

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini akan digunakan lima tinjauan pustaka yang nantinya dapat mendukung penelitian, berikut ini merupakan tinjauan pustaka yang diambil yaitu :

1. Oleh Fajar Sarasati, Diah Pradiatiningtyas dan Nani Purwati, (2021). Sistem Informasi, STMIK Nusa Mandiri, Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Bina Sarana Informatika. Perancangan E-Bakul Pada Kelompok Wanita Tani Ngudi Rejeki Berbasis Website. Masalah pada penelitian ini yaitu strategi pemasaran yang dilakukan kurang efektif dan efisien, transaksi pemasaran masih melalui via *WhatsApp* dan datang langsung ke toko dan *reseller* membutuhkan informasi produk yang lengkap. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *SDLC* (Waterfall) terdiri atas 5 tahapan, tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan 2 tahap yaitu analisis kebutuhan perangkat lunak dan desain. Hasil penelitian yang diperoleh sistem informasi E-Bakul ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam hal produsen, *reseller* dan konsumen untuk melakukan transaksi secara online. Hingga menghasilkan *output* berupa bukti pesanan dan meminimalisir kesalahan perhitungan dalam proses transaksi juga memudahkan interaksi produsen dengan *reseller* maupun konsumen.
- Oleh Sari Anggarawati, Renaldi Prayoga, Dyah Budibruri Wibaningwati dan Anak Agung Eka Suwarnata, (2021). Agribisnis, Fakultas Pertanian, Universitas Nusa Bangsa. Pemasaran Produk Sayur Kelompok Wanita Tani

Kecamatan Tanah Sareal, Kota Bogor di Era Pandemi Covid-19. Masalah pada penelitian ini adalah pem asaran produk sayur menjadi peluang batas holtikultura kelompok wanita tani kecamatan tanah sareal, kota Bogor di era pandemic covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa ketahanan pangan dan pertanian kota bogor mendorong petani beralih ke konsep perkotaan. Konsep tersebut di nilai lebih efesien meningkatkan produksi pertanian, yaitu sistem hidroponik dan aquaponik.

3. Oleh Wahyuddin, Syahirun Alam dan Imran Rosadi Said, (2021). Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia. E-Commerce Bumbu Masakan KWT (Kelompok Wanita Tani) Setia Desa Pakkodi Kabupaten Enrekang. Masalah pada penelitian ini pemasaran produk. Sistem produksi yang dilakukan bersifat pesanan. Jika mereka mampu mencari pedagang pengumpul dan relasi, dapat memperoleh pesanan yang banyak dan kelemahan sistem pemesanan ini waktu peputaran uang yang cukup lama. Metode yang digunakan yaitu metode survei dengan cara mengumpulkan data atau informasi tentang populasi dengan menggunakan sample yang relative kecil, pengujian menggunakan *black box* dan *white box*. Hasil dari penelitian ini dapat di Tarik kesimpulan telah dihasilkan suatu sistem E-commerce Bumbu masakan Kelompok Wanita Tani Setia di Desa Pakkodi-Kabupaten Enrekang, dan sistem yang dibangun dapat menampilkan seluruh produk Kelompok Wanita Tani. Sehingga dapat lebih mudah untuk mempromosikan dan menjual produk Bumbu masakan Kelompok Wanita Tani.

4. Oleh Sukmawati Abdullah, L.Daud, Bunyamin dan Rahayu Endah Purwanti, (2020). Pertanian, Teknik, Univeritas Halu Oleo, Kendari. Pengembangan dan Pemasaran *Online* Produk Aneka Olahan Ikan Sebagai Sumber Pendapatan Alternatif Wanita di Masa Pandemi Covid-19 di Kelurahan Purirano Kota Kendari. Masalah pada penelitian ini yaitu rendahnya pemberdayaan kaum wanita yang menganggur, teknologi produksi yang masih rendah, manajemen pemasaran terbatas dan packing produk yang dihasilkan kurang maksimal. Metode yang digunakan yaitu penyuluhan kepada khalayakan sasaran melalui penyampaian materi terkait pemasaran online. Hasil kegiatan ini dapat di tarik kesimpulan menunjukkan bahwa wawasan sasaran sehingga memiliki kemampuan untuk memasarkan produk yang dihasilkan secara online melalui penggunaan media elektronik atau internet sehingga mampu menjangkau pasar yang lebih luas dengan biaya rendah, serta mitra memiliki media promosi produk aneka olahan ikan dalam bentuk CD promosi serta *website*, hasil kegiatan berdampak untuk memperluas pasar produk yang berimbas pada peningkatan omset usaha dan kesejahteraan keluarga.
5. Oleh I M Dedy Setiawan, N P Sukanteri, I M Suryana dan P K Suparyana, (2019). Informatika, Agribisnis, Agroteknologi, STIK Indonesia, Denpasar, Univeritas Mahasaraswati Denpasar, Universitas Mataram. Pengaruh Promosi Berbasis Sosial Media Terhadap Pejualan Produksi Kelompok Wanita Tani (KWT) Ayu Tangkas di Desa Megati. Masalah pada penelitian ini minimnya peralatan yang dimiliki untuk berproduksi, jenis kue yang di buat selalu monoton dan tidak ada variasi, dan pemasaran relatif rendah. Metode yang

digunakan deskriptif kualitatif, sampel penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik purposive random sampling. Hasil dari penelitian ini yaitu pada tahun 2017 sebelum menggunakan media sosial penjualan masih rendah rata-rata penjualan masih di angka 36,69 dengan jumlah pemesanan sebanyak 220 orang. Mulai 2019 KWT Ayu Tangkas mulai menggunakan media sosial yaitu Instagram dengan nama akun “Sanganan Megati” promosi selama 6 bulan telah menarik followers diatas 500 dan pemesanan terus meningkat dibandingkan sebelumnya. Rata-rata hasil penjualan produksi kue selama 6 bulan secara statistic sebesar 223,83 dengan 1.343 orang.

6. Oleh Aji Prasetyo, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Adam Hendra Brata, (2019). Infomatika, Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Brawijaya. Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis *Mobile* dengan menggunakan Pendekatan Design Sprint. Masalah pada penelitian ini dosen kewalahan karena banyak mahasiswa yang harus di bimbing, sulit membagi waktu bimbingan, sulit memantau hasil skripsi yang di kerjakan mahasiswa dan dokumen mahasiswa yang tidak lengkap, mahasiswa kesulitan untuk menghubungi dosen, jadwal bimbingan yang tidak menentu, sulit untuk melaporkan dokumen skripsi yang dikerjakan. Metode yang digunakan *Design Sprint*. Hasil dari penelitian ini dilakukan penelitian perancangan prototipe aplikasi bimbingan skripsi dengan pendekatan *Design Sprint*. Penelitian ini dilakukan agar menghindari kegagalan dikemudian hari. Dengan menyediakan fasilitas yang dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam melakukan bimbingan skripsi.

7. Oleh Anna Retno Indrawati, Yunia Putri Wardayaranti, Muhammad Syaifaul Qolbi R, Aditya Nur A, (2020). Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia. Perancangan Aplikasi ‘Studi Al-Qur’an Intensif’ Berbasis Web dengan menggunakan Pendekatan *Design Sprint* (Studi Kasus Al-Qur’an Intensif UINSA). Masalah pada penelitian ini yaitu pembagian kelas baik sebelum tes maupun setelah tes dimana nantinya mahasiswa akan dikelompokkan sesuai tingkatan mengaji berdasarkan dengan hasil tes, pengelompokan tingkat tinggi sampai rendah, mahasiswa juga kesulitan melihat hasil tes, jadwal kelas intensif, dan nilai lain nya, selain itu prodi kesulitan dalam memonitor mahasiswanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Design Sprint*. Hasil dari penelitian yang di peroleh membangun aplikasi studi al-qur’an intensif untuk membantu memudahkan pembelajaran Al’Quran berbasis web dengan 4 user yaitu admin, dosen mentor, prodi dan mahasiswa.
8. Oleh Ahmad Chusyairi, Samhana Suryati Subari, (2020). Teknik Infomatika, Fakultas Infomatika, Universitas Bina Insani, Rawa Panjang Kota Bekasi. Perancangan *E-Recruitment* Dosen Baru Berbasis Web Dengan Metode *Design Sprint*. Masalah pada penelitian ini yaitu penerimaan dosen di Bina Insani kota Bekasi selama ini masih tidak obyektif dikarenakan hanya proses wawancara dan berkas pelamar saja tanpa dipertimbangkan tanpa ada proses lainnya, hal tersebut menyebabkan tidak tepatnya pemilihan dosen yang diterima dan ketidaksihinggaannya antara ilmu yang dikuasai dengan materi yang diajarkan, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi daya serap

mahasiswa. Hasil dari penelitian ini yaitu membangun aplikasi berbasis website untuk penerimaan dosen baru, sehingga calon dosen baru dapat melihat informasi berupa pengumuman, periode lowongan, dapat memasukkan biodata data diri, upload dokumen, pendidikan formal maupun non formal, pengalaman, lamaran dan register.

2.2 Metodologi

Menurut Widiawati (2020) secara sederhana metodologi dapat diartikan sebagai pengetahuan atau ilmu tentang metode atau dapat diartikan sebagai cara yang didefinisikan secara jelas dan sistematis untuk mendapatkan suatu tujuan. Metodologi juga merupakan studi mengenai metode-metode yang digunakan dalam disiplin yang teratur atau yang digunakan untuk menata ilmu yang teratur tersebut.

Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu berdasarkan secara rasional atau empiris maupun ilmiah.

2.3 Metode Pengembang Sistem

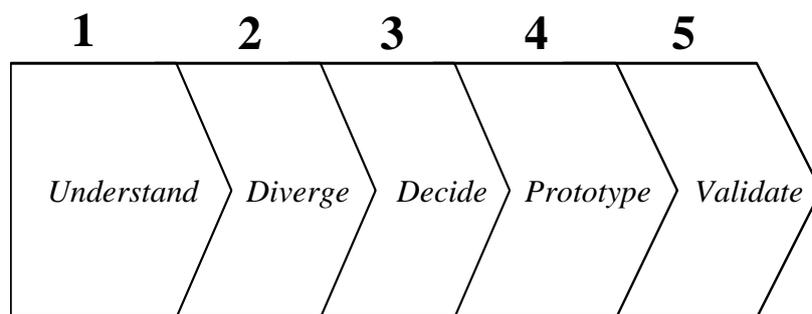
Metode pengembang sistem merupakan metode yang digunakan sebagai alur proses dalam pengembangan, sehingga penelitian dapat dikembangkan sesuai tahapan dari metode pengembang sistem.

2.3.1 Design Sprint

Menurut Yulianto (2020) *Design sprint* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia (*Human centered approach*) terhadap inovasi yang

memanfaatkan alat bantu perancangan yang mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemungkinan perkembangan teknologi dan persyaratan untuk kesuksesan tujuan. *Design sprint* terdiri dari 5 fase yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype* dan *validate* dengan waktu terbatas untuk mengurangi resiko membawa produk ke pasar.

Design sprint dapat dimulai dengan tim kecil dan dengan cepat mengembangkan masalah menjadi solusi. Proses *design sprint* dapat dikerjakan dengan waktu 5 hari, namun hal tersebut dimaklumi jika pengerjaan dapat lebih dari 5 hari dikarenakan kondisi dan keadaan yang tidak memungkinkan pihak pengembang dengan *client* bertemu. Berikut merupakan konsep metode *design sprint* pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Metode *Design Sprint*

2.3.2 Tahapan *Design Sprint*

1. *Prepare* (Persiapan)

Persiapan dilakukan untuk menentukan permasalahan yang akan diberikan solusi dan menyiapkan kebutuhan dalam pengembangan.

2. *Understand* (Memahami)

Memahami permasalahan dan membuat target dengan cara melakukan diskusi dan menemukan ide baru maupun gagasan untuk dilanjutkan ke sisi berikutnya.

3. *Diverge* (Bercabang)

Proses penggambaran terhadap ide yang dipilih dengan memberikan sketsa pada bagian pengguna maupun perusahaan hingga sketsa dipertahankan untuk tahap berikutnya.

4. *Decide* (Memutuskan)

Melakukan keputusan terhadap ide yang telah digambarkan pada tahap sebelumnya. Hasil sketsa yang telah dibentuk ada dilakukan pemilihan terhadap ide yang terbaik dan dilanjutkan ketahap implementasi.

5. *Prototype* (Pembentukan)

Proses pembentukan atau penerapan dari ide yang terpilih dan fokus dalam pembangunan sistem.

6. *Validate* (Validasi)

Tahap terakhir *sprint* memvalidasi sistem yang telah dibangun dengan memastikan proses pada sistem berjalan dengan baik dan sesuai harapan pengguna.

2.4 Metode Pengujian Sistem

Metode pengujian sistem merupakan metode yang digunakan untuk melakukan testing pada sistem yang dibangun sehingga di peroleh hasil berupa sistem yang sesuai fungsinya.

2.4.1 Black Box Testing

Menurut Pressman (2012) *Black box testing* adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah “kotak

hitam” yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenai proses testing di bagian luar.

1. Keunggulan *Black Box Testing*

Meskipun dalam pelaksanaan testing kita dapat menguji keseluruhan fungsional perangkat namun formal black box testing yang sebenarnya kita dapat memilih subset tes yang secara efektif dan efisien dapat menemukan cacat. Dengan cara ini black box testing dapat membantu memaksimalkan program.

2. Kelemahan *Black Box Testing*

Ketika tester melakukan black box testing, tester tidak akan pernah yakin apakah perangkat lunak yang diuji telah benar-benar lolos pengujian. Hal ini terjadi karena kemungkinan masih ada beberapa jalur eksekusi yang belum pernah diuji. Untuk menemukan cacat perangkat lunak menggunakan black box testing, tester seharusnya membuat setiap kemungkinan kombinasi data input benar.

3. Contoh Pengujian *Blackbox*

Tabel 2.1 Contoh Pengujian *Blackbox*

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Apakah jika username dan password salah dapat login	Sistem akan menolak akses login jika username dan password tidak terdaftar	Valid
2	Apakah data dapat diinputkan, diubah dan dihapus	Sistem akan menampilkan informasi berupa informasi data salah	Valid

2.4.2 Skala *Likert Testing*

Menurut Sugiyono (2018) *skala likert testing* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Dengan *skala likert* maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator variabel tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

Tabel 2.2 Keterangan Kepuasan Pengguna dan Point Skala Likert

Keterangan Point	
Setuju/selalu/sangat positif diberi skor	5
Setuju/sering/positif diberi skor	4
Ragu-ragu/kadang-kadang/netral diberi skor	3
Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif diberi skor	2
Sangat tidak setuju/tidak pernah diberi skor	1

Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan ganda.

