

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berikut merupakan beberapa landasan teori yang akan dipakai dalam penelitian.

2.1 Media Sosial

Media sosial merupakan medium yang memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan kepribadian mereka, melakukan proses interaksi, berkolaborasi, berbagi, berkomunikasi dengan orang lain, dan membuat ikatan virtual [3]. Adanya media sosial membuat seorang pengguna dapat melakukan berbagai aktivitas interaktif dalam berbagai format, seperti berkolaborasi, berbagi, mengenal dalam bentuk tulisan, visual, bahkan audiovisual [3].

2.2 Backend

Backend merupakan sebuah tempat dimana proses data dapat ditambahkan, diubah, ataupun dihapus pada suatu sistem informasi atau aplikasi [6]. *Backend* menjalankan semua jenis proses yang tidak berhubungan langsung dengan pengguna, seperti *server*, dan *database* [6]. *Backend* merupakan sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pembangunan dan pengembangan serta pengelolaan data pada sistem [6].

2.3 Skala Likert

Skala *likert* merupakan sebuah skala pengukuran yang dikembangkan oleh *likert* dan biasa digunakan dalam kuesioner atau survei penelitian [7]. Ketika menanggapi pertanyaan dengan skala *likert*, responden akan menentukan tingkat persetujuan terhadap pernyataan dengan memilih salah satu pilihan tersedia [7].

Skala *likert* biasanya terdiri dari lima poin pilihan [5]:

1. Sangat Setuju (SS) dengan skor 5
2. Setuju (S) dengan skor 4
3. Ragu-Ragu (RG) dengan skor 3

4. Tidak Setuju (TS) dengan skor 2

5. Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1

Rumus perhitungan akhir skala *likert* adalah sebagai berikut [5].

$$Index\% = \frac{TotalSkor}{Y} \times 100\% \quad (2.1)$$

Keterangan :

Index % = Nilai perhitungan akhir skala *likert* [5].

Total Skor = Jumlah dari hasil perkalian total jumlah responden yang memilih dengan poin skor *likert* [5].

Y = Jumlah total responden dikalikan dengan angka skor *likert* tertinggi [5].

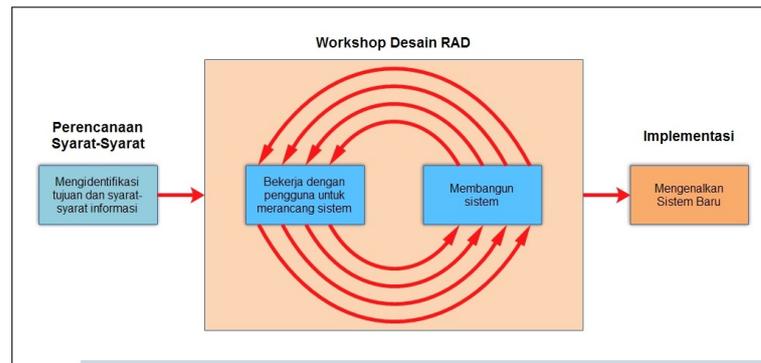
Sebelum perhitungan persentase akhir terlebih dahulu ditentukan interval atau rentang jarak dengan metode interval skor persen (I) dengan rumus interval sebagai berikut [8] :

$$I = \frac{100}{JumlahPoinSkorLikert} \quad (2.2)$$

2.4 Rapid Application Development

Rapid application development (RAD) merupakan sebuah model proses pengembangan sistem yang memiliki fokus dalam pembuatan *prototype* dengan cepat dan umpan balik yang cepat serta berkelanjutan antara *user* dan pengembang [9]. Pemanfaatan metode pengembangan RAD dapat lebih menghemat waktu dan biaya karena komponen yang ada pada sistem dapat digunakan kembali [5]. Gambar 2.1 merupakan model dari metode RAD [10].

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.1. Siklus *rapid application development* (RAD)

RAD dibagi menjadi tiga fase tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu [4]:

1. Tahap Perencanaan Syarat/Kebutuhan (*Requirements Planning*)
 Pada tahap ini semua syarat atau kebutuhan *user* akan diidentifikasi [11]. *User* dan *analyst* akan saling berpartisipasi dalam sebuah pertemuan untuk menentukan tujuan aplikasi atau sistem serta melakukan proses identifikasi terhadap kebutuhan informasi untuk memenuhi tujuan [4].
2. Tahap *Design Workshop* RAD (*Workshop Design RAD*)
 Pada tahap ini *user* dan *analyst* bersama-sama merencanakan konsep sistem yang akan dikembangkan, rencana basis data, dan rencana antarmuka [11].
3. Tahap Implementasi (*Implementation*)
 Setelah semua aspek dari sistem yang akan dibuat sudah disetujui oleh *user* dan *analyst*, *programmer* akan melakukan pengembangan sistem pada tahap ini [4]. Setelah sistem selesai, proses uji coba atau pengujian dilakukan dan pengguna diberitahu tentang hasilnya [11].

2.5 User Acceptance Testing

User acceptance testing (UAT) merupakan sebuah tahapan akhir dari proses pengujian terhadap piranti lunak yang wajib dilakukan sebelum piranti lunak dirilis [12]. Piranti lunak diuji oleh pengguna akhir selama proses UAT untuk mengkonfirmasi fungsionalitas memenuhi persyaratan atau spesifikasi [12]. UAT juga diketahui sebagai proses pengujian aplikasi, pengujian beta, atau pengujian pengguna akhir [12].

2.6 Blackbox Testing

Blackbox testing merupakan sebuah pengujian piranti lunak dari sisi fungsional tanpa pengujian sisi desain dan kode pemrograman untuk melihat apakah fungsionalitas, input, dan output dari piranti lunak sesuai dengan yang diharapkan [13]. Metode ini memberi sinyal bahwa jika fungsi menerima input data yang tidak diharapkan, validitas data yang disimpan akan berkurang [13]. Pengujian pada sistem menggunakan metode *blackbox testing* memiliki tujuan untuk mengetahui kelemahan sistem agar data yang dihasilkan sesuai dengan data yang dimasukkan setelah proses eksekusi serta menghindari kesalahan pada aplikasi sebelum digunakan oleh *user* [14].

2.7 Next Js

Next Js merupakan sebuah *framework* untuk membuat aplikasi yang dirender server dengan memanfaatkan bahasa pemrograman JavaScript [15]. Next Js adalah *template* proyek untuk React yang memungkinkan membuat aplikasi web "universal" dengan cara yang sederhana dan konsisten serta hampir tidak ada konfigurasi apa pun [15].

2.8 Supabase

Supabase adalah platform yang menyediakan kumpulan alat untuk membangun aplikasi [16]. Supabase menyediakan layanan *backend* seperti otentikasi, *database*, penyimpanan *file*, *application programming interface* (API), dan fungsi yang dihasilkan secara otomatis [16]. *Client library* Supabase didukung dalam JavaScript, Python, dan Dart [16]. Platform ini didirikan pada tahun 2020 dan dipasarkan sebagai alternatif sumber terbuka untuk Firebase [16].

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