

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PENGUKURAN KUALITAS KEPUASAN PELANGGAN
TERHADAP APLIKASI BELANJA ONLINE ALFAGIFT
MENGUNAKAN ISO 9126**



Diajukan Oleh:

MEILINDA

021190113

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik

KerjaLapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi

PALEMBANG

2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PENGUKURAN KUALITAS KEPUASAN PELANGGAN
TERHADAP APLIKASI BELANJA ONLINE ALFAGIFT
MENGUNAKAN ISO 9126**



Diajukan Oleh:

MEILINDA

021190113

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik

KerjaLapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MEILINDA

NOMOR POKOK : 021190113

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

**JUDUL : PENGUKURAN KUALITAS KEPUASAN
PELANGGAN TERHADAP APLIKASI
BELANJA ONLINE ALFAGIFT
MENGUNAKAN ISO 9126**

Tanggal : Mengetahui,
Pembimbing Rektor

Meidyan Permata Putri,S.Kom.,M.Kom
NIDN: 0204058604

Benedictus Effendi,S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MEILINDA

NOMOR POKOK : 021190113

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

**JUDUL : PENGUKURAN KUALITAS KEPUASAN
PELANGGAN TERHADAP APLIKASI
BELANJA ONLINE ALFAGIFT
MENGUNAKAN ISO 9126**

Tanggal : 13 Juli 2022

Penguji 1

Adelin, S.T., M.Kom.

NIDN:

Tanggal : 13 Juli 2022

Penguji 2

Eka Hartati, S.Kom., M.Kom.

NIDN:

Menyetujui,

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP 09.PCT.13

MOTTO & PERSEMBAHAN

Motto :

*“Jadilah Seperti Karang di Lautan yang Tetap Kokoh Diterjang Ombak,
Walaupun Demikian Air Laut Tetap Masuk kedalam Pori-Porinya.”*

Ku Persembahkan Kepada :

- Kepada Allah SWT
- Ayah dan Ibu Tercinta
- Keluarga besarku
- Dosen pembimbing

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb. Puji syukur saya panjatkan atas rahmat Allah SWT dan nikmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan judul “Pengukuran Kualitas Kepuasan Pelanggan Terhadap Aplikasi Belanja Online Alfagift”. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna karena pengalaman dan pengetahuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu, saran dan kritik dari semua pihak sangat diharapkan demi perbaikan Laporan di masa mendatang.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak, Yaitu:

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., sebagai Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
2. Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
3. Ibu Meidyana Permata Putri, S.Kom., M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing PKL.
4. Ayah dan ibu tercinta, yang telah memberikan dukungan dan dorongan baik secara mental maupun materi.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian penyusunan laporan praktik kerja lapangan ini.

Palembang, 04 juli 2022

Meilinda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	5
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	6
1.3.1. Tujuan.....	6
1.3.2 Manfaat.....	7
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan	8
1.4.1 Tempat	8
1.4.2 Waktu.....	8
1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	8
1.5.1. Wawancara.....	8
1.5.2. Observasi	9
1.5.3 Kuisisioner.....	9
1.5.4 Studi Pustaka.....	10

BAB II	PENDAHULUAN	11
2.1	Landasan Teori	11
2.1.1	Aplikasi.....	11
2.1.2	Kuisisioner.....	11
2.1.3	ISO 9126	11
2.1.3.1	<i>Functionality</i>	13
2.1.3.2	<i>Reliability</i>	13
2.1.3.3	<i>Usability</i>	13
2.1.3.4	<i>Efficiency</i>	14
2.1.3.5	<i>Maintanbility</i>	14
2.1.3.6	<i>Portability</i>	14
2.2.	Gambaran Umum.....	16
2.2.1.	Sejarah	15
2.2.2.	Visi dan Misi.....	16
2.2.3.	Struktur Organisasi	17
2.2.4.	Uraian Tugas dan Wewenang	18
BAB III	PEMBAHASAN	23
3.1.	Hasil Pengamatan.....	23
3.1.1	Alur Penelitian	23
3.1.2	Hasil Screenshoot Aplikasi	25
3.1.3	Kuisisioner.....	29
3.1.4	Populasi dan Sample	31
3.1.5	Metode Pengumpulan Data	32
3.1.6	Uji Validasi	34

3.1.7 Uji Reliabilitas	34
3.1.8 Hasil Responden.....	34
3.1.9 Deskripsi Responden.....	35
3.1.10 Uji Validasi dan Reliabilitas.....	37
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	60
4.1 Kesimpulan	60
4.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	xiii
HALAMAN LAMPIRAN	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi ALFAGIFT	4
Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	17
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	24
Gambar 3.2 Tampilan Beranda	25
Gambar 3.3 Tampilan Akun	26
Gambar 3.4 Tampilan Metode Pembayaran.....	27
Gambar 3.5 Tampilan Pencarian Produk.....	28
Gambar 3.6 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	36
Gambar 3.7 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Umur.....	37
Gambar 3.8 Skala Interpretasi Persentase Pengukuran.....	55
Gambar 3.9 Interpretasi Persentase.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Kecamatan Gerao Responden	1
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuisisioner	30
Tabel 3.2 Tabel Nilai	33
Tabel 3.3 Deskripsi Kuisisioner Responden.....	35
Tabel 3.4 Hasil Uji Validasi.....	39
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	41
Tabel 3.6 Pernyataan Tabel <i>Functionality</i>	42
Tabel 3.7 Pernyataan Tabel <i>Reliability</i>	44
Tabel 3.8 Pernyataan Tabel <i>Usability</i>	47
Tabel 3.9 Pernyataan Tabel <i>Efficiency</i>	49
Tabel 3.10 Pernyataan Tabel <i>Maintainability</i>	51
Tabel 3.11 Pernyataan Tabel <i>Portability</i>	53
Tabel 3.12 Interpretasi Item Pernyataan Kuisisioner.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form Topik dan Judul (Fotocopy)*
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form Konsultasi (Fotocopy)*
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form Nilai dari Perusahaan (Fotocopy)*
6. Lampiran 6. *Form Absensi dari Perusahaan (Fotocopy)*
7. Lampiran 7. *Form Kegiatan Harian PKL(Fotocopy)*
8. Lampiran 8. *Form Revisi (Asli)*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini memberikan kemudahan dalam melakukan kegiatan yang dapat menghemat waktu, ruang dan biaya. Seiring dengan perkembangan teknologi ini kebutuhan akan informasi yang dihasilkan harus memperhatikan informasi yang benar, jujur dan jelas. Di era zaman yang sekarang untuk kemudahan dalam memberikan informasi melalui aplikasi web, aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah coding atau perintah yang dimana bisa diubah sesuai dengan keinginan (Syani & Werstantia, 2019: 88). aplikasi web merupakan suatu aplikasi yang dapat diakses menggunakan penjelajah web melalui jaringan internet.

Minimarket Alfamart di sisi lain telah berkembang menjadi ribuan dan tumbuh secara signifikan tidak hanya dari yang terus tumbuh pengecer fisik tetapi juga dari sisi e-commerce dan saat ini Alfamart telah berinovasi dengan mempunyai Aplikasi belanja online yaitu Alfragift yang memiliki banyak kategori produk, seperti Kebutuhan individu dan keluarga berkisar dari kebutuhan rumah tangga sehari-hari, peralatan dapur, hobi dan gaya hidup hingga kesehatan dan kecantikan. Kepuasan pelanggan adalah tingkat di mana dapat memenuhi kebutuhan, keinginan, dan harapan dan sebagai hasilnya dapat melakukan pembelian berulang dan mempertahankan kualitas aplikasi tersebut. Pentingnya

kepuasan pelanggan bagi para pelaku bisnis adalah untuk menjaga profitabilitas jangka panjang perusahaan. Kepuasan Pelanggan adalah tolok ukur perusahaan untuk bagaimana melanjutkan sistem belanja online tersebut. Dan disini penulis akan mengukur kualitas kepuasan pelanggan aplikasi belanja online ALFAGIFT di wilayah Kota Palembang yang memiliki 41 toko gerai Alfamart dari 17 kecamatan yang telah beroperasi dengan menggunakan aplikasi ALFAGIFT dengan system delivery order.

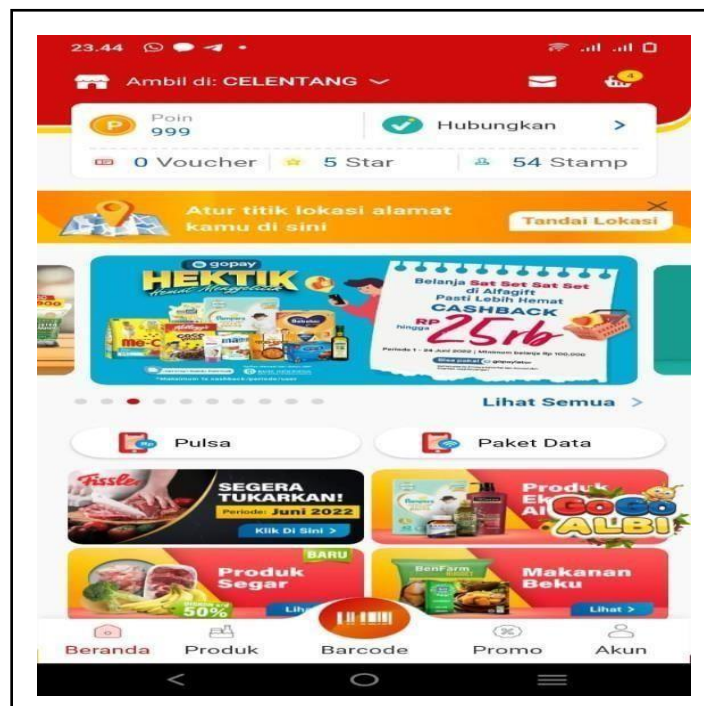
Daftar kecamatan, gerai dan responden yang ada di Kota Palembang dapat dilihat pada table 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1 Daftar Kecamatan dan Gerai

No	Kecamatan	Jumlah Gerai	Kode Toko
1.	Alang-alang lebar	1	P131
2.	Bukit sangkal	2	P061
			P201
3.	Gandus	1	P059
4.	Iilir barat 1	1	P175
5.	Iilir barat 2	2	P047
			P099
6.	Iilir timur 1		P126
			P610
			P871
7.	Iilir timur 2	2	P275
			P427
8.	Jaka baring	3	P602
			P593
			P459
9.	Kalidoni	4	P502
			P288
			P743
			P044
10.	Kemuning	3	P087
			P033
			P100
11.	Kertapati	3	P407
			P422
			P243

No	Kecamatan	Jumlah Gerai	Kode Toko
12	Plaju	4	P047
			P599
			P298
			P575
13.	Sako	1	P188
14.	Sebrang ulu 1	2	P859
			P423
15.	Sebrang ulu 2	1	P461
16.	Sematang borang	1	P762
17.	Sukarami	1	P035

Penelitian ini ditujukan pula untuk mengetahui sejauh mana tingkat kualitas pelayanan dan kepuasan pelanggan terhadap aplikasi ALFAGIFT dan mempengaruhi loyalitas pelanggan. Loyalitas adalah sebuah proses, pada akhir proses tersebut, kepuasan mempunyai efek pada perceived quality, yang dapat memberikan dampak kepada loyalitas dan niat untuk perilaku tertentu dari seorang pelanggan Jeremia dan Djurwati (2019:833). Aspek loyalitas meliputi pembelian berulang, pembelian di platform lain, rekomendasi kepada orang lain, dan penolakan untuk menggunakan platform serupa lainnya. Tampilan awal Aplikasi ALFAGIFT dapat dilihat pada gambar 1.1 :



Sumber : Aplikasi ALFAGIFT

Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi ALFAGIFT

Pengukuran kualitas perangkat lunak sangat diperlukan untuk mengetahui kepuasan pelanggan terhadap aplikasi tersebut, hal ini berfungsi untuk menguji maturitas dari sebuah perangkat lunak. Tujuan utama dari pengujian ini adalah untuk meyakinkan kepada pelanggan bahwa sistem tersebut layak untuk digunakan dan memenuhi kinerja persyaratan. Untuk memastikan kualitas perangkat lunak, diperlukan pengujian, pengendalian dan mengontrol apa pun yang terkait dengan kualitas perangkat lunak. Untuk mengukur kualitas perangkat lunak salah satunya dengan cara menggunakan ISO/IEC yaitu model ISO 9126. Salah satu tolak ukur kualitas perangkat lunak, ISO 9126 adalah standar terhadap kualitas perangkat lunak yang diakui secara internasional dan memiliki 6 karakteristik yaitu *Functionality* (Fungsionalitas), *Reliability* (Kehandalan), *Usability* (Kebergunaan), *Efficiency* (Efisiensi), *Maintainability* (Pemeliharaan), *Portability* (Portabilitas).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis dengan ini memutuskan untuk membuat dan memilih judul laporan **”Pengukuran Kualitas Kepuasan Pelanggan Terhadap Aplikasi Belanja Online ALFAGIFT menggunakan ISO 9126”**.

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang diatas, maka Praktek Kerja Lapangan ini dapat dikemukakan dengan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah Aplikasi ALFAGIFT.

2. Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi ALFAGIFT sebanyak 461 orang selama satu bulan, dimana responden aplikasi ini adalah konsumen yang telah berbelanja di aplikasi ALFAGIFT dengan system delivery order sejumlah 82 orang.
3. Teknik sampling menggunakan simple random sampling dan menentukan jumlah sample untuk kuisioner menggunakan rumus slovin dengan presisi 5% karena semakin besar tingkat presisi akan mempengaruhi tingkat keyakinan responden dalam mengisi kuisioner.
4. Skala pengukuran kuisioner menggunakan skala likert.
5. Metode pengukuran kuisioner menggunakan metode ISO 9126 dengan 6 karakteristik yaitu *fungsiionalitas, reliability, usability, efficiency, maintainability, portability*.
6. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan realibilitas .
7. Pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah Aplikasi SPSS dengan versi 25.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan PKL

Tujuan penulis untuk melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pelanggan terhadap aplikasi belanja online ALFAGIFT serta menganalisis pengaruh tingkat kualitas pelayanan dan kepuasan pelanggan terhadap loyalitas pelanggan, Menganalisis pengaruh tingkat kualitas pelayanan terhadap loyalitas

,Menganalisis pengaruh tingkat kepuasan pelanggan terhadap loyalitas pelanggan belanja online di ALFAGIFT.

1.3.2 Manfaat PKL

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa mendapatkan pengalaman serta mendapatkan wawasan untuk bisa menerapkan apa yang sudah dipelajari di perkuliahan
2. Memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang etos kerja, profesionalisme, disiplin kerja dan komunikasi
3. Melatih keterampilan mahasiswa dalam bidang teknologi informasi.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL

Manfaat bagi perusahaan PT Sumber Alfaria Trijaya adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui bagaimana kepuasan pelanggan terhadap aplikasi di perusahaan tersebut
2. Perusahaan dapat mengetahui apa yang menjadi kendala pelanggan dalam menggunakan aplikasi belanja online tersebut.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Kegiatan PKL ini dapat memaksimalkan potensi mahasiswa tidak hanya teori didukung praktik juga sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengaplikasikan apa yang sudah di pelajari serta dapat menjadi informasi untuk mahasiswa lain untuk melakukan PKL.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Di PT Sumber Alfaria Trijaya (ALFAMART) Jl. Hasan Kasim Rt.045 Rw.

Lx Kalidoni ,Kalidoni,Kota Palembang,Sumatra Selatan ,30119.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Praktek Kerja Lapangan di mulai tanggal 21 Februari 2022 s/d 20 Maret 2022 Setiap hari Senin sampai Jum'at dari pukul 07:00 s/d 15:00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Wawancara

Metode wawancara merupakan teknik yang dapat digunakan untuk menganalisis data ketika ingin mengajukan berbagai jenis pertanyaan secara langsung kepada responden dan narasumber. Dengan metode wawancara ini penulis melakukan wawancara langsung dengan Area Manager serta staf yang bekerja di perusahaan Alfamart.

1.5.2 Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung di lapangan atau di fasilitas penelitian atau dengan pengamatan langsung yang cermat. Observasi yang telah dilakukan adalah dengan cara mengumpulkan hasil yang telah dilakukan secara langsung terhadap pelanggan .

1.5.3 Kuesioner

Kuesioner adalah jenis pengumpulan data yang meliputi serangkaian pertanyaan yang ditujukan kepada responden (siswa) dan menerima jawaban dari responden atas pertanyaan tertentu (Nurgiyantoro, 2013) dalam (Putri, 2019). Kuesioner survei meliputi poin-poin evaluasi untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran berbasis video. Kualitas media pembelajaran berbasis video dinilai oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru dan siswa. Kriteria evaluasi survei ini menggunakan skala Likert.

1.5.4 Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah pengumpulan informasi dan data dengan menggunakan berbagai bahan yang ada di perpustakaan, seperti dokumen, buku, memo, majalah, dan sejarah sejarah. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jurnal :

1. Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Akademik Online (Studi Kasus STMIK STIKOM Bali).
2. Evaluasi Website Akademik Menggunakan ISO/IEC 9126.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah coding atau perintah yang dimana bisa diubah sesuai dengan keinginan (Syani & Werstantia, 2019: 88).

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang dimana tujuannya adalah agar bisa melayani setiap aktivitas komputerisasi yang dilakukan oleh pengguna (Sari, 2017: 83)

2.1.2 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dari sejumlah besar orang atau responden melalui serangkaian pertanyaan untuk dijawab. Dengan memberikan survei, jawaban yang Anda terima akan dikumpulkan sebagai data. Data tersebut kemudian diolah dan dilengkapi sebagai hasil penelitian. Beberapa ahli memiliki definisi sendiri tentang apa itu kuesioner. Misalnya, menurut Sugiyono (2019) angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Pada dasarnya tujuan dan kegunaan survei adalah untuk memperoleh sekumpulan data atau informasi yang berkaitan dengan suatu topik penelitian. Metode ini umumnya lebih sering digunakan dalam studi kuantitatif untuk menjelaskan hubungan antar variabel.

2.1.3 ISO 9126

ISO 9126 adalah standar kualitas perangkat lunak yang diakui secara internasional. ISO 9126 mendefinisikan kualitas produk perangkat lunak, model, karakteristik kualitas, dan metrik yang relevan yang digunakan untuk mengevaluasi dan menentukan kualitas produk perangkat lunak. Selain itu, perlu bagi pihak manajemen untuk mematuhi standar ISO.

Jika manajemen tidak memenuhi standar ISO, hasil pekerjaan tidak dapat disertifikasi sesuai standar ISO. Kualitas perangkat lunak dapat dinilai dengan menggunakan cara dan metode tertentu, bukan hanya pengujian perangkat lunak. Salah satu tolok ukur kualitas perangkat lunak adalah ISO 9126, yang dibuat oleh International Organization for Standardization (ISO) dan International Electrotechnical Commission (IEC). ISO Ini mencakup enam karakteristik:

2.1.3.1 *Functionality* (Fungsionalitas)

Aspek fungsionalitas yaitu kemampuan perangkat lunak berfokus pada kesesuaian satu set fungsi untuk dapat melakukan tugas tugas tertentu atau fungsi utama.

2.1.3.2 *Reliability* (Kehandalan)

Perangkat lunak yang dikembangkan juga perlu diuji dari sisi keamanan (security). Perangkat lunak harus mempunyai kemampuan dalam mencegah akses yang tidak sah, baik secara sengaja atau tidak sengaja

2.1.3.3 *Usability* (Kebergunaan)

Usability (Pengertian, Dimensi, Prinsip dan Pengukuran) Oleh Muchlisin Riadi Januari 13, 2021 Usability atau ketergunaan adalah ukuran atau derajat pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sebuah sistem, aplikasi, teknologi maupun peralatan yang dioperasikan secara efektif dan efisien dalam ruang lingkup penggunaannya.

2.1.3.4 *Efficiency* (Efisiensi)

Efisien adalah perilaku waktu perangkat lunak, yang berkaitan dengan respon, waktu pemrosesan, dan pemanfaatan sumber daya, yang mengacu pada sumber daya material (memori, CPU, koneksi jaringan) yang digunakan oleh perangkat lunak .

2.1.3.5 *Maintainability* (Pemeliharaan)

Aspek maintainability dijelaskan sebagai usaha yang diperlukan untuk mencari dan membetulkan kesalahan pada sebuah program. Sedangkan syarat ISO 9126 mendefinisikan maintainability sebagai kemudahan sebuah perangkat lunak untuk dipahami, dikembangkan, dan diperbaiki. Beberapa indikator kriteria yang dinilai antarlain adalah consistency, simplicity, conciseness, self-descriptiveness dan modularity.

2.1.3.6 *Portability* (Portabilitas)

Aspek portability didefinisikan sebagai aspek yang berkaitan dengan usaha yang diperlukan untuk dapat mentransfer sebuah program dari sebuah lingkungan perangkat keras atau lunak tertentu ke lingkungan yang .Sedangkan syarat ISO 9126 mendefinisikan portability sebagai kemudahan sebuah perangkat lunak dapat dipindahkan dari suatu lingkungan ke lingkungan lain dengan

mengacu pada indikator *adaptability*, *installability*, *conformance* dan *replaceability*.

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah Perusahaan Alfamart

PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk atau yang dikenal dengan sebutan ALFAMART ini pertama kali didirikan tanggal 22 Februari 1989 oleh Djoko Susanto, seorang pengusaha rokok asal Jakarta. Setelah 13 tahun bergerak dalam industri perdagangan rokok, perusahaan ini kemudian membuka jaringan minimarket yang diberi nama Alfa Minimarta pada tahun 1999. Inilah sejarah Alfamart pertama kali melayani para pelanggan setianya. Gerai Alfa Minimart secara perdana dibuka di Jl. Beringin Jaya, Karawaci, Tangerang, Banten. Setelah 4 tahun beroperasi, barulah Alfa Minimart secara resmi berganti nama menjadi

Alfamart. Alfamart memiliki 10.666 jaringan minimarket yang terdiri dari minimarket milik sendiri sebanyak 7.596 unit dan minimarket bentuk kerjasama waralaba sebanyak 3.070. Semua gerai tersebut tersebar beberapa tempat seperti Jakarta, Cileungsi, Tangerang, Cikarang, Bandung, Sidoarjo, Cirebon, Cilacap, Semarang, Lampung, Malang, Bali, Klaten, Makassar, Balaraja, Palembang, Bogor, Jember, Medan, Banjarmasin, Jambi, Pekanbaru, Pontianak, Manado, Lombok, Rembang, Karawang dan Batam

Ditahun 2019 Alfamart meluncurkan sebuah aplikasi yang bernama ALFAGIFT, Alfacift merupakan aplikasi dari Alfamart yang memungkinkan pengguna untuk selalu up-to-date promosi dan mendapatkan penawaran khusus yang hanya tersedia di aplikasi. Melakukan akuisisi PT Global Loyalti Indonesia dengan kepemilikan sebesar 75%., 750+ gerai beroperasi di Filipina dengan total 3 gudang.

2.2.2 Visi dan Misi Alfamart

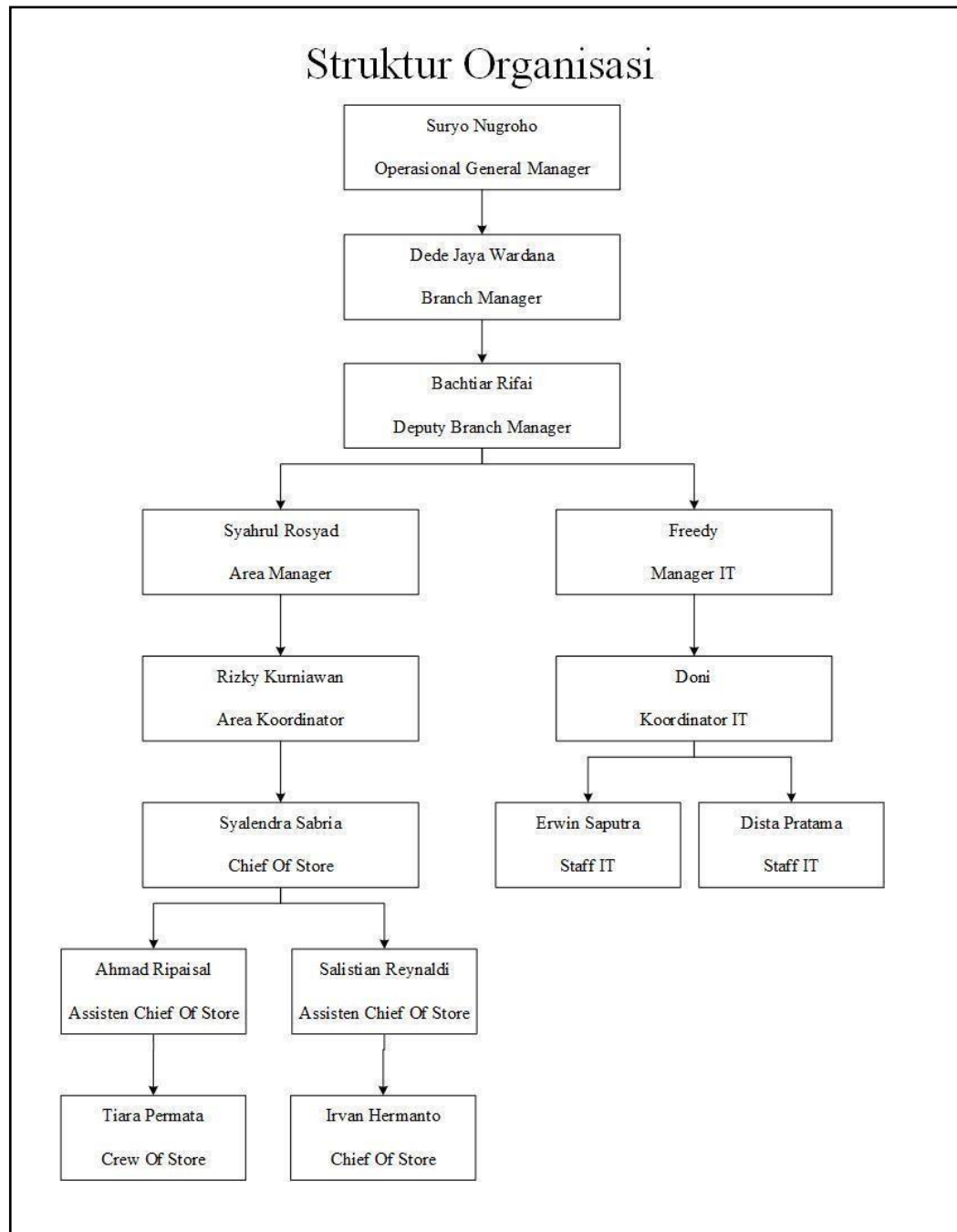
1. Visi Alfamart

Menjadi jaringan distribusi retail terkemuka di Indonesia yang dimiliki oleh masyarakat luas. Berorientasi kepada pemenuhan kebutuhan masyarakat dan segala harapan konsumen, serta mampu bersaing secara global.

2. Misi Alfamart

Memberikan kepuasan konsumen dengan cara : memberikan produk yang berkualitas terbaik dan memberikan pelayanan yang ramah. Membangun organisasi global yang terpercaya, sehat, dan bermanfaat. Ikut serta dalam membangun Negara dengan cara menumbuhkan kembangkan jiwa wiraswasta.

2.2.3 Struktur Organisasi



Sumber : Alfamart celentang

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Alfamart

2.2.4 Uraian Tugas

1. Oprasional General Manager (OGM)

- a. Melakukan pengawasan atas jalanya dan memberikan nasihat kepada direktur. Dalam melakukukan tugas dewan direksi pada kepentingan perusahaan dan sesuai dengan maksud dan tujuan perusahaan. Kewengan khusus dewan komisaris bahwa dewan komisaris dapat diamatkan dalam anggaran dasar untuk melaksanakan tugas-tugas tertentu direktur
- b. Membuat risalah rapat dewan komisaris dan meyimpan salinan rapat.
- c. Melaporkan kepada perusahaan kepada kepemilikan pengawasan yang telah dilakukan
- d. Memberikan laporan tentang tugas-tugas pengawasan yang telah dilakukan

2. Branch Manager

- a. Melakukan penelaan terhadap informasi keuangan yang diterbitkan
- b. Penelaan atas ketaatan perusahaan terhadap undang-undang dibidang pasar modal dan dibidang lain yang relevan
- c. penelaan terhadap indepedensi dan objektivitas akutan public
- d. Penelaan terhadap kecukupan pemeriksaan yang dilakukan oleh public untuk memastikan semua resiko yang penting telah dipertimbangkan

- e. Melakukan juga terdapat pengaduan yang terdapat yang berkaitan dengan perusahaan

3. Deputy Branch Manager

- a. Memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan
- b. Memilih, menetapkan, mengawasi tugas-tugas dari karyawan dan kepala bagian (manajer) Meyetujui anggaran tahunan perusahaan

4. Area Manager

- a. Memimpin Beberapa Area yang telah ditentukan
- b. mengatur dan mengendalikan Area
- c. mengatasi berbagai masalah yang dihadapi Area yang telah di pimpin
- d. mengawasi dan mengendalikan Area atau took Alfamart yang dipimpin
- e. menumbuhkan kepercayaan terhadap bawahan
- f. meningkatkan rasa tanggung jawab.
- g. mengevaluasi kegiatan-aktivitas perusahaan
- h. menggali serta juga mengembangkan sumber daya yang dimiliki oleh perusahaan atau karyawan yang berada ditoko

5. Area Coordinator

- a. Melakukan Koordinasi Hasil Pekerjaan Sebagai koordinator lapangan tugas yang harus dilakukan adalah mengkoordinasikan semua hasil pekerjaan yang dilakukan di lapangan atau di toko. Di sini dibutuhkan

komunikasi yang intensive antara koordinator dengan pekerja lapangan atau personil yang ada ditoko, dan koordinator dengan manajemen.

- b. Bertanggung Jawab Atas Penyelesaian Pekerjaan Penyelesaian pekerjaan dari pekerja yang ada di toko menjadi tanggung jawab area koordinator. Jadi jika ada halangan pekerjaan di lapangan maka area koordinator bertanggung jawab atas pekerjaan yang terkendala dan mencari solusi agar pekerjaan berjalan sesuai target.

6. IT

- a. Bertanggung jawab memelihara system jaringan.
- b. Mengoptimalisasi perangkat it atau server yang ada di alfamart
- c. Membantu support jika terjadi kendala di toko atau kendala dalam jaringan

7. Chief Of Store

- a. Membangun team work yang solid dan kompak
- b. Menjadi penengah jika ada masalah sesama karyawan
- c. Memastikan karyawan menjalankan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing
- d. Memastikan penjualan toko sesuai dengan target yang sudah ditetapkan
- e. Menjaga performa toko agar bagus saat audit
- f. Menjadi koordinir dengan lingkungan sekitar

8. Assistant Chief Of Store

- a. Mengelola uang dalam brankas
- b. Menggantikan posisi Chief of Store (Kepala Toko) jika sedang tidak ada di tempat
- c. Melakukan pengecekan suply barang yang datang dari pusat
- d. Mengelola laporan yang datang dari supplier
- e. Bertanggung jawab atas pergantian shift
- f. Memastikan kalau promosi barang sudah berjalan
- g. Mengecek uang yang masuk ketika akan pergantian shift
- h. Menyiapkan barang yang akan direturn

9. Pramuniaga

- a. Mengelola dan menata penempatan barang yang tersusun di rak
- b. Melakukan pengecekan dan sorting barang yang hampir habis masa kedaluwarsanya (Expired).
- c. Menjaga kebersihan toko
- d. Melakukan pengawasan ke para pembeli untuk mencegah terjadinya pencurian
- e. Melayani pembeli jika ada yang menanyakan posisi rak barang yang ingin dibeli
- f. Membantu kasir jika pembeli sedang ramai

- g. Merawat dan mengoperasikan alat-alat yang ada di minimarket seperti genset, freezer, dll
- h. Menjaga kebersihan Gudang
- i. Membongkar stok barang dari pusat/supplier

10 Kasir

- a. Melayani pembeli yang ingin melakukan transaksi pembayaran
- b. Menawarkan produk yang sedang promosi
- c. Melakukan pengecekan keaslian uang yang masuk
- d. Menjaga agar tidak ada selisih (minus) uang ketika waktu pergantian shift

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

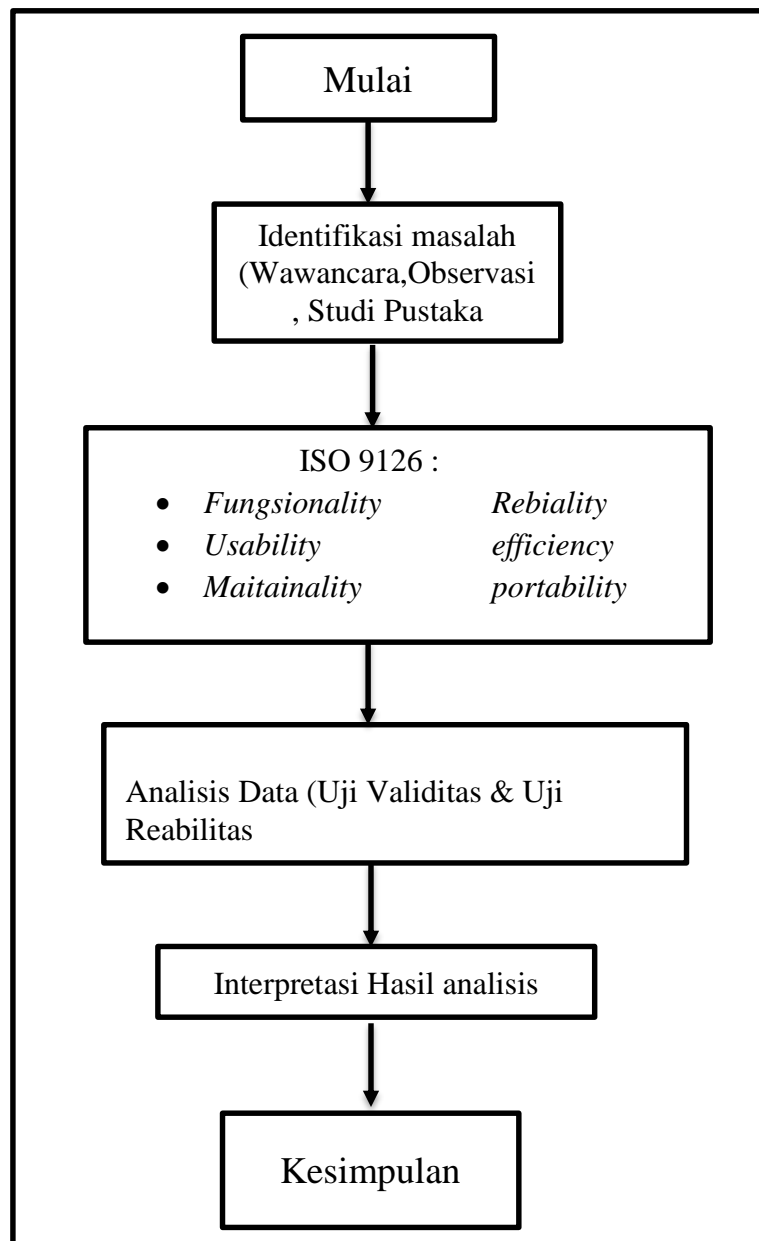
3.1.1 Alur Penelitian

Dalam penelitian ini, Adapun Langkah-langkah yang dilakukan penulis yaitu :

1. Mulai
2. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan observasi, wawancara, Dokumentasi dan kuesioner untuk mengidentifikasi masalah pada Aplikasi Alfagift. Saat mengamati penulis menemukan bahwa ada fitur atau produk yang tidak ada. Selanjutnya penulis mewawancarai Pak Freedy selaku IT di perusahaan Alfamart guna untuk mendapatkan informasi tentang aplikasi tersebut. Selanjutnya, penulis melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan data berupa jurnal, laporan penelitian, dan buku untuk mencari referensi yang berhubungan dengan topik penelitian.
3. Pengujian pengukuran kualitas menggunakan *ISO 9126* dengan menggunakan kuisoner yang indikatornya berupa variable-variable *ISO 9126*.
4. Analisis data dari hasil pengisian kuisoner menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, kemudian dari analisis tersebut di dapatkan nilai validasi dari masing-masing karakteristik yang telah di jawab oleh responden.

5. Menghitung nilai dari jawaban responden dalam kuesioner untuk mendapatkan nilai interpretasi kualitas *ISO 9126* terhadap aplikasi allfagift.
6. Selesai

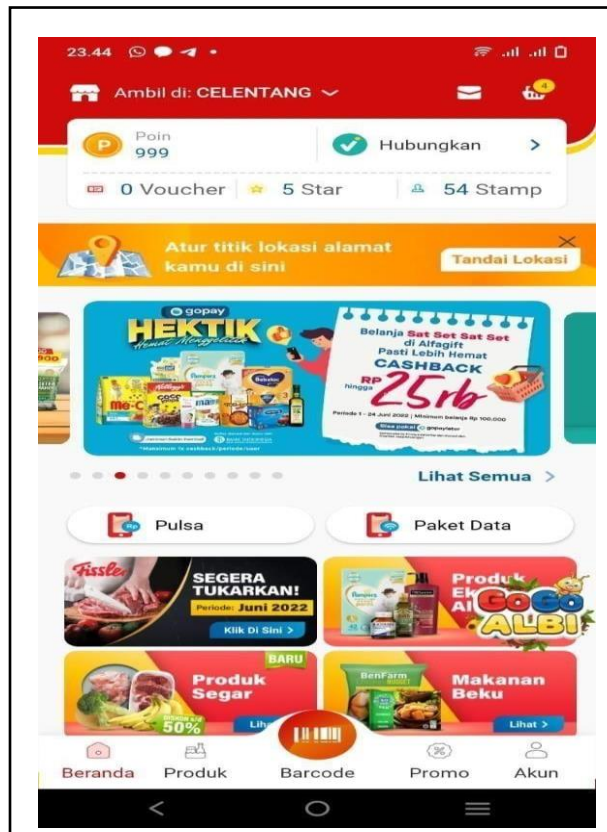
Alur Penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini :



3.1.2 Hasil Screenshot Aplikasi

3.1.2.1 Beranda

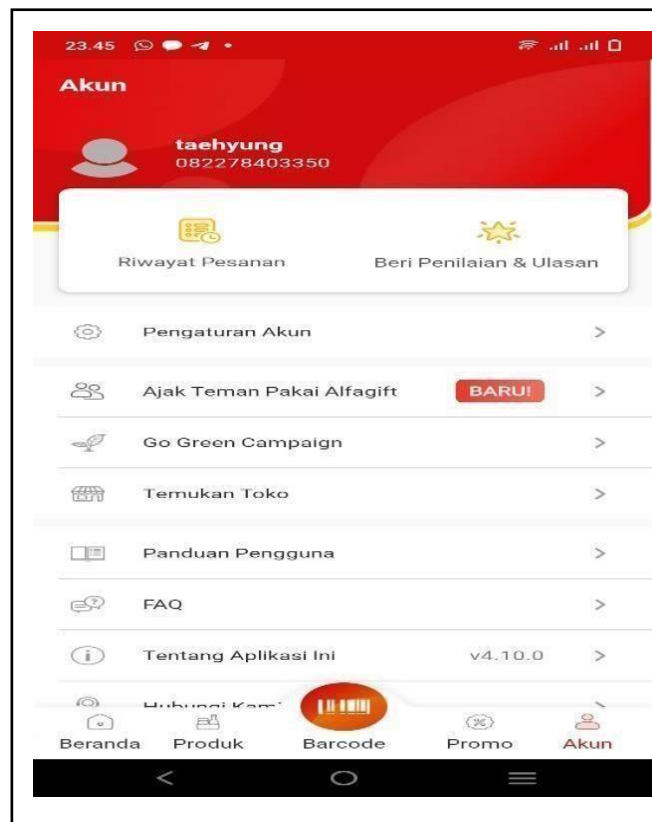
Beranda adalah tampilan pertama Ketika membuka aplikasi Alfagift, di mana menu ini menampilkan semua promo,poin member dan voucher jika ada. Tampilan Beranda dapat di lihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Tampilan Beranda

3.1.2.2 Akun

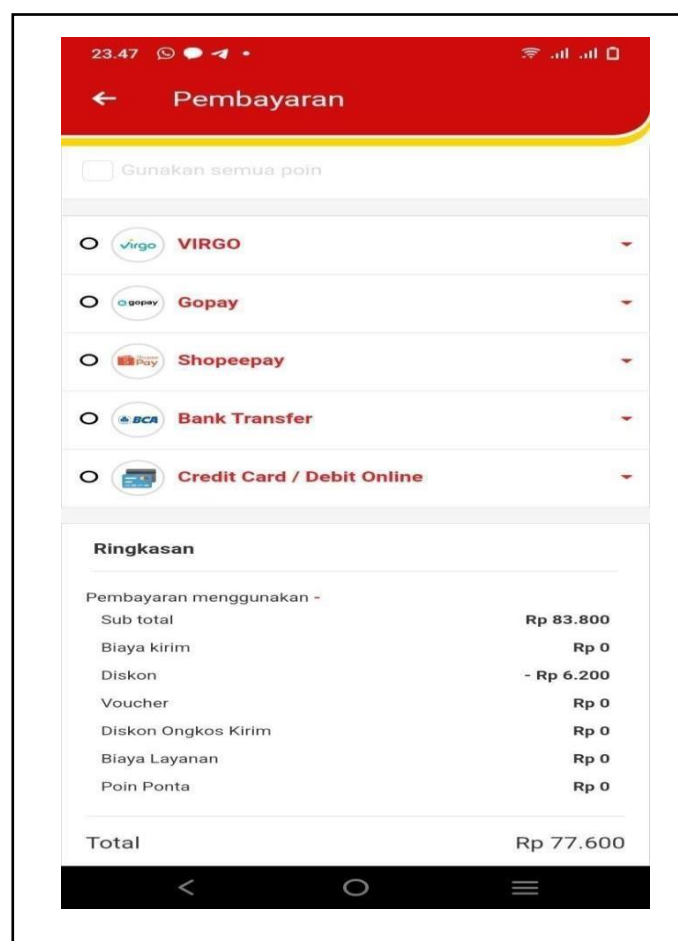
Dimenu ini menampilkan nama pemilik akun ini serta menampilkan pengaturan aplikasi. . Tampilan akun dapat di lihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Tampilan Akun

3.1.2.3 Metode Pembayaran

Di menu ini menampilkan menu pembayaran, konsumen dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan. Tampilan metode pembayaran dapat di lihat pada gambar 3.4.

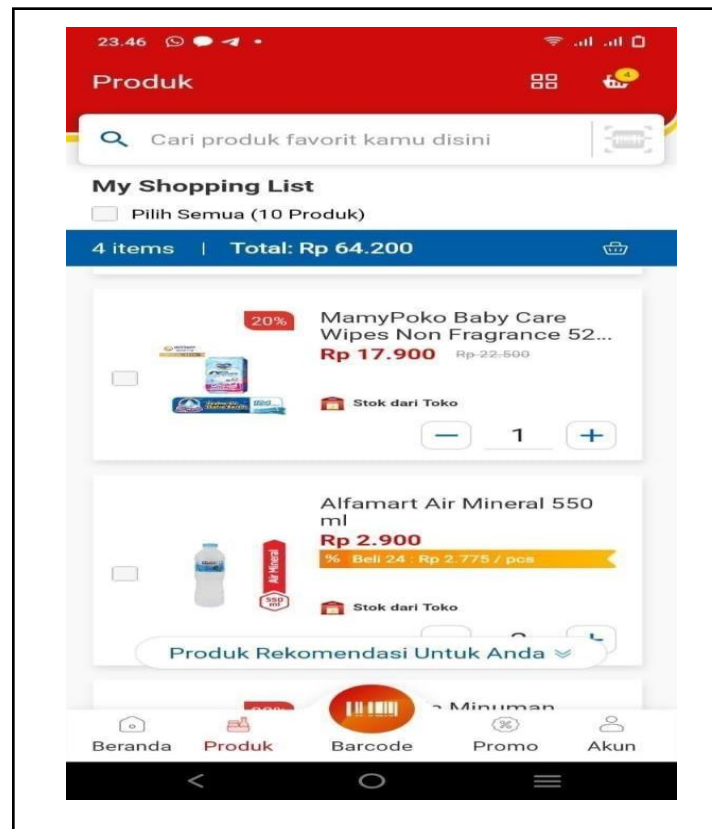


Gambar 3.4 Tampilan Metode Pembayaran

3.1.2.4 Pencarian Produk

Dimenu ini konsumen dapat mencari produk yang diinginkan.

Tampilan menu pencarian produk dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Tampilan Pencarian Produk.

3.1.3 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dari sejumlah besar orang atau responden melalui serangkaian pertanyaan untuk dijawab. Dengan memberikan survei, jawaban yang Anda terima akan dikumpulkan sebagai data. Data tersebut kemudian diolah dan dilengkapi sebagai hasil penelitian. Beberapa ahli memiliki definisi sendiri tentang apa itu kuesioner. Misalnya, Narbuko dan Achmadi (1999) menyatakan bahwa konsep kuesioner adalah daftar pertanyaan yang berkaitan dengan masalah atau bidang yang diselidiki.

Di sisi lain, Sugishirono (2010) mendefinisikan kuesioner sebagai metode pengumpulan data, dan menyajikan serangkaian pertanyaan atau jawaban secara tertulis kepada responden. Pada dasarnya tujuan dan kegunaan survei adalah untuk memperoleh sekumpulan data atau informasi yang berkaitan dengan suatu topik penelitian. Metode ini umumnya lebih sering digunakan dalam studi kuantitatif untuk menjelaskan hubungan antar variabel.

Dalam penelitian ini penulis telah menyediakan sejumlah pertanyaan- pertanyaan yang berhubungan dengan aplikasi Alfagift yang akan di bagikan kepada responden atau konsumen yang telah menggunakan berbelanja aplikasi Alfagift. Table kuesioner dapat dilihat pada table 3.1

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner

No.	Karakteristik	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Functionality	Apakah Aplikasi ALFAGIFT tersebut dapat melakukan fungsi yang diperlukan?				
		Apakah Hasil pengolahan data pada ALFAGIFT tersebut sesuai dengan yang diharapkan?				
		Apakah aplikasi ALFAGIFT dapat terhubung dengan aplikasi lainnya?				
		Dapatkah aplikasi mengantisipasi atau mencegah akses yang tidak sah?				
		Apakah aplikasi tersebut mengikuti aturan standar aplikasi yang berlaku?				
2.	Reliability	Apakah kesalahan penerapan aplikasi telah dieliminasi dari waktu ke waktu?				
		Apakah aplikasi tersebut telah mampu mempertahankan tingkat kinerjanya dalam kasus kesalahan software dan hardware?				
		Dapatkah aplikasi tersebut memulihkan data kembali jika terjadi kesalahan?				
		Apakah aplikasi tersebut telah mematuhi standar kehandalan sebuah aplikasi?				
3.	Usability	Apakah anda mengerti cara menggunakan aplikasi ALFAGIFT ?				
		Apakah langkah – langkah operasional aplikasi mudah dipelajari?				
		Apakah aplikasi tersebut dapat digunakan hanya dengan sumber daya seadanya?				
		Apakah aplikasi tersebut memiliki desain yang menarik?				

		Apakah aplikasi telah memenuhi standar kegunaan sebuah aplikasi?				
4.	Efficiency	Seberapa cepat aplikasi tersebut merespon aktivitas pengguna?				
		Apakah aplikasi tersebut dapat memanfaatkan sumber daya secara efisien?				
		Apakah aplikasi tersebut telah memenuhi standar efisiensi sebuah aplikasi?				
5.	Maintainability	Apakah error pada aplikasi dapat diketahui secara mudah?				
		Apakah kesalahan pada aplikasi dapat mudah diperbaiki?				
		Apakah aplikasi tersebut dapat melanjutkan fungsi kerjanya setelah diperbaiki?				
		Dapatkan perubahan pada aplikasi tersebut dapat divalidasi dengan mudah?				
6.	Portability	Dapatkah aplikasi tersebut mudah untuk dipindahkan?				
		Apakah aplikasi tersebut mudah di unduh?				
		Dapatkah aplikasi tersebut digantikan dengan aplikasi lain yang sejenis?				
		Apakah aplikasi tersebut telah memenuhi standar portability sebuah aplikasi ?				

3.1.4 Populasi dan sample

3.1.4.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2018:130) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi objek yang mempunyai kualitas

dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penentuan populasi merupakan tahapan penting dalam penelitian. Populasi dapat memberikan informasi atau data yang berguna bagi suatu penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah 41 gerai/toko yang di ambil dari 17 kecamatan di kota Palembang dan di dapatkan 139 responden

3.1.5 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara kuisisioner. Kuisisioner adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan kuisisioner sebagai alatnya. Pada kuisisioner diberikan petunjuk petunjuk agar pelaksanaan pengisian kuisisioner berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Dalam kuisisioner akan diberikan pertanyaan-pertanyaan sebanyak 25 pertanyaan sesuai dengan metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu ISO 9126, pertanyaan tersebut dikategorikan berdasarkan 6 karakteristik yaitu fungsionalitas, reliability, usability, efficiency, maintainability, portability. Alat ukur yang penulis gunakan dalam ISO 9126 adalah skala likert. Menurut *Sugiyono* dalam (2018 : 93) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. menggambarkan suatu jawaban yang bersifat negative. Sedang ujung sebelah kanan (angka tinggi), menggambarkan suatu jawaban yang

bersifat positif. Skala Likert dirancang untuk meyakinkan responden menjawab dalam berbagai tingkatan pada setiap butir pertanyaan atau pernyataan yang terdapat dalam kuesioner.

Peneliti menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban dan kemudian masing-masing jawaban dari setiap pertanyaan diberi nilai sebagai berikut: Jika jawaban responden sangat setuju (SS) memperoleh skor 4, jawaban Setuju (S) memperoleh skor 3, jawaban tidak setuju (TS) memperoleh skor 2, jawaban sangattidak setuju (STS) memperoleh skor 1

Tabel 3.2 Tabel Nilai

P	STS	TS	S	S
Nila	1	2	3	4

Keterangan :

PK = Pertanyaan Kuisisioner

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

3.16 Teknik Sampling

Dalam menentukan sampel penulis menggunakan metode simple random Sampling yaitu pengambilan sampel dilakukan secara acak sehingga seluruh anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sample. Teknik Random Sampling digunakan dengan cara menetapkan sampel yang semua anggotanya memiliki peluang sama dan tidak terikat oleh apa pun untuk dimasukkan ke dalam sampel penelitian. Kemudian metode yang digunakan dalam menentukan jumlah sampel untuk questionnaire menggunakan rumus slovin. Adapun rumus slovin dijelaskan sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + ne^2}$$

Rumus tersebut dijelaskan sebagai berikut :

n = sampel

N = populasi

e = tingkat error / kesalahan (1%, 5%,10%)

Dalam menentukan sampel yang akan digunakan, penulis menggunakan populasi sebanyak 461 orang, angka ini didapat dari data yang penulis peroleh dari pengguna alfa gift yang telah berberlanjan dengan system delivery order di Palembang selama 1 bulan. Kemudian tingkat kesalahan yang penulis gunakan adalah 10%. Diketahui :

N=461

e = 10%

$$n = \frac{N}{1 + ne^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi (461)

n = Jumlah presisi yang digunakan 10% atau 0.1

Jadi :

$$n = \frac{461}{1+(461 \times 0,01)}$$

$n = 82$ (82 Sampel Responden) Jadi jumlah sampel yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 82 orang

3.1.6 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur valid tidaknya suatu item pertanyaan. Metode pengujian instrumen dimaksudkan untuk menguji validitas dan reliabilitas kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat diketahui sampai sejauh mana kuesioner dapat menjadi alat pengukur yang valid dan reliabel dalam mengukur suatu gejala yang ada. Uji validitas instrumen yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 2.1.

3.1.7 Uji Reabilitas

Uji realibilitas bertujuan untuk mengukur konsisten tidaknya suatu jawaban seseorang terhadap item pertanyaan didalam sebuah kuesioner. Pengujian realibilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 2.4.

3.1.8 Hasil Responden

Jumlah keseluruhan kuesioner yang disebar dalam penelitian ini adalah 139 kuesioner. Penyebaran kuisisioner dilakukan secara langsung dengan cara menunggu responden saat pengisian kuesioner dan langsung mengumpulkan kuesioner yang telah diisi. secara lebih rinci jumlah kuesioner yang disebar dan kembali dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3 Tabel Deskripsi Kuisisioner Responden

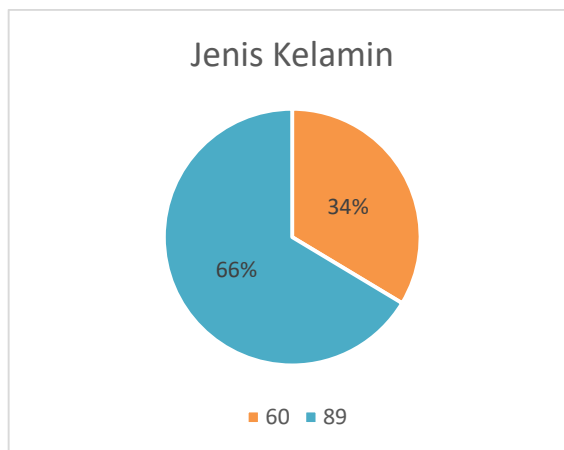
Keterangan	Frekuensi
Kuisisioner yang disebar	82
Kuisisioner yang kembali	82
Kuisisioner yang dapat digunakan	82

Sumber : Data primer yang diolah

Data tabel 3.3 total kuisisioner yang diolah dalam penelitian ini adalah 139 kuisisioner.

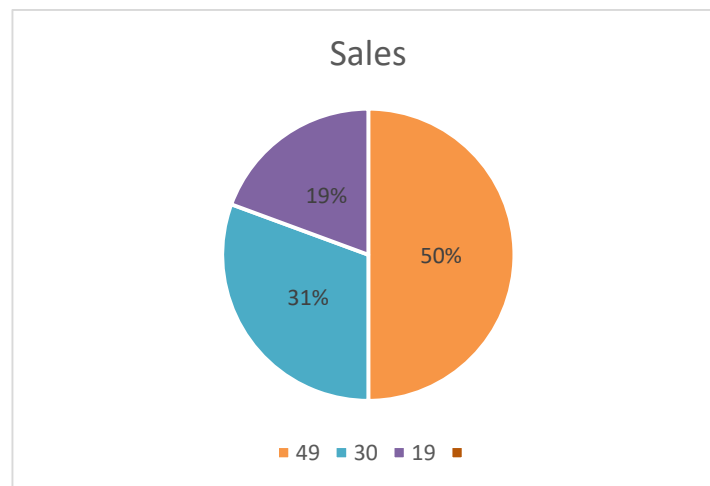
3.1.9 Deskripsi Responden

Berikut ini akan digambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna aplikasi ALFAGIFT di kota Palembang. Data responden dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, dan usia



Gambar 3.6 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Gambar diatas menjelaskan tentang distribusi responden berdasarkan jenis kelamin. Dari gambar tersebut, dapat dilihat bahwa sebanyak 34% berjenis kelamin laki-laki dan 69% berjenis kelamin perempuan. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki. Hal ini dikarenakan pada penyebaran kuesioner banyak ditemui pengguna aplikasi yang berjenis kelamin perempuan.



Gambar 3.7 Distribusi Responden Berdasarkan Umur

Gambar diatas menjelaskan distribusi responden berdasarkan umur. Darigambar tersebut dapat dilihat bahwa sebanyak 49,64% berusia 17 sampai 25 tahun, 30.93% berusia 26 sampai 35 tahun, 19.43% berusia 36 sampai 45 tahun.

3.1.10 Uji Validitas dan Realibilitas

3.1.10.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. uji validitas ialah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (konten) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen (kuisisioner) yang digunakan dalam suatu penelitian. Untuk mengetahui valid atau tidak dari instrument yang digunakan dalam pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengkorelasikan setiap skor variable jawaban responden dengan total skor masing-masing variable, kemudian hasil korelasi dibandingkan dengan total skor masing-masing variable. (Putra, 2014:177) Nilai r tabel penelitian ini yakni 0,21 hasil ini setelah dihitung menggunakan SPSS. Jika r hitung di atas 0.21. Maka alat ukur bisa dinyatakan valid dan sebaliknya jika di bawah 0.21 berarti alat ukur dinyatakan tidak valid. dimana dalam mencari r tabel menggunakan SPSS dengan rumus : Derajat bebas (Degree Of Freedom- df) = Jumlah Responden-2

0,95 = taraf keyakinan

Taraf keyakinan ini = $1 - \alpha$. Nilai α (alpha) ini sendiri adalah tingkat atau taraf signifikansi (level of significance). Jadi dalam mencari nilai r tabel pada taraf signifikansi = 5 % (0.05), maka disini pada rumus tersebut $1 - 0.05 = 0.95$. Untuk mencari r tabel menggunakan SPSS terlebih dahulu harus mencari t tabel dengan rumus $IDF.T(0.95,df)$, setelah itu dapat ditemukan hasil hasil untuk r tabel menggunakan rumus $t_{0.05}/\sqrt{df+t_{0.05}^2}$. (Sarjono, 2011:48)

Hasil pengujian validitas instrumen untuk setiap item pernyataan diperlihatkan pada Tabel 3.4 berikut :

Tabel 3.4 Hasil Uji Validasi

Indikator	Corrected Item -Total Correlation	Keterangan
A1	0,944	Valid
A2	0,964	Valid
A3	0,960	Valid
A4	0,956	Valid
A5	0,944	Valid
B1	0,990	Valid
B2	0,953	Valid
B3	0,990	Valid
B4	0,990	Valid
C1	0,975	Valid
C2	0,959	Valid
C3	0,978	Valid
C4	0,954	Valid
C5	0,978	Valid
D1	0,961	Valid
D2	0,982	Valid
D3	0,982	Valid
E1	0,971	Valid
E2	0,976	Valid
E3	0,971	Valid
E4	0,978	Valid
F1	0,905	Valid
F2	0,943	Valid
F3	0,699	Valid
F4	0,943	Valid

Dari tabel 3.4, diketahui bahwa semua pertanyaan dikatakan valid.

3.1.10.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah data untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Keandalan yang menyangkut kekonsistenan jawaban jika diujikan berulang pada sampel yang berbeda. (Putra, 2014:178) Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 25 dengan uji keterandalan teknik Alpha Cronbach. Peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menghitung Cronbach Alpha dari masing-masing item dalam suatu variabel. Instrumen yang dipakai dalam variabel dikatakan handal (reliable) apabila memiliki Cronbach Alpha lebih dari 0,60 (Nunnaly dalam Prayoga dan Sensuse, 2010).

Hasil pengujian reliabilitas untuk setiap item pernyataan diperlihatkan pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Functionality	0,833	Reliabel
Reliability	0,854	Reliabel
Usability	0,835	Reliabel
Efficiency	0,881	Reliabel
Maintainability	0,855	Reliabel
Portability	0,838	Reliabel

Dari Tabel 3.5 dapat dilihat bahwa koefisien reliabilitas variabel Functionality adalah 0,833, variabel Reliability adalah 0,854, variable Usability adalah 0,835, variabel Efficiency adalah 0,881, variabel Maintainability adalah 0,855 dan variabel Portability adalah 0,838.

a. Functionality

Functionality merupakan Kemampuan perangkat lunak untuk menyediakan fungsi sesuai kebutuhan user dan memuaskan user. distribusi frekuensi variabel functionality dapat dilihat pada tabel 3.6 dibawah ini:

Tabel 3.6 Pernyataan Variabel Functionality

No	Pernyataan	Keterangan							
		SS		S		TS		STS	
		4	%	3	%	2	%	1	%
1.	Apakah Aplikasi ALFAGIFT tersebut dapat melakukan fungsi yang diperlukan?	64	87,05	18	12,95	0	0	0	0
2.	Apakah Hasil pengolahan data pada ALFAGIFT tersebut sesuai dengan yang diharapkan?	62	85,61	20	14,39	0	0	0	0
3.	Apakah aplikasi ALFAGIFT dapat terhubung dengan aplikasi lainnya?	62	85,61	19	13,67	1	0,72	0	0
4.	Dapatkah aplikasi mengantisipasi atau mencegah akses yang tidak sah?	61	85,61	13	9,35	7	5,04	0	0
5.	Apakah aplikasi tersebut mengikuti aturan standar aplikasi yang berlaku?	65	87,77	17	12,23	0	0	0	0

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel

Functionality diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut :

1. Pada pernyataan pertama skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 87,05%, S (setuju) adalah 12,95%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. maka dapat disimpulkan bahwa rata- rata responden sangat setuju bahwa aplikasi ALFAGIFT sangat diperlukan oleh konsumen.

2. Pada pernyataan kedua skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 85,61%, S (setuju) adalah 14,39%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju bahwa pengolahan data pada aplikasi sesuai dengan yang diharapkan.
3. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 85,61%, S (setuju) adalah 13,67%, TS (tidak setuju) adalah 0,71% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju bahwa aplikasi ALFAGIFT terhubung dengan aplikasi lainnya.
4. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 85,61%, S (setuju) adalah 9,35%, TS (tidak setuju) adalah 5,04% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata bahwa aplikasi dapat mencegah akses yang tidak sah.
5. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 87,77% , S (setuju) adalah 12,23%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju bahwa aplikasi tersebut mengikuti standar aturan aplikasi yang berlaku.

Secara keseluruhan variabel Functionality rata-rata pengguna sangat setuju bahwa aplikasi ini mudah digunakan.

b. Reliability

Reliability merupakan Kemampuan perangkat lunak untuk mempertahankan tingkat kinerja tertentu/ performance dari software (ex: akurasi, konsistensi, kesederhanaan, toleransi kesalahan). distribusi frekuensi variabel reliability dapat dilihat pada tabel 3.7 dibawah ini:

Tabel 3.7 Pernyataan Variabel Reliability

No	Pernyataan	Keterangan							
		SS		S		TS		STS	
		4	%	3	%	2	%	1	%
1.	Apakah kesalahan penerapan aplikasi telah dieliminasi dari waktu ke waktu?	59	76,98	32	23,02	0	0	0	0
2.	Apakah aplikasi tersebut telah mampu mempertahankan tingkat kinerjanya dalam kasus kesalahan software dan hardware?	56	76,98	19	13,67	13	9,35	0	0
3.	Dapatkah aplikasi tersebut memulihkan data kembali jika terjadi kesalahan?	59	76,98	32	23,02	0	0	0	0
4.	Apakah aplikasi tersebut telah mematuhi standar kehandalan sebuah aplikasi?	50	76,98	32	23,02	0	0	0	0

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variable reliability diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut :

1. Pada pernyataan pertama skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 76,98%, S (setuju) adalah 23,02%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. maka dapat disimpulkan bahwa rata- rata responden sangat setuju bahwa kesalahan aplikasi ALFAGIFT telah dieliminasi dari waktu ke waktu.
2. Pada pernyataan kedua skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 76,98%, S (setuju) adalah 13,67%, TS (tidak setuju) adalah 9,35% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju bahwa aplikasi mampu mempertahankan kinerjanya pada kasus kesalahan.
3. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 76,98%, S (setuju) adalah 23,02%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata- rata responden sangat setuju bahwa aplikasi dapat memulihkan data kembali.
4. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 76,98%, S (setuju) adalah 23,02%, TS (tidak setuju)

adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata bahwa aplikasi memenuhi standar kehandalan sebuah aplikasi.

Secara keseluruhan variabel reliability rata-rata pengguna sangat setuju bahwa aplikasi ini dapat memulihkan kesalahan pada aplikasi.

c. Usability

Usability merupakan Kemampuan perangkat lunak untuk dipahami, dipelajari, digunakan, dan menarik bagi pengguna. distribusi frekuensi variabel usability dapat dilihat pada tabel 3.8 dibawah ini:

Tabel 3.8 Pernyataan Variabel Usability

No	Pernyataan	Keterangan							
		SS		S		TS		STS	
		4	%	3	%	2	%	1	%
1.	Apakah anda mengerti cara menggunakan aplikasi ALFAGIFT ?	53	79,14	29	20,86	0	0	0	0
2.	Apakah langkah – langkah operasional aplikasi mudah dipelajari?	50	76,98	21	15,11	11	7,91	0	0
3.	Apakah aplikasi tersebut dapat digunakan hanya dengan sumber daya seadanya?	50	76,98	32	23,02	0	0	0	0
4.	Apakah aplikasi tersebut memiliki desain yang menarik?	51	77,70	27	19,42	4	2,88	0	0
5.	Apakah aplikasi telah memenuhi standar kegunaan sebuah aplikasi?	53	79,14	29	20,86	0	0	0	0

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel Usability diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut :

1. Pada pernyataan pertama skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 79,14%, S (setuju) adalah 20,86%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. maka dapat disimpulkan bahwa rata- rata responden sangat setuju bahwa responden mengerti menggunakan aplikasi ALFAGIFT.

2. Pada pernyataan kedua skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 76,98%, S (setuju) adalah 15,11%, TS (tidak setuju) adalah 7,91% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju bahwa petunjuk pada aplikasi ALFAGIFT mudah dipelajari.
3. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 76,98%, S (setuju) adalah 23,02%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju bahwa aplikasi ALFAGIFT dapat digunakan dengan sumber daya seadanya.
4. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 77,70%, S (setuju) adalah 19,42%, TS (tidak setuju) adalah 2,88% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju bahwa tampilan aplikasi sangat menarik.
5. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 79,14% , S (setuju) adalah 28,86%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju bahwa aplikasi tersebut mengikuti standar kegunaan aplikasi.

Secara keseluruhan variabel usability rata-rata pengguna sangat setuju bahwa aplikasi ini menarik.

d. Efficiency

Efficiency merupakan Kemampuan perangkat lunak untuk memberikan kinerja yang sesuai dan relatif terhadap jumlah sumber daya yang digunakan pada saat keadaan tersebut (ex: efisiensi penyimpanan). distribusi frekuensi variabel efficiency dapat dilihat pada tabel 3.9 dibawah ini:

Tabel 3.9 Pernyataan Variabel Efficiency

No	Pernyataan	Keterangan							
		SS		S		TS		STS	
		4	%	3	%	2	%	1	%
1.	Seberapa cepat aplikasi tersebut merespon aktivitas pengguna?	51	77,70	20	14,39	11	7,91	0	0
2.	Apakah aplikasi tersebut dapat memanfaatkan sumber daya secara efisien?	50	76,98	32	23,02	0	0	0	0
3.	Apakah aplikasi tersebut telah memenuhi standar efisiensi sebuah aplikasi?	50	76,98	32	23,02	0	0	0	0

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variable efficiency diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut :

1. Pada pernyataan pertama skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 77,70%, S (setuju) adalah 14,39%, TS (tidak setuju)

adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. maka dapat disimpulkan bahwa rata- rata responden sangat setuju bahwa aplikasi ALFAGIFT cepat merespon aktivitas.

2. Pada pernyataan kedua skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 76,98%, S (setuju) adalah 23,02%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju bahwa aplikasi memanfaatkan sumber daya alam secara efisien.

3. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 76,98%, S (setuju) adalah 23,02%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata- rata responden sangat setuju bahwa aplikasi memenuhi standar efisiensi sebuah aplikasi.

Secara keseluruhan variabel efficiency rata-rata pengguna sangat setuju bahwa aplikasi ini efisien untuk digunakan.

e. Maintainability

Maintainability merupakan Kemampuan perangkat lunak untuk dimodifikasi. Modifikasi meliputi koreksi, perbaikan atau adaptasi terhadap perubahan lingkungan, persyaratan, dan spesifikasi fungsional (ex: konsistensi). distribusi frekuensi

variabel maintainability dapat dilihat pada tabel 3.10 dibawah ini:

Tabel 3.10 Pernyataan Variabel Maintainability

No	Pernyataan	Keterangan							
		SS		S		TS		STS	
		4	%	3	%	2	%	1	%
1.	Apakah error pada aplikasi dapat diketahui secara mudah?	46	74,10	36	25,90	0	0	0	0
2.	Apakah kesalahan pada aplikasi dapat mudah diperbaiki?	46	74,10	29	20,86	7	5,04	0	0
3.	Apakah aplikasi tersebut dapat melanjutkan fungsi kerjanya setelah diperbaiki?	46	74,10	36	25,10	0	0	0	0
4.	Dapatkan perubahan pada aplikasi tersebut dapat divalidasi dengan mudah?	52	74,10	30	21,58	6	4,32	0	0

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variable maintainability diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut :

1. Pada pernyataan pertama skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 74,10%, S (setuju) adalah 25,90%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. maka dapat disimpulkan bahwa rata- rata responden sangat setuju bahwa error dapat diketahui sangat mudah.
2. Pada pernyataan kedua skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 74,10%, S (setuju) adalah 20,86%, TS (tidak setuju)

adalah 5,04% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju bahwa error aplikasi mudah diperbaiki.

3. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 74,10%, S (setuju) adalah 25,90%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju bahwa aplikasi dapat melanjutkan fungsi kerjanya setelah diperbaiki.

4. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 74,10%, S (setuju) adalah 21,58%, TS (tidak setuju) adalah 4,32% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju bahwa aplikasi dapat divalidasi secara mudah.

Secara keseluruhan variabel maintainability rata-rata pengguna sangat setuju bahwa aplikasi ini dapat diperbaiki dengan mudah.

f. Portability

Portability merupakan Kemampuan perangkat lunak untuk ditransfer dari satu lingkungan ke lingkungan lain atau kemampuan software beradaptasi saat digunakan di area

tertentu (ex: self documentation, teratur). distribusi frekuensi variabel portability dapat dilihat pada tabel 3.11 dibawah ini:

Tabel 3.11 Pernyataan Variabel Portability

No	Pernyataan	Keterangan							
		SS		S		TS		STS	
		4	%	3	%	2	%	1	%
1.	Dapatkah aplikasi tersebut mudah untuk dipindahkan?	68	89,93	14	10,07	0	0	0	0
2.	Apakah aplikasi tersebut mudah di unduh?	69	90,65	13	9,35	0	0	0	0
3.	Dapatkah aplikasi tersebut digantikan dengan aplikasi lain yang sejenis?	51	77,70	31	22,30	0	0	0	0
4.	Apakah aplikasi tersebut telah memenuhi standar portability sebuah aplikasi ?	79	90,65	13	9,35	0	0	0	0

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variable portability diatas peneliti menyimpulkan sebagai berikut :

1. Pada pernyataan pertama skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 89,93%, S (setuju) adalah 10,07%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. maka dapat disimpulkan bahwa rata- rata responden sangat setuju bahwa aplikasi mudah dipindahkan.
2. Pada pernyataan kedua skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 90,65%, S (setuju) adalah 9,35%, TS (tidak setuju)

adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju bahwa aplikasi mudah di unduh.

3. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 77,70%, S (setuju) adalah 22,30%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju bahwa aplikasi tidak dapat digantikan dengan aplikasi sejenis.
4. Pada pernyataan ketiga skor jawaban SS (sangat setuju) adalah 90,65%, S (setuju) adalah 9,35%, TS (tidak setuju) adalah 0% dan STS (sangat tidak setuju) adalah 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju bahwa aplikasi memenuhi standar portability.

Secara keseluruhan variabel portability rata-rata pengguna sangat setuju bahwa aplikasi ini dapat diunduh dengan mudah.

Pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner tersebut bersifat positif. Setiap pilihan jawaban mendapatkan nilai (score). Penilaian dan interpretasi kualitas terhadap masing-masing indikator dalam tiap konstruk kuesioner dapat diketahui dengan langkah – langkah sebagai berikut :

a. Menentukan besarnya skor kriterium (skor ideal) ($\sum SK$).

$\sum SK =$ Skor tertinggi tiap item pertanyaan Jumlah responden.

b. $\sum SH =$ Jumlah skor total hasil pengumpulan data setiap pertanyaan.

c. Melakukan perhitungan persentase setiap pertanyaan.

$$P = \frac{\sum SK}{\sum SH} \times 100\%$$

Menentukan skala interpretasi dari setiap pertanyaan, skala interpretasi dapat dilihat pada gambar 3.8 yang dapat kita lihat dibawah ini :

0% - 20%	21% - 40%	41% - 60%	61% - 80%	81% - 100%
Sangat Lemah	Lemah	Cukup	Kuat	Sangat Kuat

Sumber : (Riduwan dalam Febria 2014)

Gambar 3.8 Skala Interpretasi Persentase Pengukuran

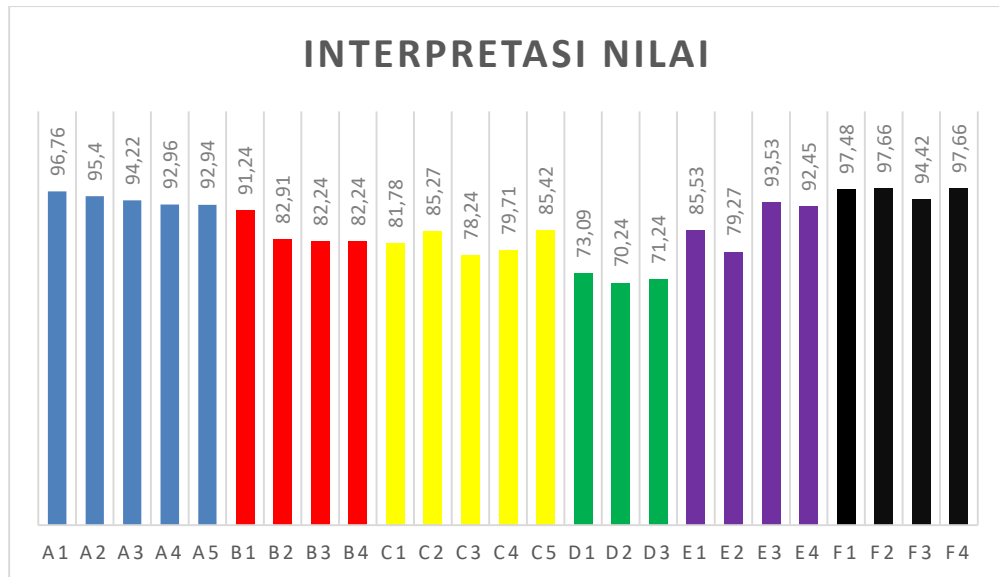
Penilaian dan interpretasi kualitas terhadap masing-masing indikator dalam tiap konstruk kuesioner dapat dilihat pada Tabel 3.12 dibawah ini :

Tabel 3.10 Interpretasi Item Pernyataan Kuesioner

Variabel	Indikator	Kode	Nilai	Interpretasi
Functionality	Apakah Aplikasi ALFAGIFT tersebut dapat melakukan fungsi yang diperlukan?	A1	96,76	Sangat Kuat
	Apakah Hasil pengolahan data pada ALFAGIFT tersebut sesuai dengan yang diharapkan?	A2	96,40	Sangat Kuat
	Apakah aplikasi ALFAGIFT dapat terhubung dengan aplikasi lainnya?	A3	95,22	Sangat Kuat
	Dapatkah aplikasi mengantisipasi atau mencegah akses yang tidak sah?	A4	94,96	Sangat Kuat
	Apakah aplikasi tersebut mengikuti aturan standar aplikasi yang berlaku?	A5	92,94	Sangat Kuat
Reliability	Apakah kesalahan penerapan aplikasi telah dieliminasi dari waktu ke waktu?	B1	94,24	Sangat Kuat
	Apakah aplikasi tersebut telah mampu mempertahankan tingkat kinerjanya dalam kasus kesalahan software dan hardware?	B2	91,91	Sangat Kuat
	Dapatkah aplikasi tersebut memulihkan data kembali jika terjadi kesalahan?	B3	94,24	Sangat Kuat
	Apakah aplikasi tersebut telah mematuhi standar kehandalan sebuah aplikasi?	B4	94,24	Sangat Kuat
Usability	Apakah anda mengerti cara menggunakan aplikasi ALFAGIFT ?	C1	94,78	Sangat Kuat
	Apakah langkah – langkah operasional aplikasi mudah dipelajari?	C2	92,27	Sangat Kuat

	Apakah aplikasi tersebut dapat digunakan hanya dengan sumber daya seadanya?	C3	94,24	Sangat Kuat
	Apakah aplikasi tersebut memiliki desain yang menarik?	C4	93,71	Sangat Kuat
	Apakah aplikasi telah memenuhi standar kegunaan sebuah aplikasi?	C5	94,42	Sangat Kuat
Efficiency	Seberapa cepat aplikasi tersebut merespon aktivitas pengguna?	D1	92,09	Sangat Kuat
	Apakah aplikasi tersebut dapat memanfaatkan sumber daya secara efisien?	D2	94,24	Sangat Kuat
	Apakah aplikasi tersebut telah memenuhi standar efisiensi sebuah aplikasi?	D3	94,24	Sangat Kuat
Maintainability	Apakah error pada aplikasi dapat diketahui secara mudah?	E1	93,53	Sangat Kuat
	Apakah kesalahan pada aplikasi dapat mudah diperbaiki?	E2	92,27	Sangat Kuat
	Apakah aplikasi tersebut dapat melanjutkan fungsi kerjanya setelah diperbaiki?	E3	93,53	Sangat Kuat
	Dapatkan perubahan pada aplikasi tersebut dapat divalidasi dengan mudah?	E4	92,45	Sangat Kuat
Portability	Dapatkah aplikasi tersebut mudah untuk dipindahkan?	F1	97,48	Sangat Kuat
	Apakah aplikasi tersebut mudah di unduh?	F2	97,66	Sangat Kuat
	Dapatkah aplikasi tersebut digantikan dengan aplikasi lain yang sejenis?	F3	94,42	Sangat Kuat
	Apakah aplikasi tersebut telah memenuhi standar portability sebuah aplikasi ?	F4	97,66	Sangat Kuat

Keterangan tentang nilai interpretasi untuk masing-masing indikator dapat dilihat pada gambar 3.9 yang dapat kita lihat dibawah ini



Gambar 3.9 Interpretasi Persentase

Berdasarkan hasil pengukuran diperoleh data sebagai berikut :

1. Functionality pada indikator aplikasi tersebut mengikuti aturan standar aplikasi yang berlaku mendapatkan nilai tertinggi sebesar 96,94%.

2. Reliability ada 3 indikator yang memiliki nilai yang sama tertinggi sebesar 94,24%.
3. Usability pada indikator konsumen mengerti cara menggunakan aplikasi ALFAGIFT mendapatkan nilai tertinggi sebesar 94,78%.
4. Efficiency ada 2 indikator yang memiliki nilai sama tertinggi sebesar 94,24%.
5. Maintainability ada 2 indikator yang memiliki nilai sama tertinggi sebesar 93,53%.
6. Portability ada 2 indikator yang memiliki nilai sama tertinggi sebesar 97,66%.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini pada variabel functionality pada indikator aplikasi tersebut mengikuti aturan standar aplikasi yang berlaku mendapatkan nilai sebesar 96,94%. Hal ini terjadi karena aplikasi ALFAGIFT memang sesuai dengan aturan yang ada pada aplikasi umumnya. Pada variabel reliability memiliki nilai 91,91% pada indikator aplikasi tersebut telah mampu mempertahankan tingkat kinerjanya dalam kasus kesalahan software dan hardware dikarenakan sering terjadinya kesalahan dan error pada aplikasi yang membuat tingkat kerjanya masih kurang baik. Pada variabel usability pada indikator konsumen mengerti cara menggunakan aplikasi ALFAGIFT mendapatkan nilai sebesar 94,78%. Hal ini terjadi karena aplikasi ALFAGIFT sangat mudah digunakan oleh konsumen. Pada variabel efficiency memiliki nilai 92,09% pada indikator Seberapa cepat aplikasi tersebut merespon aktivitas pengguna dikarenakan aplikasi sering lambat dalam merespon aktivitas pengguna. Pada variabel maintainability memiliki nilai 92,27% pada indikator kesalahan pada aplikasi dapat mudah diperbaiki dikarenakan konsumen sering kesulitan dalam memperbaiki aplikasi.

Pada variabel portability memiliki nilai 94,42% pada indikator, aplikasi tersebut digantikan dengan aplikasi lain yang sejenis dikarenakan aplikasi yang lain belum tentu semenarik aplikasi tersebut. Sehingga kualitas aplikasi ALFAGIFT ini baik dan layak untuk digunakan bahwa semua variable rata-rata nilainya diatas 90%.

4.2 Saran

Dilihat dari nilai interpretasi hasil pengukuran di variabel Portability, pada item pertanyaan Apakah aplikasi alfagift mudah di unduh mendapatkan nilai (97,66%), maka aplikasi alfagift tersebut sudah baik dan layak dipertahankan kualitas dalam pengunduhan aplikasi Alfagift.

Penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan tidak hanya pada variable efficiency tapi juga pada variabel reliability. Model penelitian ini dapat dikembangkan agar aplikasi memiliki pengguna yang lebih banyak dan lebih luas cakupannya serta dapat dilakukan lagi analisis dari responden yang lebih banyak. Pada ada penelitian selanjutnya bisa dilakukan analisis bukan hanya sebatas pengukuran

DAFTAR PUSTAKA

- Sari, Y. P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Di Kota Prabumulih. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi (JSK)*.
- Syani, M., & Werstantia, N. (2019). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Retrieved 19 September 2020 from <https://doi.org/10.31962/jiitr.v1i1.22>.
- Febria. 2015. *Perancangan Alat Ukur Kualitas Perangkat Lunak Menggunakan Komponen ISO/IEC 9126*. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*. Vol,4 . No.2.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung:Alfabeta
- Rochmani,Martiana., Darwiyanto, Eko. (2015). *Evaluasi Website Akademik Menggunakan Iso/Iec 9126*. e-Proceeding of Engineering. Vol,2 . No.1.
- Sumiari, Ni Kadek., Yudi, Nyoman. (2014). *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Infromasi Akademik Online (Studi Kasus Stmik Stikom Bali)*. Seminar Nasional Informatika.
- Nugroho, U. 2020. *Statistik Dasar Dan Penerapan Spss Untuk Pendidikan Olahraga* (CV. Samu Untung (ed.)).
- C. L. D. Rizka, F. S. Dewi, and S. R. Wicaksono, "Pengukuran Dan Kualitas Perangkat Lunak Website 'Linkedin' Menggunakan Metode Function Point Analysis," *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 3, no. 2, pp. 79–83,

