

BAB 2 LANDASAN TEORI

Fokus dari penelitian yaitu merancang dan membangun *front end* sistem media komunitas sosial berbasis website menggunakan metode *Rapid Application Development* [3].

2.1 Rapid Application Development

Rapid Application Development merupakan suatu metodologi pengembangan sistem informasi yang membutuhkan waktu tidak cukup lama dalam prosesnya, metodologi *Rapid Application Development* hanya membutuhkan waktu yang tidak terlalu lama yaitu sekitar 30 sampai 90 hari [4]. Pada metode *Rapid Application Development* semua pengguna atau pengembang dapat memiliki perannya masing-masing terutama dalam pengambilan keputusan disetiap proses pengembangan sistem tersebut. Pada metode *Rapid Application Development* memiliki beberapa tahapan atau fase sebagai berikut [5].

1. *Requirement Planning* adalah tahapan pertama dalam metode *Rapid Application Development*. Tahapan ini adalah rencana awal dalam pembentukan sistem seperti analisis kebutuhan atau *requirement* dari sistem tersebut, menganalisis kemungkinan masalah yang terjadi, dan penentuan suatu lingkup dari sistem yang akan dibuat.
2. *Design Workshop* adalah tahap selanjutnya setelah *Requirement Planning* dalam metodologi *Rapid Application Development*. Pada tahap ini dilakukan perancangan dari sistem yang akan dibuat seperti merancang *flowchart* atau alur dari sistem tersebut berdasarkan dari hasil perencanaan kebutuhan atau *Requirement Planning*, kemudian pada tahap *Design Workshop* ini juga melakukan adanya analisis terhadap perubahan pada suatu sistem atas dasar permintaan dari pengguna.
3. *Implementation* adalah tahap ketiga dari metode *Rapid Application Development*, pada tahap ini pembuatan sistem mulai dilakukan atau biasa disebut proses *development*, tahapan pembuatan sistem ini dibuat berdasarkan desain dan *requirement* yang telah dirancang. Proses pembuatan

dan pengembangan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman dan framework, serta penambahan sistem basis data.

Berikut merupakan kelebihan-kelebihan pada metode *Rapid Application Development*[6]:

1. Mendorong pengguna sehingga aktif dalam manajemen proyek sehingga nantinya pengguna akhir memiliki rasa antusiasme yang tinggi.
2. Para pengguna dan manajemen dapat melihat berbagai solusi berbasis perangkat lunak dan bekerja lebih cepat daripada pengembangan yang model-driven.
3. Jika ada *error* atau suatu perubahan nantinya akan terdeteksi pada bagian awal dan prototipe pada didalam model sistem.

Berikut merupakan kekurangan-kekurangan pada metode *Rapid Application Development*[6]:

1. Beberapa orang memberikan pendapat bahwa metode *Rapid Application Development* memiliki sistem desain, mengimplementasi, dan memperbaiki, sehingga memakan biaya yang banyak untuk pengembangan sistem tersebut.
2. Prototipe *Rapid Application Development* dapat dengan mudah memecahkan yang salah karena analisis masalah disingkat atau diabaikan.
3. Kadang-kadang lebih baik membuang sebuah prototipe, tapi para orang enggan melakukannya karena menganggapnya sebagai hilangnya waktu dan usaha dalam produk pada saat ini.

Gambar 2.1 merupakan grafik atau bagan yang menjelaskan tahapan atau langkah-langkah metode *Rapid Application Development*



Gambar 2.1. Alur *Rapid Application Development*

Sumber: Kendall, 2010

2.2 Skala Likert

Skala Likert merupakan suatu skala yang digunakan untuk melakukan suatu riset atau survei dalam bentuk *form* maupun kuesioner dengan metode kuantitatif [7]. Skala likert terdiri dari 5 opsi atau titik yaitu sangat tidak setuju yang diberi nilai 1, tidak setuju yang diberi nilai 2, netral atau ragu-ragu yang diberi nilai 3, setuju yang diberi nilai 4, dan sangat setuju yang diberi nilai 5, berikut rumus perhitungan persentase dari hasil jawaban [8].

$$I = \text{Totalskor} / Y(100) \quad (2.1)$$

1. I: Persentase jumlah orang yang setuju terhadap kuesioner yang diberikan.
2. Total skor: Hasil dari perkalian nilai dari setiap skala dengan jumlah responden yang memilih skala tersebut.
3. Y: Hasil perhitungan dari jumlah responden dikalikan dengan skala tertinggi.

2.3 Media Sosial

Media sosial merupakan suatu media yang ada pada internet yang penggunanya memiliki kemampuan untuk berinteraksi, saling kerjasama, memberikan informasi, dan saling komunikasi dengan pengguna lainnya secara dalam jaringan [9]. Macam-macam media sosial adalah sebagai berikut [10].

1. *Social Networking* adalah media atau fasilitas yang dapat digunakan untuk melakukan suatu interaksi, pengguna dalam media ini dapat membuat suatu komunitas sosial baru secara virtual dengan pengguna lain, biasanya pengguna tersebut membuat komunitas sosial baru tersebut karena ada hal ketertarikan yang sama antarpengguna.
2. *Blog* merupakan media sosial yang didalamnya terdapat berbagai informasi meliputi topik kuliner, perjalanan, teknologi, lingkungan, dan topik lainnya. *Blog* biasanya berbentuk *website* yang ada didalam suatu tautan atau *link*.
3. *Media Sharing* adalah media sosial yang penggunanya dapat memberikan, mengirimkan, atau menyimpan informasi atau dokumen seperti foto, video, dan lainnya kepada pengguna lain maupun untuk diri sendiri.

2.4 User Acceptance Testing

Metode *User Acceptance Testing* adalah suatu metode yang digunakan untuk melakukan verifikasi kepada pengguna yang akan menguji sistem ini bahwa sistem ini sudah dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang ada dari pengguna menggunakan instrumen berupa kuesioner yang dibuat menggunakan *platform* Google Form. Perbedaan metode UAT dengan pengujian sistem lainnya seperti memastikan sistem tidak terdapat *error* atau *bugs* namun metode ini meminta verifikasi dan persetujuan dari pengguna bahwa solusi dari sistem ini dapat membantu permasalahan yang ada [11]. Pertanyaan pada metode *User Acceptance Testing* dibagi menjadi dua jenis yaitu *Perceive Usefulness* dan *Perceive Satisfaction* [12]. *Perceive usefulness* merupakan suatu faktor dasar acuan penggunaan teknologi oleh pelanggan sekaligus penyebab utama yang menjadikan teknologi informasi berguna bagi masyarakat [12]. *Perceive satisfaction* adalah perasaan senang atau kecewa yang muncul akibat perbandingan antara kinerja yang diharapkan dari produk atau layanan dengan harapan pelanggan [13].

Perceive Usefulness dan *Perceive Satisfaction* yang ada pada metode *User Acceptance Testing* diimplementasikan pada penelitian yang dilakukan dalam tahap evaluasi sistem, yaitu pada pembuatan pertanyaan-pertanyaan yang dibuat berdasarkan *Perceive Usefulness* dan *Perceive Satisfaction* menggunakan survei kuesioner dengan *platform* Google Form dan skala pengukuran menggunakan skala likert.