

bab 2

by Maulana Sandi

Submission date: 14-Nov-2023 05:50PM (UTC-0800)

Submission ID: 2228506245

File name: BAB_2.pdf (100.51K)

Word count: 693

Character count: 4525

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website merupakan media informasi yang mampu diakses oleh siapa saja pada suatu jaringan, baik itu yang terhubung pada internet ataupun tidak. Secara dasarnya, *website* adalah sebuah kumpulan dari *hyperlink* dari alamat yang satu ke alamat yang lainnya menggunakan bahasa pemrograman HTML (*Hyper Text Markup Language*), dan *website* juga adalah sebuah layanan yang dapat dipergunakan di internet[8].

2.2 Bahasa Pemrograman PHP

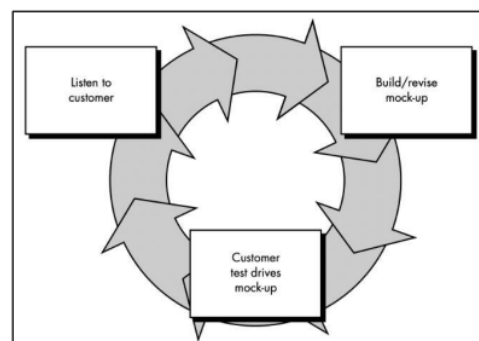
PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page* yang merupakan sebuah bahasa pemrograman yang umum digunakan pada pemrograman *website*. PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman dengan bentuk *script* yang letaknya pada *web server*. Bahasa ini hanya bisa digunakan pada *server*. Nanti, hasilnya dapat diperlihatkan pada pihak klien. Eksekusi dari kode PHP dalam sisi server dapat disebut juga dengan *server side*. Berbeda halnya dengan bahasa pemrograman *JAVA* yang digunakan untuk programnya pada sisi klien[9].

2.3 Mysql

MySQL merupakan *software open source* yang dipergunakan dalam pembuatan sebuah *database*. Berdasarkan pada anggapan yang telah disampaikan pada sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan *software* atau sebuah program yang dipergunakan dalam pembuatan suatu basis data yang bersifat *open source*[9].

2.4 Metode Prototype

Prototype merupakan versi pertama dari sebuah sistem perangkat lunak. Nantinya, *prototype* dipergunakan dalam pembuatan sebuah konsep, rancangan percobaan, dan memungkinkan masalah dan juga solusi akan lebih banyak lagi ditemukan[8].



Gambar 0.1 Model prototyping oleh Khosrow-Pour[10]

Sistem yang pengembangannya menggunakan model *prototype*, memungkinkan penggunanya merasakan secara pasti berjalannya sistem bekerja dengan baik. Metode ini dimulai dengan mendengarkan pendapat dan masukan dari penggunanya. Pengembang dan juga pengguna bekerja sama untuk menentukan tujuan dan juga persyaratan keseluruhan yang diperlukan. Dari pengembang kemudian akan membuat deskripsi aplikasi yang bisa disajikan pada pelanggan. Fokus gambar adalah penyajian elemen aplikasi yang akan dilihat pelanggan dan pengguna.

Beberapa keuntungan dari menggunakan metode *prototyping*:

- a. Pengembang sistem dan juga pengguna akan berkomunikasi terus terutama mengenai dasar pengembangan suatu operasional sistem yaitu kesamaan dari pemahaman mereka.
- b. Pelanggan juga akan berperan aktif juga terlibat untuk pendefinisian model sebuah sistem dan sistem operasi. Sehingga, mereka akan merasakan cukup karena sistem yang dibangun dapat seperti keinginan dan harapan mereka.
- c. Sistem yang dikembangkan mempunyai mutu yang diinginkan pengguna karena dapat memenuhi kebutuhannya.

2.5 Black Box Testing

Black-Box Testing merupakan sebuah cara pengujian untuk perangkat lunak yang akan berpusat pada detail fungsional sebuah perangkat lunak[11]. Strategi ini akan berfokus di penetapan efisien sebuah produk. Selanjutnya, akan dilakukan pengelolaan kontrol, sehingga tanggapan untuk pengujian dapat difokuskan pada lingkup yang berkemungkinan pengembangan pemrograman dapat berisi kumpulan dari kondisi informasi untuk menyiapkan kebutuhan standar dari suatu program[12]. Penggunaan metode pengujian ini dilakukan, untuk memastikan fungsionalitas dari aplikasi dapat berjalan sesuai dengan logika yang ada[13].

2.6 User Acceptance Test (UAT)

User Acceptance Test (UAT) merupakan cara pengujian yang dilakukan pengguna dengan keluaran yaitu berkas hasil uji untuk bukti bahwa, *software* telah diterima dan telah sesuai dengan kebutuhan[12]. Proses pengujian ini mirip dengan kuesioner yang digunakan pada tahap awal pembuatan aplikasi.

Dalam proses pembuatan perangkat lunak, pengujian UAT ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem telah memenuhi keinginan pengguna dan bukan hanya spesifikasi sistemnya[14]. Pada tahap ini, pengguna dan pengembang akan melakukan sebuah pengujian interaktif satu

sama lain. Setelah dilakukan pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa metode *prototype* dapat sangat membantu pengguna untuk menghasilkan *website* yang sesuai dengan kebutuhannya.

⁶ **2.7 Kajian Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian yang sama telah banyak dilakukan pada sebelumnya. Penelitian– penelitian terdahulu dapat juga digunakan untuk acuan yang penting dan mungkin berguna. Beberapa penelitian terdahulu berikut ini, menjadi salah satu acuan untuk penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Widiyanto, penggunaan metode *prototype*, perlu disesuaikan pada kebutuhan dari penggunaanya dengan memberikan sebuah model di tiap modulnya yang akan dibuat teruntuk ditunjukkan oleh pengguna. Jika memang telah sesuai, nantinya akan dilanjutkan ke tahap berikutnya. Jika tidak, maka akan dilakukan koreksi dan perbaikan sesuai dengan kebutuhan dari pengguna[7].
- b. Penelitian lain sebelumnya yang dilakukan oleh Nugraha dan juga Syarif beranggapan, Metode *prototyping* yang digunakan pada penelitian ini, bermaksud mendapatkan sebuah gambaran dari aplikasi yang nantinya akan dikembangkan dengan sebuah perancangan aplikasi *prototype* pada tahap awal dan akan dilakukan evaluasi oleh *user*. Hasilnya, dapat mempermudah dari *user* untuk memahami resep dasar yang ditetapkan, dan mampu menambahkan sebuah resep baru[8].

bab 2

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.umm.ac.id

Internet Source

4%

2

Submitted to Universitas Kristen Duta Wacana

Student Paper

2%

3

journal.ubpkarawang.ac.id

Internet Source

2%

4

publikasiilmiah.unwahas.ac.id

Internet Source

2%

5

digilib.unila.ac.id

Internet Source

2%

6

adoc.pub

Internet Source

1%

7

informasilebih.blogspot.com

Internet Source

1%

8

eprints.ums.ac.id

Internet Source

1%

9

repository.usu.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off