

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Definisi *Software Editor*

*Software Editor* adalah perangkat lunak yang dipasangkan pada komputer berupa aplikasi atau kumpulan perintah yang dapat dieksekusi guna membantu suatu pekerjaan secara komputerisasi yang menghasilkan sesuatu yang dapat digunakan. Perangkat lunak tersebut memiliki beragam pengertian menurut beberapa para ahli berdasarkan penelitian yang ada. Menurut Holden (2016), *Software Editor* adalah kumpulan perintah yang dipadatkan menjadi suatu perangkat yang dapat meringankan kinerja manusia melalui bantuan komputer guna mendapatkan data atau informasi yang diinginkan. Melalui perintah - perintah tersebut, sekumpulan komando sistematis dieksekusi untuk melakukan perhitungan secara komputatif yang menghasilkan informasi dan luaran yang dapat digunakan oleh manusia. Menurut Lee (2017), *Software Editor* ialah sebuah perangkat yang melengkapi kinerja komputer untuk menyelesaikan dan mengeksekusi perintah - perintah tertentu secara komputerisasi. Perintah - perintah tersebut kemudian dieksekusi oleh perangkat komputer dalam bentuk pesan digital, kemudian diteruskan dan diterjemahkan kedalam bentuk luaran yang disebut *output*. Sedangkan menurut Maglyas (2017), *Software Editor* adalah *software* yang diciptakan guna memudahkan kinerja manusia dibidang pengolahan data agar hasil olahan data tersebut menjadi informasi atau produk yang memiliki nilai yang multiguna. Nilai - nilai multiguna yang sebagaimana ditafsirkan oleh Maglyas adalah berupa nilai numerik, nilai analitik dan nilai estetika. Nilai numerik merupakan nilai yang dihasilkan dari olahan data *software*

berupa angka atau harga *output* tersebut. Adapun nilai analitik merupakan nilai yang dihasilkan dari olahan data *software* berdasarkan unsur, statistik dan parameter produk seperti ukuran, bentuk, tekstur, dsb. Sedangkan nilai estetika adalah nilai yang dihasilkan dari olahan data *software* berupa keindahan, seni, rasa puas / *satisfaction*.

## 2.2 Jenis Software Editor

Menurut penelitian Maglyas (2017), *Software Editor* dibagi menjadi 3 kategori besar yaitu :

### a.) *Multimedia Editor*

Merupakan jenis perangkat lunak yang mampu mengolah data berupa audio dan visual serta dapat mengatur dan mengoperasikannya sesuai kebutuhan pengguna / *user*.

### b.) *Document Editor*

Merupakan jenis perangkat lunak yang mampu mengolah data berupa tulisan dan angka, dimana tulisan dan angka tersebut berfungsi memberikan informasi dan memberi ruang untuk analisa dan prediksi dalam mengambil keputusan berdasarkan data sebelumnya.

### c.) *Component Editor*

Merupakan jenis perangkat lunak yang mampu mengubah dan mengatur kinerja sistem operasi suatu komputer, perangkat lunak ini biasanya digunakan oleh ahli komputer dalam hal untuk mengubah komponen atau cara kerja suatu sistem operasi komputer.

Menurut Holden (2016), *Software Editor* hanya dibagi menjadi 2 jenis , diantaranya :

a.) *Information Editor*

Merupakan jenis perangkat lunak yang mengubah data yang diinput kemudian diolah menjadi informasi berupa *output* yang dapat memiliki nilai guna bagi penggunanya.

b.) *Aesthetic Editor*

Merupakan jenis perangkat lunak yang mampu mengubah, mengatur dan menyesuaikan gambar, suara, atau video yang diolah sesuai kebutuhan penggunanya.

### 2.3 Tujuan Penggunaan *Software*

Menurut Lee (2017) , semua *software* memiliki tujuan umum yang sama, yaitu untuk menghasilkan informasi atau produk komputerisasi yang telah diubah atau disesuaikan sesuai dengan kebutuhan penggunanya untuk digunakan atau diolah kembali.

Sedangkan menurut Holden (2016) , tujuan penggunaan *software* dapat dirincikan sebagai berikut :

- a.) Tujuan Fungsional, dimana hasil olahan *software* digunakan untuk berbagai macam kebutuhan seperti presentasi, data pribadi
- b.) Tujuan Estetika , dimana hasil olahan *software* digunakan untuk nilai seni, kepuasan pribadi serta objek observasi bagi orang lain

- c.) Tujuan Manajerial , dimana hasil olahan *software* digunakan untuk menentukan keputusan dalam perusahaan berdasarkan data yang ada.

#### 2.4 Definisi *Quality Control*

Menurut Magylas (2017), *Quality Control* adalah bentuk upaya yang dilakukan perorangan atau perusahaan untuk meninjau tingkat kualitas produk atau jasa yang dihasilkan serta menentukan nilai guna yang mampu memberi keuntungan bagi perorangan atau perusahaan tersebut. Upaya tersebut didukung melalui unsur teknologi dan *dual control* antar individu. Bentuk *Quality Control* yang didukung melalui teknologi berupa *software* dan *hardware*. Sedangkan bentuk *Quality Control* berupa *dual control* merupakan metode pengawasan yang dilakukan lebih dari satu individu atau lebih yang bertujuan mengurangi resiko kesalahan dalam menghasilkan suatu produk.

Berdasarkan jurnal Chen (2015) , *Quality Control* adalah suatu tolak ukur untuk menilai besar atau kecilnya nilai kegunaan dan kualitas suatu benda atau jasa yang memiliki daya jual ekonomis . Semakin tinggi nilai kegunaan suatu benda atau jasa, maka semakin besar pula daya jual ekonomis benda atau jasa tersebut, sehingga hubungan antara nilai kegunaan barang atau jasa berbanding lurus dengan daya jual ekonomis barang atau jasa tersebut . Sedangkan menurut Hosseinpour (2015), *Quality Control* terdiri dari unsur - unsur utama yang harus dipenuhi, diantaranya berupa ; *Base Value* / Nilai Dasar, *Sell Value* / Nilai Jual dan *Utility Value* / Nilai Guna. Dalam *Quality Control* ada beberapa aspek penting yang perlu dikaji guna mempertahankan kualitas suatu produk atau jasa, diantaranya jenis produk, batasan produk, metode menyempurnakan atau

pengembangan produk. Dalam penelitian ini, kajian utama dari *Quality Control* adalah mengenai penyempurnaan produk menggunakan bantuan *software editor*. Tanpa *Quality Control*, suatu perorangan atau perusahaan tidak akan mampu menghasilkan keuntungan yang maksimal dan berpotensi mengurangi omzet yang diharapkan.