Tahapan penelitian pengembangan sistem informasi *wedding organizer* maheswari enterprise menggunakan metode *Agile Scrum* terbagi menjadi beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:

1. *Requirement*

*Requirement* atau *Project Vision* merupakan pemahaman mengenai *Business Proces* yang ada seperti sistem yang sedang berjalan, prosedur, tahapan dan aturan yang berlaku. (Haryana, 2019)

1. *Design* atau Perancangan

Tahapan Desain atau perancangan ini akan mengerjakan desain sistem informasi *wedding organizer* maheswari enterprise hingga memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh tim *product owner* untuk diserahkan kepada *developer*. (Tofid dkk., 2020)

1. Development

*Development* atau disebut juga tahap pengembangan sistem, proses *development* tidak hanya sekedar mengketikkan kode pemprograman, tetapi termasuk mempersiapkan kebutuhan Sistem dan pengujian Sistem. (Haryana, 2019)

1. Testing

Dalam Tahapan testing ini dilakukan identifikasi sesuai dengan analisis dan perancangan Sistem yang telah dikembangkan (Suhari dkk., 2022)

1. *Deployment*

Tahapan ini merupakan tahapan yang bertujuan untuk penyebarkan aplikasi yang telah dikerjakan oleh *developer* untuk dilakukan *alpha* testing. (Tofid dkk., 2020)

1. *Review*

Tahapan review ini adalah proses pemeriksaan Sistem informasi *wedding organizer* maheswari enterprise secara teliti dalam rapat atau acara. (Haryana, 2019) Pada proses ini biasanya dilakukan oleh manajer, pengguna, pelanggan atau perwakilan pengguna untuk di *review* dan di perbaiki

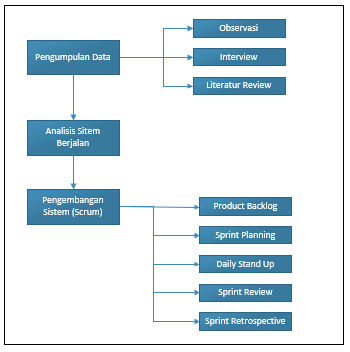
1. *Maintenace* Sistem

*Maintenance* sistem ini merupakan tahap perawatan sistem yang sudah berjalan agar tidak ada kesalahan sistem. (Suhari dkk., 2022)

1. Figma

Figma adalah sebuah *platform prototyping online* dan kolaboratif yang biasa digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile, desktop, Website,* dan lainlain*.* Figma mempunyai daya kolaboratif secara *real time. Designer* dapat mengerjakan secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut menjadikan aplikasi ini banyak dipilih oleh *UI/UX* *Designer* untuk membuat *prototype* dengan waktu yang cepat dan efektif (Lana dkk., 2022).

1. Tahapan Penelitian



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Pada gambar 3.1 merupakan tahapan penelitian pengembangan sistem informasi *wedding organizer* Maheswari Enterprise menggunakan metode *Agile Scrum* terbagi menjadi beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut

Pengujian menyajikan anomali yang menarik bagi perekayasa perangkat lunak. Pada proses perangkat lunak, perekayasa pertama–tama berusaha membangun perangkat lunak dari konsep abstrak ke implementasi yang dapat dilihat, baru kemudian dilakukan pengujian. Sebelum mengaplikasikan metode untuk mendesain *test case* yang efektif, perekayasa perangkat lunak harus memahami prinsip dasar yang menuntun pengujian perangkat lunak. Serangkaian prinsip pengujian akan dijelaskan berikut ini:

1. Semua pengujian harus dapat ditelusuri sampai ke persyaratan pelanggan
2. Pengujian harus direncanakan lama sebelum pengujian itu dimulai.
3. Prinsip pareto (waktu dan produktifitas) berlaku untuk pengujian perangkat lunak.
4. Pengujian harus mulai dari yang kecil dan berkembang ke pengujian yang besar.
5. Pengujian yang mendalam tidak mungkin dilakukan.
6. Untuk menjadi paling efektif, pengujian harus dilakukan oleh pihak ketiga yang independent.

Dalam pengujian sistem informasi Maheswari Enterprise ini menggunakan *Usability Testing*.

**Pengujian *Black Box***

*Black box testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat sistem. *Black box testing* hanya mengevaluasi dari *interface* fungsionalitasnya saja tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detailnya. Dengan kata lain pengujian ini hanya melihat *input* dan *outputnya* saja. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non- fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih *input* yang valid dan tidak valid dan menentukan *output* yang benar. Tidak ada pengetahuan tentang struktur internal benda uji itu. Pengujian pada *black box* berusaha menemukan kesalahan seperti fungsi fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan *interface*, kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal, kesalahan kinerja, inisialisasi dan kesalahan terminasi.

1. **Pengujian *White Box***

*White box testing* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detil perancangan secara keseluruhan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Pengujian dilakukan berdasarkan kode program dan bagaimana suatu sistem menghasilkan *output* dari *input*. *White box testing* disebut juga sebagai *structural testing* atau *glass box testing*.