

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerimaan mahasiswa baru Universitas Dian Nuswantoro merupakan gerbang awal bagi calon mahasiswa untuk dapat berkuliah di Universitas Dian Nuswantoro. Universitas Dian Nuswantoro membuka tiga jenis jalur pendaftaran salah satunya ialah jalur reguler. Jalur Reguler adalah jalur penerimaan mahasiswa baru untuk jenjang strata satu (S-1), Program Vokasi (D3), dan Diploma 4 melalui tes potensi akademik yang dilaksanakan secara mandiri atau kolektif. Pendaftaran Jalur Reguler dapat dilakukan secara langsung di sekretariat Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro atau online[1].

Jalur reguler memiliki dua jenis prosedur, salah satunya pendaftaran online berbasis web. Untuk menggunakan pendaftaran online berbasis web calon mahasiswa diwajibkan untuk membaca tata tertib pendaftaran online yang sudah disediakan, mengunjungi website resmi Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro, mengisi formulir pendaftaran, mentranfer biaya pendaftaran di rekening yang sudah ditentukan, mengunggah bukti pembayaran, menunggu jadwal ujian, melakukan ujian dan keluar hasil ujian.

Jalur Reguler dengan prosedur pendaftaran online berbasis web merupakan bentuk perkembangan teknologi yang dimiliki Sekretariat Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro. Perkembangan teknologi di dunia juga diimbangi peningkatan pengguna internet di tiap tahunnya. Peningkatan tersebut dibuktikan oleh “The Statistics Portal”, ditahun terakhir kenaikan mencapai sembilan belas juta pengguna internet[2].

Data yang dipublikasi oleh “We Are Social” dan “Hootsuite” pada tahun 2017 yang penulis kutip dari Kadata, Indonesia merupakan negara terbesar nomer satu didunia dalam hal pertumbuhan penggunaan internet sebesar 51% dalam kurun waktu satu tahun[3]. Hal ini juga diimbangi dengan peningkatan pencarian di google dengan perangkat *mobile*, dari tahun 2013 sampai tahun 2014 kenaikan mencapai 1,8%, kenaikan ini akan bertambah tiap tahunnya[4].

Dengan meningkatnya penggunaan perangkat *mobile* untuk akses internet yang begitu pesat, maka hal tersebut menjadi penting untuk Sekretariat Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro untuk mulai mengembangkan aplikasi berbasis *mobile apps* agar dapat memudahkan calon mahasiswa untuk melakukan pendaftaran dengan jalur online dengan menggunakan perangkat *mobile*.

Pembangunan *mobile apps* memiliki beberapa komponen utama, salah satunya pembuatan *Restful Web Service*. *Restful Web Service* merupakan sebuah *service* yang digunakan untuk menghubungkan aplikasi klien dengan server[5]. Untuk sekarang *restful* merupakan solusi terbaik untuk pembangunan sebuah API yang nantinya akan menjadi jembatan bagi aplikasi klien dengan server, *syntax*-nya yang simple, *request* dan *response* yang mudah dibuat dan di parsing membuat *restful* menjadi populer dan digunakan dibanyak project[6]. Terlepas dari kelebihanannya *restful* juga memiliki beberapa kekurangan.

Kekurang *restful* adalah dalam project sekala besar memerlukan banyak *endpoint* dalam satu halaman. Hal ini ditinjau dari rata-rata untuk melakukan *HTTP request* membutuhkan hampir 1 detik, sedangkan satu halam dari aplikasi klien membutuhkan lebih dari satu *endpoint*[7]. Disisi yang sama, kecepatan akses internet dengan perangkat *mobile* lebih lambat dari WiFi karena *latency* tertinggi yang dimiliki 3G mencapai 3500ms dan 4G mencapai 600ms[8] . Hal lain yang menjadi penting khususnya pengguna

aplikasi mobile ialah kecepatan akses internet di Indonesia masih jauh tertinggal dari negara lain. Dari survei yang dilakukan Akamai Technologies pada kuartal IV 2016, dari 15 negara Indonesia berada diperingkat 12 dengan rata rata kecepatan 6.7Mbps[9]. Dari data-data diatas terbukti *restful* kurang bagus untuk diimplementasikan di dalam sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro.

Dari sekian kekurangan yang dimiliki *Restful* penulis menawarkan teknologi baru yaitu *GraphQL*. *GraphQL* merupakan sebuah *service* yang digunakan untuk menghubungkan aplikasi klien ke server dengan konsep baru[10], dimana pengembang aplikasi klien dapat meminta *response* dari *service GraphQL* tanpa atribut yang tidak dibutuhkan dalam *request*-nya. Dengan *GraphQL* pula pengembang bisa menghemat endpoint yang dibutuhkan. Teknologi ini dikembangkan oleh Facebook pada tahun 2015 dan sudah digunakan oleh beberapa perusahaan besar seperti Facebook, Github, Pinterest dan masih banyak lagi.

Dengan masalah diatas dan fakta yang penulis paparkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Implementasi GraphQL pada Sistem Penerimaan mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro berbasis Web Service”. Untuk membangun *Backend API* untuk sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro yang memiliki sedikit endpoint . Sehingga diharapkan dapat membantu kinerja dari Sekretariat Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang sudah penulis jabarkan dilatar belakang, maka rumusan dalam masalah ini adalah bagaimana membangun Backend API untuk aplikasi mobile Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro dengan minimum *endpoint*.

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan penelitian ini sesuai dengan tujuan awal, maka perlu diberikannya batasan masalah sebagai berikut:

1. Penulis menggunakan *GraphQL* yang digunakan sebagai metode *Web Service* dengan hasil berupa *JSON*.
2. Aplikasi yang penulis kembangkan dalam penelitian ini berbasis *Backend API* untuk aplikasi mobile.
3. *Backend API* meliputi pendaftaran, pendaftaran ulang, dan laporan statistik pada sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang di jelaskan sebelumnya, tujuan dari kegiatan penelitian ini adalah membangun *Backend API* untuk aplikasi mobile Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro dimana hemat penggunaan endpoint sehingga bisa mengurangi *latency* pada saat aplikasi mobile melakukan *request* ke *Backend API* yang penulis buat.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Penulis dapat mengimplentasikan pengetahuan yang didapat selama masa kuliah.
- b. Menambah wawasan penulis terkait implementasi *GraphQL* yang penulis dapatkan semasa kuliah.
- c. Memenuhi salah satu persyaratan kelulusan starta satu (S1), Program Studi Teknik Informatika, Fakutlas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro.

1.5.2 Bagi Universitas Dian Nuswantoro

- d. Menadapatkan alternatif solusi dalam sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis *Web Service*.
- e. Dapat dijadikan tambahan informasi dan rekomendasi topik penelitian kepada mahasiswa dengan minta yang sama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Studi

Pada tahun 2016 Facebook mengumumkan sebuah teknologi untuk melakukan request data ke Web API dengan konsep berbeda dibanding REST dengan nama GraphQL. Penelitian tentang “An Initial Analysis of Facebook’s GraphQL Language” yang diangkat oleh Olaf Hartig dan Jorge Pérez, merupakan sebuah penelitian awal dari GraphQL[10]. Konsep dari GraphQL sendiri ialah GraphQL tidak mendefinisikan model data secara langsung, melainkan secara implisit menganggap data model yang diimplementasikan berupa tampilan berbasis graph dari beberapa database yang mendasarinya. Kueri yang digunakan GraphQL menyerupai bentuk dari JSON(Javascript Object Notation). Penelitian ini menghasilkan sebuah teknologi baru untuk mengakses data pada Web API dengan konsep Graph.

Kit Gustavsson dan Erik Stenlund pada penelitian “Efficient Data Communication Between a Web Client and a Cloud Environment” menjelaskan perbedaan arsitektur antara REST yang selama ini menjadi standar pembangunan sebuah web API dengan graphql yang baru baru ini muncul, penelitian ini tidak membahas mana yang lebih bagus dan mana yang lebih buruk, tetapi pembahasan lebih ke perbedaan teknik dari keduanya[11]. Penelitian ini memiliki dua tujuan utama, yang pertama untuk meneliti dan menunjukan perbedaan antara *REST* dan *GraphQL*. Kedua, berdasarkan dari hasil penelitian, harus terlebih dahulu membuat model keputusan untuk menentukan jenis teknik mana yang akan digunakan dan pengaruh saat menggunakan teknik tersebut dalam pengembangan *Web API*. Efek yang akan didapat ketika pihak pengembang menggunakan GraphQL ialah, pengembang harus bergantung dengan *dependencies* GraphQL

sedangkan *dependencies* tersebut merupakan *external dependencies*. Dan jika pengembang lebih memilih menggunakan REST API, pengembang perlu menentukan terlebih dahulu bahasa yang akan digunakan tetapi tidak perlu bergantung pada *external dependencies*. Dari sisi lain para pengembang juga harus mempertimbangkan segi performa, yang mana dari hasil penelitian ini menunjukkan GraphQL dapat mengurangi beban dari server maupun client.

Penelitian “Implementing GraphQL as a Query Language for Deductive Databases in SWI-Prolog Using DCGs, Quasi Quotations, and Dicts” yang ditulis Mike Bryant membahas tentang apa GraphQL tersebut, perbandingan antara GraphQL dengan REST dan implementasi GraphQL pada SWI-Prolog yang memiliki Deductive Databases[12]. GraphQL merupakan sebuah *application layer* yang digunakan untuk query data dan manipulasi yang dikembangkan oleh Facebook. GraphQL ini juga dapat memproses data dari berbagai sumber database, contohnya menggabungkan data dari database relasional dengan database NoSql. Berbeda dengan REST, GraphQL hanya menyediakan sebuah *endpoint* yang fleksibel dan dapat dilakukan proses query pada *endpoint* tersebut. Penelitian ini telah menghasilkan SWI-Prolog Versi 7 atau yang disebut *GraphQL.pl* yang telah menggunakan server GraphQL.

EHRI atau The European Holocaust Research Infrastructure merupakan sebuah lembaga yang mendukung para peneliti Holocaust dalam bentuk infrastruktur digital. EHRI menyediakan akses data online mengenai informasi Holocaust tersebut melalui portal online, dan semua hal yang dapat membantu para peneliti Holocaust [13]. Penelitian yang diangkat oleh Mike Bryant berjudul “GraphQL for Archival Metadata: An Overview of the EHRI GraphQL API” membahas tentang penerapan GraphQL pada server EHRI[14]. Database yang digunakan EHRI merupakan Graph database Neo4j-based, hal ini memberikan banyak keuntungan ketika

mengimplementasikan GraphQL kedalam Graph database, beberapa keuntungannya ialah karena kedua teknologi tersebut sama sama memiliki konsep graph dan kueri dari GraphQL mewarisi dari kueri Neo4j-based. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mempermudah para peneliti dalam proses ekstrak data untuk tujuan penelitian.

Tabel 2.1: Tinjauan Pustaka

No.	Nama	Tahun	Judul	Metode	Hasil
1.	Olaf Hartig, Jorge Pérez	2016	An Initial Analysis of Facebook's GraphQL Language	Graph	Penelitian ini menghasilkan sebuah teknologi baru untuk mengakses data pada Web API menggunakan kueri berbentuk Graph.
2.	Kit Gustavsson, Erik Stenlund, dan Gompolan	2016	Efficient Data Communication Between a Webclient and a Cloud Environment	Representational State Transfer (REST), GraphQL	Pada penelitian ini menghasilkan, jika pengembang lebih memilih menggunakan GraphQL, pengembang harus bergantung pada external dependencies dengan pertimbangan performa yang lebih cepat ketimbang REST API. Tetapi jika pengembang lebih memilih menggunakan REST API pengembang bisa tidak bergantung pada external dependencies.

3.	Falco Nogatz, Dietmar Seipel	2017	Implementin g GraphQL as a Query Language for Deductive Databases in SWI-Prolog Using DCGs, Quasi Quotations, and Dicts	GraphQL	Pada penelitian ini menghasilkan SWI- Prolog versi 7 atau disebut GraphQL.pl yang sudah menggunakan atau mengimplementasi GraphQL pada sistem tersebut.
4.	Mike Bryant	2017	GraphQL for Archival Metadata: An Overview of the EHRI GraphQL API	GraphQL	Pada penelitian ini menghasilkan response data yang lebih mudah diekstrak bagi pada pengguna(dalam hal ini peneliti) dan juga API yang dihasilkan dari implementasi GraphQL menjadi lebih cepat dikarenakan konsep kueri API-nya memiliki konsep yang sama dengan sist database yang dimiliki EHRI.

2.2 Tinjauan Pustaka

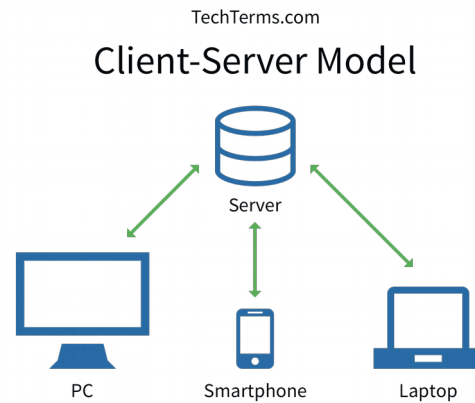
2.2.1 Interoperabilitas

Berkembangnya dunia teknologi informasi menyebabkan sebuah sistem informasi bisa dibangun dengan berbagai sumber atau *platform* yang berberda. Dengan adanya hal ini menimbulkan sebuah tuntutan dimana sebuah informasi bisa melakukan integrasi yang baik dengan sistem yang lain. Sedangkan setiap sistem informasi memiliki bahasa pemrograman yang berbeda, database yang berbeda, karakter yang berbeda dengan sistem informasi lainnya.

Adanya masalah diatas menjadi proses pertukaran informasi dari setiap sistem informasi menjadi terganggu, namun sudah bisa diatasi dengan adanya interoperabilitas. Interoperabilitas ialah sebuah standar yang memungkinkan sebuah sistem bisa bertukar informasi dengan sistem lain tanpa ada hambatan dari segi perbedaan *platform*, struktur data, bahasa pemrograman, database[15].

2.2.2 Client-Server Model

Merupakan sebuah aplikasi yang terdistribusi dimana memiliki server yang bekerja sebagai penyedia layanan atau *resource* dan Client yang menggunakan layanan tersebut[16]. Secara umum relasi yang dimiliki server dengan *client* ialah one-to-many, jadi sebuah server bisa diakses banyak *client* dalam waktu yang bersamaan. Berikut gambaran dari Client-Server Model. Biasanya *client* disebut juga *frontend* dan server disebut *backend* dimana kedua buah sistem ini saling berhubungan dan menjadi sebuah sistem yang utuh.



Gambar 2:1: Client-Server Model

- a. Client-side: merupakan sebuah aplikasi sisi klien yang dijalankan dengan sebuah *device* yang menerima inputan dari pengguna. Aplikasi sisi klien ini juga menyiapkan data atau informasi yang dibutuhkan pengguna, setelah pengguna memasukkan informasi, data akan dikirim ke server atau yang biasanya disebut *request*.
- b. Server-side: merupakan sebuah aplikasi sisi server yang mana berfungsi sebagai menerima *request* dari aplikasi sisi klien yang langsung memproses *request* tersebut dan mengirimkan tanggapan sesuai dengan permintaan aplikasi sisi klien atau biasa disebut *response*.

2.2.3 World Wide Web

Perkembangan akses internet sangatlah pesat, hal ini menjadi salah satu bukti bahwa teknologi juga ikut berkembang[2]. Disisi yang sama pertumbuhan sistem informasi juga sangat cepat. Dengan hal ini seluruh sistem informasi lebih gampang untuk diakses. Seluruh sistem informasi yang dapat diakses menggunakan web browser disebut dengan halaman web(*web page*). Dalam

bahasa ilmiah halaman web disebut juga World Wide Web atau biasa disingkat dengan WWW[17].

2.2.4 HTML

Sebuah teknologi informasi berbasis situs web tidak bisa terlepas dari teknologi bernama HTML. HTML merupakan teknologi dasar untuk membangun sebuah halaman web(*web page*). HTML digunakan untuk mendefinisikan atau mentranslasikan konten dari halaman web tersebut, seperti link, paragraf, gambar, heading, dan lain sebagainya[18]. Berikut merupakan contoh syntax dari HTML.

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3    <head>
4      <title></title>
5    </head>
6    <body>
7
8    </body>
9  </html>
10
```

Gambar 2:2: Contoh syntax HTML

2.2.5 HyperText Transfer Protocol

Merupakan sebuah protokol *application layer* untuk mengirim atau menerima sebuah dokumen seperti HTML dan lain lain. HTTP digunakan untuk menyambungkan antara web browser dan web server. HTTP juga digunakan sebagai penghubung antara *client-server model*, dimana *client* meminta tanggapan(*response*) dengan menggunakan permintaan(*request*)[19].

2.2.6 Web Service

Merupakan salah satu bentuk Client-Server model yang termasuk ke dalam Interoperabilitas dengan melakukan komunikasi melalui World Wide Web(WWW) dan HyperText Transfer Protocol (HTTP). Web Service menyediakan sebuah layanan yang dapat diakses oleh semua platform dan kerangka kerja[20]. Web service dapat menerima dan menyimpan informasi dalam format seperti HTTP, XML, SSL, SMTP, SOAP, dan JSON.

2.2.7 REST API

Merupakan sekumpulan fungsi yang mana developer dapat melakukan kegiatan request dan response[21]. Ada enam aturan dimana sebuah sistem dikatakan REST API, berikut aturan aturan tersebut[11].

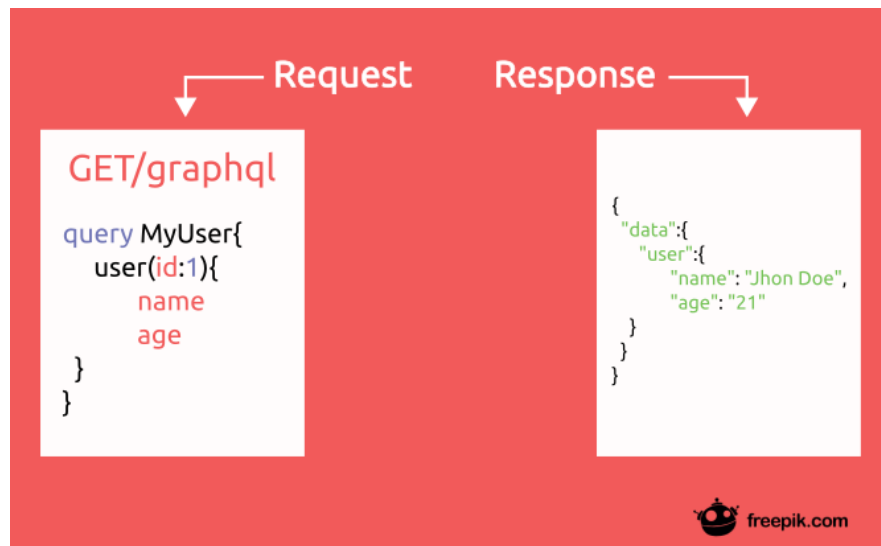
- c. Client-Server : Secara arsitektur REST memisahkan pemrosesan sistem menjadi dua komponen. Server merupakan komponen yang menyediakan layanan dan menanggapi permintaan untuk service tersebut. Client merupakan komponen yang terhubung ke server untuk melakukan permintaan ke server.
- d. Stateless : Server tidak melihat status sesi dari Client. Setiap Request yang dikirim melalui Client harus berisi seluruh informasi yang dibutuhkan agar server dapat mengerti apa yang harus dikirim ke Client.
- e. Cacheable : Response yang dikirim oleh server harus cacheable. Hal ini bertujuan untuk menghindari request yang tidak diperlukan.

- f. Uniform Interface : Dengan perbedaaan komponen dari sistem REST untuk melakukan komunikasi dari kedua komponen memerlukan standar yang sama(Uniform Interface). Hal ini juga mengurangi efisiensi dalam mengirim informasi, karena informasi yang merupakan bentuk standar sedangkan dari pihak aplikasi client memiliki kebutuhan yang berbeda.
- g. Layered System : Sistem ini berada di layer yang berbeda. Satu layer hanya bisa berinteraksi dengan layer terdekatnya. Tetapi dari komponen komponen sistem tidak perlu mengerti satu sama lain, asalkan keduanya bekerja dengan baik maka komunikasi data juga akan bekerja.

2.2.8 GraphQL

Didalam dunia *web service* sering sekali pengembangan sebuah sistem dibangun menggunakan REST, dimana REST sendiri ialah merupakan sekumpulan fungsi yang dapat melakukan *request* dan *response* ke server. Tetapi REST memiliki beberapa kelemahan, kelemahan-kelemahan tersebut sudah dijelaskan diatas. Tahun 2015 Facebook perusahaan yang bergerak dibidang teknologi meluncurkan sebuah teknologi dengan nama GraphQL.

GraphQL merupakan sebuah bahasa query API untuk mengakses data yang ada. GraphQL menyediakan deskripsi data yang lengkap dan mudah dimengerti oleh API, dapat mengakses data persis seperti apa yang diinginkan pengguna[22]. GraphQL hanya memberikan sebuah alamat yang nantinya aplikasi klien akan terhubung dengan alamat tersebut dan melakukan proses query. Query yang digunakan graphql sendiri ialah berbentuk graph. Berikut merupakan bentuk query graph



Gambar 2:3: Query graph

2.2.9 JSON

Merupakan format pertukaran data yang ringan, mudah untuk dibaca dan di tulis oleh manusia, mudah diurai menjadi bahasa mesin. JSON berasal dari subnet bahasa pemrograman JavaScript Standard ECMA-262 3dr Edition-Desember 1999. JSON merupakan format text yang independen namun sangat familiar bagi kebanyakan bahasa pemrograman lain seperti C, C++, C#, Java, JavaScript, Perl, Python, PHP dan masih banyak lagi. Hal ini menjadikan JSON sebagai bahasa pertukaran data yang ideal[23]. Berikut merupakan contoh dari syntax JSON:

```
{
  "empid": "SJ011MS",
  "personal": {
    "name": "Smith Jones",
    "gender": "Male",
    "age": 28,
    "address": {
      "streetaddress": "7 24th Street",
      "city": "New York",
      "state": "NY",
      "postalcode": "10038"
    }
  },
  "profile": {
    "designation": "Deputy General",
    "department": "Finance"
  }
}
```

www.kodingmadesimple.com

Gambar 2:4: Contoh syntax JSON

2.2.10 Deductive Databases

Merupakan sebuah sistem database yang dapat mengambil sebuah kesimpulan berdasarkan aturan atau fakta yang ada. Deductive database ialah sebuah basis data relasional yang mendukung pemodelan data yang lebih kompleks[24]. Berikut merupakan beberapa perbedaan antara *deductive database* dengan logika pemrograman:

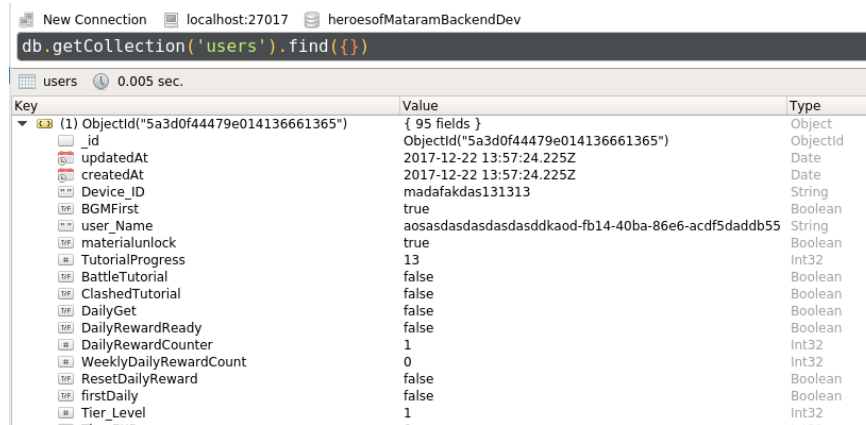
- a. Order sensitivity dan procedurality: pada logika pemrograman cara mengeksekusi kode tergantung pada urutan kode tersebut dan juga bisa tergantung dari rule yang sudah dibuat oleh sebuah bahasa pemrograman tertentu. Hal tersebut bertujuan untuk efisiensi dari sebuah logika pemrograman itu sendiri. Dalam *deductive database* cara mengeksekusi tidak bergantung pada urutan aturan dan fakta.
- b. Function symbols: dalam bahasa pemrograman untuk membangun sebuah fungsi yang kompleks digunakan *function symbol*. Sedangkan di *deductive database* tidak mengenal itu.

2.2.11 Database Relational

Merupakan sebuah sistem database yang mengatur datanya menggunakan tabel yang saling dihubungkan dengan relasi, dalam sebuah tabel terdapat baris dan kolom seperti tabel semestinya. Dari setiap baris data terdapat atribut kunci untuk menjadi pembeda dari data lain. Bentuk database ini bertujuan salah satunya untuk menghindari data yang redundan[25]. Data yang terdapat pada database ini biasa disebut record

2.2.12 Database NoSql

Sistem database dimana untuk mengatur datanya tidak menggunakan tabel yang saling dihubungkan dengan relasi, sistem database ini mempermasalahkan data yang redundan dengan alasan untuk mempercepat performa dari database tersebut[26]. Format dari sebuah dokumen database nosql berbentuk JSON dimana memiliki *key* dan *value*. Dimana *key* merupakan sebuah label dari *field* dan *value* merupakan sebuah isi data dari field tersebut. Berikut adalah contoh gambar sebuah dokumen database nosql:



Key	Value	Type
(1) ObjectId("5a3d0f44479e014136661365")	{ 95 fields }	Object
_id	ObjectId("5a3d0f44479e014136661365")	Objectid
updatedAt	2017-12-22 13:57:24.225Z	Date
createdAt	2017-12-22 13:57:24.225Z	Date
Device_ID	madafakdas131313	String
BGMMFirst	true	Boolean
user_Name	aosasdassdasdasddkaod-fb14-40ba-86e6-acdf5daddb55	String
materialunlock	true	Boolean
TutorialProgress	13	Int32
BattleTutorial	false	Boolean
ClashedTutorial	false	Boolean
DailyGet	false	Boolean
DailyRewardReady	false	Boolean
DailyRewardCounter	1	Int32
WeeklyDailyRewardCount	0	Int32
ResetDailyReward	false	Boolean
firstDaily	false	Boolean
Tier_Level	1	Int32

Gambar 2:5: Contoh Dokumen Database NoSql

2.2.13 SWI-Prolog

Prolog Memiliki tujuan utama ialah untuk menggabungkan antara logika pemrograman dengan kecerdasan buatan dan perhitungan ilmiah. Sedangkan SWI-Prolog merupakan sebuah perpustakaan yang menyediakan sekumpulan fungsi, logika pemrograman dalam prolog sendiri.

2.3 Kerangka Pemikiran

Berikut merupakan kerangka pemikiran dari penelitian ini,

Tabel 2.2: Kerangka Pemikiran

Problem
<ul style="list-style-type: none"> • Belum adanya Backend API dari sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro
Approach
<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan Backend API menggunakan GraphQL untuk sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro
Development
<ul style="list-style-type: none"> • Sever Side: Node.js dengan menggunakan framwork express.js
Implementation
<ul style="list-style-type: none"> • Server Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro menyediakan informasi yang diperlukan oleh pengguna aplikasi dan juga berperan sebagai server utama untuk menyimpan data penerimaan mahasiswa baru
Evaluation and Validation
<ul style="list-style-type: none"> • Mengecek seluruh fitur yang ada pada server GraphQL
Result
<ul style="list-style-type: none"> • Backend API Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro berbasis GraphQL Web Service

a. Problem

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti sudah melakukan kajian studi terlebih dahulu dengan topik terkait. Dari sinilah penulis menemukan permasalahan untuk melandasi penelitian ini. Permasalahan yang ditemukan ialah, belum adanya sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro berbasis aplikasi mobile.

b. Approach

Dari ditemukannya permasalahan diatas, penulis mencoba untuk menemukan solusi untuk memecahkan permasalahan Backend API yang memiliki sedikit endpoint dan mengirimkan response data berupa JSON yang persis seperti aplikasi mobile butuhkan.

c. Development

Metode untuk memecahkan masalah sudah dibahas sebelumnya, selanjutnya akan Backend API dari sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro akan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman Node.js dengan *framework* Express.

d. Implementation

Setelah tahap *development* selesai maka menghasilkan sebuah aplikasi berupa Backend API Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro yang siap digunakan untuk aplikasi mobile dan juga data dari penerimaan mahasiswa baru akan disimpan di server Backend API tersebut.

e. Evaluation and Validation

Tahap selanjutnya merupakan tahap pengecekan semua *response* yang ada pada Backend API Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro.

f. Result

Setelah seluruh tahap terselesaikan maka hasil dari penelitian ini berupa Backend API Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro yang nantinya diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang sudah diurai diatas.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Instrumen Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian tentu saja diperlukan berbagai macam perangkat yang digunakan, yaitu:

3.1.1 Kebutuhan Software

Software atau perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini ialah:

- a. Sistem Operasi yang digunakan adalah Xubuntu 16.04 LST 64 bit.
- b. Text editor yang digunakan untuk menulis kode Backend API adalah Atom 1.22 64 Bit.
- c. Postgres sebagai penyimpanan informasi yang diperlukan.
- d. Nginx sebagai mesin untuk menjalankan aplikasi.

3.1.2 Kebutuhan Hardware

Hardware atau perangkat keras yang dibutuhkan ialah:

- a. Komputer yang digunakan Thinkpad T440P.
- b. Prosesor Intel Core i5 generasi 4 vPro.
- c. Kapasitas RAM 4GB.
- d. Penyimpanan SSD Samasung EVO 850 250GB.

3.2 Jenis Dan Sumber Data

Penulis telah mengumpulkan beberapa jenis data sebagai acuan penelitian, data data tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dijadikan objek penelitian dan diperoleh secara langsung dari sumber penelitian tersebut. Data primer diperoleh dengan cara melakukan observasi secara langsung melalui wawancara, data yang didapatkan menjadi acuan untuk pembangunan sistem.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dijadikan landasan teori dan penunjang atau pelengkap data primer yang ada. Data sekunder didapatkan dari studi literatur dan dokumen penelitian terkait sebelumnya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam melakukan penelitian ini adalah, sebagai berikut:

- 3.3.1 Wawancara

Dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan pihak-pihak yang berkaitan dengan pengembangan Backend API Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro mengenai alur dari sistem dan segala kebutuhan user, dengan begitu peneliti akan mengetahui secara detail kesulitan dan kebutuhan yang dimiliki pada saat melakukan pengembangan sistem tersebut.

3.3.2 Studi Pustaka

Metode ini digunakan dengan cara mencari dan memahami teori-teori yang ada pada literatur terkait dengan penelitian yang dilakukan, salah satunya pada jurnal “Efficient Data Communication Between a Web Client and a Cloud Environment”[11]. Jurnal ini menjelaskan tentang perbedaan REST dengan GraphQL pada penerapan Web Service. Dari segi performa GraphQL lebih unggul dari pada REST karena GraphQL dapat memberikan response JSON ke aplikasi klien dengan atribut yang sama persis seperti apa yang dibutuhkan.

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Pembangunan sebuah sistem yang baik tidaklah terlepas dari sebuah metode pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan sistem tersebut. Dalam menyelesaikan penelitian tentang Backend API Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro, penulis menggunakan metode *Extreme Programming* (Pemrograman Ekstrim).

Pemrograman Ekstrim ini merupakan sebuah metode pengembangan sistem yang paling sering digunakan oleh banyak pengembang sistem karena metode ini menyederhanakan beberapa tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih fleksibel dan adaptif. Ada lima langkah dalam mengembangkan sistem dengan menggunakan metode ini, berikut adalah macamnya:

3.4.1 Planning / Perencanaan

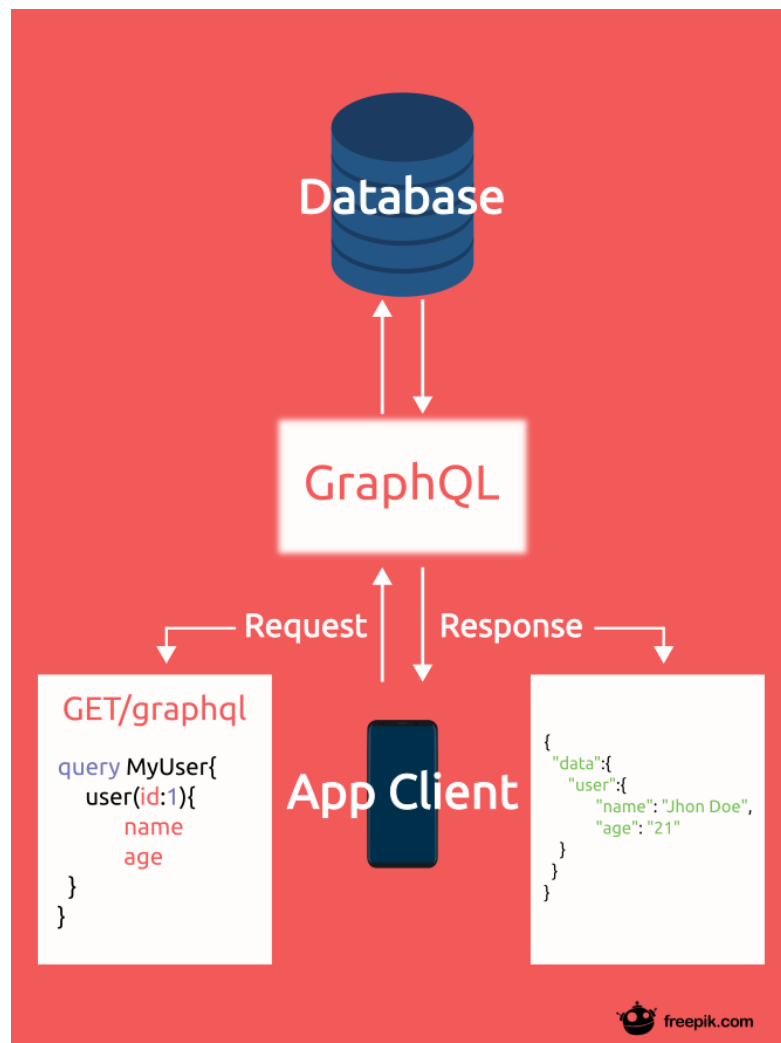
Perencana atau *planning* merupakan tahapan awal dimana peneliti mengumpulkan seluruh kebutuhan, fitur utama, keluaran dari sistem (*output*), dan fungsionalitasnya. Berikut adalah kebutuhannya:

- a. Sistem yang dikembangkan merupakan Backend API atau aplikasi sisi server(*server-side*).
- b. Fitur utama dari Backend API ini merupakan untuk menyimpan dan memproses data dari aplikasi mobile.
- c. Backend API yang penulis kembangkan menggunakan teknologi web service GraphQL.
- d. Pengambilan atau pengolahan data dari Backend API menggunakan *query* berbentuk *graph*.
- e. Data yang dikeluarkan dari Backend API berformat JSON.
- f. Peneliti menggunakan JWT untuk mengamankan transaksi data yang sedang berjalan.

3.4.2 Design / Perancangan

Perancangan dalam pemrograman ekstrim ini memiliki prinsip yaitu penyederhanaan atau *simplicity*. Perancangan yang sederhana selalu memakan waktu yang singkat dibanding perancangan yang kompleks. Jika perancangan sederhana masih menemui kesulitan maka bisa menggunakan solusi *spike* dimana pengembang bisa langsung menerapkan atau mengimplementasikan prototipe perancangan dan dilanjutkan evaluasi.

Perancangan dalam Backend API Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro akan dijelaskan pada gambar dibawah:



Gambar 3:1: Kerangka Backend API Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro

Alur dari sistem Backend API Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro dijelaskan sebagai berikut:

- a. Database: memiliki tugas untuk menyimpan seluruh data yang digunakan oleh sistem ini.
- b. GraphQL: berfungsi sebagai web service dimana menerima *request* dan *response* dari aplikasi klien.
- c. App Client: bertugas untuk melakukan permintaan informasi yang ada pada database dan menerima informasi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti tidak membangun aplikasi klien.
- d. Request: ini merupakan suatu tindakan dimana aplikasi klien meminta sebuah informasi dari database dengan menggunakan format *query graph*.
- e. Response: merupakan balasan dari tindakan permintaan aplikasi klien ke database berformat JSON, dimana balasan ini bermuat informasi yang sama persis seperti apa yang diminta oleh aplikasi klien.

3.4.3 Coding / Pengkodean

Setelah tahap perencanaan dan perancangan, selanjutnya masuk ke tahap pengkodean yang harus sesuai dengan tahap perancangan yang sudah ditulis diatas. Kali ini penulis akan menggunakan bahasa pemrograman Node.js untuk pembangunan Backend API Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro. Penulis menggunakan bahasa pemrograman Node.js karena menurut sebuah situs *benchmark* Node.js lebih unggul dibanding dengan bahasa pemrograman PHP[27].

3.4.4 Testing / Pengujian

Selanjutnya merupakan tahap pengujian Backend API, pengujian ini dilakukan dengan cara mengecek seluruh *response* dari Backend API Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Dian Nuswantoro apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan aplikasi klien. Setelah semua sudah sesuai maka Backend API yang sudah dibangun siap untuk diluncurkan.

3.5 Metode Pengujian

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis kali ini adalah *Black-Box Testing*. *Black-Box Testing* merupakan bentuk pengecekan sistem berdasarkan spesifikasi kebutuhan dari sistem itu sendiri dan tanpa melakukan pengecekan kode. *Black-Box Testing* murni melakukan pengecekan berdasarkan dari tampilan pengguna[28]. Pengujian menggunakan *integration testing* dimana sistem yang akan diuji harus sudah selesai dari tahap pembangunan secara utuh. Pengujian dilakukan dengan memasukan inputan ke setiap *endpoint* dan dibandingkan dengan keluaran yang dibutuhkan.