

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu berisi acuan penulis dalam menulis laporan ini.

1. Abid Hanifussafly. “Laporan Akhir Magang : Usability Testing Aplikasi Proofn”. Fakultas Ilmu Terapan : Universitas Telkom, Bandung. 2019. Berisi tentang *Usability Testing* pada aplikasi yang dijalankan guna mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik. *Usability Testing* merupakan hal yang penting untuk pengembangan aplikasi terutama dari segi kenyamanan pengguna, dimana hal tersebut sangat dipengaruhi oleh segi visual diaplikasi yaitu User Interface Design.

2. Firzandi Aulia. “Laporan Kerja Praktik: ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PRODUK HIPE” . Fakultas Ekonomi dan Bisnis : Universitas Telkom, Bandung. 2019. Berisi tentang riset mengenai pengalaman pengguna terkait dengan pengembangan produk aplikasi Hipe dan fitur kedepannya.

Letak persamaan penulis terhadap kedua penelitian terdahulu adalah objek penelitian di tempat yang sama. Perbedaan penelitian penulis terhadap kedua penelitian terdahulu adalah penelitian diatas merupakan penelitian tentang *User Experience* yang berfokus kepada kepuasa pengguna, sedangkan penulis mengembangkan desain *user interface* yang dibangun dari riset *user experience* kedalam aplikasi berbasis android.

## **2.2 Dasar Teori**

### **2.2.1. Entrepreneurship**

*Entrepreneurship* diadopsi dari Bahasa Perancis, *entreprenure* yang berarti melakukan (*to under take*), memulai atau berusaha melakukan tindakan mengorganisir dan mengatur. Secara umum *Entrepreneurship* atau kewirausahaan adalah proses kegiatan kreativitas dan inovasi menciptakan perubahan, dengan memanfaatkan peluang dan sumber-sumber yang ada untuk menghasilkan nilai tambah bagi diri sendiri, dan orang lain serta memenangkan persaingan.<sup>[1]</sup>

### **2.2.2. Startup**

*Startup* adalah perusahaan atau lembaga yang terdiri dari beberapa orang, yang dirancang untuk menciptakan produk, atau layanan baru untuk masyarakat. *Startup* sendiri sangat luas bisa berlaku untuk organisasi nirlaba, lembaga pemerintah, perusahaan besar atau kecil.<sup>[2]</sup>

#### **2.2.2.1. Hustler**

*Hustler* adalah salah satu karakter didalam *startup*, yang menangani “Manajemen Bisnis” pada perusahaan. Seorang *hustler* dituntut dapat menjual ide ke investor, melakukan *pitching* produk ke konsumen, membentuk *networking* hingga fokus pada masalah manajemen perusahaan.

#### **2.2.2.2. Hipster**

Sebuah startup membutuhkan orang kreatif dan memiliki passion di bidang desain, yang dikenal dengan sebutan *hipster*. Seorang *hipster* harus memiliki cita rasa yang baik sehingga mampu mencitrakan *startup*-nya sebagai

sebuah *brand* yang bagus sekaligus mengemas tampilan *website* atau aplikasi *brand* lebih *user friendly*.

#### **2.2.2.3. Hacker**

*Hacker* adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam bidang teknologi di perusahaan *startup*. Seorang *hacker* harus memiliki keterampilan dasar dunia *programming* atau *coding*, baik mengenai teknologi yang diinginkan pelanggan hingga membuat platform yang tujuannya untuk mengembangkan bisnis. <sup>[3]</sup>

#### **2.2.3. Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. <sup>[4]</sup>

#### **2.2.4. Agile Development Methods**

*Agile Development Methods* adalah sekelompok metodologi pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apapun. *Agile* memiliki pengertian bersifat cepat, ringan, bebas bergerak, dan waspada. <sup>[5]</sup> Perusahaan besar tertarik akan memperluas metode Agile karena untuk mencakup tim yang lebih besar, koordinasi, komunikasi antara tim dan pelanggan serta pengawasan. Menentukan metode perangkat lunak tertentu selalu menantang bagi perusahaan perangkat lunak terutama ketika mempertimbangkan untuk memulai, perusahaan

kecil hingga menengah atau besar<sup>[6]</sup>. Dalam organisasi yang menggunakan Agile, fokus utama mereka adalah pelayanan ke pelanggan (customer), yang berarti bahwa setiap orang di dalam organisasi memiliki pandangan yang jelas kepada pelanggan utama dan dapat melihat bagaimana pekerjaan mereka menambah nilai bagi pelanggan itu –atau tidak<sup>[7]</sup>.

### **2.2.5. Scrum**

*Scrum* merupakan sebuah pendekatan dari *agile* yang dilakukan untuk mengembangkan produk serta layanan agar lebih <sup>[8]</sup>. Prinsip *scrum* konsisten dengan manifesto agile dan digunakan untuk memandu kegiatan pengembangan dalam suatu proses yang menggabungkan kegiatan kerangka kerja (*framework activity*) berikut: kebutuhan (*requirements*), analisis (*analysis*), desain (*design*), evolusi (*evolution*), dan pengiriman (*delivery*). Dalam setiap kegiatan kerangka kerja, work task terjadi dalam pola proses yang disebut *sprint*. Pekerjaan yang dilakukan dalam *sprint* (jumlah *sprint* yang diperlukan untuk setiap kegiatan kerangka kerja akan bervariasi tergantung pada kompleksitas dan ukuran produk) disesuaikan dengan masalah yang dihadapi dan didefinisikan dan sering dimodifikasi secara real time oleh tim *Scrum*.<sup>[9]</sup>

### **2.2.6. UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah)**

Usaha mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria usaha mikro. Usaha kecil adalah usaha produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh perseorangan atau badan usaha bukan merupakan anak cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah

atau besar yang memenuhi kriteria usaha kecil. Usaha menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha kecil atau Usaha besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan. <sup>[10]</sup>

## **2.3 Piranti Pendukung**

Beberapa piranti pendukung yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah :

### **2.3.1 Perangkat Keras**

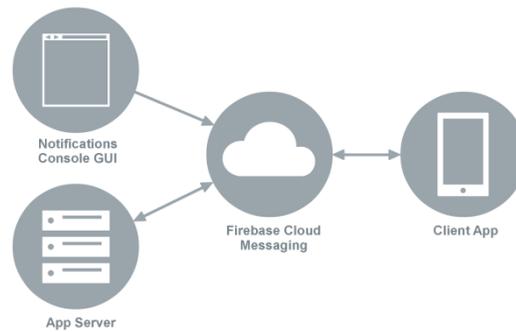
- Laptop, sebagai alat yang digunakan dalam membangun aplikasi.
- Mouse, dan keyboard, sebagai alat masukan.
- Monitor, sebagai alat keluaran.
- Smartphone, sebagai alat untuk mencoba prototipe yang dibangun.

### **2.3.2 Perangkat Lunak**

- Windows : Sebagai sistem operasi yang digunakan oleh penulis.
- Android Studio : Sebagai alat dalam membangun aplikasi berbasis android.
- Slack : Sebagai media dalam berkomunikasi antar rekan kerja.
- Zeplin : Sebagai alat kolaborasi antara desainer dengan *engineer*.

### 2.3.3 Jaringan

Jaringan yang digunakan pada aplikasi Hipe adalah *Firebase Cloud*. Pengguna yang memakai aplikasi akan terhubung ke internet dan mengakses antar muka dan data dengan perantara *cloud computing* yaitu *Firebase*.



**Gambar 2.1 Topologi Firebase**