

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Aplikasi

Sutabri (2012:147), aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimiliki.

Asropudin (2013:6), aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *MS. Word*, *MS. Excel*.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi adalah suatu perangkat lunak komputer yang difungsikan secara khusus untuk mengerjakan suatu tugas yang diinginkan pengguna dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.

2.1.2. Pengertian Aplikasi *Mobile*

Turban (2012:277), Aplikasi *Mobile* juga biasa disebut dengan *mobile apps*, yaitu istilah yang digunakan untuk medeskripsikan aplikasi internet yang berjalan pada *smartphone* atau piranti *mobile* lainnya. Aplikasi *mobile* biasanya membantu para penggunanya untuk terkoneksi dengan layanan internet yang biasa diakses pada PC atau mempermudah mereka untuk menggunakan aplikasi internet pada piranti yang bisa dibawa.

Pressman dan Bruce (2014:9), Aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang telah dirancang khusus untuk platform *mobile* (misalnya iOS, android, atau windows *mobile*). Dalam banyak kasus, aplikasi *mobile* memiliki user Interface dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh platform *mobile*, interoperabilitas dengan sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan dengan aplikasi, dan kemampuan pemrosesan lokal untuk pengumpulan, analisis, dan format informasi dengan cara yang paling cocok

untuk platform *mobile*. Selain itu aplikasi *mobile* menyediakan kemampuan penyimpanan persisten dalam platform.

Dari pengertian diatas disimpulkan bahwa aplikasi *mobile* adalah program aplikasi yang digunakan dengan sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan. Aplikasi ini juga dapat diakses akses melalui perangkat telepon seluler, smartpone, nirkabel, pager dan perangkat sejenisnya.

2.1.3. Website

2.1.3.1. Pengertian Website

Ardhana (2012:3), *website* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan *surfer* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet).

Murtaugh (2013:4), *website* merupakan suatu lingkungan digital yang mampu memberikan informasi dan solusi untuk mempromosikan suatu interaksi diantara masyarakat, tempat dan hal-hal yang ditujukan untuk mendukung tujuan suatu organisasi

Asropudin (2013:109), Web adalah sebuah kumpulan halaman yang diawali dengan halaman muka yang berisikan informasi, iklan, serta program aplikasi.

Dari pengertian diatas disimpulkan bahwa *website* adalah suatu layanan atau kumpulan halaman yang berisi informasi, iklan, serta program aplikasi yang dapat memudahkan surfer.

2.1.3.2. Fungsi Website

Secara umum situs web mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi komunikasi

Situs *web* yang mempunyai fungsi komunikasi pada umumnya adalah situs web dinamis. Karena dibuat menggunakan pemograman web (*server side*) maka dilengkapi fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi, seperti *web mail*, *form contact*, *chatting form*, dan yang lainnya.

2. Fungsi informasi



Situs *web* yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isisnya. Situs ini sebaiknya berisi teks dan grafik yang dapat di *download* dengan cepat. Pembatasan penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak seperti *shockwave* dan *java* diyakini sebagai langkah yang tepat, diganti dengan fasilitas yang memberikan fungsi informasi seperti *news*, *profile company*, *library*, dan *reference*.

3. Fungsi *entertainment*

Situs web juga dapat memiliki fungsi *entertainment*/hiburan. Bila situs web kita berfungsi sebagai sarana hiburan maka penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu presentasi desainnya, meski tetap harus mempertimbangkan kecepatan *download*nya. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi hiburan adalah *game online*, *film online*, *music online*, dan sebagainya.

4. Fungsi transaksi

Situs web dapat dijadikan sarana transaksi bisnis, baik barang, jasa, atau lainnya. Situs web ini menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Pembayaran bisa menggunakan kartu kredit, transfer, atau dengan membayar secara langsung.

2.1.3.3. Unsur-Unsur *Website*

Untuk menyediakan keberadaan sebuah *website*, maka harus tersedia unsur unsur penunjangnya, adalah sebagai berikut:

1. Nama domain (*Domain name/URL – Uniform Resource Locator*)

Pengertian Nama domain atau biasa disebut dengan *Domain Name* atau *URL* adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi internasional



adalah *com, net, org, info, biz, name, ws*. Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah *co.id* (untuk nama *domain website* perusahaan), *ac.id* (nama domain *website* pendidikan), *go.id* (nama domain *website* instansi pemerintah), *or.id* (nama domain *website* organisasi).

2. Rumah tempat *website* (*Web hosting*)

Pengertian *Web Hosting* dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar *web hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*. *Web Hosting* juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran *MB(Mega Byte)* atau *GB(Giga Byte)*. Lama penyewaan *web hosting* rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri.

3. Bahasa Program (*Scripts Program*)

Scripts adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah *website*. Semakin banyak ragam Bahasa program yang digunakan maka akan terlihat *website* semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus. Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas *website*. Jenis jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer *website* antara lain *HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java applets* dsb. Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah *HTML* sedangkan *PHP, ASP, JSP* dan lainnya. merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs.

4. Desain *website*

Setelah melakukan penyewaan domain name dan web hosting serta penguasaan bahasa program (*scripts program*), unsur *website* yang penting dan utama adalah



desain. Desain website menentukan kualitas dan keindahan sebuah website. Untuk membuat *website* biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa website designer. Saat ini sangat banyak jasa *web designer*, terutama di kota-kota besar. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas designer. Semakin banyak penguasaan *web designer* tentang beragam program/software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya.

2.2. Teori Judul

2.2.1. Metode Pengembangan *FAST (Framework For Application Of System Technoogy)*

FAST (Framework For Application Of System Technology) adalah sebuah kerangka kerja yang cukup fleksibel untuk berbagai jenis proyek dan strategi. *FAST* juga memiliki banyak kesamaan dengan buku komersial dan metodologi yang akan di temukan dalam praktek. Sebuah proyek dimulai dengan beberapa kombinasi dari masalah, peluang dan petunjuk dari penggunaan dan diakhiri dengan sebuah solusi bisnis kerja untuk komunitas pengguna.

2.2.2. Langkah-Langkah Metode Pengembangan System

1. *Scope Definition* (Definisi Lingkup)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang akan diteliti tingkat feasibility dan ruang lingkup proyek yaitu dengan menggunakan kerangka *PIECES (Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service)*. Hal ini dilakukan untuk menemukan inti dari masalah-masalah yang ada (*problems*), kesempatan untuk meningkatkan kinerja organisasi (*opportunity*), dan kebutuhan-kebutuhan baru yang dibebankan oleh pihak manajemen atau pemerintah (*directives*).

2. *Problem Analysis* (Analisis Permasalahan)

Pada tahap ini akan diteliti masalah-masalah yang muncul pada sistem yang ada sebelumnya. Dalam hal ini *project charter* yang dihasilkan dari tahapan



preliminary investigation adalah kunci utamanya. Hasil dari tahapan ini adalah peningkatan performa sistem yang akan memberikan keuntungan dari segi bisnis perusahaan. Hasil lain dari tahapan ini adalah sebuah laporan yang menerangkan tentang *problems, causes, effects*, dan *solution benefits*.

3. *Requirements Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini akan dilakukan pengurutan prioritas dari kebutuhan-kebutuhan bisnis yang ada. Tujuan dari tahapan ini adalah mengidentifikasi data, proses dan antarmuka yang diinginkan pengguna dari sistem yang baru.

4. *Logical Design* (Desain Logis)

Tujuan dari tahapan ini adalah mentransformasikan kebutuhan-kebutuhan bisnis dari fase *requirements analysis* kepada sistem model yang akan dibangun nantinya. Dengan kata lain pada fase ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan teknologi (*data, process, interface*) yang menjamin *usability, reliability, completeness, performance*, dan *quality* yang akan dibangun didalam sistem

5. *Decision Analysis* (Analisis Keputusan)

Pada tahap ini akan akan dipertimbangkan beberapa kandidat dari perangkat lunak dan keras yang nantinya akan dipilih dan dipakai dalam implementasi sistem sebagai solusi atas *problems* dan *requirements* yang sudah didefinisikan pada tahapan-tahapan sebelumnya.

6. *Physical Design* (Desain Logis)

Tujuan dari tahapan ini adalah mentransformasikan kebutuhan bisnis yang direpresentasikan sebagai *logical design* menjadi *physical design* yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam membuat sistem yang akan dikembangkan. Jika di dalam *logical design* tergantung kepada berbagai solusi teknis, maka *physical design* merepresentasikan solusi teknis yang lebih spesifik.

7. *Construction and Testing*

Setelah membuat *physical design*, maka akan dimulai untuk mengkonstruksi dan melakukan tahap uji coba terhadap sistem yang memenuhi kebutuhan-kebutuhan

bisnis dan spesifikasi desain. Basis data, program aplikasi, dan antarmuka akan mulai dibangun pada tahap ini. Setelah dilakukan uji coba terhadap keseluruhan sistem, maka sistem siap untuk diimplementasikan.

8. *Installation and Delivery*

Pada tahap ini akan dioperasikan sistem yang telah dibangun. Tahapan ini akan dimulai dengan *men-deploy software* hingga memberikan pelatihan kepada user mengenai penggunaan sistem yang telah dibangun.

2.2.3. Pengertian Penjualan

Reeve, Warren, dan Duchac (2012 : 256), penjualan adalah jumlah yang dibebankan kepada pelanggan untuk barang yang dijual, baik secara tunai maupun kredit.

Thamrin Abdullah dan Francis Tantri (2016:3), Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah suatu aktifitas produk atau jasa memlaui proses pertukaran bertujuan untuk melancarkan arus barang dan jasa dari produsen ke konsumen.

2.2.4. Jenis-jenis Penjualan

1. *Trade Selling*

Trade selling dapat terjadi jika produsen dan pedagang besar mempersilahkan pengecer untuk berusaha memperbaiki distributor produk-produk mereka. hal ini melibatkan para penyalur dengan kegiatan promosi, peragaan, persediaan dan produk baru.

2. *Missionary Selling*

Merupakan penjualan berusaha ditingkatkan dengan mendorong pembeli untuk membeli barang-barang dari penyalur perusahaan.

3. *Technical Selling* yaitu berusaha meningkatkan penjualan dengan pemberian saran dan nasehat kepada pembeli akhir dari barang dan jasanya.

4. *New Business Selling*

Merupakan berusaha membuka transaksi baru dengan merubah calon pembeli menjadi pembeli.

5. *Responsive Selling*

Ialah setiap tenaga penjualan diharapkan dapat memberikan reaksi terhadap permintaan pembeli.

2.3. Teori Program

2.3.1. PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*)

2.3.1.1 Pengertian PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*)

Sibero (2011:49), PHP adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan”. Php disebut juga pemrograman *Server Side Programming*, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada server. PHP adalah suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan *open source* yaitu pengguna data mengembangkan kode-kode fungsi sesuai kebutuhannya.

Arief (2011:43), PHP adalah Bahasa server-side –scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi diserver kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format HTML.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa PHP adalah sebuah bahasa skrip yang tertanam dalam HTML untuk dieksekusi bersifat *server side*. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya sehingga dengan adanya PHP tersebut, web akan sangat mudah di *maintenance*.



2.3.1.2. Kelebihan *PHP* dari bahasa Pemrograman lain

Beberapa kelebihan *PHP* dari bahasa pemrograman *web*, antara lain:

1. Bahasa pemrograman *PHP* adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. *Web Server* yang mendukung *PHP* dapat ditemukan dimana - mana dari *mulai apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami* dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya *milis - milis* dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahaman, *PHP* adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
5. *PHP* adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (*Linux, Unix, Macintosh, Windows*) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah system.

2.3.2. *Web Responsive*

Knight (2011), *responsive web desain* merupakan pendekatan yang memberikan kemampuan desain situs dalam beradaptasi terhadap perilaku pengguna situs dengan lingkungan situs. Yang berdasarkan ukuran layar, orientasi layar dan wadah situs. Cara kerjanya terdiri dari gabungan rangkaiangka dan tampilan yang fleksibel, serta penggunaan sistem *CSS* yang kreatif. Sehingga apabila pengguna pindah dari komputernya ke perangkat lain, situs tersebut akan berubah ke resolusi yang tepat.



Sumber : Knight (2011)

Gambar 2.1 *Responsive Web Design*

Wroblewski (2012), *responsive web desain*, adalah sebuah teknik yang dapat membuat proses perancangan aplikasi dan situs web untuk berbagai jenis perangkat dengan lebih mudah.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *responsive web desain* adalah sebuah pendekatan sistem web desain yang bertujuan memberikan pengalaman yang optimal dalam berbagai perangkat, baik mobile maupun komputer meja. *Responsive web design* untuk mengetes tampilan yang menggunakan teknik responsive tersebut tidak harus mengaksesnya melalui ataupun *device* lainnya. Namun cukup dengan *minimize browser* saja ke dalam ukuran *mobile device* yang diinginkan kita sudah dapat melihat tampilan *website* kita pada layar *mobile device*.



2.3.3. Pengertian JavaScript

Aloysius Sigit W (2011:1), *JavaScript* merupakan bahasa *Scripting* yang bekerja disisi Client/Browser sehingga website bisa lebih interaktif.

Flanagan (2011:1), *Javascript* adalah bahasa pemrograman web. Mayoritas situs web modern menggunakan *javascript*, termasuk semua *browser web* modern di *desktop, game consoles, tablet, dan smartphone*.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Javascript* adalah bahasa pemrograman berbasis *browser*. Kode-kodenya ditulis langsung ke dalam HTML dari halaman-halaman web . *Javascript* benar-benar berbeda dengan bahasa pemrograman java, dan akar dari bahasa *scripting javascript* telah berkembang menjadi bahasa untuk keperluan umum yang kuat dan efisien.

2.3.4 Pengertian HTML5

Iqbal, Husni dan Studiawan (2012:51), *HTML5 (Hypertext Markup Language version 5)*, adalah sebuah bahasa markah yang menstrukturkan isi dari *World Wide Web*, sebuah teknologi utama pada *internet*. Standar *HTML5* menyempurnakan elemen-elemen lama yang terdapat pada standar sebelumnya, menambahkan elemen-elemen yang lebih semantik dan menambahkan fitur-fitur baru untuk mendukung pembuatan aplikasi *web* yang lebih kompleks.

2.3.5 Pengertian MySQL

Nugroho (2013:26), MySQL adalah *software* atau program *Database Server*. Sedangkan SQL adalah bahasa pemrogramannya, bahasa permintaan (query) dalam *database server* termasuk dalam MySQL itu sendiri. SQL juga dipakai dalam software database server lain seperti *SQL Server, Oracle PostgreS* dan lainnya.

Buana (2014:2), MySQL Merupakan database *server* yang paling sering digunakan dalam pemograman PHP. MySQL digunakan untuk menyimpan data dalam database dan memanipulasi data-data yang diperlukan. Manipulasi data

tersebut berupa menambah, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam database.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi dengan menggunakan *database* sebagai sumber pengelolaan datanya.

2.3.6. XAMPP

Nugroho (2011:23), XAMPP merupakan merupakan paket php berbasis *open source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *Open Source*. Dengan menggunakan XAMPP kita tidak perlu lagi melakukan penginstalan program yang lain karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP. Beberapa pakat yang telah disediakan adalah Apache, MySql, Php, Filezila, dan Phpmyadmin.

Buana (2014:4), XAMPP adalah perangkat lunak opensource yang diunggah secara gratis dan bisa dijalankan di semua semua operasi seperti *windows, linux, solaris, dan mac*.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah paket program web lengkap yang dapat diunggah secara gratis dan bisa dijalankan di semua semua operasi seperti *windows, linux, solaris, dan mac*.

2.3.7. Bootstrap

Otto, (2011) *Bootstrap* merupakan sebuah *framework css* yang memudahkan pengembang untuk membangun *website* yang menarik dan responsif. Tidak konsistensinya terhadap aplikasi individual membuat sulitnya untuk mengembangkan dan pemeliharannya. *Bootstrap* adalah css tetapi dibentuk dengan LESS, sebuah pre-processor yang memberi fleksibilitas dari css biasa. *Bootstrap* memberikan solusi rapi dan seragam terhadap solusi yang umum, tugas *interface* yang setiap pengembang hadapi. *Bootstrap* dapat dikembangkan dengan tambahan lainnya karena ini cukup fleksibel terhadap pekerjaan design butuhkan.

Husein Alatas, (2013) *Bootstrap* merupakan *framework* untuk membangun desain web secara responsif. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh

bootstrap akan menyesuaikan ukuran *layer* dan *browser* yang kita gunakan baik di desktop, tablet ataupun *mobile device*. Dengan *bootstrap* kita juga bias membangun web dinamis ataupun statis.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Bootstrap* adalah sebuah library framework CSS yang dibuat khusus untuk bagian pengembangan front-end website yang memudahkan pengembang untuk membangun *website* yang menarik dan responsive.

2.4. Referensi Penelitian Sebelumnya

Susano Adi, Yulia Ningsih, dan Za'imatun Niswati (2013) Analisis data dilakukan dengan metode FAST (*Framework for the Application of System Technique*). Metode ini membantu pengembangan sistem yang menyediakan mekanisme untuk memahami dan menganalisis kebutuhan pengguna, melakukan negosiasi, pemilihan solusi yang layak, pembuatan sistem yang lebih terorganisir, hingga implementasi sistem. FAST sendiri berkaitan erat dengan analisis dan desain sistem melalui cara PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, dan Service*). PIECES membantu metode FAST pada tahap analisis masalah dan kebutuhan system.

Eileen Heriyanni, Josef Bernadi, Reina Pada tahun (2014) Metodologi FAST dinilai sesuai dalam mendesain aplikasi yang belum pernah dibuat. Dengan menggunakan metode ini, aplikasi dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan organisasi. Pada tahap Scope Definition, ruang lingkup penelitian ditentukan agar tidak terjadi pelebaran masalah saat melakukan analisis. Selanjutnya dilakukan tahapan problem analysis Pada tahap ini masalah yang terjadi akan dipaparkan, sehingga dapat dicari sumber permasalahan. Pada tahap ini juga dapat ditentukan solusi yang ingin diberikan atas dasar permasalahan yang dihadapi. Tahap selanjutnya adalah menentukan kebutuhan apa saja yang di dibutuhkan oleh user agar dapat mengatasi masalah yang ada pada poin sebelumnya. Descision Analysis dilakukan untuk memutuskan bentuk sistem yang digunakan untuk penyelesaian masalah yang terjadi.

Tahapan terakhir yang dilakukan adalah physical design, yaitu merancang tampilan layar agar mempermudah pembuatan program aplikasi nantinya.

Yani Sugiyani, Ergi Dian Pratami (2015) menyimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi bursa kerja menggunakan Email Forwarding untuk merekam data alumni yang belum bekerja yang mempermudah dalam memberikan informasi tentang lowongan pekerjaan, sehingga informasi mengenai lowongan pekerjaan bagi para alumni dapat diakses secara langsung melalui internet. Metodologi yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi ini adalah metode Framework for the Applications of Systems Techniques (FAST). FAST adalah sebuah metodologi yang digunakan untuk mendemonstrasikan proses pengembangan sistem perwakilan. Dengan dibuatnya aplikasi ini maka user dapat langsung mencari data alumni dan menyampaikan informasi mengenai lowongan pekerjaan dari perusahaan yang mengirimkan email mengenai kebutuhan tenaga kerja sehingga informasi dapat mudah tersampaikan kepada alumni dan yang membutuhkan informasi terkait alumni karena tidak perlu menunggu pihak ketiga memberikan informasi alumni (placement office), karena dapat diakses menggunakan internet.

M. Noorhansyah dan Adi Pratomo pada tahun (2016) Survei pada penelitian ini dilaksanakan melalui teknik pengumpulan informasi yang dilakukan dengan menyusun daftar pernyataan (kuesioner) untuk diajukan kepada responden. Tahap survei ini merupakan bagian dari penerapan metodologi FAST, dimana survei ini dilakukan pada fase scope definition untuk mengumpulkan informasi yang akan diteliti lebih lanjut sebagai acuan pengembangan sistem. Survei dapat memberikan manfaat untuk tujuan deskriptif, membantu dalam hal membandingkan kondisi-kondisi yang ada dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya, dan juga membantu dalam pelaksanaan evaluasi dalam pengembangan suatu sistem yang lebih baik.

Emi Iryanti, Rendy Andriyanto pada tahun (2016) hasil penelitian menyimpulkan bahwa Sistem manajemen dokumen pada unit pengendali dokumen Satuan Penjaminan Mutu ST3 Telkom dapat memberikan perubahan mekanisme dari



manual menjadi pengelolaan dokumen secara elektronik. Penggunaan metode FAST untuk pengembangan sistem dilakukan sebagai panduan dalam setiap tahapan yang dilakukan sehingga memudahkan alur kerja.