

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Objek Kajian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Muhammad Al Khusnul Rizki, A Ferico OP (Rizki & OP, 2021a)	Merancang dan membangun aplikasi e-cuti berbasis <i>website</i>	Menggunakan metode penelitian <i>Extreme Programming</i>	Menghasilkan sebuah aplikasi e-cuti berbasis web untuk pegawai Pengadilan Tata Usaha Negara
2	Andi Nurkholis, Erliyan Redy Susanto (Nurkholis et al., 2021)	Pengembangan sistem informasi pelayanan public di Kecamatan Sukarame	Menggunakan metode penelitian <i>Extreme Programming</i>	<i>Website</i> sistem informasi manajemen pelayanan publik yang mempermudah Kantor Kecamatan Sukarame
3	Rasmilla, M. Agil Kusumadya, Faiz Hidayat, Dicky Candra (Kusumadya et al., 2022)	Analisis <i>website</i> petani kode	Menggunakan metode penelitian <i>Waterfall</i> dan metode <i>System Usability Scale</i> (SUS) sebagai metode uji pengguna.	Nilai skor rata-rata SUS yang telah didapat yaitu 72,25 masuk kedalam katogri OK dengan <i>grade scale C</i> dan <i>acceptability range ACCEPTABLE</i>

No	Nama Peneliti	Objek Kajian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
4	Anggi Sefti Utami, Muhamad Kadafi & Kadafi, (Utami & Kadafi, 2020)	Analisis User Interface pada Aplikasi Sumeks.co	Menggunakan metode penelitian deskriptif dan metode <i>System Usability Scale</i> (SUS) sebagai metode uji pengguna	Hasil analisis terhadap aplikasi sumeks.co mendapatkan skor 65,39 yang artinya aplikasi ini belum dinyatakan acceptable atau berhasil karena masih termasuk pada <i>acceptability ranges</i> menempati level <i>marginal high</i>
5	Agus Akbar (Akbar, 2017)	Pengembangan sistem informasi administrasi untuk hotel	Menggunakan metode <i>Extreme Programing</i> (XP) yang merupakan salah satu metode pengembangan <i>Agile</i>	Penerapan metode extreme programming untuk pengembangan sistem informasi administrasi hotel ini cukup sesuai dengan kebutuhan, dikarenakan klien bisa terlibat aktif dalam pengembangan sistem dan juga bisa merenspon perubahan-perubahan yang mungkin terjadi dari sisi kebutuhan klien.

No	Nama Peneliti	Objek Kajian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
6	I Putu Noven Hartawan, Made Sudarna, Widyantara, I.M.O. (Hartawan et al., 2021)	Penerapan Extreme Programming (XP) dalam pengembangan sistem pendapatan tambahan karyawan di Pemerintah Kabupaten Karangasem.	Menggunakan metode penelitian <i>Extreme Programming</i> sebagai pengembangan sistem	Dari hasil riset, disimpulkan bahwa penerapan Metode Pengembangan <i>Extreme Programming</i> (XP) terbukti efektif dalam mengembangkan sistem pendapatan tambahan bagi karyawan di pemerintah daerah. Temuan ini dapat dijadikan acuan oleh pengembang sistem di berbagai bidang lainnya dalam memanfaatkan metodologi XP.
7	Mohamad Rifqy Roosdhani, Jati Widagdo, Erika Ayu Amelia	Menganalisis kelayakan dalam penggunaan aplikasi Paasaar.com	Menggunakan pendekatan <i>System Usability Scale</i> (SUS) sebagai metode pengumpulan data	Berdasarkan hasil analisis, paasaar.com mendapatkan tanggapan yang positif oleh responden dengan nilai 83,88 yang termasuk kategori Baik.

No	Nama Peneliti	Objek Kajian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
8	Tenia Wahyuningrum (2021)	Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak	<i>System Usability Scale(SUS)</i>	Buku ini disusun agar dapat membantu para mahasiswa dalam mempelajari pengukuran usability pada perangkat lunak. Buku ini menjelaskan tentang pengertian usability, cara mengukur, persiapan pengukuran, memilih partisipan disertai dengan studi kasus.

B. Landasan Teori

1. Pariwisata

Pariwisata adalah sebuah sistem yang terdiri dari beberapa unsur yang saling terkait, termasuk wisatawan, tempat tujuan wisata, transportasi, industri pariwisata, dan lain sebagainya, yang melibatkan kegiatan-kegiatan dalam bidang pariwisata (Devi & Soemanto, 2017).

Indonesia merupakan negara dengan sumber pendapatan terbesar dari sektor pariwisata, karena negara ini memiliki beragam jenis pariwisata. Di samping itu, Indonesia juga memiliki kekayaan budaya yang terlihat dari banyaknya peninggalan sejarah dan keragaman seni serta adat budaya masyarakat setempat yang menarik perhatian wisatawan lokal dan internasional. Oleh karena itu, Indonesia menjadi salah satu destinasi wisata yang menarik

karena memiliki banyak potensi yang dapat dijelajahi (Devi & Soemanto, 2017).

2. *Website*

Website adalah sekumpulan halaman yang berisi informasi berupa teks, gambar, animasi, suara, maupun kombinasi dari beberapa objek, baik secara statis maupun dinamis, yang saling terhubung melalui jaringan internet. Halaman-halaman tersebut membentuk sebuah rangkaian informasi yang lengkap dan dapat diakses oleh khalayak umum (Huda, 2020).

Website memiliki berbagai manfaat seperti membangun citra bisnis, mempromosikan produk atau layanan, memberikan pelayanan konsumen, memberikan tempat bagi kritik dan saran, dan banyak lagi manfaat lainnya (Huda, 2020).

3. *Hypertext Preprocessor*

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang populer dan banyak digunakan untuk mengembangkan situs web. Bahasa ini memungkinkan penggunaan HTML dan PHP secara bersamaan untuk membuat halaman web yang dinamis dan interaktif. PHP pertama kali diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994 dengan nama awal "Personal Home Page Tools". Kemudian, namanya diubah menjadi "FI" yang merupakan singkatan dari "Forms Interpreter". Pada versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi "PHP: Hypertext Preprocessor" dengan singkatannya tetap sebagai "PHP" (Ernawati & Pipit, 2016).

4. *Laravel*

Laravel adalah sebuah *framework* yang dirilis pada Juni 2011. Laravel dapat mempermudah dan mempercepat pengembangan aplikasi *website open source* dengan menghasilkan tampilan yang baik dan mudah digunakan. Laravel menggunakan sintaks pemrograman yang ekspresif dan elegan. Dengan arsitektur *model view controller* (MVC), *framework* ini dirancang khusus

untuk mempercepat dan memudahkan proses pengembangan aplikasi web dengan bahasa pemrograman PHP (Herdiansah et al., 2021).

Menurut JetBrains, Laravel adalah *framework* PHP yang paling populer pada tahun 2021, dengan penggunaan mencapai 67%. Dari segi performa, dibandingkan dengan Codeigniter, aplikasi yang menggunakan Laravel 8 memiliki performa yang sedikit lebih baik. Hal ini berdasarkan penilaian dari segi kecepatan dan efisiensi dalam menjalankan aplikasi (Kansha et al., 2023).

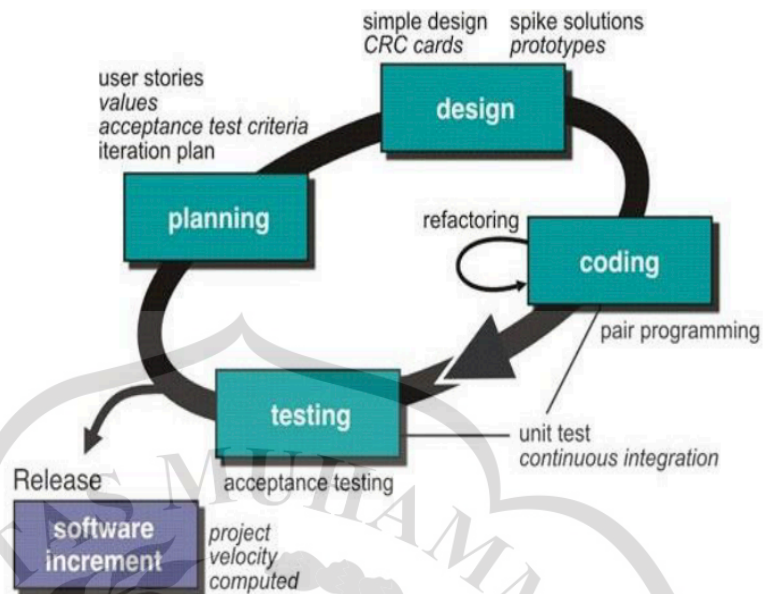
5. SQL

SQL (*Structured Query Language*) ialah suatu bahasa yang digunakan untuk mengakses data dalam basis data relasional. Bahasa ini dianggap sebagai bahasa standar yang umum digunakan dalam manajemen basis data relasional. Hampir semua server basis data saat ini mendukung penggunaan bahasa ini untuk mengelola data (Prayoga, 2017).

6. *Extreme Programming*

Metode XP atau *Extreme Programming* merupakan sebuah model pengembangan perangkat lunak yang dikembangkan oleh Kent Beck, seorang ahli *software engineering*. Model ini bertujuan untuk menyederhanakan proses pengembangan sistem menjadi lebih efisien, adaptif, dan fleksibel.

Menurut Pressman, XP adalah metodologi yang digunakan untuk menghasilkan perangkat lunak berkualitas tinggi dan responsif terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Keuntungan dari XP adalah bahwa tahapan pengembangannya memerlukan waktu singkat dan dapat diulangi pada bagian yang berbeda sesuai dengan fokus tujuan pengembangan sistem (Rizki & OP, 2021a). Pada gambar 2.1 merupakan tahapan metode *Extreme Programming*.



Gambar 2. 1 Tahapan Extreme Programming (XP) (Rizki & OP, 2021b)

Berikut merupakan tahapan dari metode *Extreme Programming* (XP):

a. *Planning*

Tahap pertama dalam XP adalah perencanaan, dimana *developer* dan pelanggan bekerja sama untuk menentukan fitur-fitur yang akan dikembangkan pada iterasi pertama. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *user stories* dan perancangan rancangan sistem.

b. *Design*

Setelah tahap perencanaan, *developer* memulai tahap desain fitur-fitur yang akan dikembangkan. Desain harus segera dilakukan setelah tahap perencanaan, dan tim harus siap untuk mengubah desain tersebut kapan saja.

c. *Coding*

Pada tahap *coding*, *developer* mengimplementasikan kode berdasarkan kebutuhan fitur yang telah ditentukan pada tahap perencanaan dan desain. *Developer* harus mengerjakan

kode dengan cepat dan berkualitas tinggi, sesuai dengan kebutuhan fitur yang telah ditentukan.

d. *Testing*

Tahapan *testing* dalam XP adalah tahapan di mana sistem akan diuji untuk memastikan bahwa aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan ini sangat penting dilakukan untuk menemukan bug dan kesalahan lainnya yang harus segera diperbaiki sebelum aplikasi dirilis.

7. *System Usability Scale*

Metode *System Usability Scale* (SUS) pertama kali diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Metode ini dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai jenis produk atau layanan dengan mengajukan 10 buah pertanyaan sebagai alat uji, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, perangkat mobile, situs web, dan aplikasi. Dengan menggunakan metode ini, pengguna dapat menilai seberapa mudah dan efektif suatu produk atau layanan karena tidak memerlukan banyak sampel, sehingga dapat meminimalisir biaya yang dikeluarkan. Responden harus menjawab pertanyaan-pertanyaan menggunakan skala *Likert* yang berisi lima opsi jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mencakup aspek-aspek seperti kemudahan untuk mempelajari sistem, kemudahan untuk digunakan, dan tingkat kesenangan saat menggunakan sistem (Utami & Kadafi, 2020).