

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

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

2.2 Bahasa Pemrograman PHP

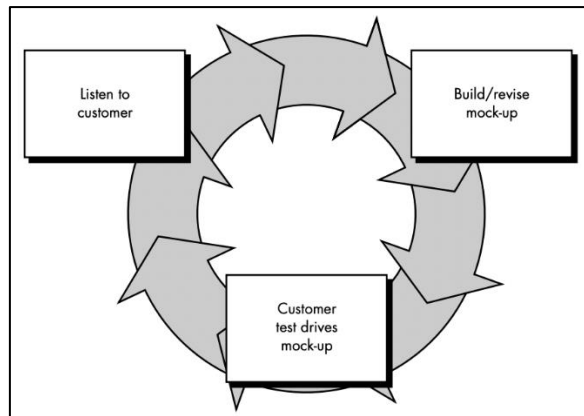
PHP adalah singkatan dari *Personal Home Page* yang merupakan sebuah bahasa yang standar digunakan pada dunia *website*. PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *script* yang diletakkan pada *web server*. Bahasa ini hanya dapat digunakan pada *server*, yang nanti hasilnya dapat ditampilkan pada pihak klien. Eksekusi kode PHP pada sisi server disebut *server side*, berbeda dengan bahasa JAVA yang mengeksekusi programnya pada sisi klien[9].

2.3 Mysql

MySQL merupakan *software open source* yang digunakan dalam membuat sebuah *database*. Berdasarkan pada pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL adalah suatu *software* atau program yang digunakan dalam membuat suatu basis data yang bersifat *open source*[9].

2.4 Metode Prototype

Prototype merupakan versi pertama dari sebuah sistem perangkat lunak. Nantinya, *prototype* digunakan dalam mendemonstrasikan sebuah konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak lagi masalah dan solusi yang memungkinkan[8].



Gambar 0.1 Model prototyping oleh Khosrow-Pour[10]

Sistem dengan model *prototype* memungkinkan pengguna merasakan secara pasti bagaimana sistem bekerja dengan baik. Metode *prototyping* dimulai dengan mendengarkan kebutuhan dan masukan dari penggunanya. Pengembang dan pengguna bertemu dan bersama-sama menentukan tujuan keseluruhan perangkat lunak dan menentukan persyaratan yang diperlukan. Dari pengembang kemudian akan membuat deskripsi aplikasi yang dapat disajikan kepada pelanggan. Gambaran berfokus pada penyajian aspek aplikasi yang akan dilihat pelanggan/pengguna.

Beberapa keuntungan dari menggunakan metode *prototyping*:

- a. Pengembang sistem dan pengguna akan saling berkomunikasi terus terutama mengenai kesamaan dari pemahaman mereka terkait permodelan sistem yang akan menjadi dasar pengembangan suatu operasional sistem.
- b. Pelanggan atau pengguna akan terlibat aktif juga terlibat untuk pendefinisian model sebuah sistem dan sistem operasi, sehingga mereka akan merasakan puas karena sistem yang dibuat dapat sesuai keinginan dan harapan mereka.
- c. Sistem yang dibangun memiliki mutu yang diinginkan pengguna karena dapat memenuhi kebutuhannya.

2.5 Black Box Testing

Black-Box Testing adalah sebuah teknik pengujian untuk perangkat lunak yang akan berfokus pada detail fungsional sebuah perangkat lunak[11]. Dimana strategi ini akan berpusat pada penentuan praktis sebuah produk. Selanjutnya mengelola kontrol, sehingga pertimbangan untuk pengujian dapat dipusatkan pada sekitar ruang yang memungkinkan peningkatan pemrograman dapat berisi sekumpulan kondisi informasi untuk mempersiapkan kebutuhan umum dari suatu program[12]. Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode

ini, untuk memastikan fungsionalitas dari aplikasi dapat berjalan sesuai dengan logika yang ada[13].

2.6 User Acceptance Test (UAT)

User Acceptance Test (UAT) merupakan proses pengujian yang dilakukan oleh pengguna dengan keluaran yaitu sebuah berkas hasil uji untuk dijadikan bukti bahwa *software* telah diterima dan sudah sesuai dengan kebutuhan yang diminta[12]. UAT tidak jauh berbeda seperti kuesioner yang digunakan untuk tahap awal dari pembuatan aplikasi.

User Acceptance Testing dilakukan pada pengembangan sebuah perangkat lunak yang bertujuan untuk memastikan apakah sistem telah memenuhi kebutuhan dari pengguna, bukan hanya dari 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.

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. Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan *Waterfall Development Model*, *Model Prototype*, Dan *Model Rapid Application Development (Rad)*.

Penggunaan metode *prototype*, harus menyesuaikan pada keinginan dari pengguna yaitu dengan memberikan sebuah contoh dari tiap modul yang akan dibuat untuk ditunjukkan oleh pengguna, jika memang sudah sesuai akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya, jika tidak maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan permintaan dari pengguna[7].

- b. Penerapan Metode *Prototype* Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan *Volume* Dan *Cost* Penjualan Minuman Berbasis *Website*.

Metode *prototyping* yang digunakan pada penelitian ini, bertujuan untuk mendapatkan sebuah gambaran aplikasi yang nantinya akan dibangun melalui sebuah rancangan aplikasi *prototype* terlebih dahulu dan akan dievaluasi oleh *user*. Hasilnya, aplikasi dapat mempermudah *user* untuk mengetahui resep standart yang ditetapkan, dan dapat menambahkan sebuah resep baru[8].