



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Judul

##### 2.1.1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Hutahaean (2014), “sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.”

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *software*, *hardware*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkannya, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi, (Irviani, 2017).

##### 2.1.2. Pengertian Kegiatan (*Event*)

Menurut Heru Firmansyah dan Rintana Arnie dalam jurnalnya yang berjudul Model Sistem Informasi Promosi dan Management Event Berbasis Web No.2 Agustus 2017 mengutarakan bahwa *event* adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia, baik secara individu adatau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu. Di mana dibentuknya *Co-working space* sebagai fasilitator untuk melaksanakan *event*.

*Event* merupakan penyelenggaraan kegiatan yang bertujuan untuk memperingati suatu yang penting dalam kehidupan secara individu maupun kelompok berlandasan tradisi, keagamaan, keadatan, dan budaya, serta melibatkan lingkungan masyarakat pada kurun waktu tertentu (Noor, 2013:8).

##### 2.1.3. *Mobile*

*Mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat lain, missalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan komunikasi. Sistem aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan



walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi (Adriana, 2016). Kata *mobile* mempunyai arti bergerak atau berpindah sehingga aplikasi mobile adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan *mobile* atau dapat bergerak dan berpindah dalam penggunaannya.

#### **2.1.4. Coworking Space**

Dikutip dari kamus Oxford (2017), *co-working space* merupakan lingkungan kerja atau kantor yang digunakan oleh orang-orang yang bekerja sendiri atau bekerja untuk perusahaan yang berbeda-beda.

Pengertian lain menurut Spreitzer (2015), *co-working space* didefinisikan sebagai tempat kerja beragam kelompok *freelancer*, pekerja jarak jauh, dan profesional independen lain yang bekerja sama dalam penggunaan komunal. Tujuan adanya *co-working space* adalah sebagai sebuah tempat berkumpulnya jejaring (*networking*) atau komunitas sinergis untuk para penggiat usaha, penggunaannya bisa mengembangkan jejaring dan menghasilkan ide-ide baru (Uzzaman, 2015:160).

#### **2.1.5. Pengertian Sistem Informasi Pengelolaan *Event* di *My Office Coworking Space* Berbasis *Mobile* pada PT Sentral Kreasindo Palembang**

Sistem Informasi Pengelolaan *Event* di *My Office Coworking Space* Berbasis *Mobile* pada PT Sentral Kreasindo Palembang adalah program *mobile* melalui gawai atau *smartphone* yang dapat memudahkan pengelolaan kegiatan (*event*) yang ada pada *My Office Coworking Space*.

## **2.2. Teori Khusus**

### **2.2.1. Metode *Rational Unified Proses* (RUP)**

Metode pengembangan sistem yang dipakai yakni metode *Rational Unified Process* (RUP). *Unified Process* atau juga dengan proses *iterative and incremental* merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak (software)



---

secara berulang dan bertahap. *Rational Unified Process* (RUP) adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur, dan lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (Shalahuddin M, 2018). Berdasarkan *International Journal of Computer Science Issues* (2015) yang ditulis oleh Alshamrani dan Bahattab bahwa, “*iterative and incremental model combines elements of the waterfall model (requirement, high level design, coding, testing, and maintenance) in an iterative fashion. This model constructs a partial implementation of total system.* Dalam hal ini, metode *iterative and incremental* merupakan proses pengembangan sistem yang dilakukan secara berulang dan berfokus pada progress perbaikan.

### 2.2.2. Pemasaran

Berdasarkan *e-Proceeding of Management* dari Btari Chandra Rini dan Imanuddin Hasbi, ST., M.M yang berjudul Pengaruh *Advertising, Sales Promotion, dan Direct Marketing* Reputen.co.id di *Instant Messaging LINE* Terhadap *Brand Awareness* No.2 Agustus 2015, dijelaskan bahwa definisi pemasaran menurut Kotler dan Keller (2009:5) adalah sebagai berikut, “pemasaran adalah suatu proses sosial yang di dalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan, dan secara bebas mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain.” Pemasaran merupakan proses di mana perusahaan menciptakan nilai dari pelanggan dan membangun hubungan yang kuat dengan pelanggan dengan tujuan untuk menangkap nilai dari pelanggan sebagai imbalannya (Kotler dan Amstrong, 2008: 36).

Bauran pemasaran (*Marketing Mix*) adalah seperangkat alat pemasaran yang digunakan perusahaan untuk terus-menerus mencapai tujuan pemasarannya di pasar sasaran. Bauran pemasaran terdiri dari *product, price, promotion, place, process, program, dan performance* (Kotler, 2012:17).

Bauran promosi (*Promotion Mix*) adalah bentuk-bentuk promosi dengan fungsi yang sama dan bentuk-bentuk promosi tersebut dapat dibedakan berdasarkan tugas-tugas khususnya (Philip Kotler, 2009:189). Beberapa



pendekatan bauran promosi dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir ini, antara lain:

- a. *Advertising* (Periklanan), yaitu suatu promosi barang atau jasa yang sifatnya non personal dilakukan oleh sponsor yang diketahui. Iklan dapat membantu meningkatkan citra penjualan produk baik jangka panjang atau jangka pendek. Iklan memiliki beberapa sifat, yaitu: pengulangan, penguatan ekspresivitas, dan impersonalitas.
- b. *Sales promotion* (Promosi penjualan), yaitu suatu kegiatan untuk membantu mendapatkan konsumen yang bersedia membeli produk atau jasa suatu perusahaan. Alat promosi penjualan menawarkan beberapa manfaat antara lain: komunikasi yang mengarahkan konsumen kepada produk, insentif yang memberikan nilai bagi konsumen, dan undangan yaitu promosi penjualan yang mencakup undangan berbeda untuk melibatkan diri dalam transaksi sekarang.
- c. *Direct Marketing* (Pemasaran langsung) adalah sistem pemasaran interaktif yang menggunakan satu atau lebih media untuk mempengaruhi satu tanggapan atau transaksi terukur pada lokasi manapun. Karakteristik pemasaran langsung antara lain: penyesuaian, terkini (disiapkan dengan sangat cepat), dan interaktif.

### 2.2.3. Pengertian UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Rosa & Shalahuddin (2018:133) “*UML (Unified Modeling Language)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”.

Bahasa pemrograman berorientasi objek yang pertama dikembangkan dikenal dengan nama Simula-67 yang dikembangkan pada tahun 1967. Perkembangan aktif dari pemrograman berorientasi objek mulai menggeliat ketika berkembangnya bahasa pemrograman Smalltalk pada awal 1980-an. Pada 1996, Object Management Group (OMG) mengajukan proposal agar adanya standarisasi pemodelan berorientasi objek dan pada bulan September 1997



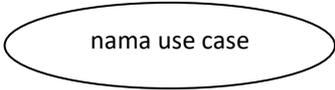
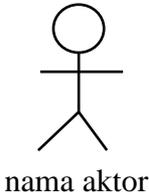
Unified Modeling Language (UML) diakomodasi oleh Object Management Group (OMG) sehingga sampai saat ini Unified Modeling Language (UML) telah memberikan kontribusinya yang cukup besar dalam metodologi berorientasi objek.

#### 2.2.4. Pengertian *Use Case Diagram*

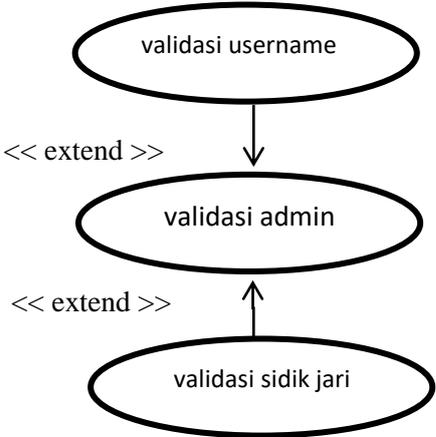
Menurut Rosa & Shalahuddin (2018:155) *Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Menurut Rosa & Shalahuddin (2018:156-158) simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* yaitu:

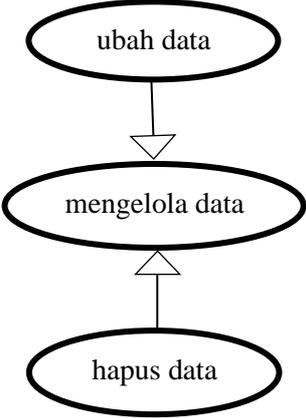
**Tabel 2.1** Simbol-simbol *Use Case Diagram*

| No. | Simbol  | Deskripsi  |
|-----|---|--|
| 1.  | <p><i>Uses case</i></p>  | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama <i>use case</i> .   |
| 2.  | <p>Actor / actor</p>     | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor. |



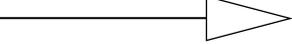
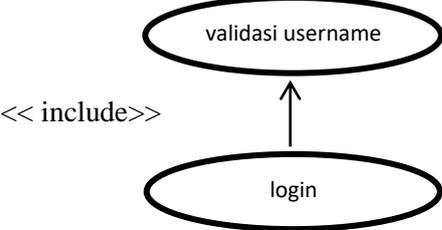
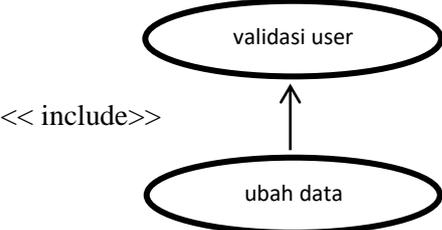
|    |   |  |
|----|---|--|
| 3. | Asosiasi / <i>association</i><br>                | Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.   |
| 4. | Ekstensi / <i>extend</i><br><br><< extend >><br> | Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, misal<br><br><br>arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i> -nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya. |

Lanjutan **Tabel 2.1** Simbol-simbol *Use Case Diagram*

| No. | Simbol   | Deskripsi   |
|-----|--|---|
| 5.  | Generalisasi / generalization<br><br> | Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya:<br><br><br>Arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum) |



Lanjutan Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram

| No. | Simbol   | Deskripsi   |
|-----|--|---|
| 6.  | <p>Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i></p> <p style="text-align: center;">           &lt;&lt; include &gt;&gt;<br/> <br/> <br/>           &lt;&lt; uses &gt;&gt;<br/>  </p> | <p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini</p> <p>Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut:</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut:</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Kedua interpretasi diatas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung ada pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan.</p> |

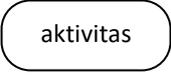
Sumber: Rosa & Salahudin, 2018.



### 2.2.5. Pengertian Activity Diagram

Rosa & Shalahuddin (2018:161) mengemukakan, “Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. “Menurut Rosa & Shalahuddin (2018:162—163) simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas:

**Tabel 2.2** Simbol-simbol *Activity Diagram*

| No. | Simbol  | Deskripsi  |
|-----|---|--|
| 1.  | Status Awal<br>                    | Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.        |
| 2.  | Aktivitas<br>                    | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.             |
| 3.  | Pecabangan / <i>decision</i><br> | Asosiasi pecabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.                     |
| 4.  | Penggabungan / <i>join</i><br>   | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.           |
| 5.  | Status Akhir<br>                 | Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir. |
| 6.  | Swimlane  | Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.       |

Lanjutan **Tabel 2.2** Simbol-simbol *Activity Diagram*

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|

Sumber: Rosa & Salahudin, 2018.

### 2.2.6. Pengertian *Class Diagram*

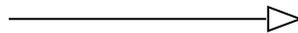
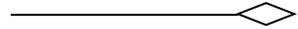
Menurut Rosa & Shalahuddin (2018:141) diagram kelas atau *class diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Menurut Rosa & Shalahuddin (2018:146-147) simbol-simbol yang ada pada diagram kelas:

**Tabel 2.3** Simbol-simbol *Class Diagram*

| No. | Simbol                           | Deskripsi   |
|-----|----------------------------------|---|
| 1.  | Kelas<br>                        | Kelas pada struktur sistem.   |
| 2.  | Antarmuka / <i>interface</i><br> | Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek. |

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol *Class Diagram*

|    |   |  |
|----|---|--|
| 3. | Asosiasi / association<br>                         | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .   |
| 4. | Asosiasi berarah / <i>directed association</i><br> | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> . |
| 5. | Generalisasi<br>                                   | Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).   |
| 6. | Kebergantungan / <i>dependency</i><br>           | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.  |
| 7. | Agregasi / aggregation<br>                       | Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (whole-part).   |

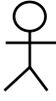
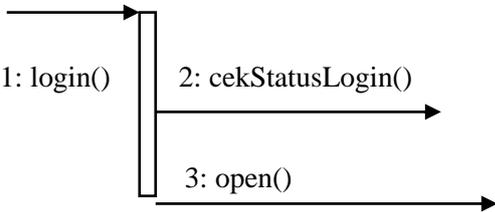
Sumber: Rosa & Salahudin, 2018.

### 2.2.7. Pengertian *Sequence Diagram*

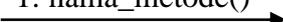
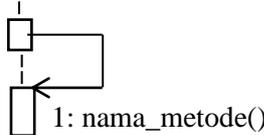
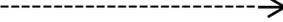
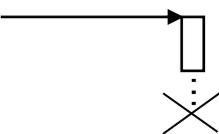
Menurut Rosa & Shalahuddin (2018:165) Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*.

Menurut Rosa & Shalahuddin (2018:165-167) simbol-simbol yang ada pada *sequen diagram* yaitu:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

| No. | Simbol  | Deskripsi  |
|-----|---|--|
| 1.  | <p>Aktor</p>  <p>atau</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> <u>nama aktor</u> </div> <p>tanpa waktu aktif</p> | <p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang kan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>  |
| 2.  | <p>Garis hidup / lifeline</p>   | <p>Menyatakan kehidupan suatu objek.</p>   |
| 3.  | <p>Objek</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> <u>nama objek : nama kelas</u> </div>   | <p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.</p>   |
| 4.  | <p>Waktu aktif</p>   | <p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya, misalnya</p>  <p>Maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan di dalam metode login(). Aktor tidak memiliki waktu aktif.</p> |

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

| No. | Simbol  | Deskripsi   |
|-----|---|---|
| 5.  | Pesan tipe create<br><<create>><br>          | Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.   |
| 6.  | Pesan tipe call<br>1: nama_metode()<br>      | Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,<br><br>Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini memanggil operasi / metode maka operasi / metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi. |
| 7.  | Pesan tipe send<br>1: masukan<br>          | Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.  |
| 8.  | Pesan tipe return<br>1: keluaran<br>       | Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.   |
| 9.  | Pesan tipe destroy<br><<destroy>><br>⋮<br> | Meyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy.   |

Sumber: Rosa & Salahudin, 2018.



### 2.2.8. Pengertian Kamus Data (Data Dictionary)

Rosa dan Shalahudin, (2018:73), “Kamus data (*data dictionary*) adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum”.

Rosa dan Shalahudin, (2018:74), menjelaskan simbol-simbol yang digunakan dalam kamus data, yaitu:

**Tabel 2.5** Simbol-simbol dalam Kamus Data

| No. | Simbol           | Keterangan                     |
|-----|------------------|--------------------------------|
| 1.  | =                | Disusun atau terdiri dari      |
| 2.  | +                | Dan                            |
| 3.  | []               | Baik...atau...                 |
| 4.  | { } <sup>n</sup> | N kali diulang/bernilai banyak |
| 5.  | ( )              | Data opsional                  |
| 6.  | *...*            | Batas komentar                 |

Sumber: Rosa &Salahudin, 2018.

### 2.2.9. Pengertian MySQL

Hidayahtullah dan Kawistara (2017:175), “MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi *web*.”

Rusmawan (2019:97), “MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (Database Management System) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia.

### 2.2.10. Pengertian Lucidchart

Lucidchart adalah aplikasi pembuat diagram dan visualisasi terkemuka di web. Lebih dari 8 juta pengguna—termasuk Comcast, NASA, Netflix, Target, dan Xerox—memilih Lucidchart untuk membuat diagram interaktif dan profesional yang mendokumentasikan proses atau gagasan apa pun dengan cepat. Hubungkan Lucidchart dengan Google Drive, Docs, Sheets, Slides, dan aplikasi-aplikasi industri terkemuka lainnya.



---

### 2.3. Penelitian Terdahulu

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Arnie dan Firmansyah (2017) telah dilakukan penelitian mengenai pengelolaan *event*. Kunci utama dari penelitian tersebut yaitu pengunjung dapat mengetahui manfaat apa yang akan di dapat dari sebuah *event*. Salah satu tujuan dari *event* yaitu terletak pada target sasarnya dan pengunjung yang sesuai dengan taget yang diharapkan diperlukan banyak media promosi salah satunya yaitu media internet (*website*), karena pendekatan teknologi untuk membantu promosi *event* dinilai dapat lebih cepat dan efisien.

Chandra Rini (2015) melakukan penelitian yang menyebutkan, perkembangan internet saat ini semakin pesat dan sebagai sarana penjualan, *e-commerce* sebagai *the next market place* dan mampu menghasilkan nilai transaksi 4,5 triliun rupiah. Analisis pemasaran seperti *e-commerce* dapat diterapkan untuk penelitian ini untuk menunjang promosi *event*. Di mana pada penelitian tersebut menunjukkan keterkaitan antara pemasaran, bauran pemasaran, bauran promosi yang terdiri dari *advertisement*, *sales promotion*, dan *direct marketing*. Kemudian, dengan menggunakan perhitungan dan analisis regresi liner berganda dan uji hipotesis simultan dan parsial maka disimpulkan bahwa pengaruh *advertising* (periklanan) merupakan salah satu promosi yang paling tinggi berdasarkan hasil tanggapan responden dengan nilai 70,80%. Oleh karena itu, pengunjung *event* dapat ditingkatkan melalui *advertising* yang efisien dan berkala. Periklanan yang akan dilakukan untuk promosi *event* ini, salah satunya adalah periklanan secara online melalui website ataupun media digital lainnya.

Berdasarkan jurnal Fatmasari dan Muhammad Ariandi (2014) dengan judul Penerapan *Metode Technology Acceptanc Model* (TAM) Terhadap Penerimaan KRS *Online* menyatakan bahwa metode tersebut digunakan dengan tujuan untuk mengetahui besarnya prediksi keyakinan mahasiswa akan pemanfaatan KRS *Online* yang ada di lingkungan Universitas Bina Dharma, Palembang dan menguji adanya pengaruh dari variabel *Percieved Ease of Use* dan *Percieved of Usefulness*. Penelitian ini menyatakan bahwa semakin tinggi kebermanfaatan dari sistem KRS *Online* maka akan menambah penerimaan bagi



---

penggunanya. Dalam studi kasus tersebut keyakinan dan sikap mahasiswa diuji dengan menggunakan uji validitas dan uji reabilitas yang mana dapat diterapkan pada Tugas Akhir ini sebagai rujukan metode dengan tujuan mengetahui sikap pengguna terhadap sistem informasi yang dibuat.

Penerapan metode TAM juga dilakukan pada penelitian Sayekti dan Pulansa Putarta (2016) pada penelitiannya mengenai pengujian model penerimaan sistem informasi keuangan daerah yang menyatakan bahwa dampak variabel-variabel eksternal seperti karakteristik sistem, proses pengembangan, dan pelatihan terhadap *Intention to Use* adalah variabel *Percieved Ease of Use* (PEU) dan *Percieved of Usefulness* (POU). Di mana data-data yang diperoleh berdasarkan kuisisioner pada *user/operator* SIPKD (Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah) pada lembaga pemerintah di wilayah D.I. Yogyakarta dengan hasil persepsi kemudahan penggunaan (PEU) dan persepsi kemanfaatan (POU) mempengaruhi penerimaan SIPKD. Dalam hal ini, *user* merasa bahwa SIPKD mudah digunakan dan mempunyai manfaat dalam pekerjaan mereka.

Pada *International Journal of Computer Science Issues* (IJCSI) oleh Alshamrani dan Abdullah Bahattab (2015) mengenai perbandingan metode pengembangan sistem yang berjudul *A Comparison Between Three SDLC Models: Waterfall Model, Spiral Model, and Incremental/Iterative Model* menyatakan bahwa ada banyak model dalam proses pengembangan sistem berdasarkan permintaan klien dan ukuran proyek, serta bagaimana model tersebut dapat dikatakan cocok untuk sistem yang akan dibuat. Di mana masing-masing model memiliki kekurangan, kelebihan, dan bagaimana menggunakannya serta metode *iterative incremental* merupakan salah satu metode dengan mempertimbangkan risiko pengembangan yang besar, berorientasi pada pengguna, dan digunakan saat membutuhkan proyek pengembangan dengan waktu yang panjang dan terjadwal.

