



# POLITEKNIK POS INDONESIA

## JURNAL AKUNTANSI

TH X / 01/ Februari / 2018

ISSN 1979 - 8334

Pengaruh Sistem Penggajian terhadap Kinerja Karyawan pada PT. TASPEN (Persero) KCU Bandung

Toto Suwarsa SE., MM., Ak, Anita Retha Rizki

Analisis pengendalian persediaan bahan baku dengan metode EOQ (*Economic Order Quantity*) untuk menentukan jumlah *purchase order* (PO) pada PT. Bakrie Pipa Industri

Khairaningrum M.

Pengaruh aktivitas pengendalian internal terhadap pencegahan kecurangan (FRAUD) pada PT. Bank Rakyat Indonesia Kabupaten Barat

Indra Firmansyah

Pengaruh audit operasional terhadap kualitas pelayanan jasa pada PT. Pos Indonesia (PERSERO)

Jaka Maulana

Pengaruh pendapatan asli daerah (PAD) dan dana alokasi khusus (DAK) terhadap pengalokasian belanja modal pada pemerintah Kota Cimahi

Rima Sundari

Pengaruh pendapatan asli daerah dan dana perimbangan terhadap kinerja keuangan pemerintah Kota Cimahi

Ade Pipit Fatmawati

Analisis Penerapan E-Filing dan Kesadaran Wajib Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Yang Mengacu Undang - Undang Nomor 16 Tahun 2009 Di KPP BOJONAGARA Bandung

Diana Maryana SE., M.Si.

Analisis Penerapan Pemotongan Perhitungan penyeteroran dan pelaporan PPh pasal 4 ayat 2 atas sewa tanah dan atau bangunan Di YPBPI Tahun 2017

Toto Suwarsa SE., MM., Ak

Analisis Perbedaan Persepsi Mahasiswa Prodi Akuntansi Terhadap Persepsi Mahasiswa Prodi Akuntansi terhadap Propesi Akuntan Publik Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Akuntansi Politeknik Pos Indonesia Sebelum dan Sesudah Menempuh Kuliah Auditing

Riani Tanjung SE., M.Si., Ak., CA

Spesifikasi User Requirement E-Learning Bahasa Inggris Menggunakan Metode KANO

Dewi Selviani, Sari Armiati

Pengaruh Sistem Akuntansi Pengeluaran Kas Terhadap Pengendalian Internal Pada Pt. Dirgantara Indonesia ( Persero)

Marismiati



Jurnal Akuntansi (Ak)	Tahun X	Nomor 01	Bandung, Februari 2018	ISSN 1979-8334
-----------------------	---------	----------	------------------------	----------------

# JURNAL AKUNTANSI

TH X / 01 / Februari/ 2018

ISSN : 1979-8334

---

---

Setiap tahun terbit dua kali pada bulan Februari dan Agustus. Berisi hasil penelitian dan kajian analisis di bidang Akuntansi.

## **SUSUNAN PENGURUS JURNAL AKUNTANSI :**

### **Pelindung**

Dr. Ir. Agus Purnomo, MT.

### **Penanggung Jawab**

Y. Casmadi , SE., MM

Indra Firmansyah, SE.,Ak.,MM

### **Penyunting**

Diana Maryana, SE.,M.Si

### **Anggota**

Surya Ramadhan Noor, SE., MM..

Toto Suwarsa, SE., Ak., MM.

Diana Maryana, SE.,M.Si

Tia Setiani, S.Pd.,MM

Dewi Selviani Y, SS. M.Pd.

Jaka Maulana, SE.,M.Ak.,Ak.,CA.,CPSAK

Khairaningrum Mulyanti, S.Pd., M.Pd.

Rima Sundari, SE., M.Ak., Ak.

Riani Tanjung, SE.,MSi.,Ak.,CA

Rukmi Juwita, SE., M.Si., Ak., CA.

Ade Pipit Fatmawati, SE., M.Pd

Marismiati, SE., M.Si

M. Rizal Satria, SE., M.Ak.,Ak

## **ALAMAT PENYUNTING DAN REDAKSI :**

Jurusan Akuntansi, Gedung Pendidikan,

Politeknik Pos Indonesia

Jl. Sariasih No 54 Bandung 40151 Telp. 022-2009570, Fax 022-2009568,

E-mail : d3\_akuntansi@poltekpos.ac.id

---

**Prodi Akuntansi D III Politeknik Pos Indonesia, telah Terakreditasi B berdasarkan Keputusan Dirjen DIKTI No.1072/BAN-PT/Akred/Dpl-III/IX/2015**

## **KATA PENGANTAR**

Jurnal Akuntansi diterbitkan setiap enam bulan sekali oleh Jurusan Akuntansi Politeknik Pos Indonesia, dengan tujuan untuk membantu dalam memenuhi kebutuhan masyarakat luas, yaitu bagi baik para akademisi, mahasiswa, praktisi dan pihak lainnya yang isinya berupa kajian ilmu dan hasil riset di bidang akuntansi.

Penerbitan saat ini terdiri dari 5 (lima) topik, meliputi :

Analisis Laporan Keuangan  
Akuntansi Biaya  
Perpajakan  
Auditing  
Manajemen Keuangan

Mudah-mudahan semua artikel yang dimuat dapat menambah pengetahuan dan pengalaman para pembaca, sehingga menambah semangat untuk terus berinovasi melahirkan karya tulis yang bermanfaat. Amin

Bandung,      Februari 2018

Redaksi

## DAFTAR ISI

SUSUNAN PENGURUS JURNAL AKUNTANSI .....	i
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	iii
Pengaruh Sistem Penggajian Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Taspen (Persero) Kcu Bandung .....	1
Analisis Pengendalian Persediaan Bahan Baku Dengan Metode Eoq ( <i>Economic Order Quantity</i> ) Untuk Menentukan Jumlah <i>Purchase Order</i> (Po) Pada Pt. Bakrie Pipa Industri .....	12
Pengaruh Aktivitas Pengendalian Internal Terhadap Pencegahan Kecurangan (Fraud) Pada Pt Bank Rakyat Indonesia Kabupaten Bandung Barat.....	25
Pengaruh Audit Operasional Terhadap Kualitas Pelayanan Jasa Pada Pt Pos Indonesia (Persero).....	37
Pengaruh Pendapatan Asli Daerah (Pad) Dan Dana Alokasi Khusus (DAK) Terhadap Pengalokasian Belanja Modal Pada Pemerintah Kota Cimahi .....	511
Pengaruh Pendapatan Asli Daerah Dan Dana Perimbangan Terhadap Kinerja Keuangan Pemerintah Kota Cimahi.....	611
Analisis Penerapan <i>E-Filing</i> Dan Kesadaran Wajib Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Yang Mengacu Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2009 Di Kantor Pelayanan Pajak Pratama Bojonagara Bandung.....	753
Analisis Penerapan Perhitungan, Penyetoran Dan Pelaporan Pph Pasal 4 Ayat 2 Atas Penghasilan Sewa Tanah Dan/Atau Bangunan .....	90
Analisis Perbedaan Persepsi Mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Pos Indonesia Sebelum & Sesudah Menempuh Mata Kuliah Audiiting Terhadap Profesi Akuntan Publik .....	999
Spesifikasi User Requirement E-Learning Bahasa Inggris Menggunakan Metode Kano .....	11313
Pengaruh Sistem Akuntansi Pengeluaran Kas Terhadap Pengendalian Internal Pada Pt. Dirgantara Indonesia ( Persero) .....	11322

## **SPEKIFIKASI USER REQUIREMENT E-LEARNING BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN METODE KANO**

**Dewi Selviani Yulientinah, Sari Armiati**

### **ABSTRAC**

*The main challenge in higher education is creating a learning environment that provides students with cognitive abilities to conduct analysis, synthesis and draw conclusions on topics. Learning environment can be changed from focusing on the teacher to a combination of learner, knowledge and assessment-centered, in order to create student learning collaboration that encourages the realization of competent communities according to the aims of their majors. This study focuses on the preparation of user requirements for E-learning in English by using Kano Method as a collaborative learning tool. This study aims to produce user requirements which are Attractive, Must-be, One-dimensional, Indifferent, Reverse, and Questionable. The research methodology used is the Waterfall model. The Waterfall Model or often also called the Linear Sequential Model proposes an approach to the development of systematic and sequential software that starts at the level and progress of the system in all analysis, design, code, testing and maintenance. The results shows that the priority of English e-learning application features are: polling, logins, language lab schedules, forums, search engines, links, bright colors, online quizzes, chatting, information on courses, online training, means of communication, information values, module downloads, and accessibility.*

*Keywords: user requirement, e-learning, English, Kano method*

### **1. PENDAHULUAN**

Perguruan tinggi sebagai industri jasa pendidikan tinggi dituntut untuk melakukan peningkatan mutu atau perbaikan secara berkesinambungan. Sebagaimana tercantum dalam Tridharma (mencakup pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat), perguruan tinggi perlu mempersiapkan serta mengembangkan diri untuk menjadi pusat pendidikan, pusat pengembangan ilmu dan teknologi, serta pusat penyebaran hasil pengembangan tersebut.

Tantangan utama dalam perguruan tinggi adalah menciptakan sebuah lingkungan belajar yang menyediakan mahasiswa dengan kemampuan kognitif untuk melakukan analisis, sintesis dan membuat kesimpulan atas topiknya. Lingkungan belajar dapat diubah dari yang berfokus pada pengajar menjadi kombinasi dari learner, knowledge dan assesment-centered, sehingga tercipta kolaborasi belajar siswa yang mendorong terwujudnya komunitas yang berkompeten sesuai sasaran jurusannya.

Belajar memiliki empat jenis domain yaitu transmission, acquisition, accretion dan emergence [Uws].

1. Transmission adalah proses penyampaian informasi, pengetahuan, ide dan keterampilan pada orang lain dengan cara penyampaian langsung, demonstrasi dan memberikan bimbingan. Keberhasilan domain dengan domain ini adalah 10%.

2. Acquisition memberikan pilihan dalam belajar dan paling relevan dengan siswa. Metode ini meliputi exploring, experimenting, self-instruction, inquiry, dan general curiosity. Saat ini acquisition menghasilkan 20% dari apa yang dipelajari.

3. Accretion memiliki tahapan-tahapan belajar seringkali berlangsung tanpa disadari, seperti proses mempelajari bahasa, budaya, kebiasaan, membuat anggapan, aturan sosial dan perilaku. Proses ini dapat berlangsung dimanapun dan menghasilkan 70% keberhasilan belajar dari apa yang dipelajari.

4. Emergence adalah hasil dari pembangunan ide dan pengertian yang terpola dan terstruktur yang belum pernah ada sebelumnya,

merupakan hasil penggabungan antara pemikiran dan interaksi. Bentuk pembelajarannya berupa sintesis, kreatifitas, intuisi, kebijakan dan problem solving. Metode ini tidak bergantung pada segi waktu dan dapat menghasilkan pengetahuan baru, sangat berkaitan erat dengan inspirasi dan keaslian (originality). Pada konteks praktis edukasi saat ini, keberhasilan domain ini sekitar 1-2% untuk proses belajar.

Komponen terpenting penting dalam kolaborasi adalah diskusi yang dilakukan saat pengerjaan tugas, sehingga keuntungan kognitif akan menjadi tuntutan dalam sebuah collaborative learning yang harus disepakati secara verbal diantara siswa [Mic01]. Dalam pembelajaran timbal balik interaksi sesama siswa digunakan untuk mempengaruhi cara belajar siswa [Mic01]. Pembelajaran ini adalah bentuk kolaborasi dan terdapat fakta bahwa dalam percakapan yang diartikulasikan oleh siswa, serta proses berbagi pemahaman yang dilakukan siswa, merupakan task learning yang potensial secara kognitif. Kolaborasi siswa di kelas membentuk proses berpikir dan

memberikan umpan balik berupa perilaku saling ketergantungan sosial yang positif berupa saling memberi dan menerima pertolongan, pertukaran sumber daya dan informasi, saling mendukung satu sama lain dan berkerja sama dalam proses dan progres.

Interaksi dalam kelas perlu dikelola untuk membangun pengertian pembelajaran yang mendalam dalam diri siswa. Moore mengemukakan bahwa pengelolaan ini melibatkan tiga jenis interaksi belajar yaitu [Mic01] :

- interaksi siswa dengan sumber daya
- interaksi siswa dengan pengajar
- interaksi siswa dengan siswa

Penelitian ini berfokus pada penyusunan user spesifikasi user requirement E-learning Bahasa Inggris dengan menggunakan Metode Kano sebagai alat bantu proses belajar yang kolaboratif (Collaborative Learning). Metode Kano adalah metode penggalan informasi yang dikembangkan untuk mengkuantitatifkan kepuasan pengguna dari sebuah produk tertentu. Tingkatan kepuasan pelanggan dalam

metode Kano terdiri dari 6 tingkatan, yaitu: must be requirements, one dimensional requirements, attractive requirements, indifferent requirements, reversal, dan questionable requirements.

Sifat kolaborasi dalam belajar mendorong siswa untuk berpartisipasi. Penelitian dalam CL dapat dipandang dari tujuh perspektif yaitu : kontrol interaksi yang kolaboratif, task dari CL, teori belajar dalam kolaborasi, perancangan dari lingkungan CL, peran dari para siswa, domain kolaborasi dan methodologi pembelajaran yang mendukung kolaborasi [Cs]. Tujuh sudut pandang ini dijadikan dimensi penting dari CL yang harus dipertimbangkan pada saat mendesain, membangun dan menggunakan sistem CL.

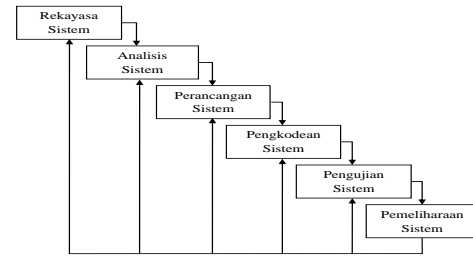
Untuk mendukung proses belajar yang kolaboratif perlu dikembangkan standar operational procedure (SOP) akademik yang terpadu, alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan standar, peningkatan kemampuan akses sistem belajar berbasis teknologi informasi dan pengembangan kemampuan pengajar menciptakan lingkungan pembelajaran yang

bersifat kolaboratif. Sebagai langkah perbaikan yang terpadu tersebut maka perlu dibuat sebuah spesifikasi user requirement untuk aplikasi e-learning Bahasa Inggris dengan menggunakan metode Kano yang akan dijadikan landasan pengembangan kegiatan akademik dan dapat memberdayakan semua komunitas pembelajaran terkait. Konsep dan aturannya akan disusun berdasarkan entitas, sudut pandang yang terlibat dalam proses pembelajaran dan memperhatikan interaksi di area face to face.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian metodologi yang digunakan yaitu model Waterfall. Model Waterfall atau sering juga disebut Model Sekuensial Linear mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan (Roger S. Presman, 2002).

Gambar 4.1. Alur Metode Waterfall [9]



Langkah-langkah penelitian dengan metode metode waterfall:

### a. Rekayasa Sistem.

Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

### b. Analisis Sistem.

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface, dsb. Dari aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan software) harus di dokumentasikan dan di tunjukkan kepada pelanggan.

### c. Perancangan Sistem.

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan software sebelum coding dimulai. Desain harus



dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

d. Pengkodean Sistem.

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

e. Pengujian Sistem.

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Pemeliharaan Sistem.

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin

saja masih ada error kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Langkah Pengukuran Fitur Aplikasi

Dalam fase perancangan fitur-fitur aplikasi e-learning Bahasa Inggris, perlu ditentukan fitur-fitur mana yang benar-benar diinginkan pengguna atau fitur mana saja yang bersifat wajib atau wajar adanya. Untuk mengukur keberadaan fitur-fitur aplikasi tersebut menjadi kuantitas, akan digunakan sebuah kuesioner berdasarkan Metode Kano.

Adapun langkah pengukuran fitur aplikasi berdasarkan user requirement adalah sebagai berikut :

1. Tentukan fitur produk yang akan diukur
2. Buat pertanyaan fungsional dan disfungsional dari fitur tersebut
3. Acak urutan pertanyaan

4. Lakukan uji coba pengisian, jika sudah benar sebarkan kepada para responden
5. Pengumpulan hasil jawaban
6. Analisa data jawaban dengan dicerminkan pada tabel Kano
7. Dapatkan nilai user requirement dominan dari setiap fitur
8. Lakukan pengambilan simpulan hasil nilai user requirement
9. Langkah selanjutnya, dilakukan perhitungan atas persentase A, M, O, dan I tanpa memperhitungkan Q dan R lagi. Selain itu, Customer Satisfaction (CS) yang terdiri dari extent of satisfaction dan extent of dissatisfaction juga dihitung menggunakan rumus:

Extent of satisfaction:

$$A+O \quad \underline{\hspace{2cm}}$$

$$A+O+M+I$$

Extent of dissatisfaction:

$$O+M$$

$$\frac{(A+O+M+I) \times (-1)}{\hspace{2cm}}$$

10. Nilai Extent of satisfaction dan extent of dissatisfaction akan digambarkan dalam sebuah grafik dan diambil simpulannya.

### 3.2. Hasil Pengisian Jawaban Fungsional dan Disfungsional

Hasil kuesioner menunjukkan hasil pengisian jawaban fungsional dan disfungsional seperti dalam tabel 3.2.1. berikut:

Tabel 3.2.1 Hasil Pengisian Jawaban Fungsional dan Disfungsional

### 3.3. Hasil Pencerminan terhadap Tabel Kano

Seperti yang tampak pada Tabel 3.2.1, perbandingan antara hasil tabulasi data dengan Kano Evaluation Table telah memungkinkan untuk diidentifikasi, atas masing-masing fitur, berapa yang menganggap fitur tersebut attractive (A), must-be (M), reversal (R), One-dimensional (O), Questionable (Q), dan Indifferent (I).

Gambar 3.3.1 Kano Evaluation Table

Customer Requirements		Dysfunctional				
		1. like	2. must-be	3. neutral	4. live with	5. dislike
Functional	1. like	Q	A	A	A	O
	2. must-be	R	I	I	I	M
	3. neutral	R	I	I	I	M
	4. live with	R	I	I	I	M
	5. dislike	R	R	R	R	Q

Hasil pencerminan terhadap Kano Evaluation table atas jawaban fungsionalitas dan disfungsiabilitas fitur dihasilkan pada Tabel 3.3.2

Fitur	A	M	R	O	Q	I	total	(A+O)/(A+M+O)*100	(M+O)/(A+M+O)*100
Aksesibilitas	3	16	0	9	24	0	52	0.461538462	0.307692308
Warna cerah	2	13	3	15	18	1	52	0.057692308	0.346153846
Sarana komunikasi	2	16	7	18	2	0	52	0.134615385	0.346153846
Login	5	9	11	12	14	1	52	0.211538462	0.269230769
Link	3	8	4	14	22	1	52	0.076923077	0.423076923
Chatting	3	16	9	8	16	0	52	0.130769231	0.307692308
Polling	3	6	4	25	14	0	52	0.076923077	0.269230769
Informasi matakuliah	3	22	4	11	12	0	52	0.076923077	0.230769231
Forum	3	10	6	17	16	0	52	0.115384615	0.307692308
Download modul	3	21	4	5	19	0	52	0.076923077	0.365384615
Kuis online	6	9	1	16	20	0	52	0.192307692	0.384615385
Latihan online	3	12	2	13	22	0	52	0.038461538	0.423076923
Informasi nilai	3	13	2	11	23	0	52	0.038461538	0.442307692
Jadwal lab bahasa	3	13	3	19	14	0	52	0.057692308	0.269230769
Search engine	4	12	2	17	17	0	52	0.038461538	0.326923077

Tabel 3.3.2. Hasil Pencerminan terhadap Tabel Kano

Tabel 3.3.3. Resume Olahan Data Dominan

Fitur	Q	O	A	I	M	R	O	I	total	(A+O)/(A+M+O)*100	(M+O)/(A+M+O)*100
Aksesibilitas	3	16	0	9	24	0	52	0.461538462	0.307692308	0.057692308	0.173076923
Warna cerah	2	13	3	15	18	1	52	0.057692308	0.346153846	0.038461538	0.288461538
Sarana komunikasi	2	16	7	18	2	0	52	0.134615385	0.346153846	0.038461538	0.134615385
Login	5	9	11	12	14	1	52	0.211538462	0.269230769	0.173076923	0.096153846
Link	3	8	4	14	22	1	52	0.076923077	0.423076923	0.153846154	0.057692308
Chatting	3	16	9	8	16	0	52	0.130769231	0.307692308	0.057692308	0.153846154
Polling	3	6	4	25	14	0	52	0.076923077	0.269230769	0.115384615	0.057692308
Informasi matakuliah	3	22	4	11	12	0	52	0.076923077	0.230769231	0.423076923	0.057692308
Forum	3	10	6	17	16	0	52	0.115384615	0.307692308	0.192307692	0.057692308
Download modul	3	21	4	5	19	0	52	0.076923077	0.365384615	0.403846154	0.057692308
Kuis online	6	9	1	16	20	0	52	0.192307692	0.384615385	0.173076923	0.115384615
Latihan online	3	12	2	13	22	0	52	0.038461538	0.423076923	0.230769231	0.057692308
Informasi nilai	3	13	2	11	23	0	52	0.038461538	0.442307692	0.25	0.057692308
Jadwal lab bahasa	3	13	3	19	14	0	52	0.057692308	0.269230769	0.038461538	0.211538462
Search engine	4	12	2	17	17	0	52	0.038461538	0.326923077	0.25	0.057692308

### 3.4. Pembahasan

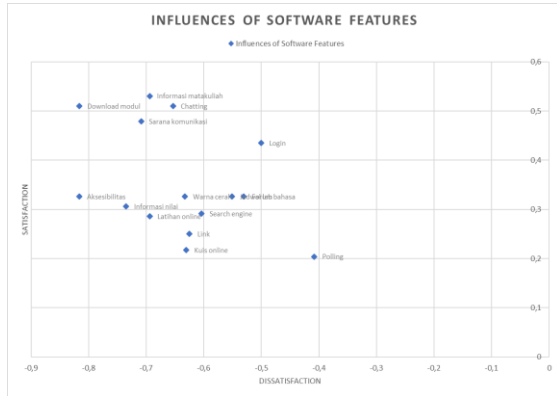
Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner Kano, yang menghasilkan nilai dominan user requirement dalam kategori Must Be (harus ada) adalah fitur: Aksesibilitas, Warna cerah, Sarana komunikasi, Login, Link, Chatting, Kuis Online, Latihan Online, Informasi Nilai, dan Search Engine

Untuk kategori One dimensional (fitur dengan nilai wajar) adalah fitur : Informasi matakuliah dan Download modul

Untuk kategori Indifferent (menambah kepuasan user) adalah fitur : Polling, Forum, dan Jadwal Lab Bahasa

Untuk tingkat satisfaction dan dissatisfaction dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 3.4.1. Grafik tingkat satisfaction dan dissatisfaction



Berdasarkan perhitungan tingkat satisfaction dan dissatisfaction pada Tabel 3.4.1. terlihat bahwa prioritas pembuatan fitur-fitur aplikasi e-learning Bahasa Inggris adalah sebagai berikut : Polling, Login, Jadwal Lab Bahasa, Forum, Search Engine, Link, Warna cerah, Kuis online, Chatting, Informasi matakuliah, Latihan online, Sarana komunikasi, Informasi Nilai, Download modul dan Aksesibilitas.

#### 4. KESIMPULAN

Spesifikasi user requirement e-learning Bahasa Inggris menggunakan metode Kano memuat fitur-fitur yang nantinya diperlukan dalam perancangan sistem berbasis *web* yang

berguna sebagai sarana pendukung dari kegiatan belajar Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil pembahasan selama melakukan penelitian maka diperoleh beberapa kesimpulan, diantaranya :

1. Spesifikasi yang diinginkan user dalam e-learning Bahasa Inggris dan bersifat harus ada adalah: aksesibilitas, tampilan warna cerah, adanya sarana komunikasi, adanya Login, adanya Link, adanya sarana Chatting, bisa melakukan Kuis Online, bisa melakukan Latihan Online, bisa menampilkan Informasi Nilai, serta adanya Search Engine.
2. Spesifikasi yang dianggap wajar dan memang sudah otomatis harus ada adalah informasi mata kuliah serta fitur download modul.
3. Spesifikasi yang bisa menambah kepuasan user adalah jika tersedia polling, forum, dan adanya jadwal lab bahasa.
4. Berdasarkan tingkat satisfaction dan dissatisfaction, 3 prioritas pembuatan fitur-fitur aplikasi e-learning Bahasa Inggris tertinggi adalah: adanya fitur polling, login dan tersedianya jadwal lab bahasa.

## 5. REFERENSI

- Cameron, Kim S., Robert E. Quinn, "Diagnosing and Changing Organizational Culture", Prentice Hall, 1999.
- Daniels, S. E., & Walker, G. B. (2001). Working through environmental conflict: The Collaborative Learning approach. Westport, CT: Praeger di [www.upproject.org/collaborative.htm](http://www.upproject.org/collaborative.htm)
- Davis, Gordon B. *Management Information System, conceptual Foendation, Structure and Development*, USA, 1974
- Fatansyah. *Basis Data*. Bandung : Informatika. 2002
- Fowler, Martin. *UML Distilled 3th ED., Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar/ Martin Fowler. Diterjemahkan oleh : Tim PEnerjemah PenerbitANDI*. Yogyakarta : ANDI 2005
- George Siemens, *Learning Development Cycle: Bridging Learning Design and Modern Knowledge Needs*, July 12, 2005
- Hariyanto, Bambang, Ir., M.T. *Sistem Manajemen Basisdata*. Bandung : Informatika 2004
- Jeffrey A. Hoffer, Joey F. George, Joseph S. Valacich. 1997. *Modern Systems Analysis and Design Second Edition*. Addison-Wesley
- Jogianto, H.M. *Analisis dan Design Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur*. Yogyakarta : Andi. 1999
- Kiyama, Minoru, *Authoring Methods for the Web-Based Intelligent CAI System CALAT and its Application to Telecommunication Service*, NTT Information and Communication Systems Laboratories.
- Learning Space Release 2.0 Installation and Course Guide*, Lotus Development Corporation, Cambridge, 1997.
- Learning Space Release 2.5 installation and Administration Guide*, Lotus Development Corporation, Cambridge, 1998.
- <http://www.wbtsystems.com>
- Michael J. Lawson, David D. Curtis, Exploring Collaborative Online Learning, JALN Volume 5, Issue 1 - February 2001
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Indonesia: Ghalia
- Pressman, Roger S. *Software Engineering A Practitioner's Approach Fifth Edition*. McGraw-Hill
- Pierce, James G., "Organizational Culture and Professionalism : An Assessment of the Professional Culture of the U.S. Army Senior Level Officer Corps.", Thesis, Pennsylvania State University, Graduate School, Public Affair, 2004
- Raymond McLeod, George Schell. (2001). *Management Information Systems 8/e*. Prentice-Hall, Inc
- Whitten, L. Jeffery. 2004. *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yogyakarta : Andi