



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Rapid Application Development

Rapid application development adalah model proses perangkat lunak yang menekankan pada proses pengembangan yang singkat. RAD adalah versi adaptif dari model waterfall yang menggunakan pendekatan pembuatan komponen. RAD adalah kombinasi dari teknik prototyping yang berbeda dan metode pengembangan aplikasi umum untuk mempercepat pengembangan suatu sistem. Dari definisi konsep RAD ini terlihat bahwa pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode RAD dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih cepat. Menurut metodologi RAD, tahapan pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut [3].



Gambar 2. 1 Gambar Tahapan RAD

Gambar 2.1 yang di ambil dari [4] diatas adalah diagram tahapan RAD, berikut penjelasan tahapannya:

1. *Requirements Planning*

Pada titik ini, pengguna dan analisis bertemu untuk menentukan tujuan aplikasi atau sistem. Kedua belah pihak harus bekerja sama untuk mencapai kesepakatan. Fase ini juga membutuhkan pengguna dari beberapa level

organisasi yang berbeda. Fase ini diarahkan untuk menyelesaikan masalah bisnis dalam Organisasi.

2. *Design Workshop*

Pada tahap ini, berdasarkan hasil yang didapatkan pada tahap *requierement planning* kemudian mulai melakukan perancangan yang meliputi perancangan model sistem, arsitektur sistem, pemodelan data sampai dengan perancangan *user interface*. Tahap ini *user* juga menanggapi prototipe kerja aktual dan penulis menyempurnakan modul yang dirancang berdasarkan tanggapan pengguna.

3. *Implementation*

Tahap implementasi sebagai sistem baru atau parsial sistem diuji dan diperkenalkan terhadap organisasi. Proses pengujian dilakukan dengan user mencoba langsung hasil sistem yang dibangun serta memberikan penilaian terhadap sistem tersebut.

2.2 Metode Pengujian *User Acceptance Testing*

Untuk menguji viabilitas aplikasi menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT) adalah bentuk pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir. pengguna akhir akan berinteraksi langsung dengan sistem dan memeriksa apakah fungsi tersebut bekerja dengan baik dan sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya [5]. Menurut Eko Suprpto UAT bukan pengujian sistem (memastikan *software* tidak *crash* dan sesuai dengan dokumen permintaan pengguna), melainkan memastikan bahwa solusi dalam sistem tersebut akan bekerja untuk pengguna (yaitu, tes bahwa pengguna menerima solusi di dalam sistem). [6]

2.3 Skala Likert

Skala Likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert. Skala Likert memiliki empat atau lebih pertanyaan yang digabungkan untuk membentuk skor/nilai yang mewakili karakteristik individu, seperti pengetahuan, sikap dan perilaku. Selama analisis data, komponen skor, biasanya jumlah atau rata-rata, dari semua pertanyaan dapat digunakan. Skala Likert adalah skala psikologis

yang biasa digunakan dalam kuesioner, dan skala yang paling banyak digunakan dalam penelitian adalah dalam bentuk survei. Skala ini dinamai Rensis Likert, yang menerbitkan laporan yang menjelaskan penggunaannya. Saat menjawab pertanyaan dalam skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuannya terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu opsi yang tersedia. Skala likert biasanya disediakan dalam 5 pilihan yaitu [7]:

1. Sangat Setuju (SS) diberi skor 5
2. Setuju (ST) diberi skor 4
3. Ragu-ragu (RG) diberi skor 3
4. Tidak Setuju (TS) diberi skor 2
5. Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1

Untuk perhitungan skor dari hasil penilaian, dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$$Y = \frac{X}{\text{Skor Ideal}} * 100\% \quad \text{Rumus 2. 1 Perhitungan Skor}$$

Keterangan :

Y= Nilai presentase yang di cari

X= Jumlah dari hasil perkalian nilai setiap jawaban dengan responden ($\Sigma = N R$)

Skor ideal = jumlah responden dikali dengan skala tertinggi.[8].

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A