (Handika, 2019) *monitoring* adalah suatu aktivitas yang melibatkan proses pengawasan atau pemantauan terhadap suatu kegiatan dengan tujuan untuk mengetahui pencapaian dan hasilnya, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan evaluasi. Sedangkan menurut (Kusrini & Wardana, 2022) *monitoring* dapat diartikan sebagai salah satu aspek dalam manajemen pembangunan yang mencakup serangkaian

kegiatan seperti meninjau, mengamati, mempelajari, serta melakukan pengawasan secara rutin dan berkelanjutan terhadap pelaksanaan suatu program atau kegiatan yang sedang berlangsung.

6. *Object Oriented Analysis Design (OOAD)*

Object Oriented Analysis Design adalah metode perancangan sistem dengan pendekatan objek, tidak seperti pemrograman terstruktur yang berfokus pada fungsionalitas. Konsep Object-Oriented Analysis and Design (OOAD) meliputi proses analisis dan perancangan sistem dengan pendekatan berorientasi objek, yang terdiri dari Object-Oriented Analysis (OOA) dan Object-Oriented Design (OOD). OOA merupakan metode analisis yang fokus pada identifikasi kebutuhan sistem berdasarkan perspektif kelas-kelas dan objek-objek yang relevan dalam konteks instansi terkait. Sementara itu, OOD adalah metode perancangan arsitektur perangkat lunak yang berfokus pada bagaimana objek dan subsistem saling berinteraksi serta dimanipulasi untuk membentuk sistem yang utuh (Setiawan et al., 2019). Adapun tahapan yang digunakan pada penelitian ini (Sabila et al., 2024), yaitu :

a. *Planning* (Perencanaan)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan guna merancang sistem baru atau memperbaiki sistem yang sudah ada, dengan melibatkan berbagai pihak terkait seperti pengguna, *stakeholder*, dan lainnya, agar dapat memperoleh masukan

serta pandangan mengenai kelebihan dan kekurangan sistem yang akan dikembangkan.

b. *Analysis* (Analisis)

Analisis sistem adalah tahap pemecahan masalah yang melibatkan sejumlah komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu, dengan fokus utama pada pemahaman serta pendokumentasian kebutuhan bisnis dan persyaratan proses dari sistem yang akan dikembangkan.

c. *Design* (Desain)

Perancangan atau desain sistem bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai rencana sistem yang akan dikembangkan, termasuk alur informasi dan proses yang terjadi di dalamnya, serta melibatkan analisis terhadap fungsi dari setiap tahapan atau metode yang dirancang guna memastikan sistem berjalan sesuai kebutuhan.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi sistem adalah proses penerapan hasil rancangan dari tahapan-tahapan sebelumnya ke dalam bentuk nyata, dengan tujuan agar sistem yang dibangun atau dikembangkan dapat mulai dijalankan sesuai fungsinya.

7. *Unified Modeling Language* (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah standar bahasa spesifikasi yang digunakan untuk mendokumentasikan, merancang, dan mengembangkan perangkat lunak. UML berfungsi sebagai metodologi

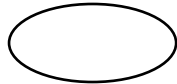
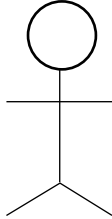
dalam pengembangan sistem berorientasi objek, serta sebagai alat pendukung sistem yang menyediakan informasi bagi manajemen dalam pengambilan keputusan dan operasional perusahaan. Sistem ini merupakan gabungan dari sumber daya manusia, teknologi informasi, dan prosedur yang terorganisir (Sandfreni et al., 2021). Struktur diagram dalam UML terdiri atas (Wijaya et al., 2022):




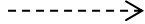

a. *Use Case Diagram*

Use Case merupakan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dikembangkan. Secara umum, *Use Case* digunakan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi yang terdapat dalam sistem informasi serta menentukan siapa saja yang memiliki hak untuk mengakses dan menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

Sumber: (Wijaya et al., 2022)

Gambar	Nama	Deskripsi
	<i>Use Case</i>	Menggambarkan Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktif, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
	Aktor/ <i>actor</i>	Aktor adalah <i>abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasikan aktif, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan pesan pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat


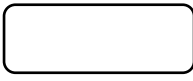

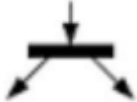

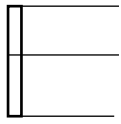

Gambar	Nama	Deskripsi
		bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i> , tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>Use Case</i> .
	Asosiasi / <i>association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>Use Case</i> yang berpartisipasi pada <i>Use Case</i> atau <i>Use Case</i> yang memiliki interaksi dengan aktor.
	Ekstensi / <i>extend</i>	Relasi <i>Use Case</i> ditambahkan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan dapat berdiri walau tanpa <i>Use Case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>Use Case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>Use Case</i> yang ditambahkan.
	Generalisasi / <i>generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>Use Case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari lainnya.
Include:  Uses: 	Menggunakan <i>include / uses</i>	Relasi <i>Use Case</i> tambahan dari sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>Use Case</i> yang ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>Use Case</i> ini.

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan aliran kerja sistem dari sebuah proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan pada *Activity Diagram* ini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan yang dilakukan aktor, jadi aktivitas dapat dilakukan oleh sistem.

Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram*

Sumber: (Ilham & Ropianto, 2024)

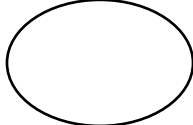
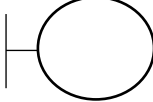
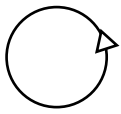


Gambar	Nama	Deskripsi
	<i>Start Point</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah awal. Diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
	<i>Activities</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis biasanya diawali dengan sebuah kata kerja.
	Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>True</i> dan <i>False</i> .
	<i>Fork</i> /Percabangan	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Join</i> (penggabungan) atau <i>merge</i>	Digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.
	<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi, pembagian <i>Activity Diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.
	<i>End Point</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.



c. *Sequence diagram*

Sequence diagram merupakan diagram yang menggambarkan alur pesan (*message*) yang terjadi antar objek dalam suatu *use case* seiring dengan berjalannya waktu. Diagram ini memvisualisasikan interaksi dinamis antara objek-objek yang terlibat dalam sistem, serta menunjukkan urutan pesan yang dikirimkan antar objek. Dengan demikian, *sequence diagram* merepresentasikan kolaborasi antar objek dan memperlihatkan bagaimana interaksi tersebut terjadi untuk menjalankan suatu proses dalam sistem yang dirancang (Siska Narulita et al., 2024).

Tabel 2.3 Simbol *Sequence diagram*

Sumber: (Ilham & Ropianto, 2024)

Gambar	Nama	Dekripsi
	<i>Entity Class</i>	Merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
	<i>Boundary Class</i>	Berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interfaces</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem.
	<i>Control Class</i>	Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.
	<i>Message</i>	Simbol mengirim pesan antar <i>class</i> .
	<i>Recursive</i>	Menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.

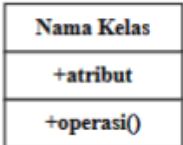
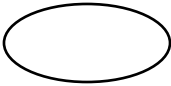


Gambar	Nama	Dekripsi
	<i>Activation</i>	Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.
	<i>Lifeline</i>	Garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .


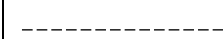

d. *Class diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas. Dan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Tabel 2.4 Simbol *Class diagram*

Sumber: (Wijaya et al., 2022)

Gambar	Nama	Deskripsi
	Kelas	Kelas pada struktur <i>system</i>
	Antarmuka / <i>interface</i>	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> .

Gambar	Nama	Deskripsi
	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generasi-spesialisasi (umum-khusus)
	Ketergantungan / <i>dependency</i>	Relasi antar muka dengan makna kebergantungan antar kelas
	Agregasi / <i>aggregation</i>	Relasi antar muka dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

8. Metode SUS (*System Usability Scale*)

Menurut penelitian (Kosim et al., 2022) *System Usability Scale* (SUS) adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai *usability* terhadap sebuah produk, aplikasi atau sistem. SUS memiliki karakteristik yang menarik dan membuatnya berbeda dari kuesioner lain, antara lain:

- a. SUS relatif lebih cepat dan mudah bagi responden yang hanya terdiri dari 10 pertanyaan.
- b. SUS menggunakan teknologi agnostik, yang berarti dapat digunakan secara luas dan mengevaluasi hampir semua jenis interface.
- c. Kuesioner bernilai 1 – 100 dan bernilai tunggal, sehingga relatif mudah dipahami oleh berbagai disiplin, baik individu maupun kelompok.

Pada tabel 2.5 menjelaskan metode kuesioner SUS (*System Usability Scale*) mempunyai 5 jawaban, dimana responden dapat memilih jawaban “Sangat Tidak Setuju” bernilai 1 poin, “Tidak Setuju” bernilai 2 poin, “Netral/Ragu-ragu” bernilai 3 poin, “Setuju” bernilai 4, serta “Sangat Setuju” yang bernilai 5. Aturan metode SUS yaitu tiap butir pertanyaan bernomor ganjil maka dihitung menggunakan (Skor jawaban responden –

1), dan jika setiap jawaban nomor genap, maka menggunakan (5- Skor Jawaban responden).

Tabel 2.5 Skor Jawaban Kuisisioner

Sumber: (Rachmawati & Setyadi, 2023)

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral / Ragu-ragu (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

SUS terbukti sebagai metode yang dapat dipercaya, dapat dipergunakan untuk ukuran sampel lebih kecil dibandingkan dengan kuisisioner lainnya karena tidak adanya hubungan antara ukuran sampel dan reliabilitas, Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa SUS dapat dipergunakan pada ukuran sampel yang sangat kecil (minimal 2 responden) dan tetap memberikan hasil yang dapat diandalkan yang memiliki 10 daftar pertanyaan (Rachmawati & Setyadi, 2023).

Metode Perhitungan Score SUS

Menurut penelitian (Miftah & Sari, 2020) setiap item pernyataan memiliki skor kontribusi. Setiap skor kontribusi item akan berkisar antara 0 hingga 4. Setiap pernyataan dengan nomor ganjil yaitu 1,3,5,7 dan 9 maka skala jawaban responden dikurangi 1. Setiap pernyataan dengan nomor genap yaitu 2,4,6,8 dan 10 maka 5 dikurangi skala jawaban responden. Untuk mendapatkan nilai keseluruhan *system usability* maka jumlah skor kontribusi dikalikan dengan nilai 2.5

Berikut perhitungan skor SUS (Miftah & Sari, 2020):

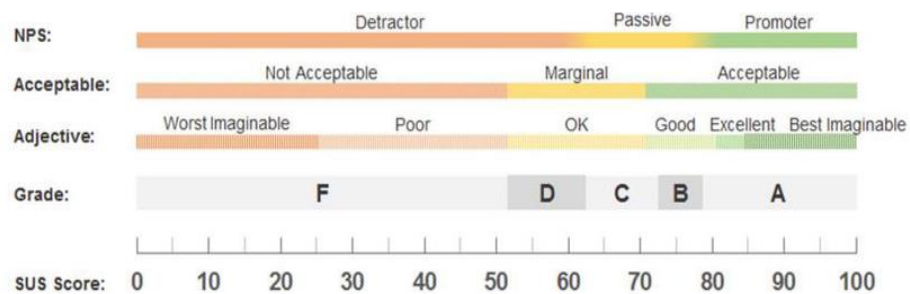
$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum_{i=0}^n xi}{N}$$

Dimana xi : nilai score responden

N : Jumlah Responden

$$\text{Skor SUS} = ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 - 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10)) \times 2.5$$

Skor pada SUS



Gambar 2.1. *Score pada SUS*
Sumber: (Miftah & Sari, 2020)

Berdasarkan penilaian dari score pada SUS terdapat 3 penilaian (Miftah & Sari, 2020), yaitu:

Tabel 2.6 *Keterangan Skor SUS*

Sumber: (Miftah & Sari, 2020)

<i>Grade Scale</i>		<i>Adjective Ratings</i>		<i>Acceptability Ranges</i>	
A	91 – 100	<i>Best Imaginable</i>	85 – 100	<i>Acceptable</i>	70 – 100
B	81 – 90	<i>Excellent</i>	74 – 85		
C	71 – 80	<i>Good</i>	53 – 74	<i>Marginal</i>	50 – 70
D	61 – 70	<i>Ok</i>	39 – 53	<i>Not Acceptable</i>	0 – 50
E	0 – 60	<i>Poor</i>	25 – 39		
		<i>Worst Imaginable</i>	0 – 25		

C. Keaslian Penelitian

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA LAPANGAN MENGGUNAKAN METODE OOAD UNTUK EFISIENSI PROSES *MONITORING*

Tabel 2.7 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
1.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Praktek Kerja Lapangan (Studi Kasus: Suku Dinas Komunikasi, Informatika	Sarip Hidayatuloh ¹ dan Fani Setyaningsih ² , Jurnal Ilmiah Teknik Informatika (TEKINFO), Vol. 22, No. 1, April 2021, hlm. 88-99.	Tujuan penelitian ini adalah merancang sistem informasi penerimaan PKL untuk menggantikan proses manual yang menimbulkan keterlambatan, human error, dan penumpukan dokumen. Sistem yang dirancang bertujuan	1. Proses pelamaran PKL akan lebih mudah, pelamar PKL tidak perlu datang secara langsung ke kantor Suku Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik (Sudin Kominfotik) karena pelamar dapat melakukan pendaftaran PKL secara online.	1. Diharapkan agar sistem ini dapat merambah tidak hanya pada satu Suku Dinas saja, namun juga dapat diterapkan dalam Suku Dinas maupun bagian lain yang kiranya membutuhkan siswa/mahasiswa PKL	Pada penelitian ini terdapat perbedaan yaitu Penelitian ini menggunakan metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i> , serta sistem yang dirancang berfokus pada proses pendaftaran PKL secara daring dan meningkatkan pelayanan

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Dan Statistik Pemerintah Kota Administrasi Jakarta Barat)		untuk mempermudah proses pendaftaran PKL secara daring dan meningkatkan pelayanan administrasi terhadap pelamar.	2. Sistem ini akan mempermudah staf yang bertanggung jawab melayani para pelamar PKL khususnya staff TU.	2. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan sistem ini sampai tahap coding dan testing.	administrasi terhadap pelamar.
2.	Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Praktek Kerja Lapangan Dengan Metode <i>Prototype</i> (Studi Kasus:	Ni Luh Yuni Artini 1), I Nyoman Yudi Anggara Wijaya 2), A.A Istri Ita Paramitha3), Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana, p-ISSN: 2301-5373, e-ISSN: 2654-5101, Volume 12, No 1.	Tujuan penelitian ini adalah dengan dirancangnya sistem informasi pengelolaan Praktek Kerja Lapangan yang akan memberikan gambaran sistem yang kedepannya dapat membantu dan	Dari hasil perancangan <i>prototype</i> atau mockup, berhasil menghasilkan sebanyak 28 desain interface sistem yang dapat digunakan. Evaluasi <i>prototype</i> dilakukan dalam dua tahap. Berdasarkan hasil evaluasi dan pengujian yang	Sehingga dengan dibuatkannya sistem informasi PKL ini dapat melengkapi sistem-sistem online yang sudah ada dan berjalan baik di Fakultas Pariwisata	Pada penelitian ini terdapat beberapa perbedaan yaitu menggunakan metode SDLC (<i>Software Development Life Cycle</i>) dengan model prototipe. Ruang lingkup yang dirancang untuk

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Fakultas Pariwisata Universitas Udayana)	August 2023, hlm. 223-232.	memudahkan pegawai, dosen, mahasiswa, dan pimpinan untuk memperoleh informasi dengan cepat dan akurat, serta menghasilkan laporan yang sesuai kebutuhan.	telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi PKL ini sudah layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi perancangan sistem berikutnya.	Universitas Udayana, guna meningkatkan kualitas pelayanan kepada mahasiswa	mahasiswa, dosen, staf prodi, koordinator PKL, dan pimpinan fakultas.
3.	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Reservasi Tour and Travel Menggunakan	Toufan Khoirin Nasikhin1, Widhy Hayuhardhika Nugraha Putra2, Djoko Pramono3, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan	Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pemesanan paket wisata secara manual yang selama ini dilakukan	Metode OOAD efektif digunakan dalam merancang sistem informasi reservasi tour and travel yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem dirancang berdasarkan analisis	Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengimplementasikan perancangan sistem informasi tour and travel menggunakan metode RUP (<i>Rational</i>	Pada penelitian ini terdapat perbedaan, yaitu mengenai studi kasus yang berfokus pada perusahaan jasa transportasi dan pariwisata, yaitu Warok

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Metode OOAD Pada Warok Tour and Travel	Ilmu Komputer, e-ISSN: 2548-964X http://j-ptiik.ub.ac.id , Vol. 3, No. 11, November 2019, hlm. 10659-10666	secara perorangan, sehingga belum mampu menjangkau konsumen secara luas dan berpotensi menimbulkan ketidakefisienan dalam pelayanan.	terhadap dua jenis pengguna, yaitu admin dan pelanggan, serta menghasilkan sepuluh kebutuhan fungsional dan empat non-fungsional. Perancangan meliputi berbagai diagram UML, rancangan antarmuka, dan prototipe sistem. Seluruh hasil perancangan telah diuji melalui metode traceability dan pengujian prototipe, dan dinyatakan valid oleh pengguna.	<i>Unified Process</i>) dan menambah fitur yang diperlukan pada Warok Tour and Travel.	Tour and Travel, pada tujuan utama pengembangan sistem dalam jurnal tersebut, sistem dirancang untuk memfasilitasi pemesanan paket wisata secara daring guna meningkatkan efisiensi pelayanan kepada pelanggan.

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
4.	Analisis Dan Perancangan Sistem Kredit Point Menggunakan Metode Ooad (Study Kasus Ma Dan Mts Taklimus Shibyan)	Moh. Jasria ¹ , Fuadz Hasyimb ² , Nafilatul Azizahc ³ , SMARTICS Journal, Vol.9 No. 1 2023. P28-40, ISSN online: 2476-9754, ISSN print: 2623-0429, DOI: https://doi.org/10.21067/smartics.v9i1.7477	Penelitian ini bertujuan untuk membantu wali kelas dalam melakukan input data pelanggaran dan prestasi siswa, menyediakan sistem <i>monitoring</i> yang efisien bagi pihak kesiswaan dan kepala sekolah dalam memantau perkembangan sikap dan prestasi siswa, menghasilkan desain sistem berbasis <i>Object Oriented Analysis and</i>	Memberikan gambaran kemudahan penginputan data pelanggaran dan data prestasi siswa oleh wali kelas, Memberikan gambaran <i>monitoring</i> data yang efisien dan lebih mudah oleh kepala sekolah, Berdasarkan uji maze figma yang dilakukan oleh Kepala sekolah perlembaga. Kepala sekolah setuju untuk desain ini dijadikan sebuah aplikasi nantinya.	Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar sistem ini diuji juga oleh pengguna akhir lain seperti wali kelas dan staf kesiswaan agar validasi sistem lebih komprehensif.	Pada penelitian ini terdapat perbedaan, yaitu Sistem tersebut bertujuan untuk mempermudah proses rekapitulasi poin dan pemilihan Bintang Pelajar yang sebelumnya masih dilakukan secara manual, dari sisi pengguna sistem Kredit Point dirancang untuk digunakan oleh wali kelas, kesiswaan, dan kepala sekolah.

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
			<i>Design (OOAD) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta dapat diujicobakan melalui prototype menggunakan figma dan divalidasi dengan metode usability testing.</i>			
5.	Metode Ooad Pada Perancangan Sistem Informasi Koperasi	Arif Rizki Marsa1, Fitri Permata Sari2, Jurnal Pustaka Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence, Vol. 1 No.1 (2021) 01-06, E-ISSN: 9999-9999	Merancangan sistem Koperasi Keluarga STTP, Untuk mengetahui berbagai permasalahan pada sistem informasi transaksi yang berjalan	Rancangan sistem koperasi lebih terstruktur dan minim kesalahan.	Disarankan sistem yang lama tetap digunakan agar dapat dilakukan perubahan secara bertahap apabila perancangan tersebut belum sesuai dengan	Fokus pada koperasi, belum diterapkan dalam sistem monitoring pendidikan.

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Keluarga Stt- Payakumbuh		pada koperasi simpan pinjam keluarga STTP., Menerapkan Object Oriented Analysis and Design pada pembangunan sistem		system yang diharapkan. Sehingga membutuhkan pengembangan lebih lanjut menjadi system informasi yang terpadu untuk menanggulangi dan mengolah data yang lebih besar di masa yang akan datang.	